



AliveColors

画像編集ソフトウェア

+

## CONTENTS

- 操作方法
  - インストール方法: Windows
  - インストール方法: Mac
  - インストール方法: Linux
  - 試用期間
  - プログラムの登録
  - ワークスペース
  - 操作方法
  - 新規イメージの作成
  - AKVIS形式
  - カラースペース
  - 画像のサイズ変更
  - グラフィック タブレットでの作業
  - バッチ処理
  - バッチ変換
  - 印刷
  - プログラムの環境設定
  - ホットキー
- パネル
  - ナビゲーター
  - ツールバー
  - レイヤー
  - レイヤー効果
  - レイヤー マスク
  - クリッピング マスク
  - ブレンド モード
  - 明るさによるブレンド
  - チャンネル
  - 選択範囲
  - 履歴
  - 色
  - スウォッチ
  - 色相環
  - アクション
  - ファイル情報
- 調整
  - レベル
  - カーブ
  - 明るさ/コントラスト
  - 露出度
  - 部分的な彩度
  - 色相/彩度
  - フォトフィルター
  - 色バランス
  - 特定色域の選択
  - カラー ルックアップ (3D LUT)
  - 反転
  - しきい値
  - ポスタリゼーション
  - 白黒
  - グラデーション マップ
  - 非彩色
  - カラー マッチ
  - 色の置き換え

- 均一化
- 効果
  - 芸術的效果
  - ー コミック
  - ー ハーフトーン パターン
  - ー リノカット効果
  - ー ペン & インク
  - ー 鉛筆画
  - ー 写真複写
  - ー ステンシル
  - ー 粗いエッジ(縁)
  - ぼかし効果
  - ブラシ ストローク
  - チャンネル ミキサー
  - 画像結合
  - ディストーション
  - ドロップシャドウ
  - グラマー効果
  - グリッチアート
  - ハイパス
  - レンズ補正
  - ノイズ
  - ページカール
  - ピクセル化
  - シャドウとハイライト
  - シャープ効果
  - テクスチャ塗りつぶし
  - 二階調
  - 内蔵 プラグイン
  - 外部プラグイン
- 内蔵 プラグイン
  - AirBrush
  - Enhancer
  - HDRFactory
  - LightShop
  - MakeUp
  - NatureArt
  - Neon
  - Noise Buster
  - Points
  - SmartMask
- AI フィルター
  - JPEG アーティファクト除去
  - モーション デブラー
  - ノイズ除去
  - イメージを拡大
- 選択ツール
  - 基本選択ツール
  - 自動選択ツール
  - クイック選択ツール
  - 被写体の選択
  - 主被写体を選択
  - 色範囲
  - エッジの微調整
  - 選択範囲の修正
  - 選択コマンド

- 標準ブラシ
  - カラーブラシ
  - 色鉛筆
  - スプレーツール
  - 再カラーブラシ
  - テクスチャブラシ
  - 消しゴム
  - 履歴ブラシ
  - 塗りつぶし
  - グラデーションでの塗りつぶし
  - クローンスタンプ
  - カメレオン ブラシ
  - ぼかしツール
  - シャープツール
  - 指先ツール
  - 覆い焼きツール
  - 焼きこみツール
  - スポンジツール
  - 詳細なブラシ設定
- 修復ツール
  - 調整ブラシ
  - スポットリムーバー
  - 赤目除去
  - 歯のホワイトニング
- 変形ツール
  - 手前に変形
  - 奥に変形
  - 膨張変形
  - しわ変形
  - ねじり変形
  - 変形再構成
- 効果ブラシ
  - フラフフィー ブラシ
  - ヘア ブラシ
  - ブリストル ブラシ
  - スレッド ブラシ
  - ベール ブラシ
  - スモーク ブラシ
  - スパークル ブラシ
  - エナジー ブラシ
- アーティスティック ブラシ
  - 油絵用ブラシ
  - ローラー
  - フェルトペン
  - チョーク
  - 鉛筆(アーティスティック)
  - スプレー(アーティスティック)
  - 指先ツール (アーティスティック)
- テキストツール
  - テキストツール
  - パス上にテキスト ツール
- 形ツール
  - 形の新規作成
  - 形の編集
  - 形の塗りつぶし
  - ストローク

- 共通ツール
  - 整列ツール
  - 移動ツール
  - 切り取りツール
  - 遠近法の切り取り
  - 変形
  - スポイトツール
  - 手のひらツール
  - ズームツール
- RAW 処理
  - 全般設定
  - 色調カーブ
  - ディテール
  - HSL/グレースケール
  - レンズ補正
  - プリセット

## 操作方法

**AliveColors** は、詳細な画像編集、レタッチ、高品質画像補正、プロのような絵画だけでなく様式化された効果の作成も行うことができます。

幅広いツール、効果、パラメーターを使って既存の写真を編集したり、白紙の状態から画像を作成したりできます。

詳細は、以下に挙げる各チュートリアルをご覧ください。

インストール方法: **Windows**

インストール方法: **Mac**

インストール方法: **Linux**

試用期間

アクティベーション

ワークスペース

操作方法

新規イメージの作成

**AKVIS** 形式

カラーモード

画像のサイズ変更

グラフィック タブレット

バッチ処理

バッチ変換

画像の印刷

環境設定

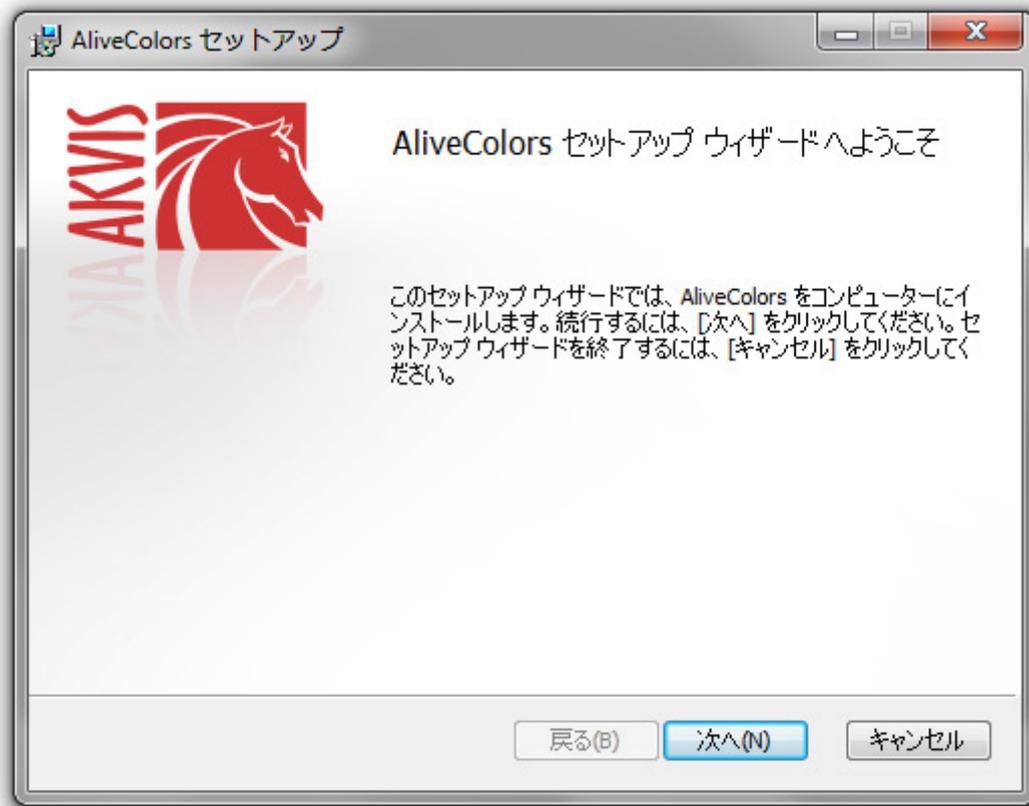
ホットキー

**ALIVECOLORS** インストール手順 (WINDOWS)

このプログラムをインストールするには、管理者権限が必要です。

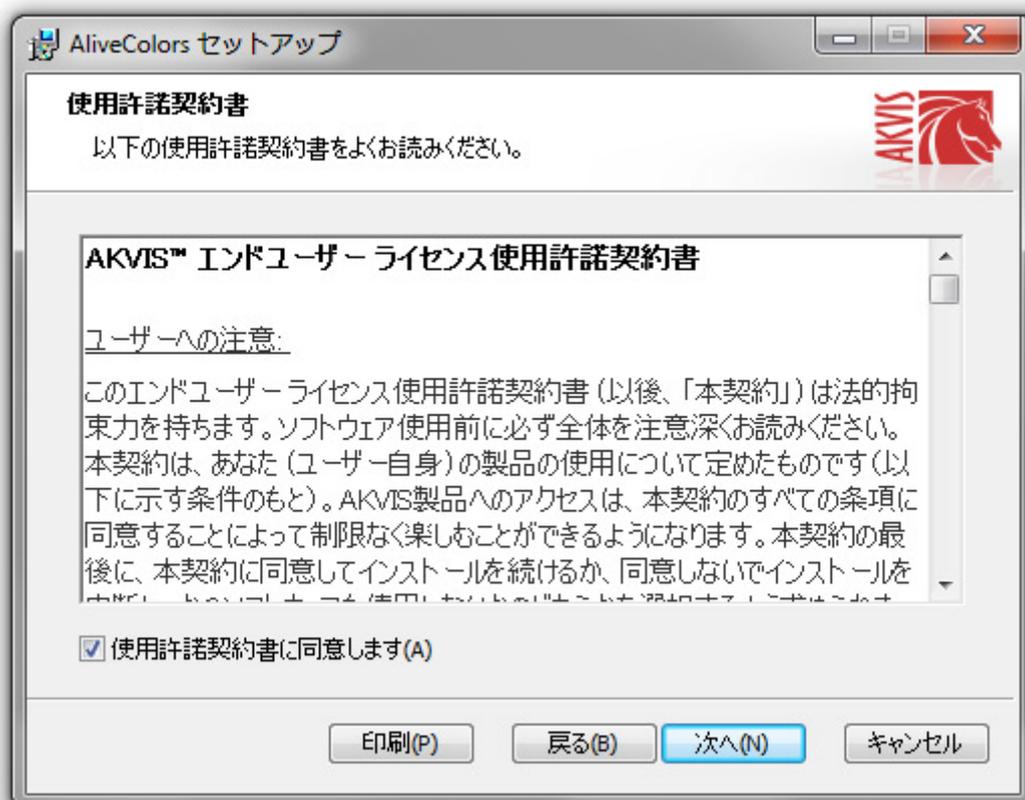
AliveColors を Windows PC にインストールする場合は、以下の手順で行います。

1. **alivecolors-setup.exe** ファイルを実行します。
2. 言語を選択し、[インストール]をクリックするとインストール画面が表示されます。
3. **【次へ】**をクリックします。

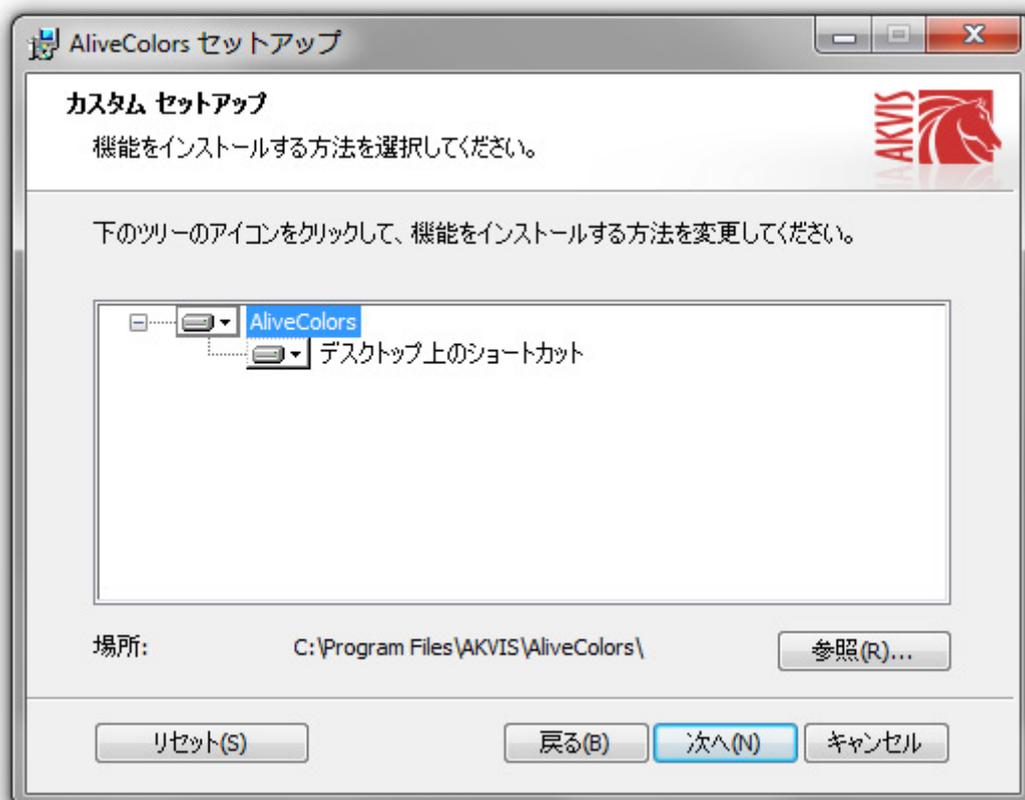


4. インストールを続行するには、ライセンス契約書を読み、同意する必要があります。

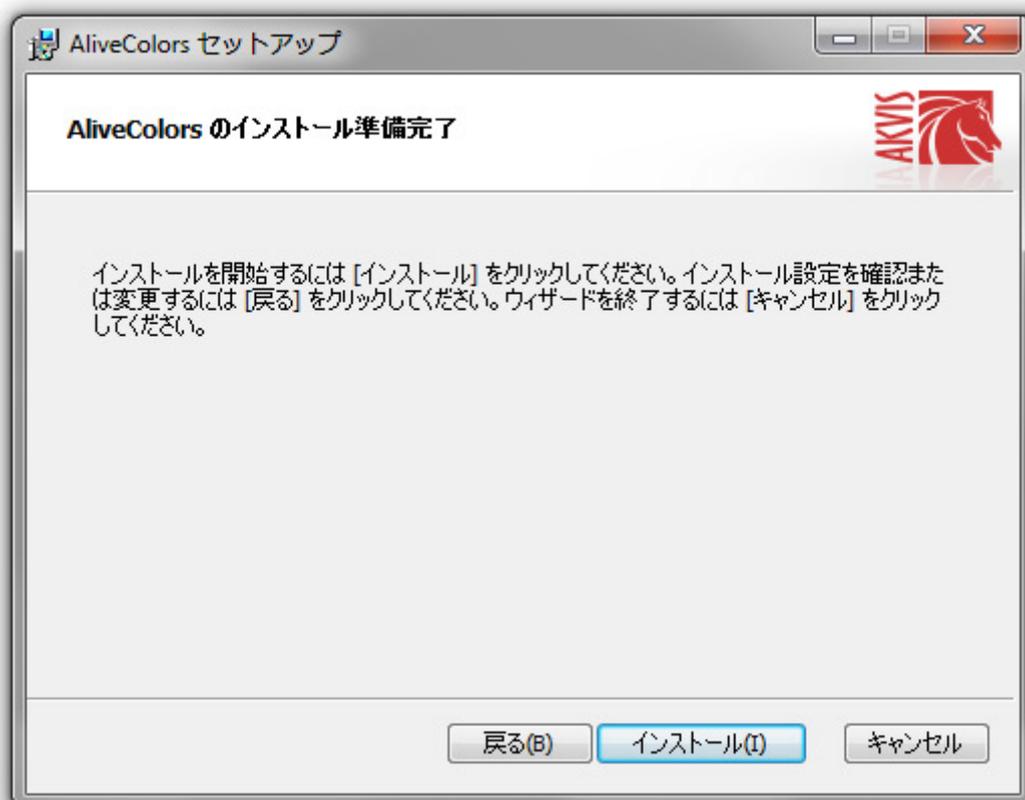
**【使用許諾契約の条項に同意します】**チェックボックスをオンにして、**【次へ】**をクリックします。



5. プログラムをインストールするドライブを選択できます。



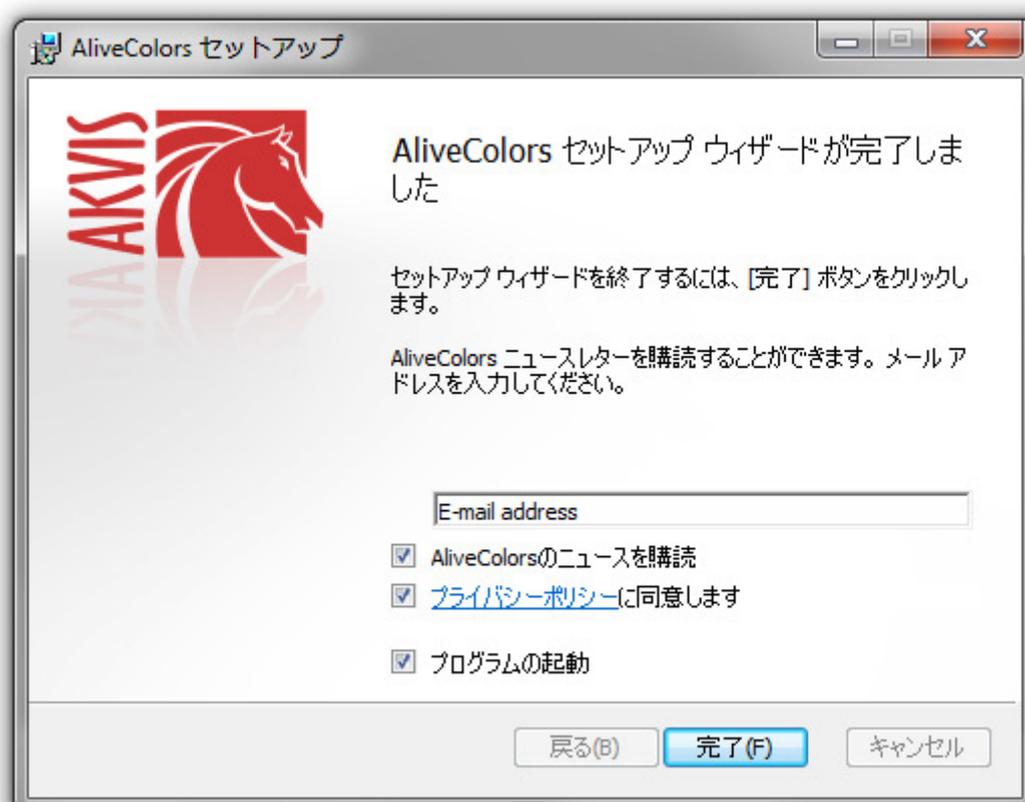
6. 【インストール】をクリックします。



7. これでインストールは完了です。

**AliveColors** ニュースレター の購読を申し込むと、アップデート、イベント、セール価格についてのお知らせを受け取ることができます。購読を希望するメールアドレスを入力後、プライバシーポリシーに同意する必要があります。

8. **【終了】**をクリックして、AliveColors セットアップ ウィザードを閉じます。



AliveColors のインストール後、【スタート】メニューには新しい項目、そしてデスクトップにはショートカットが追加されます。

オプションの [AI フィルター](#) を使用するには、CUDA Compute Capability 3.5以上の NVIDIA グラフィックカードとグラフィックカードに対応した最新版のドライバーが必要です。システム要件を満たしている PC を使用している場合、画像エディターを起動した際に、CUDA モジュールのインストールを勧めるメッセージが表示されます。

同意すると、CUDA と TensorFlow が含まれた msi ファイルがダウンロードされます。 [こちら](#) からダウンロードすることもできます。

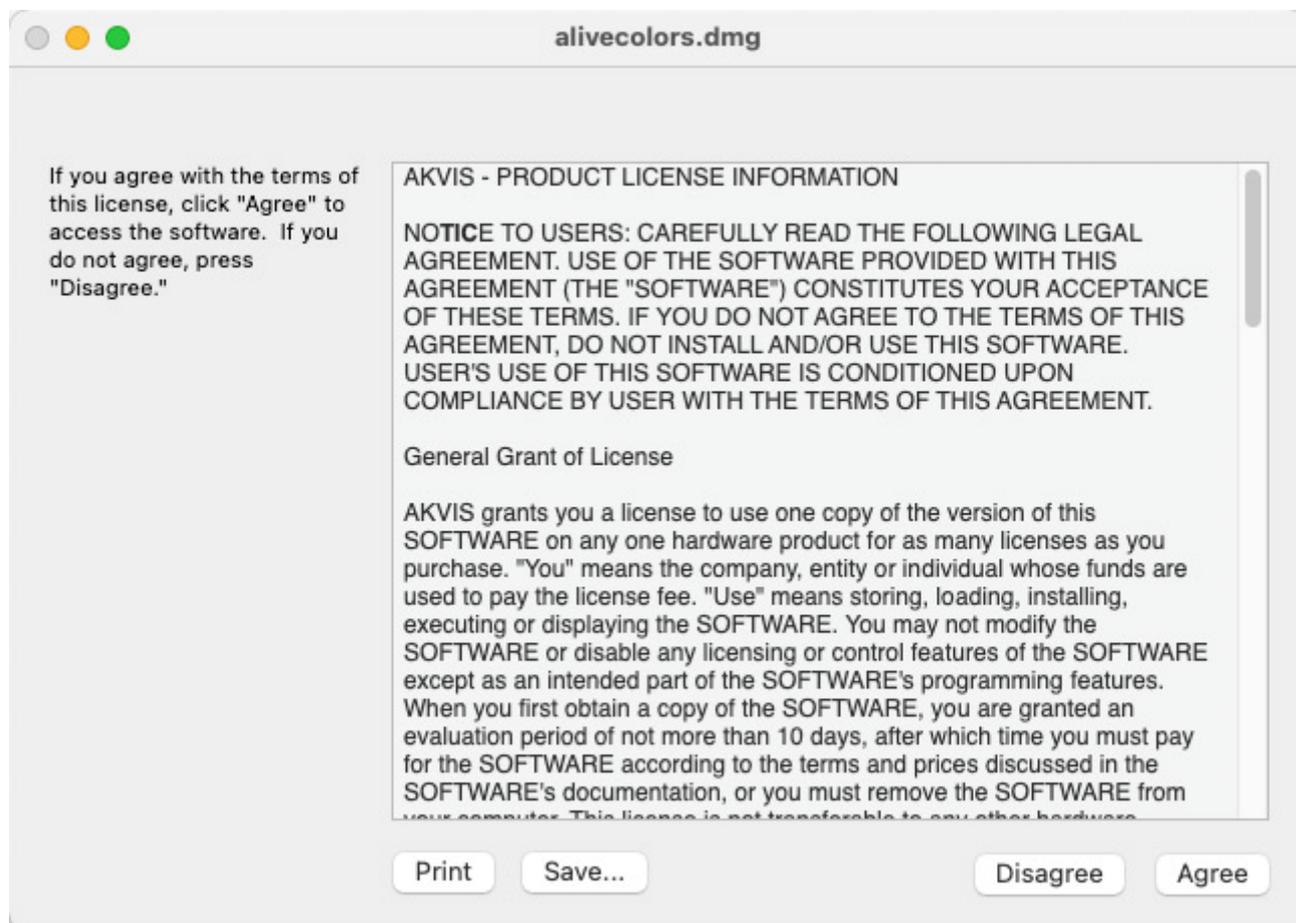
PC がシステム要件を満たしていない場合、CPU によって処理が行われます。

### ALIVECOLORS インストール手順 (MAC)

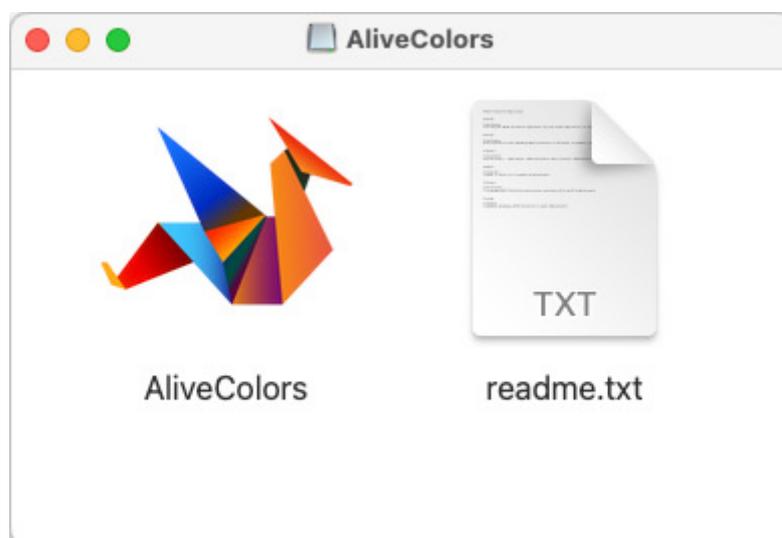
このプログラムをインストールするには、管理者権限が必要です。

AliveColors を Mac にインストールする場合は、以下の手順で行います。

1. 仮想ディスク dmg を開く: **alivecolors.dmg**
2. ライセンス使用許諾契約書を読み、同意する場合は、[Agree (同意)]をクリックします。



3. 新たに開く **Finder** に AliveColors のアプリケーションが表示されます。



4. AliveColors をインストールするには、アプリケーションを【アプリケーション】フォルダー（または他の任意のフォルダー）にドラッグするだけです。

Finder のアイコンをダブルクリックすることにより、プログラムを実行します。

## ALIVECOLORS インストール手順 (LINUX)

**AliveColors** 画像エディターは、Windows、Mac、Linux (64ビット)で動作します。サポートしているオペレーティングシステムはこちらをご覧ください。

以下では、**Linux** にAliveColors をインストールする方法を説明しています。

注意:AliveColors 画像エディターは、**Linux kernel 5.0** 以上の**64**ビット版と互換性があります。カーネルのバージョンは、**uname -srm** コマンドを使用して確認できます。

**AliveColors** インストーラーは、いくつかのLinux ディストリビューションで利用できます:

- ▶ DEB package: Debian/Ubuntu
- ▶ RPM package: Red Hat/CentOS/Fedora
- ▶ openSUSE

Also, you can install **AliveColors** using **Flatpak**.

### Debian ベースのシステムへのインストール

注意:ソフトウェアのインストールにはapt-installまたはapt-getの許諾が必要です。

1. ターミナルを起動します。
2. キーを格納するディレクトリを作成します :

```
sudo mkdir -p /usr/share/keyrings
```

3. リポジトリに署名したキーをダウンロードします:

```
curl -fsSL https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null
```

or

```
wget -O - https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null
```

4. システムがインストールするパッケージを探すリストにリポジトリを追加します:

```
echo 'deb [arch=i386 signed-by=/usr/share/keyrings/akvis.gpg] https://akvis-deb.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com akvis non-free' | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/akvis.list
```

5. 既知のパッケージ リストを更新します:

```
sudo apt-get update
```

6. AliveColors 画像エディターをインストールします:

```
sudo apt-get install alivecolors
```

必要なパッケージのダウンロードとインストールに同意します (qt-akvis, akvis-alivecolors-bin, akvis-alivecolors-presets, akvis-alivecolors-framepack, akvis-hdrfactory-akf, akvis-makeup-akf, akvis-natureart-akf, akvis-smartmask-akf)。

7. これでインストールは完了です。

ターミナルまたはプログラムのショートカットを使って画像エディターを起動します。

8. 自動アップデートには、次のコマンドを使用します:

```
sudo apt-get upgrade
```

画像エディターを削除する場合:

```
sudo apt-get remove alivecolors --autoremove
```

### RPM ベースのシステム(CentOS、RHEL、Fedora)へのインストール:

1. ターミナルを起動します。
2. リポジトリに署名したキーを登録します:

```
sudo rpm --import https://akvis.com/akvis.asc
```

3. システムにリポジトリを追加します:

```
sudo wget -O /etc/yum.repos.d/akvis.repo https://akvis.com/akvis.repo
```

4. パッケージ リストを更新します:

**dnf** パッケージ マネージャーを使用する場合:

```
sudo dnf update
```

**yum** パッケージ マネージャーを使用する場合:

```
sudo yum update
```

5. AliveColors をインストール:

**dnf** パッケージ マネージャーを使用する場合:

```
sudo dnf install alivecolors
```

**yum** パッケージ マネージャーを使用する場合:

```
sudo yum install alivecolors
```

6. これでインストールは完了です。

ターミナルまたはプログラムのショートカットを使って画像エディターを起動します。

7. 自動アップデート:

**dnf** パッケージ マネージャーを使用する場合:

```
sudo dnf upgrade
```

**yum** パッケージ マネージャーを使用する場合:

```
sudo yum upgrade
```

8. 画像エディターを削除する場合:

**dnf** パッケージ マネージャーを使用する場合:

```
sudo dnf remove alivecolors
```

**yum** パッケージ マネージャーを使用する場合:

```
sudo yum remove alivecolors
```

**openSUSE** へのインストール。

1. ターミナルを起動します。
2. root ユーザーとしてログインします。
3. リポジトリに署名したキーを追加します:

```
rpm --import http://akvis.com/akvis.asc
```

4. システムにリポジトリを追加します:

```
zypper ar -r https://akvis.com/akvis.repo akvis
```

5. パッケージ リストを更新します:

```
zypper ref
```

6. AliveColors をインストール:

```
zypper install alivecolors
```

7. これでインストールは完了です。

ターミナルまたはプログラムのショートカットを使って画像エディターを起動します。

8. 自動アップデート:

```
zypper update
```

画像エディターを削除する場合:

```
zypper remove alivecolors
```

Installation using **Flatpak**:

1. Run the terminal.
2. Add the Flathub repository

```
sudo flatpak remote-add --if-not-exists flathub https://flathub.org/repo/flathub.flatpakrepo
```

3. Add the AKVIS repository

```
sudo flatpak remote-add --if-not-exists akvis --from https://akvis-flatpak.sfo3.cdn.digitaloceanspaces.com/com.akvis.flatpakrepo
```

4. Install AliveColors:

```
sudo flatpak install -y akvis com.akvis.alivecolors
```

5. The installation is completed.

Launch the image editor using the program shortcut or the terminal:

```
flatpak run com.akvis.alivecolors
```

6. To update all installed flatpaks, use the command:

```
sudo flatpak update -y
```

to remove the program:

```
sudo flatpak remove -y com.akvis.alivecolors
```

プログラムのインターフェイスを正しく表示するには、Compton または Picomコンポジット マネージャーをインストールすることをお勧めします。

**ALIVECOLORS** の試用版を使用

**AliveColors** のダウンロードとインストール。

登録されていないプログラム (試用版) を起動すると、[AliveColors バージョン情報]ウィンドウが表示されます。

[試用]ボタンをクリックすると、**AliveColors** の試用期間が始まります。

10日間の試用期間中、ソフトウェアのすべての機能を試用でき、アクティベーション (登録) する必要もありません。



試用期間は、ソフトウェアを最初に起動した段階から、数えて10日間です。

試用期間中は、[バージョン情報]ウィンドウに、残りの日数が表示されます。

試用期間が終了した場合、[試用]ボタンは選択できなくなります。製品の使用を継続したい場合は、[プログラムをアクティベートする必要があります](#)。

登録された製品版を使用するために、新たにプログラムをダウンロードする必要はありません。インストール済みのものをアクティベートするだけです。

**AliveColors** バージョン 5.0.2980.22057r (64bit) 



# AliveColors

試用期間は終了しました。  
試用版

 購入

 アクティベート

 FREE版

 試用

© 2017-2022 AKVIS. All rights reserved.

## ALIVECOLORS のアクティベーション方法

**AliveColors** ダウンロード後、セットアップ ファイルを実行し、**インストールの指示**に従ってください。

10日間の試用期間中、ソフトウェアのすべての機能を試用するために、アクティベーション（登録）する必要はありません。

試用期間終了後もソフトウェアを使用するには、ソフトウェアをアクティベート（登録）する必要があります。

**注意:** 以下で説明する方法でアクティベーション処理を行うには、インターネット接続が必要です。インターネット接続環境がない場合、**別の方法でのアクティベーション**も提供しています。

### ▶ FREE版

AliveColors の FREE版をアクティベートする方法は以下の通りです。

1. 登録されていないプログラム（試用版）を起動すると、[バージョン情報]ウィンドウが表示されます。  
[FREE版]ボタンをクリックします。



2. [メールアドレス]の欄に有効なアドレスを入力し、[プライバシーポリシーに同意する]チェックボックスと [AliveColors ニュースレター購読]チェックボックスの両方にチェックを入れ、[OK]をクリックします。



AliveColors バージョン 4.0.2680.20917-r (64bit)

メールアドレス:

メールアドレスを入力すると、無料のライセンスキーを取得できます。キーは、数分以内にメールで手元に届きます。

プライバシーポリシーを承認します。

AliveColors のニュースレターを購読します。

OK キャンセル

© 2017-2021 AKVIS. All rights reserved.

他の方法として、[お客様ページ](#) (ログインが必要) から直接シリアル番号をリクエストすることもできます。その場合は、[AliveColors FREE のライセンスを取得]ボタンをクリックします。

3. 入力されたメールアドレスにライセンスキーが送られます。自動的に、**AliveColors** ニュースレター購読が申し込まれます。

**注意:** 購読を解除すると、無料ライセンスキーが無効になります!

4. プログラムをもう一度開き、[アクティベート]をクリックします。
5. メールに記載されている名前 (英数字) とライセンスキー (シリアル番号) を入力します。

こちらからリストアできます。', 'アクティベーションで問題が生じた場合、[お問い合わせ](#)ください。', and 'HWIDをコピーします。'. To the right are two red buttons: 'アクティベート' with a key icon and 'キャンセル' with a crossed-out circle. At the bottom, it says '© 2017-2021 AKVIS. All rights reserved.'" data-bbox="93 561 950 903"/>

AliveColors バージョン 4.0.2680.20917-r (64bit)

アクティベーション

お客様名:

シリアル番号:

アクティベーションサーバーへの直接接続

電子メールでリクエストを送信

シリアル番号を忘れた場合、[こちら](#)からリストアできます。

アクティベーションで問題が生じた場合、[お問い合わせ](#)ください。

HWIDをコピーします。

アクティベート キャンセル

© 2017-2021 AKVIS. All rights reserved.

6. [アクティベーションサーバーへの直接接続]を選び、[アクティベート]をクリックします。これでアクティベーションは完了です!

### ▶ ライフタイム/サブスクリプション ライセンス

1. 登録されていないプログラム（試用版）を起動すると、[AliveColors バージョン情報]ウィンドウが表示されま  
す。
2. [アクティベート]をクリックします。
3. 購入後に受信したメールに記載されている名前（英数字）とライセンスキー（シリアル番号）を入力します。
4. [アクティベーション サーバーへの直接接続]を選び、[アクティベート]をクリックします。  
これでアクティベーションは完了です！

### インターネット接続のない PC でアクティベーションを行う方法

インターネット接続のない PC の場合、以下の手順に従ってソフトウェアをアクティベートします。

1. [アクティベート]をクリックします。
2. 名前（英数字）とライセンスキー（シリアル番号）を入力します。
3. [メールでのアクティベーション]オプションを選択し、[アクティベート]をクリックします。
4. プログラムによって、必要な情報をすべて含んだ新規メールが作成されます。
5. USB等を利用して、インターネットに接続されているコンピューターにアクティベーションに関するデータを移  
動させます。データを変更せずに、そのまま[activate@akvis.com](mailto:activate@akvis.com) までお送りください。
6. この情報を元に、ライセンス ファイル（**AliveColors.lic**）を作成し、登録されているメールアドレスにお送り  
します。
7. この AliveColors.lic ファイルを開けずに保存します。保存先は、ソフトウェアをアクティベートするコンピュ  
ーターの **AKVIS** フォルダー（[ユーザー] > [パブリック] > [パブリックのドキュメント]）です。

**Windows** の場合: Users\Public\Documents\AKVIS

**Mac** の場合: Users/Shared/AKVIS

**Linux**: /var/lib/AKVIS

これでアクティベーションは完了です！

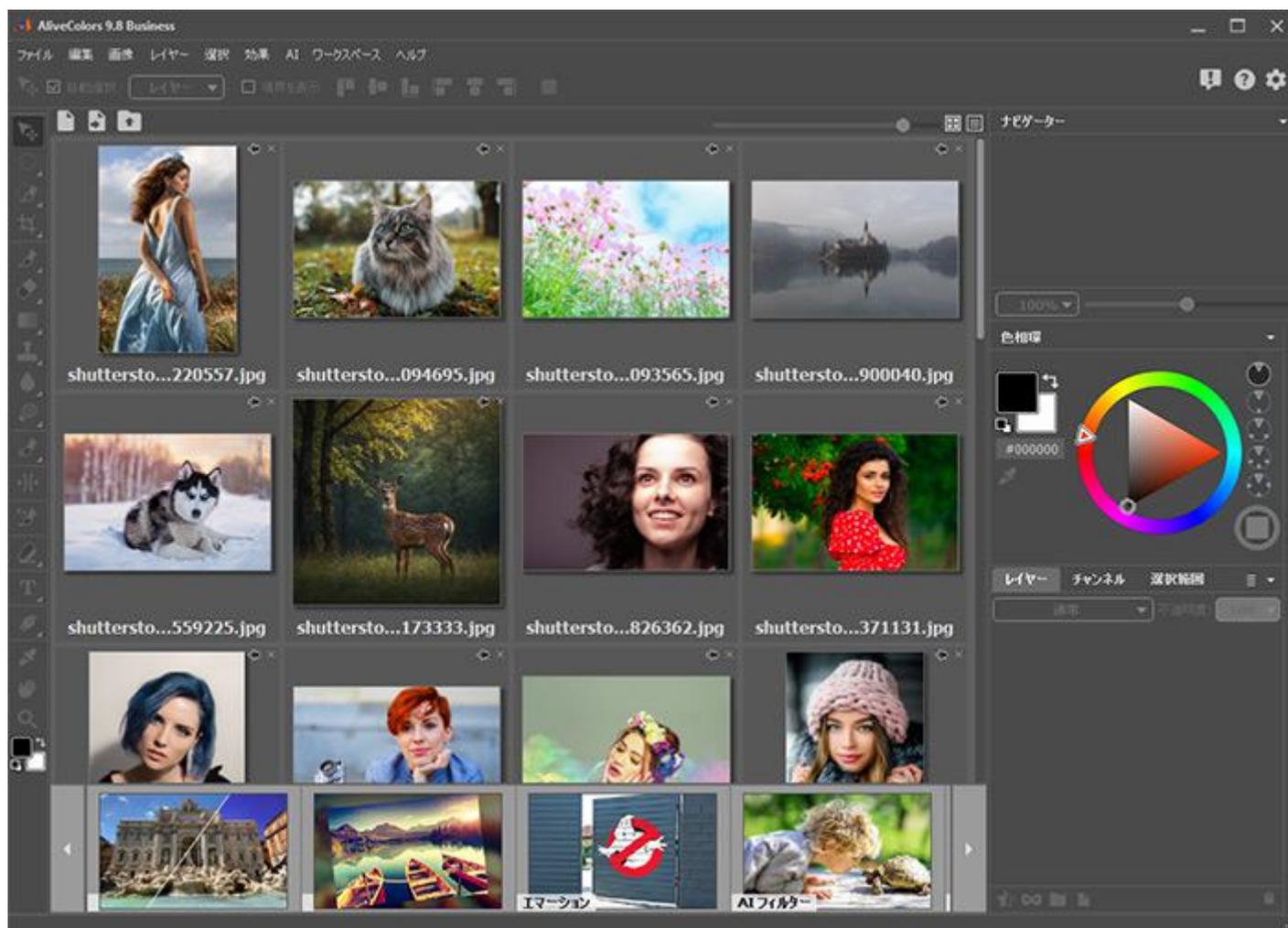
## ワークスペース

**AliveColors** は、詳細な画像編集、レタッチ、高品質画像補正、プロのような絵画だけでなく様式化された効果の作成も行うことができる、オールインワン グラフィック ソフトウェアです。

AliveColors 画像エディターのワークスペースについては、[ビデオ チュートリアル](#)もご覧ください。

## AliveColors の起動方法

画像エディターが起動すると、以下のようなワークスペースが表示されます。



AliveColors 画像エディターのスタート画面

ウィンドウの中央の大部分がスタート画面となります。

画面の上部には、以下のコントロール ボタンが用意されています。

-  : **新規ドキュメント**作成のためのダイアログボックスを開きます。
-  : 新規ドキュメントをクリップボードから作成します。
-  : ファイル ダイアログが開き、ディスクから画像を選択できます。

スタート画面の中央部分には、最近使用したドキュメントが一覧で表示されています。ドキュメントの表示は、サムネイル  または一覧表示  から選択できます。

サムネイル表示の場合、サムネイルの大きさは、スタート画面上部にあるスライダーで調整することができます。

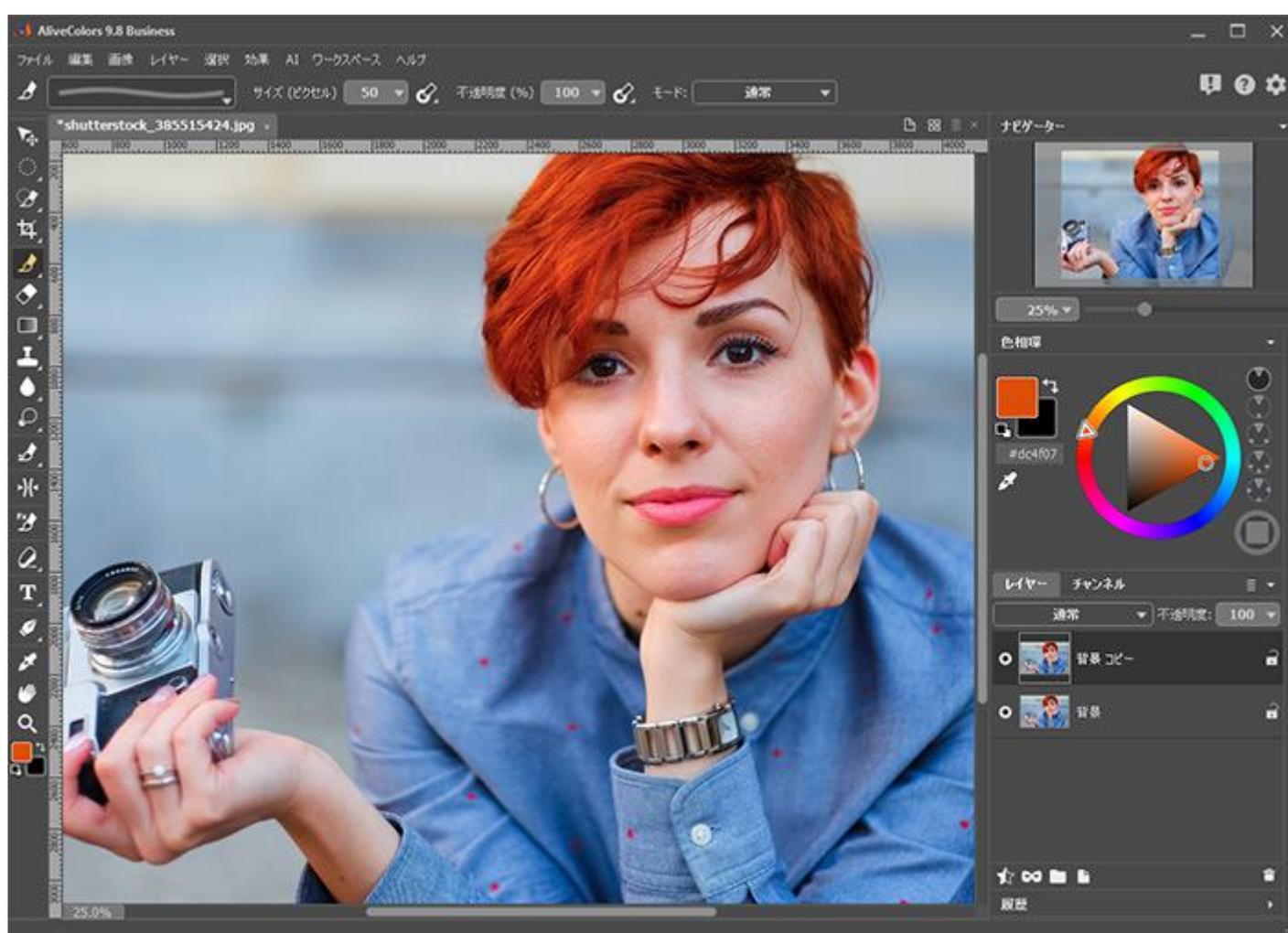
画像の隣りの  ボタンをクリックすると、 に変わり、画像がリストに固定されますので他の画像を開いても見失うことはありません。ボタンをもう一度クリックすると、画像の固定が解除されます。

画像の隣りの  ボタンをクリックすると、一覧から削除されます。

スタート画面の下部には、学習パネルがあり、エディターでの作業に関するビデオ チュートリアルへのリンクを探することができます。

ヒント: スタート画面と学習パネルの表示/非表示の切り替えは、エディターの [\[環境設定\]](#)で行うことができます。

## 画像を開いた場合に表示されるワークスペース

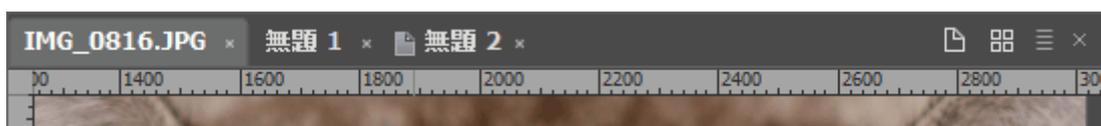


AliveColors のワークスペース

## プログラム ウィンドウの要素

プログラムのウィンドウの大部分には、イメージ ウィンドウが表示されます。

複数の画像を同時に開くことも可能です。それぞれの画像は、イメージ ウィンドウ 上部にあるそれぞれのタブ毎に表示されます。タブ名をクリックすることで、表示する画像を切り替えることができます。



画像タブ

画像タブの並びの右端には、以下のボタンが表示されています。

- 📄 : 新規ファイルを作成します。
- 🖼️ : 開いているファイルのサムネイル プレビューを表示します。
- ☰ : 開いているファイルの一覧をリスト表示します。
- ✕ : アクティブなファイルを閉じます。

タブバーをクリックすると、利用可能なコマンドを含むコンテキストメニューが表示されます。

プログラム ウィンドウ上部には、以下のメニュー ボタンを含むコントロール パネルがあります。

**【ファイル】**メニューには、ファイル管理に関する基本的なコマンドである開く、保存、印刷、閉じる、プログラムを終了等が含まれています。

**【自動化】**コマンドを使用すると、複数のファイルを一度に処理できます。

**【環境設定...】**コマンドは、**【プログラム設定】**ダイアログボックスを開きます。

**【編集】**メニューでは、ドキュメントのコンテンツや変更履歴の編集を行うことができます。

**【画像】**メニューは、画像の拡大/縮小率、**サイズ**、**カラー モード**の変更を行うことができます。 **色調や色の調整**を行うためのコマンドが含まれています。

**【レイヤー】**メニューには、**レイヤーでの作業**に使用するコマンドが含まれています。

**【選択】**メニューには、**選択範囲**での作業で使用するコマンドが含まれています。

**【効果】**メニューには、画像補正や写真の様式化を行うための**フィルターと効果**が多数用意されています。 **内蔵された/インストールされたプラグイン**の一覧も確認できます。

**AI (人工知能)** メニューには、画像を改善するために設計された**ニューラル フィルター**が含まれています。

**【ワークスペース】**メニュー: プログラムの画面表示をコントロールします。以下のコマンドやメニュー アイテムが含まれています。

ワークスペースをカスタマイズ: ワークスペース プロパティを編集できます。

**【パネル】**メニュー アイテム: プログラム ウィンドウにどの**パネル**を表示するか指定します。

**整列コマンド** (目盛り、グリッド、ガイドライン等): レイヤーやオブジェクトを配置し、揃えるのに使用します。

ヘルプ: プログラムに関する情報が提供されます。含まれるメニュー アイテム:

チュートリアル: ユーザーガイドが表示されます (**F1**キー)。

**AliveColors** について: プログラムのバージョンやライセンスに関する情報を表示します。

アクティベーション: プログラムの登録 (アクティベーション) やライセンスの種類の変更を行うことができます。

最新情報AliveColors の新しいバージョンに感ずる情報を Webブラウザのウィンドウで表示します。

テクニカル サポート: AKVIS サポート チームにお問い合わせを行うことができます。

**AliveColors** の **Web**ページ: 当グラフィック エディターのホームページを開きます。

**AliveColors** ニュースレターの購読: AliveColors ニュースレターを購読し、最新の情報についていくことができます。

プラグインについて: プラグイン名をクリックすると、プラグインのバージョンやライセンス状況に関する情報を確認できます。

コントロール パネルの下の ツール オプション パネルには、アクティブなツールに関するパラメーターが表示されません。



移動ツールのオプション パネル

ツールのオプション パネルには、そのツールの基本的なパラメーターが表示されます。すべてのパラメーターを表示するには、ツール オプションの左側にあるツール アイコンをクリックするか、イメージ ウィンドウ内を右クリックします。

ツール オプション パネルの右側には、次のアイコンが表示されます。

-  : AliveColors に関する最新のニュースを別ウィンドウで表示します。
-  : このプログラムのヘルプファイルを開きます。
-  : プログラムの環境設定を変更するための[環境設定]ダイアログボックスを開きます。

プログラムには、特定の機能を持つパネル (ナビゲーター、ツールバー、色、スワッチ、色相環、履歴、アクション、レイヤー、チャンネル、選択、ファイル情報) が用意されています。

選択した効果や調整レイヤーのパラメーターは、設定パネルに表示されます。

**[ヒント]**パネルには、マウスがパネル、ツール、オプションの上にある時、該当するヒントや簡単な説明が表示されません。

パネルの移動、結合、拡大/縮小、揃え、表示/非表示の切り替え等簡単に行うことができます。

## 操作方法

**AliveColors** は、詳細な画像編集、レタッチ、高品質画像補正、プロのような絵画だけでなく様式化された効果の作成も行うことができる、オールインワン グラフィック ソフトウェアです。

**ライセンスの種類**によってプログラムの機能が異なります。AliveColors FREE版では利用できない機能もあります。試用期間中にすべてのオプションを試すことができますので、利用環境に最適な種類を選んで購入できます。

基本的な操作方法は以下の通りです。

**ステップ 1: AliveColors** 画像エディターを**起動**します。

**ステップ 2:** ファイルを開く (サポートしている形式: TIFF、BMP、JPEG、PNG、RAW、SVG、PSD、WEBP、AKVIS) か、**新規作成**します。

[画像を開く]ダイアログボックスを開くには、スタート画面のウィンドウにある[ファイルを開く]ボタンをクリックするか、[ファイル]メニューの[開く]コマンドを使用するか、ホットキーの`Ctrl+O`キー、Mac の場合 `⌘+O` キーを押しながらクリックします。画像のショートカットを直接プログラム ウィンドウにドラッグして、画像を開くことができます。

You can load multiple selected files from disk into a single document as separate layers, using the **Load Files into Layers** command in the **File -> Automate** menu.

最近使用したファイルを表示するには、[ファイル]メニューの[最近使用したファイル]コマンドを使用します。



AliveColors ウィンドウ

複数の画像を同時に開くことができます。

ステップ 3: 画像の色と色相を調整するには、[画像]メニューの[調整]を選択します。

ステップ 4: 画像を編集するには、ツールバー内の該当するツールを使用します。

ステップ 5: 効果やフィルターの適用は、コントロール パネルの[効果]メニューを使用します。



AliveColors での画像編集

ステップ 6: 結果を保存するには、[ファイル]メニューの[名前を付けて保存]コマンド、またはホットキーの **Ctrl+Shift+S** キー、Mac の場合 **⌘+⇧+S** キーを使用します。

[名前を付けて保存]ダイアログボックスを開き、ファイル名の入力、ファイルの種類を選択 (TIFF、BMP、JPEG、PNG、SVG、WEBP、PDF、PSD、AKVIS)、保存先フォルダーの指定を行います。

注意: 複数のレイヤーが含まれている場合、**AKVIS 形式** を使用してすべてのチェックポイント、すべての種類のレイヤー、選択範囲、マスクを保存できます。最終結果は、対応している形式であれば、どの形式でも保存できます。

[ファイル]メニューの[保存]コマンド、またはホットキーの **Ctrl+S** キー、Mac の場合 **⌘+S** キーを使用して、元の画像に上書き保存します。

You can save each layer of the image to a separate file using the **File -> Save Layers to Files** command. When saving, select the folder, file name, and desired format.

Using the **File -> Save for Web** command, you can prepare and save an image for posting on the Internet. The dialog box allows you to select the optimal format, quality, and file size.

ステップ 7: 画像を印刷するには、[ファイル]メニューの[印刷コマンド]、またはキーボード ショートカットの **Ctrl+P** キー、Mac の場合 **⌘+P** キーを使用します。

ステップ 8: アクティブな画像を閉じる方法はいくつかあります。

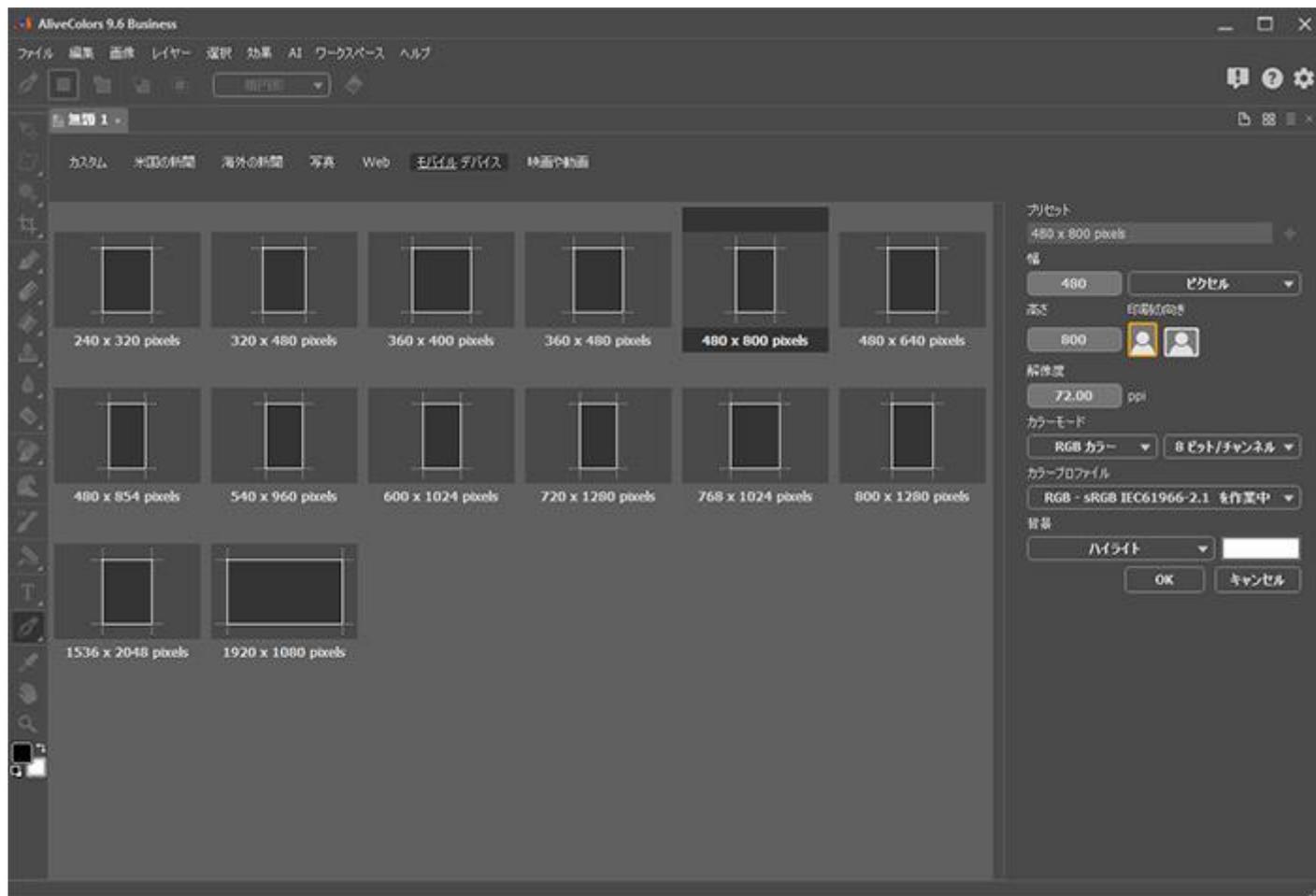
- 画像タブの  ボタンをクリック
- 画像タブの右側に表示される  ボタンをクリック
- コントロール パネルの[ファイル]メニューから[閉じる]を選択
- キーボード ショートカット **Ctrl+W**キー、Mac の場合 **⌘+W**キーを使用します。

ステップ 9: プログラムを終了する方法はいくつかあります。

- プログラム ウィンドウ右上にある X 印をクリック
- コントロール パネルの[ファイル]メニューから[終了]を選択
- キーボード ショートカット **Ctrl+Q**キー、Mac の場合 **⌘+Q**キーを使用します。

## 画像の新規作成

**AliveColors** では、ゼロから画像を作成することもできます。[ファイル]メニューの[新規]を選択するか、スタート画面の  をクリックします。



新規イメージの作成

プリセット グループを選択します。

- カスタム
- 米国の新聞
- 海外の新聞
- 写真
- Web**
- モバイル デバイス
- 映画や動画

プリセット グループを選択すると、中央のウィンドウに、プリセットのサムネイルが表示されます。プリセットを選択し、必要に応じて、以下のパラメーターを調整します。

ドキュメント サイズは、【幅】と【高さ】の各フィールドの手動入力で設定することもできます。

単位は、【単位】ドロップダウン リスト の一覧で確認でき、利用可能な単位は、ピクセル、インチ、センチメートル、ミリメートル、ポイント (パイカ) です。

【解像度】パラメーター：イメージ内のピクセル密度を特定し、1インチごとのピクセル数 (ppi) を計算します。

方向: ドキュメントの方向を[縦]  または[横]  から選択します。[縦]を選択すると、画像は短辺が上に来るよう配置 (表示) され、[横] を選択すると、長編が上に来るよう配置 (表示) されます。

**[カラーモード]**ドロップダウン リスト : カラースキームをグレースケール、RGB、CMYK、Lab のいずれかから選択します。モードによって、色の扱い方が異なります。カラーモード選択後に、色深度を8ビット/チャンネル、16ビット/チャンネル、32ビット/チャンネルのいずれかを選択します。

In the **Color Profile** drop-down list, select a profile for the document being created.

Use the **Background** option to set the color of the background layer. To use the custom background, select **Custom...** and choose color in the [color selection dialog](#).

設定を新しいプリセットとして保存する場合は、**[プリセットを保存]**ボタン  をクリックします。ボタンの横に名前が表示されます。デフォルトの設定では、名前には選択したサイズ、カラーモード、深度が含まれています。変更する場合は、名前フィールドに希望の英数字を入力します。

**[Enter]** キーを押すと、カスタム プリセット グループの中央のウィンドウに新しいプリセットが表示されます。

ユーザー作成のプリセットを削除するには、一覧から目的のプリセットを選択し、**[プリセットを削除]**ボタン  をクリックします。

**[OK]** をクリックすると、指定したパラメーターで新しいドキュメントが作成されます。

**[キャンセル]** をクリックすると、新しいドキュメントを作成せずに、ダイアログボックスを閉じます。

## AKVIS 形式

本ソフトウェアは、作業中のファイルをファイルに保存する際、ロスが少ない特別な **AKVIS** 形式を提供します。

ファイルを **.akvis** 形式に保存するには、メインメニューの[ファイル]メニューから[名前を付けて保存]を選択します。ダイアログボックスで、保存先フォルダーを選択し、ファイル名を入力したら、[形式]一覧から **AKVIS Document (\*.akvis)** を選びます。

ファイルを読み込むには、[ファイル]メニューの[開く]コマンドを使用します。

**AKVIS** ファイルには、すべてのレイヤー（ラスター、テキスト、調整、形）、グループ、プロパティ、マスク、選択範囲に加え、手動で追加作成したチェックポイント（履歴）など、保存時のイメージの状態すべてが含まれます。

**AKVIS** 形式で可能なファイル操作:

1. ドキュメント構造の保存（レイヤー、グループ、プロパティなど）
2. ラスタライズすることなく、テキスト/調整/形レイヤーを保存
3. ドキュメント構造にマスクやレイヤー効果を保存
4. チェックポイントの保存（以前の状態へのレストアが可能）
5. 同じパネルの選択範囲をすべて保存

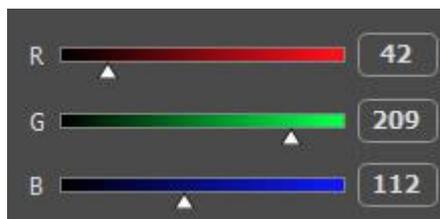
**AKVIS** 形式を、ドラフトの保存やバックアップ コピーのために使用することをお勧めします。最終処理結果を **JPG、TIFF、BMP、PNG、WEBP** 形式で保存できるので、共有もできます。

## カラーモード

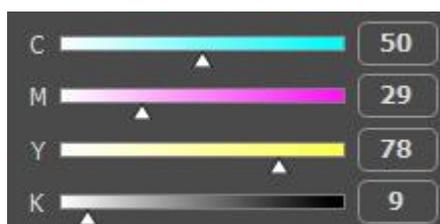
**AliveColors** では、画像の色深度と色空間の変更ができます。利用可能な色モードの一覧を確認するには、コントロールパネルにある[画像]メニューの[モード]を選択します。

プログラムは 4種類の色モードを用意しています。

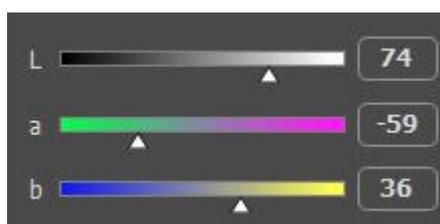
**RGB** モード: 最も一般的な色モデルです。すべての RGB 画像には、**R** (赤)、**G** (緑)、**B** (青) という3つの色チャンネルが含まれています。ピクセルの色は、この基本3色の組み合わせからなっています。すべての色チャンネルが 0 の場合、真っ黒になります。



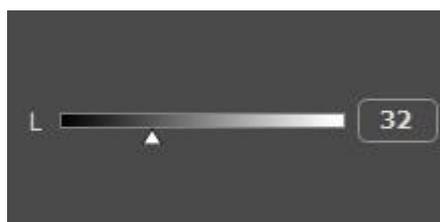
**CMYK** モード: オフセット印刷に使用される一般的な色モデルです。CMYK 画像には、**C** (シアン)、**M** (マゼンタ)、**Y** (黄色)、**K** (黒) の4つの色チャンネルが含まれています。ピクセルの色は、各色要素の値 (0-100%) によって定義されます。値が低いほど、色が薄くなります。



**Lab** モード: 人間の目が色を認知する方法に基づいた色モデルです。輝度 (L) は 0 から 100 の値を設定し、色要素 a (緑から紫) と b (青から黄色) はそれぞれ -128 から127 の間の値を設定できます。



**グレースケール** モード: このモードでは、異なる色に異なる濃度のグレーが使用されます。このモードを適用すると、使用できるチャンネルは、グレーの 1色のみです。8ビット/チャンネル画像では、濃度の異なる 256 種類のグレーが使用されることがあります。



このメニューでは、色深度 (**8**ビット/チャンネル、**16**ビット/チャンネル、**32**ビット/チャンネル) を調整することもできます。

画面上の色を表示するために、RGB モードでは 3つの色/チャンネルが使用されています。8 ビット/チャンネル画像の場合、各色チャンネルには、256 バリエーション ( $2^8 = 256$ ) があります。3チャンネルあるので、1ピクセルあたり、1億6800万色 ( $256^3$ ) を再現できることになります。

16ビット/チャンネルや 32ビット/チャンネル画像の場合、各ピクセルが再現できる色はさらに多くなります。

## 画像のサイズ変更

**AliveColors** 画像エディターを使用して、画像のサイズを変更する方法を紹介します。 [ビデオ チュートリアル](#) を見ていただくこともできます。

お気に入りの設定をプリセットとして保存できます。利用可能なプリセットは、ドロップダウン リストに表示されます。プリセットに変更が加えられると、ドロップダウンメニューの名前が「カスタム」に変更され、【カスタム プリセットの保存】 ボタン  が一覧の横に表示されます。現在の設定を保存するには、このボタンをクリックします。プリセットには、 *Custom\_1*、*Custom\_2* のように自動的に名前が割り当てられ、ハイライトされているフィールドで名前（英数字使用）を変更できます。 **Enter** キーを押すと、新しいプリセットがドロップダウン リストに表示されません。

ユーザー作成のプリセットを削除するには、一覧から目的のプリセットを選択し、[カスタム プリセットを削除] ボタン  をクリックします。

 をクリックすると、ユーザー プリセットを `.presets` ファイルにエクスポートできます。プログラムにプリセットを読み込むには、  をクリックします。

## 画像サイズ

画像のサイズを変更するには、[画像]メニューの[画像サイズ]コマンドを使用します。



[画像のサイズ変更]ダイアログボックス

- サイズは、[幅]と[高さ]の値によって決まります。サイズを変更する場合は、該当する値を変更します。利用可能な単位は、ドロップダウン リスト の一覧で確認できますが、ピクセル、インチ、センチメートル、ミリメートル、ポイント（パイカ）です。
- 解像度: [解像度] パラメーターは、イメージ内のピクセル密度を特定し、1インチごとのピクセル数 (ppi) を計算します。
- レイヤー効果を拡大/縮小: チェックボックスがオンの場合、レイヤー効果は画像サイズに比例して拡大/縮小されます。チェックボックスがオフの場合、効果の元のサイズが維持されます。
- 比率を維持: チェックボックスをオンにすると、画像の比率（幅と高さ）を維持することができます。
- 画像リサンプリング: チェックボックスがオンの場合、画像のサイズと解像度をそれぞれ個別に変更（画像内のピクセルの総数を変更）できます。

チェックボックスがオフの場合、画像のサイズまたは解像度のいずれかのみ変更できます。ピクセルの総数を維持するために必要な残数の値を自動的に調整します。

- **[画像リサンプリング]**チェックボックスがオンの場合、リサンプリング方法を選択できます。ピクセルの追加もしくは削除を行う方法を指定します。

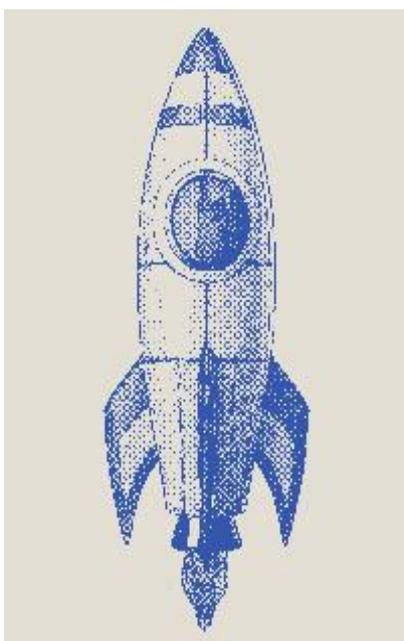
リサンプリング方法:

ニアレストネイバー: 処理速度は速いが、正確さに関してはやや劣る方法。

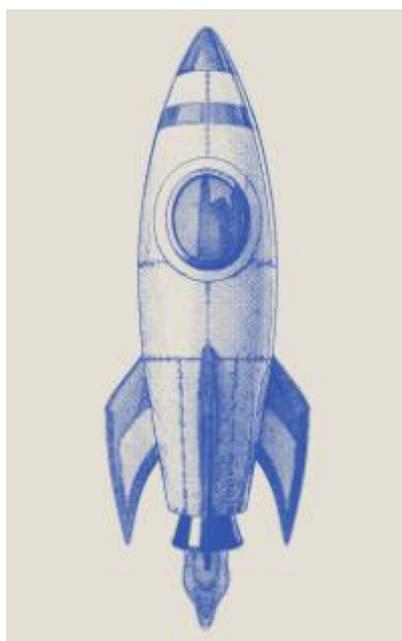
バイリニア補間: 平均的な品質をもたらす最適な方法。

バイキュービック補間: 最も正確ではあるが、処理速度は最も遅くなる方法。

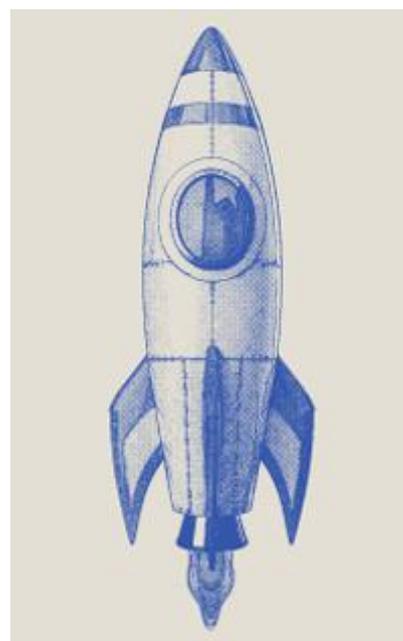
画像の縮小 (リサンプリング技術を使用)



ニアレストネイバー



バイリニア補間



バイキュービック補間

イメージ全体を変換する場合は、[OK]をクリックします。変更を保存せずにダイアログを閉じる場合は、[キャンセル]ボタンをクリックします。

## キャンバス サイズ

キャンバスとは、すべての画像レイヤーを含み、特定のサイズを持つワークスペースのことです。ドキュメントのサイズを変更する場合は、キャンバスのサイズを変更する必要があります。

[キャンパスのサイズ変更]ダイアログボックスを開くには、[画像]メニューの[キャンパスサイズ]コマンドを使用します。



[キャンパスのサイズ変更]ダイアログボックス

- [実際のサイズ]セクションでは、現在のサイズが表示されます（単位はメガバイト）。幅と高さは、指定された単位で表示されます。
- [変更後のサイズ]セクションでは、[幅]、[高さ]の各フィールドに値を入力することでサイズを変更できます。ワークスペースを大きくすると、境界の大きさに合わせて画像が拡大されます。ワークスペースを小さくすると、画像のエッジが切り落とされます。利用可能な単位は、ドロップダウン リストの一覧で確認できますが、ピクセル、インチ、センチメートル、ミリメートル、ポイント（パイカ）です。
- 相対: チェックボックスがオンの場合は、[幅]または[高さ]のいずれかのフィールドに希望する値を入力します。チェックボックスがオフの場合は、現在のキャンパス サイズ (値) から大きく/小さくする値を入力します。キャンパスを大きくするには、0以上の値を入力します。キャンパスを小さくするには、0以下の値を入力します。
- サイズを変更した画像の位置を調整するには、8つの矢印ボタンを使用します。中央のボタンは、キャンパス内の画像の位置を指しています。
- [背景]チェックボックスがオンの場合、追加したエッジの色を追加することができます。色パレットをクリックして、**【色選択】ダイアログ**を開きます。チェックボックスがオフの場合は、追加された領域が透過になります。

注意: 色のついたエッジは、下のレイヤーにのみ追加されます。他のレイヤーのエッジは、透過になります。



キャンバスのサイズを大きくする

キャンバスのサイズを変更するには、[OK]をクリックします。変更を適用することなくダイアログを終了する場合は、[キャンセル]をクリックします。

## グラフィック タブレットでの作業

**AliveColors** エディターでは、画像の作成や編集にグラフィック タブレットを使用することができます。グラフィック タブレットを使用すると、ストロークの見え方をダイナミックな仕方で変更できます。スタイラスで描画する際の筆圧、傾き、回転等によって、ストロークは大きく異なります。

スタイラスを使用して、マウス機能 (ツールの選択、色の選択、パラメーターの変更等) を実行することもできます。

例として、カラーブラシ ツール  を使用したグラフィック タブレットの作業について考えます。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。



スタイラスでの操作が可能なツール オプションについては、ドロップダウン メニューを表示するためのボタンがあります。指定したスタイラス オプションを有効/無効にするには、マウスを左クリックします。右クリックまたは左マウスボタンの長押しによってドロップダウン ボタンが開き、ブラシのパラメーターに割り当ててるスタイラス オプションを選択できます。

-  筆圧: スタイラスの圧力によってパラメーターの値が変わります。
-  回転: スタイラスの回転によってパラメーターの値が変わります。
-  傾き: スタイラスの傾きによってパラメーターの値が変わります。

ブラシのサイズをスタイラスの筆圧に割り当ててみましょう。スタイラスの圧力が弱い場合は細いストローク、圧力が強い場合は太いストロークになりますが、[ツール オプション]パネルで設定した範囲内のサイズになります。



細いストローク



太いストローク

1つのスタイラス オプションに、複数のツール パラメーターを割り当てることができます。例として、スタイラスの筆圧を[サイズ]と[透過度]パラメーターに割り当てる場合を取り上げます。筆圧が弱い場合には、細くて透明なストロークに、筆圧が強い場合は太くて不透明なストロークになります。ストロークの太さと透過度は、ツール パラメーターで指定した値を超えることはありません。



細くて透明なストローク



太くて不透明なストローク

ブラシ オプションの[削除]をクリックすると、元の値にリストアされます。割り当てに関するすべての設定が無効になります。

## バッチ処理

**AliveColors** がサポートしているバッチ処理機能は、同じ設定を一連の（複数の）画像に自動的に適用することができ、時間と労力の節約になります。

複数の画像を自動的に処理する方法は、[ビデオ チュートリアル](#)でも確認いただけます。

この機能を利用したことのない方でも、使い方を理解するのは難しくはありません。アクションを作成し、画像のグループに適用するだけです。

**注意:** アクションに記録できないコマンドもあります。

以下の手順を実行します。

**ステップ 1:** まず、2つのフォルダーを作成します。ここでは、**Source Files** と **Result Files** とします。元の画像は、**[Source Files]**フォルダーに保存します。編集された画像は、**[Result Files]**フォルダーに保存されます。

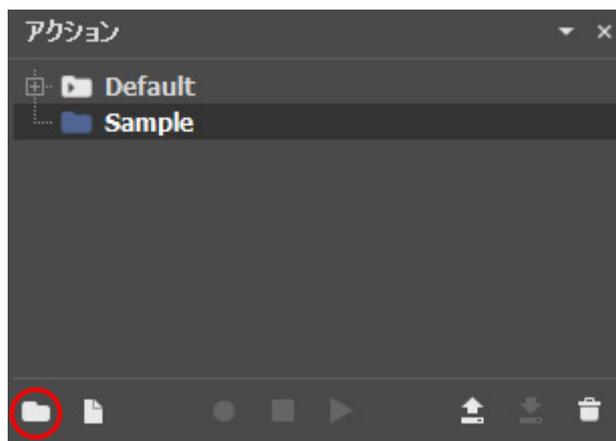
**ステップ 2:** オリジナルの画像から1枚を **AliveColors** で開きます。この画像を使って、パラメーターを調整し、アクションを作成します。



元のイメージ

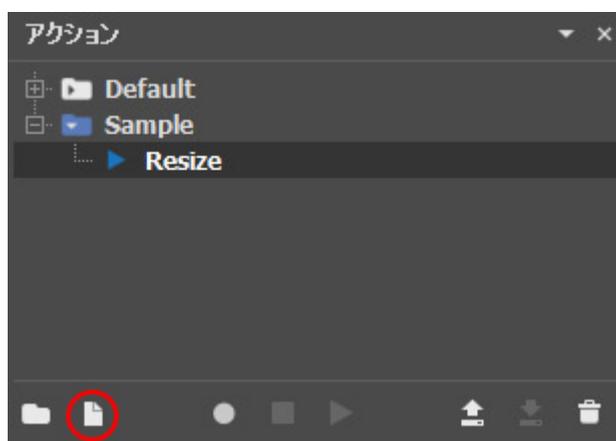
**ステップ 3:** **[アクション]**パネルを開き、**[新規セットの作成]**ボタン  をクリックします。アクションセット名、例えば、**"Sample"** 等と入力します。名前を編集する場合は、ダブルクリックします。

既にアクション用のセットがある場合は、それを選択します。



[アクション]パネル

ステップ 4: [新規アクションを作成]  をクリックし、"Resize" 等、名前を入力します。



新規アクション

【開始】ボタン  をクリックすると、アクションの記録が開始されます。

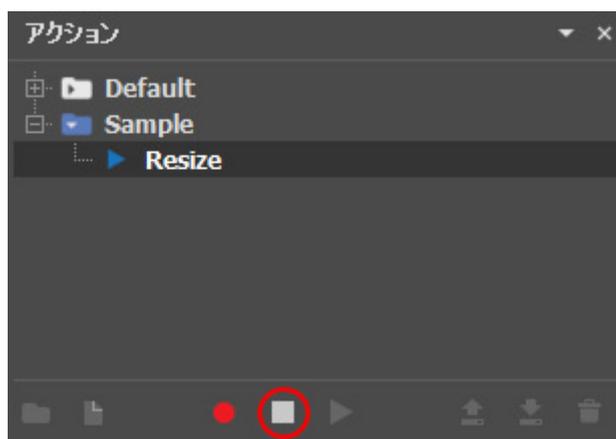
ステップ 5: 記録する操作やコマンドを実行します。例えば、[画像のサイズ変更]ダイアログボックスを呼び出し ([画像]メニュー > [画像サイズ]の順に選択)、設定を調整します。



[画像のサイズ変更]ダイアログボックス

[OK]ボタンをクリックします。サイズが変更された画像は、エディターのウィンドウに表示されます。

ステップ 6: [アクション]パネル下部の[停止]ボタン  をクリックして、アクションの記録を停止します。



アクションの記録を停止

ステップ 7: アクションが作成されましたので、いつでもバッチ処理を開始できる状態です。[ファイル]メニューで、[自動化] > [バッチ処理]の順に選択し、パラメーターを設定します。

ソース フォルダー: 処理を行う画像が含まれているフォルダーを指定します。

ターゲット フォルダー: 処理後のファイルを保存するフォルダーを指定します。

[サブフォルダーを含む]チェックボックス: 有効にすると、指定したフォルダーのサブフォルダー内のすべての画像を、構造を維持したまま処理できます。

名前を付けて保存: ドロップダウン リストから、保存するファイル形式を選択します。

**RAW** に名前をつけて保存: ドロップダウンリストから、RAWファイルの保存形式を選択します。

 をクリックすると、選択したファイル形式の保存オプションを変更するためのダイアログボックスを表示します。

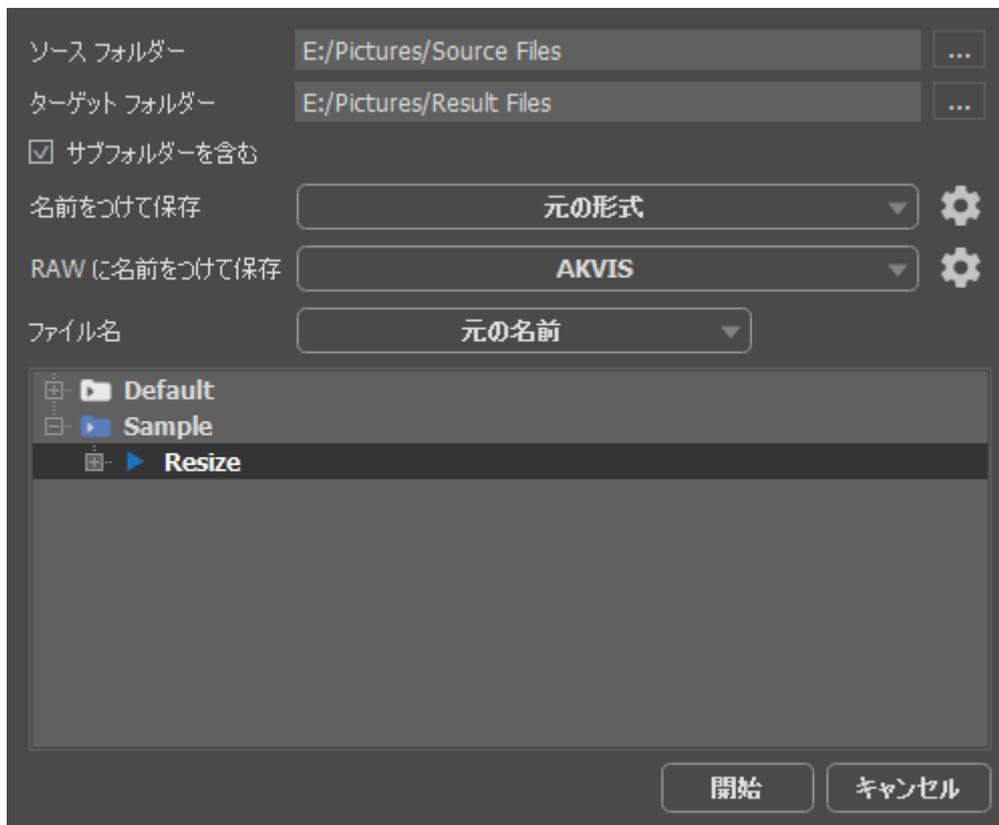
ファイル名: 出力ファイルにどんな名前を付けて保存するか指定します。

元の名前: 処理済みファイルは、元の名前で保存されます。

接尾辞を追加: 指定した接尾辞を元のファイル名に追加した名前で保存します。

新しい名前: 指定した名前と連続する番号を使用したファイル名に変更して、保存します。

アクション一覧では、**[Sample]**グループ、**[Resize]**アクションの順に選択します。



[バッチ処理]タブ

ステップ **8**: [開始]をクリックして、処理を開始します。**AliveColors** は、**[Source Files]**フォルダー内のすべての写真を処理し、**[Result Files]**フォルダーに保存します。

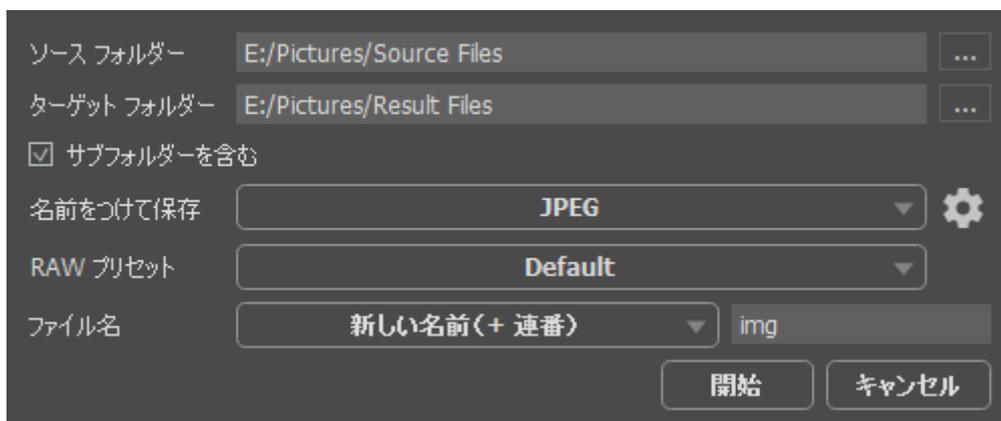
処理を中断するには、[バッチ処理]タブを閉じます。

注意: バッチ処理はインターフェイスの邪魔になりませんので、並行して他の画像処理/編集を行うことができます。

## バッチ変換

AliveColorsを使用すると、一連の画像を1つの形式から別の形式へとまとめて変換することができます。

変換するには、【ファイル】メニュー > 【自動】 > 【変換...】 を選択します。



バッチ変換

### 変換オプション:

ソース フォルダ: 元の画像が保存されているフォルダを選択します。

ターゲット フォルダ: 変換後の画像を保存するフォルダを選択します。

【サブフォルダを含む】チェックボックス: 有効にすると、指定したフォルダのサブフォルダ内のすべての画像を、構造を維持したまま処理できます。

名前を付けて保存: ドロップダウン リストから、保存するファイル形式を選択します。

 をクリックすると、選択したファイル形式の保存オプションを変更するためのダイアログボックスを表示します。

**RAW** プリセット: 変換の際に RAW ファイル処理に使用するプリセットをリストから選択できます。 **RAW 処理** モードで、新しいプリセットを作成することができます。

ファイル名: 出力ファイルにどんな名前を付けて保存するか指定します。

元の名前: 処理済みファイルは、元の名前で保存されます。

接尾辞を追加: 指定した接尾辞を元のファイル名に追加した名前で保存します。

新しい名前: 指定した名前と連続する番号を使用したファイル名に変更して、保存します。

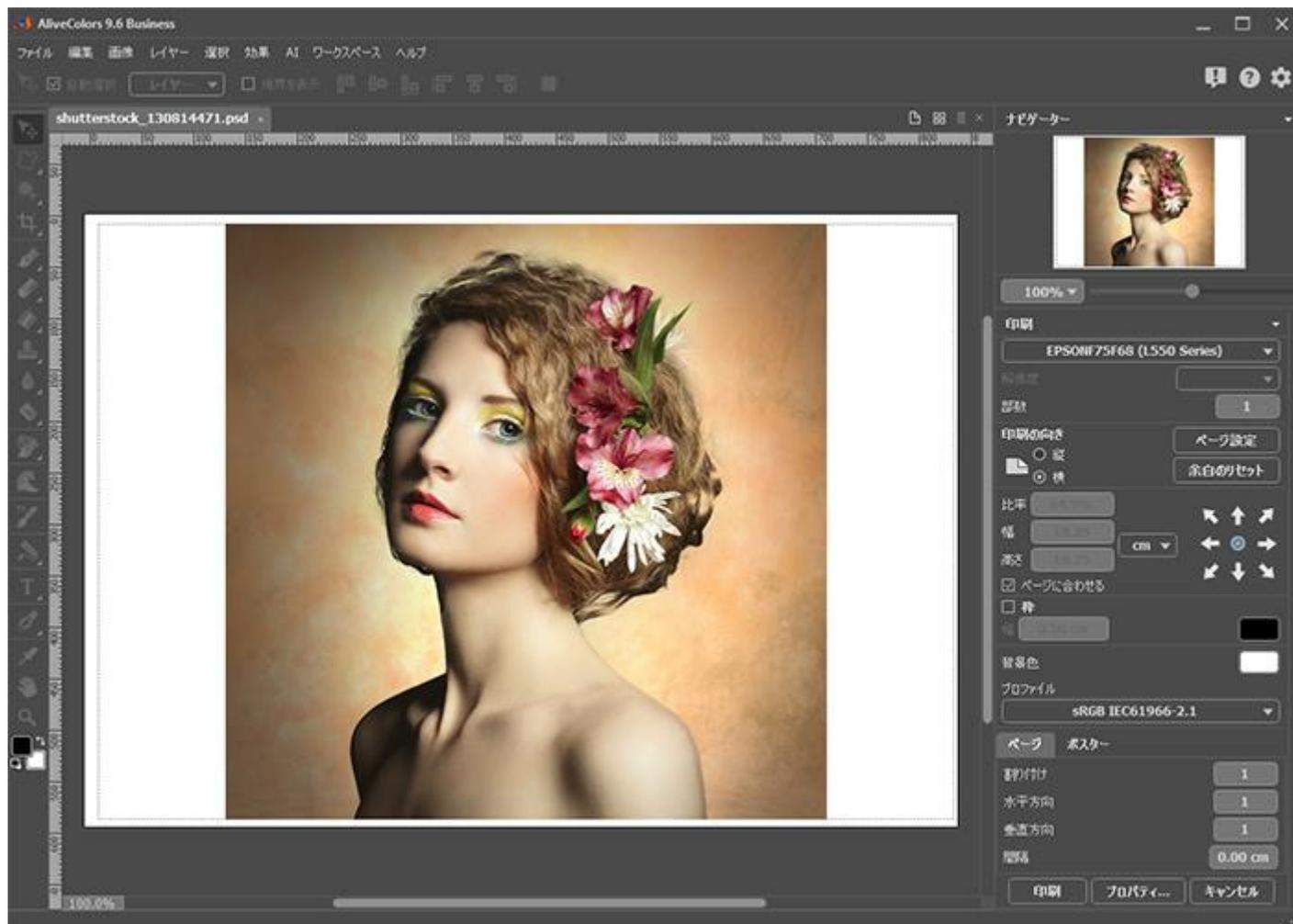
【開始】をクリックして、処理を開始します。**AliveColors** は、【ソース フォルダ】内の画像を一つずつ処理し、【ターゲット フォルダ】に、指定された形式で保存します。

処理を中断するには、【バッチ変換】タブを閉じます。

**注意:** ファイル変換は、プログラム インターフェースの邪魔をすることがない為、並行して他の画像編集を行うことができます。

## 画像を印刷

印刷モードは、印刷を行う準備を行うときに使用します。印刷オプションを開くには、[ファイル]メニューの[印刷]コマンド、またはホットキーである **Ctrl+P** キー、Mac の場合 **⌘+P** キーを使用します。



AliveColors での印刷オプション

設定パネルのパラメーターを調整します。

リストからプリンターを選択し、希望の解像度と部数を指定します。

[印刷の向き]では、紙の方向を設定します。[縦]または[横]から選択します。

[ページ設定]をクリックして表示されるダイアログボックスでは、用紙サイズ、印刷の向き、余白などの設定を行うことができます。

[余白のリセット]をクリックすると、ページのマージンをデフォルトの設定値に戻すことができます。

イメージの印刷サイズを変更するには、[比率]、[幅]、[高さ]、[ページに合わせる]等のパラメーターを調整します。これらは印刷にのみ影響するものであり、イメージ自体には影響しません。印刷するイメージのサイズ変更を行うには、[比率]に値を直接入力するか、[幅]と[高さ]に値を入力します。

イメージサイズを用紙に合わせる場合は、[ページに合わせる]チェックボックスをオンにします。

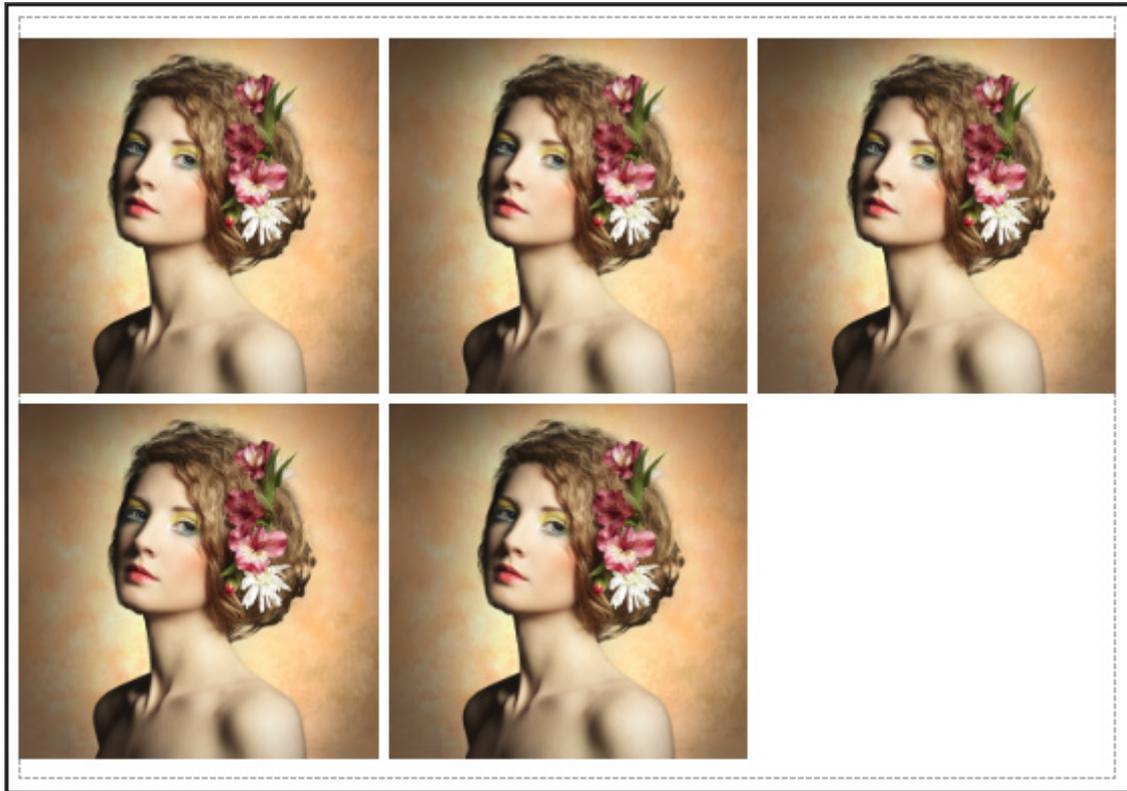
ページ上のイメージをマウスで動かしたり、矢印キーを使って揃えたりできます。

[枠]を有効にし、枠の幅や色を指定できます。

色パレットをクリックして、[背景色]を変更できます。

In the **Profile** drop-down list, select the profile to convert the image before being sent to the output device.

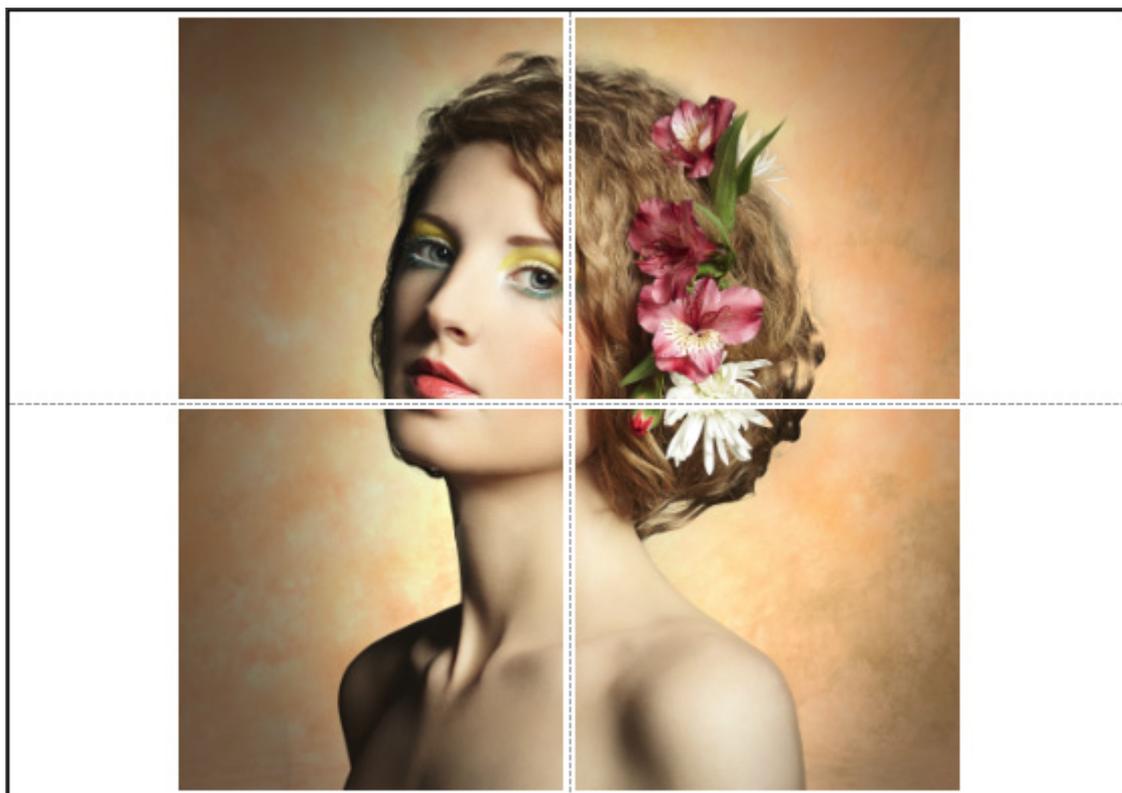
[ページ]タブでは、1枚にイメージを複数印刷するための設定を行うことができます。



ページの印刷

- 割り付け: 1ページに画像を何枚印刷するかを指定します。
- 水平方向 と 垂直方向: これらの数は、それぞれイメージの行と列の数を意味します。
- 間隔: それぞれのイメージの間隔を指定します。

[ポスター]タブでは、大きな画像を複数のページに分け、それぞれの結合部分とともに印刷することができます。



ポスター印刷

- ページ: チェックボックスがオンの場合、イメージを何枚に分けて印刷するかを指定できます。この設定に応じて、イメージの拡大率が調整されます。チェックボックスがオフの場合、プログラムが実際のサイズに応じて、自動的に最適枚数を選択してくれます。
- のりしろ: チェックボックスがオンの場合、ページ結合部分ののりしろの幅を指定できます。のりしろはページの右側と下部に追加されます。
- 切り取り線: チェックボックスがオンの場合、余白に切り取り線を表示させることができます。
- ページ番号の表示: チェックボックスがオンの場合、行と列の番号が余白部分に表示されます。

指定したパラメーターでイメージを印刷するには、[印刷]ボタンをクリックします。  
変更をキャンセルし、ダイアログボックスを閉じるには、[キャンセル]をクリックします。

[プロパティ...]ボタンをクリックすると、システム ダイアログボックスが表示され、詳細な設定を行ったり、印刷を行ったりできます。

## 環境設定

[環境設定]ダイアログボックスを開くには、プログラム ウィンドウの右上にある  ボタンをクリックするか、[ファイル]メニューの[環境設定...]コマンドを使用します。異なるパラメーターを含むいくつかのタブがあります。

## 全般



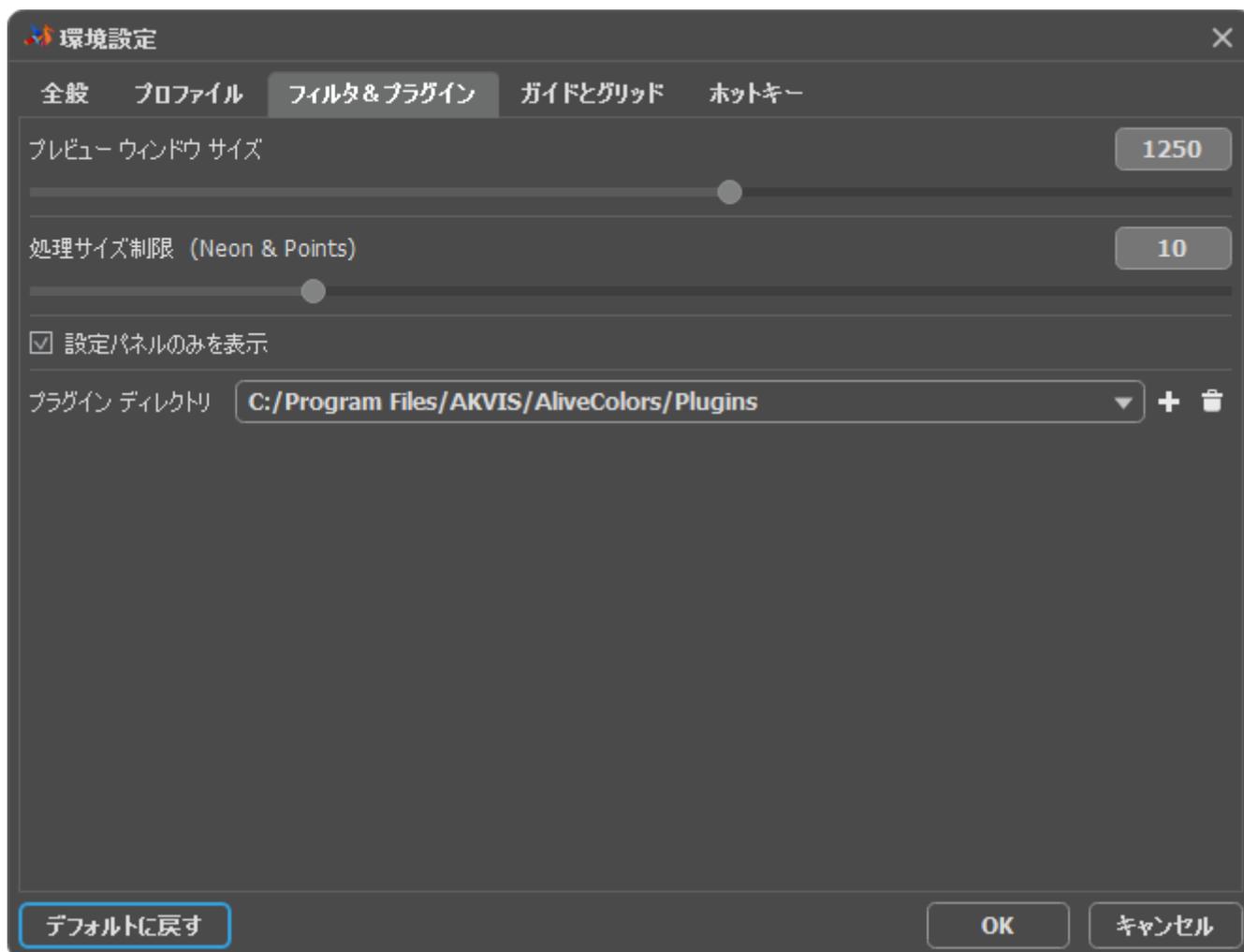
- **インターフェイス テーマ**: インターフェイスのテーマを選択します。ライト (明るい) または **ダーク (暗い)** の2種類のテーマがあります。
- **インターフェイスの拡大/縮小**: インターフェイス要素のサイズを選択します。[自動]に設定されている場合、ワークスペースは、自動的に画面の解像度に合わせて拡大/縮小されます。
- **言語**: ドロップダウンリストから、インターフェイスの言語を選択します。
- **履歴表示数** (設定可能範囲は 0-100): [履歴]パネルに表示される状態の履歴数を指定します。値が 0 に設定されている場合、表示される履歴は制限がなく、すべて表示されます。
- **最近使ったファイル** (設定可能範囲は 5-30): 最近使ったファイルの表示数を指定します。このオプションにより、最近使用したファイルを再度開いて作業しやすくなります。
- **自動保存**: チェックボックスを有効にすると、指定した時間が経過するたびに、自動的にリカバリー用のファイルを作成します。予期せぬプログラムの終了やクラッシュの際に、保存していないファイルを回復するのに役立ちます。
- **単一レイヤー イメージ新規作成時のファイル タイプ**: 単一レイヤー ファイルを新たに保存する際のデフォルト拡張子を JPG、PNG、TIFF、AKVIS の中から指定できます。
- **[スタート画面を使用]** チェックボックス: チェックボックスがオンの場合、イメージ ウィンドウから新規作成や最近使用したファイルを開く等のクイック アクセスが可能になります。最新使用したファイルのリスト内のファイルを固定するには、 ボタンを使用します。ファイルの固定を解除するには、 をクリックします。

- **[学習パネルを有効にする]**チェックボックス:チェックボックスをオンにすると、スタート画面下部にチュートリアルへのリンクを含むパネルが表示されます。
- **[GPUを使用]**チェックボックス:チェックボックスを有効にすると、GPU アクセラレーションが作動します。
- **[インターネット接続の禁止]**チェックボックス:チェックボックスをオンにすると、プログラムがインターネットに接続しないようにします。この場合、最新のニュース、ビデオレッスンのフィード、サーバーへの直接接続によるプログラムの起動など、一部の機能が利用できなくなります。
- アプリケーションのタイトルにユーザー名を表示:チェックボックスをオンにすると、ライセンス所有者の名前がプログラムのタイトルに表示されます。[AliveColors](#) をアクティベートした時に使用した名前です。
- **Show Hints in Status Bar.** When the check-box is enabled, a hint for the selected option is displayed at the bottom of the program window. It's a text line with a brief description of the panels, filters, tools, parameters when the mouse cursor is hovering over them.
- **Large Toolbar Icons.** When the check-box is active, the tool icons become larger.

**Profile.** Color profiles are necessary to accurately and reliably transfer color to different output devices (screens, printers, etc.). They help to standardize the appearance of images.

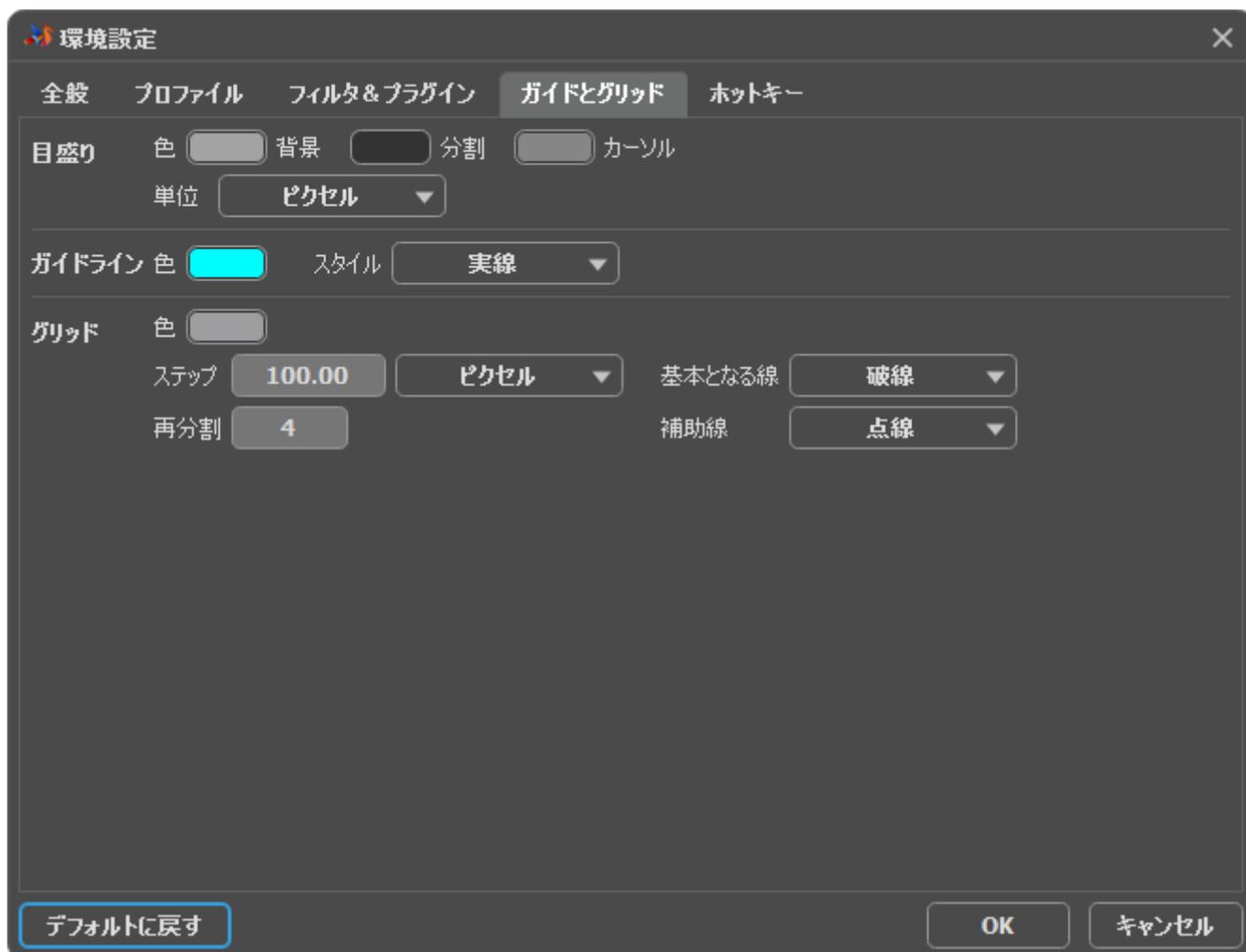


## フィルターとプラグイン



- **プレビュー ウィンドウ サイズ (ピクセル)** :効果や調整のプレビュー ウィンドウのサイズを設定します。サイズの設定可能範囲は、200x200 ピクセルから 2000x2000 ピクセルです。プレビュー ウィンドウの表示/非表示の切り換えは、パラメーター パネルの【固定されたプレビュー領域】チェックボックスを使用します。
- **処理サイズ制限:Neon 内蔵プラグイン** のみ。このパラメーターは、処理するイメージのサイズを一時的に減らすことによって、イメージの処理速度を速めることができます。ファイルサイズ (メガピクセル単位) が設定値以下の場合、イメージは通常通りの処理が行われます。読み込んだファイルサイズが設定値より大きい場合、イメージのサイズを一時的に減らして処理を行った後に、元のサイズに戻します。
- **【設定パネルのみを表示】**チェックボックス:チェックボックスをオンにすると、効果やフィルターを起動した時に、設定パネルのみが表示されます。ナビゲーター、ヒントパネル、ツールバー以外で、割り当てられているパネルはすべて非表示になります。
- **プラグイン ディレクトリ** :AliveColors 画像エディターと互換性のある外部プラグインへのパスを指定します。新しいパスを追加するには、**+** ボタンをクリックし、ディレクトリを選択します。**-** ボタンをクリックすると、パスを削除できます。

## ガイドとグリッド



[ワークスペース]メニューのコマンドを使用して、ガイドライン等の表示/非表示を変更できます。パラメーターは、機能別に以下の3つにグループ分けされています。

- **【目盛り】**セクション:目盛りの線の色を変更できます。

それぞれ該当するカラーパレットをクリックして、背景、分割、カーソルの色を変更します。

計測に使用する単位は、ドロップダウン リストから選択するか、マウスを右クリックして選択します。

- **【ガイドライン】**セクション:ガイドラインの見た目を変更できます。

カラーパレットをクリックして、ガイドラインの色を選択します。

【スタイル】ドロップダウン リストの直線、破線、点線から線の種類を選択します。

- **【グリッド】**セクション:グリッド (基本となる線と補助線) の見た目を変更できます。

グリッドラインの色 の変更は、カラーパレットをクリックして行います。

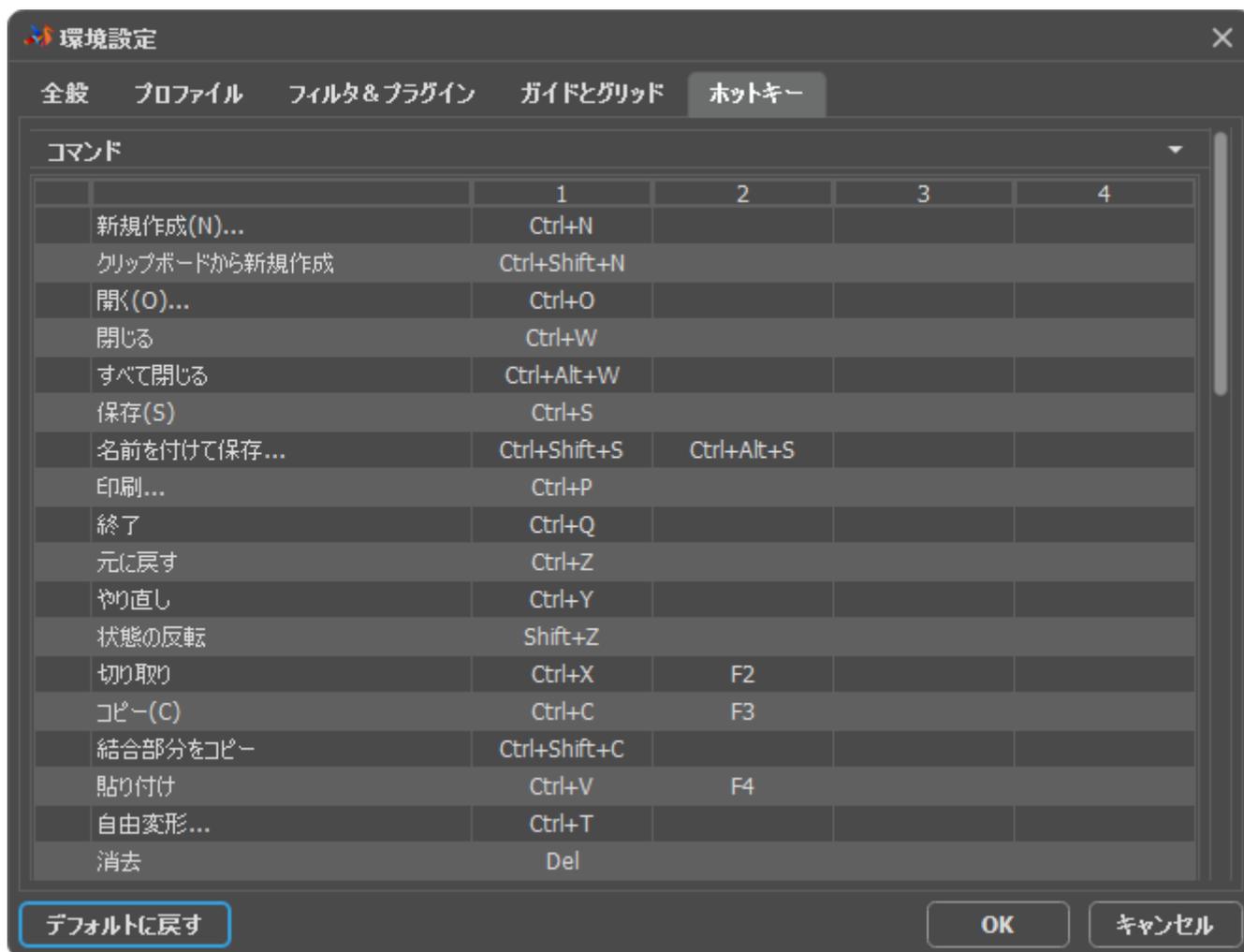
ステップ:基本となるライン間のグリッド間隔を調整します。単位は変更可能です。

再分割:補助線の間隔を設定します。

グリッドラインの表示方法を直線、破線、点線から選択できます。

基本となる線と補助線、それぞれの線の種類について、ドロップダウン リストから選択します。

ホットキー:このタブを使用して、**キーボード ショートカット**をカスタマイズできます。



【環境設定】ウィンドウでの変更内容を保存するには、**[OK]**をクリックします。[デフォルトに戻す]ボタンを使用することで、デフォルトの設定に戻すことができます。

## ホットキー

キーボード ショートカット (ホットキーとも呼ばれる) を使うと、処理を簡単かつ短時間で済ませることができます。ツールを有効にするには、アイコンをクリックするか、キーボード ショートカットを使用します。

以下に挙げる**AliveColors** で使用可能なショートカットの一覧をご確認ください。ショートカットの変更は、プログラム ウィンドウ右上の  をクリックした[環境設定]の[ホットキー]タブで行います。

### Windows

### Mac

#### 基本的なコマンド

Ctrl+N	⌘+N	新規イメージの作成
Ctrl+Shift+N	⌘+⇧+N	クリップボードから新しいイメージを作成
Ctrl+O	⌘+O	イメージを開く
Ctrl+W	⌘+W	イメージを閉じる
Ctrl+Alt+W	⌘+Option+W	すべてのイメージを閉じる
Ctrl+S	⌘+S	イメージを保存
Ctrl+Shift+S	⌘+⇧+S	名前を付けて保存...
Ctrl+Alt+Shift+S	⌘+Option+⇧+S	Web用に保存
Ctrl+P	⌘+P	イメージを印刷
Ctrl+Z	⌘+Z	1つ前のアクションを元に戻す
Ctrl+Y	⌘+Y	1つ前のアクションをやり直し
Shift+Z	⇧+Z	最後のアクションに戻る (履歴内の2つの状態間を切り替え)
F1	F1	チュートリアルを開く
Ctrl+Q	⌘+Q	プログラムを終了

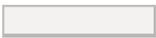
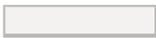
#### 拡大/縮小

+ もしくは Ctrl++	+ もしくは ⌘++	拡大
- もしくは Ctrl+-	- もしくは ⌘+-	縮小
Ctrl+1	⌘+1	元のサイズ (100%)
Ctrl+0	⌘+0	ウィンドウに合わせて拡大/縮小
Alt+→	Option+→	ウィンドウの幅に合わせて拡大/縮小
Alt+↓	Option+↓	ウィンドウの高さに合わせて拡大/縮小

#### 調整

Ctrl+L	⌘+L	レベル
Ctrl+Shift+L	⌘+⇧+L	自動レベル調整
Ctrl+Alt+Shift+L	⌘+Option+⇧+L	自動コントラスト
Ctrl+M	⌘+M	カーブ
Ctrl+U	⌘+U	色相/彩度
Ctrl+B	⌘+B	色バランス
Ctrl+I	⌘+I	反転
Ctrl+Alt+Shift+B	⌘+Option+⇧+B	白黒
Ctrl+H	⌘+H	均一化
Ctrl+Shift+U	⌘+⇧+U	非彩色

<b>Ctrl+Alt+I</b>	<b>⌘+Option+I</b>	<b>サイズ変更</b>
<b>Ctrl+Alt+C</b>	<b>⌘+Option+C</b>	画像のサイズ変更
		キャンバスのサイズ変更
		<b>レイヤー</b>
<b>Ctrl+Alt+G</b>	<b>⌘+Option+G</b>	クリッピング マスクの作成/削除
<b>Ctrl+G</b>	<b>⌘+G</b>	レイヤーをグループ化
<b>Ctrl+Shift+G</b>	<b>⌘+⇧+G</b>	レイヤーのグループ化解除
<b>Ctrl+,</b>	<b>⌘+,</b>	レイヤーの表示 / 非表示
<b>Ctrl+Shift+] ]</b>	<b>⌘+⇧+] ]</b>	最前面へ
<b>Ctrl+] ]</b>	<b>⌘+] ]</b>	前面へ
<b>Ctrl+[ [</b>	<b>⌘+[ [</b>	背面へ
<b>Ctrl+Shift+[ [</b>	<b>⌘+⇧+[ [</b>	最背面へ
<b>Ctrl+E</b>	<b>⌘+E</b>	選択レイヤーを統合
<b>Ctrl+Shift+E</b>	<b>⌘+⇧+E</b>	可視レイヤーを統合
		<b>選択</b>
<b>Ctrl+A</b>	<b>⌘+A</b>	すべて選択
<b>Ctrl+D</b>	<b>⌘+D</b>	選択解除
<b>Ctrl+Shift+D</b>	<b>⌘+⇧+D</b>	再選択
<b>Ctrl+Shift+I</b>	<b>⌘+⇧+I</b>	選択の反転
<b>Ctrl+X</b>	<b>⌘+X</b>	選択範囲を切り取り
<b>Ctrl+C</b>	<b>⌘+C</b>	クリップボードにコピー
<b>Ctrl+Shift+C</b>	<b>⌘+⇧+C</b>	すべてのレイヤーのコンテンツをコピー
<b>Ctrl+V</b>	<b>⌘+V</b>	クリップボードから貼り付け
<b>Ctrl+J</b>	<b>⌘+J</b>	コピーして作成
<b>Ctrl+Shift+J</b>	<b>⌘+⇧+J</b>	切り取って作成
<b>Ctrl+Alt+R</b>	<b>⌘+Option+R</b>	エッジの微調整
<b>削除</b>	<b>削除</b>	選択範囲を削除
		<b>ツール</b>
<b>V</b>	<b>V</b>	移動ツール
<b>Ctrl+T</b>	<b>⌘+T</b>	変形ツール
<b>M</b>	<b>M</b>	選択ツール
<b>W</b>	<b>W</b>	クイック選択ツール
<b>C</b>	<b>C</b>	切り取りツール
<b>O</b>	<b>O</b>	View Mode for Grid while Cropping
<b>Shift+O</b>	<b>⇧+O</b>	Flip Grid while Cropping
<b>T</b>	<b>T</b>	テキスト ツール
<b>I</b>	<b>I</b>	スポイト ツール
<b>H</b>	<b>H</b>	手のひらツール
<b>Z</b>	<b>Z</b>	ズーム ツール
<b>B</b>	<b>B</b>	ペイント/描画ツール

<b>E</b>	<b>E</b>	消しゴム ツール
<b>G</b>	<b>G</b>	塗りつぶしツール
<b>S</b>	<b>S</b>	クローンスタンプ / カメレオンブラシ ツール
<b>K</b>	<b>K</b>	ぼかし、シャープ、指先 ツール
<b>O</b>	<b>O</b>	覆い焼きツール、焼きこみツール、スポンジツール
<b>J</b>	<b>J</b>	修復ツール
<b>D</b>	<b>D</b>	変形ツール
<b>X</b>	<b>X</b>	効果ブラシ
<b>A</b>	<b>A</b>	アーティスティック ブラシ
<b>U</b>	<b>U</b>	形ツール
<b>[</b> または <b>]</b>	<b>[</b> または <b>]</b>	ブラシサイズを大きく/小さくする
<b>N</b> +マウスホール	<b>N</b> +マウスホール	ブラシ サイズを変更
<b>Shift</b> + <b>[</b> または <b>Shift</b> + <b>]</b>	<b>⇧</b> + <b>[</b> または <b>⇧</b> + <b>]</b>	ブラシの硬さを下げる/上げる
		ウィンドウ内の画像をスクロール (スペースバーを押すと、一時的に手のひら ツールが有効になります)
		<b>パネル (有効/無効にする):</b>
<b>F5</b>	<b>F5</b>	ツールオプション パネルを拡張
<b>F6</b>	<b>F6</b>	[色]パネル
<b>F7</b>	<b>F7</b>	[レイヤー]パネル
<b>F8</b>	<b>F8</b>	[ファイル情報]パネル
<b>F9</b>	<b>F9</b>	[アクション]パネル
		<b>補助線:</b>
<b>Ctrl</b> + <b>R</b>	<b>⌘</b> + <b>R</b>	目盛を表示
<b>Ctrl</b> + <b>'</b>	<b>⌘</b> + <b>'</b>	グリッドを表示
<b>Ctrl</b> + <b>;</b>	<b>⌘</b> + <b>;</b>	ガイドラインを表示
<b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> + <b>;</b>	<b>⌘</b> + <b>⇧</b> + <b>;</b>	エッジに移動
<b>Ctrl</b> + <b>Alt</b> + <b>;</b>	<b>⌘</b> + <b>Option</b> + <b>;</b>	ガイドラインを修正
		<b>その他</b>
<b>Ctrl</b> + <b>F</b>	<b>⌘</b> + <b>F</b>	最後の効果を適用
<b>Shift</b> +マウスでクリック	<b>⇧</b> +マウスでクリック	直線を描画

## パネル

**AliveColors** は、画像生成と画像処理に関する万能なグラフィック エディターです。

プログラムが提供する数多くのツールへのアクセスには、ツールバーを使用します。

ナビゲーター、色、スウォッチ、色相環、履歴、レイヤー、チャンネル、選択範囲パネルは、プロの画像編集処理に無くしてはならないものです。

パネルは、クリック アンド ドラッグで移動したり、結合したり、ウィンドウのエッジ部分に配置したりできます。

パネルの表示/非表示の切り替えは、【ワークスペース】メニューの【パネル】コマンドを使用します。

ナビゲーター

ツールバー

レイヤー

- レイヤー効果
- レイヤー マスク
- クリッピング マスク
- ブレント モード
- 明るさによるブレンド

チャンネル

選択範囲

履歴

色

スウォッチ

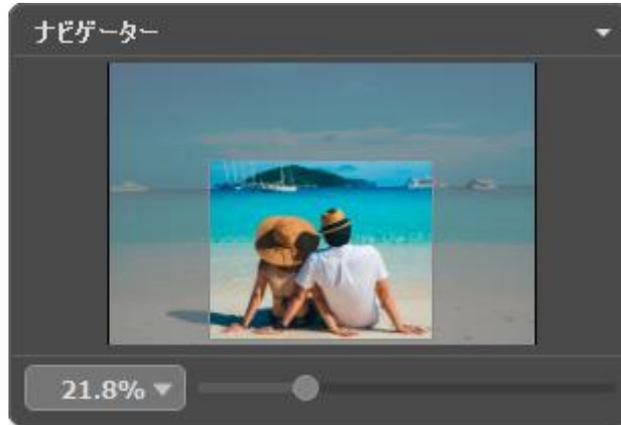
色相環

アクション

ファイル情報

## ナビゲーター

ナビゲーターは、画像の拡大/縮小、表示部分の移動、全体表示に戻す等の操作を簡単に行うことができます。ここには、画像の縮小版が表示されます。赤枠で囲まれた領域は、現在イメージ ウィンドウ に表示されている領域です。赤枠の外はグレー表示になり、イメージ ウィンドウに表示されません。表示されていない部分を表示するには、赤枠をドラッグします。赤枠を動かすには、ナビゲーターの赤枠の内側にカーソルを置き、目的の位置までドラッグするだけです。



イメージ ウィンドウ で画像をスクロールするには、キーボードのスペースキーを押しながら画像をドラッグします。マウスのスクロールホイールを使うと、イメージは上下に動き、**Ctrl** キー、Mac OS の場合は **⌘** キーを押しながらの場合は左右に動き、**Alt** キー、Mac OS の場合は **Option** キーを押しながらの場合は拡大/縮小されます。スクロールバーを右クリックすると、クイックナビゲーション メニューが表示されます。

スライダーを使用して、イメージ ウィンドウ内のイメージを拡大/縮小することができます。スライダーを右に動かすと拡大され、左に動かすと縮小されます。

さらに、拡大/縮小率の欄に値を入力することによって、イメージを拡大/縮小することもできます。**Enter** キー、Mac の場合 **Return** キーを使用します。ドロップダウンメニューには、使用頻度の高い値が表示されます。

**【画像】**メニューの**【拡大/縮小】**には、一般的な拡大/縮小率のプリセットの一覧が用意されています。

実際のサイズ (**Ctrl**+**1** キー、Mac の場合は **⌘**+**1** キー): 画像は、実際のサイズで表示されます。

画面にあわせる (**Ctrl**+**0** キー、Mac の場合は **⌘**+**0** キー): 画像がイメージ ウィンドウ内にすべて表示されます。

幅に合わせる (**Alt**+**→** キー、Mac の場合は **Option**+**→** キー): ウィンドウの幅に合わせて画像が拡大/縮小されます。

高さに合わせる (**Alt**+**↓** キー、Mac の場合は **Option**+**↓** キー): ウィンドウの高さに合わせて画像が拡大/縮小されます。

ウィンドウに合わせる: イメージ ウィンドウ全体に画像が表示されるように拡大/縮小されます。

ズームインする場合は、**【画像】**メニューの**【ズームイン】**コマンド、またはキーボード ショートカットの **+**もしくは **Ctrl**+**+** キー、Mac OS の場合 **⌘**+**+** キーを使用します。ズームアウトする場合は、**【画像】**メニューの**【ズームアウト】**コマンド、またはキーボード ショートカットの **-**もしくは **Ctrl**+**-** キー、Mac OS の場合 **⌘**+**-** キーを使用します。

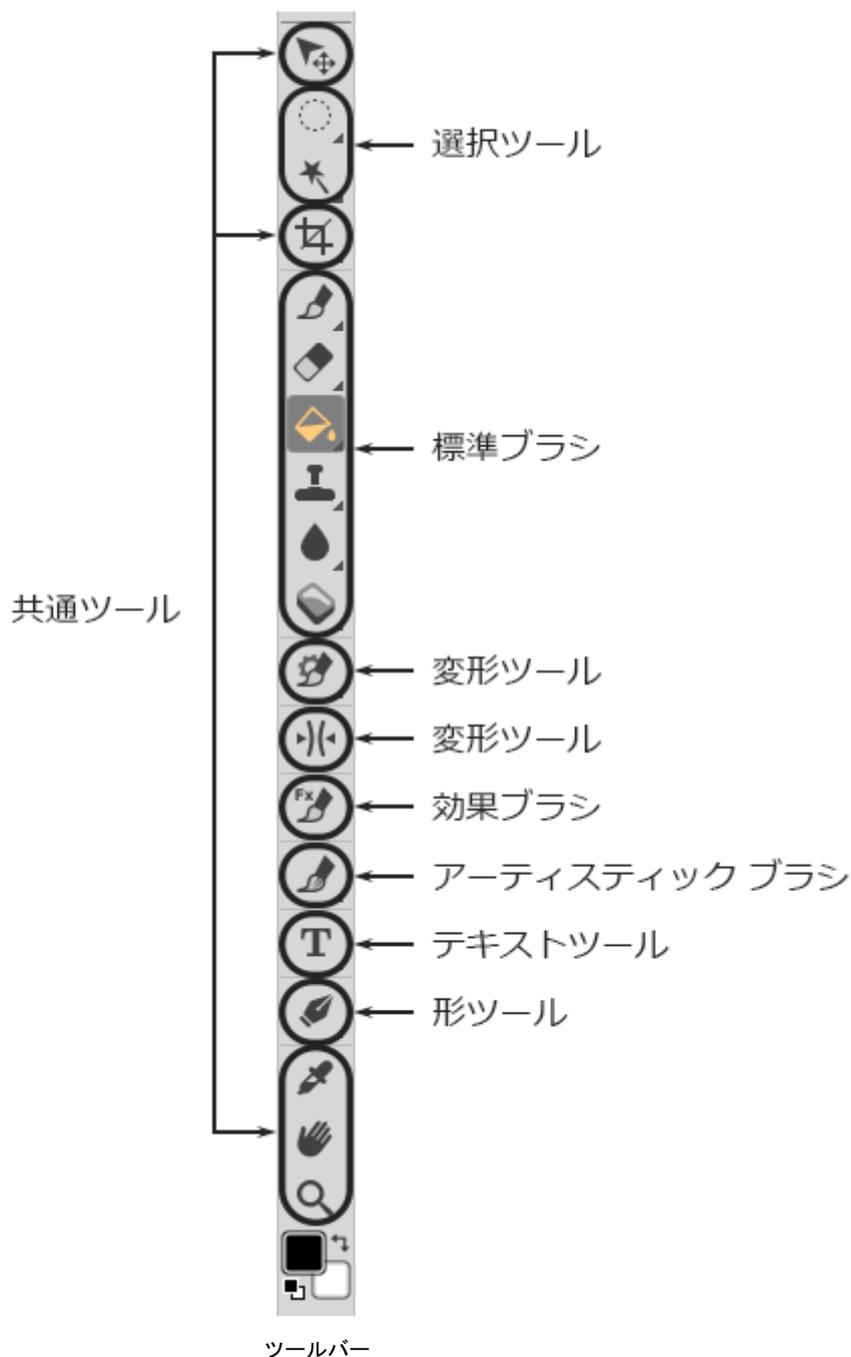
ナビゲーター パネルは、画面のどこにでも移動でき、他のパネル等と結合したり、折りたたんだりすることもできます。

## ツールバー

ツールバーには、グループ分けされた画像編集ツールが表示されます。選択ツール、標準ブラシ、修復ツール、変形ツール、効果ブラシ、アーティスティック ブラシ、テキストツール、形ツールのそれぞれのボタンをクリックすると、そのツールが有効になります。

選択したツールの基本的なパラメーターは、ツール オプション パネルに表示されます。イメージを右クリックすることで表示することもできます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用します。

右下の角に三角があるボタンは、さらに選択可能なツールのサブメニューがあることを意味しています。サブメニューを表示するには、ツールボタンでマウスの右クリック、またはマウスの左ボタンを長押しします。このグループのツールすべてが、ドロップダウン メニューに表示されます。使用するツールのクリックして、選択します。



ツールバーの下部には、色のコントロールボックスがあります。四角の上半分は前面の色、下半分は背景の色をそれぞれ表示します。いずれかをダブルクリックすると、色の選択ダイアログが表示されます。色を入れ替えるには、 をクリックします。デフォルトの設定 (メインまたは前面が黒で、背景が白) に戻す場合は、 をクリックします。

ツールバーは、プログラム ウィンドウの左右を含め、画面上のどこにでも移動させることができます。ツールバーの上部をクリックしながら、ドラッグします。

## [レイヤー]パネル

[レイヤー]パネルでは、レイヤー（それぞれを編集可能なピクセルの組み合わせ）とグループ化されたレイヤーを使って作業できます。



[レイヤー]パネル

パネルには、レイヤーのリスト（一覧）が表示されます。画像を開くか、新しいドキュメントを作成するまで、リストは空です。

アクティブな（編集可能な）レイヤーは、グレーでハイライト表示されます。別のレイヤーを選択するには、レイヤー名またはサムネイルをクリックします。複数のレイヤーを選択する場合は、**Ctrl** キーを押しながら、クリックして選択します。連続する複数のレイヤーを選択する場合は、最初のレイヤーをクリックし、**Shift** キーを押しながら最後のレイヤーをクリックします。

レイヤーの名前を変更する場合、サムネイルの横にあるレイヤー名をダブルクリックし、新しい名前を入力後に **Enter** キーを押します。

サムネイルの大きさを変更するには、[レイヤー]パネル上部の  ボタンをクリックします。

レイヤーのサムネイルの左には、可視化アイコン  /  があり、レイヤーの表示/非表示を切り替えることができます。レイヤーの可視化が無効の場合、編集ツールは使用できません。レイヤーの可視化を切り替えるには、アイコンをクリックします。

**注意:** グループ化されているレイヤーは、それぞれのレイヤーの可視化に関わりなく、グループの可視化が有効な場合にのみ可視化を有効にできます。

レイヤーにはいくつかの種類があります。

**ラスター レイヤー** は、標準的なレイヤーの種類ですが、標準ブラシやフィルターを適用できます。他のレイヤーをラスターライズするには、[レイヤーをラスターライズ]コマンドを使用します。

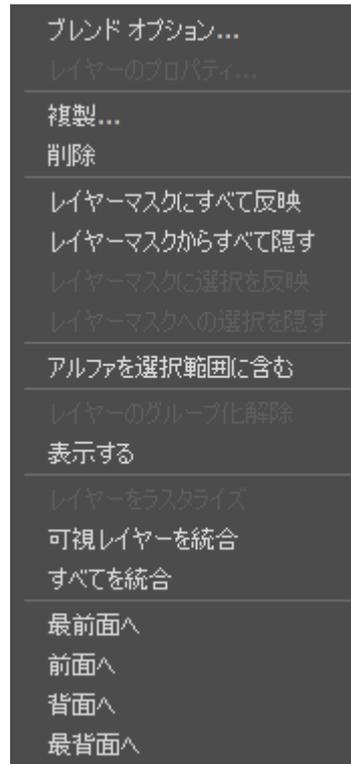
**調整レイヤー**の場合、レイヤー名の右側に  アイコンが表示されます。このレイヤーには、適用された **調整** による結果が含まれます。マークをクリックすると、調整レイヤーの設定パネルを開くことができます。

**形レイヤー**の場合、レイヤー名の右側に  アイコンが表示されます。このレイヤーの種類は形の作成と編集に使用します。マークをクリックすると、形レイヤーの設定パネルを開くことができます。このレイヤーは、**形** ツールを使用すると、自動的に作成されます。

**テキスト レイヤー**は、画像に説明やテキストを加える際に使用します。**テキスト ツール**を使用すると、自動的に作成されます。

レイヤーの順番は、パネル内のレイヤーをドラッグして変更できます。

レイヤーの右クリックで、コマンドメニューが表示されます。利用可能なメニュー アイテムは、選択中のレイヤーの種類とレイヤーの数に応じて異なります。



[ブレンド オプション]を選択すると、[ブレンド オプション]ダイアログボックスが表示されます。

[レイヤーのプロパティ]は、調整もしくはは形レイヤー用のパラメーター メニューをそれぞれ新たに表示します。

【複製】は、選択したレイヤーまたはレイヤーのグループをコピーします。レイヤーを新しいドキュメントまたは開いているどのドキュメントにもコピーできます。ダイアログボックスでコピー先を指定できます。選択したレイヤーやレイヤー グループをコピーする場合は、マウスでドラッグする際に、**Shift+Alt**キー (Mac の場合は、**⇧+Options** キーを使用)

レイヤーを別の画像にコピーする別の方法として、レイヤー アイコンを空のドキュメント タブにドラッグすることもできます。

削除: 選択したレイヤーまたはグループを削除します。

すべて表示: レイヤーに透明なマスクを追加します。コントロール パネルの[レイヤー] > [レイヤーマスク] > [すべて表示]コマンドが、この操作に該当します。

すべて隠す: 不透明なマスクを追加することによって、レイヤー全体を隠します。コントロール パネルの[レイヤー] > [レイヤーマスク] > [すべて隠す]コマンドが、この操作に該当します。

選択範囲のみ表示: レイヤーの選択範囲のみが表示され、それ以外は表示されなくなります。コントロール パネルの[レイヤー] > [レイヤーマスク] > [選択範囲のみ表示]コマンドが、この操作に該当します。

選択範囲を隠す: レイヤーの選択範囲のみが隠され、それ以外は表示されます。コントロール パネルの[レイヤー] > [レイヤーマスク] > [選択範囲を隠す]コマンドが、この操作に該当します。

クリッピング マスクの作成/解除: **クリッピング マスク** に選択したレイヤーを追加、もしくは、クリッピング マスクからレイヤーを削除します。

アルファ チャンネルを選択範囲に追加: アルファ チャンネルと選択範囲を結合した選択範囲を作成します。

アルファ チャンネルを選択範囲に含めない: アルファ チャンネルを除いた選択範囲を作成します。

アルファ チャンネルを選択範囲と共有: アルファ チャンネルと選択範囲の共有部分から成る選択範囲を作成します。

レイヤーのグループ化: 選択したレイヤーを1つのグループにまとめます。

レイヤーのグループ化解除: 指定したグループからレイヤーを分離します。

レイヤーの表示/隠す: レイヤーやグループのコンテンツの表示を有効/無効にします。

レイヤー効果のコピー: 選択した、もしくは全てのレイヤー効果をクリップボードにコピーします。

レイヤー効果の貼り付け: コピーした効果を選択したレイヤーに追加します。

レイヤー効果の削除: 選択した、もしくはすべてのレイヤー効果を取り除きます。

ラスターライズしたレイヤー: レイヤーを通常 (またはラスターライズされた) レイヤーに変換します。

テキスト レイヤーをベクトル化: 選択したテキストレイヤーを形レイヤーに変換します。

レイヤーを結合: 選択したレイヤーを1つのレイヤーに結合します。

グループを統合: グループ内の可視化レイヤーを1つのレイヤーにまとめます。新しいレイヤーは、グループの代わりにメイン リストに表示されます。非可視化レイヤーは、破棄されます。

クリッピング マスクの結合: クリッピング マスクのすべてのレイヤーが1つのラスター レイヤーに結合されます。

**[可視レイヤーを統合]**は、可視レイヤーを1つのレイヤーに統合します。

**[すべてを統合]**は、すべての可視レイヤーを1つのレイヤーに統合します (非可視レイヤーは破棄)。

**[最前面へ]**は、選択レイヤーをリストの一番最初に移動させます。

**[前面へ]**は、選択レイヤーとその前のレイヤーとの順番を入れ替えます。

**[背面へ]**は、選択レイヤーを次のレイヤーの後ろに移動させます。

**[最背面へ]**は、選択レイヤーのリストを一番後ろに移動させます。

レイヤーの横に表示される南京錠アイコンは、そのレイヤーがロックされ、編集できないことを意味します。アイコンをクリックすると、ロック モードを選択できます。



ロック モード

ロック解除 : レイヤーのロックが解除されていることを意味します (編集可能)。

イメージ ピクセルをロック : 描画/編集ツールを使ってレイヤーの不透明なピクセルに適用された変更を防ぎます。

透明なピクセルをロック : 透明なピクセルへの変更を防ぎます (ラスターレイヤーのみ)。

位置のロック : レイヤーが動かされるのを防ぎます。

すべてロック : レイヤーへのすべての変更を防ぎます。

レイヤーのサムネイルをダブルクリックすると、ブレンド オプション メニューが表示されます。変更を無視してメニューを閉じる場合は、**Esc** キーをクリックし、変更を保存する場合は、メニュー ウィンドウの外をクリックします。

#### ブレンド オプション メニュー



**ブレンド モード**: レイヤーのピクセルが、その下のレイヤーとどのようにブレンドするかを指定します。

不透明度 (設定可能範囲は 0-100): 指定レイヤー以外のレイヤーの可視化を設定します。0% に設定されているレイヤーは、完全に透明で、全く表示されません。中間の値では、レイヤー内のピクセルが部分的に透過になります。100% に設定されているレイヤーの場合、そのレイヤーのみが表示されます。透明または半透明な領域は、碁盤目状のパターンが表示されます。

標準以外のブレンド モードの場合、【不透明度】の設定は、ブレンドしたイメージ生成時にどの程度影響を与えるかに関係します。

注意: ブレンドモードのオプションと[透過度]パラメーターは、[レイヤー]パネルの上部にも表示され、メニューを開かなくても調整できます。

チャンネル: それぞれの色チャンネルに関するコントロールです。チェックボックスを有効にすると、レイヤーのブレンドにどの色チャンネルが含まれるかを指定できます。

**明るさによるブレンド**: アクティブなレイヤー (上のレイヤー) と下のレイヤーの明るさに基づいて、ピクセルの可視性をコントロールします。

#### パネル下部のボタンの用法:

【効果の追加】ボタン : **[レイヤー効果]**メニューが開きます。メニュー内のコマンドを使用して、レイヤーの見た目を変更できます。

【マスクの新規作成】ボタン : **レイヤー マスク** を作成できます。ボタンを押すと、レイヤーのサムネイル横に、さらに別のサムネイルが表示されます。

**【新しいグループ】ボタン** : 複数のレイヤーを 1つのまとまり (グループ) にします。[レイヤー]パネルでこのボタンをクリックした場合、新しいグループは、Group 1、Group 2 のように名前がつけられます。このフォルダーごと動かすことで、含まれているレイヤーをすべて一緒に動かします。

レイヤーをグループに追加する場合、フォルダーへ該当するレイヤーをドラッグ アンド ドロップします。同様の方法で、グループからレイヤーを取り除くこともできます。フォルダーをパネル下部の  ボタンへドラッグした場合、フォルダーと含まれるレイヤーのコピーが作成されます。

複数のレイヤーをグループ化するには、該当レイヤーを選択し、 ボタンを押すか、【レイヤー】メニューの【グループ化】コマンドを使用します。

レイヤーのグループを解除するには、【レイヤー】メニューの【グループ解除】コマンドを使用します。

グループ名を変更するには、チェックポイント名をダブルクリックし、新しい名前を入力後に **Enter** キーを使用します。

フォルダーをクリックすると、フォルダーを開く/閉じることができます。グループが展開されている  場合、含まれるレイヤーの移動、削除、編集ができます。アクティブなグループを閉じると、 その上に新しいレイヤーが生成されます。

ブレンド モード をレイヤーのグループ ごとに変更できます。デフォルトの設定では、【除外】モードが **ブレンドモード一覧**の中から選択されており、グループ化されたレイヤーはグループ化されていない時のように、グループ内のレイヤー間でも、その他のレイヤーとも作用します。

その他のブレンド モードを選択すると、グループ化されたレイヤーを1つのレイヤーとして扱い、グループ外のレイヤーとのみ混合モードに応じた効果が適用されます。この場合、グループ内で個々のレイヤーに適用されたブレンド モードは、そのグループ内でのみ有効であり、グループ外のレイヤーには適用されません。



グループを折りたたむ

グループを展開

**【新しいレイヤー】ボタン**  は、アクティブなレイヤーの上、またはアクティブなグループ内に新しいレイヤーを作成します。このボタンにレイヤー (またはグループ) をドラッグ アンド ドロップした場合、そのレイヤー (またはグループ) のコピーが作成されます。新しいレイヤーを作成する場合、ポップアップ メニューからレイヤーの種類を、ラスター、アーティストック、調整、形から選択することになります。

一覧から調整レイヤーを選択した場合、どの調整を行うかをさらに選択できます。調整レイヤーの設定には、ピクセル値を変更することなく、背面のレイヤーに影響するものがあります。

調整レイヤーの設定は、【画像】メニューの【調整】に含まれている設定と重複しています。

**【削除】**ボタン  は、選択レイヤーまたはグループを削除します。ボタンにグループをドラッグすると、グループ (すべてのコンテンツを含む) を削除します。グループを選択後にボタンをクリックした場合、グループに含まれるコンテンツを削除するかどうか選ぶことができます。

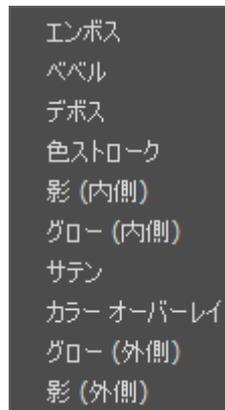
**注意:** すべてのレイヤーを削除することはできません。

## レイヤー効果

レイヤー効果を個々のレイヤーに追加することで、コンテンツの表示に変化を加えることができます。

レイヤー効果は、特定のレイヤーまたはレイヤーのグループに適用されます。レイヤーのコンテンツを編集すると、レイヤー効果が新しいコンテンツに適用されます。

効果を追加するには、【レイヤー】パネルの  をクリックするか、【レイヤー】メニューの【レイヤー効果】コマンドを使用します。



レイヤー効果

レイヤー効果は、特定のレイヤーまたはレイヤーのグループに割り当てられます。レイヤーのコンテンツを変更すると、レイヤー効果が新しいコンテンツに適用されます。

レイヤー間でレイヤー効果を移動させる場合は、カーソルを使用してドラッグします。**Shift+Alt** キー (Mac の場合は、**⇧+Options** キー) を使用すると、指定した効果が選択したレイヤーにコピーされます。

## レイヤー効果

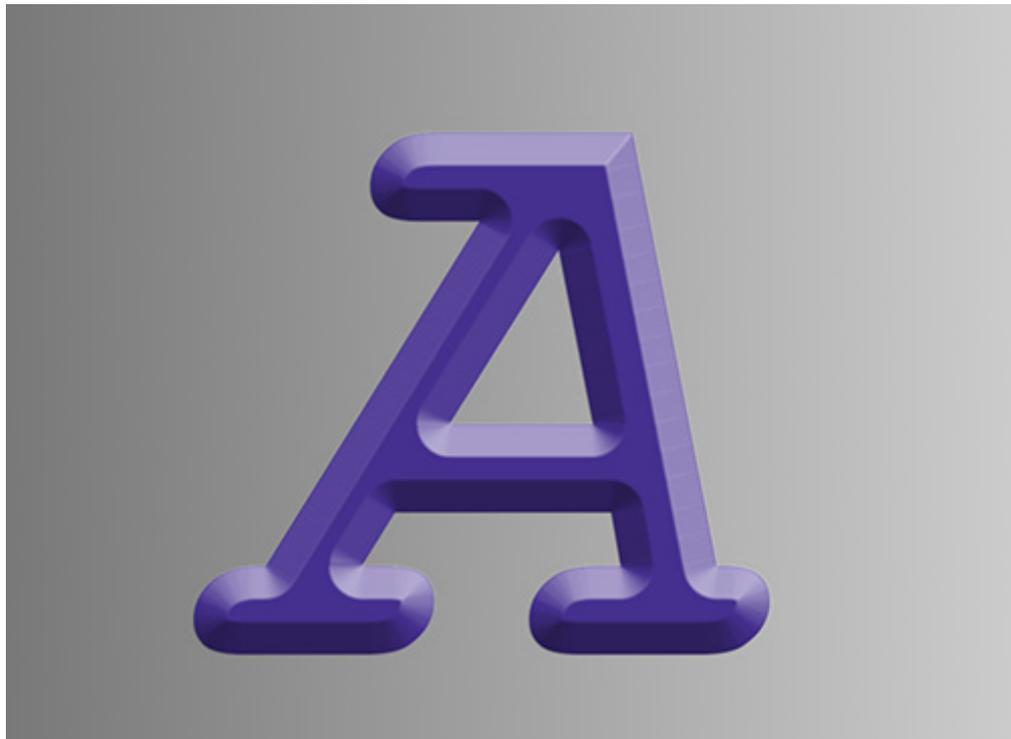
ベベルとエンボス: このグループの効果は、レイヤーにボリュームを与えてくれます。

エンボス: 凹凸のある表面を模倣する効果です。現在のレイヤーとその下のレイヤーすべてが影響をうけます。



エンボス

ベベル (切り口の深さ): 凹凸のある表面を模倣する効果です。現在のレイヤーのみ影響をうけます。



ベベル (切り口の深さ)

デボス: スタンプ (プレス) 効果を模倣します。



デボス

### 効果グループのパラメーター

**ブレンドモード:** 現在のレイヤーのピクセルとどのようにブレンドするかを指定するパラメーターです。

**影の不透明度 (設定可能範囲は 0-100):** 影の不透明度を調整します。

**影の色:** 影の色を変更するには、カラー パレットをクリックして表示される標準の [色の選択] ダイアログを使用します。

**ハイライトの不透明度 (設定可能範囲は 0-100):** このパラメーターは、ハイライト領域の不透明度の度合いを調整します。

**ハイライトの色:** ハイライトの色を変更するには、カラー パレットをクリックして表示される標準の [色の選択] ダイアログを使用します。

**滑らかさ (設定可能範囲は 0-50):** このパラメーターは、効果の鮮明さの度合いを調整します。値が高ければ、効果のぼかし度合いが大きくなります。

**サイズ (設定可能範囲は 1-200):** このパラメーターは、効果の幅を調整します。値が高いほど、浮き彫り度合いは大きくなります。

**回転 (設定可能範囲は 0-360):** 光源の位置を調整するパラメーターです。値によって、明るい領域と暗い領域の分布が変化します。

**高度 (設定可能範囲は 0-90):** 光源の高さを指定します。高い値の場合は、影が濃くなります。

**深さ (設定可能範囲は 1-150):** 効果の深みを調整します。値が高いほど、レリーフの浮き出し度合いは強くなります。

**シフト (設定可能範囲は 1-99):** 半透明な効果の境界をぼかし領域内でシフトすることができます。高い値では内側にシフト、低い値では外側にシフトします。

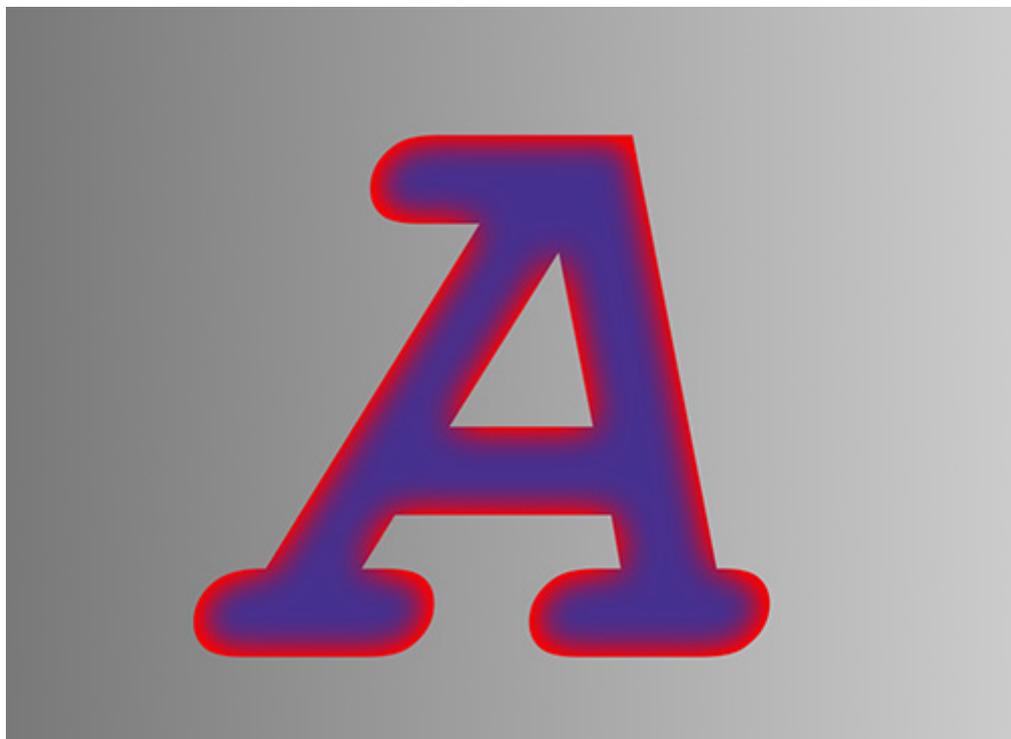
グロー: レイヤーに色付きのグローを追加する効果です。

グロー (外側): レイヤーのコンテンツの外側エッジから外方向に発されるグローが追加されます。



グロー (外側)

グロー (内側): レイヤーのコンテンツの内側エッジから内方向に発されるグローが追加されます。



グロー (内側)

#### 効果グループのパラメーター

ブレンドモード: 現在のレイヤーのピクセルとどのようにブレンドするかを指定するパラメーターです。

色: グローの色を変更するには、カラー パレットをクリックして表示される標準の [色の選択] ダイアログを使用します。

透過度 (設定可能範囲は 0-100): 効果の透過の度合いを調整するパラメーターです。

明るさ (設定可能範囲は 0-100): グローの明るさを設定するためのパラメーターです。低い値の場合は、グローが半透明でぼやけています。高い値の場合は、不透明で鮮明なエッジになります。

サイズ (設定可能範囲は 0-300): グローの幅を調整します。

カラー オーバーレイ: 選択した色でレイヤーを塗りつぶします。



カラー オーバーレイ

#### 効果パラメーター

ブレンドモード: 現在のレイヤーのピクセルとどのようにブレンドするかを指定するパラメーターです。

色: 効果の色を変更するには、カラー パレットをクリックして表示される標準の [色の選択] ダイアログを使用します。

透過度 (設定可能範囲は 0-100): 効果の透過の度合いを調整するパラメーターです。

影: レイヤーに影の効果を追加します。

影 (外側): レイヤー境界の外側に影が表示されます。



影 (外側)

影 (内側): レイヤー境界の内側に影が表示されます。



影 (内側)

#### 効果グループのパラメーター

ブレンドモード: 現在のレイヤーのピクセルとどのようにブレンドするかを指定するパラメーターです。

色: 影の色を変更するには、カラー パレットをクリックして表示される標準の [\[色の選択\]](#) ダイアログを使用します。

透過度 (設定可能範囲は 0-100): 効果の透過度合いを調整するパラメーターです。

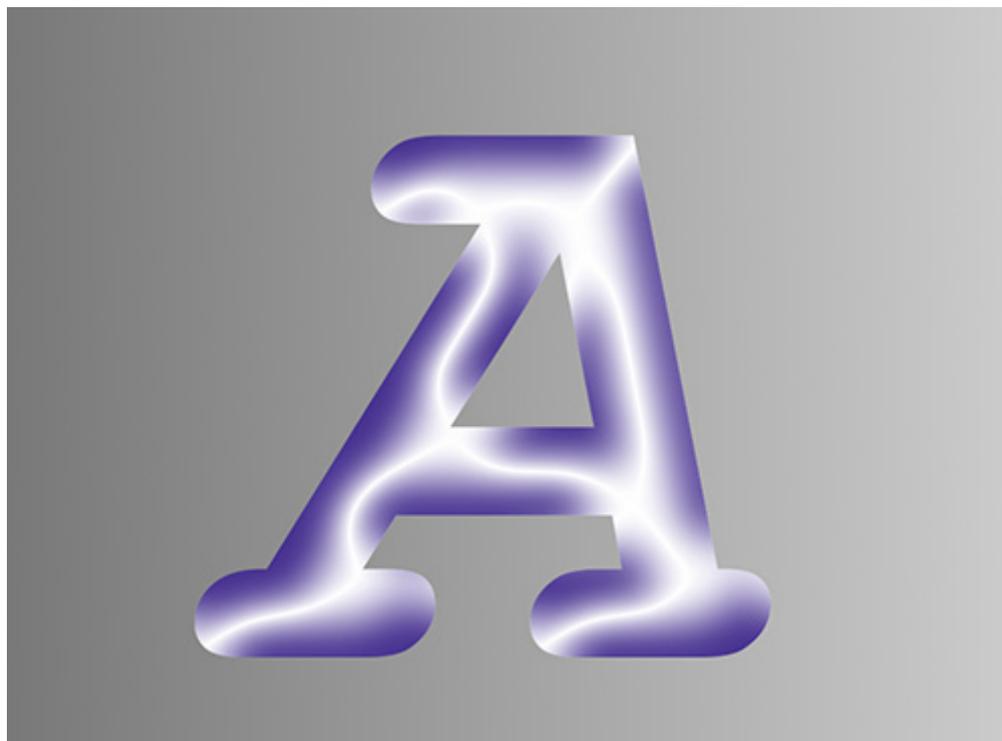
距離 (設定可能範囲は 0-300): 影を投じているオブジェクトまたはレイヤーと影の間の距離を指定します。

回転 (設定可能範囲は 0-360): 光源の位置を調整するパラメーターです。パラメーターの値により、影の位置が変わります。

ばらつき (設定可能範囲は 0-100): このパラメーターは、効果の鮮明さの度合いを調整します。値が高いほど、エッジ部分はより鮮明になります。

サイズ (設定可能範囲は 0-300): オブジェクトの大きさに応じた影の大きさを指定します。

サテン: 現在のレイヤーに、光の反射 (光沢) の効果を作り出します。



サテン

#### 効果パラメーター

ブレンドモード: 現在のレイヤーのピクセルとどのようにブレンドするかを指定するパラメーターです。

色: 効果の色を変更するには、カラーパレットをクリックして表示される標準の [色の選択] ダイアログを使用します。

透過度 (設定可能範囲は 0-100): 効果の透過度合いを調整するパラメーターです。

範囲 (設定可能範囲は 0-300): 光の反射の大きさと位置を指定します。

回転 (設定可能範囲は 0-180): 反射がどの方向にシフトするかを指定するパラメーターです。

サイズ (設定可能範囲は 0-300): ぼかしの量を調整します。

**【反転】**チェックボックス: チェックボックスをオンにすると、オブジェクトと効果の色を反転させることができます。

ストローク: 指定した色でレイヤー内のコンテンツを囲います (輪郭を描画)。



ストローク

#### 効果パラメーター

ブレンドモード: 現在のレイヤーのピクセルとどのようにブレンドするかを指定するパラメーターです。

色: 輪郭線の色を変更するには、カラー パレットをクリックして表示される標準の [色の選択] ダイアログを使用します。

透過度 (設定可能範囲は 0-100): 効果の透過の度合いを調整するパラメーターです。

サイズ (設定可能範囲は 1-200): 輪郭線の幅 (太さ)を設定するためのパラメーターです。

ぼかし (設定可能範囲は 0-50): 輪郭線の鮮明度を設定するためのパラメーターです。値が高ければ、境界部分のぼかし度合いが大きくなります。

シフト (設定可能範囲は 1-99): ぼかし領域内で境界線 (輪郭) をシフトさせることができます。高い値では内側にシフト、低い値では外側にシフトします。

位置: ドロップダウンメニューから、効果の位置を外側、内側、中央から選択します。

コンテキスト メニューの以下のコマンドを使って効果を編集できます。

効果パラメーター: 選択した効果の設定パネルが開きます。

効果を削除: 選択した効果を削除します。

## レイヤー マスク

マスクを使用して、レイヤーの一部を隠したり、効果を部分的に引き立たせたりできます。

レイヤー マスクを作成する最も簡単な方法は、[レイヤー]パネルの  ボタンをクリックすることです。



マスクを作成するには、[レイヤー]メニューの[レイヤー マスク]からアイテムを選びます。

すべて表示: 透明なマスクを作成し、レイヤー全体を隠さずに表示します。



すべて隠す: 不透明なマスクを作成することによって、レイヤー全体を隠します。



選択範囲を表示: 選択範囲を隠さずに表示するマスクを作成します。



選択範囲を隠す: 選択範囲を隠すマスクを作成します。



すべてのメニュー コマンドは、[レイヤー]パネルを右クリックして表示されるメニューからも利用できます。

ペイントツールを使用して、マスクを編集できます。[レイヤー]パネルのマスクを選択するには、サムネイルをクリックします。黒を使用すると不透明なマスクに、白を使用すると透明なマスクに、そして他の色を使用すると半透明なマスクになります。

デフォルトの設定により、マスクは、アクティブなレイヤーにリンク付けされます。レイヤーとマスクのリンク付けのキャンセルや再構築は、サムネイル間の  を使用するか、[レイヤー]メニューの[レイヤー マスク] > [リンク解除/リンク付け]コマンドを選択します。リンクを解除すると、マスクをレイヤーから切り離し、移動させることができます。

マスクを別のレイヤーに移動させる場合は、カーソルを使用してドラッグします。Shift+Altキー (Mac の場合は、+Optionsキー)を使用すると、アクティブなマスクは、選択したレイヤーにコピーされます。

マスクを反転させるには、マスクを反転コマンドを選択します。

マスクを削除するには、サムネイルを選択し、 ボタンをクリックするか、[レイヤー]メニューの[レイヤー] > [レイヤー マスク] > [削除] コマンドを選択します。

マスクを無効/有効にするには、マスクが含まれているレイヤーを選択し、[レイヤー]メニューの[レイヤー マスク] > [有効/無効にする]を選択します。マスクが無効になっている場合、サムネイル上に "X" が表示され、レイヤーのコンテンツもマスク効果の影響を受けることなく表示されます。



選択範囲にマスクを追加するには、サムネイルを右クリックし、[レイヤー]または[チャンネル]パネルにあるいずれかのコマンドから1つ選択します。

マスクを選択範囲に含める: マスクの透明な領域を選択範囲に追加します。

マスクを選択範囲に含めない: マスクの透明な領域を選択範囲から除きます。

マスクを選択範囲と共有: 選択範囲とマスクの透明な領域の共通部分を含む選択範囲を作成します。

マスクをレイヤーに適用するには、[レイヤー]メニューの[レイヤー マスク] > [適用]を選択します (ラスター レイヤーのみ)。コマンドを選択すると、レイヤー内の隠されていた部分が透明になります。

マスクの表示モードは、**[チャンネル]**パネルで変更できます。マスク チャンネルの右に表示されるアイコンをクリックして、ドロップダウン メニューから表示モードを選択します。

-  : グレースケール マスク
-  : トリマップ マスク
-  : 半透明の赤いマスクでソース画像をハイライト
-  : 赤で逆ハイライト
-  : 黒いマスクでソース画像をハイライト
-  : 白いマスクでソース画像をハイライト

マスクのエッジを調整するには、[選択]メニューの**[エッジの微調整]**機能を使用できます。

## クリッピング マスク

クリッピング マスク は、1つのレイヤー、またはレイヤーグループのコンテンツを上位レイヤーのマスクとして利用できます。

クリッピング マスクは、ベース レイヤーとその上に固定したレイヤーから成り立ちます。ベース レイヤーの不透明な領域は、上位レイヤーのコンテンツが表示される場所を表しています。マスクの外側の固定したレイヤーのコンテンツ (透明な領域)は、隠れます。



クリッピング マスク

クリッピング マスクを作成するには、以下のいずれかの方法を使用します。

レイヤーのメイン メニューから、[クリッピング マスクの作成]を選択

レイヤーのコンテキスト メニューから、[クリッピング マスクの作成]を選択

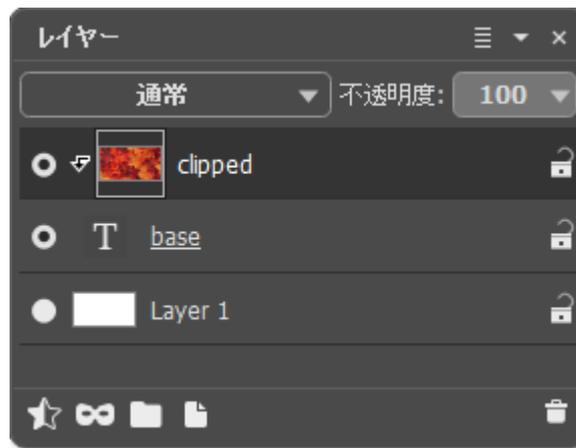
**Ctrl+Alt+G** ホットキー

レイヤー間の境界部分で、左クリック + **Alt** (カーソルが  に変化します)

選択したレイヤーは、固定したレイヤーに変換され、背面のレイヤーは、ベースレイヤーに変換されます。

ベースレイヤーのマスクの名前には下線が引かれ、固定したレイヤーには、 矢印が付きます。

レイヤーをクリッピング マスクのレイヤーに作成、もしくは移動すると、自動的にそこに追加されます。クリッピング マスクの外側にレイヤーを移動すると、そこから除外されます。



ベース レイヤーの可視化をオフすると、クリッピング マスクの他のレイヤーも見えなくなります。

クリッピング マスクからレイヤーを削除するには、以下のいずれかの方法を使用します。

[レイヤー]パネルのレイヤーを選択し、クリッピング マスクの解除を選択

除 **Ctrl** + **Alt** + **G** ホットキー

レイヤー間の境界部分で、左クリック + **Alt**

クリッピングマスク上にある選択したレイヤーとすべてのレイヤーを取り除くことができます。

## ブレンドモード

ブレンドモードは、イメージレイヤーの色や明るさの混合を行います。以下は、2つのレイヤーを統合した場合の適用結果の例です。



上のレイヤー



下のレイヤー

プログラムには、**27** 種類のブレンドモードが用意されています。各レイヤーのブレンドモードは、デフォルトで 標準に設定されています。

ブレンドモードは、一連の (セットの) レイヤー に適用することもできます。ブレンドモードのドロップダウン リストから除外 を選択した場合、グループ化されたレイヤーはグループ化されていない時のように、グループ内のレイヤー間でも、その他のレイヤーとも作用します。その他のブレンドモードを選択すると、グループ化されたレイヤーを1つのレイヤーとして扱い、グループ外のレイヤーに選択したブレンドモードに応じた効果を適用します。この場合、グループ内で個々のレイヤーに適用されたブレンドモードは、そのグループ内でのみ有効であり、グループ外のレイヤーには適用されません。

### 標準モード

通常: 2つのレイヤー間での相互作用はなく、上のレイヤーのすべてのピクセルがそのまま表示されます。このモードでのブレンドは、透過度の調整によってのみ行えます。



ディザ合成: このモードは、【不透明度】が 100% 未満の場合に使用できます。不透明度をランダムに下げることにより、上のレイヤーのピクセルが隠され、代わりに下のレイヤーのピクセルが表示されるようになります。



#### 比較 (暗) モード

比較 (暗): このモードでは、上のレイヤーが下のレイヤーより濃い色になります。上のレイヤーの濃い色 (ピクセル) はそのまま残り、白は透明になります (変化がない)。処理結果は、各チャンネルの最も明度の低い (暗い) 色のピクセル値を使って生成されます。



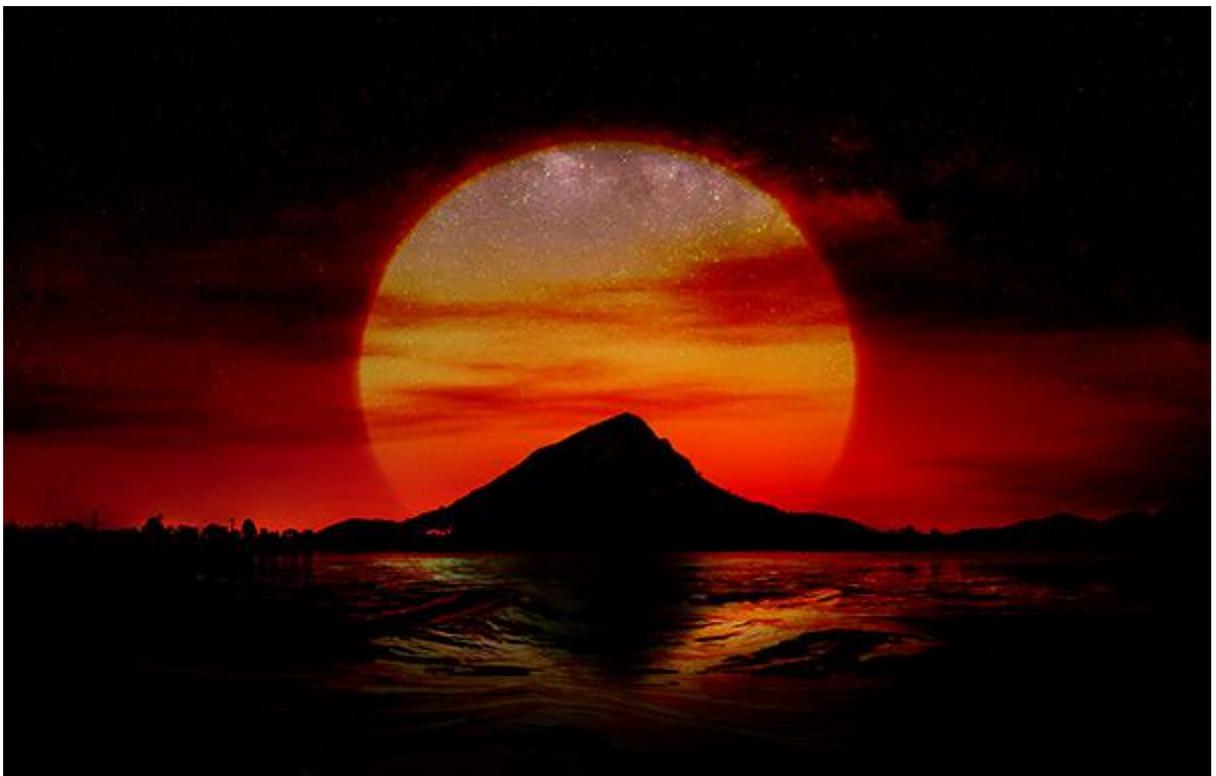
乗算: 上のレイヤーにより下のレイヤーが暗くなります。それぞれの色が混ざり合い、結果として濃い色が作り出されます。そのため、全体的に濃い色での仕上がりになります。白は透明、つまりイメージへの影響はありません。このモードは、色あせた/露出過度の写真のレストア、影の適用、フェルトペン（マーカー）のような効果を与える場合に使用できます。



焼き込み カラー: このモードでは、下のレイヤーの濃い色のピクセルを上レイヤーの色と混合させることによりコントラストが高くなります。レイヤーの白色は透明になり、イメージに影響しません。このモードでの影は、乗算モードのときよりも濃くなります。一般的に、明るい領域、淡い色つきガラス、宝石の彩度をあげるため、コラージュのディテールを強調するため、そしてイメージに焼きこみの効果を与えるために使用されます。



焼き込み (リニア): 焼き込み カラー と似ていますが、適用される効果はこのモードのほうが少なく、ソフトな仕上がりになります。



カラー比較 (暗): 上のレイヤーと下のレイヤーのピクセルを比較し、暗い方のみを表示します。



### 比較 (明) モード

**比較 (明):** このモードでは、下のレイヤーの暗い領域を上レイヤーの明るい領域と置き換えます。上のレイヤーの明るい色 (ピクセル) は変化せず、黒は透明になります。結果は、両レイヤーを比較して明るい方のピクセルを使用して、生成されます。



スクリーン: 上のレイヤーの明るさに応じて、下のレイヤーを明るくします。上のレイヤーの黒は透明になります。このモードは、暗いイメージを明るくするため、グローのシミュレーション、下のレイヤーや様々なグレアとのブレンドを行う場合に使用されます。



覆い焼きカラー: このモードでは、上のレイヤーの色に応じてコントラストを下げることによって、下のレイヤーを明るくします。上のレイヤーの黒は透明になります。明るい領域での効果は、スクリーンモードの場合よりも強くなります。このモードは、明るい閃光を作成したり、イメージの背景とコントラストを合わせたりする場合に使用されます。



覆い焼き (リニア): 覆い焼きカラー と似ていますが、適用される効果はこのモードのほうが少なくなっています。



カラー比較 (明): 上のレイヤーと下のレイヤーのピクセルを比較し、明るい方のみを表示します。



コントラスト モード

オーバーレイ: このモードは、上のレイヤーを下のレイヤーと混合させ、乗算とスクリーンの両モードを組み合わせた効果になります。どちらの効果が強く出るかは、レイヤーの明るさの度合いによって異なります。下のレイヤーが上のレイヤーよりも暗い場合は、乗算が適用されてイメージは暗くなります。一方、下のレイヤーのほうが明るい場合は、スクリーンが適用されてイメージは明るくなります。コントラストの低いディテールや重なり合ったテキストの改良などに最適なモードです。上のレイヤーの色がグレー (50%) の場合、イメージへの影響はありません。



ソフトライト: 上のレイヤーの明るさに応じて、イメージを明るくします。上のレイヤーの色ピクセルがグレーの 50% より明るい場合はイメージが明るくなり、グレーの 50% より暗い場合は下のレイヤーが暗くなります。上のレイヤーがグレー (50% ちょうど) の場合は、イメージの影響はありません。このモードは、コラージュ作成時に背景のトーンを調整するのに役立ち、挿入されたオブジェクトが背景に優しくなじみます。



ハードライト: ソフトライト モードと同様、上のレイヤーの色ピクセルがグレーの 50% より暗い場合は下のレイヤーが暗くなり (乗算)、グレーの 50% より明るい場合はイメージが明るくなります (スクリーン)。色のコントラストは、ソフトライト モードより高くなります。上のレイヤーがグレー (50% ちょうど) の場合は、イメージの影響はありません。このモードは、下のレイヤーの背景のテクスチャを上レイヤーで見えるようにするのに便利です。



ビビッドライト: 上のレイヤーの色のピクセルが 50% グレーより暗い場合、コントラストを上げることで画像が暗くなります。50% グレーより明るい場合、コントラストを下げることで画像が明るくなります。ちょうど 50% グレーの場合、変化はありません。



リニアライト: 上のレイヤーの色のピクセルが 50% グレーより明るい場合、明るさを増すことで画像が明るくなります。50% グレーより暗い場合、明るさを落とすことで画像が暗くなります。ちょうど 50% グレーの場合、変化はありません。



ピンライト: 上のレイヤーの色のピクセルが 50% グレーより明るい場合、暗い色は置換されますが、下のレイヤーの明るい色には変化がありません。50% グレーより暗い場合、下のレイヤーの明るい色は置換されますが、暗い色には変化がありません。画像に特殊効果を追加する場合に使えます。



ハードミックス: 下のレイヤーと上のレイヤーのピクセルの値を、基本色の RGB 値に追加します。合計が 255 以上の場合、255 という値が割り当てられ、それ以外は 0 になります。つまり、合成されたすべてのピクセルについて、赤、緑、青のチャンネル値はそれぞれ 0 または 255 になります。これにより、全ピクセルが原色の赤、緑、青、シアン、マゼンタ、イエロー、白、黒に変わり、ポストリゼーション効果が得られます。



比較モード

差の絶対値: このモードでは、2つのレイヤー間のトーンの違いに基づいた生成が行われます。色の反転は、上と下のレイヤーのピクセルの明るさをもとに行われます。上のレイヤーが白の場合、下のレイヤーの色が反転されますが、上のレイヤーが黒の場合はイメージへの影響はなく色もそのままです。生成されたレイヤーの明るさや暗さが足りない場合は、自動的に不足分が満たされ、興味深い結果が得られるかもしれません。このモードは、2つのイメージを比較する場合にも使用できます。たとえ1ピクセルであっても違いがあれば、黒で表示されます。



除外: 差の絶対値モードと同様、色の反転は、上と下の各レイヤーのピクセルの明るさをもとに行われます。中間色のピクセルはグレーで表示され、コントラストも下がります。白との混合では下のレイヤーの色が反転、黒との混合の場合はイメージへの影響はありません。このモードは、様々な効果を得るのに有効です。



減算: このモードでは、各レイヤーの色ピクセルの値の差によって、処理結果の最終的なピクセルが決まります。ピクセル値の差がマイナス (負) の値になった場合、最終結果のピクセルは黒になります。



除算: このモードでは、下のレイヤーのピクセル値を上レイヤーのピクセル値で割ることによって、最終結果の色ピクセルの値が決まります。画像のコピーを元の画像に適用した場合、最終処理結果は、真っ白になります。



コンポーネント (要素) モード

色相: このモードでは、処理結果のピクセルに、下のレイヤーの輝度と彩度、上のレイヤーの色相が使用されます。



彩度: このモードでは、処理結果のピクセルに、下のレイヤーの輝度と色相、上のレイヤーの彩度が使用されます。



色: このモードでは、処理結果のピクセルに、下のレイヤーの明るさと、上のレイヤーの色相と彩度が使用されます。このモードは、画像のトーン調整に使用することができます。



輝度: このモードでは、処理結果のピクセルに、下のレイヤーの彩度と色相、上のレイヤーの輝度が使用されます。



### 明るさによるブレンド

レイヤーのブレンド オプション は、全般と明るさによるブレンドの 2種類のグループのパラメーターに分けられています。

明るさによるブレンド は、上のレイヤー（現在アクティブまたは作業中のレイヤー）と下のレイヤーの明るさに基づいて、ピクセルの可視性をコントロールします。それぞれのレイヤーの調整バーには 2つのスライダーがあります。スライダーが左端にある場合、ピクセルの明るさは 0（つまり黒）、逆にスライダーが右端にある場合、ピクセルの明るさは 255 になります。

2つのスライダーの間に入るピクセルは、上のレイヤーに表示され、下のレイヤーでは表示されません。このポインターを使って、ピクセルを削除することなく隠す（表示しない）ことができます。

**Ctrl** キーを押しながらスライダーを移動した場合、スライダーは 2つにわかれ、それぞれ別々に移動させることができます。分けられたスライダーより、表示するピクセルと隠すピクセルの階調範囲を設定でき、これにより滑らかな色の遷移をもつ繊細な効果を引き出すことができます。

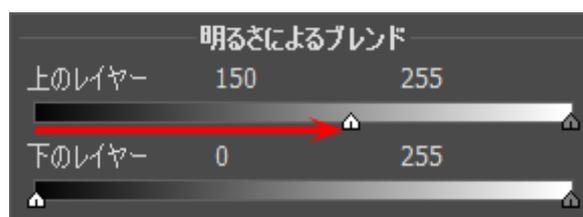


上のレイヤー



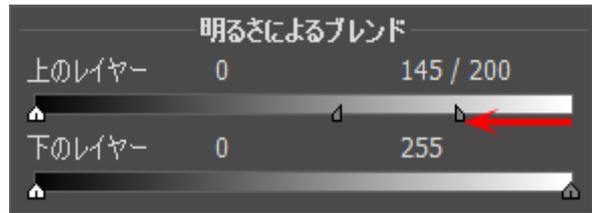
下のレイヤー

上のレイヤー（現在アクティブまたは作業中のレイヤー）に関する設定



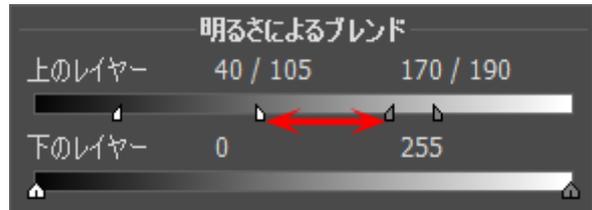
上のレイヤー:  
 隠すピクセル: 0-150  
 表示するピクセル: 150-255

左側のスライダーを移動させることで明るさの低い、暗いピクセルを隠します（表示しない）



上のレイヤー:  
表示するピクセル: 0-145  
遷移: 145-200  
隠すピクセル: 200-255

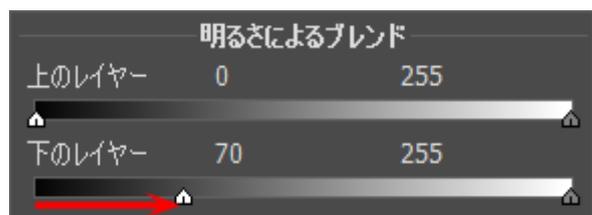
右側のスライダーを移動させることで明るさの高い、明るいピクセルを隠します (表示しない)



上のレイヤー:  
表示するピクセル: 0-40  
遷移: 40-105  
隠すピクセル: 105-170  
遷移: 170-190  
表示するピクセル: 190-255

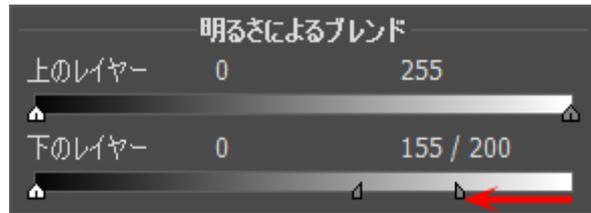
スライダーを真ん中に移動させることで、2つのスライダー間に該当するピクセルのみが表示されます

### 下のレイヤー (背面のレイヤー) に関する設定



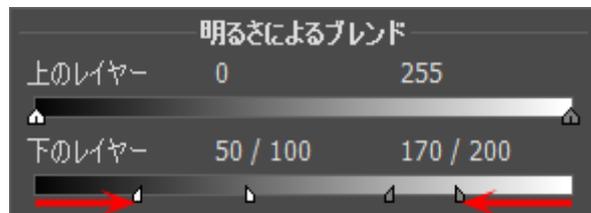
下のレイヤー:  
表示するピクセル: 0-70  
隠すピクセル: 70-255

左側のスライダーを移動させると、指定した値よりも低い明るさを持つピクセルが上のレイヤーに表示されます。



下のレイヤー:  
 隠すピクセル: 0-155  
 遷移: 155-200  
 表示するピクセル: 200-255

右側のスライダーを移動させると、指定した値よりも高い明るさを持つピクセルが上のレイヤーに表示されます。



下のレイヤー:  
 表示するピクセル: 0-50  
 遷移: 50-100  
 隠すピクセル: 100-170  
 遷移: 170-200 表示するピクセル: 200-255

スライダーを中央に移動させることで、下のレイヤーのピクセルの明るさの値が2つのスライダーの範囲外にあるものは上のレイヤーに表示されます

## 【チャンネル】パネル

[チャンネル]パネルでは、イメージを様々なチャンネルで表示/編集することができます。チャンネルは、色要素の明るさ情報を含むハーフトーンのイメージです。チャンネル一覧には、合成イメージ、色モードチャンネル(RGB、CMYK、Lab、グレースケール)、現在のラスターレイヤーの透明度(アルファチャンネル)、現在の選択チャンネルとアクティブなレイヤーのマスクチャンネルが含まれます。パネル内の各チャンネルには、変更した場合の結果がサムネイルプレビューとして表示されます。

サムネイルの大きさを変更するには、[選択]パネル上部の ≡ ボタンをクリックします。



[チャンネル]パネル (CMYK用)

リスト内でアクティブな（編集可能な）チャンネルは濃いグレーでハイライトされます。別のチャンネルを選択するには、チャンネル名をクリックします。1つのチャンネルを選択している場合は、グレースケールで表示されます。



緑チャンネルを表示



緑チャンネルを選択

アクティブでないチャンネルの視覚化アイコンが有効な場合、イメージウィンドウにそのチャンネルが表示されているが、編集はできないことを意味します。複数のチャンネルの視覚化が有効な場合、イメージはカラーで表示されます。



緑と赤チャンネルを表示



緑と赤チャンネルと選択

合成チャンネルを選択した場合、含まれているチャンネルもすべて視覚化が有効になります。合成画像は常にリストの最初に表示され、デフォルトにより選択されます。



すべての色要素を表示



RGBチャンネルを選択

チャンネルの編集には、通常の描画ツールを使用します。チャンネルに白で描画した場合、その色チャンネルの強度は100% になります。異なる色調の色は、異なる強度をもたらします。黒を使用した場合、色チャンネルが完全に削除されます。

アルファ チャンネルは、不透明な領域は白、透明な領域は黒、半透明な領域はグレーで表示されるようデフォルトで設定されています。

アルファ チャンネルの表示モードは、ポップアップメニューで[グレースケール]、[トリマップ]、[赤でハイライト]のいずれかを選択できます。



グレースケール



トリマップ

アルファ チャンネルを右クリックすると、以下に挙げるコマンドを含むコンテキストメニューが表示されます。

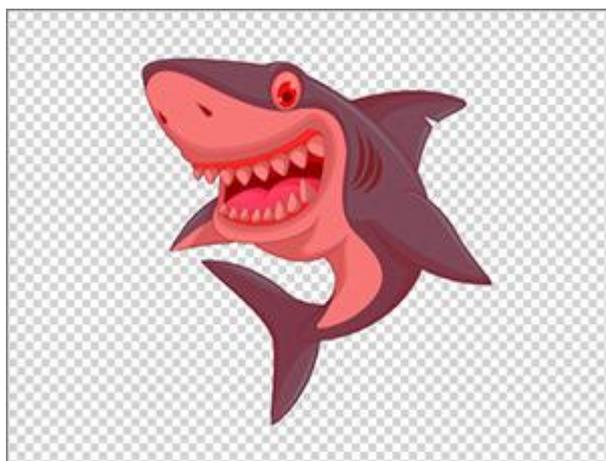
アルファ チャンネルをクリア: アルファ チャンネルを白で塗りつぶし、レイヤーには透明な領域はありません。

アルファ チャンネルを選択範囲に含む: アルファ チャンネルを選択範囲と結合、または選択範囲をアルファチャンネルから作成します。

アルファ チャンネルを選択範囲に含めない: 選択範囲からアルファ チャンネルを削除します。

アルファ チャンネルを選択範囲と共有: アルファ チャンネルと選択範囲の共有部分を作成します。

マスク チャンネルは現在のレイヤー マスクを表示します。レイヤーマスクに含まれている場合は、保護領域を黒で、非保護領域を白で、その他の領域をグレーで表示します。マスク チャンネルには、6種類の表示モードがあります。



赤でハイライト



赤いマスクを反転

マスク チャンネルを右クリックすると、以下に挙げるコマンドを含むコンテキストメニューが表示されます。

マスクの削除: 現在選択しているレイヤー マスクを削除します。

マスクを反転: 選択したマスクを反転させます。

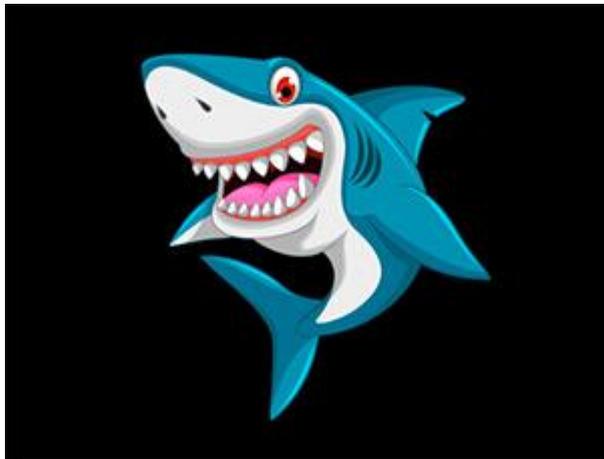
マスクを適用: マスクをレイヤーと結合します。

マスクを選択範囲に含める: 選択したマスクの保護されていない領域を選択範囲に追加します。

マスクを選択範囲に含めない: 選択したマスクの保護されていない領域を選択範囲から削除します。

マスクを選択範囲と共有: 選択範囲と保護されていないマスクの領域の共通部分を含む選択範囲を作成します。

選択範囲チャンネルは、現在の選択範囲を示します。選択範囲が白、非選択領域が黒、トランジション領域がグレーとなっています。このチャンネルについては、6種類の表示モードが利用可能です。



黒い背景



白い背景

選択チャンネルを右クリックすると、以下に挙げるコマンドを含むコンテキストメニューが表示されます。

選択解除: 選択を解除します

反転: 選択を反転させます

選択範囲のみ表示: レイヤーの選択範囲のみが表示され、それ以外は表示されなくなります。

選択範囲を隠す: 選択範囲を隠すマスクが追加されます。

表示モード:

アルファ、マスク、選択範囲の各チャンネルの表示方法の変更は、イメージ ウィンドウ 内のチャンネル名の隣りのアイコンをクリックし、以下のオプションから選択します。

- グレースケール

- トリマップ

- 赤でハイライト

- 赤いマスクを反転

- 黒い背景

- 白い背景

## [選択範囲]パネル

[選択範囲]パネルは、複数の選択範囲を同時に操作することを可能にします。



[選択範囲]パネル

パネルには、選択範囲のリスト (一覧) が表示されます。選択範囲がない場合、リストは何も表示されません。

選択範囲を新規作成すると、リストに選択範囲 1、選択範囲 2 等の名前で、新しいアイテムが追加されます。選択範囲の名前を変更するには、新しい値を入力して、**Enter** キーを押します。

編集可能な選択範囲は、リスト内でグレー表示され、輪郭線は、点線を使用して表示されます。別の選択範囲を選択するには、選択範囲名またはサムネイルをクリックします。選択範囲の輪郭線を隠すには、標準キーボード ショートカットの **Ctrl+D** キー、Mac OS の場合 **⌘+D** を使用するか、【選択】メニューの【選択解除】コマンドを使用します (後者の場合、パネルの一覧にはアクティブな要素はなくなります)。

サムネイルの大きさを変更するには、【選択】パネル上部の  ボタンを使用します。

選択範囲名の右には、ロック アイコン  /  が表示されます。ロックが解除されていると、選択ツールは現在の選択範囲を削除して、新しいものを作成します。すべてがロックされている場合、選択範囲を新規作成すると、新しいアイテムが追加されます。

現在の選択範囲は、【チャンネル】パネルで、表示し編集できます。

現在の選択範囲を削除するには、パネル下部の  をクリックするか、そのボタンにアイテムをドラッグ アンド ドロップします。

## 【履歴】パネル

【履歴】パネルは、ファイルへの変更すべてがリストとして表示されます。リスト内のアイテムをクリックすると、その状態にまで戻すことができます。

パネル上部、イメージのサムネイルの右隣には、ファイル名、ファイルサイズ（ピクセル）、カラーモード、プロファイル、作成日時が表示されます。



変更の履歴

変更の履歴は直線的に配置されています。つまり、途中の状態に戻って動作を適用した場合、それ以降の動作はコントロールポイント(リストの最上部に位置)以外すべて完全に削除されます。【開く】を選択すると、変更を加える前の最初の状態に戻ります。

すべての変更は対応するアイコンと共に表示されます。同じツールを用いた 2つ以上の変更はグループにまとめられ、ツール名（アイコン）の右の数字はグループ内の変更の数を表しています。ツール アイコンの左隣に表示されている【+】アイコンをクリックしてグループを展開したり、折りたたんだりできます。

フィルターや効果を適用度、ある状態に戻って結果を編集できます。【履歴】パネルの効果名横に表示される【+】アイコンをクリックし、【結果】を選択します。【効果】ダイアログボックスには、最後に使用した設定が表示されます。編集が完了すると、その後の履歴はすべて削除されます。

【履歴】パネルに表示される履歴の数は、【環境設定】で変更できます。

【履歴】パネルの下部には次のボタンが配置されています。

- 履歴ステータスの元に戻す/やり直し 一覧内の 2つのステータス間で切り替えが行われます。
- アーティスティック クローニング/変形モードの終了 カメレオンブラシ ツールのアーティスティック クローニングモードか 変形モードのすべての変更を適用して、終了します。
- この状態からイメージを新規作成 現在の処理ステータスの設定を使用して新しいドキュメントを作成します。
- チェックポイントの作成 履歴の各状態を保存することができます。チェックポイントは、その状態の履歴がなくても、デフォルト名(チェックポイント 1、チェックポイント 2など) で保存されるドキュメントの状態です。>チェックポイント名を変更するには、チェックポイント名をダブルクリックし、新しい名前を入力後に **Enter** キーを押します。
- 状態の削除 選択されたもの以降すべての状態が削除され、チェックポイントがリストの最上部に移動します。チェックポイント選択時にこのボタンを押した場合、チェックポイントが削除されます。
- グループ折りたたみ リストをグループに折りたたみ、1つの状態にまとめ、それぞれの履歴を削除します。

履歴の編集は、[編集]メニューのコマンドから行うことができます。

- 元に戻す: 1つ前のアクションをキャンセルします。このコマンドを数回使用すると、最後の一連の (複数の) アクションが削除されます。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl+Z**キー、Mac OS の場合 **⌘+Z**キーです。
- やり直し: キャンセルしたアクションをレストアします。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl+Y**キー、Mac OS の場合 **⌘+Y**キーです。
- 履歴ステータスの元に戻す/やり直し: 現在の状態とその直前の状態を切り替えることができるコマンドです。このコマンドは、[履歴]パネルにある  と  ボタンと同じように使用できます。このコマンドに対応するホットキーは、**Shift+Z**キー、Mac OS の場合 **⇧+Z**キーです。
- **[除去]**メニュー: データを完全に削除する場合に使用します。

履歴: 最初の状態と現在の状態以外のすべての履歴を、チェックポイントと共に削除します。

クリップボード: クリップボードのコンテンツを削除します。

すべてクリア: 履歴とクリップボードの両方をすべて削除します。

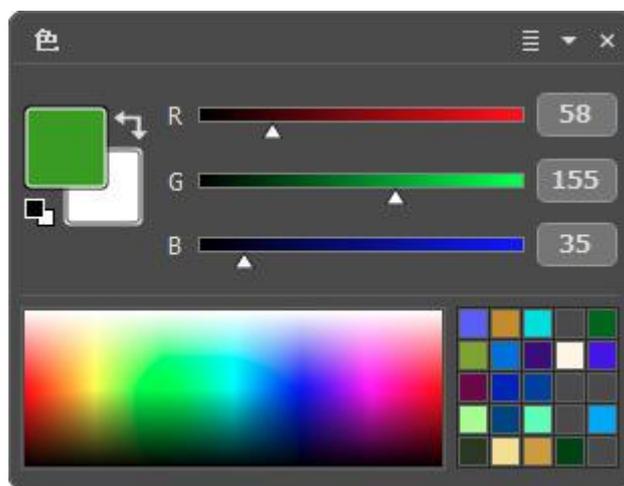
**注意:** [除去]メニューのコマンドは、キャンセルできません。

## [色]パネル

[色]パネルには、選択した色に関する色の値が表示されます。色セットは、カラーモードによってそれぞれ異なります。

前面（上のレイヤー）と背景（下のレイヤー）の色はそれぞれ大きな四角の中に表示されます。いずれかをダブルクリックすると、色の選択ダイアログが表示されます。色を入れ替えるには、 をクリックします。デフォルトの設定（メインまたは前面が黒で、背景が白）に戻す場合は、 をクリックします。

右クリックした場合、選択可能なカラーモード（グレースケール、RGB、CMYK、Lab）が表示されます。



[色]パネル

選択した色について、RGB の各値を変更する場合は、スライダーを移動するか、数値を該当フィールドに入力して行います。パネルの下部にはスペクトルバーがあり、バー内にカーソルを置くと、カーソルがスポイトに切り換わります。バー内での色の選択は、スポイトをお好みの位置でクリックするだけです。

上部の無数の四角は、頻繁に使用する色を保存するための領域です。色を追加するには、カラーウェルから色をドラッグします。カラーウェルの色を保存領域内の別の色に変更する場合は、変更する色の四角を左クリックします。保存領域内から色を削除する場合は、右クリックします。

[色の選択]ダイアログボックス:



[色の選択]ダイアログボックス

ダイアログボックス内にある大小様々な四角を使用して、色を選択したり、再度を調整したりできます。上下にグラデーションが表示されている部分とその隣のスライダーを使用して、色の明るさを変更できます。

上部の3つの四角は、最後に使用した色です。

その下では、色空間 (**RGB**、**Lab**、**HSL**) を選択し、要素の正確な値がわかっている場合は、値を入力することができます。

色を選択する別の方法として、[Webカラー]フィールドに16進コードを入力する方法があります。6桁のコードには、2桁ずつ 3つのグループに分けられます。最初の 2桁は赤の値、次の 2桁は緑の値、最後の 2桁は青の値を指します。例えば、"000000" は黒で、"ff0000" は赤です。

その下の小さな四角には、よく使う色を保存することができます。上部の大きな四角から色をドラッグするだけです。**[カスタマイズした色]**に追加ボタンをクリックすると、現在の色を追加できます。

## [スウォッチ]パネル

[スウォッチ]パネルには、頻繁に使用する色が保存されています。パレット内の色をクリックすると、メインカラーに指定されます。☰ をクリックして表示されるコントロールメニューは、パネル下部にあるボタンの機能と同じ内容です。



[スウォッチ]パネル

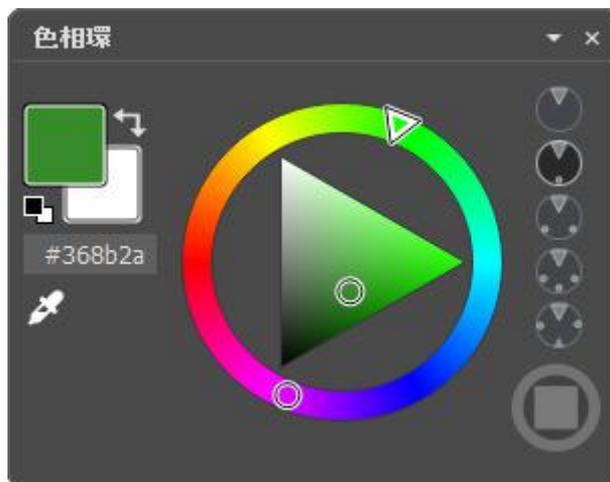
パネル下部には、最後に使用した色が保存されます。セルをクリックすると、メインの色が指定した色と入れ替わります。

コンテキストメニュー、またはパネル下部のボタンから使用可能なコマンドは以下の通りです。

- スウォッチの追加 : 選択中の色をスウォッチに追加します。
- スウォッチの削除 : 色を削除します (ゴミ箱にドラッグ)。
- デフォルトに戻す : スウォッチのコレクションをデフォルトの設定に戻します。
- ファイルから読み込む : 保存したスウォッチのコレクション (拡張子が **.swatches** ファイル) を読み込みます。
- ファイルに保存 : スウォッチの保存を行うためのダイアログボックスを開きます。

## 色相環

使用している色を【色相環】パネルで変更できます。パネルの大部分が スペクトル色リングになっており、色の設定を簡単に微調整したり、最適な色のコンビネーションを選択したりできます。



【色相環】パネル

色マーカーの 1つを使用して色を調整します。マーカーの数と位置は、パネル上部にある5つの丸いボタンから選択することで変更できます。

色相環の中央には、三角または四角のフィールドが存在します。その中に表示される小さな丸を縦方向に移動すると明るさの調整、横方向に移動すると彩度を調整できます。フィールドの形の変更は、 /  ボタンを使用します。

前面（上のレイヤー）と背景（下のレイヤー）の色はそれぞれ大きな四角の中に表示されます。いずれかをダブルクリックすると、[色の選択ダイアログ](#)が表示されます。色を入れ替えるには、 をクリックします。デフォルトの設定（メインまたは前面が黒で、背景が白）に戻す場合は、 をクリックします。

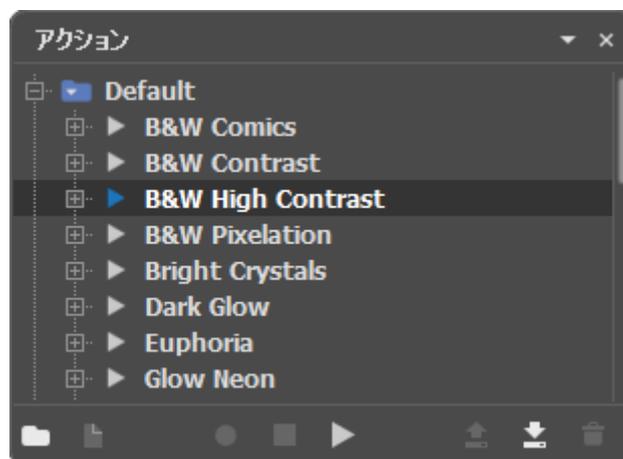
その下には、前面の色として選択している色を表す 6ケタの HTML カラーコードが表示されます。

別の方法として、スポイト ツール  を使用して、色を選択することもできます。

## アクション

【アクション】パネルでは、連続するアクションを保存し、自動的に他のイメージに適用することができます。アクションは、個別または、一連のファイルへの**バッチ処理**で適用できます。

アクションは、利便性を考慮し、一覧で表示されるだけでなく、グループ化されています。



アクション一覧

画面の下部には、以下のコントロール ボタンが用意されています。

- **【新規アクション セットを作成】ボタン**  : 新しいアクション セット (グループ) を作成します。アクションをグループ化することで、整理でき、使いやすさも増します。
- **【アクション新規作成】ボタン**  : 選択したアクション セットに、新規アクションを追加します。アクション名またはグループ名をダブルクリックすると、編集できます。
- **【開始】ボタン**  : 選択したアクションにコマンドを追加します。ボタンをクリックすると、記録を停止するまで、すべてのコマンドが記録されます。

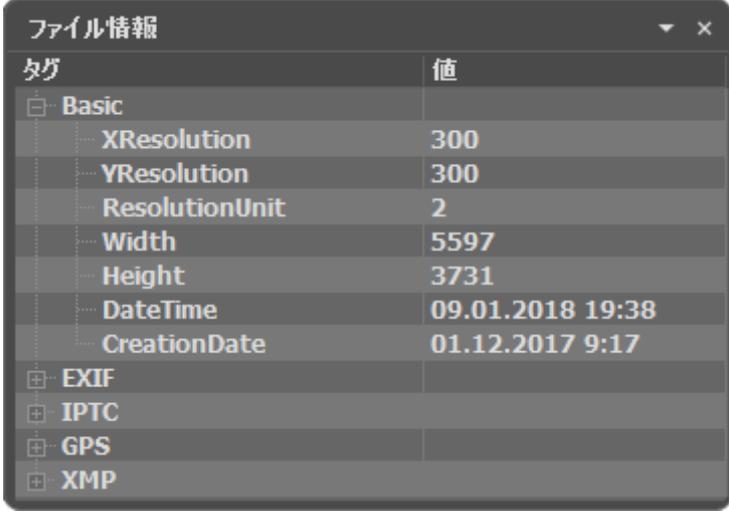
注意: すべてのコマンドが記録可能という訳ではありません。

- **【再生】ボタン**  : アクティブなイメージに、選択したアクションを適用します。
- **【停止】ボタン**  : アクションの記録、または再生を停止します。
- **【保存】ボタン**  : 選択したアクションを保存します。
- **【読み込み】ボタン**  : アクションをディスクから読み込みます。
- **【削除】ボタン**  : 選択したアクションまたはアクション セットを一覧から削除します。

アクションを再生すると、[履歴]一覧に個別のアイテムとして追加されます。記録したコマンドやその設定は、【アクション】パネルに表示されます。

## ファイル情報

[ファイル情報]パネルには、ファイルの基本的なメタデータがキャプチャされます。



The screenshot shows a window titled 'ファイル情報' (File Information) with a table of metadata. The table has two columns: 'タグ' (Tag) and '値' (Value). The 'Basic' section is expanded, showing fields like XResolution, YResolution, ResolutionUnit, Width, Height, DateTime, and CreationDate. Other sections like EXIF, IPTC, GPS, and XMP are collapsed.

タグ	値
Basic	
XResolution	300
YResolution	300
ResolutionUnit	2
Width	5597
Height	3731
DateTime	09.01.2018 19:38
CreationDate	01.12.2017 9:17
EXIF	
IPTC	
GPS	
XMP	

情報は、5つのセクションに分けられています。

**[Basic]**セクションには、イメージの基本情報が表示されます。

**[EXIF]**セクション: カメラで記録されたキャプチャに関する詳細が含まれます。これは、撮影時に自動的に生成されますが、カメラのモデル、開口、露出設定等が保存されます。

**[IPTC]**セクション: 撮影者または他の人が追加した情報が含まれます。写真、作者、キーワード等、簡単な説明も含まれます。

**[GPS]**セクション: 撮影場所の地理的な座標が表示されます。

**[XMP]**セクション: グラフィック プログラムによって追加された画像情報が保存されます。

## 調整

**AliveColors** は、写真の編集や修正のための強力なツールです。

プログラムは、色調や色の補正で使用する調整を幅広く提供します。

- レベル
- カーブ
- 明るさ/コントラスト
- 露出度
- 自然な彩度
- 色相/彩度
- フォトフィルター
- 色バランス
- 特定色域の選択
- カラー ルックアップ (**3D LUT**) (See also **LUT Editor**.)
- 間隔
- しきい値
- ポストリゼーション
- 白黒
- グラデーション マップ
- 非彩色
- カラー マッチ
- 色の置き換え
- 均一化

調整の詳細については、[ビデオ チュートリアル](#)もご覧ください。

調整を一覧から選択すると、デフォルトで右側に設定パネルが表示されます。設定パネルを任意の位置にドラッグすると、次回からはその位置に表示されます。

お気に入りの設定をプリセットとして保存できます。利用可能なプリセットは、ドロップダウン リストに表示されます。プリセットに変更が加えられると、ドロップダウンメニューの名前が「カスタム」に変更され、[カスタム プリセットの保存] ボタン  が一覧の横に表示されます。現在の設定を保存するには、このボタンをクリックします。

プリセットには、*Custom\_1*、*Custom\_2* のように自動的に名前が割り当てられ、ハイライトされているフィールドで名前（英数字使用）を変更できます。**Enter** キーを押すと、新しいプリセットがドロップダウン リストに表示されます。

ユーザー作成のプリセットを削除するには、一覧から目的のプリセットを選択し、[カスタム プリセットを削除] ボタン  をクリックします。

 をクリックすると、ユーザー プリセットを *.presets* ファイルにエクスポートできます。プログラムにプリセットを読み込むには、 をクリックします。

すべての調整を直接アクティブなレイヤーに適用することができますし、または、調整レイヤーを作成し、コンテンツを変更することなく背面にあるすべてのレイヤーに調整を適用することもできます。

調整の適用は、[画像]メニューの[調整]コマンドを使用して行います。

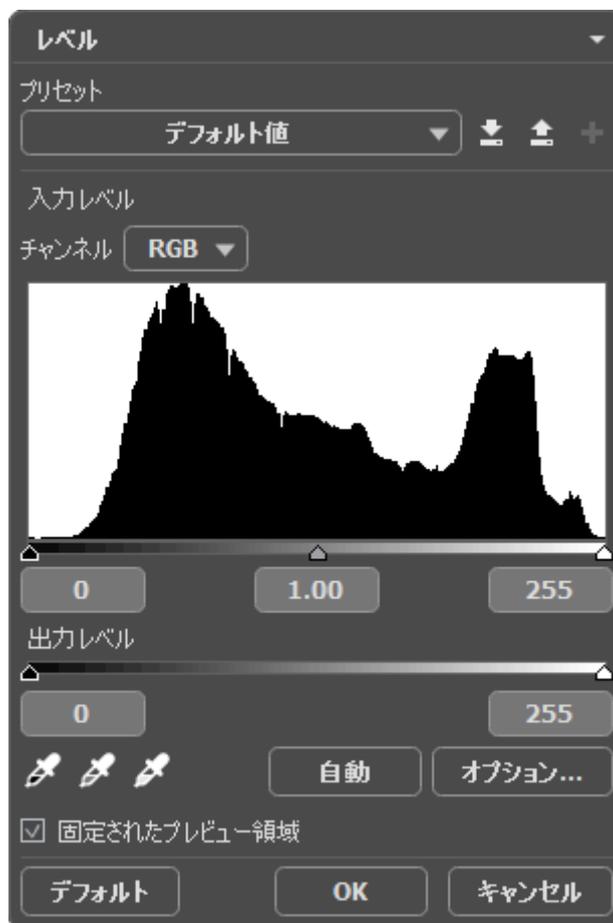
調整レイヤーを作成するには、[レイヤー] > [新規] > [調整レイヤー]の順に選択するか、[レイヤー]パネル内の  ボタンを使用します。

## レベル

レベル補正では、画像の階調範囲と色バランスの補正を行う際に、画像のシャドウ、ミッドトーン、ハイライトの明るさを調整します。レベル補正の詳細については、[ビデオ チュートリアル](#)もご覧ください。

[画像]メニューの[調整]から[レベル...]を選択すると、設定パネルに[レベル]調整用パラメーターが表示されます。

レベルの調整を行う調整レイヤー ([レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー] > [レベル...]コマンド) を使用した場合、コンテンツを変えることなく、すべてのレイヤーのレベルを調整できます。



レベル

### 設定とコントロール:

- 入力レベル セクションには、画像の明るさの分布を示したヒストグラムが表示されます。ヒストグラムの上には、チャンネルのドロップダウン リストがあります。各チャンネルをそれぞれ調整するか、合成色チャンネルを使用します。ヒストグラムの右側は、最大の明るさ (ホワイトポイント) を持つピクセルを表します。このポイントは、白のスライダーに対応します。ヒストグラムが右端まで届かない場合は、画像内に白のピクセルがないということになります。白いスライダーを左へ移動すると、スライダーの位置に対するポイントは、最大の明るさ (255) とみなし、この値を持つピクセルは白く映ります。それに従って、他のピクセルの明るさは再計算され、イメージは明るくなります。



白の基本色を調整

ヒストグラムは左側は、明るさの最小値（黒）のポイントを示しています。このポイントは、黒のスライダーに対応します。ヒストグラムが左端から始まらない場合、イメージにはブラックポイントが含まれていません（明るさ=0）。黒いスライダーを左へ移動すると、スライダーの位置に対するポイントは、明るさの最小値とみなされず。その結果として、他のピクセルが再計算される一方で、黒い色調になり、イメージは暗くなります。



黒の基本色を調整

中央のスライダはイメージの色調を定義します。明るさは 128 (グレートーン) です。グレートーンは、スライダを左へ移動すると明るくなり、右へ移動すると暗くなります。



グレートーンの調整

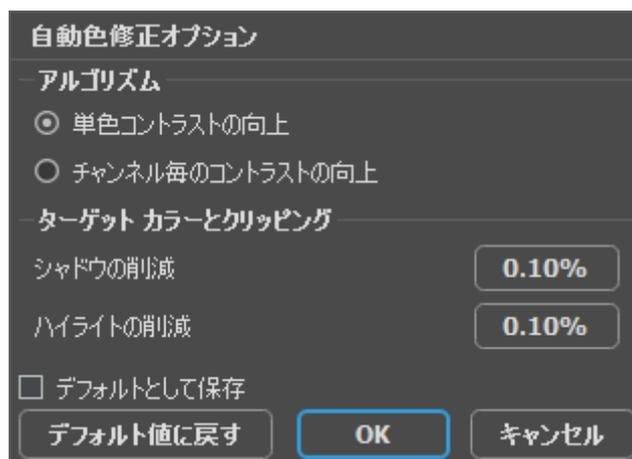
、、 を使って、画像内から直接、白の基本色、黒の基本色、グレートーンを選択できます。各色チャンネルによって値が異なるので、サンプルとして、中間色のグレーの画像を選択します。そうしないと、画像に薄い色が残ります。

- 出力レベル セクションでは、明るさの範囲を指定することによって、入力レベルの範囲を広げることができます。

出力レベルの範囲が入力レベルの範囲より狭い場合、画像は淡い印象になります。逆の場合は、コントラストが大きくなります。

- [自動]ボタンを押すと、入力レベルを自動的に調整します。自動修正は、それぞれ個々の色チャンネル レベルにのみ影響します。

[オプション]ボタンをクリックすると、[色の自動修正オプション]ダイアログボックスが開きます。



自動色補正オプション

### 【アルゴリズム】セクション

**単色コントラストの向上** : すべてのチャンネルに同じ設定を使用します。結果として、シャドウ領域はより濃くなり、ハイライト領域はより薄くなります。このアルゴリズムは、[自動コントラスト]コマンドを使用している場合に適用されます。

[チャンネル毎のコントラストの向上]は、色チャンネルをそれぞれ個別に調整します。各色チャンネルの黒と白のピクセルの値はそれぞれ異なります。結果の画像に薄い色を加えることができます。このアルゴリズムは、[自動レベル補正]コマンドを使用している場合に適用されます。

**ターゲット カラーとクリッピング** セクションは、それぞれ削除される白と黒のピクセルの比率を表示します。

**【デフォルトとして保存】**チェックボックス: チェックボックスをオンにすると、[自動化]コマンド使用時に、設定されたパラメーターの値を使用します。

- **【固定されたプレビュー領域】**チェックボックス: チェックボックスがオンの場合、変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用/表示されます。

デフォルト設定に戻す場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

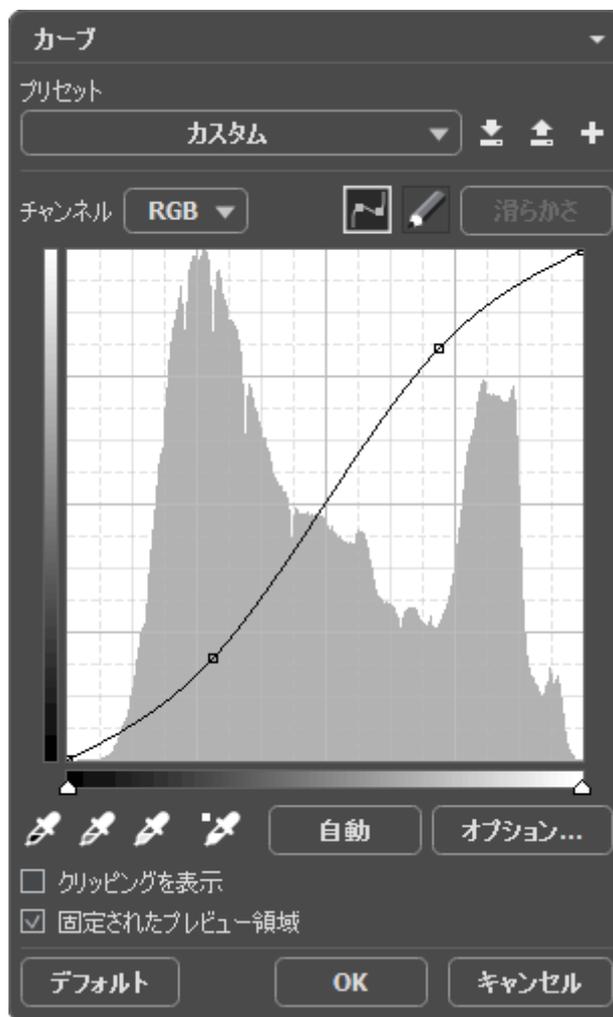
[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

## カーブ

カーブを調整することで、画像全体もしくは部分的に明るさやコントラストを変えることができます。カーブを使用した調整の詳細については、[ビデオ チュートリアル](#)もご覧ください。

[画像]メニューの[調整]から[カーブ]を選択すると、設定パネルにカーブ調整用パラメーターが表示されます。

カーブの調整レイヤー ([レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー] > [カーブ]コマンド) を使用することもできます。背面のレイヤーすべてを、コンテンツを変えることなく、カーブの調整を行うことができます。



カーブ

### 設定とコントロール:

- ダイアログボックスの大部分を占めているのが、カーブ グラフです。カーブの調整は、各色チャンネルごと、または合成チャンネルを使用して行うことができます。該当するチャンネルを、グラフの上にある[チャンネル]ドロップダウン メニューで選択します。

デフォルトの設定では、カーブは45度の傾斜を持つ直線 (スロープ) となっており、変更は一切されていない状態です。カーブのどの部分でも移動できますが、斜め線より上に移動させた場合はその部分だけが明るくなります。斜め線より下に移動させた場合はその部分だけが暗くなります。

カーブ全体を斜め線より上に動かした場合、画像全体が明るくなります。カーブ全体を斜め線より下に動かした場合、画像全体が暗くなります。



カーブ全体を斜め線より上に移動した場合



カーブ全体を斜め線より下に移動した場合

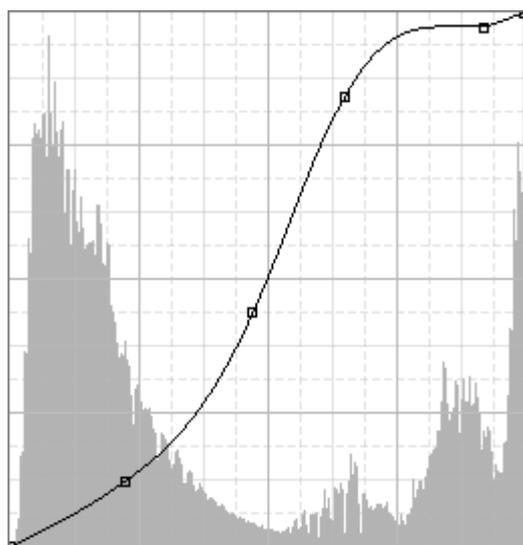
カーブを編集する方法は 2通りあります。



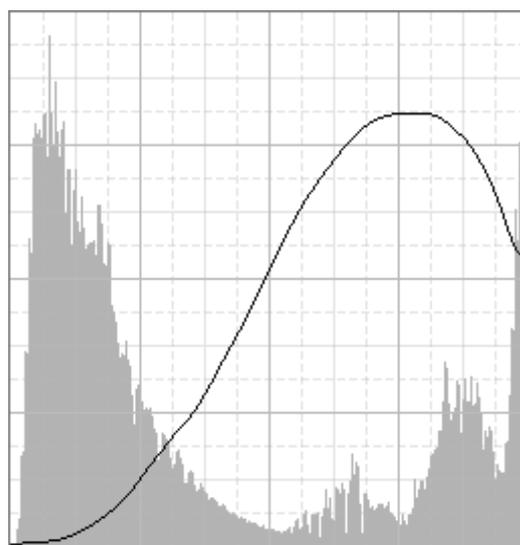
モード: コントロール ポイントを追加、ドラッグすることによってカーブを調整します。



モード: カーブを描画します。[スムージング]をクリックすると、描画したカーブが滑らかになります。



ポイントを編集してカーブを調整



カーブを描画

コントロール ポイントを使用して調整を行う場合、カーブ上をクリックすることでポイントを追加できます。

カーブ上部のポイントを移動することで、ハイライトを調整できます。カーブの中央のポイントを移動するとミッドトーンの調整、カーブの下部のポイントを移動するとシャドウの調整ができます。

ポイントを削除する場合は、ポイントを右クリックするか、グラフ外にドラッグします。

注意: アーティファクト (中間生成物) が生じてしまうので、あまり多くのポイントを追加しないようご注意ください。

画像内の最も暗い色と最も明るい色の値の指定は、カーブの下にあるスライダーと 、 のツールを使用します。ツールは、各チャンネルのカーブを修正するのに使用できますが、合成チャンネルの編集には使用できません。

注意:  と  を使用した場合、その前に行った変更がすべて失われます。そのため、修正の最初に使用してください。



白の基本色を修正



黒の基本色を修正

 ツールを使用すると、画像内のホワイトバランスを修正できます。スポイト ツールで、画像内の中間色グレーの領域をクリックします。それに合わせて、色チャンネルのカーブが調整されます。

注意:  ツールを他の 2つのツールの後に使用しないなら、中間色グレーの値が消去されてしまうので、ご注意ください。

 ツールを使用すると、画像内で直接調整を行うことができます。マウスを画像内でクリックしたまま上にドラッグして明るくし、下にドラッグすることで暗くすることができます。カーブ上をクリックすると、その地点にポイントを追加できます。マウスを移動すると、このポイントからカーブを曲げることができます。

- **[クリッピングを表示]チェックボックス:** チェックボックスがオンの場合、イメージ ウィンドウはシャドウ/ハイライト領域のディテールが欠落している部分 (ロス) を強調します。ハイライト領域のロスを見る場合は、スライダーの白い部分をクリックします。シャドウ領域のロスを見る場合は、スライダーの黒い部分をクリックします。

注意: [クリッピングを表示]チェックボックスは、RGB モードの場合にのみ利用できます。



ハイライト領域のロス

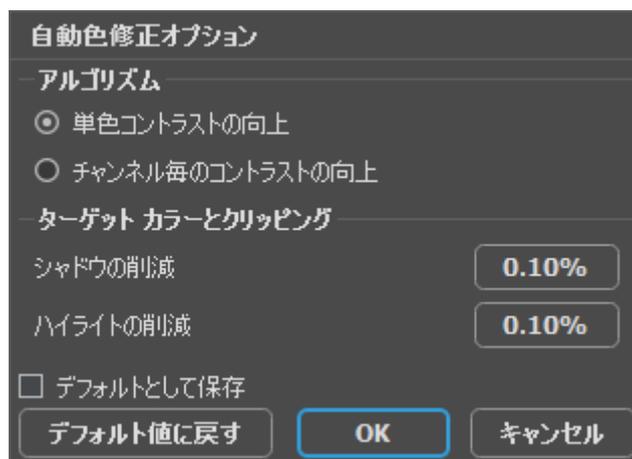


シャドウ領域のロス

色の欠落は、黒または白の背景に色ピクセルによって表示されます。赤のピクセルは赤チャンネルのクリッピング、緑のピクセルは緑チャンネルのクリッピング、青のピクセルは青チャンネルのクリッピングを指します。その他の色は、合成した色チャンネルを指します。クリッピングの合成は、合成色チャンネルまたは個々の色チャンネルで行うことができます。

- [自動]ボタンをクリックすると、カーブの範囲を自動的に調整します。自動修正設定は、この色チャンネルのカーブにのみ影響します。

自動修正設定を変更するには、[オプション]をクリックします。



自動修正設定

### 【アルゴリズム】セクション

**単色コントラストの向上:** すべての色チャンネルに同じ設定を使用します。結果として、シャドウ領域はより濃くなり、ハイライト領域はより薄くなります。[自動コントラスト]コマンドは、このアルゴリズムを使用します。

**チャンネル毎のコントラストの向上:** 色チャンネルをそれぞれ個別に調整します。黒/白の基本色は、各色チャンネルによって値が異なります。結果の画像に薄い色を加えることができます。[自動レベル補正]コマンドは、このアルゴリズムを使用します。

**【ターゲット カラーとクリッピング】セクション**には、範囲の両端からどれほど白と黒のピクセルを削除するか、パーセントで表示されます。

**【デフォルトとして保存】チェックボックス:** チェックボックスをオンにすると、[自動化]コマンド使用時に、設定されたパラメーターの値を使用します。

- **【固定されたプレビュー領域】**チェックボックス: チェックボックスがオンの場合、パラメーターの変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用/表示されます。

デフォルト設定に戻す場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

## 明るさ/コントラスト

明るさ/コントラストの調整は、画像の階調に簡単な調整を加えます。明るさ/コントラストの調整については、[ビデオチュートリアル](#)もご覧ください。

[画像]メニューの[調整]から[明るさ/コントラスト...]コマンドを選択すると、設定パネルに調整用パラメーターが表示されます。

明るさ/コントラストの調整を行う調整レイヤー ([レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー] > [明るさ/コントラスト...]コマンド) を使用することもできます。コンテンツを変えることなく、すべてのレイヤーを調整できます。

### パラメーター:

明るさ (設定可能範囲は -200 から 200): 明るさを調整するためのパラメーターです。値を上げるとすべてのピクセルは明るくなり、値を下げると画像全体が暗くなります。



明るさ = -50



明るさ = 50

コントラスト (設定可能範囲は -200 から 200): 画像内の明暗の違いを強めたり (0以上の値)、弱めたり (0以下の値) します。



コントラスト = -50



コントラスト = 50

**【固定されたプレビュー領域】**チェックボックス: チェックボックスがオンの場合、パラメーターの変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用/表示されます。

デフォルト設定に戻す場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

## 露出度

The **Exposure** adjustment allows you to change the amount of light in the image, making the overall picture brighter or darker.

Select **Image -> Adjustment -> Exposure...** to display the adjustment parameters in the Settings Panel.

You can also use a **Exposure** adjustment layer (**Layers -> New -> Adjustment Layer -> Exposure...**) which will affect all the underlying layers without changing their content.



Exposure

### Parameters:

**Exposure** (-20..20). The parameter is designed to correct light areas with less impact on dark areas.

**Offset** (-0.5..0.5). The parameter allows you to darken shadows and midtones with minimal impact on the highlights in the image.

**Gamma** (9.99-0.01). The parameter adjusts the gamma of the image.

Using eyedroppers, you can set parameter values:

-  - changes the exposure by shifting the color of the selected pixel towards white;
-  - sets the offset, moving the pixel towards black;
-  - defines the exposure by assigning a middle gray color to the selected pixel.

**Fixed Preview Area.** If the check-box is enabled, all changes will be displayed in a small area indicated by the dotted line. If the check-box is disabled, the changes will be applied to the area visible in the Image Window.

Click **Default** to restore the default values.

Click **OK** to apply all changes and close the dialog box.

Click **Cancel** to close the dialog box without applying any changes.

### 自然な彩度

自然な彩度は、イメージ内の色の彩度をやさしく変化させます。写真の淡色系の色の強度を上げたいが、他の色の彩度は変えたくないという場合に便利です。

[画像]メニューの[調整]から[自然な彩度...]コマンドを選択すると、設定パネルに調整用パラメーターが表示されます。

自然な彩度の調整を行う調整レイヤー ([レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー] > [自然な彩度...]コマンド) を使用することもできます。コンテンツを変えることなく、すべてのレイヤーの彩度を調整できます。

#### パラメーター:

自然な彩度 (設定可能範囲は -100 から100): 彩度が十分ではない色に対して効果が強く適用され、彩度が十分な色に対しては効果が弱く適用されます。



自然な彩度 = -50



自然な彩度 = 50

彩度 (設定可能範囲は -100 から100): イメージ内のすべての色の強度を調整することができます。パラメーターの値は、-100 (白黒画像) から +100 (最も彩度の高い色) まで広い範囲で設定できます。



彩度 = -50



彩度 = 50

**【固定されたプレビュー領域】**チェックボックス: チェックボックスがオンの場合、変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

デフォルト設定に戻す場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

## 色相/彩度

色相/彩度の調整では、色プロパティの変更後に、彩度や色相の調整を行えます。[色相/彩度]による調整については、[ビデオ チュートリアル](#)もご覧ください。

[画像]メニューの[調整]から[色相/彩度...]コマンドを選択すると、設定パネルに調整用パラメーターが表示されます。

色相/彩度の調整を行う調整レイヤー ([レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー] > [色相/彩度...]コマンド) を使用することもできます。背面のレイヤーすべてを、コンテンツを変えることなく、色相/彩度を調整できます。

### パラメーター:

ドロップダウン リストでは、補正を行う色範囲を指定します。[マスター]を選択すると、すべての色を同時に編集できます。

色相 (設定可能範囲は -180 から 180): 画像全体の色、または指定した色範囲の色相を調整することができます。



色相 = -100



色相 = 100

彩度 (設定可能範囲は -100 から 100): 画像全体、または指定した色範囲の彩度を変更することができます。



彩度 = -50



彩度 = 50

明るさ (設定可能範囲は -100 から 100): 画像全体、または指定した色範囲を明るく/暗くすることができます。

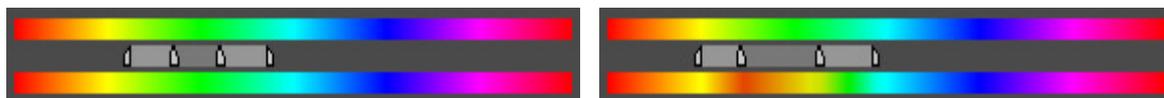


明るさ = -10



明るさ = 10

色範囲の指定は、2つのグラデーションラインと4つのスライダー（内側と外側 2つずつ）を使って、より正確に行なうことができます。



上が元の色、下が修正後の色を示しています。内側スライダー間の色は完全に変換されます。内側スライダーと外側スライダー間の色は、変化の程度は少なくなります（内側スライダーから遠ざかるほど、効果の影響が弱くなります）。外側スライダーの外側の色は変化しません。

注意: このコントロールは、[マスター]選択時には使用できません。



元の画像



色調を調整

**【固定されたプレビュー領域】**チェックボックス: チェックボックスがオンの場合、変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

デフォルト設定に戻す場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

## フォトフィルター

フォトフィルターは、カメラレンズにカラーガラスフィルターの効果を作り出し、写真の色調と色温度の調整をします。

[画像]メニューの[調整]から[フォトフィルター...]コマンドを選択すると、設定パネルに調整用パラメーターが表示されます。

フォトフィルターの調整を行う調整レイヤー ([レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー] > [フォトフィルター...]コマンド) を使用することもできます。コンテンツを変えずに、すべてのレイヤーを調整できます。

### パラメーター:

フィルター: ドロップダウン リストから、ビルトイン カラーフィルターを1つ選択します。

色: カラーパレットをクリックして呼び出される [\[色の選択\]ダイアログ](#) から、写真になじむような色を選択します。



元のイメージ



寒色フィルター (82)

密度 (設定可能範囲は 1-100): 写真に適した色味の量を設定します。



密度 = 25



密度 = 75

輝度を残す: チェックボックスを有効にすると、色の変更は写真全体の明度に適用しません。



[輝度を残す]がオフ



[輝度を残す]がオン

固定されたプレビュー領域: チェックボックスがオンの場合、変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

デフォルト設定に戻す場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

## 色バランス

色バランスでは、個々の階調範囲で色合いの補整をします。

[画像]メニューの[調整]から[色バランス...]コマンドを選択すると、設定パネルに調整用パラメーターが表示されます。

色バランスの調整を行う調整レイヤー ([レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー] > [色バランス...]コマンド) を使用することもできます。コンテンツを変えることなく、すべてのレイヤーを調整できます。



色バランス

### パラメーター:

シャドウ、ミッドトーン、ハイライト タブで補正する階調範囲を選択します。

シアン / 赤、マゼンタ / 緑、黄 / 青 オプションを使用して、選択した階調範囲での色の量を増やしたり減らしたりします。

輝度を残す: チェックボックスが有効な場合、色を変更してもイメージ全体の明るさが保存されます。

固定されたプレビュー領域: チェックボックスがオンの場合、変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

デフォルト設定に戻す場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

### 特定色域の選択

特定色域の選択は、他の色に影響を与えることなく画像の選択色を変更できます。

[画像]メニューの[調整]から[特定色域の選択...]を選択すると、設定パネルに調整用パラメーターが表示されます。

特定色域の選択の調整を行う調整レイヤー（[レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー] > [特定色域の選択...]コマンド）を使用することもできます。コンテンツを変えることなく、すべてのレイヤーを調整できます。



特定色域の選択

### パラメーター:

範囲ドロップダウンリストで、調整する色/トーンの範囲を選択します。

色要素 (設定可能範囲は -100から100): シアン、マゼンタ、イエロー、ブラック の値では、指定された範囲内で選択した色の量を変更できます。

相対: チェックボックスを有効にすると、選択した色に占めるシアン、マゼンタ、イエロー、ブラックの割合に応じてパラメーターが変更されます。無効にすると、色は絶対値で変更されます。

固定されたプレビュー領域: チェックボックスがオンの場合、変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

デフォルト設定に戻す場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

### カラー ルックアップ (3D LUT)

カラー ルックアップ (3D LUT) 調整を使えば、ルックアップテーブル(LUT) ファイルを使用して画像の色とトーンを変更することができます。この機能は、画像をすばやく魅力的にし、その雰囲気を完全に変えるのに役立ちます。

[画像] -> [調整] -> [カラー ルックアップ (3D LUT)...]を選択します。

カラー ルックアップ (3D LUT) の調整を行う調整レイヤー ([レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー]) を適用することもできます。コンテンツを変えることなく、すべてのレイヤーを調整できます。



カラー ルックアップ

必要なら、 をクリックして、**.3dl**または**.cube**形式のファイルか複数のファイルを選択することでAliveColors にルックアップ テーブルを読み込むことができます。選択されたルックアップ テーブルが一覧に追加され、画像に適用されます。ディスクにファイルを保存するには、 をクリックします。一覧からLUTを削除する場合は、 をクリックします。

To call the **LUT Editor**, use these buttons:

The **Create** button opens a dialog box for creating a new lookup table;

The **Edit** button opens a dialog box for editing the selected lookup table.

固定されたプレビュー領域:チェックボックスがオンの場合、変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

[OK]をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

## 色の反転

[反転]を使用して画像を調整すると、画像の色が反転します。各チャンネルの明るさの値を示すピクセルの値が反転されます。例えば、0ピクセル（黒）は、255ピクセル（白）に変換されます。[反転]による調整については、[ビデオ チュー トリアル](#) もご覧ください。

[反転]を適用するには、コントロールパネル メニューを開き、[画像] > [調整] > [反転]の順に選択します。

反転を行う調整レイヤー ([レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー] > [反転]コマンド) を使用することもできます。背面のレイヤーすべてを、コンテンツを変えずに反転させることができます。



色の反転

## しきい値

しきい値の調整により、写真を高コントラストの白黒写真に変換します。[しきい値]による調整については、[ビデオチュートリアル](#)もご覧ください。

[画像]メニューの[調整]から[しきい値...]を選択すると、設定パネルに調整用パラメーターが表示されます。

しきい値の調整を行う調整レイヤー ([レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー] > [しきい値]...コマンド) を使用することもできます。コンテンツを変えずに、すべてのレイヤーのしきい値を調整できます。

ダイアログボックスには、以下の要素が含まれています。

ヒストグラム: ヒストグラムには、画像内の明るさの分布が示されています。

しきい値 (設定可能範囲は 0-100): 明るさのしきい値を設定するパラメーターです。設定した値より濃いピクセルは黒に、薄いピクセルは白に変換されます。



しきい値 = 25



しきい値 = 75

**【固定されたプレビュー領域】**チェックボックス: チェックボックスがオンの場合、変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

デフォルト設定に戻す場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## ポスタリゼーション

ポスタリゼーションは、各色チャンネルの階調数（明るさの値）を減らすことによって、独特の効果が得られます。[ポスタリゼーション]による調整については、[ビデオ チュートリアル](#) もご覧ください。

[画像]メニューの[調整]から[ポスタリゼーション...]を選択すると、設定パネルに調整用パラメーターが表示されます。

ポスタリゼーションを行う調整レイヤー（[レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー] > [ポスタリゼーション...] コマンド）を使用することもできます。コンテンツを変えることなく、すべてのレイヤーのポスタリゼーションを行うことができます。



ポスタリゼーション

### パラメーター:

**レベル**（設定可能範囲は 1-255）: 画像のポスタリゼーション度合いを設定します。パラメーターの値が高いほど、使われる（認識できる）色は少なくなり、より均質で平坦なイメージになります。

**簡素化**（設定可能範囲は 0-8）: 細かなディテールを取り除きます。境界部分がより均一になります。

**[固定されたプレビュー領域]**チェックボックス: チェックボックスがオンの場合、変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

デフォルト設定に戻す場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

## 白黒

白黒の調整では、カラー画像をグレースケールに変換したり、色調を調整したりできます。白黒の調整については、[ビデオチュートリアル](#) もご覧ください。

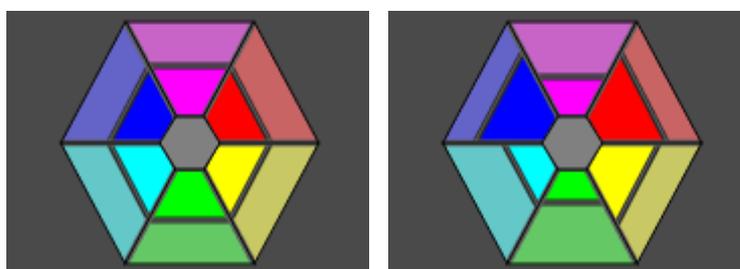
[画像]メニューの[調整]から[白黒]を選択すると、設定パネルに調整用パラメーターが表示されます。

白黒の調整を行う調整レイヤー ([レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー] > [白黒]コマンド) を使用することもできます。背面のレイヤーすべてを、コンテンツを変えることなく、調整できます。

### パラメーター:

色調の補正は、6つのセクションに分かれており、各セクションに、1つの色と調整を行うためのコントロールがある六角形を使用して行います。コントロールを使用し、元のイメージの色に一致するようにグレートーンの濃淡を調整します。コントロールが中央に近いほど濃くなり、中央から遠くなるほど薄くなります。

中央の六角形をクリックするとデフォルトの値に戻ります。

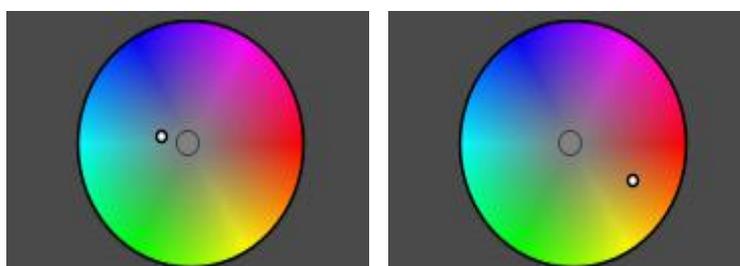


デフォルト値での結果



調整適用後

トーン調整: グラデーション サークルから色を選択してイメージに色を付けます。初期設定では、コントロールはグラデーション サークルの中央にあり、イメージはグレートーンで表示されます。グラデーション サークルをクリックして色相を設定します。クリックすると、コントロールは設定したポイントに移動します。また、コントロールは彩度も調整します。コントロールが中央から遠いほど、鮮やかになります。





薄い青



彩度を高めたセピア調

**【固定されたプレビュー領域】**チェックボックス: チェックボックスがオンの場合、変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

デフォルト設定に戻す場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

## グラデーション マップ

グラデーション マップの調整では、画像の明るさの範囲に、選択したグラデーションの色を割り当てます。シャドウはグラデーションの開始地点の色に置き換えられ、ハイライトはグラデーションの終了地点からの色に置き換えられます。画像の他のすべての色は、適応するグラデーション カラーに置き換えられます。

[画像]メニューの[調整]から[グラデーション マップ] > [ソリッド/ノイズ...]コマンドを選択すると、設定パネルに調整用パラメーターが表示されます。

適応する調整レイヤーを使用することもできます。([レイヤー]メニュー > [新規] > [調整レイヤー] > [グラデーション マップ]: [ソリッド/ノイズ...]コマンド)) コンテンツを変えることなく、背面のレイヤーすべてに適応します。

### グラデーション マップ: ソリッド

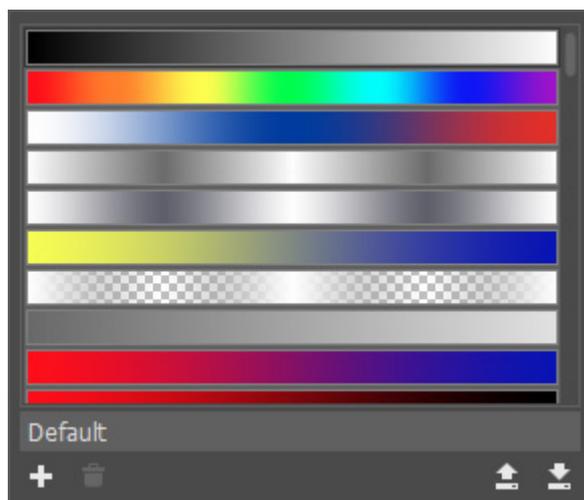
滑らかなグラデーションは、色から色へ徐々に遷移するように見えます。



グラデーション マップ: ソリッド

### パラメーター:

ライブラリからグラデーションでの塗りつぶしを選択します。そこには、プログラムに内蔵されているものとユーザーによって作成されたもの、全ての使用可能なグラデーションがあります。



リストの下部にあるフィールドにグラデーションの名前を入力することができます。

 をクリックして、ライブラリから新しいグラデーションを追加します。

選択したグラデーションを削除するには、 をクリックします。

 をクリックして、**.gradlib** 拡張子を持つすべてのグラデーションを保存します。

グラデーション ライブラリ (**\*.gradlib**) を読み込むには、 を使用します。

グラデーション ラインを使用して、マウスの左クリックで新しいポイントの追加と削除をし、グラデーションの色の数を変更したり、透過度や色を調整したりできます。グラデーションからポイントを削除する場合は、ポイントをグラデーション ラインの外にドラッグ アンド ドロップします。



グラデーション ポイントの調整:

色、透過度、グラデーション ポイントの位置を変更する場合は、ポイントを右クリックして表示されるポップアップメニューを使用します。



ポップアップ メニュー内のスペクトルバーを使用して、ポイントの色を調整できます。カラーパレットをクリックして呼び出される[色の選択]ダイアログを使用するか、色要素の値を調整することも可能です。

**【色】**チェックボックスは、ポイントがチェックボックスの大きな四角の色を表示するかどうかを切り替えます。小さな四角には、グラデーション作成時に最近使用した色が表示されます。チェックボックスがオフの場合、ポイントの色は隣接するピクセルを基に指定され、変更することができません。

**透過度** (設定可能範囲は 0-100): そのポイントでのグラデーションの透過度を指定できます。値が最大値よりも低い場合、グラデーションの透過度は場所によってわずかに異なります。チェックボックスがオフの場合、そのポイントのグラデーションの透過度は変更できず、グラデーション全体の透過度と隣接するポイントの透過度に依存します。

**位置** (設定可能範囲は 0-100): グラデーションの各ポイントの位置を正確に設定できます。

**注意:**グラデーションの端のポイントでは、**【色】**と**【透過度】**チェックボックスが常にオンになり、**【位置】**パラメーターは変更できません。

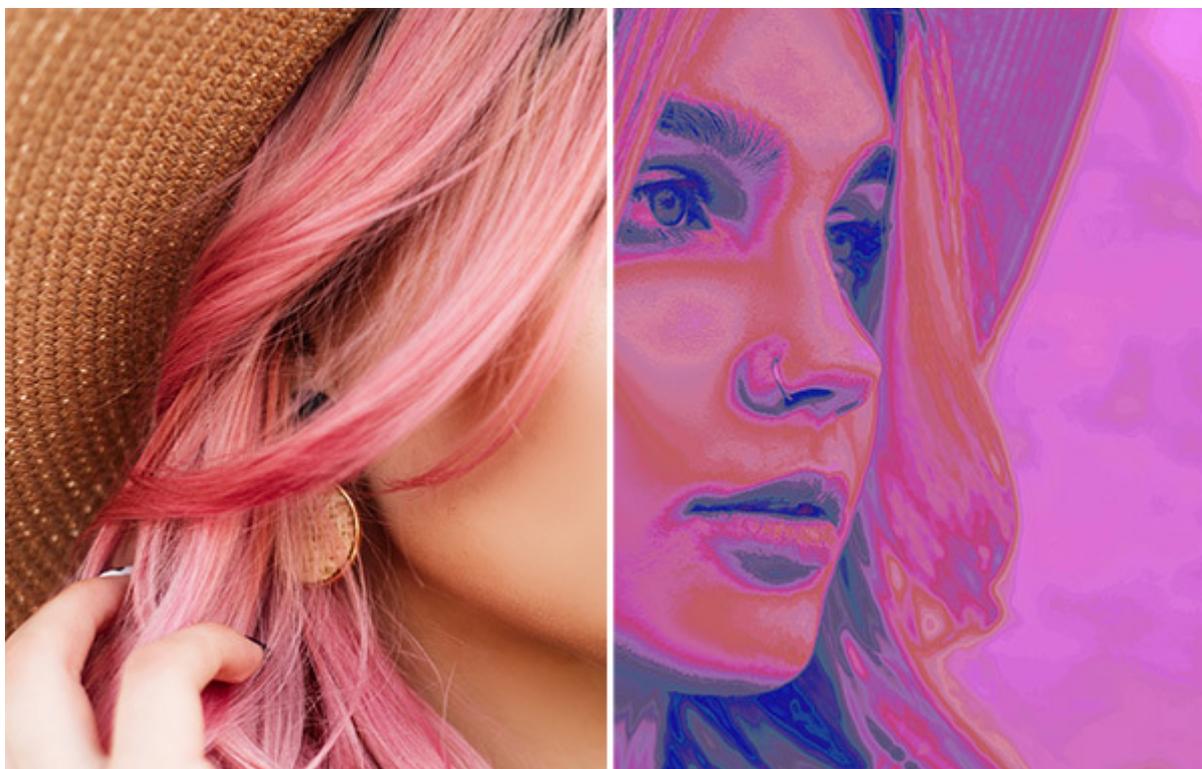
**反転** ボタン  は、グラデーションの色の順番を反転させます。

**滑らかさ**(設定可能範囲は 0-100): 個々の色や色調間の遷移を滑らかにすることにより、グラデーションも滑らかにします。値が低いほど、色の間の遷移がより目立つようになります。

**【透過度の表示】**チェックボックス がオンの場合、グラデーションの透過が適用され、オフの場合、グラデーションは完全に不透明になります。

#### グラデーション マップ: ノイズ

**ノイズ** グラデーションは、設定した範囲からランダムに広がった色のように見えます。



グラデーション マップ: ノイズ

#### パラメーター:

**カラー モデル** ドロップダウン リストには、RGB、HSB、LABにアクセスして、色要素を変更することができるカラー モデルが含まれています。

色要素 (設定可能範囲は 0-100): 選択したカラー モデルによって決まります。色範囲の変更をして、グラデーションの色を変更します。例えば、HSB モデルでは、グラデーションで使用される色の色相(H)、彩度(S)、明度(B)の範囲を設定できます。

粗さ (設定可能範囲は 0-100): グラデーションでの塗りつぶしの滑らかさ値が 0 の場合、滑らかなグラデーションが作成され、値を大きくすると、グラデーションに粗さが生じます。

透明度を追加チェックボックスをオンにすると、グラデーションのランダム カラーに透明度を追加できます。

乱数開始値 (設定可能範囲は 0-999): 既定の設定に新しいグラデーションを生成します。

固定されたプレビュー領域: チェックボックスがオンの場合、変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されません。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

デフォルト設定に戻す場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

## 非彩色

非彩色の調整は、カラー画像を素早く白黒に変換することができます。各色の彩度を自動的にゼロにし、各色をグレースケール相当に変換します。

[画像]メニュー > [調整] > [非彩色]を選択します。



[非彩色]調整を使用

## カラー マッチ

**【カラー マッチ】** 調整は、別の画像に合わせて画像の色を変換することができます。

**【画像】**メニューの**【調整】**から**【カラー マッチ】**を選択すると、設定パネルに調整用パラメーターが表示されます。



カラー マッチの調整を使用

### パラメーター:

**【サンプルの読み込み】:** ボタンをクリックし、色選択のサンプルとして使用する画像を選択します。

**【強度】** (設定可能範囲は 0-100): 調整の適用度合いを指定します。効果を弱くするには、値を低くします。

**【固定されたプレビュー領域】:** チェックボックスがオンの場合、変更は点線で囲まれた小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

デフォルト設定に戻す場合は、**【デフォルト】**をクリックします。

**【OK】**をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

**【キャンセル】**をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

## 色の置き換え

色の置き換え調整は、選択した色を別の色に置き換えることができます。

[画像]メニューの[調整]から[色の置き換え]を選択すると、設定パネルに調整用パラメーターが表示されます。



色を変更する

スポイトを使用して置き換えたい色を指定します。

以下のオプションを使用して、選択した範囲の調整を行います。

反転: 選択範囲を反転することができます。

トレランス (設定可能範囲は 0-200): 選択された色の色範囲の幅を設定します。

範囲の限定スポイトで選択した点を中心として、指定した半径に範囲を限定することができます。

選択モード(アイコン表示): 選択した色との相互作用の結果を決定するスポイト のモードです。

新規 : 置き換える新しい色を選択します。

追加 : 選択した色が既に選択されている色に追加されます。モードを有効にするには、**Shift** キーを使用します。

削除 : 選択した色が処理領域から除外されます。モードを有効にするには、**Alt** キーを使用します。

プレビュー領域には、元画像(イメージ)または選択領域(選択範囲) がマスクとして表示されます。後者の場合、処理領域は白、未使用領域は黒、トランジション ゾーンはグレーの濃淡で表示されます。

オプションを使用して、選択した領域の色を調整します:

色相 (設定可能範囲は -180 から 180):色調を調整するためのパラメーターです。

彩度 (設定可能範囲は -100 から100):選択した色の彩度を変更するためのパラメーターです。

明るさ (設定可能範囲は -100 から 100):このパラメーターを使用して、選択した色を明るくまたは暗くすることができます。

色の変更は色フィールドに表示されます。置き換える色を選択することができる[\[色選択\]ダイアログボックス](#)を呼び出すには、色フィールドを左クリックします。

デフォルト設定に戻す場合は、[\[デフォルト\]](#)をクリックします。

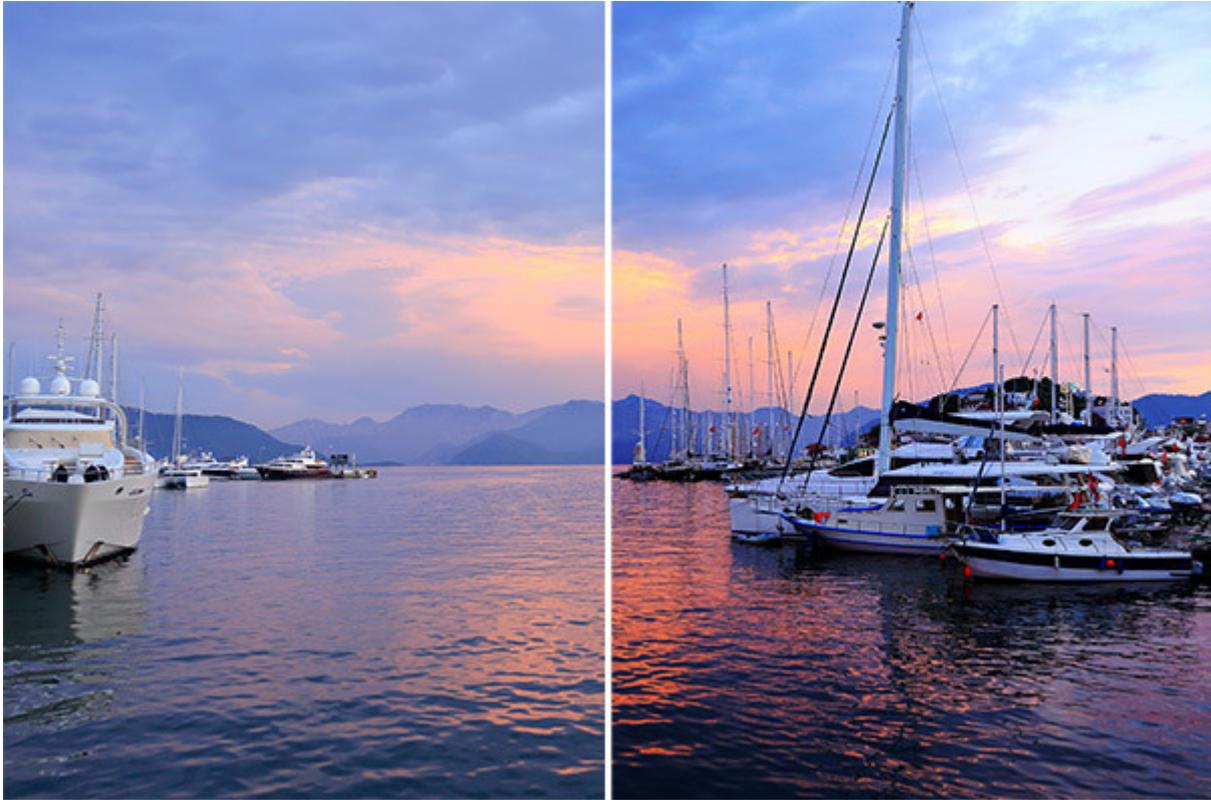
[\[OK\]](#)をクリックすると、すべての変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

[\[キャンセル\]](#)をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じます。

## 均一化

**【均一化】** 調整は、ピクセルの輝度値を再分配して、画像の輝度範囲をより均等に埋めることができます。最も明るいピクセルは白に、最も暗いピクセルは黒になり、残りはさまざまな色合いに分配されます。

この調整を適用するには、メニューから**【イメージ】 > 【調整】 > 【均一化】**の順に選択します。



均一化の調整を使用

ヒント: レイヤーを複製し、均一化した画像を元の画像とブレンドするように効果を弱めることができます。

## 効果

**AliveColors** は、写真の編集や修正のための強力なソフトウェアです。プログラムには、画像補正や写真の様式化を行う数多くの効果が用意されています。【効果】メニューに用意されている効果の一覧:

### アーティスティック

- コミック
- ハーフトーン パターン
- リノカット
- ペン & インク
- 鉛筆画
- 写真複写
- ステンシル
- ちぎれたエッジ

### ぼかし効果

- ガウスぼかし
- アイリスぼかし
- レンズぼかし
- モーションぼかし
- 放射状ぼかし
- スマートぼかし
- 表面ぼかし
- 逆ティルト効果

### ブラシ ストローク

- エッジの強調
- ストローク(暗)
- 明るい輪郭
- 飛び散り
- スプレー

### チャンネル ミキサー 画像結合

- カメレオン効果
- エマーション効果

### 変形

- 取り換え
- 押し出し
- つまむ
- 極座標
- 波紋
- ひねり
- 波形

- ドロップシャドウ効果
- グラマー効果
- グリッチアート
- ハイパス
- レンズ補正
- ノイズ効果

- ノイズの追加
- チリや傷
- 中央値

ページカール  
ピクセル化

結晶化  
モザイク

シャドウとハイライト  
シャープ効果

【シャープ】効果  
【アンシャープ マスク】効果

テクスチャ塗りつぶし  
二階調効果

画像結合、コミック、ドロップシャドウ、グリッチアート、ハイパス効果、リノカット、ペン & インク、ステンシル、鉛筆画、幾つかのぼかしフィルターは、**Free**版の AliveColors では利用できません ([Home/Business](#) ライセンスでのみ利用可能)。Free版でこれらのプラグインの効果を試すことはできますが、処理結果にウォーターマークが挿入されます。Home/Business ライセンスをアクティベートすると、ウォーターマークは消え、すべてのフィルターを使用できるようになります。

AliveColors 効果は、効果ギャラリーからも利用できます。効果は、グループ分けされ、それぞれのサムネイルが表示されます。サムネイルをクリックすると、効果パラメーターが表示されます。



効果ギャラリー

効果を選択すると、デフォルト設定では、右側に設定パネルが表示されます。設定パネルを任意の位置にドラッグすると、次回からはその位置に表示されます。

お気に入りの設定をプリセットとして保存できます。利用可能なプリセットは、ドロップダウン リストに表示されます。プリセットに変更が加えられると、ドロップダウンメニューの名前が「カスタム」に変更され、[カスタム プリセットの保存]ボタン  が一覧の横に表示されます。現在の設定を保存するには、このボタンをクリックします。

プリセットには、カスタム\_1、カスタム\_2 のように自動的に名前が割り当てられ、ハイライトされているフィールドで名前（英数字使用）を変更できます。**Enter**キーを押すと、新しいプリセットがドロップダウン リストに表示されません。

ユーザー作成のプリセットを削除するには、一覧から目的のプリセットを選択し、[カスタム プリセットを削除]ボタン  をクリックします。

 をクリックすると、ユーザー プリセットを `.presets` ファイルにエクスポートできます。プログラムにプリセットを読み込むには、 をクリックします。

更に、[効果]メニューには、[ビルトイン \(内臓の\) AKVIS プラグイン](#) も用意されています。これらのプラグインは、エディターの持っている見事な可能性を、さらに広げます。

画像エディターに、[サードパーティー プラグイン](#)を追加することもできます。

[レイヤー効果](#)にアクセスするには、[レイヤー]メニューの[レイヤー効果]を選択するか、[レイヤー]パネルの  をクリックします。

### アーティスティック効果

画像を芸術作品のように変換できます。フィルターを使うと、絵画やスケッチの技法を再現し、印刷物風の質感を作り出すことができます。

コミック (この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。)

ハーフトーン パターン

リノカット (この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。)

ペン & インク (この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。)

鉛筆画 (この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。)

写真複写

ステンシル (この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。)

ちぎれたエッジ

## コミック

コミック効果は、写真をポスターやカートゥーン画のような効果を適用して変換します。このフィルターを使用して、画像にクリエイティブなカートゥーン効果を簡単に追加できます。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。



コミック

【イメージ】にグループ分けされているパラメーターは、画像の簡素化や色の復元（再現）を行うために用いられます。

簡素化の範囲（設定可能範囲は 0-20）: イメージのポスタリゼーションの度合いを指定します。パラメーターの値によって簡素化を行なう範囲の広さが変わり、値が高いほどイメージ全体がより均質になります。

ぼかし（設定可能範囲は 0-100）: 同質な部分での同系色をぼかして、イメージ全体に滑らかな印象を与えます。

ポスタリゼーション（設定可能範囲は 0-100）: 同系色のピクセルを統合します。このパラメーターの値は、簡素化を行う際に認識できる色の数に影響します。パラメーターの値が高いほど、使われる（認識できる）色は少なくなり、より均質で平坦なイメージになります。

スムージング（設定可能範囲は 0-10）: ポスタリゼーションした色の境界線を滑らかにします。値が大きいほど、境界線は滑らかになり、低い値では境界部分が粗く、ギザギザになります。

【アウトライン】チェックボックスを有効にすると、画像に黒い輪郭線を追加できます。輪郭線の設定を調整します。

詳細レベル（設定可能範囲は 1-100）: 境界線の詳細度や境界線に使用するストロークを設定します。

感度（設定可能範囲は 0-100）: 境界線の検出感度を指定します。値が高ければ高いほど、多くの線が挿入されます。不要な線を取り除くには、値を下げます。

太さ（設定可能範囲は 1-100）: 黒い境界線の太さを調整します。値は最低で 1ピクセルですが、値を上げることによって境界線が太くなります。

鮮明度 (設定可能範囲は 0-8): 線のサイズ、見え方、位置、輪郭を指定する方法を変えることができます。値が高いほど、多くの線が使われ、イメージの詳細部分が鮮明になります。

エッジの鮮明度 (設定可能範囲は 0-100): 線の鮮明度を指定します。値が高いほど、境界線は鮮明に、また正確な位置に表示されます。値が低い場合は、境界線が太く、ぼやけて表示されます。

全ての変更は小さなプレビュー領域に表示されます。

選択した設定で画像全体を処理するには、**【実行】** ボタンを押します。

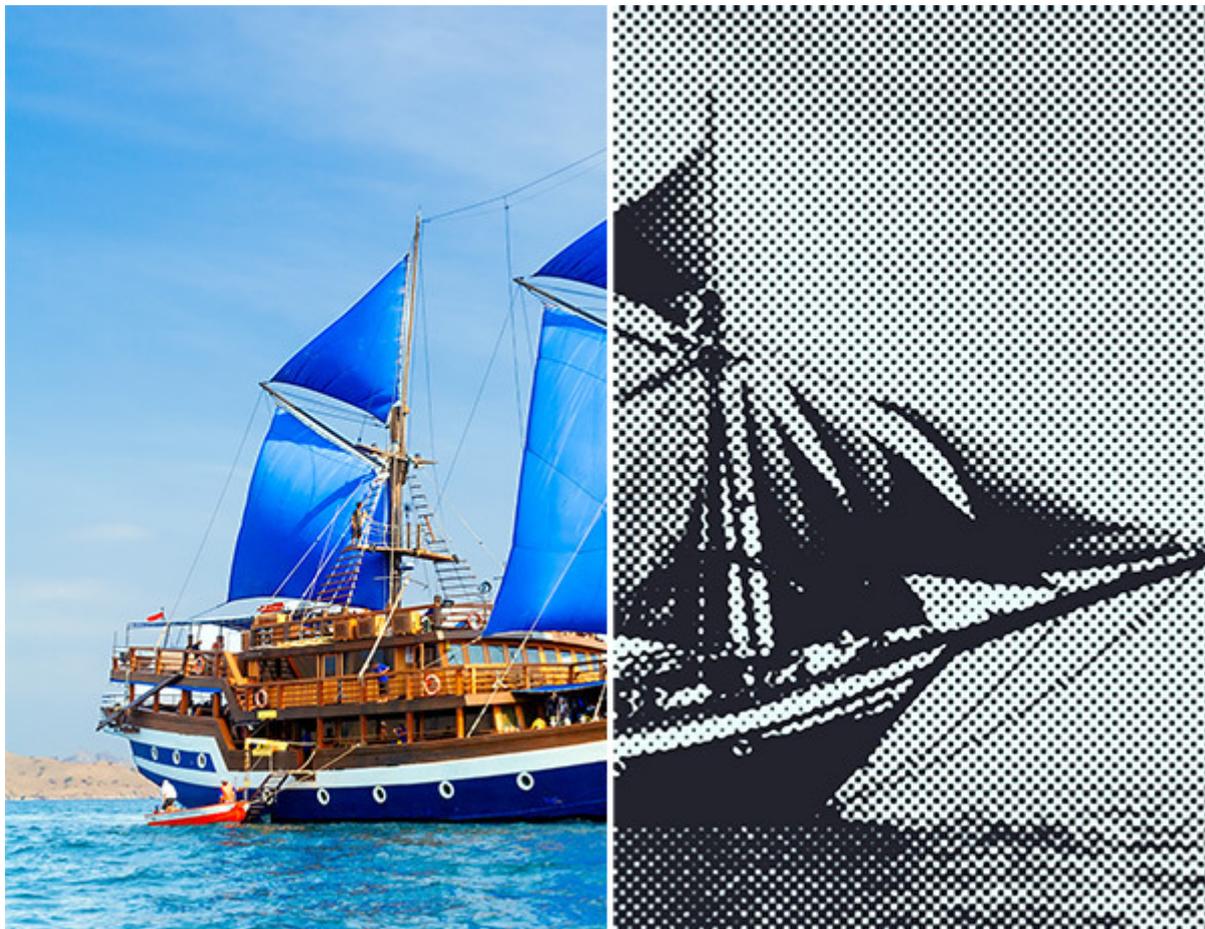
元の設定にリストアする場合は、**【デフォルト】**をクリックします。

**【OK】**をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

**【キャンセル】**をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## ハーフトーン パターン

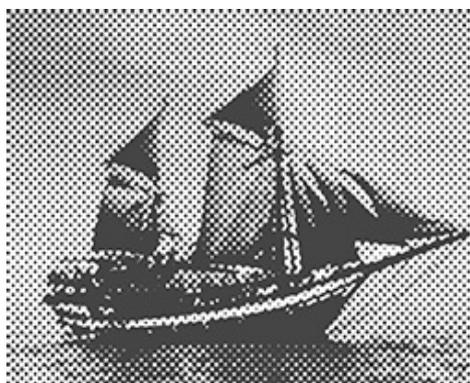
ハーフトーン パターン 効果では、写真を、二色刷りの画像に変換します。現代のデザインの多くに用いられている方法で、レトロな印象を与えたり、コミック調やポップアートのポスターの作成等に使用できます。



ハーフトーン パターン

効果パラメーター:

パターン: パターンのオプション、点、線、円から選びます。



点



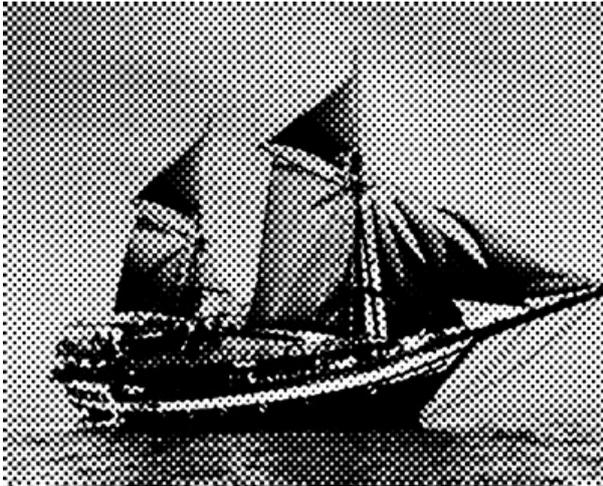
線



円

色: 色のパレット (四角) を使用して、パターンの色を設定します。パレットをクリックし、標準の[色の選択]ダイアログから色を選択します。

色をデフォルトに戻すには、 ボタンを使用します (黒と白)。 を押すと、色が入れ替わります。

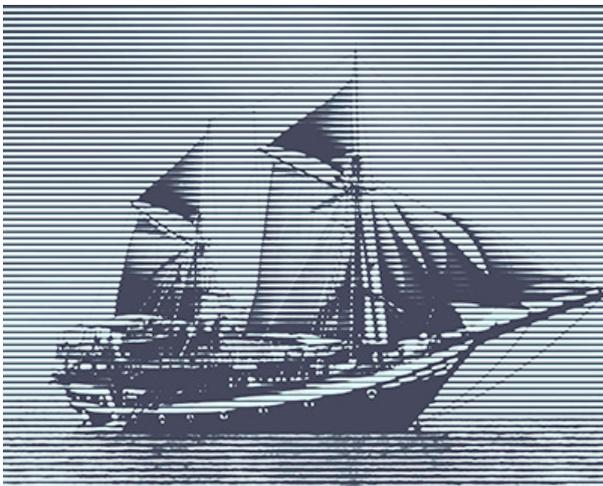


白黒の鉛筆画



色鉛筆画

サイズ (設定可能範囲は 1-12): パターンの各要素のサイズを指定します。



サイズ = 5

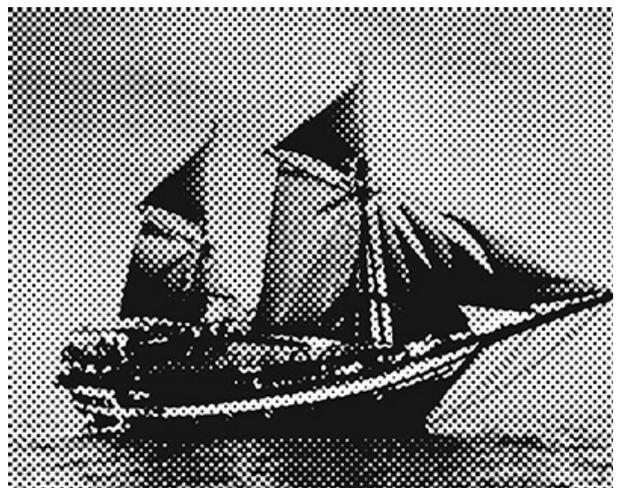


サイズ = 10

コントラスト (設定可能範囲が 0-50): 画像内のコントラストを変えることができます。



コントラスト = 10



コントラスト = 40

[固定されたプレビュー領域]チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## リノカット

リノカット効果は、木版画と似た方法でリノリウム版に彫り込む技法を模倣します。この技法は、リノプリント、リノリウムアートとも呼ばれることがあります。印刷用のプレート（リノリウム版）に彫られた絵柄にインクをのせて紙に刷り込むことでプリントできます。一般的な版画では、白い背景（紙）の上に黒いストロークでイメージが生成されます。リノカットの個性的な表現力、黒白がはっきり分かれるコントラストの強さ、豊富で活気に満ちたストロークは軟らかい素材を利用してこそ生み出されます。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。



リノカット

ポスタリゼーション(設定可能範囲は 10-100): ピクセルや色を結合することによる、前段階としての簡素化を行います。

詳細レベル (設定可能範囲は 1-100): 画像内のディテールや線の量が変わります。値が高い場合、より詳細で線の多い、黒いイメージになります。

エッジの鮮明度 (設定可能範囲は 1-100): イメージ内の線の鮮明度合いを指定します。値を上げると、ストロークはより鮮明かつ精度が高くなりますが、イメージ全体の鮮明度に影響を与えることはありません。ぼけたイメージの場合、全体的に黒い部分が多くなります。

白追加 (設定可能範囲は 0-50): 白い塗りつぶし部分を増やします。

黒追加 (設定可能範囲は 0-100): 黒い塗りつぶし部分を増やします。

ペンキの色と背景の色: カラーパレットを使用して、ペンキの色と背景の色を指定します。デフォルトの設定では、黒と白です。パレットをクリックすると、色を選択して変更できます。

全ての変更は小さなプレビュー領域に表示されます。

選択した設定で画像全体を処理するには、【実行】ボタンを押します。

元の設定にリストアする場合は、**【デフォルト】**をクリックします。

**【OK】**をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

**【キャンセル】**をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## ペン & インク

ペン & インク効果は、印象的な輪郭線やハッチング技術を使用して、デジタル写真を絵画に変換します。可能な限り本物のインクで描いたように見えるよう変換されます。ペン画の特徴は、輪郭の描画方法と様々な性質をもつ線を作り出せることです。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。



ペン & インク

**詳細レベル** (設定可能範囲は 1-100): 境界線の詳細度や境界線に使用するストロークを設定します。

**感度**(設定可能範囲は 0-100): 境界線の検出感度を指定します。値が高ければ高いほど、多くの線が挿入されます。不要な線を取り除くには、値を下げます。

**太さ** (設定可能範囲は 1-100): 境界線の太さを調整します。値は最低で 1ピクセルですが、値を上げることによって境界線が太くなります。

**鮮明度** (設定可能範囲は 0-8): ラインの可視化: サイズ、見え方、位置、生成方法を調整できます。値が高いほど、多くの線が使われ、イメージの詳細部分が鮮明になります。

**エッジの鮮明度** (設定可能範囲は 0-100): 線の鮮明度を指定します。値が高いほど、境界線は鮮明に、また正確な位置に表示されます。値が低い場合は、境界線が太く、ぼやけて表示されます。

**アウトラインの色:** カラーパレットをクリックして表示される[色の選択]ダイアログで色を選択します。

**背景の色:** カラーパレットをクリックして、紙の色を選択します。

全ての変更は小さなプレビュー領域に表示されます。

選択した設定で画像全体を処理するには、**【実行】** ボタンを押します。

元の設定にリストアする場合は、**【デフォルト】**をクリックします。

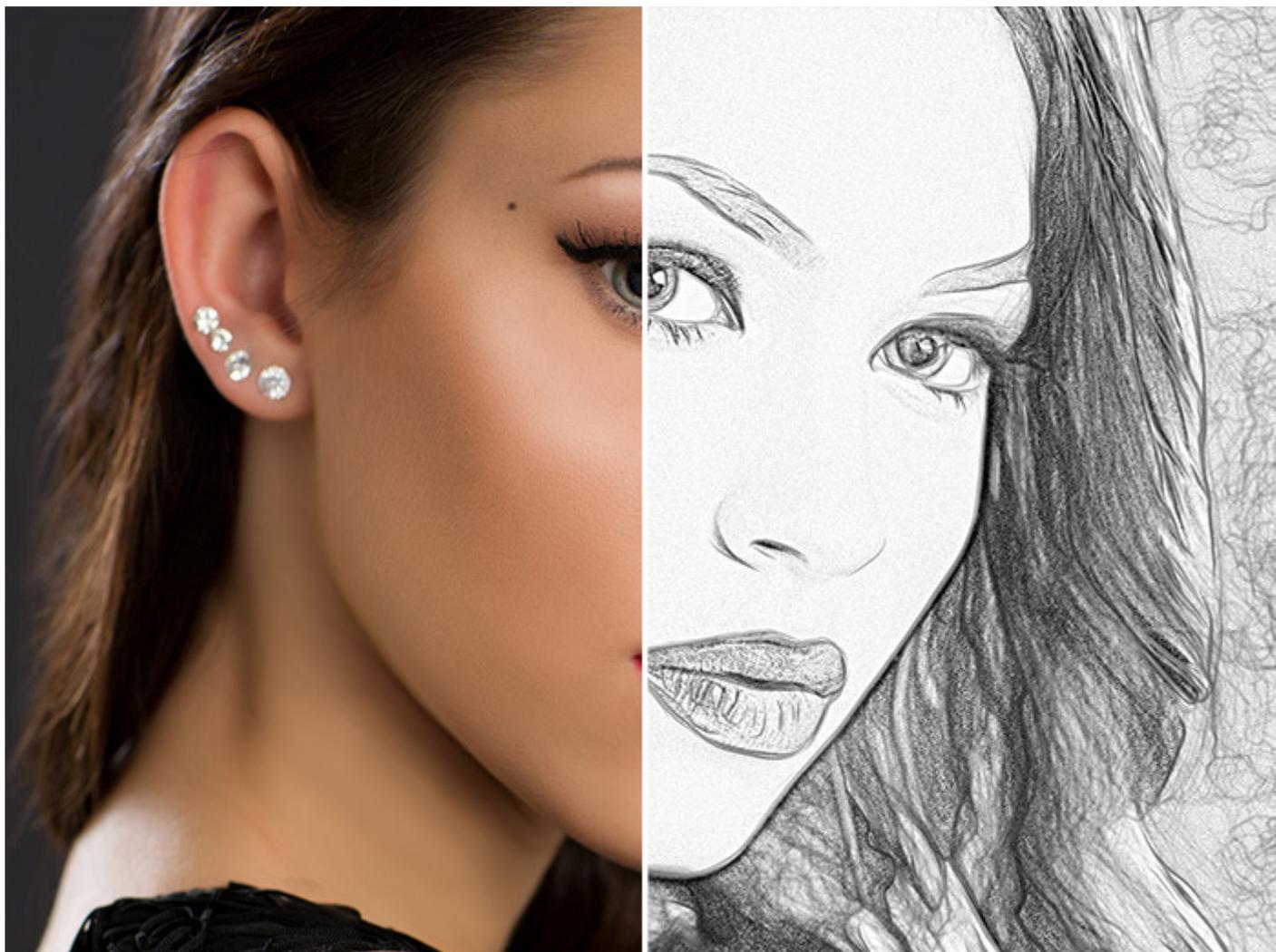
**【OK】**をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

**【キャンセル】**をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## 鉛筆画

鉛筆画: 写真をスケッチ風に変換し、本物の手描き技法を再現します。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。



鉛筆画

### 色オプション:

**モノクロ:** 単色で描画し、同じ色の影のみが使用されます

ストロークの色と紙の色を色選択用パレットから選択します。色選択パレットをクリックするとスポイト ツールが有効になり、ダブルクリックすると色選択ダイアログボックスが表示されます。■ ボタンは、色をデフォルト (白黒) に戻す際に使用し、↶ ボタンは、背景とストローク (ペン) の色を入れ替える際に使用します。

**明るい色:** 明るく鮮やかな色を使用した鉛筆画になります。このモードでは、背景色を変更することができます。

**自然な色:** スケッチは、元の色範囲を使用して描画されます。背景色は白に固定され、変更することはできません。

### 効果パラメーター:

**ラインの微調整:** このチェックボックスを使用すると、ストロークの印象が変わります。このオプションを有効にすると、線の先端に行くほど線が細くなり、より洗練された仕上がりになります。

**追加コントラスト:** 濃い (暗い) 領域に明るく鮮明な線を追加し、インクで書いたようになります。

明るさ (設定可能範囲は 10-100): 線の色の強度 (明るさ) を変更します。

詳細度 (設定可能範囲は 10-100): 詳細と線の量を定義するパラメーターです。

ストローク幅 (設定可能範囲は 3-30): このパラメーターはストロークの太さを設定します。

ハッチングの密度 (設定可能範囲は 0-200): ハッチングのストローク数を変更します。値を上げることにより、ボリューム感を強調できます。

感度 (設定可能範囲は 0-80): ハッチングの度合い (強さ) を指定します。

湾曲 (設定可能範囲は 0-12): ハッチングのストロークの形態を、直線 (値 = 0) から曲線に変更できます。

ばらつき (設定可能範囲は 1-100): ハッチングを不規則に変更します。値が高いほど、ストロークは細く、薄い印象になります。

輪郭の詳細 (設定可能範囲は 0-1000): 輪郭を構成する濃く小さな線の数定義するパラメーターです。

輪郭の明るさ (設定可能範囲は 1-100): 輪郭の強度を変更するパラメーターです。

#### 【追加効果】:

影 (設定可能範囲は 0-50): シヤドウ (影) の部分を鮮明にし、作品により幅と深みを与えます。

ノイズ (設定可能範囲は 0-100): 画像に粒子状のノイズが追加されます。

コントラスト (設定可能範囲は -100 から 100): ハイライト部分とシヤドウ部分の差を大きくすることができます。この設定を使用することで、不要なディテールを取り除くことができ、すっきりした作品になるでしょう。

When the **Autorun** check-box is enabled, any change in the parameters automatically starts the processing. When it is disabled, the processing is started by pressing the **Run** button.

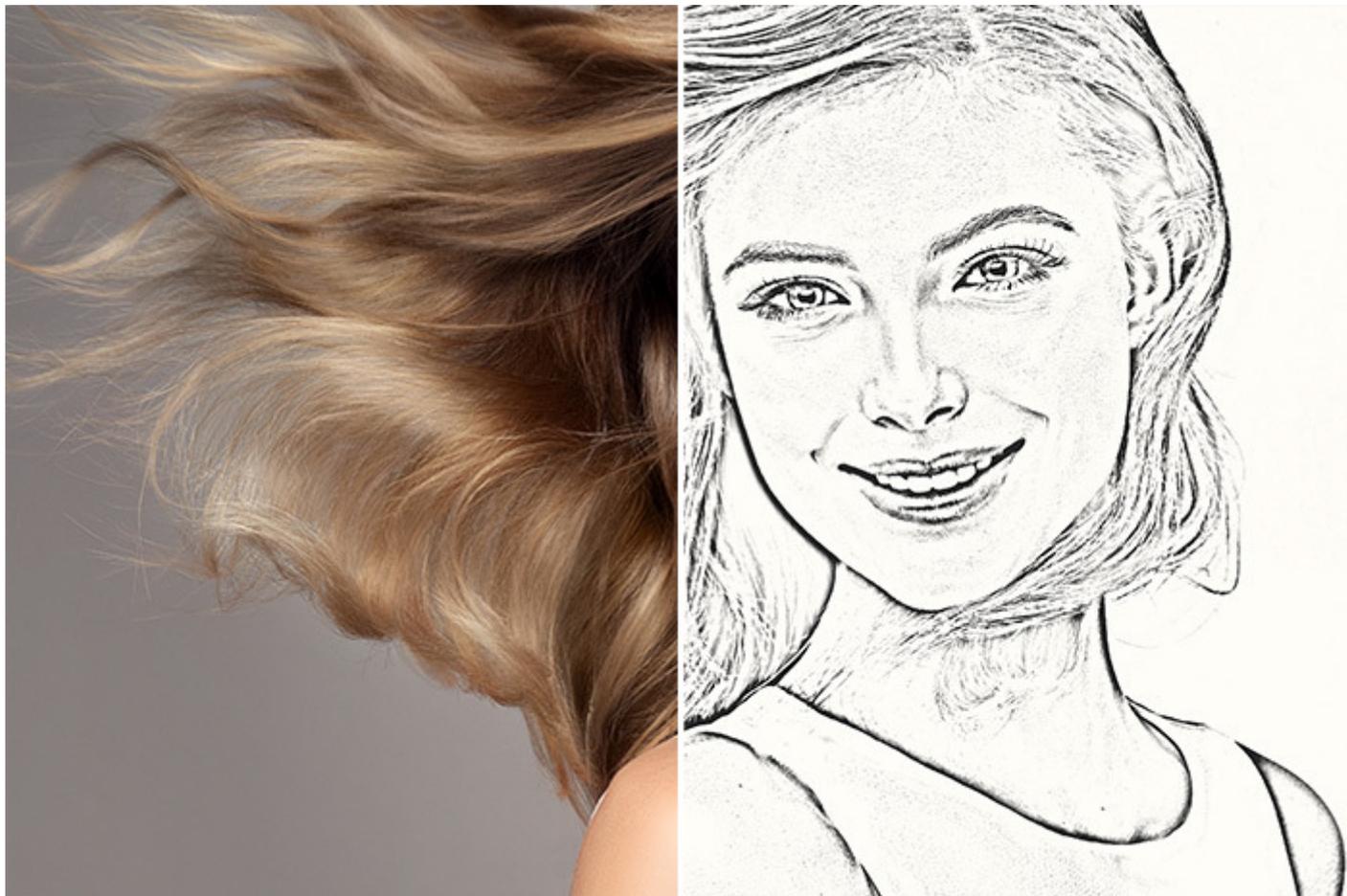
元の設定にリストアする場合は、【デフォルト】をクリックします。

【OK】をクリックすると、変更が画像に適用され、効果パラメーターを閉じます。

【キャンセル】をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## 写真複写

写真複写: イメージを2色印刷としてコピーする効果をシミュレートします。イメージの領域は背景色で塗りつぶされ、領域の縁はペイント色でハイライトされます。



写真複写

### 効果パラメーター:

詳細度 (1-24): Enlargement of details. Small details disappear. The filled areas become larger.

暗さ (0-50): Increasing the parameter increases the brightness of the paint.

塗りつぶしの色/背景色: パレットをクリックして色を選びます。

[固定されたプレビュー領域]チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、【デフォルト】をクリックします。

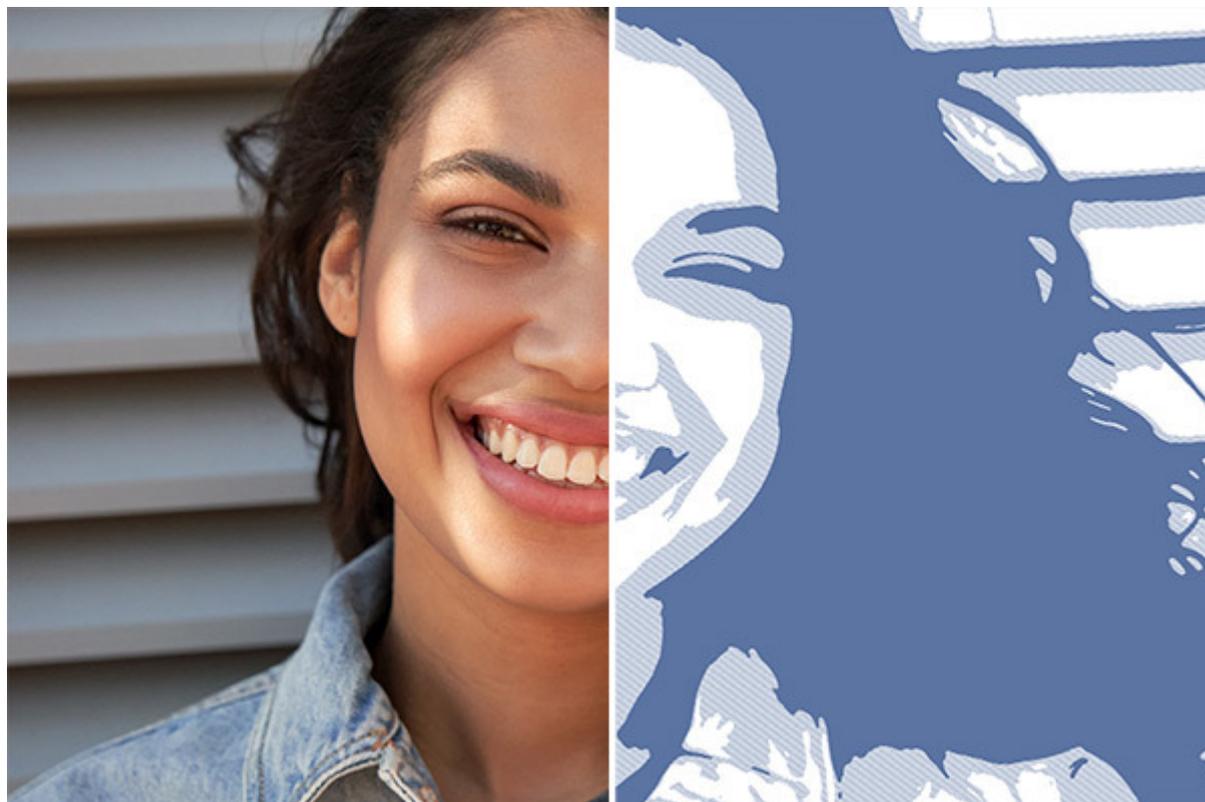
【OK】をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

【キャンセル】をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## ステンシル

ステンシル 技法 は、画像を高コントラストの輪郭線でステンシル絵画に変換します。

ステンシルは、図柄や文字が描かれている段ボール紙、プラスチック、金属をくりぬいた穴にインクを刷り込んだり、塗布することで転写をする技法です。このプログラムでは、表現力が豊かな単色の版画を作成することができます。中間色領域を追加し、ハッチングかポップアート パターンを適用することも可能です。



ステンシル絵画

### 効果パラメーター:

ぼかし (設定可能範囲は 1-25): 元の画像を準備段階で滑らかにします。画像を簡素化し、不要な箇所を取り除くのに役立ちます。

滑らかさ (設定可能範囲は 0-100): 画像内の領域の境界線を滑らかにします。

シャドウ/ハイライト (設定可能値は 0 から -100): 塗りつぶす領域をコントロールします。左のスライダーは、領域を暗い色(グレーから黒の範囲)で塗りつぶし、右のスライダーは、明るい色(白からグレーの範囲)で塗りつぶします。

ペンキの色/背景色: 色の管理を行います。ペンキの色は、アウトラインと暗い領域を描くのに使用します。背景色は、明るい領域に使用します。色を変更する場合、パレットをクリックし、標準の[色の選択]ダイアログから色を選択します。

中間調: 中間領域の色合いを調整します (デフォルトはグレー)。

混合: このチェックボックスをオンにすると、フィルターを残したまま乗算 モードで元の画像と統合し、鮮やかな色の絵画を作成することができます。

輪郭: 画像に輪郭線を追加します。



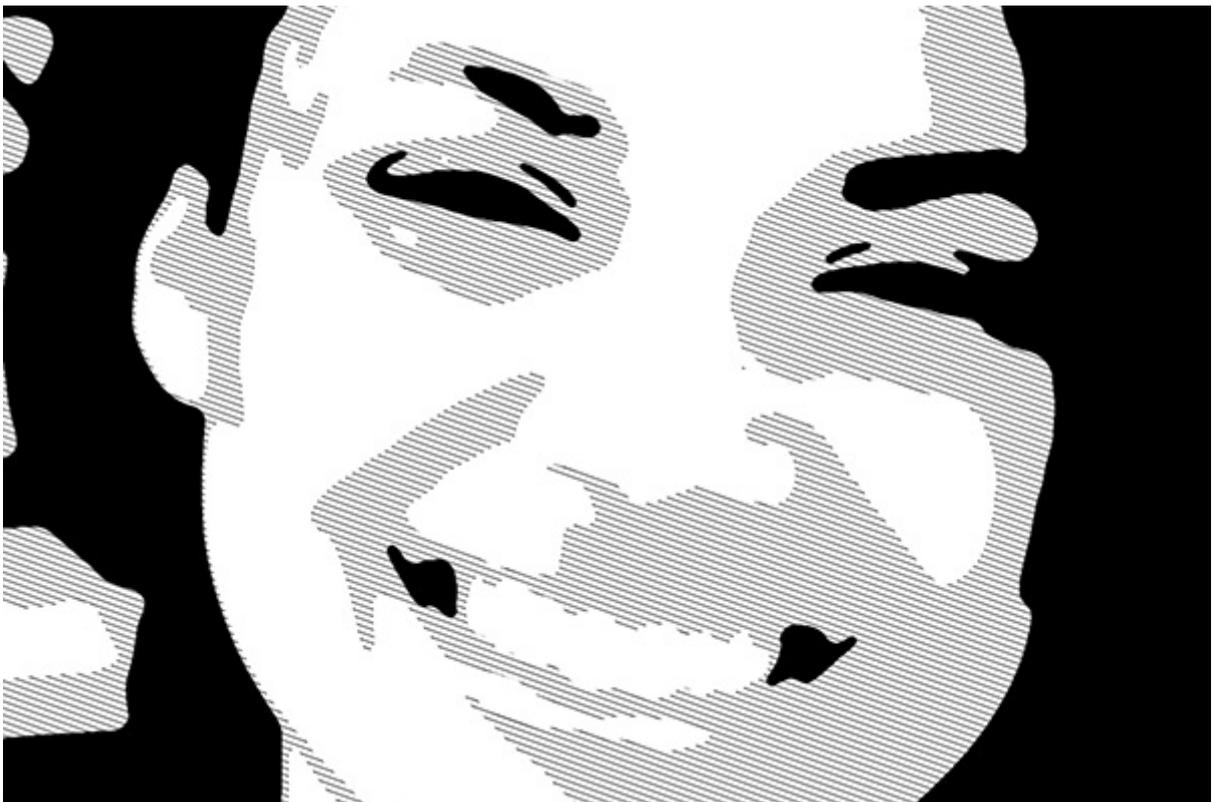
輪郭

輪郭 タブのパラメーター:

感度 (設定可能範囲は 0-100): 輪郭線の数を設定します。

太さ (設定可能範囲は 0-100): 輪郭線の強度と幅を設定します。

ハッチング: 中間色領域にハッチングを追加します。



ハッチング

**ハッチング タブのパラメーター:**

ステップ (設定可能範囲は 1-100):線と線間の距離を設定します。

太さ (設定可能範囲は 1-100):線の幅を調整します。

ポスタリゼーション (設定可能範囲は 5-100):異なるハッチングがある領域の数を設定します。値が 100 の場合は、ハッチングが均一になります。

ランダム ティルト (設定可能範囲は 0-9999): 不揃いなハッチングの方向を生成します。

クロスハッチング:チェックボックスを有効にすると、クロスハッチング モードが有効になります。ストロークが異なる方向に横断する形で描かれます。

**ポップアート:パターンの要素で中間色領域を塗りつぶします。**

ポップアート

**ポップアート タブのパラメーター:**

パターン: ドロップダウン リストには、要素の一覧が含まれています。円、四角形、ひし形、三角形、クロス、ドル。

オフセット: 他の要素の下に位置する要素が、半分の間隔でずれて配置されます。

間隔 (設定可能範囲は 2-100): 要素と要素の間の距離を設定します。

サイズ (設定可能範囲は 2-20): 要素のサイズを設定します。要素が混じり合い、より濃い影の効果を作成します。

注意:ハッチングかポップアートのどちらかを使用でき、同時に使用することはできません。

全ての変更は小さなプレビュー領域に表示されます。

選択した設定で画像全体を処理するには、**【実行】** ボタンを押します。

元の設定にリストアする場合は、**【デフォルト】**をクリックします。

**【OK】**をクリックすると、変更が画像に適用され、効果パラメーターを閉じます。

**【キャンセル】**をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

### ちぎれたエッジ

ちぎれたエッジ: 写真を2色の高コントラストな描画に変換し、粗いエッジや輪郭を加えることで、破れた紙のような質感を作り出します。



ちぎれたエッジ

バランス (1-50): The ratio of areas of different colors. The higher the value of the parameter, the more areas are filled with the paint color.

滑らかさ (1-15): Increases the blurriness of edges.

コントラスト (1-25): Enhances image contrast.

塗りつぶしの色/背景色: パレットをクリックして色を選びます。

[固定されたプレビュー領域]チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、【デフォルト】をクリックします。

【OK】をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

【キャンセル】をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## ぼかし効果

[ぼかし]コマンドを使用することで、画像全体もしくは一部をぼかしたり、鮮明度やノイズの量を調整したり、多様な効果を作成したりできます。

プログラムが提供するぼかしの種類:

- ガウス ぼかし
- モーションぼかし
- 放射状ぼかし
- スマートぼかし
- 表面ぼかし
- レンズぼかし
- アイリスぼかし
- 逆ティルト効果

**注意:** ぼかし効果のうち、モーションぼかし、放射状ぼかし、レンズぼかし、アイリスぼかし、逆ティルト効果は、AliveColors のFree版では使用できません。

ガウスぼかし: この方法を選択した場合、プログラムは隣接するポイントの値を考慮し、各ポイントの色要素 (赤、青、緑) を再計算します。その結果として、各ポイントの色が変化します。この計算はガウス分布がベースとなっており、そこから名前が付けられています。ガウスぼかしでは、色要素の値が平均化され、要素間のコントラストが弱まります。一般的な明るく/暗くする処理をせずに鮮明なエッジがぼかされ、イメージは薄暗くなります (曇ります)。

半径 (設定可能範囲は 0,1-250,0): 適用する効果の強度を調整します。ポイントの色要素が再計算されたときに、隣接するポイントにどの程度影響させるかを定義します。値が小さい場合、隣接するポイントのみが変化します。すべてのポイントがわずかに変化しますが、ぼかしは見えるようになります。パラメーターの値が大きいくほど、各ポイントの影響される領域は広くなります。イメージは見分けがつかなくなるまでぼかされ、しみのように見えます (パラメーター値が大きい場合)。



半径 = 10



半径 = 50

モーションぼかし: この方法は、カメラの直線的な動きを模倣します。

**パラメーター:**

**角度** (設定可能範囲は 0-180): このパラメーターは、イメージに対して効果が広がるラインの傾斜角度を設定します。設定可能な値は 0-180度です。値が 0 または 180 の場合、水平方向のぼかしが適用されます。値が 90 の場合、垂直方向のぼかしが適用されます。

**範囲** (設定可能範囲は 1-500): このパラメーターは効果の適用領域をピクセル単位で定義します (イメージの全ポイントに対するピクセル)。



モーションぼかし

**放射状ぼかし:** この種類もモーションを模倣します。モーションには 2種類あります。

**ズーム:** このモードでは、中心から離れるような方向に向かってぼかす効果を加えます。



放射状ズームぼかし

スピン: このモードでは、イメージの中心を軸としてカメラを回転したような効果を模倣し、輪状にぼかしたような結果となります。



放射状スピンぼかし

スピン モードでの回転角度およびズーム モードでのエフェクト適用領域は、以下のパラメーターでも調整できます。

ハイライト (設定可能範囲は 1-100): ハイライト領域をどの程度ぼかすかを指定します。高い値ほど、暗い領域のより深い所まで、明るくぼかされたピクセルが届きます。

シャドウ (設定可能範囲は 1-100): シャドウ領域をどの程度ぼかすかを指定します。高い値ほど、明るい領域のより深い所まで、暗くぼかされたピクセルが届きます。



ハイライト領域でのスピンぼかし



シャドウ領域でのズームぼかし

ぼかしの中心 セクションでは、放射状ぼかしの中心点の位置を指定します。位置を設定する場合は、ツール  で画像をクリックするか、**X** と **Y** の各フィールドに座標を入力します。

スマートぼかし: ぼかしを正確に調整することができます。

半径 (設定可能範囲は 1-20): フィルターがどれほど遠くまで異なるピクセルを探してぼかすかを定義します。

しきい値 (設定可能範囲は 0,1-50,0): ぼかしを行う場合、ピクセルの違いがどの程度あればぼかすかの値を指定します。



スマートぼかし

表面ぼかし: エッジを維持しながら、モノクロ画像領域をぼかします。

半径 (設定可能範囲は 0,1-20,0): ピクセルの比較に使用する範囲のサイズの指定を行うためのパラメータです。

しきい値 (設定可能範囲は 0,0-100,0): ぼかしを行う基準となる中心のピクセルと隣接するピクセルの差を指定するパラメータです。しきい値の値よりも小さいピクセル差を持つものは、ぼかしの対象から除外されます。



表面ぼかし

レンズぼかし: フィールドのより狭い範囲の深度を模倣することでぼかします。ぼかし領域のぼけ味効果を確認できます。



レンズぼかし

アイリスぼかし: 画像内の特定のオブジェクトを強調し、それ以外をぼかします。ぼかし領域の光の点の形 (ぼけ味) を変えることができます。



アイリスぼかし

逆ティルト効果: ミニチュアのような効果を与え、画像がおもちゃの世界のようになります。ぼかし領域の光の点の形 (ぼけ味) を変えることができます。



逆ティルト効果

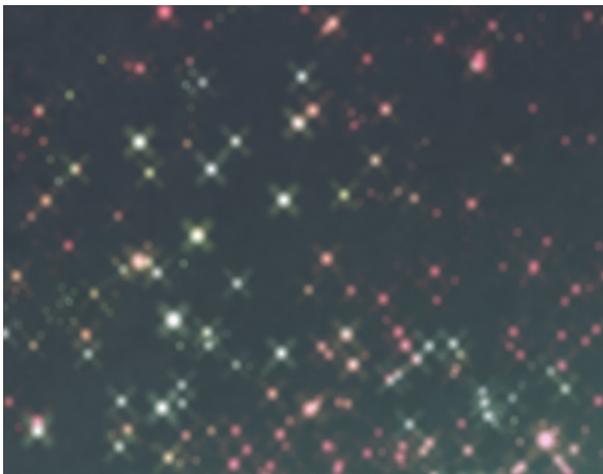
効果パラメーター (3つの効果に共通):

パラメーターの変更の表示方法を選択します。

クイック プレビュー: このオプションは、設定を元のイメージを小さくしたものでプレビューを表示します。

フルサイズ処理: 指定したパラメーター設定の処理をイメージサイズを変えずにフルサイズで行います。

【ぼかし】パラメーター (設定可能範囲は 1-100): ぼかし効果の強度の調整に使用します。値が高いほど、ぼかしの度合いが強くなります。



ぼかし = 5

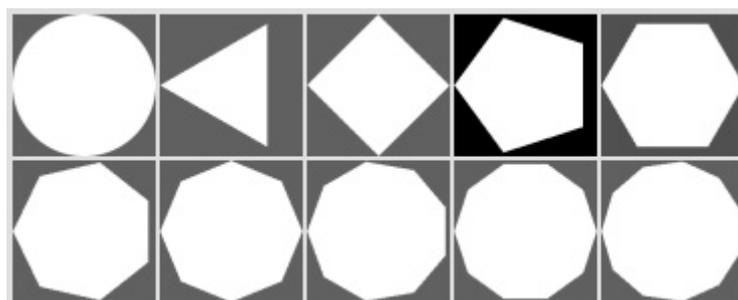


ぼかし = 15

ぼかし領域内の光源（光の点）は明るいグレアとなります。パラメーターを使用して、ぼかし領域内の光の点を調整できます。

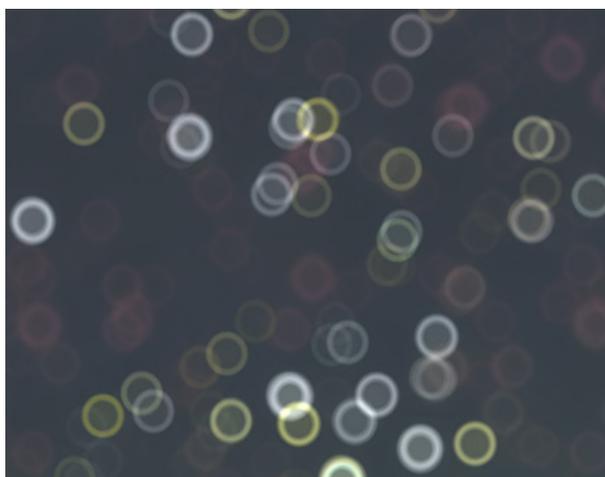
#### 【ぼけ味 (形)】パラメーター グループ

形: 設定パネルの四角のボタンをクリックして、形の一覧から形を指定します。ぼかし領域内の光源（光の点）はすべて、指定した形に変化します。

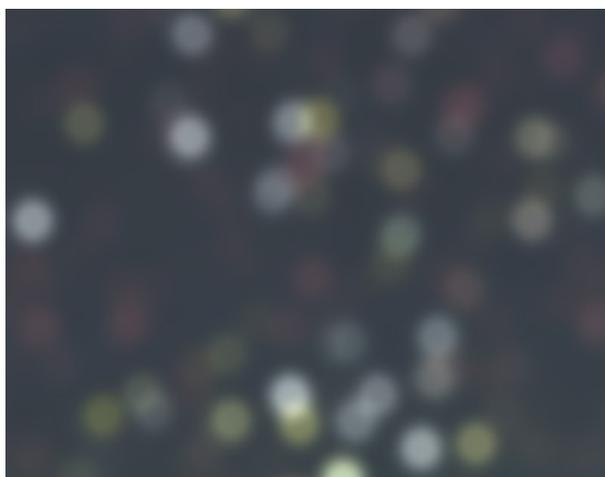


ぼけ味 (形)

滑らかさ (設定可能範囲は -100 から 100): パラメーターの値が 0 の場合、光の点は設定された形で表示されます。値が高いほど光の点の輪郭がぼかされます。値を0よりも下げていくと、光の点の中央部分がぼやけ透明になります。最も低い値の場合、輪郭のみが表示されます。



滑らかさ = -75

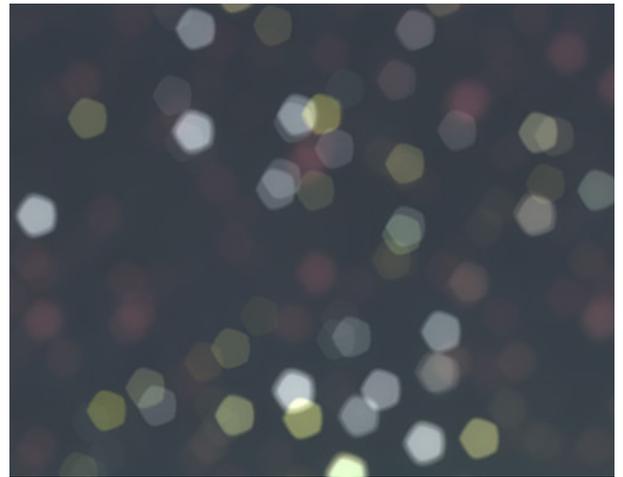


滑らかさ = 75

変形 (設定可能範囲は -100 から 100): パラメーターの値が 0 に設定されている場合、光源のぼかしは多角形の形です。値が高いほど、多角形のエッジが外側に向かってカーブし、最も高い値では最終的に円の形になります。値が低いほど多角形のエッジが内側に戻されるので星のような形になります。

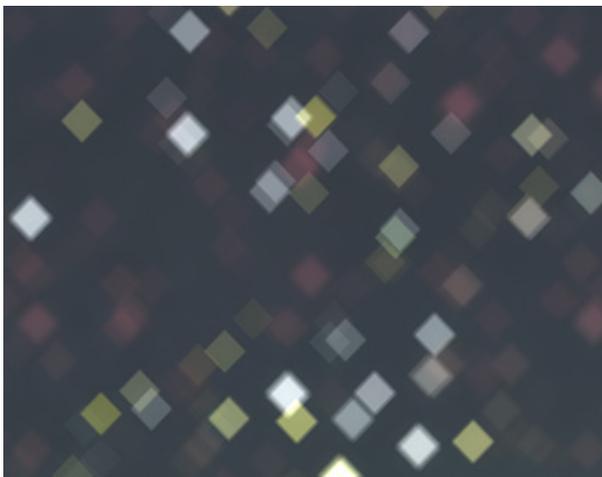


変形 = -50

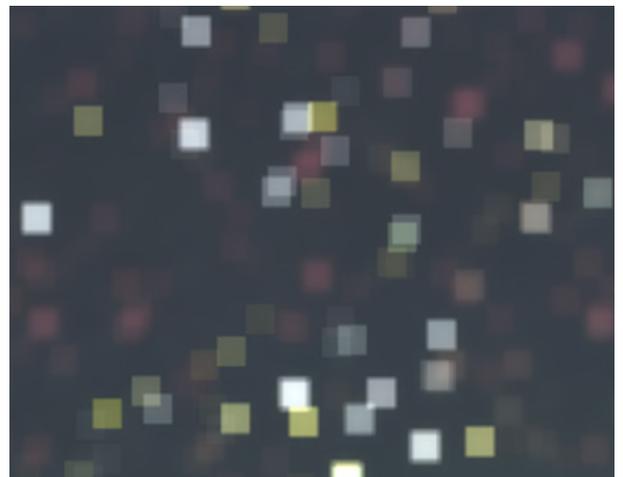


変形 = 50

回転 (設定可能範囲は 0-360): 多角形の形をした光の回転角度 (中心角) を指定します。



回転 = 0



回転 = 45

注意: [変形]と[回転]のパラメーターは、[円形]を選択した場合、無効になっています。

#### 【グロー】パラメーター グループ

明るさ (設定可能範囲は 0-100): 高い値ほど、光の点の明るさが増します。

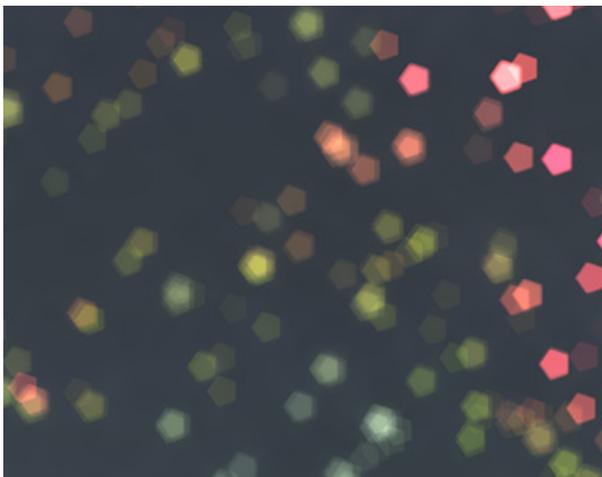


明るさ = 25

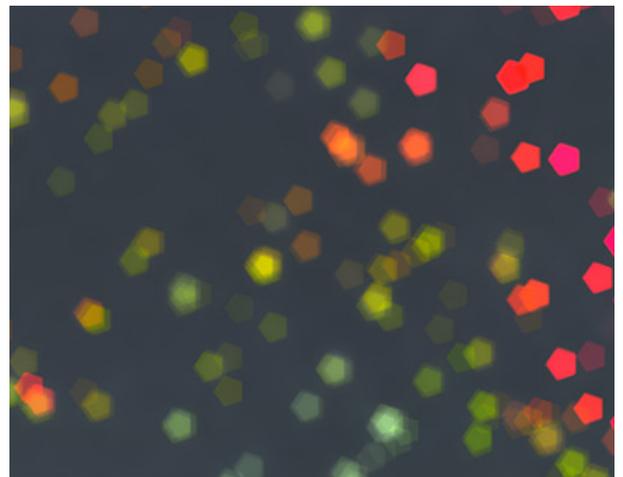


明るさ = 75

彩度 (設定可能範囲は 0-100): 光の点の色の彩度を調整できます。[明るさ]パラメーターと連動して機能します。[明るさ]の値が高いほど、鮮やかな (彩度の高い) 色になります。

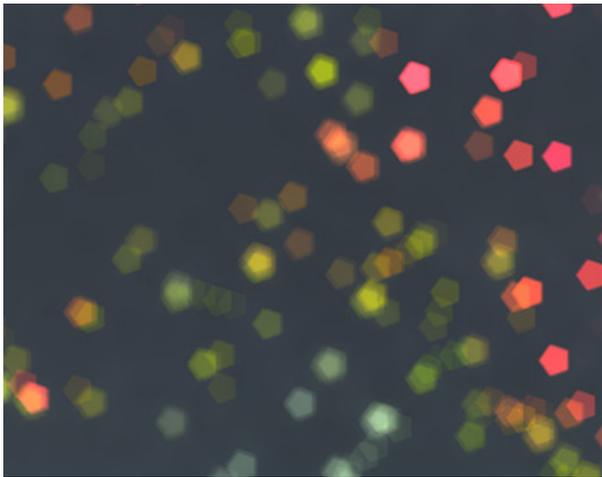


彩度 = 25



彩度 = 75

範囲 (設定可能範囲は 0-255): 最初の2つのパラメーターを適用する光の点の明るさの範囲を指定します。



範囲 = 165/185



範囲 = 235/250

[固定されたプレビュー領域]チェックボックス（最後の3効果では利用できません）がオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウ に表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## ブラシ ストローク

[ブラシ ストローク] メニューのコマンドを使用することにより、アーティスティックな効果を作成、または、ストローク、粒子、テクスチャを画像を追加することができます。

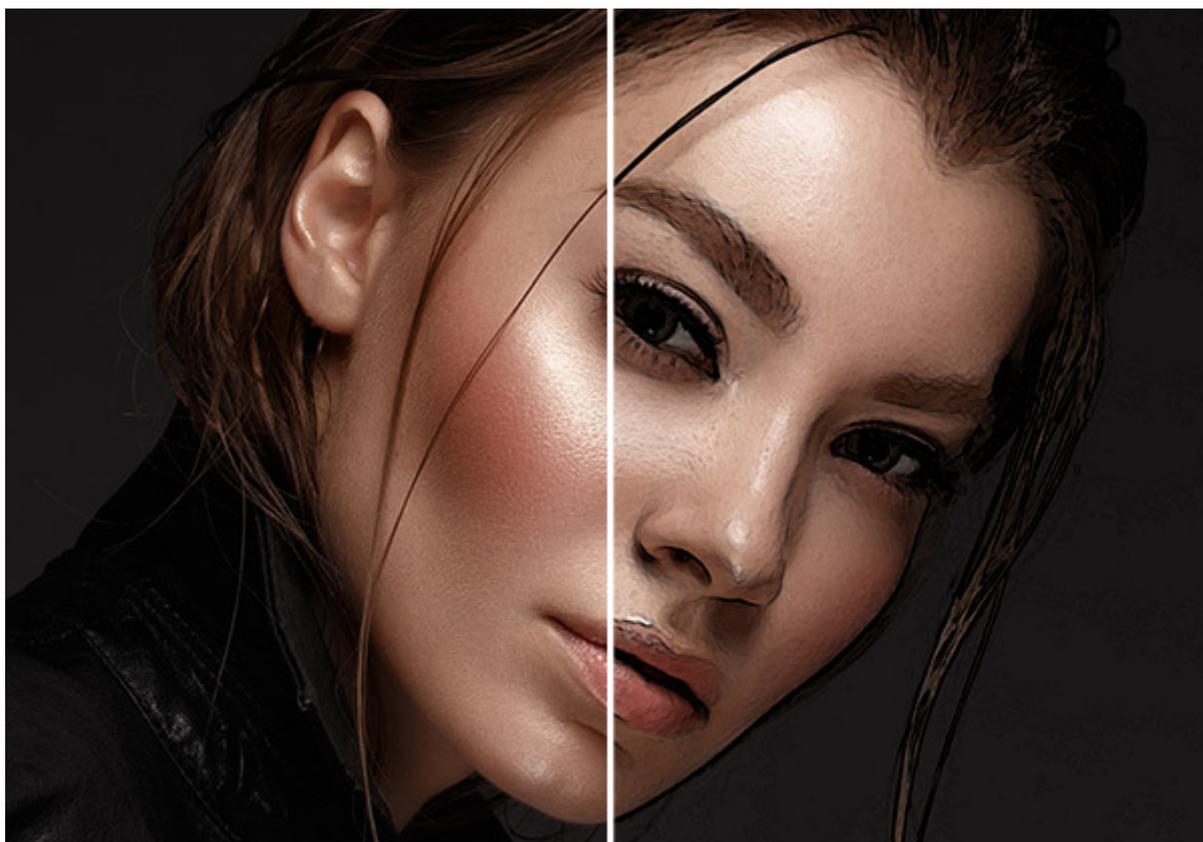
エッジの強調  
ストローク(暗)  
明るい輪郭  
飛び散り  
スプレー

エッジの強調: 画像のエッジ部分を濃い/薄いストロークを使って強調します。設定に応じて、鉛筆画のような効果になるか、写真のエッジが強調されるか異なります。

エッジの幅 (設定可能範囲は 1-14): 線の太さを設定します。

エッジの明るさ (設定可能範囲は 0-50): 線の色を変更します。値が低いほどストロークは濃く (暗く) なり、値が高いほどストロークは薄く (明るく) なります。値が 25 の場合、エッジの輪郭線はなくなります。

滑らかさ (設定可能範囲は 1-15): 高い値では、画像内のディテールが失われ、不揃いなエッジが滑らかになります。



エッジの強調

ストローク(暗). Dark areas will be filled with dense, dark strokes, and light areas will be filled with light strokes.

バランス (0-10). The ratio of dark and light strokes. The higher the value of the parameter, the more dark strokes will be in the image.

黒の強度 (0-10). Darkening of dark areas.

白の強度 (0-10). Lightening of light areas.



ストローク(暗)

明るい輪郭:画像の輪郭を定義し、ネオン効果を加え、残りの範囲を黒で塗りつぶします。

エッジの幅 (設定可能範囲は 1-14):光り輝く線の太さを指定します。最小値は1ピクセルで、パラメーターの値を上げるごとに輪郭が太くなっていきます。

エッジの明るさ (設定可能範囲は 1-20):光り輝く線の鮮明度を指定します。値が高いほどエッジの色が鮮明になります。

滑らかさ (設定可能範囲は 1-15):細かな詳細を減らします。



明るい輪郭:

飛び散り: ペンキの飛び散った点やまだら模様を作り出します。

範囲 (設定可能範囲は 0.0-50.0): 飛び散りの範囲を指定します。

滑らかさ (設定可能範囲は 1-15): ペンキの個々の点を結合させて、はねたペンキがより滑らかになります。

乱数開始値 (設定可能範囲は 0-100): 設定する値によって、点の分布の仕方が変化します。



飛び散り

スプレー: 特定の方向に沿ってインクを吹きかけたスプレーのような効果を作り出します。

方向: ストロークの方向 (水平方向か垂直方向) を設定します。

範囲 (設定可能範囲は 0.0-70.0): 吹きかける範囲を指定します。

ストロークの長さ (設定可能範囲が 0-20): 指定方向に沿って、ストロークを引き伸ばします。

乱数開始値 (設定可能範囲は 0-100): 設定する値によって、ストロークの分布の仕方が変化します。



スプレー

[固定されたプレビュー領域]チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

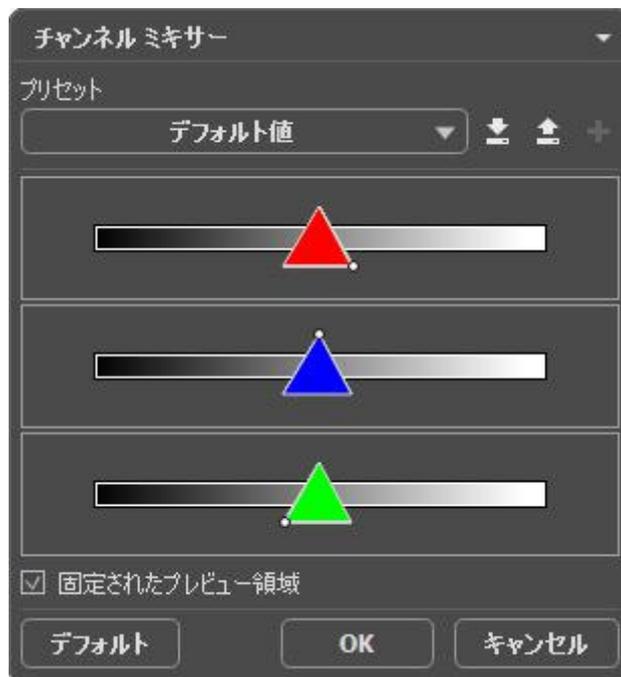
元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## チャンネル ミキサー

この効果では、赤、緑、青の 3つのチャンネルを使用し、イメージの調整（イメージの色調、彩度、コントラスト、明度などの変更）を行うことができます。



各チャンネルは、三角形のコントロールの目盛りによって表現されます。

このパラメーターは、次の方法で調整することができます。

三角を右/左へ移動することで、それに相当するすべてのイメージポイントの色要素を増減します。



全イメージ ポイントの赤色要素増大



全イメージ ポイントの赤色要素減少

三角を拡大/縮小: 三角形の角を左クリックし、中央に向かって、または中央から離れるように、カーソルを移動します。三角形のサイズを拡大/縮小することで、その色要素を強く/弱くします。そのポイントのみの色が強弱の影響を受けるので、イメージ上のその他のポイントは変更されません。



青チャンネルの青色を強める

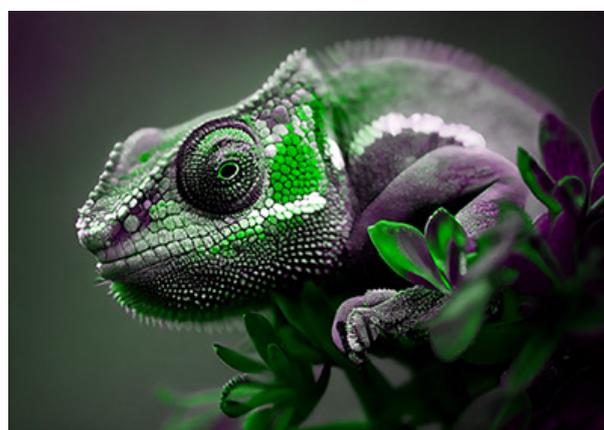


青チャンネルの青色を弱める

三角の色を変更: 変更するには、三角の先端にある白いマークを左クリックし、別の先端へドラッグします。例えば、赤チャンネルの三角の色を青に変えると、赤チャンネルのすべてのポイントの赤色要素が青になります。



元の画像



チャンネルの色を置換

三角の色を 2つのカラーセクションに変更: 変更するには、三角の先端にある白いマークを左クリックし、一方のサイドへドラッグします。例えば、緑チャンネルの三角に青と赤の領域が含まれる場合、緑色要素の新しい値は、青色および赤色の要素の合計として計算されます。その他の色要素は変更されません。



元の画像



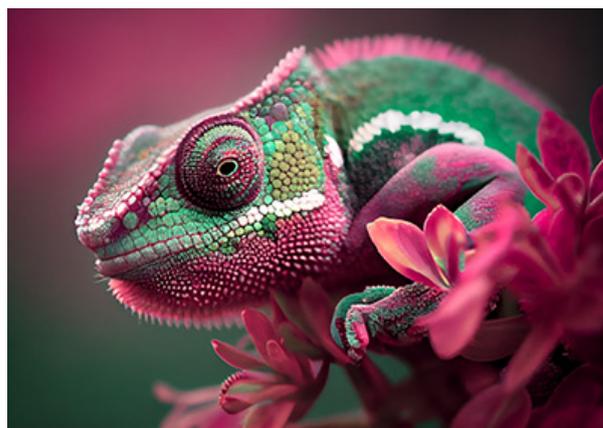
チャンネルの色を置換

三角の色を3つのカラーセクションに変更: 変更するには、三角の先端にある白いマークを左クリックし、三角の中央に向かってドラッグします。例えば、青チャンネルの三角に 3つのカラーセクションが含まれる場合、イメー

ジのすべてのポイントに対する青色要素の新しい値は、それら 3つのカラーセクションの合計として計算されます。イメージのその他の色要素 (この場合、赤と緑) は変更されません。



元の画像



チャンネルの色を置換

**注意:** 三角形のコントロールは、結果を表示しません。そのチャンネルのポイント計算方法のみを表示します。

[固定されたプレビュー領域]チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## 画像結合

画像結合メニューには、画像を結合する効果が用意されています。

埋め込みたいフラグメントがある上部アクティブ レイヤーと背景がある下部レイヤーが必要です。

**注意:**これらの効果は、AliveColors FREE版では利用できません。

カメレオン効果はフラグメントを背景画像に完全に適応させます。エッジが滑らかになり、フラグメント全体の色が変わり、それを囲む背景画像の色に適応します。



カメレオン効果

カメレオン効果にオプションはなく、フィルターを呼び出した直後に自動的に適用されます。

エマーション効果は2つの画像を結合し、オブジェクトが別の領域の背景に「埋め込まれる」ようにするもので、このおかげで複雑な形状のオブジェクトの組み合わせを実現できる場合もあります。



エマーシオン効果

#### エマーシオン効果コントロール:

色: 画像変換に使用する色セットです。処理中、背景画像のピクセルのうち、セットの色と一致する、または近い色を持つピクセルからマスクが作成され、フラグメントが埋め込まれたレイヤーに適用されます。

既定では、全ての色フィールドは空で、色は含まれていません。

フィールドの1つをクリックすると、カーソルがスポイトの形になり、画像から色を取り出します。

色を変更する場合、フィールドを再度クリックして画像から別の色を選択します。

右クリックでセットから色を削除し、色フィールドをクリアすることができます。

しきい値 (設定可能範囲は 0-100): このオプションは、セットに追加される色の範囲を広げます。パラメーターを上げると、マスクはセットから同じ色だけでなく、似た色も含むようになります。

元の設定にリストアする場合は、【デフォルト】をクリックします。

【OK】をクリックすると、変更が画像に適用され、効果パラメーターを閉じます。

【キャンセル】をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## 変形

【変形】効果では、レイヤーや選択範囲の歪み、変形、回転を行うことができます。

取り換え  
押し出し  
つまむ  
極座標  
波紋  
ひねり  
波形

取り換え: 取り換えマップとして選択されている画像を基に、現在のレイヤーをシフトさせます。処理結果に表示されるパターンは、マップの形状によって異なります。

マップ: 四角をダブルクリックして、取り換えマップとして使用する画像を選択します。

取り換えマップのサイズは、元のサイズ、合わせる、タイルのどのチェックボックスをオンにするかによって異なります。

[元のサイズ]チェックボックスがオンの場合、元のサイズのマップが使用されます。マップが画像より小さい場合、画像全体を埋めるようにマップが繰り返し使用されます。マップの方が大きい場合は、マップの一部のみが使用されます。

[合わせる]チェックボックスがオンの場合、取り換えマップとして使用する画像が処理画像のサイズに合わせて拡大/縮小されます。結果として、取り換えマップの縦横比が変わることがあります。

[タイル]チェックボックスがオンの場合、処理画像には無数のグリッドが繰り返し表示されるマップが使用されます。[X]と[Y]のフィールドでは、縦方向と横方向にそれぞれ何回繰り返すかを指定します。

マーカーを移動したり、補助パラメーターを調整したりして、色チャンネルをシフトすることができます。【強度】パラメーター (設定可能範囲は 0-500): 取り換えの程度を定義するパラメーターです。【方向】パラメーター (設定可能範囲は 0-360): 画像がどの方向にシフトするかを指定するパラメーターです。



元の画像

取り換えマップ



結果

押し出し: 画像に 3D構造を与えます。中央から正方形のブロックが飛び出す構造になっています。

サイズ (設定可能範囲は 1-100): それぞれのブロックの大きさを指定するパラメーターです。

高さ (設定可能範囲は 0-500): ブロックの高さを設定するためのパラメーターです。

ばらつき (設定可能範囲は 0-500): ブロックの高さのばらつき度合いに関するパラメーターです。値が 0 の場合、すべてのブロックの高さは同じになります。パラメーターの値を上げると、それぞれのブロックの高さがまばらになり、高さの差も際立つようになります。

密度 (設定可能範囲は 0-100): 画像内のブロック数を増やすことができます。

**[アンチエイリアス]**チェックボックス: ブロック境界部分の凹凸を軽減します。



押し出し効果

つまむ: 画像を膨張または縮小させる効果です。膨張/縮小する方法は、2種類あります。

球状: [強度]パラメーターが 0 以下の値の場合、画像は中央に向かって縮小されます。0 以上の値の場合、真ん中から膨張します。



縮小 (球状)

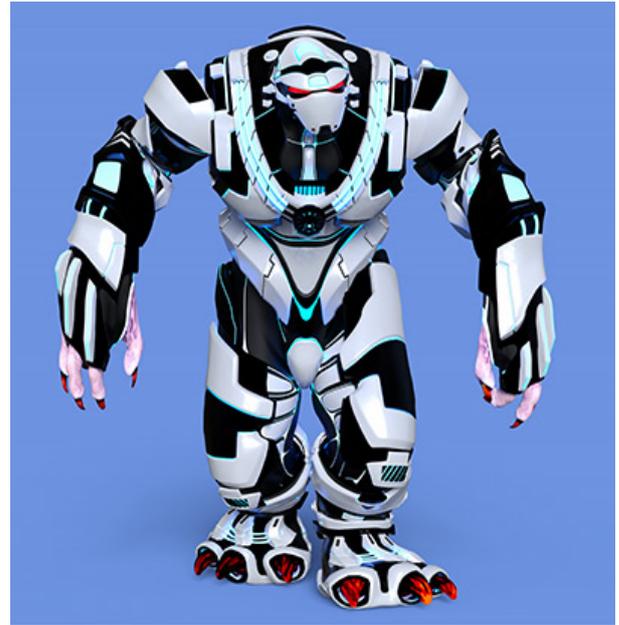


膨張 (球状)

リニア: 画像は、縦または横方向のどちらか一方に縮小または引き伸ばされます。値が 0 以下の場合、画像が縮小されます。値が 0 以上の場合、画像が引き伸ばされます。



縮小 (リニア)



膨張 (膨張)

極座標: 長方形の各点を極座標に変換する (またはその逆) ことで、画像を変形させます。

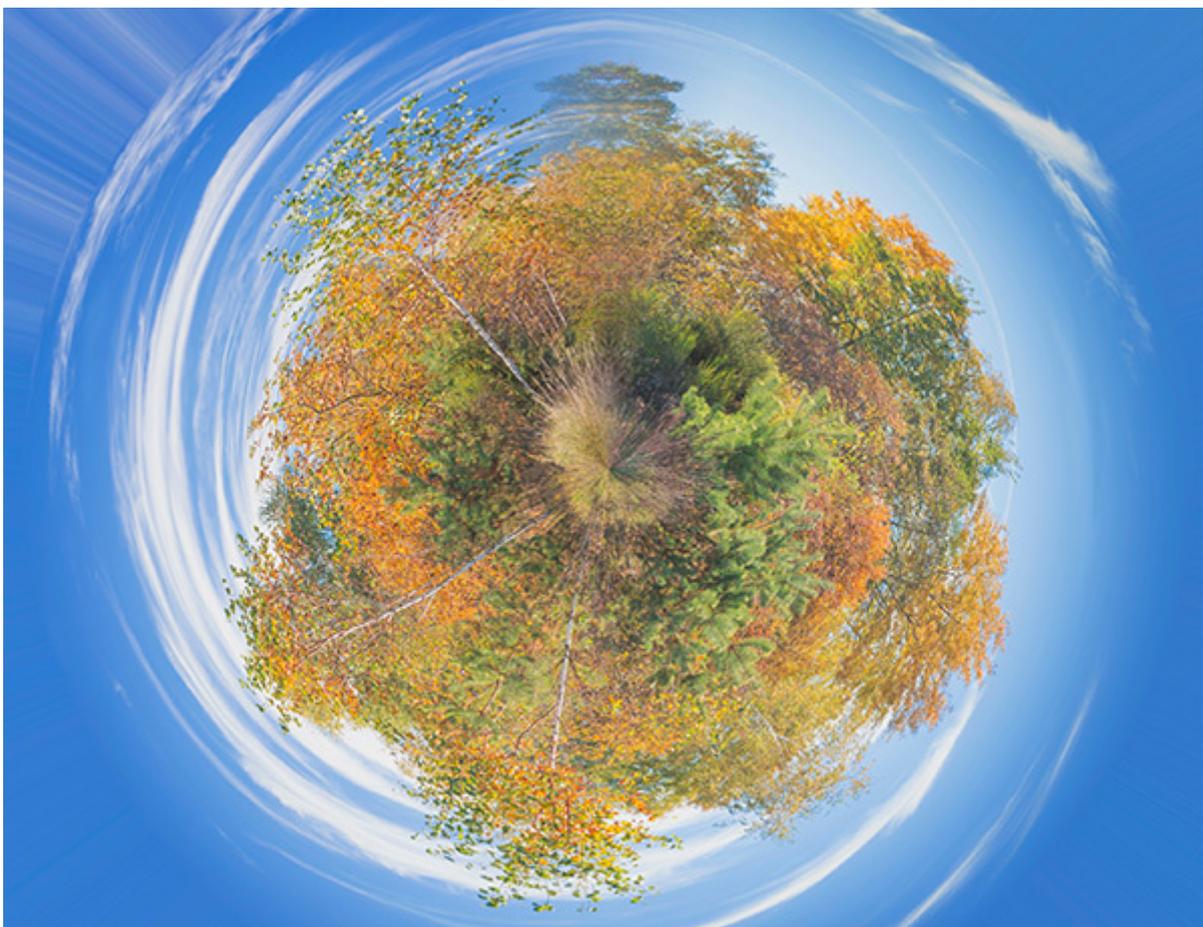
**Xシフト** (設定可能範囲は 1.0-100.0): 効果の中心を X方向 (横方向) にシフトします。

**Yシフト** (設定可能範囲は 1.0-100.0): 効果の中心を Y方向 (縦方向) にシフトします。

**拡大/縮小** (設定可能範囲は 1.0-100.0): 効果の拡大や縮小を調整します。

**変形**: 変換オプション、[極座標から長方形] または[長方形から極座標]のいずれかを選択します。

**オーバーラップ** (設定可能範囲は 0.0-100.0): 重なる部分 (境界線) を隠します。



極座標効果

波紋: 小さな波紋で表される振動を加えることによって画像を変形します。

波高 (設定可能範囲は 1-50): 波紋の高さを設定するためのパラメーターです。

波長 (設定可能範囲は 1-100): このパラメーターでは、波の頂点同士の距離 (波の幅) を指定します。値が高いほど、波の幅は大きくなります。

反射 (設定可能範囲は 0-50): パラメーターの値を上げると、特定の軸を中心として反射した (対象な) 波が生成されます。値が高ければ高いほど、反射した (対称な) 波が多くなります。

短波長 (設定可能範囲は 0-100): 大きな波を幾つかの小さな波に分割します。値が高いほど、大きな波の中に分割された小さな波が多く出現します。このパラメーターは、[反射]パラメーターが 0 以外の値の時にのみ利用できます。



波紋 (大)



波紋 (小)

ひねり: エッジ部分を中心に向かってひねります。

[回転]パラメーターの影響を受け、ひねりの方向や強度に関するパラメーターです。0 以上の値では時計回りのひねり、0 以下の値では反時計回りのひねりになります。

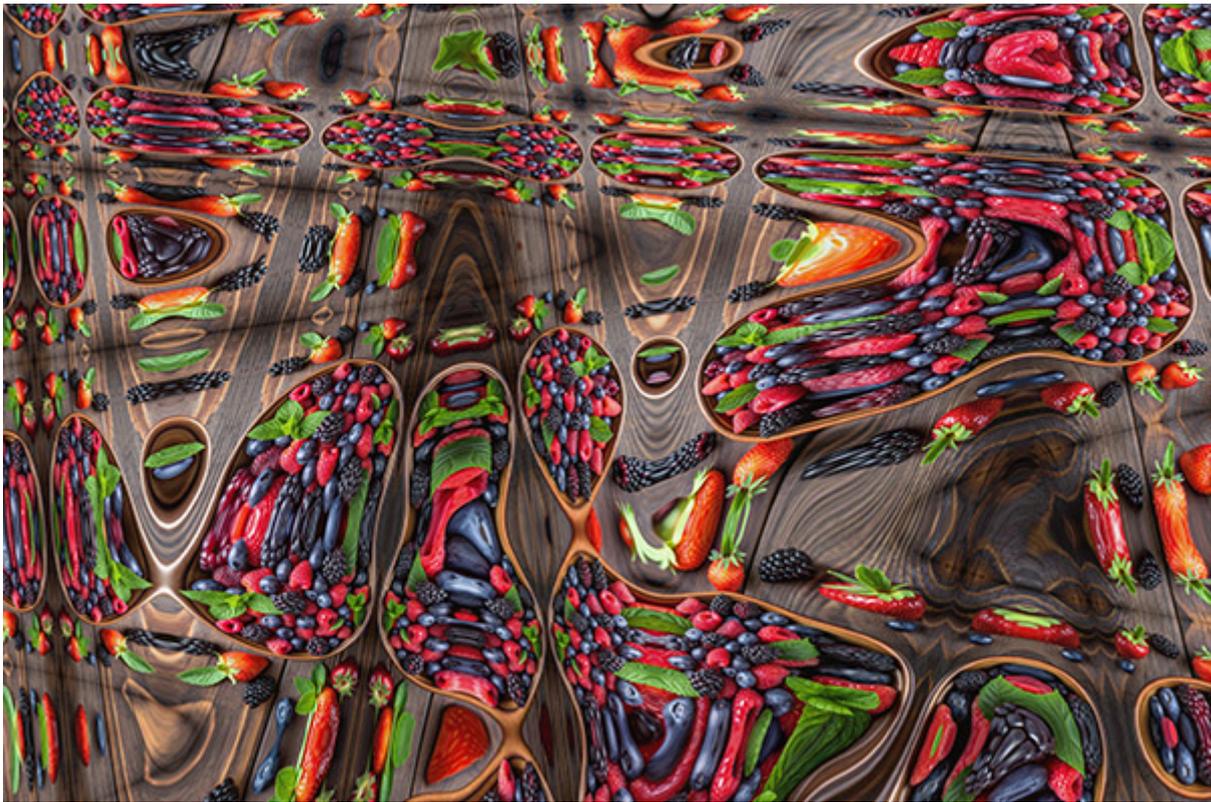


弱い回転



強い回転

波形: 波の形状の歪みを加え、うねるようなパターンを作り出します。



波形

生成ツールの数 (1-999): 波形発生中心点の数。

最小/最大 波形 高さ (1-999): 波形の上点と下点の距離範囲。

最小/最大 波形 長さ (1-999): 波の頂点間の距離の範囲。

水平スケール (1-100): 水平方向の波形スケールの変更。

垂直スケール (1-100): 垂直方向の波形スケールの変更。

波形のタイプ: Square, Triangle, Sine

エッジのタイプ:

繰り返し

つつむ

ミラー

乱数開始値 (0-100)

**[固定されたプレビュー領域]** チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

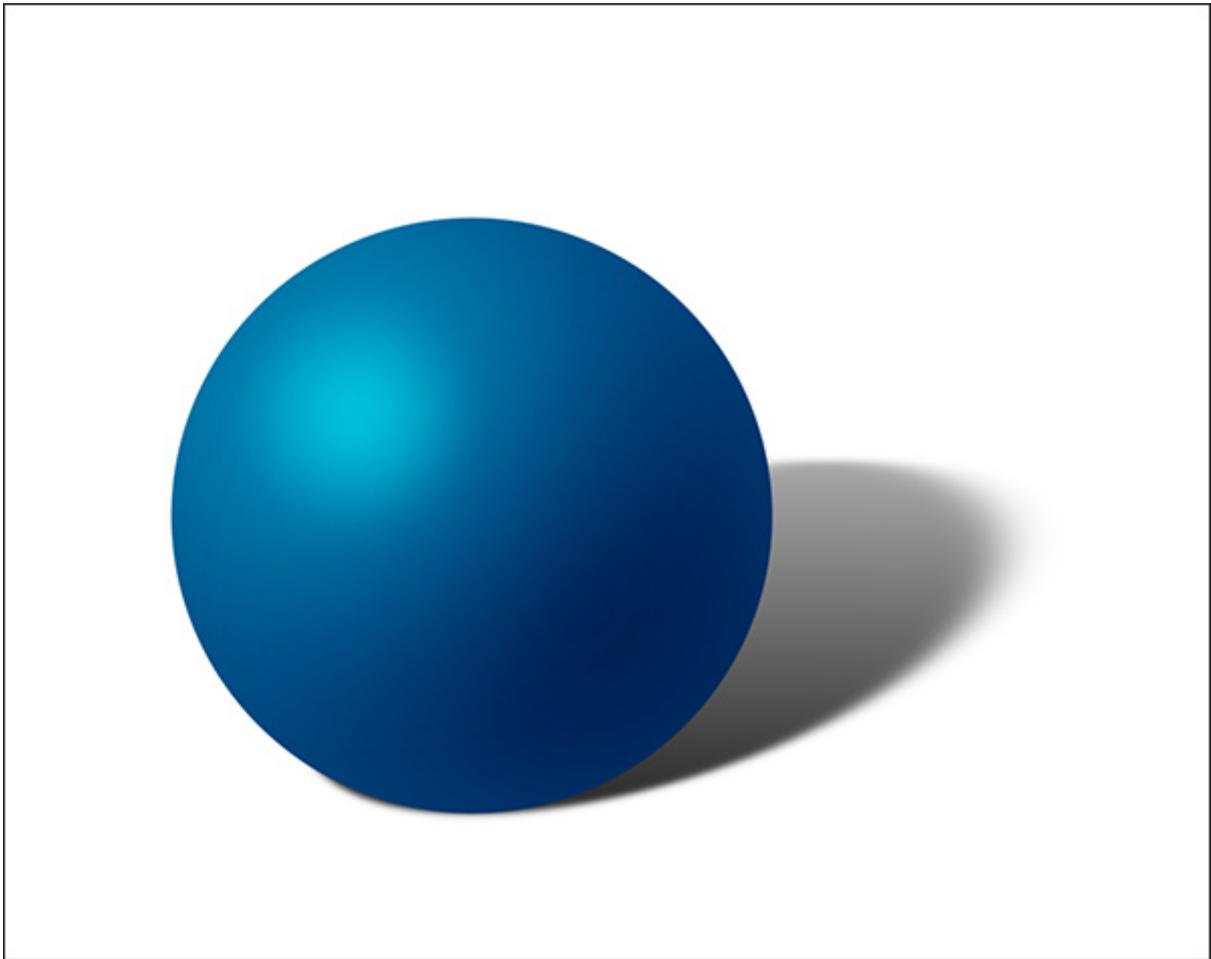
**[OK]** をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

**[キャンセル]** をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

### ドロップシャドウ効果

ドロップシャドウ効果は、指定した領域に奥行きのある影を追加することができます。

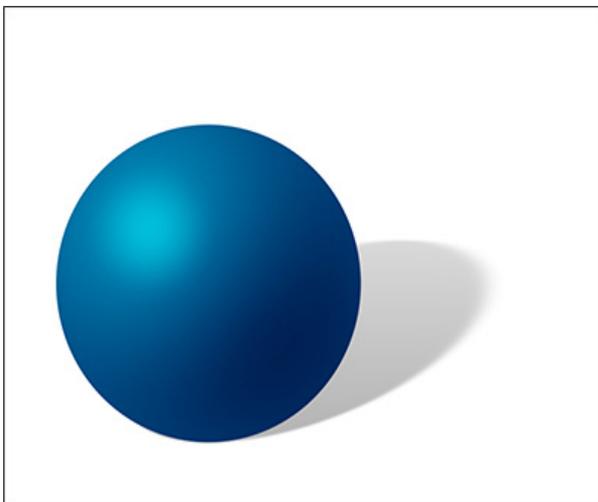
**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。



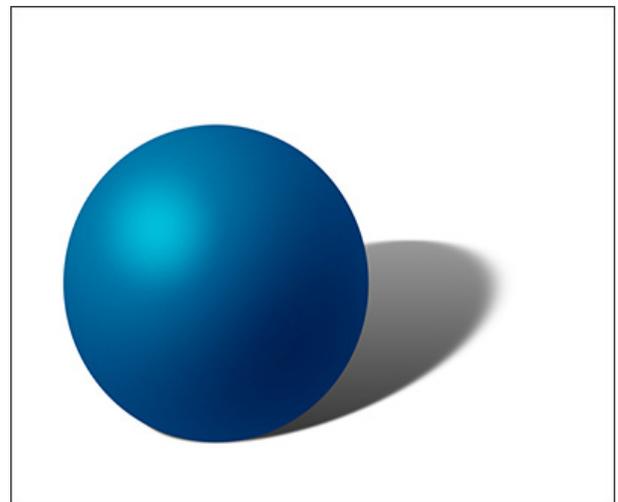
ドロップシャドウ

### 効果パラメーター

不透明度 (設定可能範囲は 0-100): このパラメーターは、効果の透過の度合いを調整します。

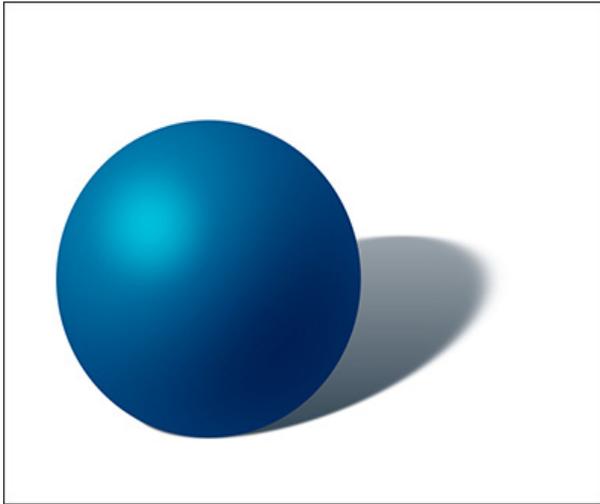


不透明度 = 30

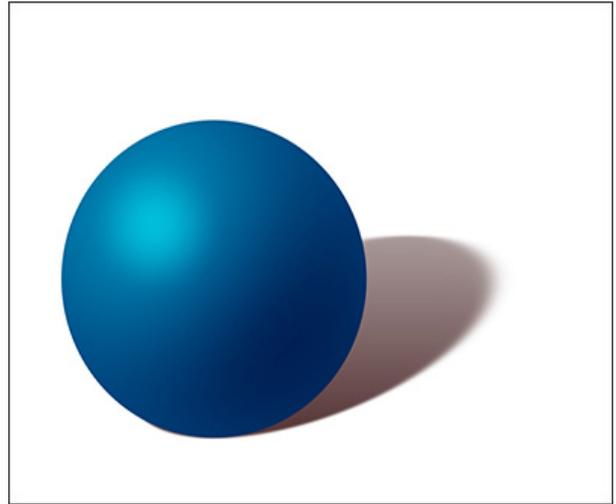


不透明度 = 80

色: 色パレットをクリックして、[\[色の選択\]ダイアログ](#)を開きます。

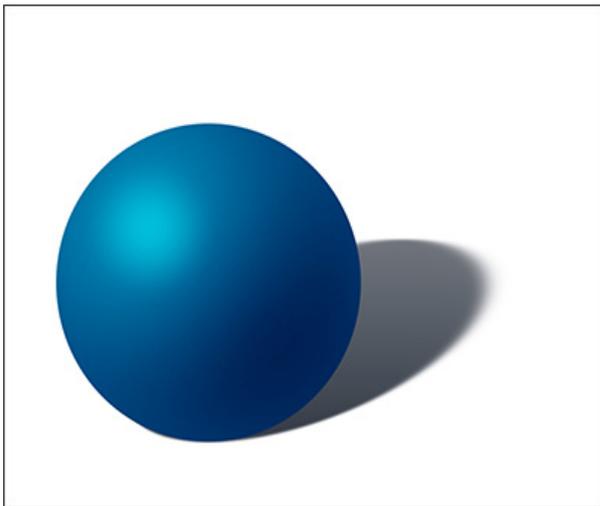


濃紺の影

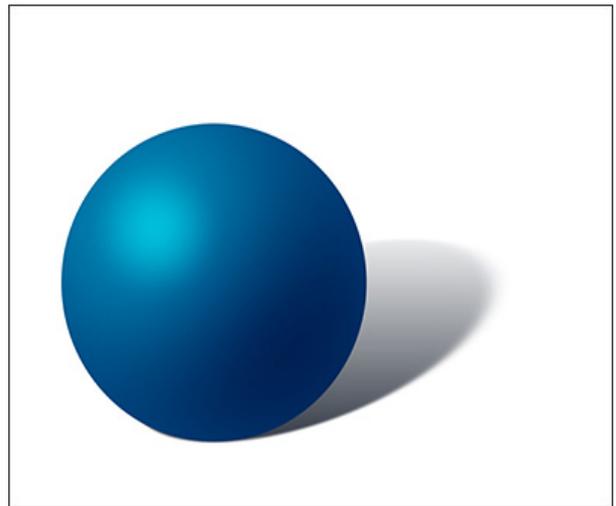


濃い赤の影

フェード (設定可能範囲は 0-100): オブジェクトからどれほどの距離で、影が透明になるかを指定します。

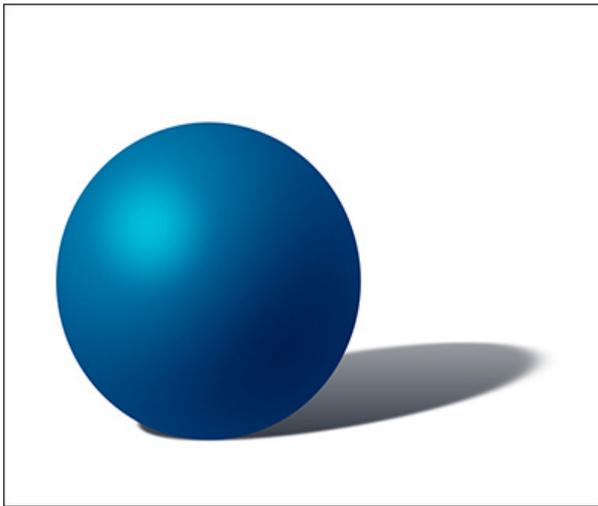


フェード = 30

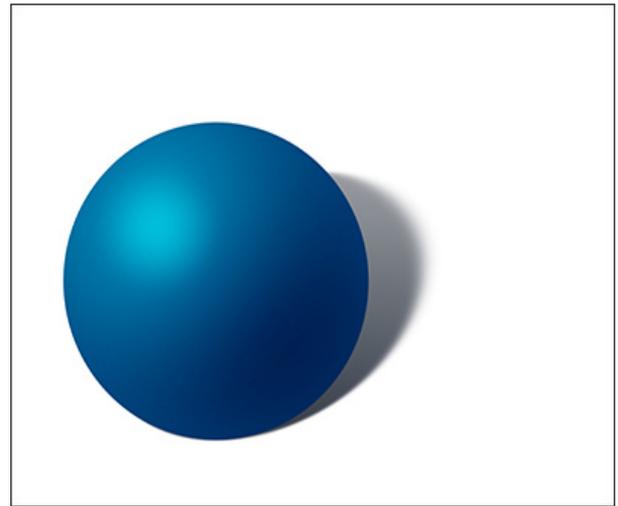


フェード = 90

回転 (設定可能範囲は 0-360): 光源の位置を指定します。パラメーターの値により、影の位置が変わります。

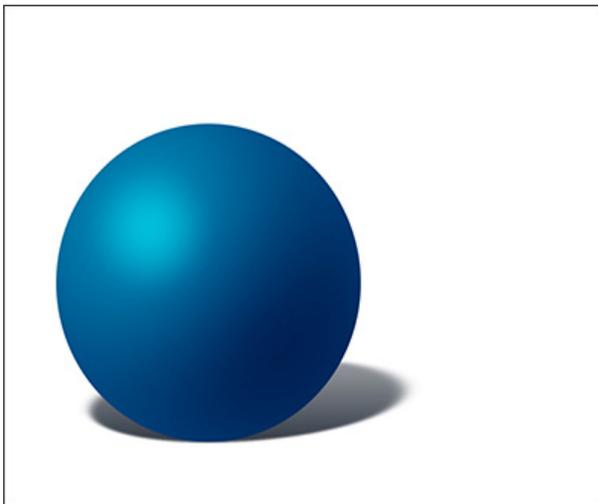


回転 = 110

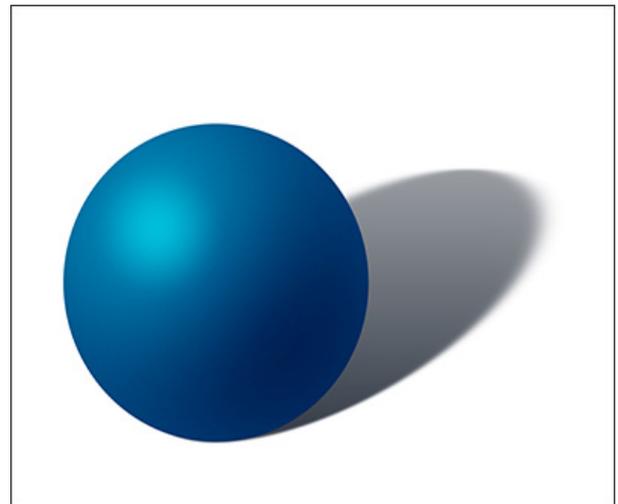


回転 = 160

高度(設定可能範囲は 0-90): 光源の高さを指定します。値が高いほど、影は長くなります。

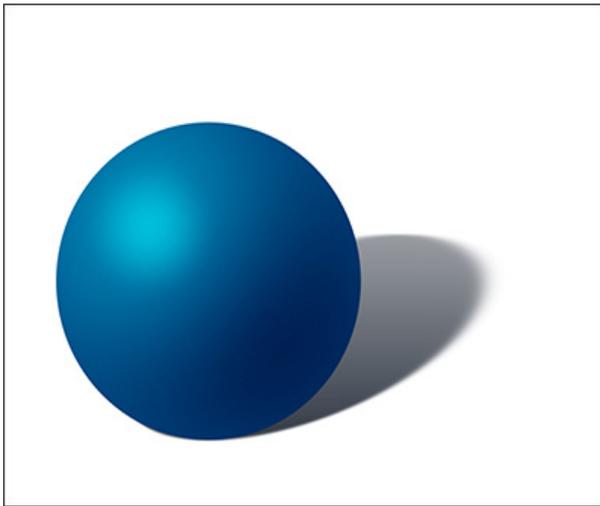


高度 = 20

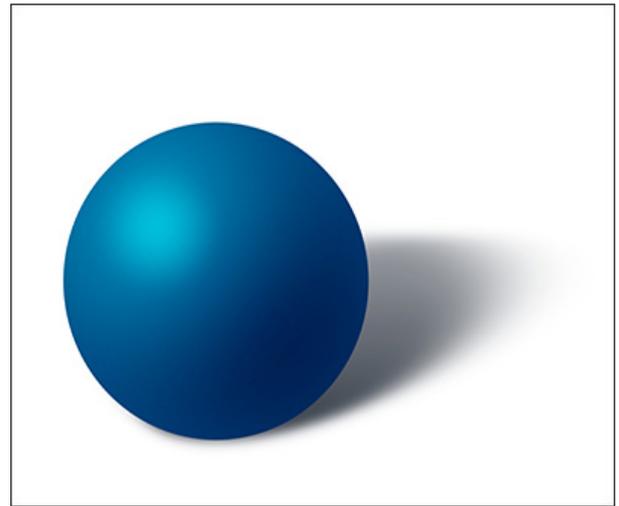


高度 = 50

ぼかし (設定可能範囲は 0-100): このパラメーターは、効果のぼかし度合いを調整します。値が高ければ、影の境界部分のぼかし度合いが大きくなります。



ぼかし = 10



ぼかし = 50

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

### グラマー効果

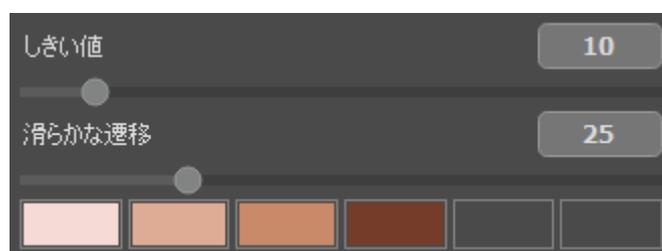
グラマー効果は、人物画像の処理を行うために用意されました。肌のトーンを明るくしたり、均一にしたり、しわを取り除いたり、小さな傷を隠したりできます。



グラマー効果

この効果には以下のコントロールが用意されています。

色: このフィールドには、イメージ処理に使用される色セットが含まれています。



色のセット

色フィールドには、6種類のボックスが表示されています。デフォルトでは、これらのボックスはすべて空になっています。デフォルト設定のままイメージ処理を開始した場合は、変化はありません。

空のボックスをクリックしてポインターがスポイトに変わったら、イメージを左クリックして色を選択します。選択した色がボックスに表示されます。

ボックスの色を変更するには、左クリックし、イメージから色を選択します。

色を削除してボックスを空にするには、ボックスを右クリックします。ボックスが既定の状態に戻ります。

スレッシュホールド: 処理に使用する色を定義するパラメーターです。パラメーターの値が最小の場合、処理には色セットの色のみが含まれます。この値を上げると、色セットの色に似た色にも置き換えられます。パラメーターの値が大きいほど、より多くの色に変更されます。

滑らかさ: 隣接するピクセル間のコントラストを下げることでイメージをやわらかく、ぼかすことができるパラメーターです。

[固定されたプレビュー領域]チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## グリッチアート

グリッチアート効果は、イメージにデジタルノイズやデストーション（歪み）を追加し、データが破損した写真のような効果を与えることができます。実社会では、このような干渉は、デジタルデータの再生時のエラー、技術的な故障、デバイスの物理的な破損が原因で発生します。意図的に、この効果を画像に追加します。この視覚技術を使用することにより、写真の美的価値が上がり、見る人にも強い印象を残すことができます。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。



グリッチアート

効果パラメーターは、2つのタブ、**【干渉】**と**【ストライプとシフト】**に分けられています。

### 【干渉】タブ

**チャンネル シフト:** このグループのパラメーターは、イメージの色要素を分けて、シフトさせることで、新たなカラー輪郭を生成します (3D アナグリフ効果とも呼ばれる)。

赤: 赤チャンネルをシフトします。

緑: 緑チャンネルをシフトします。

青: 青チャンネルをシフトします。



赤チャンネル

緑チャンネル

青チャンネル

スキャンライン (走査線): 昔のテレビで見られたノイズ効果に似たラインを生成します。

ブレンド モード: オーバーレイまたはソフトライトスキャンライン (走査線) とイメージのコントラストの度合いを指定します。



オーバーレイ



ソフトライト

太さ: スキャンライン (走査線) の太さを指定します。



太さ = 5



太さ = 20

鮮明さ: スキャンライン (走査線) のエッジの鮮明度を指定します。



鮮明度 = 0



鮮明度 = 50

強度: スキャンライン (走査線) の可視性の度合いを指定します。値が 0 の場合、効果は表れません。



強度 = 25



強度 = 75

ノイズ: デジタルノイズやフィルム粒子ノイズを追加します。

強度: ノイズの可視性の度合いを指定します。



強度 = 0



強度 = 100

### 【ストライプとシフト】タブ

サイズと位置: ストライプの配置や配列に関するパラメーターがまとめられています。

高さの最小/最大: ストライプの高さが変化する範囲を指定します。



高さの最小/最大 = 1/10



高さの最小/最大 = 50/100

長さの最小/最大: ストライプの長さが変化する範囲を指定します。



長さの最小/最大 = 20/30



長さの最小/最大 = 190/200

移動: シフトする量 (パラメーター[シンプル シフト]と[色反転シフト]について)。



移動 = 0



移動 = 15

シンプル シフト: 移動した長方形によって生成されるストライプの数を指定します。



シンプル シフト = 60



シンプル シフト = 90

シンプル ストレッチ: 引き伸ばした長方形によって生成されるストライプの数を指定します。



シンプル ストレッチ = 60



シンプル ストレッチ = 90

ストレッチの最小/最大: ストライプの長さを引き伸ばす範囲を指定します。



ストレッチの最小/最大 = 12/12



ストレッチの最小/最大 = 14/15

色反転シフト: 色を反転させたストライプの数を指定します。



色反転シフト = 40



色反転シフト = 60

【垂直方向】チェックボックス: チェックボックスをオンにすると、水平方向ではなく、垂直方向に効果が適用されます。



[垂直方向]チェックボックスがオフ



[垂直方向]チェックボックスがオフ

**[乱数開始値]**ボタン: 様々なストライプの分布を生成します。

[固定されたプレビュー領域]チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

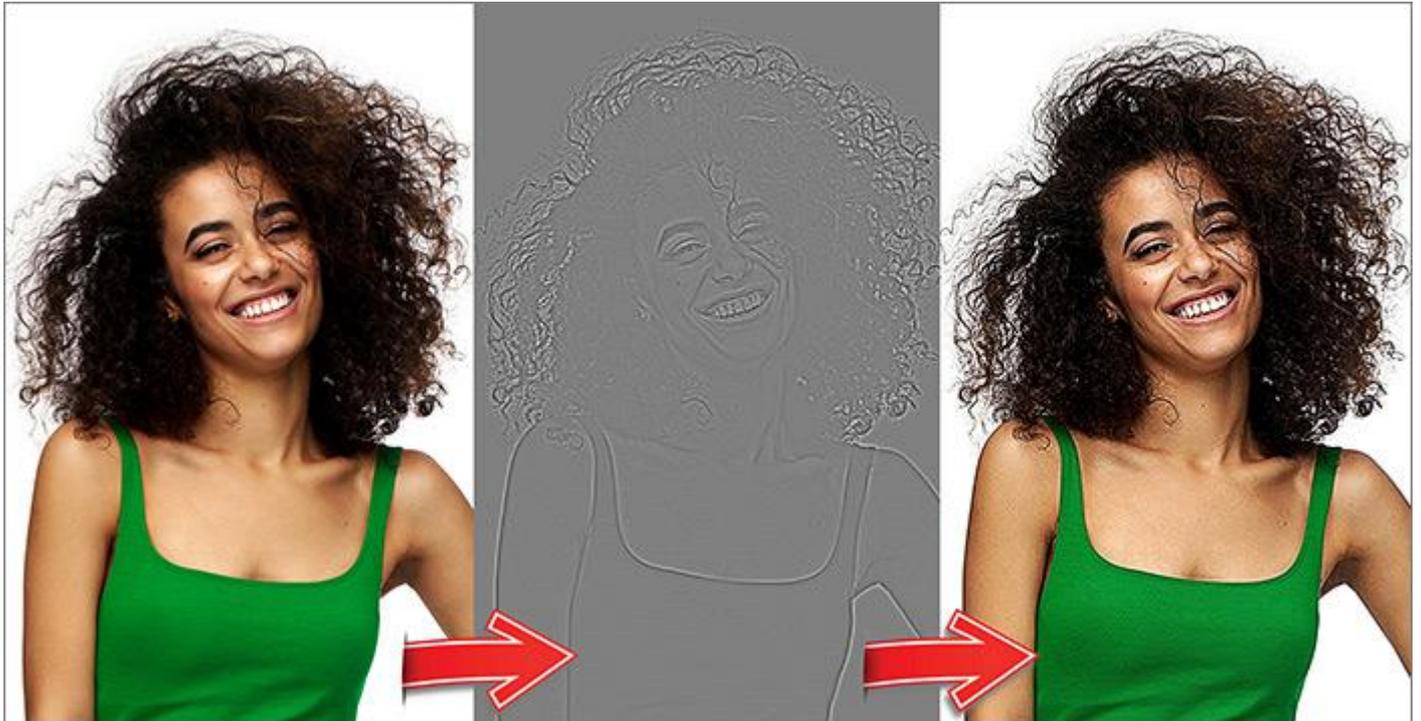
[キャンセル]をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## ハイパス

ハイパス効果は、エッジに沿ってディテールを鮮明にします。コントラストを上げ、イメージを鮮明にします。イメージの残りの部分は、均一なグレー (エッジ コントラスト効果のない領域) になります。

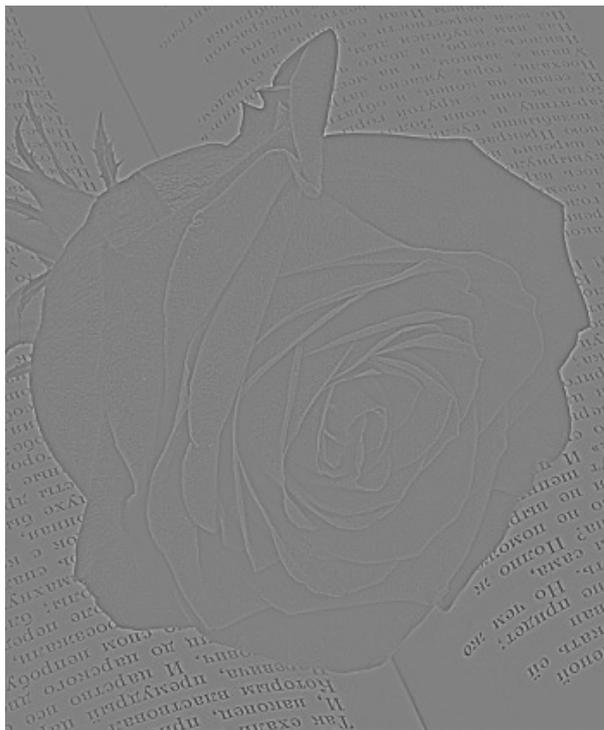
一般的に翌使用されている技術は、様々なブレンドモードをハイパス処理されたレイヤーに適用することです。最もよく使用されているコントラスト強調モードは、**オーバーレイ**、**ソフトライト**、**ハードライト**、**ビビッドライト**、**リニアライト**です。写真の補正に役立つメソッドです。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。



ハイパス フィルター効果

**サイズ (半径)** (設定可能範囲は 0.1-250.0): この効果は、エッジに沿ってディテールを鮮明にしつつ、元のディテールが維持されます。

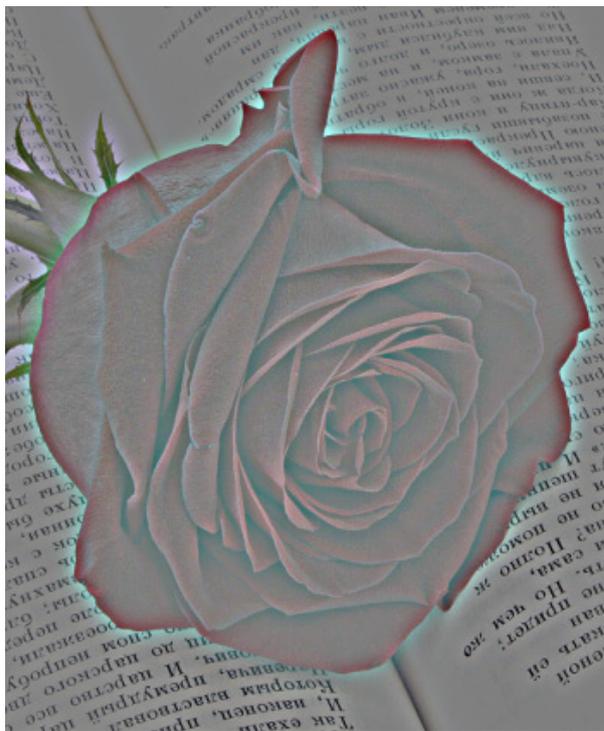


半径 = 1



半径 = 10

**[グレースケール]チェックボックス:** このチェックボックスがオンの場合、レイヤーは非彩色化されます。カラーノイズとエッジに沿ったハローの軽減に役立ちます。



チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

**[固定されたプレビュー領域]** チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## レンズ補正

レンズ補正: このフィルターを使用すると、光学的な歪みを補正し、画像の視点を調整できます。

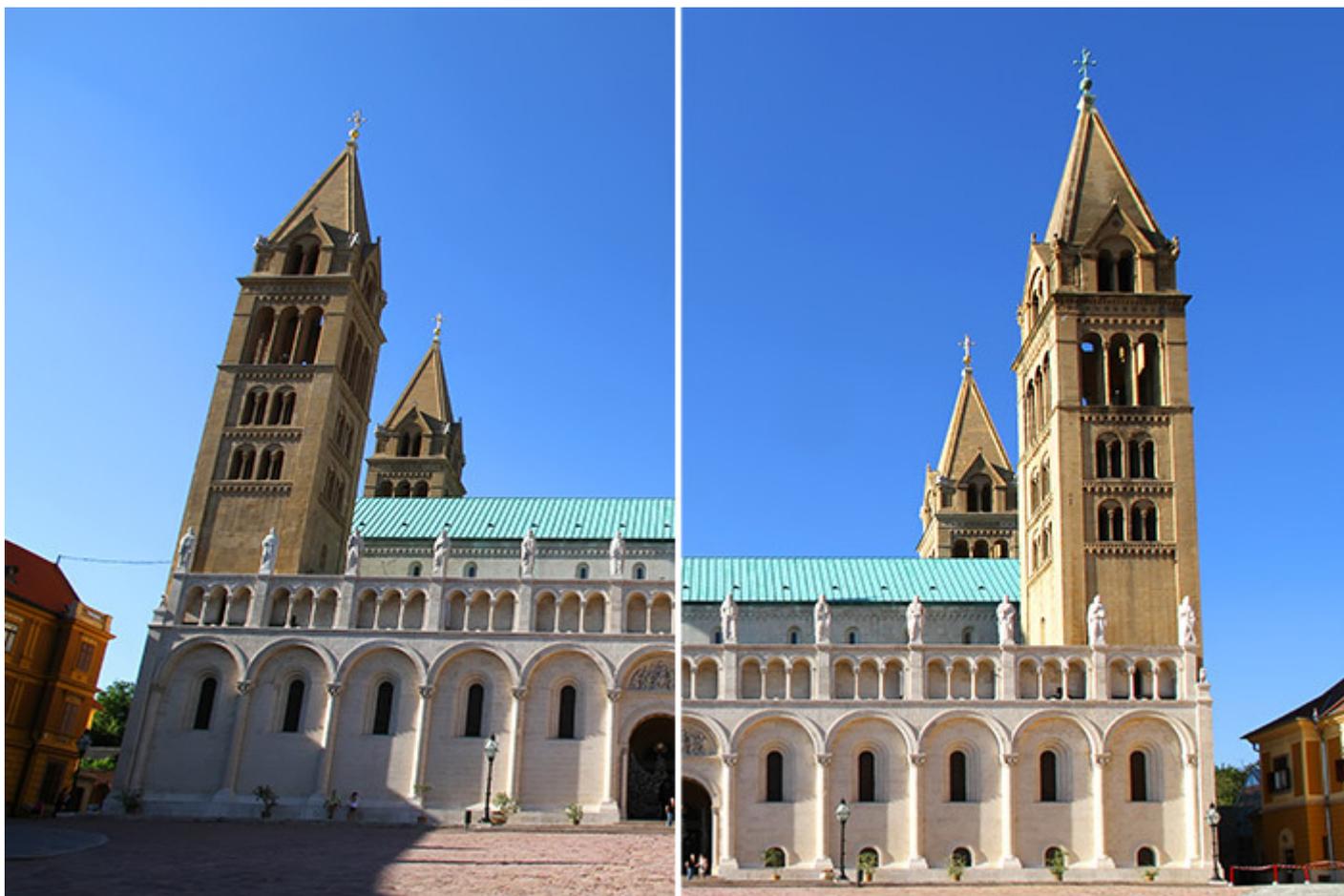
強度 (-100..100). The parameter straightens lines that are concave or convex relative to the center of the image.



レンズ補正

**Vertical Perspective** (-100..100). It's a perspective correction that makes slanted vertical lines appear parallel.

**Horizontal Perspective** (-100..100). It's a perspective correction that makes slanted horizontal lines appear parallel.



Perspective Correction

**Vertical Shift** (-100..100). The parameter allows you to move the image up or down.

**Horizontal Shift** (-100..100). The parameter allows you to move the image left or right.

**Scale** (50-150). The parameter changes the image scale; it's used to hide transparent areas at the edges of the adjusted image.

**Angle** (-180..180). Sets the image rotation angle and can be used to correct a tilted horizon.

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## ノイズ効果

[ノイズ]メニューは、画像内の粒子状ノイズの追加や削除を行います。利用できる効果は、ノイズの追加、チリや傷、中央値です。

ノイズの追加: 画像にノイズが追加されます。

[分布]セクションで、ノイズの分布方法を均一、衝撃、ガウスの中から選択します。



ノイズ分布 (均一)



ノイズ分布 (ガウス)



ノイズ分布 (勢い)

[カラーノイズ]チェックボックス: チェックボックスがオンの場合、画像にカラーノイズが追加されます。チェックボックスがオフの場合は、白黒ノイズのみが追加されます。



白黒ノイズ



カラーノイズ

量 (設定可能範囲は 0-100): 画像内のノイズの総量を調整するためのパラメーターです。



量 = 10



量 = 50

チリや傷: 指定した範囲内で、非近似ピクセルをぼかすことによって、ノイズを軽減します。

範囲 (設定可能範囲は 1-100): 非近似ピクセルがぼかされる領域の範囲を指定するパラメーターです。

しきい値 (設定可能範囲は 0-100): ぼかしを行う基準となるピクセルの差を指定するパラメーターです。



効果適用後

注意: このフィルターは、欠陥を含む狭い領域に適用することをお勧めします。適用することにより、ノイズだけでなく、画像のディテールまで失われることがあるからです。

中央値: 事前に指定した範囲内の近似ピクセルの値を平均化することによって、ノイズを軽減します。

範囲 (設定可能範囲は 1-100): 個々の色のピクセルを比較し平均化する領域の半径 (範囲) を設定するパラメータです。



元の画像



効果適用後

[固定されたプレビュー領域]チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が適用され、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

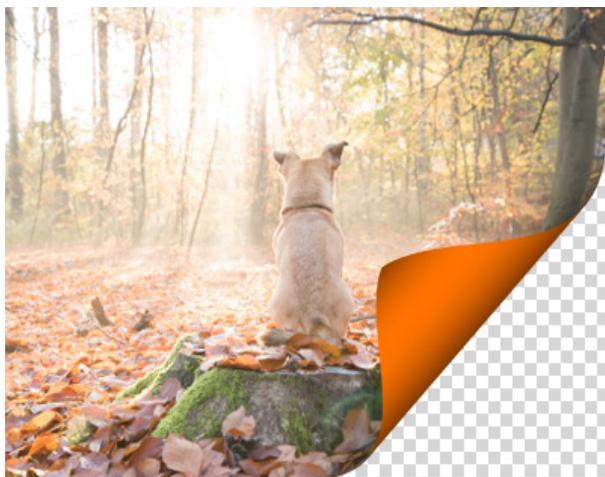
## ページカール

ページカール効果では、イメージ上にページカールを作成できます。カールの色や形状、ひねりのレベルは、設定パネルで調整できます。

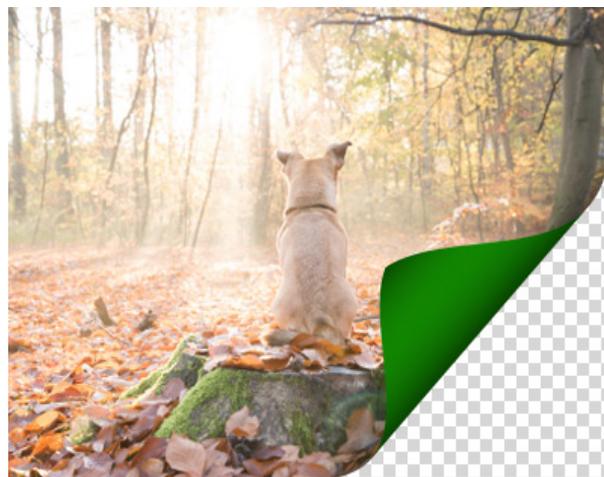


設定パネルには、この効果に関する次のパラメーターが用意されています。

**カールカラー:** [カールカラー]カラーパレットでは、カールの裏側の色を設定できます。[カールカラー]カラーパレットをダブルクリックすると、[標準の色選択ダイアログ](#)から色を選択できます。



カールカラー: オレンジ



カールカラー: 緑

**背景色:** [背景色]カラーパレットでは、カールの下の領域の色を設定できます。[背景色]カラーパレットをダブルクリックすると、[標準の色選択ダイアログ](#)から色を選択できます。

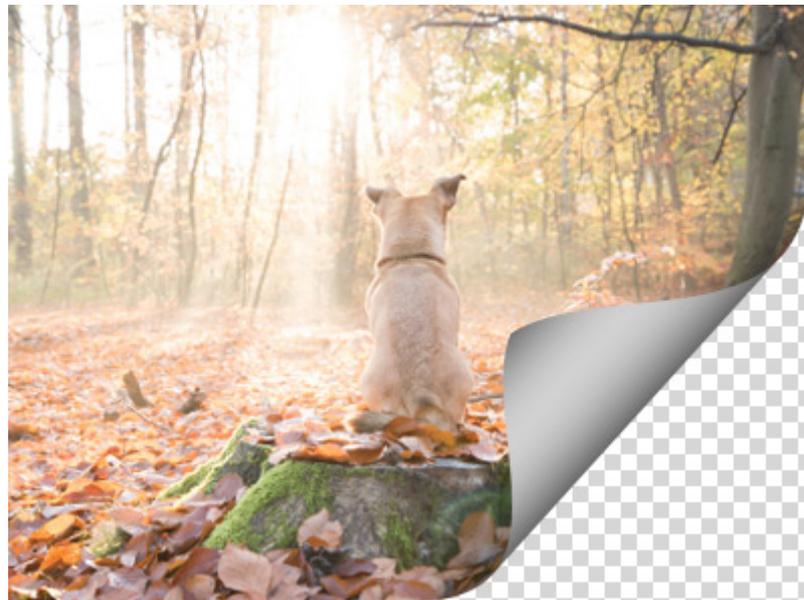


黒い背景



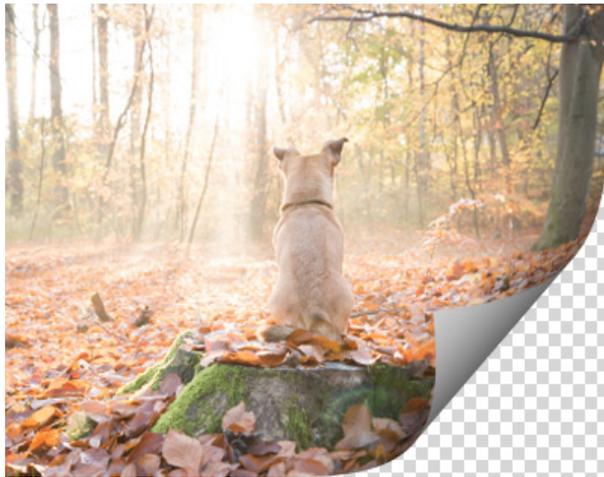
白い背景

透過: [透過]チェックボックスをオンにすると、カールの下の領域が透明になります。複数の層から成るイメージに有効です。例えば、ページカールした部分から別の写真が見えるようになります。

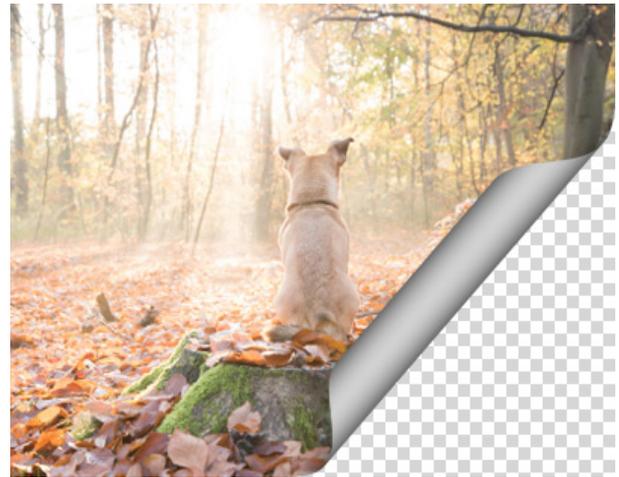


[透過]チェックボックスがオン

カール度合 (設定可能範囲は 0-100): どの程度カールさせるかを設定するパラメーターです。値が高ければ、ページのめくり (カール) 度合いが大きくなります。

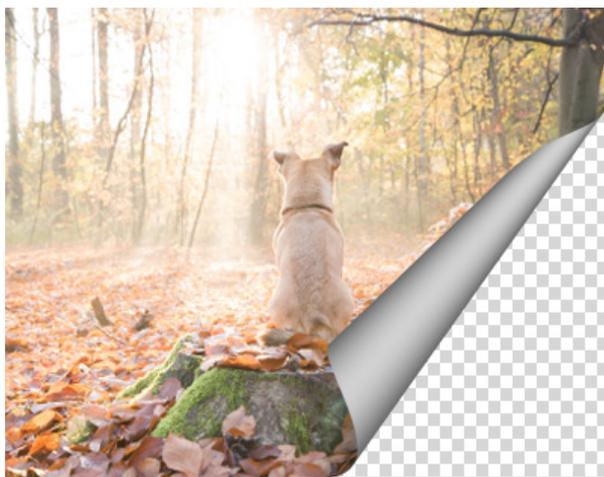


カール度合 = 25

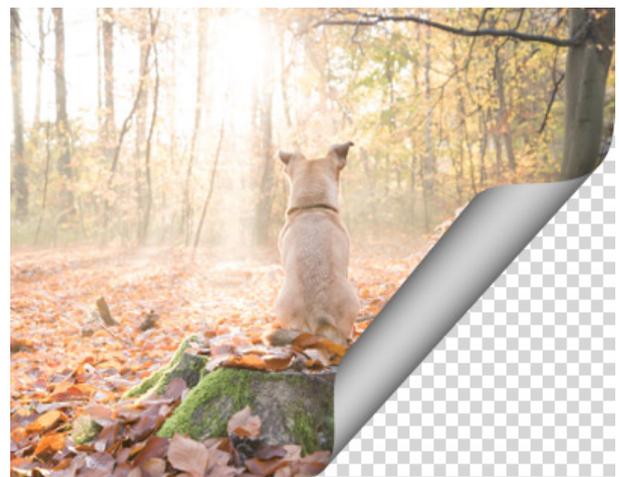


カール度合 = 75

傾斜 (設定可能範囲は 0-100): カールの形状を設定するパラメーターです。値が 1-49 の場合、イメージの端は円錐状 (頂点は円錐上部) にカールされます。50 では円柱状、51-100 では再び円錐状 (頂点は円錐下部) にカールされます。

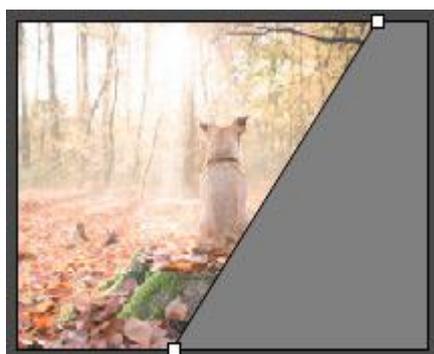


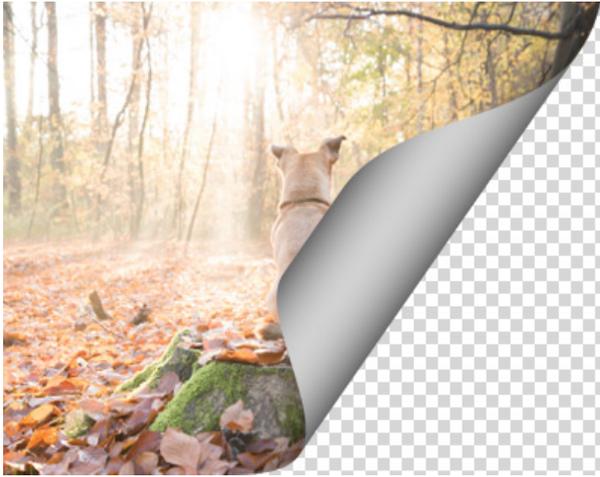
傾斜 = 10



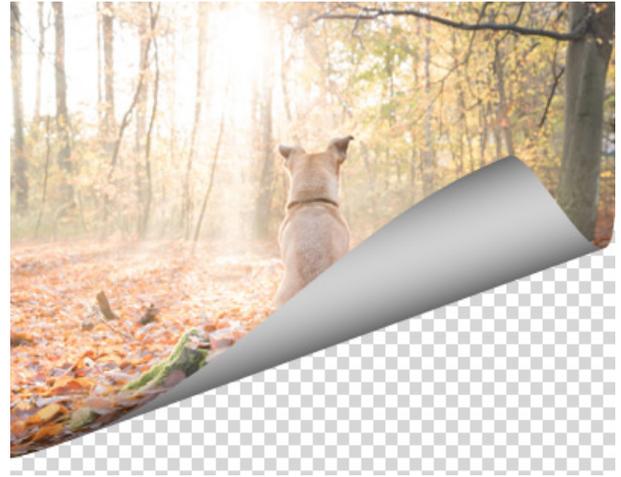
傾斜 = 60

両端にマーカーが付いたラインは、カールラインの位置とカールの方向を設定して、カールさせる部分を定義するのに使用します。マーカーを使用し、ラインの位置を設定します。マーカーを移動するには、マーカーをポイントし、左クリックしたままマーカーをドラッグします。イメージの半分以上をカールすることはできません。



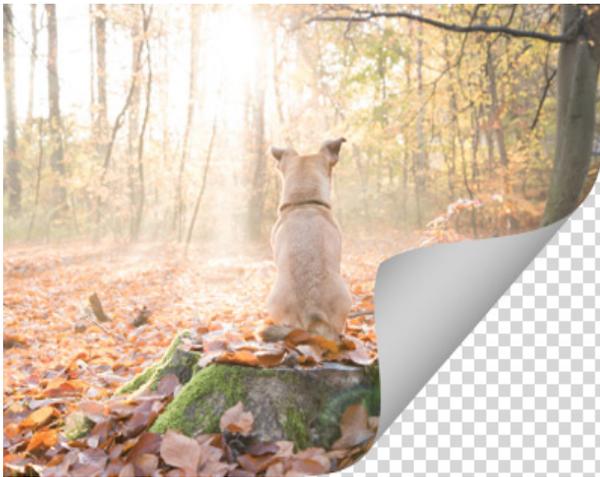


垂直

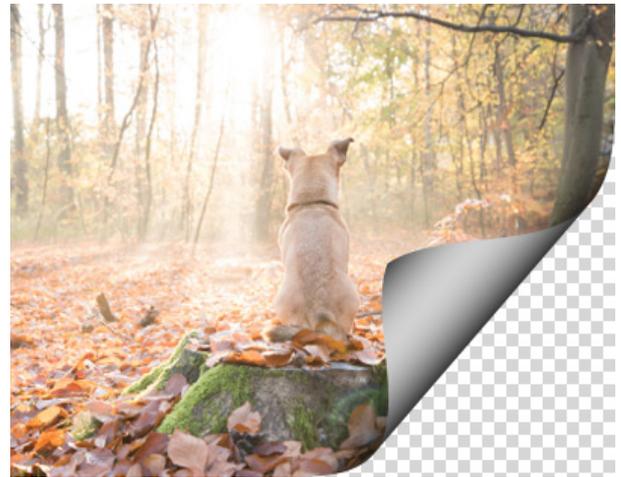


水平

グラデーション (設定可能範囲は 0-100): 中間色調のコントラストを調整することでカールにボリュームを持たせます。



グラデーション = 25



グラデーション = 75

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

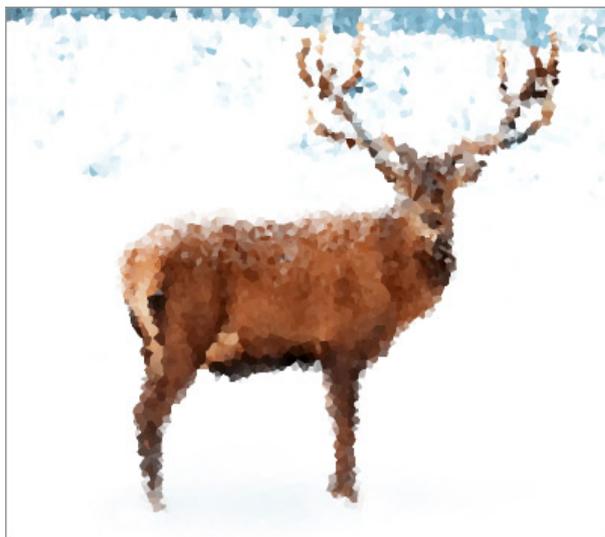
[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

### ピクセル化

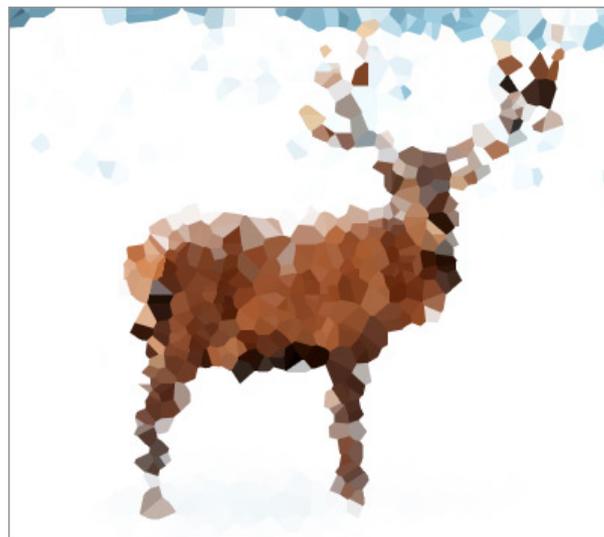
[ピクセル化]効果（結晶化とモザイク）は、画像内の隣接するピクセルをモノクロのセルに結合します。詳しく見てみましょう。

結晶化: 隣接するピクセルをグループ化して、様々な多角形が生成されます。それぞれの多角形の色は、グループ化された色のピクセルの平均したものになります。

サイズ (設定可能範囲は 5-300): 多角形の大きさを指定します。値が高いほど、多角形は大きくなります。



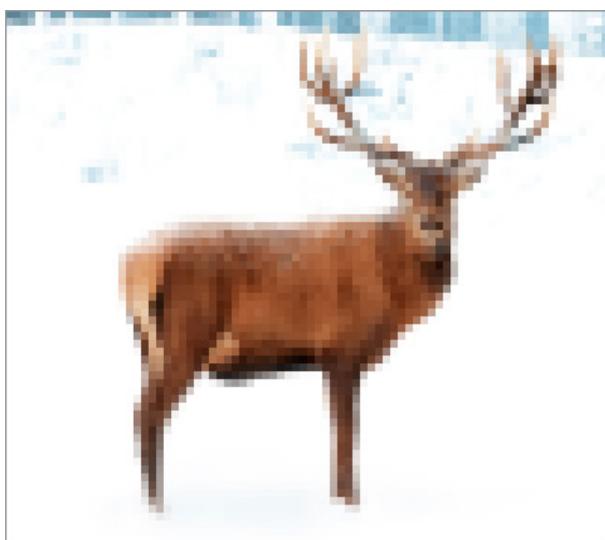
多角形 (小)



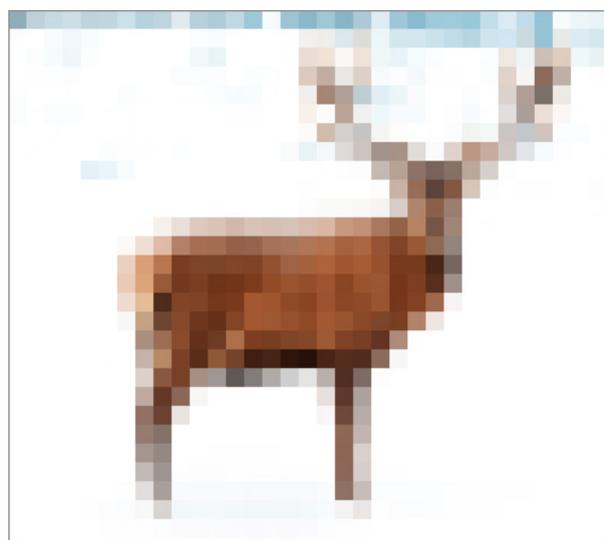
多角形 (大)

モザイク: 隣接するピクセルをグループ化して、正方形のブロックが生成されます。それぞれのブロックの色は、グループ化された色のピクセルの平均したものになります。

サイズ (設定可能範囲は2-300): 正方形ブロックの横の長さ (元のピクセルの状態での長さ) を設定します。



正方形 (小)



正方形 (大)

[固定されたプレビュー領域]チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

### シャドウとハイライト

シャドウとハイライト効果は、画像の明るい/暗い領域の詳細を引き立たせたり、コントラストを弱めたりします。



シャドウとハイライト効果

この効果パネルには、パラメーター セクションが 2つあります。

[シャドウ]セクションは、画像内の暗い領域を明るくします。

量 (設定可能範囲は 0-100): シャドウ領域をどの程度ぼかすかを指定します。



量 = 25



量 = 75

範囲(設定可能範囲は 0-100): 補正する色調の範囲を指定します。低い値では、暗い領域での調整が制限されず。高い値では、調整する色調の範囲が広がります。



範囲 = 10



範囲 = 100

半径 (設定可能範囲は 0-100): シャドウかハイライトかを判断するために使用するピクセルの周りの領域の幅を指定します。



半径 = 10



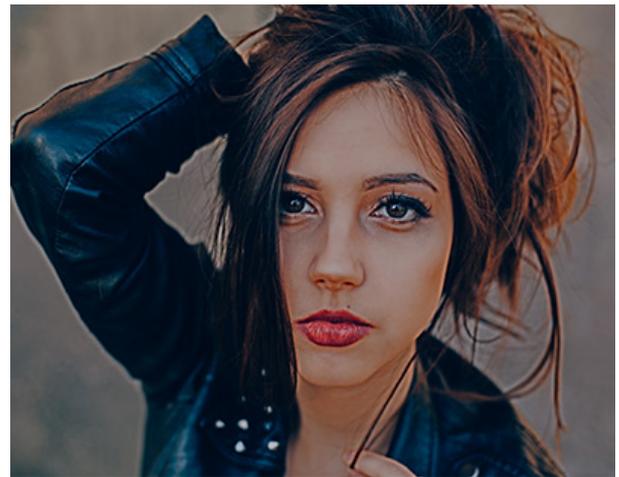
半径 = 50

[ハイライト]セクションでは、明るい領域を暗くします。

量 (設定可能範囲は 0-100): ハイライト領域をどの程度暗くするかを指定します。



量 = 25



量 = 75

範囲(設定可能範囲は 0-100): 補正する色調の範囲を指定します。低い値では、ハイライト領域での調整が制限されます。高い値では、調整する色調の範囲が広がります。



範囲 = 10



範囲 = 100

半径 (設定可能範囲は 0-100): シャドウかハイライトかを判断するために使用するピクセルの周りの領域の幅を指定します。



半径 = 10



半径 = 50

[固定されたプレビュー領域]チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

### シャープ効果

[シャープ]メニューを使用して、画像の鮮明度を上げ、画像のディテール（解像度）を上げることができます。利用できる効果は、シャープとアンシャープ マスクです。

[シャープ]効果は、個々のピクセル間のコントラストを強化することで画像の鮮明度を上げます。

量（設定可能範囲は 0.0-30.0）: 画像コントラストの強化度合いを設定します。パラメーターの値を上げると、明るいピクセルがより明るく、暗いピクセルがより暗くなります。



シャープ効果

[アンシャープ マスク]効果 は、画像内のエッジ部分のみのコントラストを強化し、それ以外の部分には影響を与えません。プログラムは出来上がったイメージとぼやけたコピーを比較し、ぼかしたもののピクセルが対照的である場合にはコントラストを増します。このようにして、プログラムはすべてのイメージピクセルを処理します。

半径（設定可能範囲は 0.1-250.0）: 訂正するピクセルの周囲に含まれるピクセル数を表しています（鮮明にする輪郭のサイズ）。

コントラスト（設定可能範囲が 1-500）: このパラメーターは、どの程度鮮明にするかを調整します。

しきい値（設定可能範囲は 0-255）: 鮮明にする領域のサイズを指定します。低い値の場合、[コントラスト]パラメーターは個々のピクセルにまで影響します。高い値の場合、パラメーターは、際立った境界部分の鮮明度だけに影響します。



アンシャープ マスク効果

[固定されたプレビュー領域]チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を適用せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## テクスチャ塗りつぶし

テクスチャ塗りつぶし 効果は、レイヤーや選択範囲を選択したパターンで塗りつぶすことができます。



テクスチャ塗りつぶし

### 塗りつぶしのパラメーター:

方法: ドロップダウンリストからテクスチャのオーバーレイ方法を選択します。

- 反復
- 反射
- ランダム
- 揃える

ブレンドモード: テクスチャを処理レイヤーとブレンドする方法を選択します。27種類のモードが用意されています。詳細については、「[ブレンドモード](#)」を参照してください。

不透明度 (設定可能範囲は 1-100): 背景色に対するテクスチャの透明度を設定します。値が低いほど、塗りつぶしの色が薄くなり、背景色の色が際立ちます。

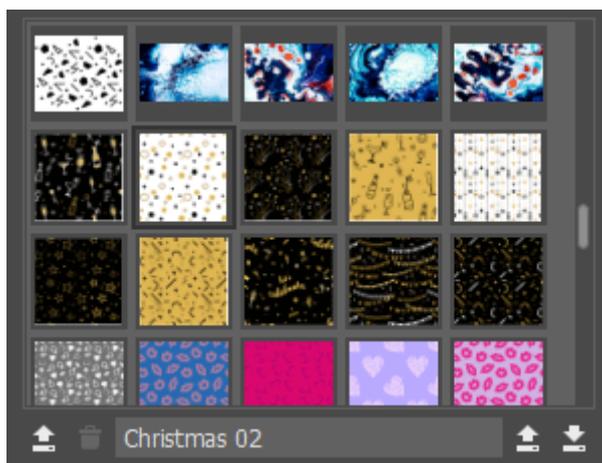
拡大/縮小 (設定可能範囲は 10-400): テクスチャ パターンのサイズを設定します。

移動 (左右) (設定可能範囲は 0-100): 水平方向の塗りつぶしオフセット。

移動 (上下) (設定可能範囲は 0-90): 垂直方向の塗りつぶしオフセット。

角度 (設定可能範囲は -180 から 180): テクスチャの回転角度。

テクスチャ ライブラリには、利用可能なすべてのテクスチャが含まれています。



テクスチャ ライブラリ

テクスチャ リストの下部には、以下の要素があります(カスタム テクスチャ用):

テクスチャを追加  : テクスチャとして使用するイメージを読み込みます。

テクスチャを削除  : 選択したユーザー テクスチャをライブラリから削除します。

テクスチャ名: フィールドをクリックすることで編集可能になりますので、新しいテクスチャ名を入力し **Enter** を押すと、適用されます。

ライブラリをインポート  : ディスクからテクスチャ ライブラリ(a `.brush_textures` ファイル) を読み込むことができます。

ライブラリをエクスポート  : `.brush_textures` ファイルにテクスチャ ライブラリを保存することができます。

**【固定されたプレビュー領域】** チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、**【デフォルト】** をクリックします。

**【OK】** をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

**【キャンセル】** をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## 二階調効果

この二階調効果では、2つの階調を使用して、イメージを変換（色合いの変更、色の置換、コントラストや明るさの調整など）することができます。



二階調効果

この効果のコントロールは、2つのカラーボックスで設定を行います。



元の基本色

[黒の基本色]カラーパレットでは、黒の基本色として使用する色を指定します。[白の基本色]カラーパレットでは、白の基本色として使用する色を指定します。デフォルトでは、イメージに対応した色が選択されており、イメージの状態が維持されます。

他の基本色の設定方法:

- カラーボックスをクリックし（カーソルがスポイトに変わります）、イメージ上の必要な色を選択して左クリックします。カラーボックスの色が選択した色に変わります。
- カラーボックスをダブルクリックして、**[色の選択]**ダイアログを開きます。



新たな基本色

注意：黒の基本色のポイントが白の基本色のポイントより濃い必要があり、その逆も同様です。

結果として、黒の基本より暗い色は黒色にシフトし、白の基本より明るい色は白色にシフトします。

基本色はどちらか一方のみ（黒の基本または白の基本）を設定することもできます。黒の基本のみを定義した場合、暗い色は黒色にシフトする一方で、明るい色は変化しません。

黒の基本色が明るいほど、イメージが暗くなり、白の基本色が暗いほど、イメージは明るくなるということにご注意ください。

注意：イメージの色味を変えたくない場合は、基本色に灰色を使用します（この場合、色要素（緑、赤および青）は均一です）。



二階調効果

[固定されたプレビュー領域]チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、イメージ ウィンドウに表示されている部分に変更が適用されます。

元の設定にリストアする場合は、[デフォルト]をクリックします。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、ダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

### 内蔵プラグイン

人気のある [AKVIS プラグイン](#) を AliveColors 画像エディターで使用することができます ( [【効果】メニュー](#) の [【内蔵プラグイン】](#) )。これらのフィルターは、AliveColors の可能性をさらに広げます。

内蔵のプラグインは、**FREE**版の AliveColors では利用できません。**Home** と **Business** ライセンスでのみ利用できます。

Free版でこれらのプラグインの効果を試すことはできますが、処理結果にウォーターマークが挿入されます。[Home/ Business](#) ライセンスをアクティベートすると、ウォーターマークは消え、すべてのプラグインを使用できるようになります。

AKVIS プラグインやサードパーティのツールを [外部プラグイン](#) として画像エディターに追加できます。外部プラグインは、**FREE**版の AliveColors でもご利用いただけます。

## 外部プラグイン

**AliveColors** は、写真の編集や修正のための強力なツールです。

外部プラグインを追加することにより、エディターの機能を大幅に拡張できます。

プラグインを **AliveColors** に追加する方法:

- **[環境設定]** ダイアログボックスを開きます。プログラム ウィンドウの右上にある  ボタンをクリックするか、**[ファイル]**メニューの**[環境設定...]**コマンドを使用します。
- **[フィルターとプラグイン]** タブを開きます。**[プラグイン ディレクトリ]** フィールドでは、プラグインが保存されているフォルダーを確認できます (Windows の場合は、**.8bf** ファイル、Mac の場合は **plugin** ファイル)。新しいフォルダーを追加するには、 をクリックし、ディレクトリを選択します。

プラグイン ファイルはどのフォルダーにでも保存できます。

- プラグインを保存するためのフォルダー、例えば、My Plugins というフォルダーを作成することができます。プラグイン ファイルすべてをこのフォルダーにコピーすることで、効果の一覧に表示されます。
- デフォルトでのプラグイン フォルダー: Windows PC の場合、AKVIS プラグインは、C:\Program Files\AKVIS にインストールされます。
- 別のグラフィック エディターのプラグイン フォルダー: 同じ PC で複数のグラフィック エディターを使用している場合には、このオプションが便利です。  
AliveColors を Photoshop CC plug-ins を追加する場合、次のフォルダーを選択します。

Windows の場合: C:\Program Files\Common Files\Adobe\Plug-Ins\CC;

Mac の場合: Macintosh HD/Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC

複数のフォルダーを選択した場合でも、すべてがアクティブになります。選択したすべてのパスが、ドロップダウン リストに表示されます。フォルダーを削除するには、一覧からフォルダーを選択し、 をクリックします。

変更を適用するには、**[OK]**をクリックします。

- AliveColors を再起動し、**[効果]**メニューからプラグインを呼び出します。

互換性のある **AKVIS** プラグインの一覧 (Windows/ Mac、いくつかの機能は AliveColors に既に内蔵されています):

[AKVIS AirBrush](#) - エアブラシを使ったばかり処理を手軽に適用 (内蔵の [AirBrush](#) プラグインでも利用可能)。

[AKVIS Artifact Remover AI](#) - JPEG 圧縮画像の修復 (AI を基にした AliveColors のフィルターとして利用可能: [\[AI\]](#) > [\[JPEG アーティファクト除去\]](#))

[AKVIS ArtSuite](#) - あなたの写真のためのフレームや効果

[AKVIS ArtWork](#) - 多彩なペイント/描画技法

[AKVIS Chameleon](#) - フォトコラージュ作成

[AKVIS Charcoal](#) - 木炭画とチョーク画

[AKVIS Coloriage AI](#) - 白黒写真を色付けする

[AKVIS Decorator](#) - 被写体の色や模様を変更

[AKVIS Draw](#) - 手書きの鉛筆画に変換

- [AKVIS Enhancer](#) — 写真のディテールを引き立てます (内蔵の [Enhancer](#) プラグインでも利用可能)
- [AKVIS Explosion](#) — 素晴らしい粒子の爆発効果
- [AKVIS HDRFactory](#) — HDR (High Dynamic Range) イメージ: 実際よりも明るい画像に! (内蔵の [HDRFactory](#) プラグインでも利用可能)
- [AKVIS Inspire AI](#) — イメージの芸術的スタイル化
- [AKVIS LightShop](#) — 光や星の効果 (内蔵の [LightShop](#) プラグインも利用可能)
- [AKVIS MakeUp](#) — 自分の写真をレタッチ! (内蔵の [MakeUp](#) プラグインでも利用可能)
- [AKVIS NatureArt](#) — 写真に自然現象を追加 (内蔵の [NatureArt](#) プラグインも利用可能)
- [AKVIS Neon](#) — 画像に輝きを (内蔵の [Neon](#) プラグインでも利用可能)
- [AKVIS Noise Buster AI](#) — デジタルノイズの軽減 (従来のノイズ軽減アルゴリズムは内蔵の [Noise Buster](#) プラグイン、AI に基づくフィルターは [\[AI\] > \[ノイズ除去\]](#)からもアクセス可能)
- [AKVIS OilPaint](#) — 油絵効果
- [AKVIS Pastel](#) — 写真をパステル画に変換
- [AKVIS Points](#) — 写真に点描画法の効果を適用! (内蔵の [Points](#) プラグインでも利用可能)
- [AKVIS Refocus AI](#) — ピンぼけの調整とぼかし効果 (1つのオプションが [\[AI\] > \[モーションぼかし\]](#)からも利用可能)
- [AKVIS Retoucher](#) — 画像修復ソフトウェア
- [AKVIS Sketch](#) — 写真を鉛筆画に変換
- [AKVIS SmartMask AI](#) — 複雑な選択も素早く処理!(内蔵の [SmartMask](#) プラグインでも利用可能)
- [AKVIS Watercolor](#) — 写真を水彩画に変換

互換性のある他のサードパーティ製プラグイン:

**Corel ParticleShop** プラグイン (*Windows* と *Mac*)

**Auto FX Software** プラグイン (*Windows* と *Mac*)

**Topaz Labs** プラグイン (*Windows* のみ)

**Nik Collection** プラグイン (*Windows* のみ)

**Exposure Software** (例: **Alien Skin Software**) プラグイン: Exposure、Snap Art、Eye Candy (*Windows* のみ)

**Imagenomic** プラグイン (*Windows* のみ)

プラグインのバージョンやライセンス状況に関する情報の確認は、[ヘルプ]メニューの[プラグインについて]コマンドをご利用下さい。

## 内蔵プラグイン

**【効果】 > 【内蔵プラグイン】**メニューでは、AliveColors 画像エディターの可能性を大幅に広げてくれる、AKVIS プラグインが多数用意されています。

内蔵のプラグインは、**FREE**版の AliveColors では利用できません。Free版でこれらのプラグインの効果を試すことはできますが、処理結果にウォーターマークが挿入されます。**Home/Business** ライセンスをアクティベートすると、ウォーターマークは消え、すべてのプラグインを使用できるようになります。

試用期間中は、すべての機能をお試しいただけます。

**Home** と **Business** ライセンス所有者の場合、以下の内蔵プラグインが利用できます。

**AirBrush** (エアブラシ描画効果 が モノクロまたは元の色で)

**Enhancer** (詳細を鮮明に、色調補正、プリプレス処理モード)

**HDRFactory** (HDR イメージの生成、ゴースト除去、部分補正)

**LightShop** (光の効果、輝きブラシ)

**MakeUp** (トーンマスク、被写体のレタッチ ツールを使用した肌のレタッチ)

**NatureArt** (雨、水、雲、虹、稲妻、霜、オーロラ効果)

**Neon** (光り輝く線の効果)

**Noise Buster** (従来のノイズ軽減アルゴリズム)

AI に基づくフィルターは、**【AI】 > 【ノイズの除去】**を選択します。

**Points** (点描効果)

**SmartMask** (マジックブラシ、クロマキー、エッジの微調整)

AKVIS プラグインやサードパーティ プラグインを **外部モジュール**としてインストールすることもできます。外部プラグインは、**FREE**版の AliveColors でもご利用いただけます。

## AIRBRUSH

内蔵の **AirBrush** プラグインは、スプレー ペイントの技術をまねて、写真をエアブラシ アートに変換します。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。

エアブラシ技法とは、塗料やインクをエアブラシでスプレーするペイント技術です。自動車やグラフィティ アートと関連付けられることが多いですが、実は、美術品でエアブラシ使用されることの方が多いのです。スプレー ペイントは、優れた滑らかさとディテールの高さが特長的です。

エアブラシ効果は、**パラメーター**を使用して自由に調整できます。

内蔵の **AirBrush** プラグインで使用可能な色モードは 2種類です。

元の色: 元の色を使用して、写真のようにリアルな画像を作成できます。



元の色

モノクロ: 一色とその濃淡を使用してモノクロ画像を作成します。



モノクロ

プラグインには、ボタンのクリック 1つで即座に画像に変更を加えることのできるプリセットが多く含まれています。プリセットは、そのまま使用することもできますが、必要に応じて変更することもできます。

[AKVIS AirBrush](#) ソフトウェア (スタンドアロン版とプラグイン版) をお試しくださいと、エアブラシで描いた絵画に変換するためのさらに多くのオプションを使用できます。プログラムが提供するモードは、元の色、**2色 (モノクロ)**、**5色** の 3種類です。

## ENHANCER

内蔵の **Enhancer** プラグインは、画像のディテールを改善し、暗い領域を補正し、境界の鮮明度や画像のコントラストを上げます。AliveColors では、**Enhancer** グループの詳細を鮮明に、色調補正、プリプレス処理という3つの画像補正モードが利用できます。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。

以下の機能を内蔵 **Enhancer** プラグインで利用できます。

詳細を鮮明に: 画像の暗い/明るい領域のディテールを鮮明にします。効果設定の詳細については、[こちら](#)もご覧ください。



詳細を鮮明に

色調補正: 特定の色領域を補正することで画像全体をよくします。効果設定の詳細については、[こちら](#)もご覧ください。



色調補正

プリプレス処理: 境界線を鮮明にし、画像のコントラストを強めることで、物体を鮮明にします。効果設定の詳細については、[こちら](#)もご覧ください。



[プリプレス]モード

**Enhancer** 効果には、ボタンのクリック 1つで即座に画像に変更を加えることのできるプリセットが多く含まれています。プリセットは、そのまま使用することもできますが、必要に応じて変更することもできます。

[AKVIS Enhancer](#) ソフトウェア (プラグイン版とスタンドアロン版) をお試しください。可能であれば。

## HDRFACTORY

内蔵の **HDRFactory** プラグインは、高いダイナミックレンジを持つイメージを作成することができます。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。

**HDRFactory** は、露出度の異なる複数の写真を1つに合成した HDRイメージを作成します。HDR 効果を単一イメージに適用することもできます。

HDR 機能は、現在のカメラ技術のダイナミック レンジの限界を乗り越え、景色がより鮮明で、目で見えた景色に限りなく近くなるようイメージを生成します。

以下の機能を内蔵 **HDRFactory** プラグインで利用できます。

**HDRイメージの作成:** このモードでは、高いダイナミックレンジを持つイメージを生成できます。効果オプションについては、[HDR イメージの生成、調整、効果等](#)もご覧ください。



HDRイメージ

**部分補正:** このモードでは、イメージの個々の領域に対する処理を追加で適用します。[部分補正]モードのパラメーターについては、[こちら](#)もご覧ください。



部分補正

ゴースト除去: ゴーストと呼ばれる欠陥部分を除去します。この半透明な欠陥部分は、HDRイメージを生成する時に生じることがあります。この機能の詳細は、[こちら](#)をご覧ください。



ゴースト除去

プラグインには、ボタンのクリック 1つで即座に画像に変更を加えることのできるプリセットが多く含まれています。プリセットは、そのまま使用することもできますが、必要に応じて変更することもできます。

[AKVIS HDRFactory](#) ソフトウェア (スタンドアロン版とプラグイン版) をお試しくださいと、HDR イメージの作成や色調補正を行うための他のオプションも使用できます。

## LIGHTSHOP

内蔵の **LightShop** プラグインは、画像に様々な光の効果を追加できます。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。

**LightShop** には、光りの効果を作り出すための様々なグロー要素が含まれています。効果全体だけでなく、効果の各要素を変更/移動することができ、ブレンドモードや効果領域を調整することもできます。

以下の機能を内蔵 **LightShop** プラグインで利用できます。

光の効果の追加:複数の要素を含む複合的な光の効果を作ることができます。光の効果を作成する方法の[詳細はこちら](#)。



光の効果

輝きブラシ: 小さな輝く要素 (星、ハート、花など) を散りばめます。ブラシに関する[詳細はこちら](#)。



輝きブラシ

プラグインには、ボタンのクリック 1つで即座に画像に変更を加えることのできるプリセットが多く含まれています。プリセットは、そのまま使用することもできますが、必要に応じて変更することもできます。

[AKVIS LightShop](#) ソフトウェア (スタンドアロン版とプラグイン版) をお試しくださいと、光や星の効果を作成するためのさらに多くのオプションを使用できます。

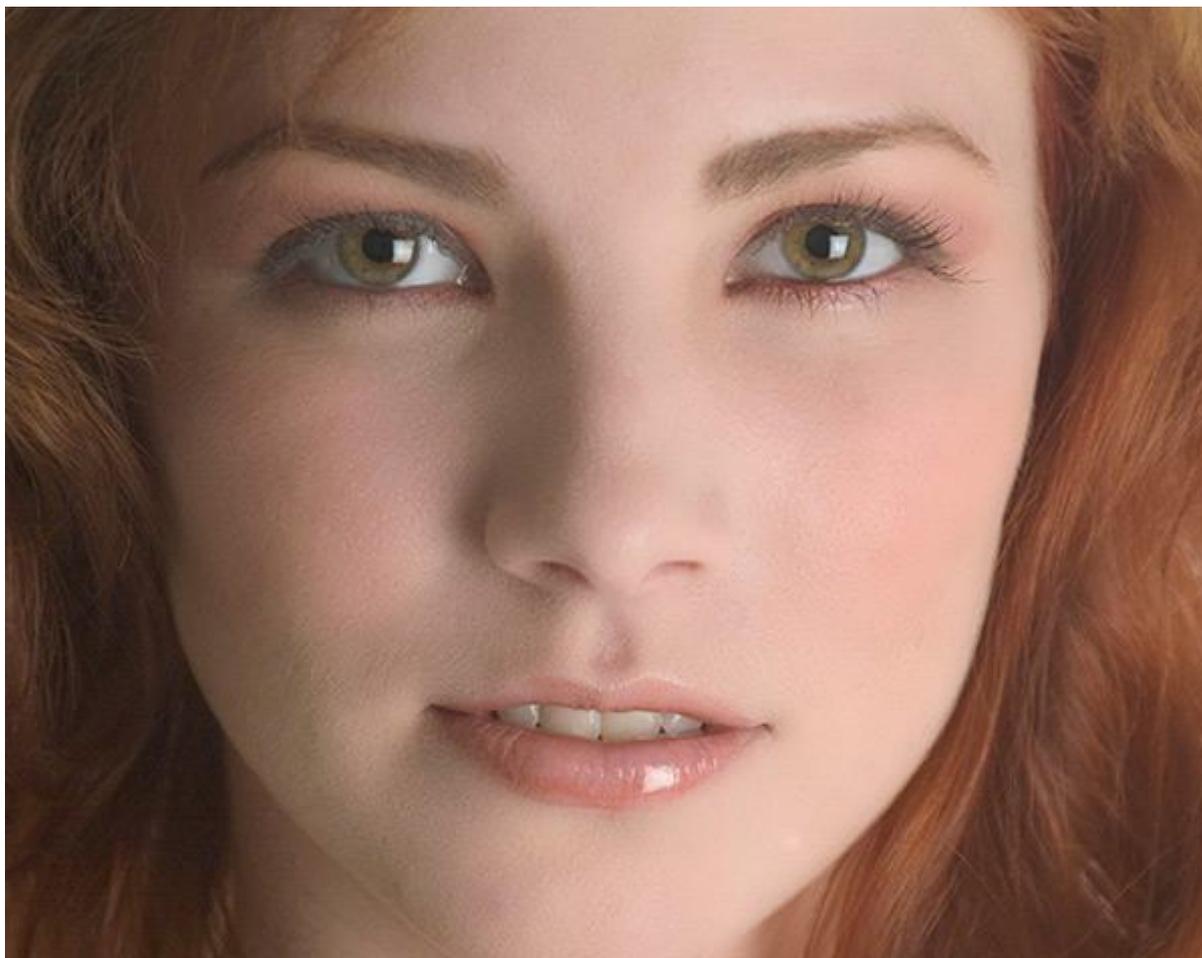
## MAKEUP

内蔵の **MakeUp** プラグインは、人物写真のレタッチと補正を行うことができます。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。

**MakeUp** は自動的に小さな不具合を除去して肌を滑らかにし、輝きのある、均一な肌質に仕上げます。独自のレタッチアルゴリズムにより、顔が不自然なまでに滑らかになることなく、プロのような結果が得られます。

プラグインは、目、髪、背景などに影響を与えることなく、肌をより若々しいものへと改善します。



写真の修正

肌の滑らかさ: プラグインは、自動的に顔の領域を認識し、肌のレタッチを適用するマスクを作成します。 [マスク編集ツール](#) ( 、 、  ) を使って、選択範囲を編集できます。

[MakeUp パラメーター](#) を使用して、スムージング効果の調整を行います。



マスク

修復ツール ( 、 、 、 、  ) このツールを使って、小さな不具合を手動で取り除くことができます。肌のレタッチの修正や最終調整を行うために使用します。これらのツールの [詳細はこちら](#)。



修復ツール

プラグインには、ボタンのクリック 1つで即座に画像に変更を加えることのできるプリセットが多く含まれています。プリセットは、そのまま使用することもできますが、必要に応じて変更することもできます。

[AKVIS MakeUp](#) ソフトウェア (スタンドアロン版とプラグイン版) をお試しいただくと、写真の修正を行うためのさらに多くのオプションを使用できます。

**NATUREART**

内蔵の **NatureArt** プラグインは、自然現象を再現できるユニークな効果を数多く提供します。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。

**NatureArt** を使って、雨、雲、虹、水、稲妻、霜、オーロラの効果を適用できます。

雨: 霧雨から土砂降りまで様々な雨から雪までパラメーターの設定を変更することによって、イメージに降水/降雪を追加できます。効果パラメーターの詳細については、[こちら](#)。



雨の効果

水: この効果を使用して、イメージに水域を追加できます。グレア設定を調整して、環境の条件にできるだけ近づけることもできます。効果パラメーターの詳細については、[こちら](#)。



水の効果

雲: この効果を使用して、イメージに雲、霧、煙を追加することができます。効果パラメーターの詳細については、[こちら](#)。



雲効果を使用した霧

虹: この効果を使用して、イメージに虹を追加することができます。効果パラメーターの詳細については、[こちら](#)。



虹の効果

稲妻: この効果を使用して、イメージに様々な大きさと数の稲妻を追加することができます。効果パラメーターの詳細については、[こちら](#)。



稲妻の効果

霜: この効果を使用して、画像に霜の結晶を追加することができます。効果パラメーターの詳細については、[こちら](#)。



霜の効果

オーロラ: この効果を使うと、南極光ともいわれるユニークな自然現象で夜空を飾ることができます。効果パラメーターの詳細については、[こちら](#)。



オーロラ効果

プラグインには、ボタンのクリック 1つで即座に画像に変更を加えることのできるプリセットが多く含まれています。プリセットは、そのまま使用することもできますが、必要に応じて変更することもできます。

[AKVIS NatureArt](#) ソフトウェア (スタンドアロン版またはプラグイン版) をお試しくださいと、[太陽](#)、[火](#)、[氷](#)、[夜空](#)、[雪](#)等、さらに多くの自然現象の効果を利用できます。

## NEON

内蔵の **Neon** プラグインは、ネオン効果を画像に与えるために用意されています。デジタル写真を、光り輝く線を使った明るく鮮やかなものに変えます。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。

以下の機能を内蔵 **Neon** プラグインで利用できます。

光り輝く線の効果: 画像を光り輝く線を使用した絵に変換します。

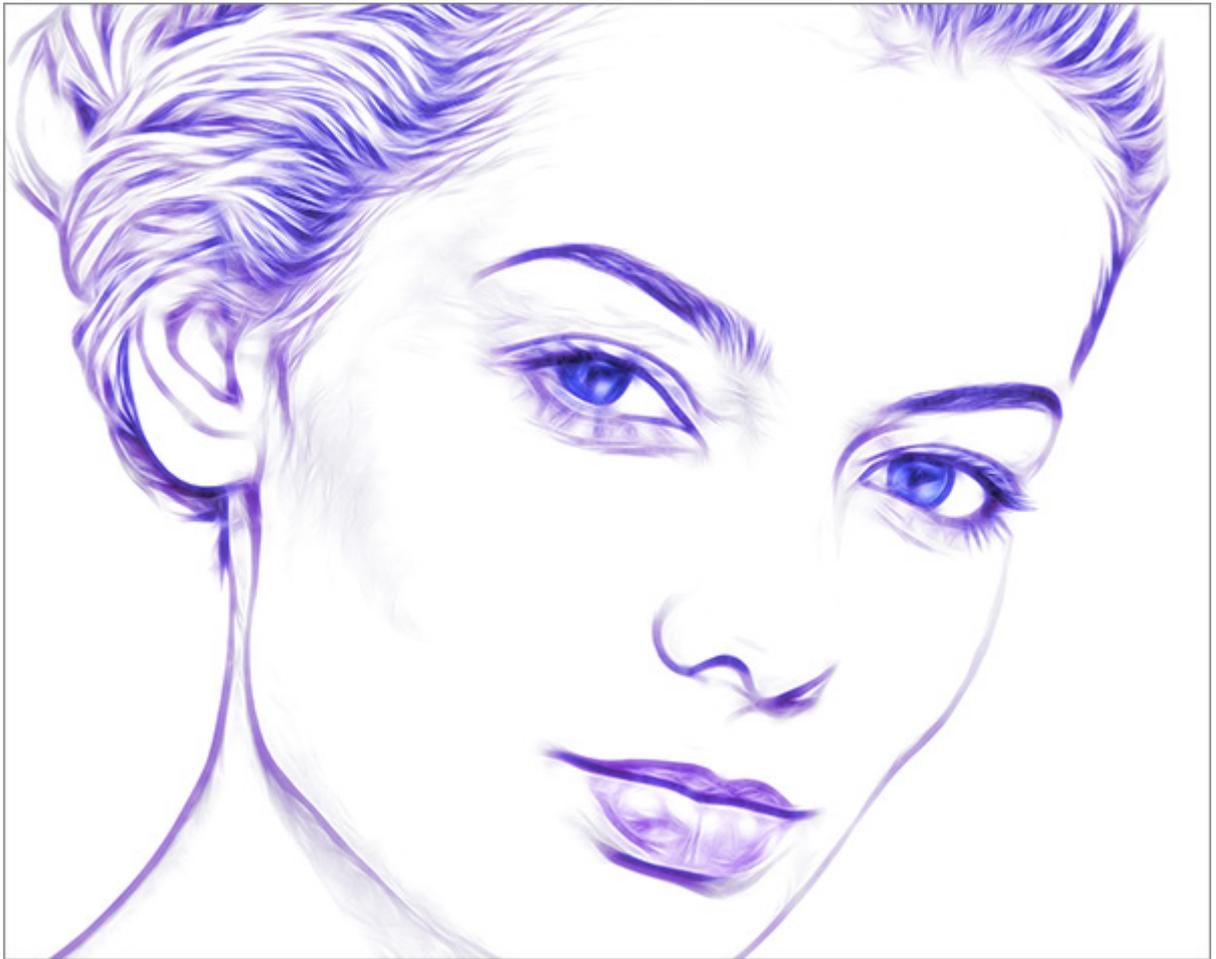
ネオン効果の**パラメーター**を調整します。



ネオン画像

付加的な効果:

色付け: イメージに薄く色を加えることができます。



青で色付け

変形: オブジェクトに変形を加える効果です。



変形効果

プラグインには、ボタンのクリック 1つで即座に画像に変更を加えることのできるプリセットが多く含まれています。プリセットは、そのまま使用することもできますが、必要に応じて変更することもできます。

AKVIS Neon ソフトウェア (スタンドアロン版またはプラグイン版) をお試しいただくと、さらに多くの **ネオン効果機能** (**[Boost]**パラメーター、ハッチング効果、色の調整、**[装飾]**オプション) を使用できます。

## NOISE BUSTER

内蔵の **Noise Buster** プラグインは、写真のデジタル ノイズの軽減に役立ちます。デジタル ノイズは、撮影時にカメラ センサーが情報を正しくキャプチャできない場合に生じます。

**注意:** このフィルターは、AliveColors FREE版では利用できません。

**Noise Buster** は、デジタル ノイズの除去、粒子状ノイズの軽減、画像のディテールをぼかすことなく、境界の鮮明さを保ちながら不均一な色の点を取り除きます。

**[効果]**では、従来のノイズ軽減アルゴリズムが使用されます。AIに基づくフィルターは、**[AI] > [ノイズの除去]**を選択します。

ノイズ軽減パラメーターの詳細は[こちら](#)をご覧ください。

以下の機能を内蔵 **Noise Buster** プラグインで利用できます。

デジタルノイズ除去 (従来のアルゴリズム) 輝度とカラーノイズの両方を除去します。



デジタル ノイズ軽減

モアレの除去: 不要なモアレ パターンを除去し、スキャンした新聞の写真からハーフトーンを取り除きます。



モアレの除去

プラグインには、ボタンのクリック 1つで即座に画像に変更を加えることのできるプリセットが多く含まれています。プリセットは、そのまま使用することもできますが、必要に応じて変更することもできます。

[AKVIS Noise Buster](#) ソフトウェア (スタンドアロン版とプラグイン版) をお試しくださいと、デジタル ノイズを除去するためのさらに多くのオプションを使用できます。

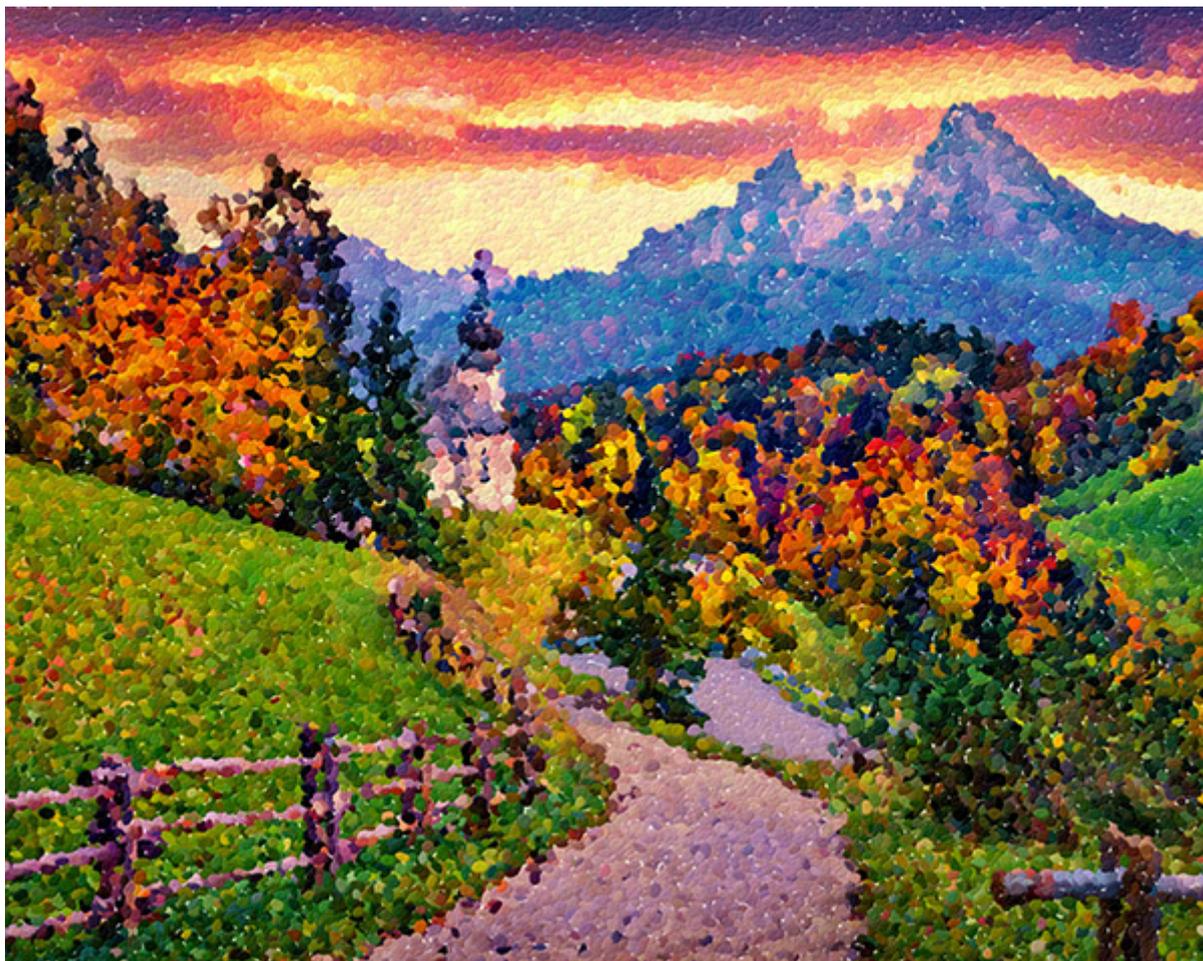
## POINTS

内蔵の **Points** プラグインは、写真を点描画法を用いた絵画に変換してくれます。

**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。

点描画とは、純色の小さな点を用いて描画する特殊な技法です。印象派の芸術活動のなかで生み出された技法で、クロード モネ、ポール シニャック、ジョルジュ スーラ等の画家が用いています。点描画は、人間の目が隣り合う純色の点を混ぜ合わせるという光混合効果に基づいています。

点描効果は、**パラメーター**を使用して自由に調整できます。



点描効果

プラグインには、ボタンのクリック 1つで即座に画像に変更を加えることのできるプリセットが多く含まれています。プリセットは、そのまま使用することもできますが、必要に応じて変更することもできます。

**AKVIS Points** ソフトウェア (スタンドアロン版またはプラグイン版) をお試しいただくと、さらに多くの点描効果機能 (追加のパラメーターや【装飾】オプション) を使用できます。

## SMARTMASK

内蔵の **SmartMask** プラグインは、写真の切り取りやマスキングを可能にします。

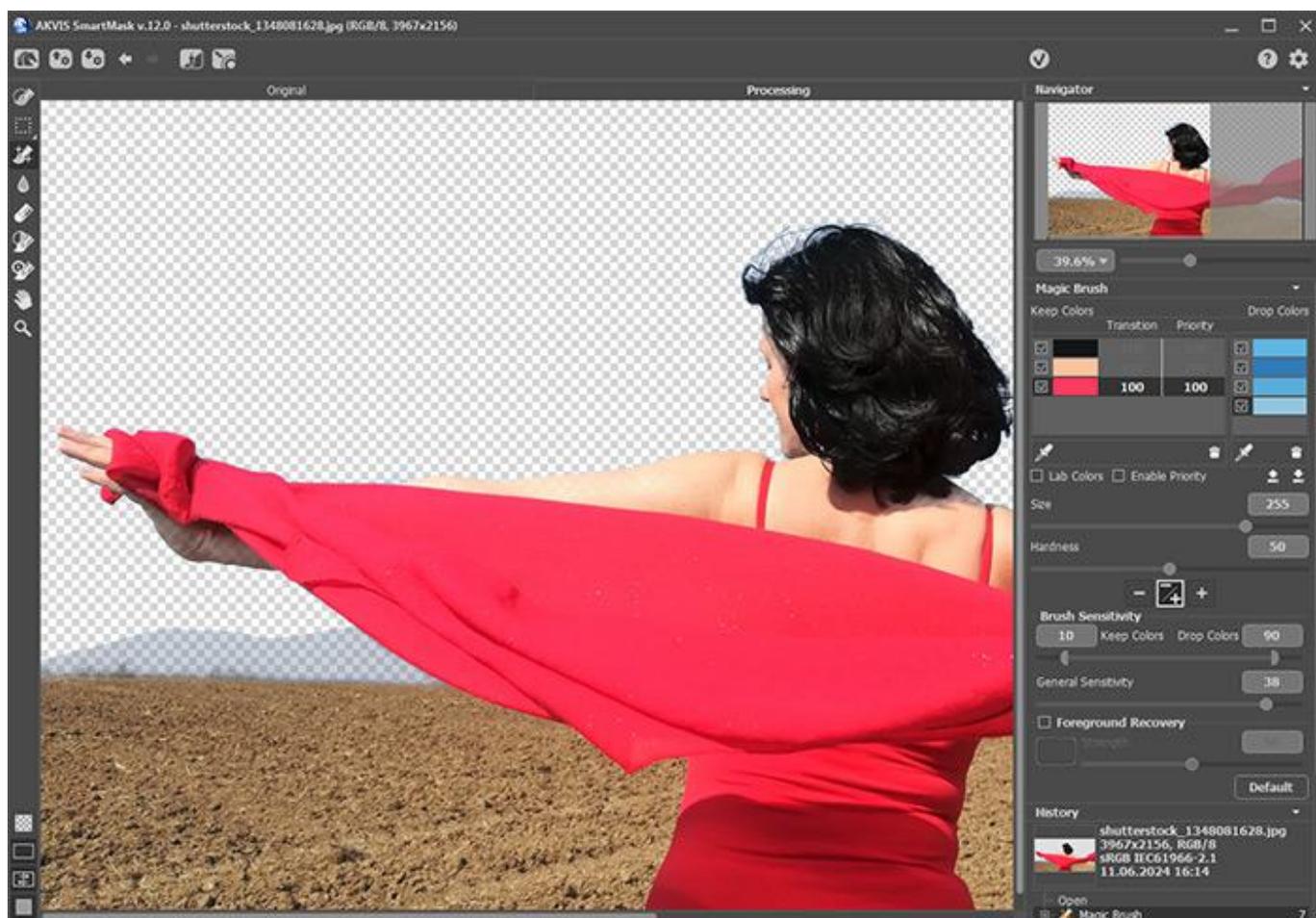
**注意:** この効果は、AliveColors FREE版では利用できません。

**SmartMask** は、短時間かつ簡単に、正確な選択範囲を作成したり、オブジェクトを背景から切り離したりできます。

フラグメントのエッジが鮮明であればかしたものであれ、問題なく動作します。数回のクリックで、輪郭がくっきりしたオブジェクトを選択することも、ぼかされて半透明なエッジを選択することもできます。

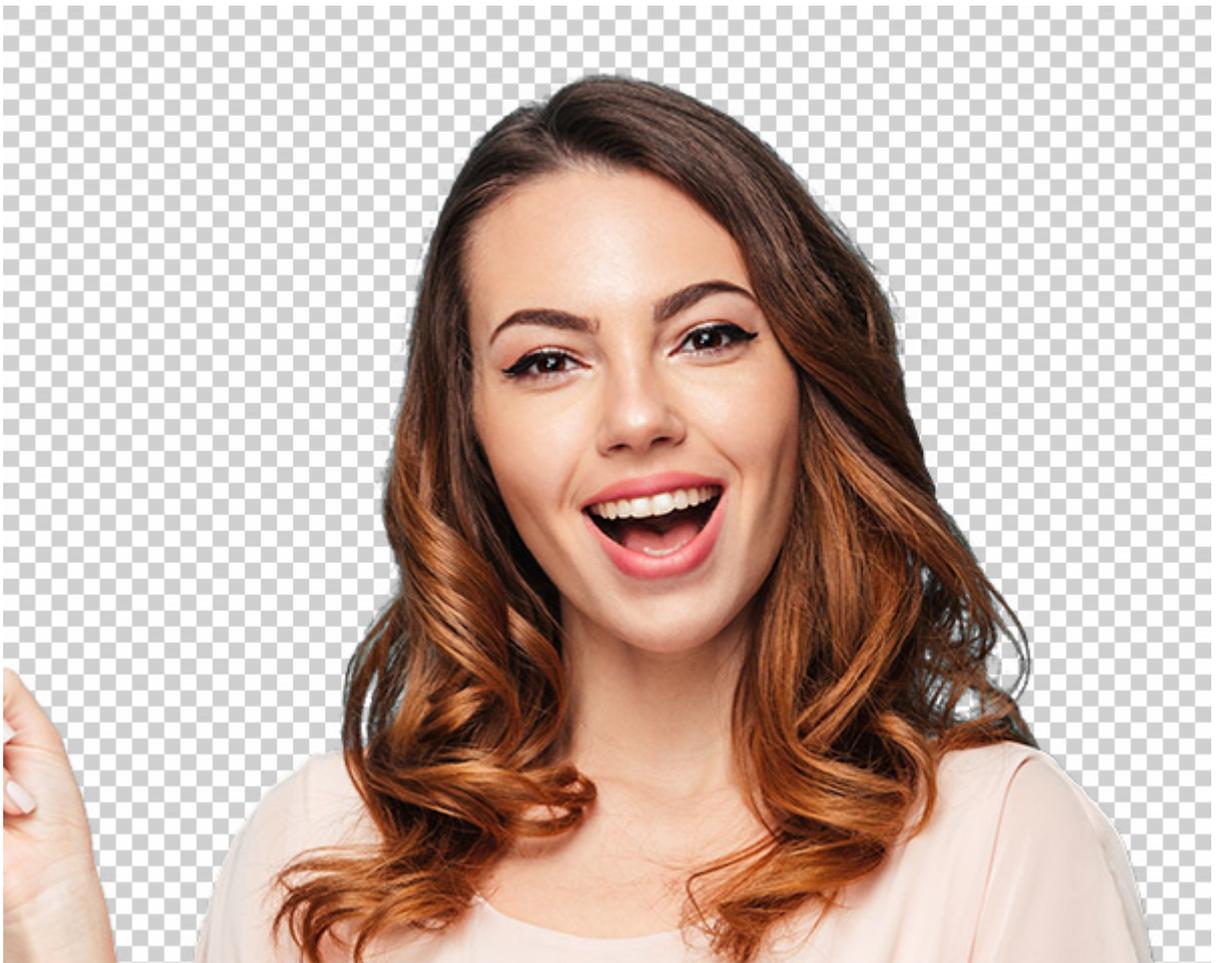
以下の機能を内蔵 **SmartMask** プラグインで利用できます。

マジックブラシ : このツールは、複雑なものの選択に役立ちます。このツールは、色セットをもとに作業し、ある色は維持し、ある色は削除します。2色選択し、オブジェクトの境界部分や背景の上を描画します。これらのツールの[詳細はこちら](#)をご覧ください。



魔法のブラシ

クロマキー: このモードでは、単色の背景（多くの場合、青か緑）を簡単かつ正確に削除できます。パラメーターの[詳細はこちら](#)をご覧ください。



クロマキー

エッジの微調整: このモードでは、選択範囲のエッジや切り取りオブジェクトを編集することができます。よりソフトで自然になるよう、選択範囲のエッジを微調整します。機能の[詳細はこちら](#)をご覧ください。



エッジの微調整

AKVIS SmartMask ソフトウェア (スタンドアロン版またはプラグイン版) をお試しくださいと、さらに多くのマスキング機能を使用できます。

## AI フィルター

**AliveColors** 画像エディターは、ニューラル ネットワークをベースにした AI フィルターを含んでいるため、高速で高品質な画像処理が可能です。ライセンスの種類によって、使用できるフィルターが異なります。AliveColors FREE版では利用できないフィルターもあります。

AI フィルター:

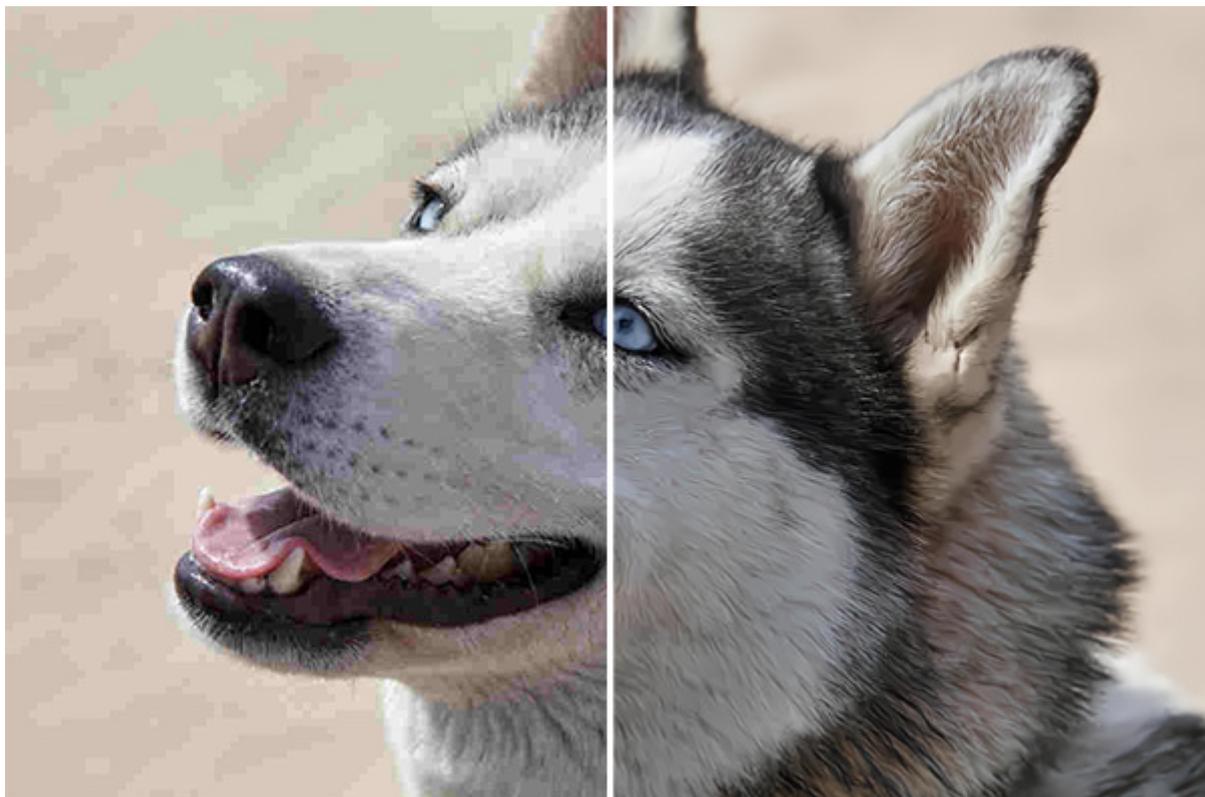
- JPEG アーティファクト除去
- モーション デブラー
- ノイズの除去
- イメージ拡大

**注意:** プログラムは、NVIDIA CUDA® と TensorFlow を使用します。AI 機能をフルに活用するには、CUDA Compute Capability 3.5以上のNVIDIA グラフィックカードとグラフィックカードに対応した最新ドライバーが必要です。

Mac ユーザーの場合、ニューラル フィルターを使用するには、macOS 10.12 以上が必要です。

## JPEG アーティファクト除去

**[JPEG アーティファクト除去]** フィルターは、機械学習アルゴリズムを使用して、JPEG アーティファクトを取り除いたり、ピクセル化を軽減したり、エッジを滑らかにしたりします。



JPEG アーティファクト除去

メインメニューの**[AI] -> [JPEG アーティファクト除去]**を選択します。設定パネルにオプションが表示されます:

画像圧縮:元の画像の画像品質に応じて、AIモードのいずれかを選択します。

低圧縮 - 中～高画質で保存されている画像を処理します。

高圧縮 - 低画質の画像のレストアをします。

高圧縮 (ノイズあり) - 低画質で保存されているノイズの多い画像を修復します。

エクストリーム - 複数の変更、つまり、異なる品質と異なるフォーマットなどでサイズ変更、再保存された写真を処理します。

固定されたプレビュー領域:チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、変更が全体のイメージに適用されます。

[デフォルト]ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にレストアされます。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、フィルターのダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## モーション デブラー

【モーション デブラー】 フィルターは、訓練されたニューラル ネットワークを使用して、被写体が動いたことによる、または手ブレによるぼけた写真の修整を行います。このニューラル フィルターは、モーションぼかしを取り除き、ピンボケ画像を修復します。

**注意:** このフィルターは、AliveColors FREE版では利用できません。



モーション デブラー

設定パネルを表示するには、メイン メニューの【AI】 > 【モーション デブラー】を選択します。

アーティファクトの除去 (設定可能範囲は 0-30): アーティファクトや存在しないディテールを軽減または削除します。値が高い場合、処理結果がぼけてしまうことがあります。

フォーカス (設定可能範囲は 2-9): 写真の鮮明度が改善させます。元の写真のモーションぼかしの強度に応じて、パラメーターの値を設定します。モーションぼかしが強い場合は、パラメーターの値を高く設定します。

固定されたプレビュー領域: チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、変更が全体のイメージに適用されます。

[デフォルト] ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

[OK] をクリックすると、変更が画像に適用され、フィルターのダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル] をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## ノイズ除去

ノイズの除去フィルターは、機械学習アルゴリズムを使用して、エッジやディテールを維持したままデジタルノイズのみを除去します。

**注意:** このフィルターは、AliveColors FREE版では利用できません。



ノイズの除去

メインメニューの[AI] > [ノイズの除去]を選択します。設定パネルのパラメーターを調整します。

ノイズ レベル: 写真の品質に応じて、ノイズ抑制モードを選択してください。

ノイズ (少);

ノイズ (多);

高圧縮 (ノイズあり)の中から選択します。

後処理: ニューラル ネットワークによる処理結果を微調整できます。チェックボックスをオンにすると、未処理の欠陥部分を取り除くことができます。以下のパラメーターも調整できます。

エッジの強調 (設定可能範囲は 0-100): エッジをより鮮明で際立ったものにします。

鮮明度 (設定可能範囲は 0-100): ピクセル間のコントラストを強調することにより、画像の鮮明度を変えることができます。

固定されたプレビュー領域:チェックボックスがオンの場合、変更がすべて小さなプレビュー領域に表示されます。チェックボックスがオフの場合、変更が全体のイメージに適用されます。

[デフォルト]ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、フィルターのダイアログボックスを閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずにダイアログボックスを閉じることができます。

## イメージ拡大

イメージ拡大は、現代のAI技術を使用して、写真の品質を向上しながら800%まで拡大します。

**注意:**この機能は、AliveColors FREE版では利用できません。



イメージ拡大

メインメニューの**[AI] > [イメージ拡大]**を選択します。

### パラメーターの調整

新しいサイズ[解像度]を考慮して、[幅]と[高さ]に新しいサイズを入力します(ピクセル、パーセント、ミリ、センチ、インチ)。拡大の最大値は800%です。

モード (AI モデルに応じます):

- A. 標準モード** このモードでは、ディテールやテクスチャを保ちつつ、コントラストを強調しながら写真を拡大します。目立つノイズや圧縮アーティファクトがない高品質な写真の処理にお勧めします。
- B. 強調モード** このモードは、強力なノイズの除去と不具合の圧縮を提供し、写真のエッジ部分を強調しながら画像を拡大します。イラスト、アートワーク、インターネットからの低解像度の画像、テキストのある画像に最適です。

滑らかさ (設定可能範囲は 0-25):イメージのムラを準備段階で滑らかにします。高い値では、ぼかしが生じます。

[実行]ボタンをクリックして、イメージ処理を開始します。

[デフォルト]ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

[OK]をクリックすると、変更が画像に適用され、フィルターの設定を閉じます。

[キャンセル]をクリックすると、変更を保存せずに設定を閉じることができます。

## 選択ツール

**AliveColors** は、幅広い画像の編集機能を提供します。イメージの領域を編集したり、別のイメージのパーツを結合するために、選択範囲を作成することができる選択ツールを備えています。ツールバーにあるいくつかのツールが使用可能で、そのいくつかは選択メニューのコマンドとして使用できます。



基本選択ツール (長方形選択ツール、楕円形選択ツール、なげなわツール、多角形選択ツール)



自動選択ツール



クリック選択ツール



被写体の選択 (AIに基づく)

主被写体を選択 (AIに基づく)

色範囲

エッジの微調整

選択範囲の修正

複雑な選択には内蔵プラグインのSmartMaskを使用することもできます。

## 選択ツール

選択ツールは、イメージ内の編集領域を指定/選択に使用します。選択領域は、点線で示されます。この選択した領域に、ツール、効果、調整などが適用されます。選択領域をイメージ内で移動させるには、 が選択領域内にある状態でドラッグします。



選択範囲

### 選択ツール:

長方形選択ツール  は、長方形や四角形の領域を選択する際に使用します。マウスの左ボタンを押しながら、ドラッグして選択を行います。

楕円形選択ツール  は、楕円形や円形の領域を選択する際に使用します。

投げなわツール  は、フリーハンドで領域を選択できます。選択するオブジェクトの周りにラインを描画するには、ドラッグします。マウスから指を離すと輪郭が閉じ、最終地点が開始地点とつながります。

多角形選択ツール  は、フリーハンドで領域を選択することはできますが、輪郭は直線で構成されます。各頂点でクリックすると、プログラムが自動的に 2つの頂点を結んで直線を描画してくれます。輪郭を閉じるには、開始点で再度クリックするか、最終点でダブルクリックします。

**Magnetic Lasso**  allows you to create a selection outline that sticks to the edges of the image when you move the cursor. When you release the left mouse button, the outline closes.

**Shift** キーを押すと、四角や円、また垂直/水平な線を描画することができます。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。

パラメーター (選択しているツールによって異なる場合有り):

選択モードにより、選択した範囲をどうするか、つまり結果が異なります。

新規 : 新しい選択範囲を生成すると、既存の選択範囲は削除されます。

追加 : 既存の選択範囲に新たに付け加えられます。このモードを有効にするには、**Shift** キーを使用することもできます。

削除 : 指定範囲を既存の選択範囲から取り除きます。このモードを有効にするには、**Alt** キーを押します。

共有部分 : 指定した範囲と既存の選択範囲が重なる部分のみが選択範囲として適用されます。このモードを有効にするには、**Shift+Alt** キーを押します。

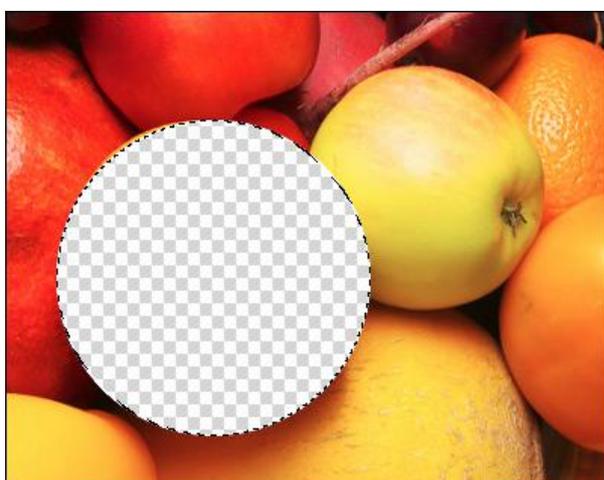


選択範囲の追加

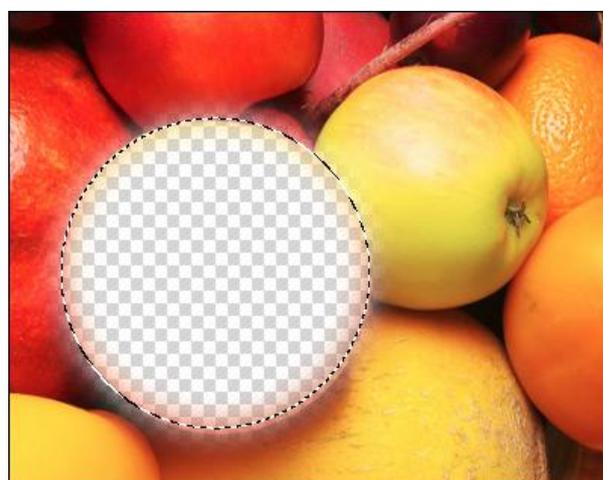


選択範囲の削除

羽根 (設定可能範囲は 0-250): 選択範囲の境界部分をぼかします。

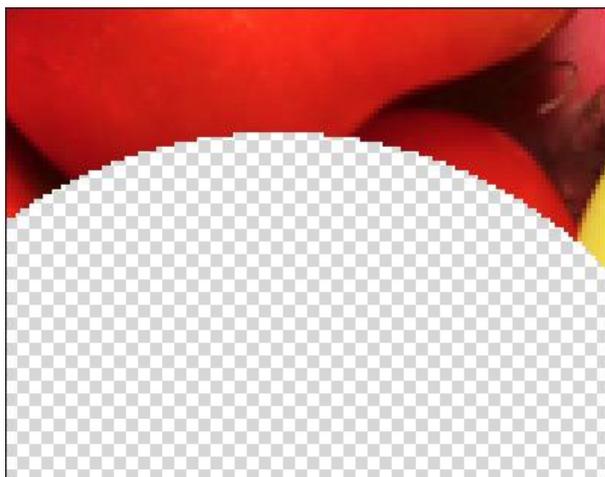


羽根 = 0

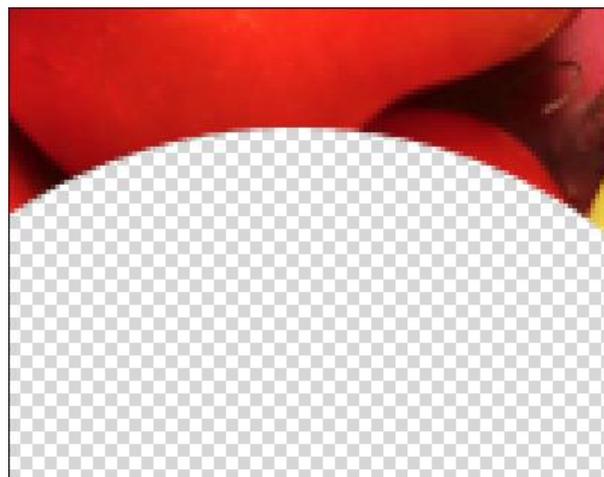


羽根 = 10

**【アンチエイリアス】**チェックボックス: チェックボックスをオンにすると、選択枠のエッジ部分のギザギザを滑らかにします。選択領域を作成する前に、このオプションをオンにしてください。



チェックボックスがオフ

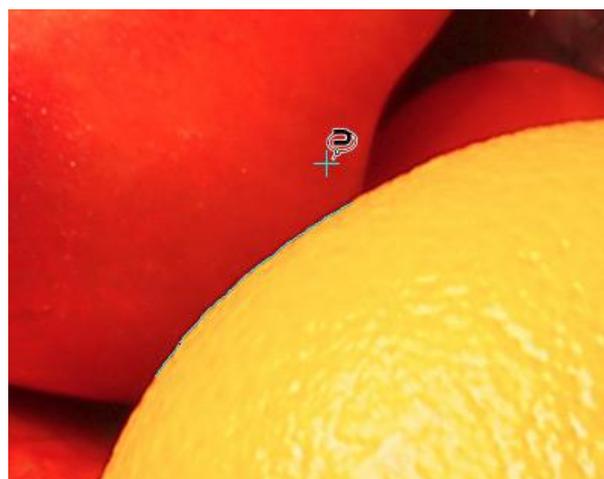


アンチエイリアスが有効

**Width** (0-250). It changes the radius of the area within which the boundary search will take place (for the **Magnetic Lasso** )

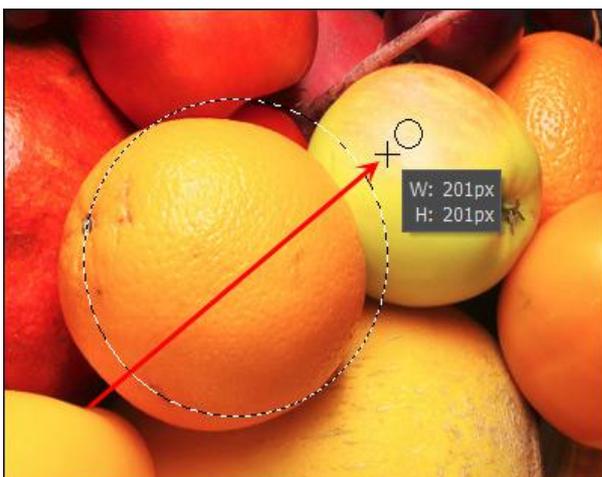


Width = 25

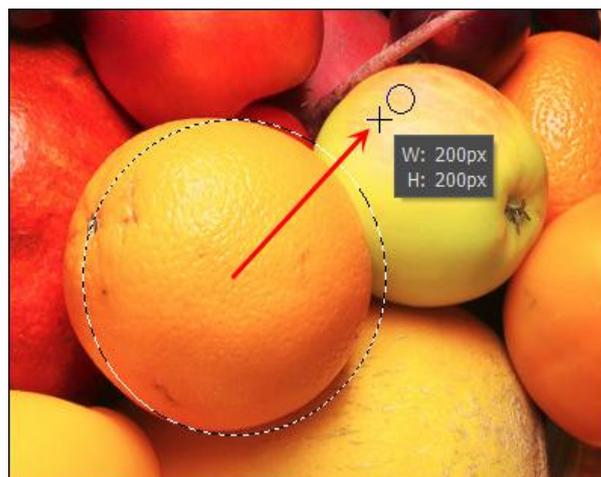


Width = 75

**【中央から】**チェックボックス: チェックボックスをオンにすると、カーソルのある位置が中央になるように選択領域を作成できます。オプションが無効の場合、カーソルのある位置が角になるよう選択領域を作成します。



角からの選択



中央からの選択

スタイル: 選択領域のサイズの設定を行えます。

標準: カーソルのドラッグによって選択領域を指定します

固定サイズ: ピクセルで高さと幅を指定し、指定された大きさの選択領域が作成されます。

固定比率: 選択領域の高さと幅の比率が 固定されます。

【表示モード】ドロップダウン リストから、マスクの表示モードを選択できます。「動く点線」以外の表示モードは、標準ブラシを使用して編集できます。



選択モード: 動く点線



選択モード: 赤で埋める

エッジの微調整 を使用すると、選択範囲のエッジを簡単に微調整できます。

選択範囲の作成と操作には、標準的なエディター コマンドを使用します。

すべての選択範囲は、【選択】パネルに表示されます。

## 自動選択ツール

自動選択ツール  では、同じような色が付いた領域をクリック1つで選択することができます。

ツールのパラメーターは、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示され、画像を右クリックすることで表示することもできます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

ツール パラメーター:

選択モード (アイコン表示): 選択範囲をどのように処理するかを指定します。

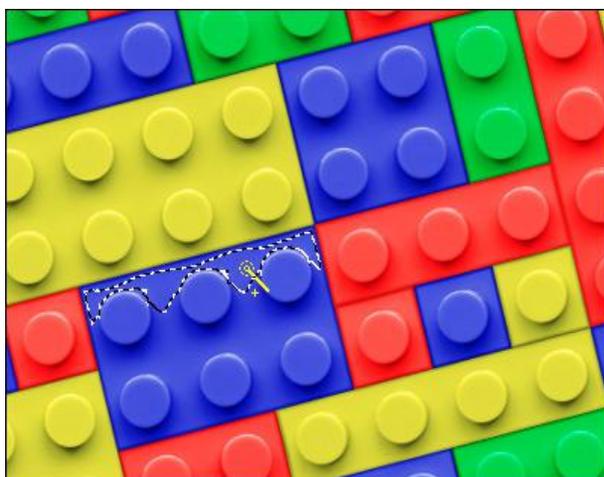
新規  : 新しい選択範囲を生成すると、既存の選択範囲は削除されます。

追加  : 既存の選択範囲に新たに付け加えられます。このモードを有効にするには、**Shift** キーを使用することもできます。

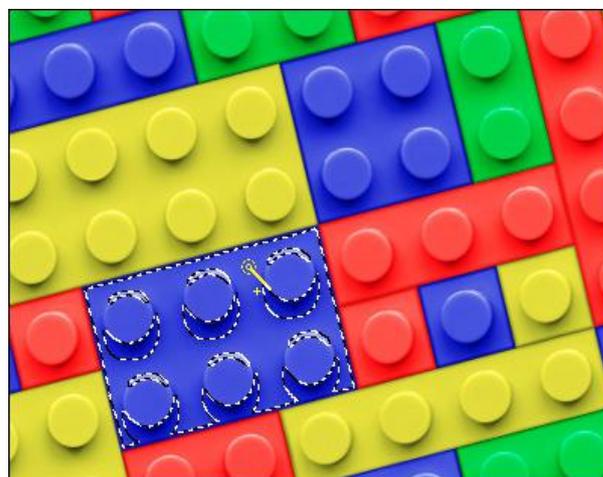
削除  : 指定範囲を既存の選択範囲から取り除きます。このモードを有効にするには、**Alt** キーを押します。

共有部分  : 指定した範囲と既存の選択範囲が重なる部分のみが選択範囲として適用されます。このモードを有効にするには、**Shift+Alt** キーを押します。

トレランス (設定可能範囲は 0-250): 値が高ければ高いほど、選択範囲内に含まれる色は多くなります。

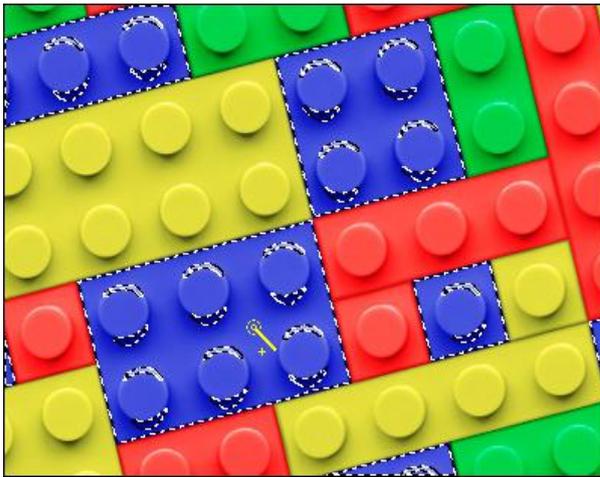


トレランス = 10

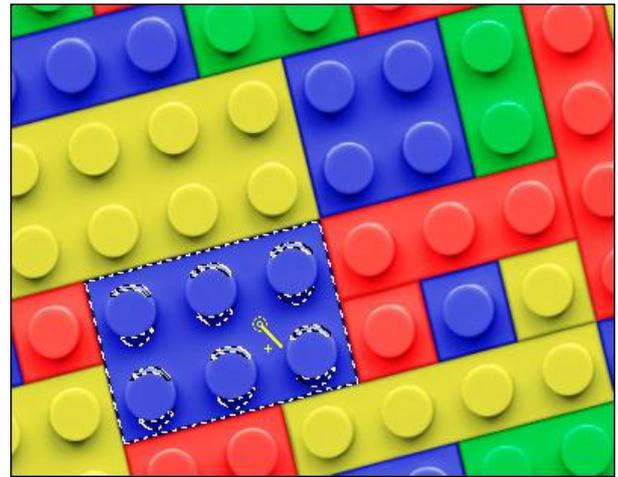


トレランス = 50

**【連続モード】**チェックボックス: チェックボックスがオンの場合、隣り合う同じ色のピクセルのみが選択されます。チェックボックスがオフの場合、画像全体の中から同じ色のピクセルが選択されます。

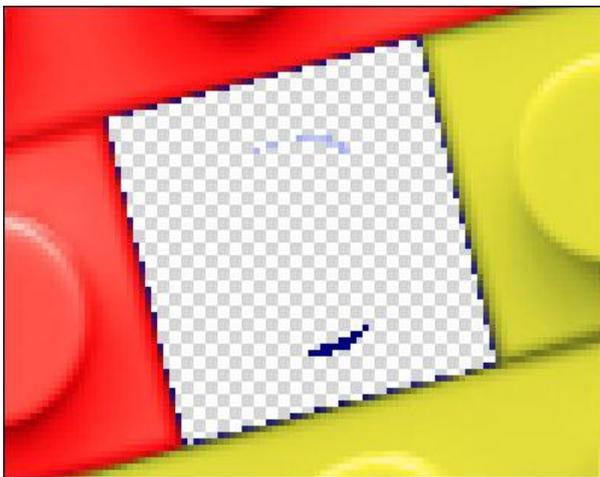


チェックボックスがオフ

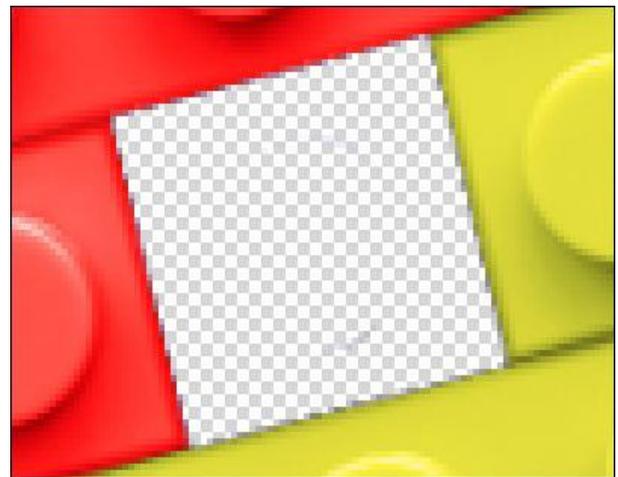


チェックボックスがオン

**【アンチエイリアス】**チェックボックス: チェックボックスをオンにすると、選択枠のエッジ部分のギザギザを滑らかにします。選択領域を作成する前に、このオプションをオンにしてください。

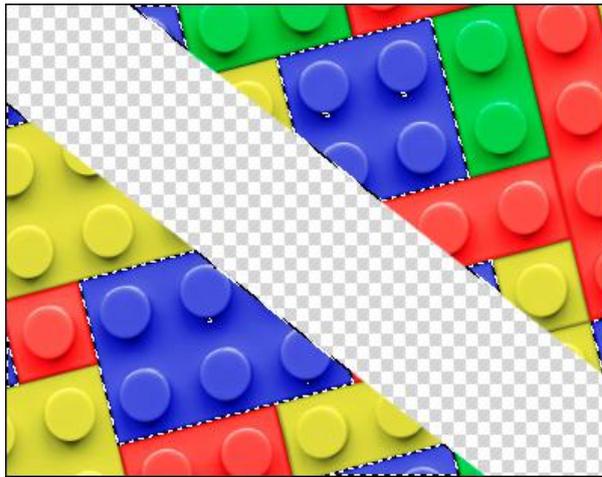


チェックボックスがオフ

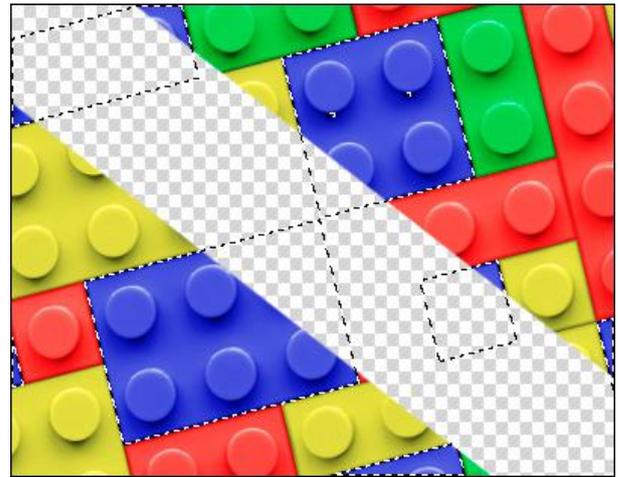


チェックボックスがオン

**【すべてのレイヤー】**チェックボックス: チェックボックスがオンの場合、すべての可視レイヤーの色データを統合して、ピクセルが選択されます。チェックボックスがオフの場合は、現在アクティブなレイヤーの色データのみが考慮されます。

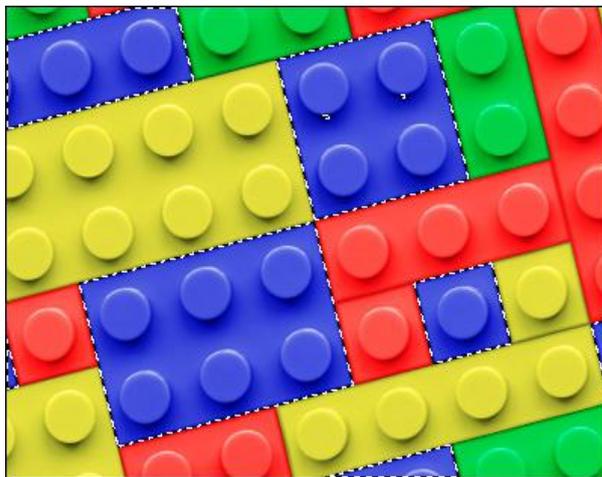


チェックボックスがオフ

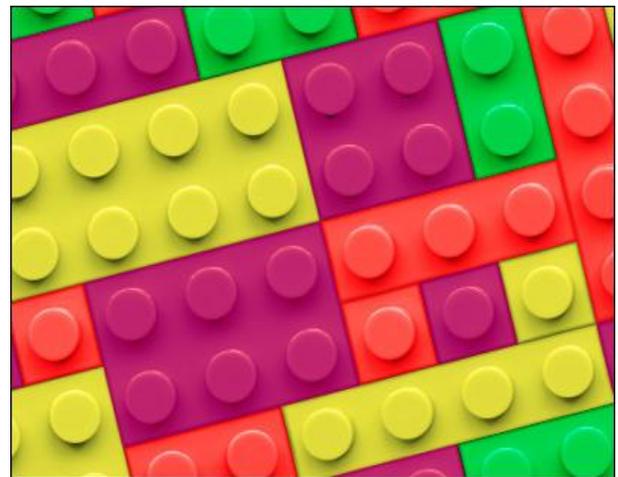


チェックボックスがオン

【表示モード】ドロップダウン リストから、マスクの表示モードを選択できます。「動く点線」以外の表示モードは、標準ブラシを使用して編集できます。



選択モード: 動く点線



選択モード: 赤で埋める

**エッジの微調整** を使用すると、選択範囲のエッジを簡単に微調整できます。

選択範囲の作成と操作には、**標準的なエディター コマンド**を使用します。

すべての選択範囲は、**【選択】**パネルに表示されます。

## クイック選択ツール

クイック選択 ツール  は、近接するピクセルの色を分析することにより、オブジェクトの選択を行います。このツールで描画した部分の選択は、自動的にエッジや塗りつぶし領域を探して広がります。

ツールのパラメーターは、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示され、画像を右クリックすることで表示することもできます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

ツール パラメーター:

選択モード (アイコン表示): 論理操作、つまり選択範囲をどのように処理するかを指定します。

新規 : 新しい選択範囲を生成すると、既存の選択範囲は削除されます。

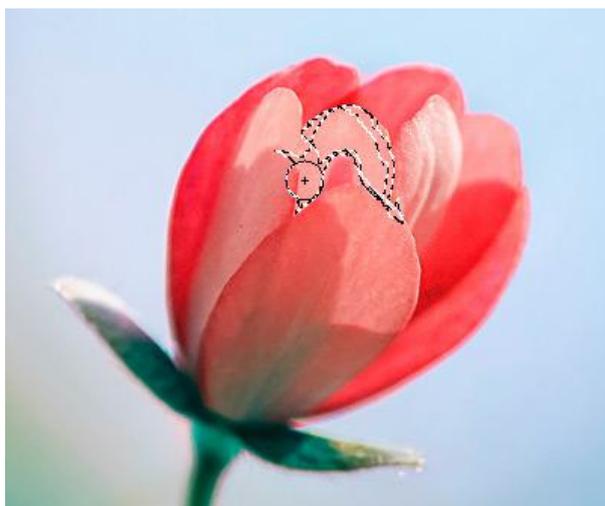
追加 : 既存の選択範囲に新たに付け加えられます。このモードを有効にするには、**Shift** キーを使用することもできます。

削除 : 指定範囲を既存の選択範囲から取り除きます。このモードを有効にするには、**Alt** キーを押します。

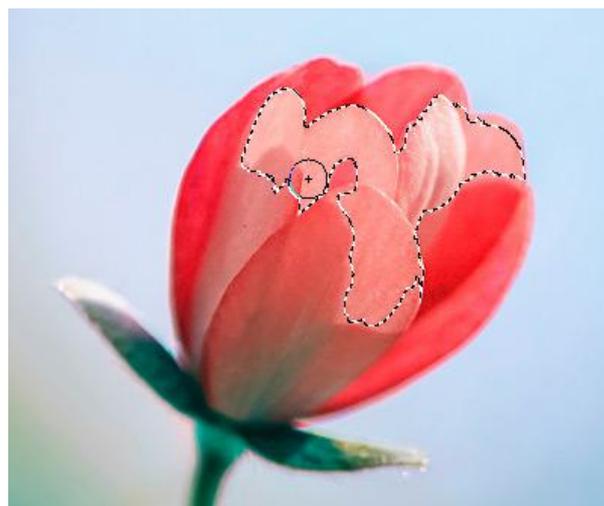
共有部分 : 指定した範囲と既存の選択範囲が重なる部分のみが選択範囲として適用されます。このモードを有効にするには、**Shift+Alt** キーを押します。

サイズ (設定可能範囲は 1-250): ツールのサイズ (直径) を指定します。色の選択は、オブジェクトのエッジ部分や[トレランス]パラメーターの値を考慮して、近似色がすべて選択されます。

トレランス (設定可能範囲は 0-250): 値が高いほど、選択範囲に多くの色が含まれることとなります。0 に設定されている場合、選択ツールで描いた部分のみに処理が適用されます。

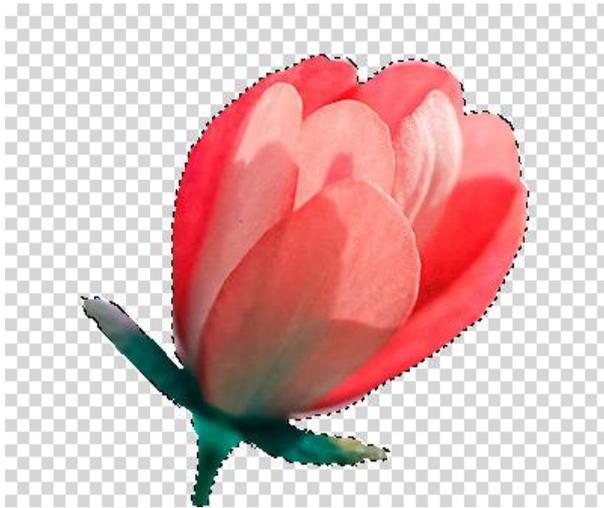


トレランス = 10

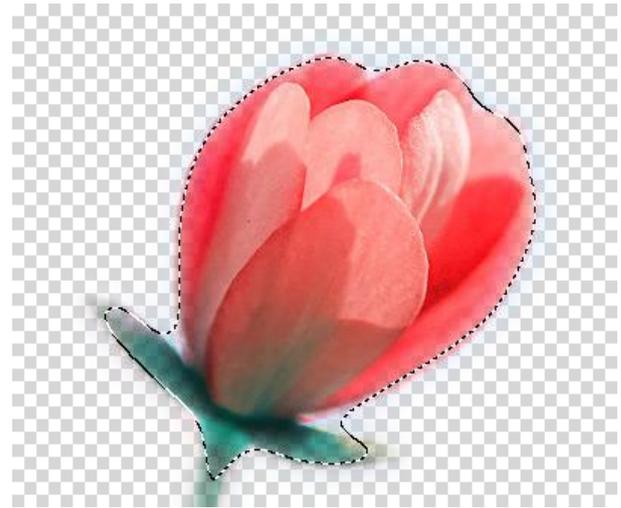


トレランス = 50

羽根 (設定可能範囲は 0-250): 選択範囲の境界部分をぼかします。



羽根 = 0



羽根 = 10

**【すべてのレイヤー】チェックボックス:** チェックボックスがオンの場合、すべての可視レイヤーの色データを統合して、ピクセルが選択されます。チェックボックスがオフの場合は、現在アクティブなレイヤーの色データのみが考慮されます。

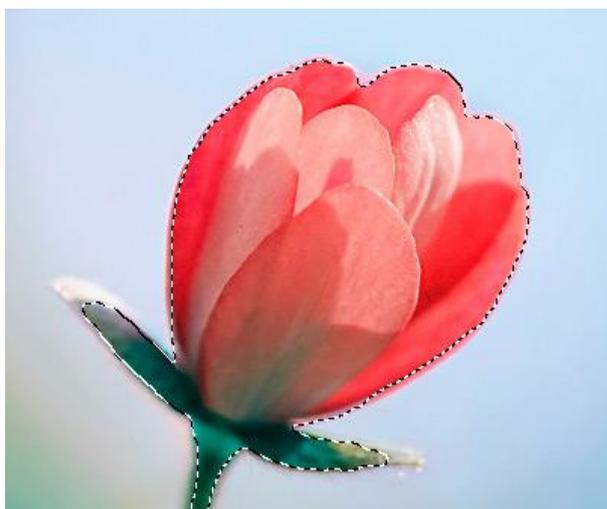


チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

**【表示モード】**ドロップダウン リストから、マスクの表示モードを選択できます。「動く点線」以外の表示モードは、標準ブラシを使用して編集できます。



選択モード: 動く点線



選択モード: 黒い背景

[エッジの微調整](#) を使用すると、選択範囲のエッジを簡単に微調整できます。

選択範囲の作成と操作には、[標準的なエディター コマンド](#)を使用します。

すべての選択範囲は、[【選択】](#)パネルに表示されます。

### 被写体の選択ツール

被写体の選択 ツール  を使用すると、特別に訓練されたニューラルネットワークを使用して、画像の被写体や領域を自動的に選択することができます。このツールは、被写体を切り離す必要がある際に役立ちます。

ツールバーの被写体の選択 ツール  を有効にすると、選択したい被写体の周囲のおおよその選択範囲を作成します。正確な選択範囲は、マウスを離すと自動的に作成されます。



被写体の選択

### ツール パラメーター:

選択モード (アイコン表示): 選択範囲をどのように処理するかを指定します。

新規 : 新しい選択範囲を生成すると、既存の選択範囲は削除されます。

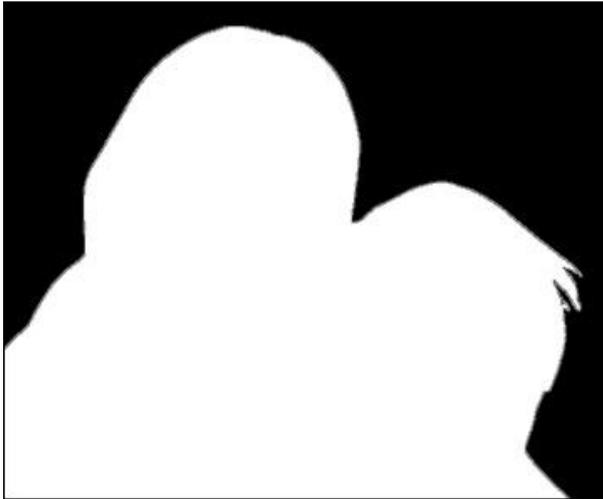
追加 : 既存の選択範囲に新たに付け加えられます。このモードを有効にするには、**Shift** キーを使用することもできます。

削除 : 指定範囲を既存の選択範囲から取り除きます。このモードを有効にするには、**Alt** キーを押します。

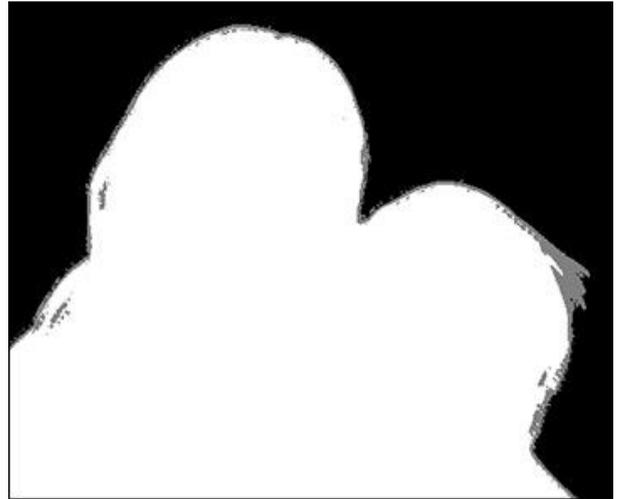
共有部分 : 指定した範囲と既存の選択範囲が重なる部分のみが選択範囲として適用されます。このモードを有効にするには、**Shift+Alt** キーを押します。

選択の種類ドロップダウン リストでは、被写体の周囲のおおまかな選択範囲を作成するツールを選択できます。長方形選択ツールまたははげなわツールです。

コントラスト: チェックボックスをオンにすると、より鮮明な選択範囲の境界線が作成されます。



チェックボックスがオン



チェックボックスがオフ

ドロップダウン リストで、選択範囲の表示モードを選択できます。選択範囲が動く点線以外の方法でレンダリングされた場合、ブラシで編集できます。



選択モード: 動く点線



選択モード: 赤でハイライト

エッジの微調整を使用すると、選択範囲のエッジを簡単に微調整できます。

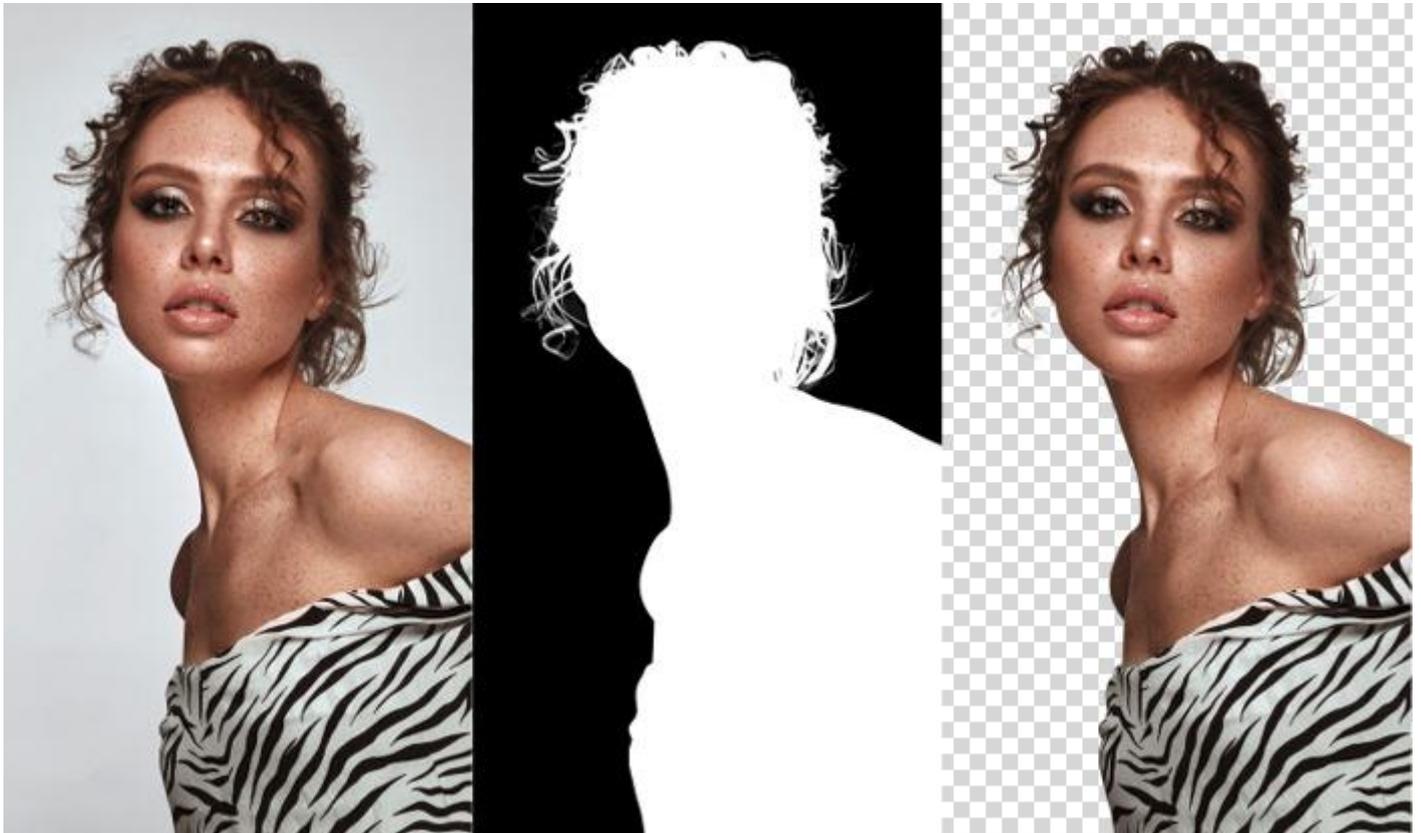
選択範囲の作成と処理には、標準コマンドを使用することもできます。

すべての選択範囲は、**[選択]**パネルに表示されます。

### 主被写体を選択

主被写体を選択 は、特別に訓練されたニューラルネットワークを使用して、画像の中心である最も目立つ主被写体(もしくは、いくつかの主被写体)の自動選択をします。

メニューから選択:[選択] -> 【主被写体】で選択範囲がすぐに作成されます。



主被写体の選択

[エッジの微調整](#)を使用すると、選択範囲のエッジを簡単に微調整できます。

選択範囲の作成と処理には、[標準コマンド](#)を使用することもできます。

すべての選択範囲は、[【選択】](#)パネルに表示されます。

## 色範囲の選択

色範囲ツールは、特定の色や階調範囲の領域を選択します。ツールを呼び出すには、[選択]メニューの[色範囲...]を使用します。

現レイヤーのピクセルは、画像内の可視色に基づいて選択されます。



お気に入りの設定をプリセットとして保存できます。利用可能なプリセットは、ドロップダウン リストに表示されます。プリセットに変更が加えられると、ドロップダウンメニューの名前が「カスタム」に変更され、【カスタム プリセットの保存】ボタン  が一覧の横に表示されます。現在の設定を保存するには、このボタンをクリックします。プリセットには、*Custom\_1*、*Custom\_2* のように自動的に名前が割り当てられ、ハイライトされているフィールドで名前（英数字使用）を変更できます。**Enter** キーを押すと、新しいプリセットがドロップダウン リストに表示されます。

ユーザー作成のプリセットを削除するには、一覧から目的のプリセットを選択し、[カスタム プリセットを削除]ボタン  をクリックします。

 をクリックすると、ユーザー プリセットを *.presets* ファイルにエクスポートできます。プログラムにプリセットを読み込むには、 をクリックします。

以下のパラメーターを使用して、色選択方法の調整を行います。

選択モード (アイコン表示) : 選択範囲をどのように処理するかを指定します。

新規  : 新しい選択範囲を生成すると、既存の選択範囲は削除されます。

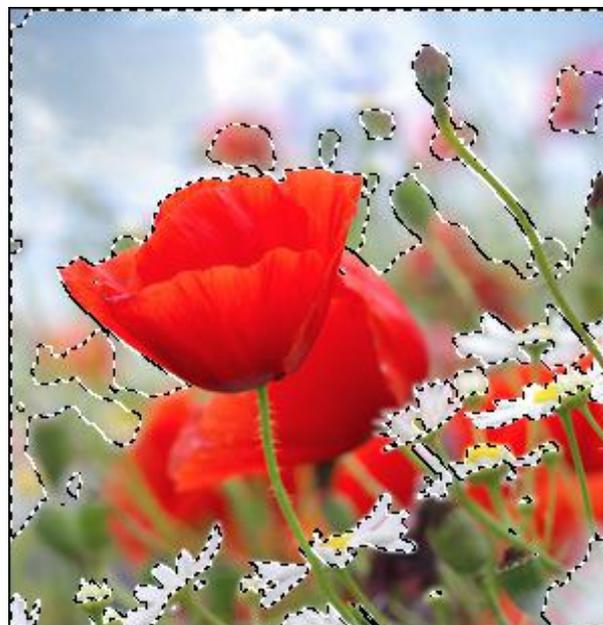
追加  : 既存の選択範囲に新たに付け加えられます。モードを有効にするには、**Shift** キーを使用します。

削除  : 指定範囲を既存の選択範囲から取り除きます。モードを有効にするには、**Alt** キーを使用します。

ドロップダウン リストから、標準的な色 (赤、黄色等) または階調範囲 (ハイライト、ミッドトーン、シャドウ) を1つ選択します。スポイト ツールを使用して、色を選択することもできます。選択した色もしくは明るさと一致するピクセルのみが選択されます。



赤い領域を選択

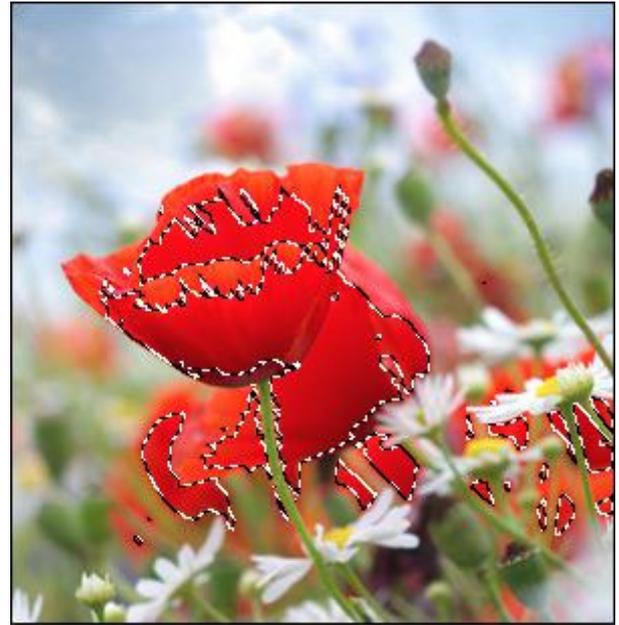


ハイライト領域を選択

トレランス (設定可能範囲は 0-200): 画像内から色を抽出する場合に、その選択に含む色範囲の幅を設定するためのパラメーターです。



トランス = 20



トランス = 100

**【特定の範囲】**チェックボックス: スポイトツールでクリックした部分を中心として、そこから指定した半径の円を描いた範囲を選択範囲として指定できます。



半径 = 25



半径 = 50

**【反転】**チェックボックス: 選択を反転させます。



選択範囲



選択範囲の反転

プレビュー ウィンドウには、ソース画像または選択領域をグレースケール モードで表示されます。後者の場合、選択領域が白、非選択領域が黒、トランジション領域がグレーで表示されます。

【表示モード】ドロップダウン メニューでは、選択範囲をイメージ ウィンドウでどのように表示するかを選択できます。

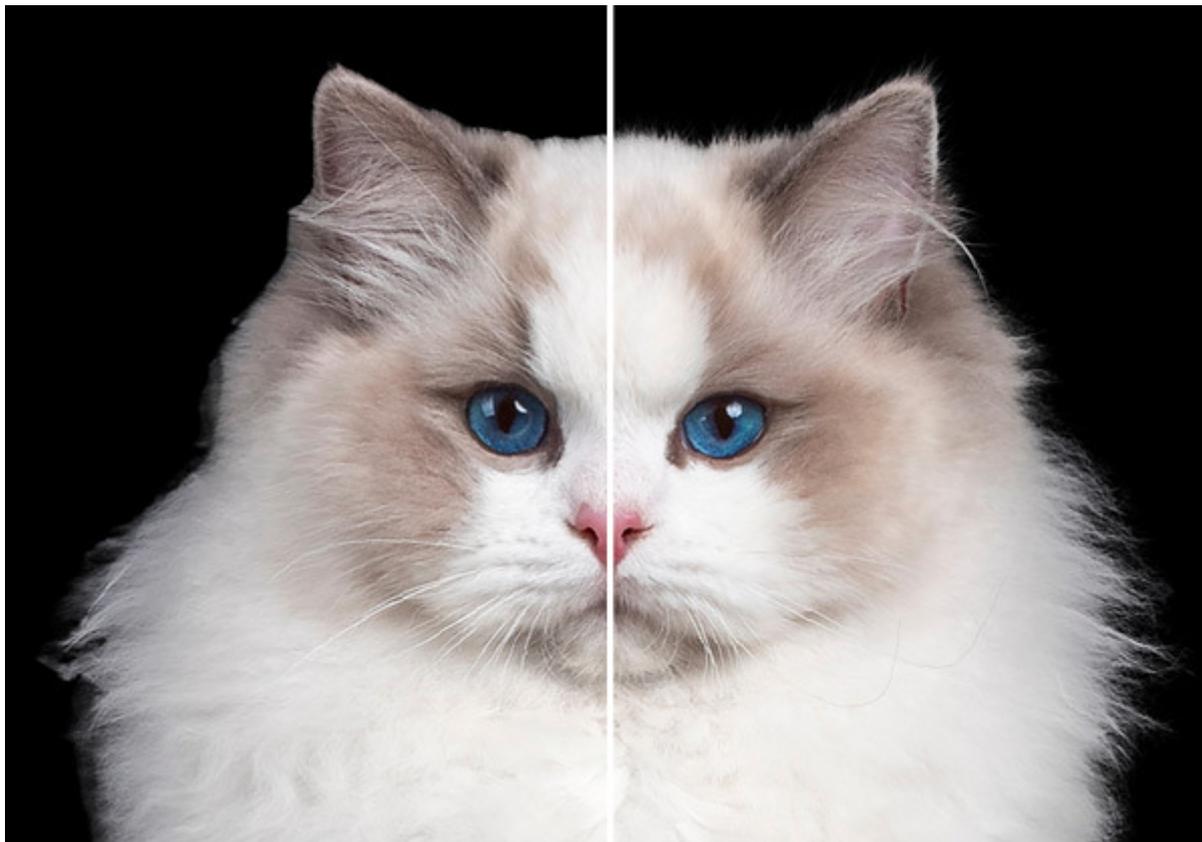
[OK]をクリックすると選択範囲が生成され、[キャンセル]をクリックすると変更を保存しないままウィンドウを終了します。

選択範囲の作成と操作には、[標準的なエディター コマンド](#)を使用します。

すべての選択範囲は、[【選択】](#)パネルに表示されます。

### エッジの微調整

エッジの微調整 機能は、選択範囲やマスクのエッジを簡単に編集するのに便利です。機能を呼び出すには、【選択】メニューの【エッジの微調整...】コマンドを使用します。



エッジの微調整

サイズの微調整ツール  を使うと、適用領域をより正確に指定し、境界部分の様々な部分のサイズをそれぞれ変更することができます。

選択範囲の編集は、消しゴムツール  を使用します。

サイズ (設定可能範囲は10-3000): ブラシで引くラインの幅をピクセルで指定します。

【選択範囲の表示】チェックボックス: つまり、このチェックボックスがオンの場合、選択範囲は常に表示されません。チェックボックスがオフの場合、編集の時にのみ表示 され。

以下のパラメーターを使用して、エッジの調整を行います。

半径 (設定可能範囲は 0-250): 選択範囲や切り取り部分の周囲の幅を指定します (エッジの微調整が適用される部分)。



直径 = 5



直径 = 50

しきい値 (設定可能範囲は -10 から 80): パラメーターの値を上げることで、削除するピクセルの色範囲や明るさを指定します。



しきい値 = -5



しきい値 = 25

遷移 (設定可能範囲は 10-100): 指定した領域内の遷移をより滑らかにします。



遷移 = 25



遷移 = 75

注意: 【しきい値】 / 【遷移】パラメーターがイメージに適用されるのは、【半径】パラメーターの値が0ではない場合、または【サイズの微調整】ツール画使用された場合だけです。

【半径】パラメーターと【サイズの微調整】ツールは似ていますが、最大の違いは、パラメーターの場合、エッジ全体で同じ幅に設定するのに対し、ツールでは、エッジの異なる部分で異なるサイズを設定できるという点です。

**Smoothness** (0-100). The parameter smoothes the corners of the area, makes the selection/mask contour smoother.



Smoothness = 5



Smoothness = 50

羽根 (設定可能範囲が 0-100): 選択範囲/オブジェクトと背景の遷移をぼかし、半透明の領域を作り出します。



羽根 = 5



羽根 = 25

コントラスト (設定可能範囲が 0-100): このパラメーターは、選択範囲やマスクのエッジをシャープにします。



コントラスト = 10



コントラスト = 50

シフト (設定可能値が -100 から 100): トランジション領域の選択範囲やマスクを拡大または縮小します。



シフト = -50



シフト = 50

表示モード: 選択範囲/オブジェクトをイメージ ウィンドウでどのように表示するかを選びます。

**【結果】**ドロップダウン メニューで、エッジの微調整を行った結果の表示方法を、[選択範囲]、[マスク]、[レイヤー]、[マスクを含むレイヤー]から選択します。

お気に入りの設定をプリセットとして保存できます。利用可能なプリセットは、ドロップダウン リストに表示されます。プリセットに変更が加えられると、ドロップダウンメニューの名前が「カスタム」に変更され、**【カスタム プリセットの保存】** ボタン  が一覧の横に表示されます。現在の設定を保存するには、このボタンをクリックします。

プリセットには、*Custom\_1*、*Custom\_2* のように自動的に名前が割り当てられ、ハイライトされているフィールドで名前（英数字使用）を変更できます。**Enter** キーを押すと、新しいプリセットがドロップダウン リストに表示されます。

ユーザー作成のプリセットを削除するには、一覧から目的のプリセットを選択し、**【カスタム プリセットを削除】** ボタン  をクリックします。

 をクリックすると、ユーザー プリセットを *.presets* ファイルにエクスポートできます。プログラムにプリセットを読み込むには、 をクリックします。

変更を適用するには**【OK】**をクリックし、オプションを閉じて終了するには**【キャンセル】**をクリックします。

### 選択範囲の修正

選択範囲のエッジを変更するには、選択メニューのコマンドを使用します。

修正コマンド:

拡張コマンドは、選択範囲の境界線を指定したピクセル数だけ外側に移動します。



元の選択範囲



拡張コマンド

縮小コマンドは、選択範囲の境界線を指定したピクセル数だけ内側に移動します。



元の選択範囲



縮小コマンド

滑らかにコマンドは、選択範囲の角を滑らかにすることができます。



元の選択範囲



滑らかにコマンド

境界線コマンドは、既存の選択範囲の境界線に沿って指定した幅のピクセルの線を選択します。



元の選択範囲



境界線コマンド

ぼかしコマンドは、選択範囲のエッジの鮮明さを徐々に下げてぼかすことができます。



元の選択範囲



ぼかしコマンド

選択範囲の拡大: このコマンドは、隣接するピクセルを使って選択範囲を広げることができます。



元の選択範囲



選択範囲の拡大

The **Similar** command in the **Select** menu allows you to include pixels of similar colors throughout the image in the selection.



Original Selection



Similar Command

## 選択コマンド

一般的なエディターコマンドを使用して、選択範囲の作成と操作を行うことができます。

### 【選択】メニューのコマンド:

すべて選択: 画像全体を選択します(Windowsの場合は`Ctrl+A`キー、Macの場合は`⌘+A`キーです)。

選択解除: 選択を解除します(Windowsの場合は`Ctrl+D`キー、Macの場合は`⌘+D`キーを使用)。

再選択: 最後に選択解除した選択をレストアします(Windowsの場合は`Ctrl+Shift+D`キー、Macの場合は`⌘+⇧+D`キーを使用)。

反転: 選択を反転させます (Windowsの場合は`Ctrl+Shift+I`キー、Macの場合は`⌘+⇧+I`キーです)。

選択範囲を变形: 画像のコンテンツに影響を与えることなく、選択範囲のエッジを变形できます。

### 編集メニューのコマンド:

切り取り: 選択範囲を現在のレイヤーからクリップボードに移動させます (Windowsの場合は`Ctrl+X`キー、Macの場合は`⌘+X`キーを使用)。

コピー: 選択範囲をクリップボードから現在のレイヤーにコピーします(Windowsの場合は`Ctrl+C`キー、Macの場合は`⌘+C`キーを使用)。

結合部分をコピー: 選択範囲内のすべてのレイヤーをクリップボードにコピーします(Windowsの場合は`Ctrl+Shift+C`キー、Macの場合は`⌘+⇧+C`キーを使用)。

貼り付け: クリップボードから新しいレイヤーに貼り付けます (Windowsの場合は`Ctrl+V`キー、Macの場合は`⌘+V`キーです)。

消去: 選択範囲を現在のレイヤーから取り除きます (`削除`キーを使用)。

### [レイヤー] > [新規作成]メニュー コマンド:

コピーして作成: 現在のレイヤーの選択範囲をコピーして新しいレイヤーを作成します (Windowsの場合は`Ctrl+J`キー、Macの場合は`⌘+J`キーです)。

切り取って作成: 現在のレイヤーの選択範囲を切り取って新しいレイヤーを作成します (Windowsの場合は`Ctrl+Shift+J`キー、Macの場合は`⌘+⇧+J`キーです)。

## 標準ブラシ

**AliveColors** では、写真の編集、人物写真の補正、色鮮やかな画像の作成等行うことができます。プログラムには、どんな目的にも万能に使用可能な多彩な機能が用意されています。

機能の中には、ペイント、レタッチ、色付け、クローニングなどを行うための標準ブラシがあります。これらの機能は、ツールバーから、いつでもアクセスできます。標準ブラシは、ラスター レイヤーにのみ適用できます。

## 標準ブラシ

-  カラーブラシ
  -  色鉛筆
  -  スプレー
  -  再カラー ブラシ
  -  テクスチャブラシ
  -  消しゴム
  -  履歴ブラシ
  -  塗りつぶし
  -  グラデーションでの塗りつぶし
  -  クローン スタンプ
  -  カメレオンブラシ
  -  ぼかし
  -  シャープ ツール
  -  指先ツール
  -  覆い焼きツール
  -  焼き込みツール
  -  スポンジ ツール (彩度)
- ブラシ エディター

## カラーブラシ

カラーブラシ  は、フリーハンドでソフトな質感を持つ境界を描く場合に使用します。このツールを使うと、はっきりした線とぼやけた線の両方を描けますが、どちらの場合も背景となじむソフトな質感を持つ線になります。

ブラシの色の変更は、**【色】**パネル、**【スウォッチ】**パネル、**【色相環】**パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールで画像をクリックして行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

**要素:** ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。 **【楕円形】**または**【パターンを選択】**からさらにパターンを選択します。

**サイズ** (設定可能範囲は 1-5000): ブラシで描く線の直径をピクセルで指定します。

**硬さ** (設定可能範囲は 0-100): ブラシエッジ (背景との境界) 部分のぼかしの程度を指定します。値が大きいほど境界部分はより鮮明になります。100% に近い値の場合、硬鉛筆のようにくっきり描かれますが、低い値の場合、ブラシの中心から境界 (背景) までの色の遷移が徐々に行われ境界部分はより背景になじみます。



硬さ = 40



硬さ = 90

**不透明度** (設定可能範囲は 1-100): 背景色との関連でのブラシストロークの不透明度を指定します。値が低いほどブラシの線は薄くなり、背景が見えるようになります。



不透明度 = 25



不透明度 = 75

塗りつぶし (設定可能範囲は 1-100): 一筆のストロークのペイント濃度を指定します。重ね塗りする度にストロークの濃度は濃くなります ([不透明度]パラメーターの反対)。値が低い場合、指定した色は淡くなります。パラメーターの値が 100% の場合、透明度が最大になります。



塗りつぶし = 25



塗りつぶし = 75

ブレンドモード: ブラシのストロークが背景画像とどのようにブレンドするかを設定します。27種類のモードが用意されています。



乗算モード



オーバーレイモード

ここに挙げた設定以外にも、ブラシ ストロークの形を調整するための他のパラメーターがあります。

**【デフォルト】**ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

直線を描画する場合、クリックで始点を指定し、**Shift**キーを押しながら終点までドラッグして最後に**Shift**キーを離します。**Shift**キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## 色鉛筆

色鉛筆ツール  は、硬い質感を持つエッジを使い、フリーハンドで線を書く際に使います。

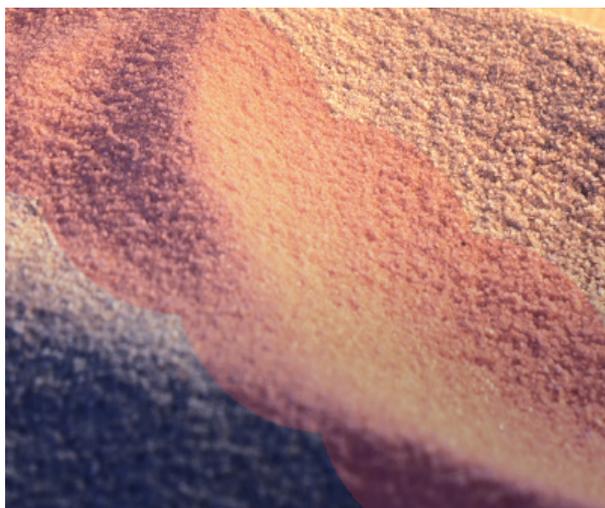
鉛筆の色の変更は、**[色]**パネル、**[スウォッチ]**パネル、**[色相環]**パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールで画像をクリックして行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

**要素:** ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。 **[楕円形]**または**[パターンを選択]**からさらにパターンを選択します。

**サイズ** (設定可能範囲は 1-5000): ブラシで引くラインの幅をピクセルで指定します。

**不透明度**(設定可能範囲は 1-100): 描いた鉛筆線の、背景色との関連における不透明度を指定します。描いた線の色の不透明度を指定しますが、低い値の場合は線の色は薄く、より背景となじみます。



不透明度 = 25



不透明度 = 75

**塗りつぶし** (設定可能範囲は 1-100): 一筆のストロークのペイント濃度を指定します。重ね塗りする度にストロークの濃度は濃くなります ([不透明度]パラメーターの反対)。値が低い場合、指定した色は淡くなります。パラメーターの値が 100% の場合、透明度が最大になります。

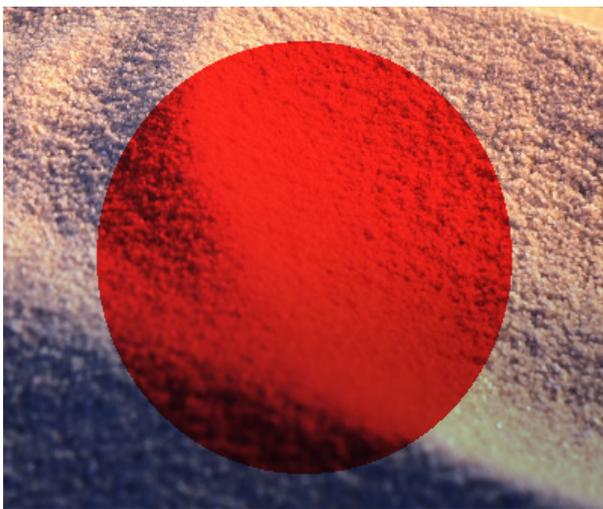


塗りつぶし = 25



塗りつぶし = 75

ブレンドモード: 鉛筆のストロークが背景画像とどのようにブレンドするかを設定します。27種類のモードが用意されています。



乗算モード



オーバーレイ モード

ここに挙げた設定以外にも、このツールで使用できる他のパラメーターがあります。

【デフォルト】ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

直線を描画する場合、始点をクリックし、**Shift** 押しながら終点をクリックして、最後に **Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## スプレー

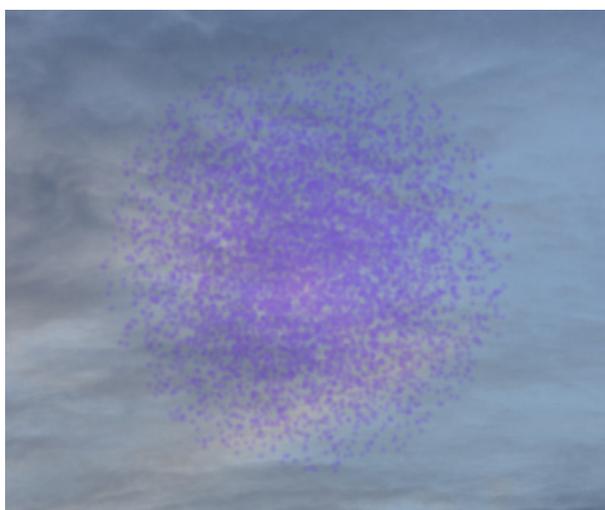
スプレー  は、ペンキをスプレーで吹き付けるような効果が得られます。ペンキのべた塗りではなく、ストロークに沿ってペンキが吹き付けられ、散りばめられたように見えます。

ペンキの色の変更は、**[色]**パネル、**[スウォッチ]**パネル、**[色相環]**パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールで画像をクリックして行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

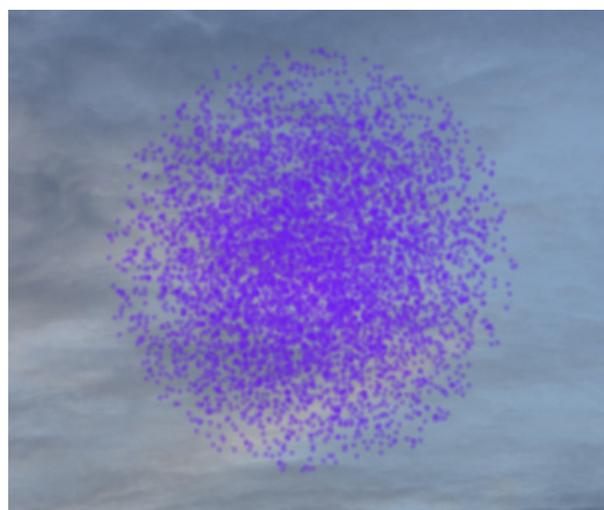
基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-1000): ブラシで引くラインの幅をピクセルで指定します。

不透明度 (設定可能範囲は 1-100): 背景色との関連でのブラシストロークの透過性を指定します。画像に適用される不透明度を設定します。値が低いほど色は薄くなり、背景色になじみます。

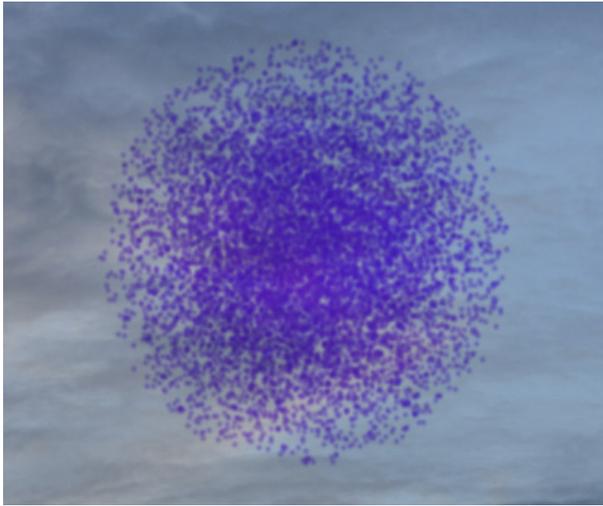


透過度 = 40

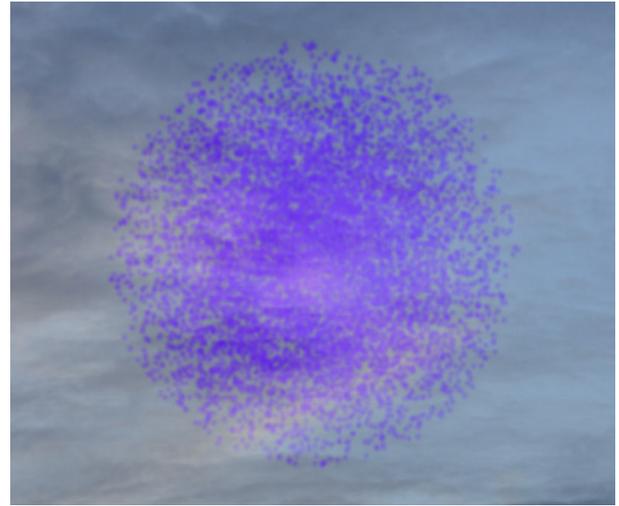


透過度 = 90

ブレンドモード: ブラシのストロークが背景画像とどのようにブレンドするかを設定します。27種類のモードが用意されています。



乗算モード



オーバーレイモード

点の密度 (設定可能範囲は 1-100): ストローク内の点の数を指定します。値が高いほど点の密度は高くなり、全体的に濃くなります。



点の密度 = 10



点の密度 = 50

点のサイズ (設定可能範囲は 1-50): 個々の点のサイズ (直径) を指定します。大きな点は重なり合うため、不規則な形状のラインを形成し、でこぼこした輪郭になります。



点のサイズ = 5



点のサイズ = 30

強度 (設定可能範囲は 1-100): 一筆のストロークの点の色の強度を設定します。スプレーを何度も吹き付けると、互いの点が重なり合い、濃さが増します。パラメーターの値が低いほど、色の濃度が薄くなります。



強度 = 10



強度 = 50

**【ダイナミクス】**タブのパラメーターは、ペンキの点に関する動的な変化に影響します。

点の密度の変化 (設定可能範囲は 0-100): 各要素に対するペンキの点の密度にどの程度変化を持たせるかを指定するパラメーターです。



点の密度の変化 = 10



点の密度の変化 = 100

点のサイズの変化 ((設定可能範囲は 0-100): 各要素に対するペンキの点のサイズにどの程度変化を持たせるかを指定するパラメーターです。



点のサイズの変化 = 25



点のサイズの変化 = 75

色の強度の変化 (設定可能範囲は 0-100): 各要素に対するペンキの色の強度にどの程度変化を持たせるかを指定するパラメーターです。



色の強度の変化 = 20



色の強度の変化 = 90

ここに挙げた設定以外にも、このツールで使用できる他のパラメーターがあります。

**【デフォルト】**ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

直線に沿ってスプレーする場合、クリックして始点を決め、**Shift**キーを押しながらドラッグして終点をクリックした後に **Shift**キーを離します。**Shift**キーを離さないなら、その後クリックするポイントへの描画が引き続き行われます。

## 再カラー ブラシ

再カラー ブラシ  は、指定した色を使用してレイヤーに色を付けます。

ブラシの色は、色、スウォッチ、色相環パネルで変更するか、画像内から直接抽出することができます。画像内から直接色を選択するには、**I**キーで、スポイトツールを有効にします。ホットキーを離すと、使用していたツールが再度有効になります。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプションのツールアイコンをクリックするか、画像を右クリックします。パラメーター値を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを左右に動かして調整します。

要素: ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。【楕円形】または【パターンを選択】からさらにパターンを選択します。

サイズ (設定可能範囲は1-5000): 描画したラインの幅をピクセルで指定します。

硬さ (設定可能範囲は 0-100): ブラシのエッジ (背景との境界部分) によるぼかしの程度を指定します。値が大きいほど境界部分はより鮮明になります。100% に近い値の場合、消しゴムツールを処理領域と未処理領域の境界がはっきり分かれて見えますが、低い値の場合、境界はぼやけてはつきりしなくなります。



硬さ = 40



硬さ = 90

強度 (設定可能範囲は 1-100): ツールを適用する強度を指定します。パラメーターの値が大きいほど、ストローク時の色の不透明度が強くなります。



強度 = 25



強度 = 75

塗りつぶし (設定可能範囲は 1-100): 一筆のストロークのペイント濃度を指定します。重ね塗りする度にストロークの濃度は濃くなります。値が低い場合、指定した色は淡くなります。パラメーターの値が 100% の場合、透明度が最大になります。



塗りつぶし = 25



塗りつぶし = 75

モード: 選択するモードによって、処理を行うレイヤーのピクセルとブラシの色ピクセルがどのようにブレンドするかが異なります。ブラシのカラー モードは次の 2種類です。

コントラスト: 画像のコントラストが維持され、明るい領域の色が薄くなり、暗い領域の色が濃くなります。明るい (薄い) 色の彩度が強くなります。

均一: 色合いが均一 (単色) になり、暗い領域の色が濃く、明るい領域の色合いが増します。濃い色の彩度が強くなります。



コントラスト モード



均一モード

ここに挙げた設定以外にも、このツールで使用できる他のパラメーターがあります。

**【デフォルト】**ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

直線を描画する場合、クリックで始点を指定し、**Shift** キーを押したまま終点までドラッグして、最後に **Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、左クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## テクスチャ ブラシ

テクスチャ ブラシ  は、指定したテクスチャで塗りつぶされ、ぼかした輪郭を持つ任意の形を描画するためにデザインされています。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用します。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

ストロークの見え方、パラメーターのすべての変更は、拡張されたツール オプション パネル下部のプレビュー ウィンドウに表示されます。

**要素:** ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。【楕円形】または【シェイプを選択】からさらにシェイプ (パターン) を選択します。

**サイズ** (設定可能範囲は1-5000): 描画したラインの幅をピクセルで指定します。

**硬さ** (設定可能範囲は 0-100): ブラシのエッジ (背景との境界) 部分のぼかしの程度を指定します。値が大きいほど境界部分はより鮮明になります。100% に近い値の場合、処理領域と未処理領域の境界がはっきり分かれて見えますが、低い値の場合、境界はぼやけてはっきりしなくなります。

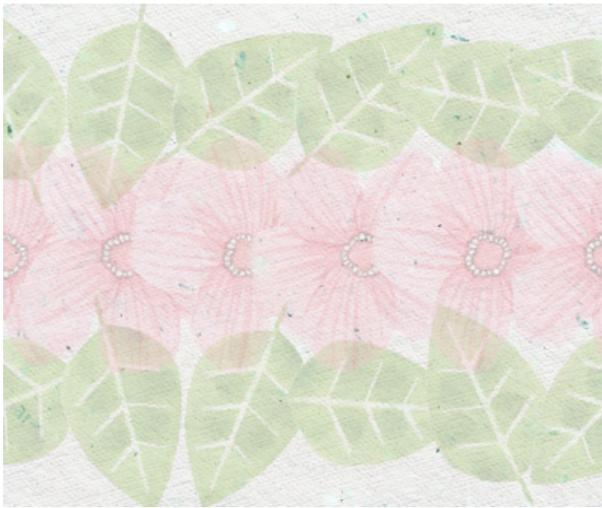


硬さ = 40



硬さ = 90

**不透明度** (設定可能範囲は 1-100): 背景の色に対して、ブラシ ストロークの不透明度を指定します。ストローク生成時に使用するテクスチャの不透明度を指定します。値が小さいほどストロークの色は薄く、背景が透けて見えます。

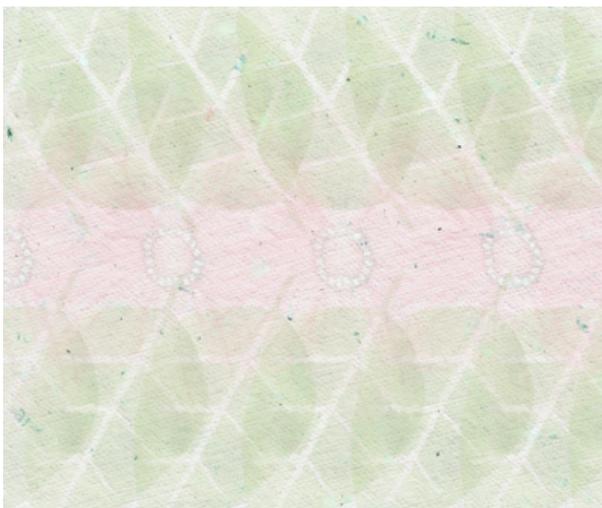


不透過度 = 25

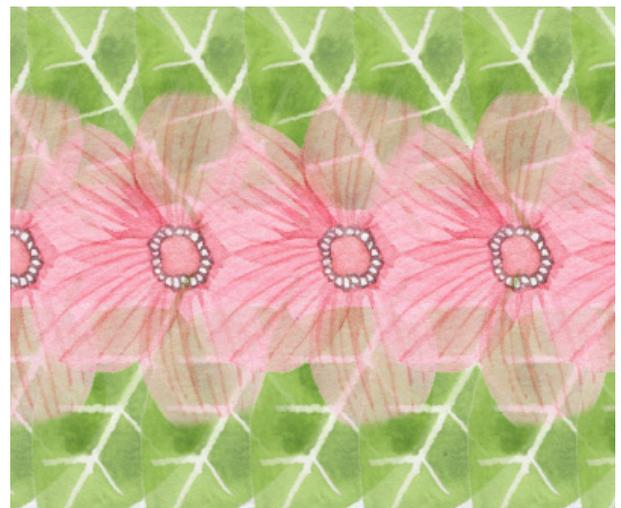


不透過度 = 75

塗りつぶし (設定可能範囲は 1-100): 基本となる要素のテクスチャの塗りつぶし密度 (濃度) を指定します。描画の際にマウスを押したままにすると、【不透明度】パラメーターとは逆に、要素が重なることで、塗りつぶし効果が増します。パラメーターの値が低いほど、適用されるレイヤーの層が薄くなります。



密度 = 25



密度 = 75

ブレンド モード: ブラシストロークのピクセルと処理中レイヤーのピクセルをどのようにブレンドするかを指定するパラメーターです。27種類のモードが用意されています。



ブレンド モード: 通常



ブレンド モード: 乗算

テクスチャを選択して調整するには、【テクスチャ】タブの  ボタンをクリックします（【ツール オプション】パネルを拡張後）。

テクスチャ ライブラリでは、利用可能なテクスチャのサムネイルが表示されます。



テクスチャ ライブラリ

テクスチャー一覧の下に用意されているオプション:

テクスチャを新規作成  : アクティブなファイルのコンテンツからテクスチャを作成します（【編集】メニューの【テクスチャを新規作成】コマンドを使用することもできます）。

テクスチャを追加  : テクスチャとして使用する画像をディスクから読み込みます。

テクスチャを削除  : 選択したテクスチャを一覧から削除します。

**注意:** ブラシ プリセットに記録されているテクスチャを削除した場合、代わりにデフォルトのテクスチャが使用されます。

テクスチャ名: フィールドをクリックすることで編集可能になりますので、新しいテクスチャ名を入力し **Enter** キーを押すと適用されます。

ライブラリをインポート  : ディスクからテクスチャ ライブラリを読み込むことができます。

ライブラリをエクスポート  : ディスクにテクスチャ ライブラリを保存することができます。

選択したテクスチャのパラメーター:

**【プロパティ】**タブ:

**サイズ** (設定可能範囲は 1-200): テクスチャ パターンのサイズを設定するパラメーターです。テクスチャの初期設定値は 100% です。



拡大/縮小 = 50%

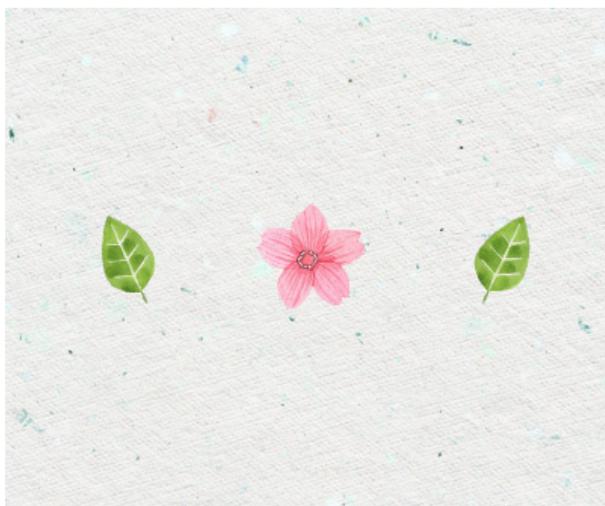


拡大/縮小 = 100%



拡大/縮小 = 150%

**タイル**: チェックボックスがオンの場合、ブラシで描画した部分を埋め尽くすようにテクスチャが繰り返し適用されます (【スケール】が 100% 以下の場合)。



チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

**ミラーリング**: チェックボックスをオンにすると、隣り合うテクスチャをミラーリングします。



チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

左右に反転: このチェックボックスをオンにすると、テクスチャの左右が反転します。

上下に反転: このチェックボックスをオンにすると、テクスチャの上下が反転します。



ソースのテクスチャ



左右に反転



上下に反転

色タブ:

要素ごとに適用: チェックボックスがオンの場合、色のバリエーションはストローク内の要素ごとに適用されます。チェックボックスがオフの場合、ストローク毎に適用されます。



チェックボックスがオン



チェックボックスがオフ

色相 (設定可能範囲は -100 から 100): このパラメーターは、指定された色相の値にすべての色を変更します。



色相 = -25



色相 = 25

色相の変化 (設定可能範囲は 0-100): ブラシマークの色調バリエーションを設定します。値が 0 の場合、すべての要素の色は同じになります。値が高いほど、多くの色合いが使用されます。



色相の変化 = 20



色相の変化 = 70

彩度 (設定可能範囲は -100 から 100): 中間色のグレー (-100) から最も明るい色 (+100) まで、テクスチャの明暗の強度を設定できます。



彩度 = -50



彩度 = 50

彩度の変化 (設定可能範囲は 0-100): 基本となる要素の彩度バリエーションを設定します。値が 0 の場合、すべての要素の彩度は同じになります。値を上げると、個々の要素の彩度が変わります。



彩度の変化 = 40



彩度の変化 = 90

明るさ (設定可能範囲は -100 から 100): テクスチャの明るさを調整するためのパラメーターです。パラメーターの値を上げるとテクスチャは明るくなり、値を下げるとテクスチャは暗くなります。



明るさ = -25



明るさ = 25

明るさの変化 (設定可能範囲は 0-100): 基本となる要素の明るさバリエーションを設定します。値が 0 の場合、すべての要素の明るさは同じになります。値を上げると、個々の要素の明るさに差が出ます。



明るさの変化 = 10

明るさの変化 = 50

上記のパラメーターに加え、ブラシマークの形や位置に影響を与える [高度な設定](#)を調整することができます。

プリセットの設定を変更した場合、【デフォルト】ボタンを使用してリストアすることができます。

任意の直線を描画する場合、クリックして始点を指定し、**Shift**キーを押しながらドラッグして、終点をクリックした後、**Shift**キーを離します。**Shift**キーを押したままの場合、新しいポイントがすべてつながった直線になります。

## 消しゴム

消しゴム  ツールは、イメージまたは指定したラスタレイヤーの透明度を変更します。処理を行なった領域は透明な領域として、チェックボード柄の背景で覆われます。

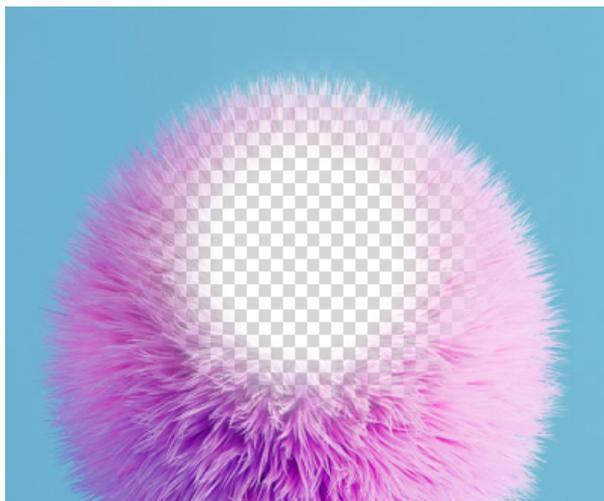
**注** 透明度をサポートしていないフォーマット (JPEG) にファイルを保存すると、透明な領域が白に塗り替えられて  
**意:** しまいます。透明度を保つには、PNG フォーマットを使用します。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

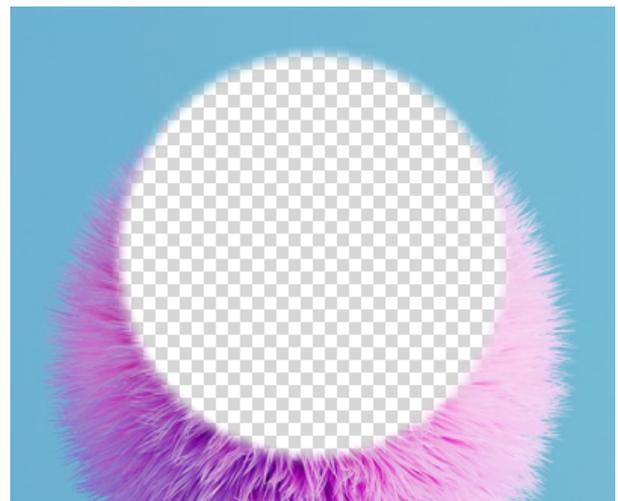
要素: ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。【楕円形】または【パターンを選択】からさらにパターンを選択します。

サイズ (設定可能範囲は 1-5000): 消しゴムツールの透明なラインの幅をピクセルで指定します。

硬さ (設定可能範囲は 0-100): ブラシのエッジ (背景との境界部分) によるぼかしの程度を指定します。値が大きいほど境界部分はより鮮明になります。100% に近い値の場合、消しゴムツールを利用した領域と利用していない領域の境界がはっきり分かれて見えますが、低い値の場合、境界はぼやけてはっきりしなくなります。



硬さ = 40

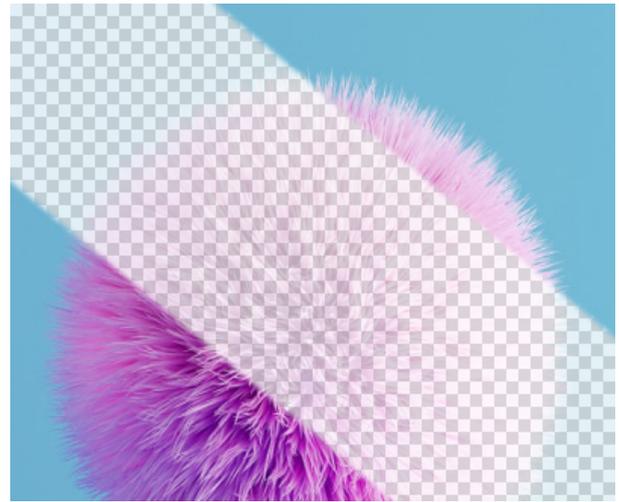


硬さ = 90

強度 (設定可能範囲は 1-100): ツールを適用する強度を指定します。値が高いほど、消しゴムツールの影響が大きくなり、背景が見えにくくなります。

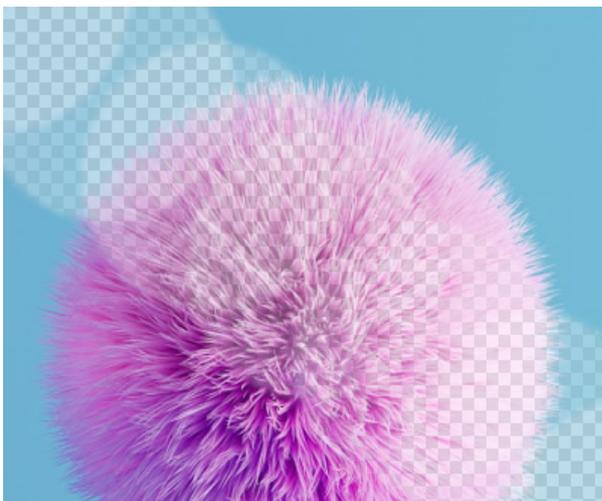


強度 = 30



強度 = 80

塗りつぶし (設定可能範囲は 1-100): [強度]パラメーターがそれぞれおストロークに与える効果の強さに影響を与えるパラメーターです。値が 100% の場合、[強度]パラメーターへの影響はありません。



密度 = 30

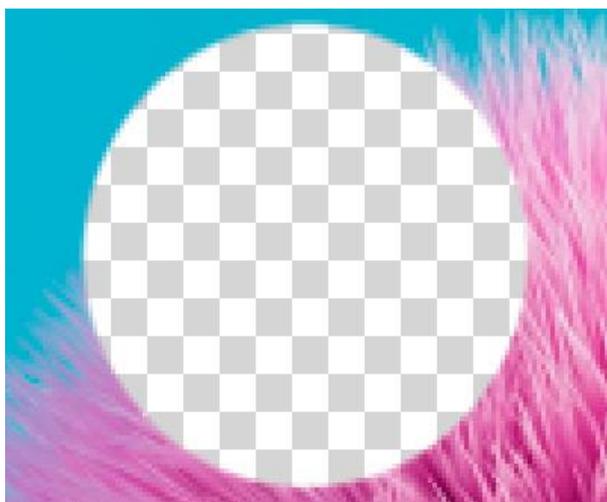


塗りつぶし = 80

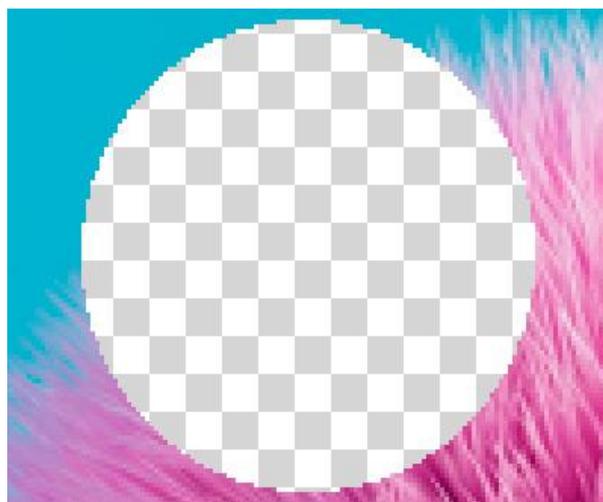
モード: ドロップダウン リストで、消しゴム ツールをどのモードを使用するかの指定を行います。

ブラシ: ブラシのようにエッジがぼかされます。

鉛筆: 鉛筆のようにエッジは鮮明になります。



ブラシ モード



鉛筆モード

カラー サンプリング：チェックボックスをオフにすると、すべての色のピクセルを除去します。チェックボックスをオンにすると、[トランス]の値を調整できます。値が低いと、クリックしたピクセルに似た色を削除します。値が高いほど、除去できる色の範囲が広がります。



カラー サンプリングが無効



カラー サンプリングが有効

ここに挙げた設定以外にも、このツールで使用できる他のパラメーターがあります。

【デフォルト】ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

消しゴムツールを直線で適用する場合、クリックで始点を指定し、**Shift** キーを押しながら終点までドラッグして、最後に**Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで連続した直線がひかれます。

## 履歴ブラシ

履歴ブラシ  は、画像のどの部分であれ、元の状態にレストアします。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

要素: ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。【楕円形】または【パターンを選択】からさらにパターンを選択します。

サイズ (設定可能範囲は 1-5000): ブラシで引くラインの幅をピクセルで指定します。

硬さ (設定可能範囲は 0-100): ブラシのエッジ (境界部分) によるぼかしの程度を指定します。値が高いほどブラシのエッジが硬くなり、ぼかしも弱くなります。100% に近い値の場合、ブラシのエッジと背景の境界がくっきり分かりますが、もっと低い値の場合は境界部分の色の移行がよりスムーズになり、ぼかしが強くなります。



硬さ = 40



硬さ = 90

強度 (設定可能範囲は 1-100): オリジナルの状態へのレストア度合いを指定します。低い値の場合は適用した効果とのブレンドが残りますが、100% に近い値の場合はオリジナルの状態に完全にレストアされます。



強度 = 25



強度 = 75

塗りつぶし (設定可能範囲は 1-100): [強度]パラメーターがそれぞれおストロークに与える効果の強さに影響を与えるパラメーターです。値が 100% の場合、[強度]パラメーターへの影響はありません。



塗りつぶし = 25



塗りつぶし = 75

**【復元先】**ドロップダウン リストでは、画像をどの状態まで復元 (レストア) するかを選択します。ツールを使用して処理した領域は、この状態に戻ります。デフォルトでは、画像が最初の状態 (編集されていない状態) にレストアされるよう設定されています。

ここに挙げた設定以外にも、このツールで使用できる**他のパラメーター**があります。

**【デフォルト】**ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にレストアされます。

直線を描画する場合、クリックで始点を指定し、**Shift** キーを押しながら終点までドラッグして最後に **Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## 塗りつぶしツール

塗りつぶしツール  は、広い範囲を指定した色で塗りつぶす際に使用します。

塗りつぶしに使用する色の変更は、**【色】**パネル、**【スウォッチ】**パネル、**【色相環】**パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールで画像をクリックして行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

不透明度 (設定可能範囲は 0-100): 背景との関連での塗りつぶしの透過度を指定します。色の透過度を指定するパラメーターです。値が小さいほど塗りつぶし色は透過になり、背景色が際立ちます。



不透明度 = 25



不透明度 = 75

トレランス (設定可能範囲は 0-250): 最小値では、クリックした色に近い、同じ色のピクセルのみが塗りつぶされます。値が高いほど、塗りつぶされる色の範囲が広がります。



トレランス = 5



トレランス = 50

ブレンドモード: 塗りつぶし色のピクセルとレイヤー上に既に存在する色のピクセルがどのように混じり合うか (ブレンドするか) を指定します。**27種類のモード**が用意されています。



ブレンドモード (乗算)

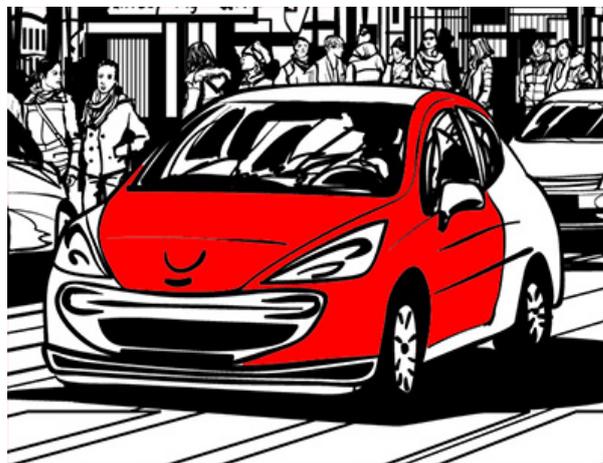


ブレンドモード (オーバーレイ)

**【連続モード】**チェックボックス: チェックボックスがオンの場合、隣り合う同じ色のピクセルのみが塗りつぶされます。チェックボックスがオフの場合、画像全体の中から同じ色のピクセルが塗りつぶされます。



チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

**【アンチエイリアス】**チェックボックス: 塗りつぶし領域の境界部分に生じる凹凸を取り除いて滑らかにします。エッジを滑らかにするには、ツールを使用する前にチェックボックスをオンにする必要があります。

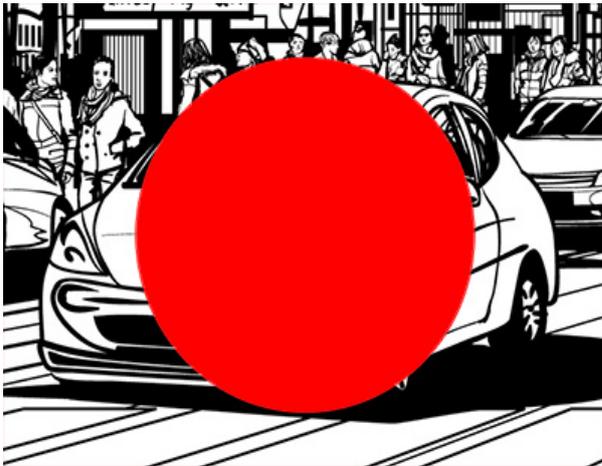


チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

**【すべてのレイヤー】チェックボックス:** チェックボックスがオンの場合、すべての可視レイヤーの色データを統合して、ピクセルが塗りつぶされます。チェックボックスがオフの場合は、現在アクティブなレイヤーの色データのみが考慮されます。



チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

**【デフォルト】ボタン**を押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

### グラデーションでの塗りつぶし

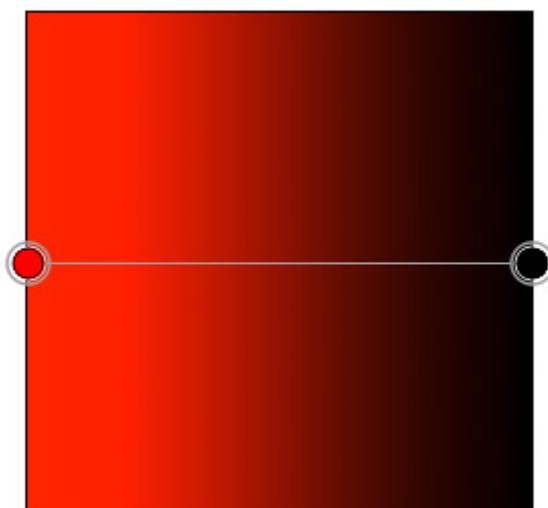
グラデーションでの塗りつぶし ツール  を使用すると、混合色を使用してレイヤーを塗りつぶすことができます。ラスター レイヤー、形レイヤー、パス上にテキスト レイヤーで使用することができます。

グラデーションを適用するには、グラデーションの開始点をクリックし、終了点までドラッグしてクリックを解除します。**Shift** キーを押しながらグラデーションを適用すると、傾斜が  $45^{\circ}$  ずつ変わります。グラデーション適用後は、ガイドを使用して修正可能です。**Alt** キーを押しながら、マウスを使用してグラデーション ガイドを両端のポイントを越えて移動させることができます。

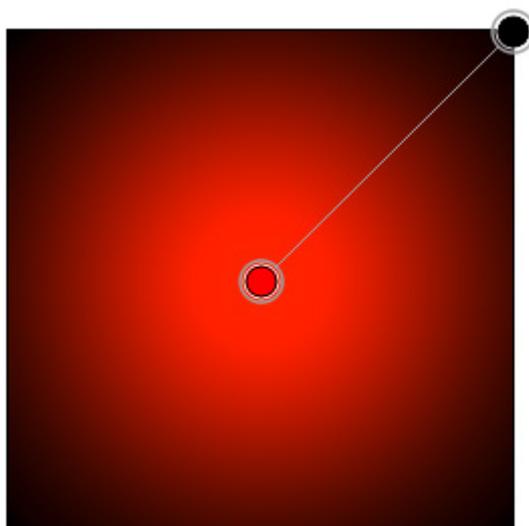
基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用します。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

グラデーションの種類をドロップダウンリストから選択します。

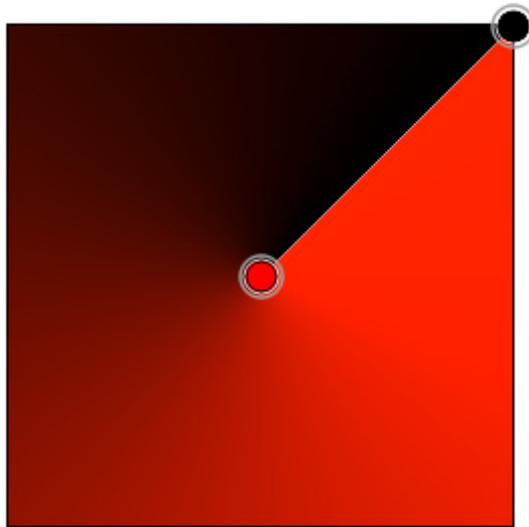
直線のグラデーション  : 開始地点から最終地点まで直線でグラデーションが作成されます。



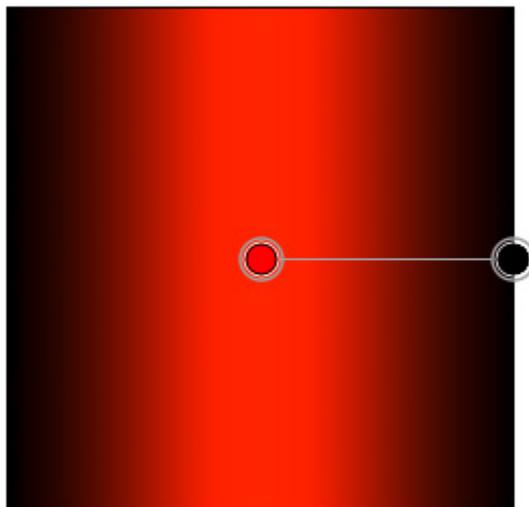
放射状のグラデーション  : オブジェクトの中心から放射状のグラデーションが作成されます。



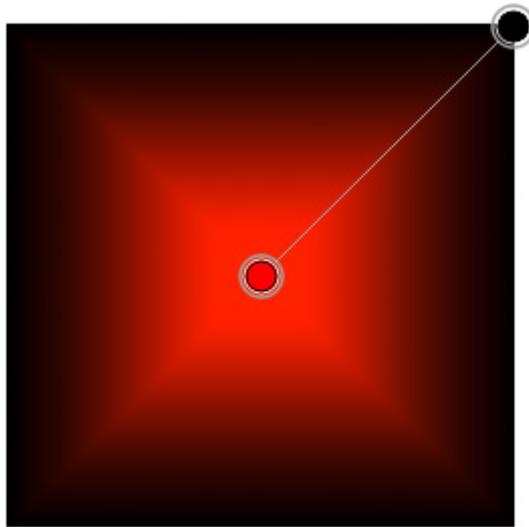
回転グラデーション : 開始地点から反時計回りで回転してグラデーションを作成します。



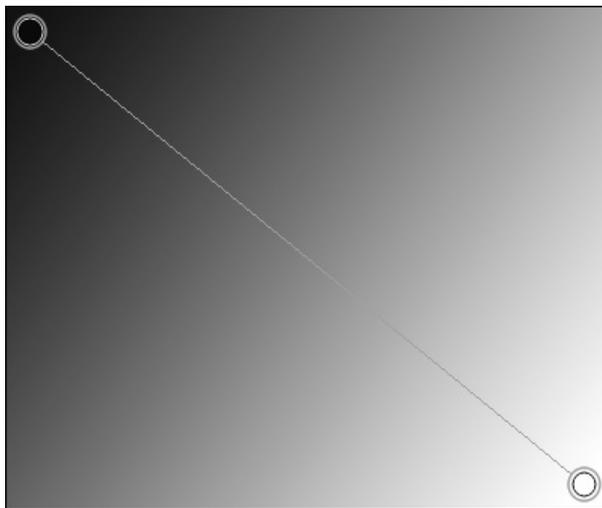
左右対称のグラデーション : 開始点から両方向に伸びる直線のグラデーションが作成されます。



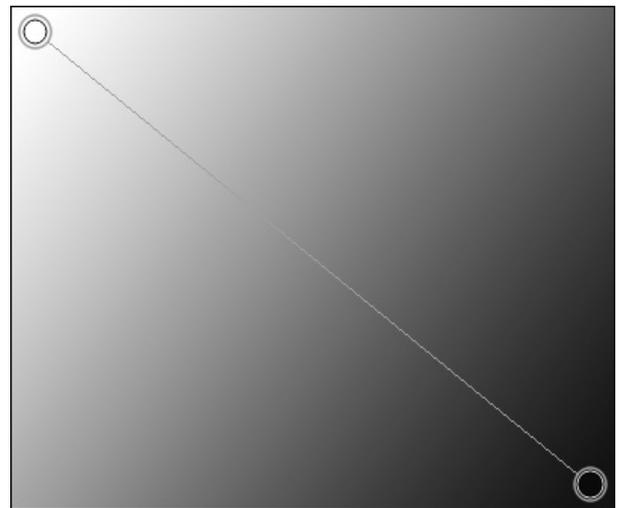
ひし形のグラデーション : 中心からひし形を形成するように、四方向へのグラデーションが作成されます。



反転 : グラデーションの色の順番を反転させます。再度ボタンをクリックすると、元の順番に戻ります。

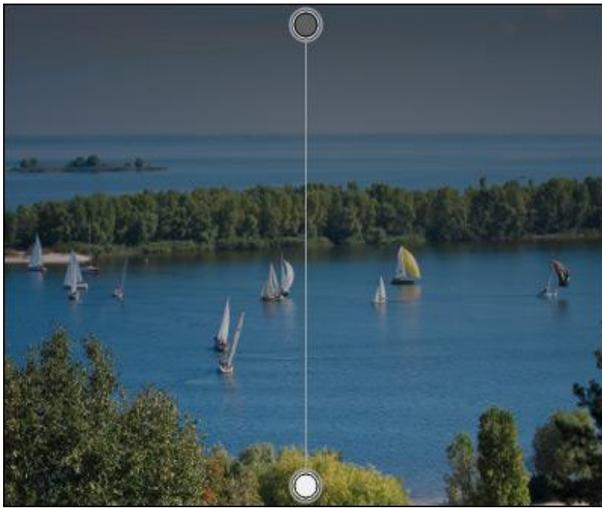


元の順番



順番を反転

ブレンド モード: 現在のレイヤーのピクセルとグラデーションのピクセルがどのようにブレンドするかを指定するパラメーターです。[27種類のモード](#)が用意されています。



乗算



オーバーレイ

角度 (設定可能範囲は -180 から 180): グラデーションを、開始点を中心にして回転させることができます。  
**Shift** キーを押しながらの場合、角度が  $5^{\circ}$  ずつ、**Ctrl** キーを押しながらの場合  $10^{\circ}$  ずつ変化します。



角度 = 60



角度 = 120

不透明度 (設定可能範囲は 0-100): 背景色との関連におけるグラデーションの不透明度を指定します。グラデーション全体の透過度を設定します。値が低いと、グラデーションの色は薄く、背景の色が際立ちます。

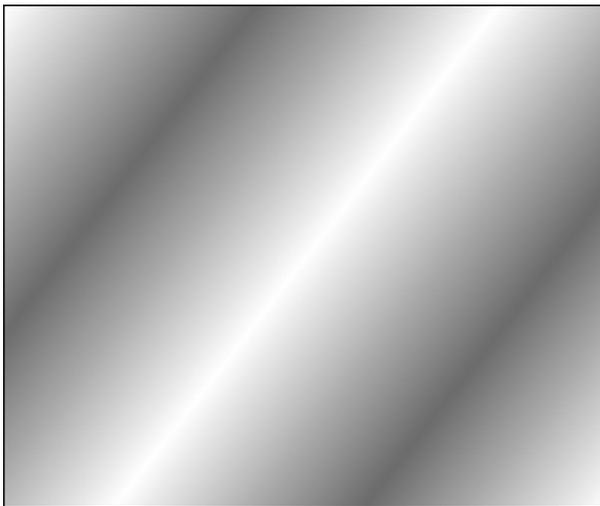


不透過度 = 40

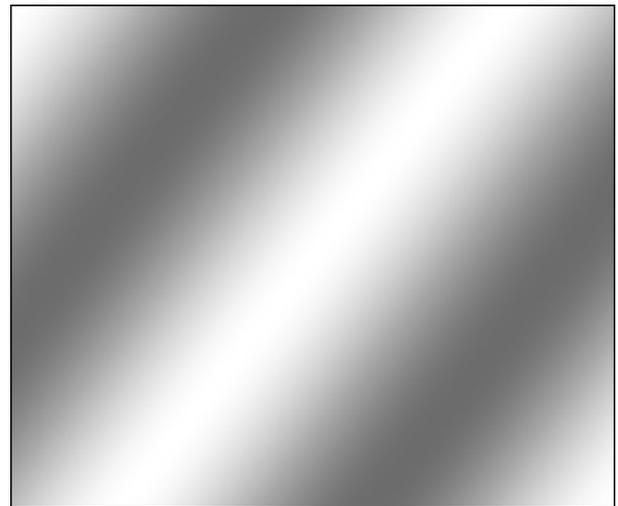


不透過度 = 90

滑らかさ (設定可能範囲は 0-100): 個々の色や色調間の遷移を滑らかにすることにより、グラデーションも滑らかにします。このパラメーターの値を下げると、色の移り変わり (遷移) が目立つようになります。



滑らかさ = 0



滑らかさ = 100

**【デザイナー】チェックボックス:** チェックボックスをオンにすると、グラデーションをより滑らかにし、縞模様のノイズも軽減されます。



チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

グラデーション作成後、ツール オプション パネルのオプションを使用して編集することができます。グラデーションラインを使って、グラデーションの色の数を増やしたり、不透明度や色を調整したりできます。

グラデーションに色を追加するには、イメージ ウィンドウ内のグラデーション ラインをクリックします。グラデーションからポイントを削除する場合は、ポイントをグラデーション ラインの外にドラッグ アンド ドロップします。

色、透過度、グラデーション ポイントの位置を変更する場合は、ポイントを右クリックして表示されるメニューを使用します。



スペクトルバーを使用して、ポイントの色を指定できます。四角に表示されている色をクリックして表示される[\[色選択\] ダイアログ](#)を使用することもできます。

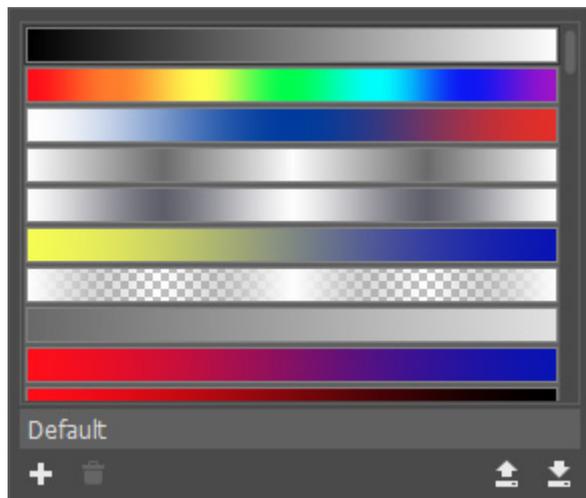
**[色]**チェックボックスは、ポイントがチェックボックスの隣の四角の色を表示するかどうかを切り替えます。小さな四角には、グラデーション作成時に最近使用した色が表示されます。チェックボックスがオフの場合、ポイントの色は隣接するピクセルを基に指定され、変更することができません。

**透過度** (設定可能範囲は 0-100): そのポイントでのグラデーションの透過度を指定できます。**[透過度]**の値が最大値よりも低い場合、グラデーションの透過度は場所によってわずかに異なります。チェックボックスがオフの場合、そのポイントのグラデーションの透過度は変更できず、グラデーション全体の透過度に依存します。

**位置** (設定可能範囲は 0-100): グラデーションの各ポイントの位置を正確に設定できます。

**注意:** グラデーションの端のポイントでは、**[色]**と**[透過度]**チェックボックスが常にオンになり、**[位置]**パラメータは変更できません。

今後利用するために、グラデーションを保存することができます。ツール オプション パネルのツール アイコンをクリックする (または **F5** キーを押す) と、グラデーション一覧の全体を確認することができます。



新しいグラデーションに名前を付ける場合や選択したものの名前を変更する場合は、リストの下部にあるフィールドに名前を入力し、**Enter** キーを押します。

-  : リストにアイテムを新規作成します。
-  : 選択したグラデーションをライブラリ/リストから削除します。
-  : **.gradlib** 拡張子を持つすべてのグラデーションを保存します。
-  をクリックして、グラデーション ライブラリを読み込みます。

画像内をクリックするか、別のツールを選択すると、画像にグラデーションが適用されます。

## クローンスタンプ

クローンスタンプツール  は、イメージの一部を別の位置に複製できます。その際に、複製の元となる部分の色の範囲、影、その他の特長を維持したままの複製を可能にします。

オブジェクトを複製するには、クローンする領域を選択し、**Alt** (Mac OS の場合は **Option**) キーを押しながら、複製の元となる部分をクリックします。

元となる部分を指定後、複製したい位置にカーソルを合わせます。クリックで複製を適用します。クリックで適応すると、元となっている部分に十字のカーソルが表示されます。



クローンスタンプ

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

**要素:** ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。 **[楕円形]** または **[パターンを選択]** からさらにパターンを選択します。

**サイズ** (設定可能範囲は 1-5000): 複製するソースの直径の最大値をピクセルで指定します。

**硬さ** (設定可能範囲は 0-100): 複製イメージのエッジ (境界) 部分をどの程度ぼかすかを指定します。値が高いほど、複製イメージと背景の境界部分が交じり合うことがなくなります。100% に近い値の場合、複製イメージと背景の境界がくっきり分かりますが、もっと低い値の場合は境界部分の色の移行がよりスムーズになり、ぼかしが強くなります。



硬さ = 10



硬さ = 100

不透明度 (設定可能範囲は 1-100): 背景との関連での複製イメージの透過度を指定します。この値により、複製された位置での透過度が決まります。低い値では、複製イメージはより淡く、背景によりなじんでいます。



不透明度 = 40



不透明度 = 90

密度 (設定可能範囲は 1-100): それぞれのブラシストロークにおける効果の強度を設定します。値が 100% の場合、クローンの透明度に影響はありません。



密度 = 40



密度 = 90

ブレンドモード: 複製されたフラグメントが背景画像とどのようにブレンドするかを設定します。 [27種類のモード](#)が用意されています。

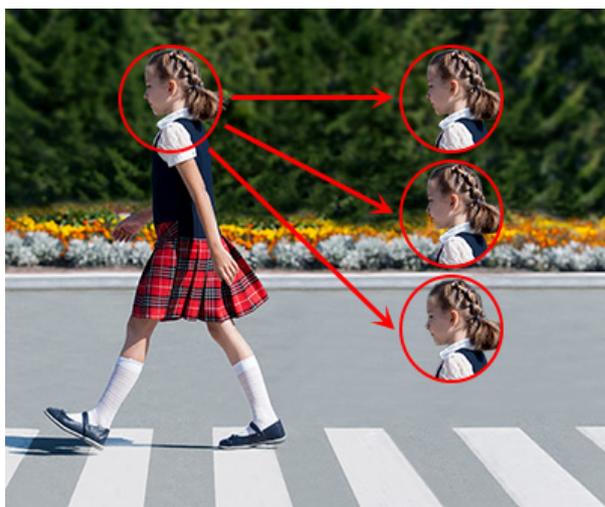


乗算モード

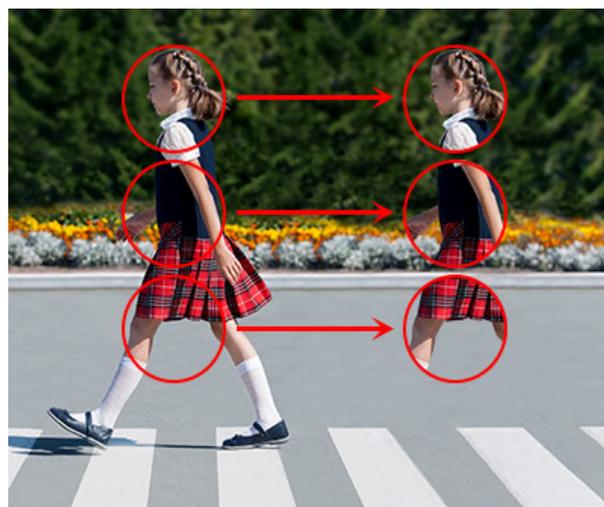


オーバーレイモード

**【揃える】チェックボックス:** イメージを複製する方法を指定します。チェックボックスがオンの場合、クリックごとに指定したソースの周辺情報から複製イメージを作成し、1つの大きな複製イメージを作成できます。チェックボックスがオフの場合、クリックごとに指定した同じソースイメージが複製されます。



[揃える] チェックボックスがオフ



[揃える] チェックボックスがオン

サンプルサンプルのソースを設定します:

現在のレイヤー - アクティブなレイヤーのデータ、  
 現在と下部のレイヤー - アクティブなレイヤーと可視レイヤーからのデータ、  
 すべてのレイヤー - すべての可視レイヤーからのデータ

クローン ソース の設定 。設定メニューが閉じている場合、変更が適用されます: **Enter** キーを押すかプログラム ウィンドウ内をクリックします。



クローン ソースの設定

ドロップダウン リスト内に5つのサンプルを設定し、それらを切り替えることができます。選択したサンプルはリストに "ドキュメント名/レイヤー名"としてソース (ドキュメントまたはレイヤー)が閉じるまで、保存されません。新しいサンプルを追加したり、空のリスト アイテムを選択したり、イメージを切り替えるためには、**Alt** キーを押したまま、新しいソース ポイントを設定します。イメージから新しいクローン ポイントを追加したり、リスト内にあるサンプルを選択した場合は上書きされます。

複製した領域の変形リストのそれぞれのサンプルにはそれぞれ異なった変形の設定が行えます:

シフト:X と Y のフィールドで、サンプルをコピーする開始地点の座標を設定できます。 **Alt** キーを押したままソース ポイントを選択した場合、値は自動的に設定されます。

拡大/縮小:元のフラグメントに対するクローンのサイズを指定します。W と Hのフィールドで新しい拡大/縮小値を設定できます。クローンの均整を維持するには、リンクのアイコン  を閉じます。



クローンの拡大/縮小 (左から右: 50%、100%、75%)

左右に反転  :このコマンドを使うと、クローンが対称軸を中心に反転します (例えば、左右を入れ替えることができます)。

上下に反転  :このコマンドは、クローンの上下を反転させます。



元のイメージ



反転なし



左右に反転



上下に反転

回転:複製した領域の回転をします。

リセット:ボタンを押すと変形した設定を元の設定に戻します。

### サンプルのプレビュー:

オーバーレイの表示: チェックボックスが有効な場合、イメージのコピーした領域がカーソルの内側に表示されます。

不透明度: カーソルの内側のサンプルの不透明度を変更することができます。



チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

ここに挙げた設定以外にも、このツールで使用できる他のパラメーターがあります。

**【デフォルト】**ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

直線を描画する場合、クリックで始点を指定し、**Shift** キーを押しながら終点までドラッグして最後に**Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## カメレオン ブラシ

カメレオン ブラシ  は、イメージのある部分の色の範囲、トーン、テクスチャ、明るさや他の背景特性をそのまま別の部分に複製できます。クローンスタンプ ツールとは異なり、背景のイメージを残したまま新たにイメージを複製します。

複製を行う場合、まず左のツールバーからカメレオンブラシを選択し、複製のソースとなる部分の指定を **Alt** (Mac の場合は **Option**) キーを押しながら、クリックして行います。

ソースを指定したなら、カーソルを複製する位置に移動させます。複製を配置するには、クリックします。マウスから指を離すと、ソース部分に十字のカーソルが表示されます。



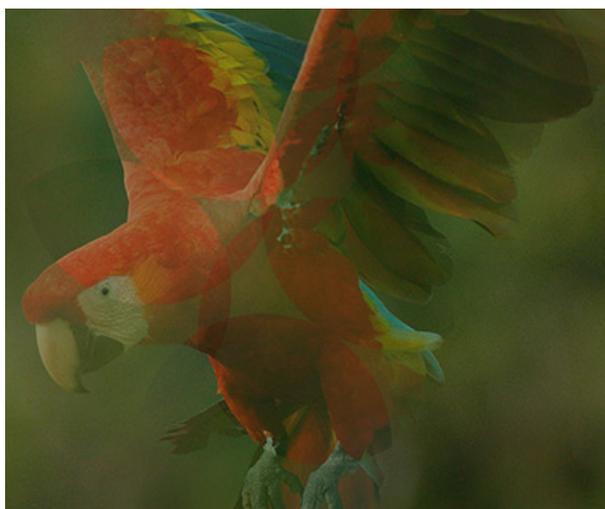
カメレオン ブラシ

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

要素: ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。【楕円形】または【パターンを選択】からさらにパターンを選択します。

サイズ (設定可能範囲は 1-5000): ソースとなる部分の範囲の直径をピクセルで指定します。

密度 (設定可能範囲は 1-100): それぞれのブラシストロークにおけるクローンの不透明度を設定します。それぞれのストロークに適用すると、クローンの不透明度が増します。



密度 = 25



密度 = 75

**【揃える】チェックボックス:** 複製方法を指定します。チェックボックスがオンの場合、1クリックに対して1つの複製のみ作成されます。つまり、クリック毎にソース部分の周辺で適当な部分から情報を元に異なる部分の複製を作成します。チェックボックスがオフの場合、クリックされるたびに、ソース部分に十字のカーソルが表示され、ソース部分のみの複製が適用されます。



【揃える】チェックボックスがオン

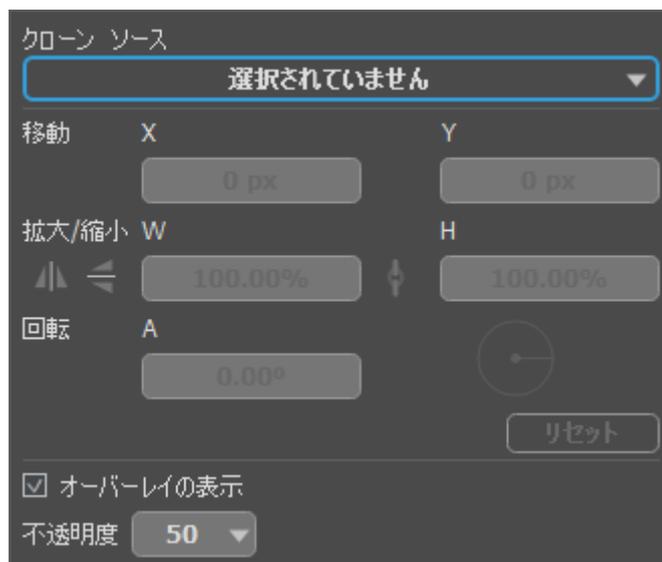


【揃える】チェックボックスがオフ

サンプルサンプルのソースを設定します:

現在のレイヤー - アクティブなレイヤーのデータ、  
 現在と下部のレイヤー - アクティブなレイヤーと可視レイヤーからのデータ、  
 すべてのレイヤー - すべての可視レイヤーからのデータ

クローン ソース の設定 。設定メニューが閉じている場合、変更が適用されます:**Enter**キーを押すかプログラム ウィンドウ内をクリックします。



クローン ソースの設定

ドロップダウン リスト内に5つのサンプルを設定し、それらを切り替えることができます。選択したサンプルはリストに "ドキュメント名/レイヤー名"としてソース (ドキュメントまたはレイヤー)が閉じるまで、保存されます。新しいサンプルを追加したり、空のリスト アイテムを選択したり、イメージを切り替えるためには、**Alt** キーを押したまま、新しいソース ポイントを設定します。イメージから新しいクローン ポイントを追加したり、リスト内にあるサンプルを選択した場合は上書きされます。

複製した領域の変形リストのそれぞれのサンプルにはそれぞれ異なった変形の設定が行えます:

シフト:X と Y のフィールドで、サンプルをコピーする開始地点の座標を設定できます。**Alt** キーを押したままソース ポイントを選択した場合、値は自動的に設定されます。

拡大/縮小:元のフラグメントに対するクローンのサイズを指定します。W と Hのフィールドで新しい拡大/縮小値を設定できます。クローンの均整を維持するには、リンクのアイコン  を閉じます。



クローンの拡大/縮小 (左から右: 30%、60%、100%)

左右に反転  :このコマンドを使うと、クローンが対称軸を中心に反転します (例えば、左右を入れ替えることができます)。

上下に反転  :このコマンドは、クローンの上下を反転させます。



元のイメージ



反転なし



左右に反転



上下に反転

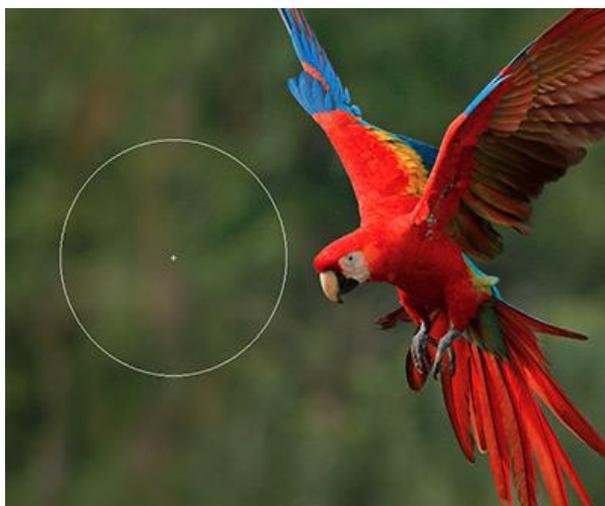
回転:複製した領域の回転をします。

リセット:ボタンを押すと変形した設定を元の設定に戻します。

サンプルのプレビュー:

オーバーレイの表示:チェックボックスが有効な場合、イメージのコピーした領域がカーソルの内側に表示されます。

不透明度:カーソルの内側のサンプルの不透明度を変更することができます。



チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

[アーティスティック クローニング]をオンにした場合、複製を適用する際、一時的に隣合うピクセルが考慮されなくなります。このモードでは、ブラシサイズの変更、新たなソースの選択、複製の一部削除、などを行うことができます。複製した部分を取り除く場合は、**Ctrl**(Macの場合は、**⌘**)キーを押したまま、マウスでドラッグして描画します。

このモードは、大きなイメージを複製する場合やイメージ内の数箇所から行う場合に便利といえます。

フラグメントの処理をし、[アーティスティック クローニング]を閉じるには、いずれかの方法を使用します。

- ツールオプション パネルで  ボタンをクリックするか、
- ツールオプション パネルの[アーティスティック クローニング] チェックボックスを無効にするか、

- **[履歴]**パネルの**AC Mode**(アーティスティック モード) を閉じる ボタン  を押します。

変更を適用せずにアーティスティック クローニング モードを終了する場合、ツールオプション パネルの  をクリックします。

**注意:**アーティスティック クローニング モード を使用する際、このモードで実行したアクションのみが**[履歴]**パネルに表示されます。モードを終了すると、画像全体の理処理履歴が保存されます。

ここに挙げた設定以外にも、このツールで使用できる**他のパラメーター**があります。

**[デフォルト]**ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

直線を描画する場合、クリックで始点を指定し、**Shift**キーを押しながら終点までドラッグして最後に **Shift**キーを離します。**Shift**キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## ぼかし

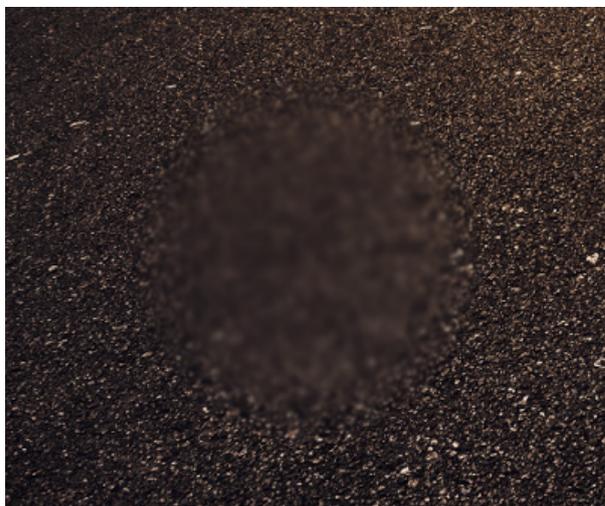
ぼかしツール  は隣り合うピクセルのカラーコントラストを低くすることでイメージのもつ鮮明さを抑える効果があります。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

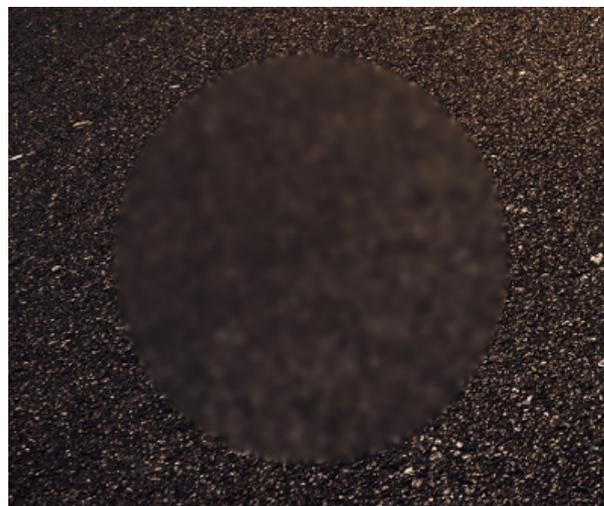
要素: ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。【楕円形】または【パターンを選択】からさらにパターンを選択します。

サイズ (設定可能範囲は 1-500): ぼかしブラシのサイズをピクセルで指定します。

硬さ (設定可能範囲は 0-100): 部分的にぼかしがかかる外周の境界部分の幅を指定します。値が高いほど完全なぼかしが適用される範囲は広くなります。

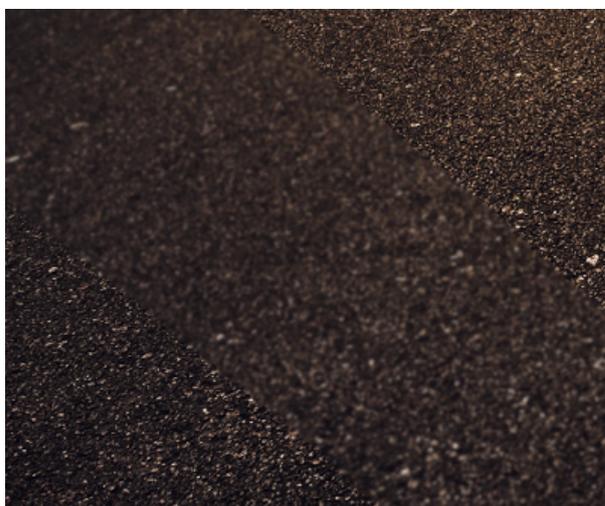


硬さ = 40

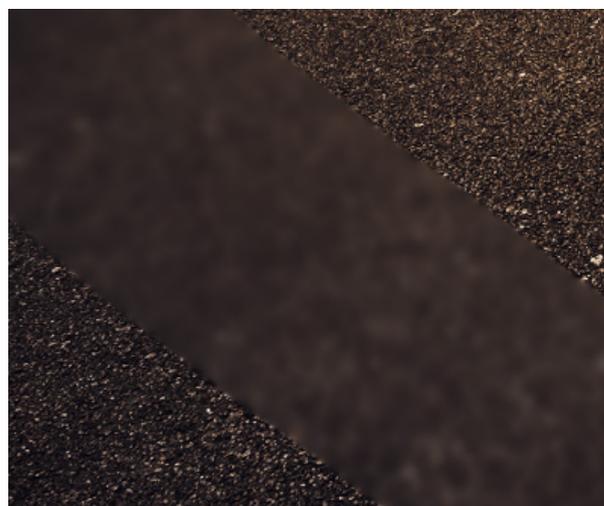


硬さ = 90

範囲 (設定可能範囲は 0.1-5.0): イメージ内の効果の強度を表します。ぼかしを行うエリアを指定します。つまり、値が高いほどぼかしの範囲は広くなります。

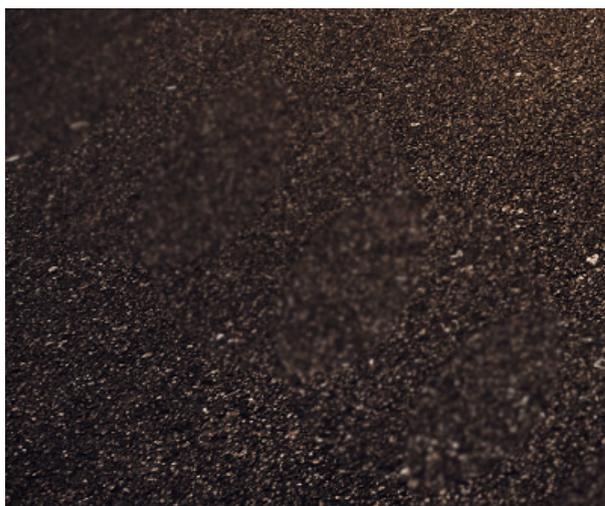


半径 = 1.0

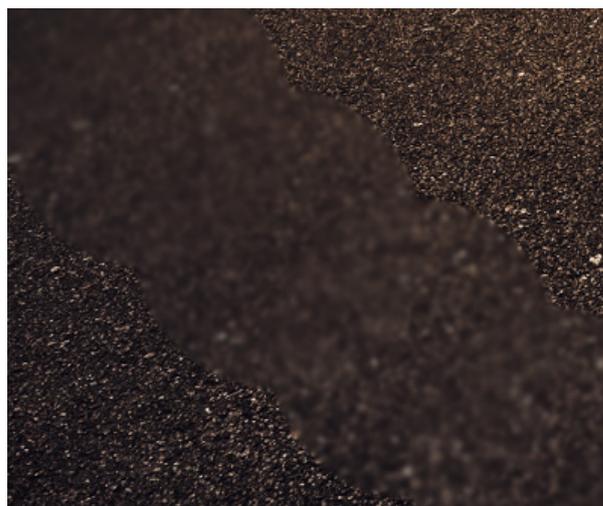


半径 = 4.0

塗りつぶし (1-100): 一筆のストロークの濃度を指定します。重ね塗りする度にストロークの濃度は濃くなります。値が低い場合、指定した色は淡くなります。値が 100% の場合、指定した色は最大濃度で描かれます。



塗りつぶし = 25



塗りつぶし = 75

ここに挙げた設定以外にも、このツールで使用できる他のパラメーターがあります。

【デフォルト】ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリセットされます。

直線を描画する場合、クリックで始点を指定し、**Shift** キーを押しながら終点までドラッグして最後に **Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## シャープツール

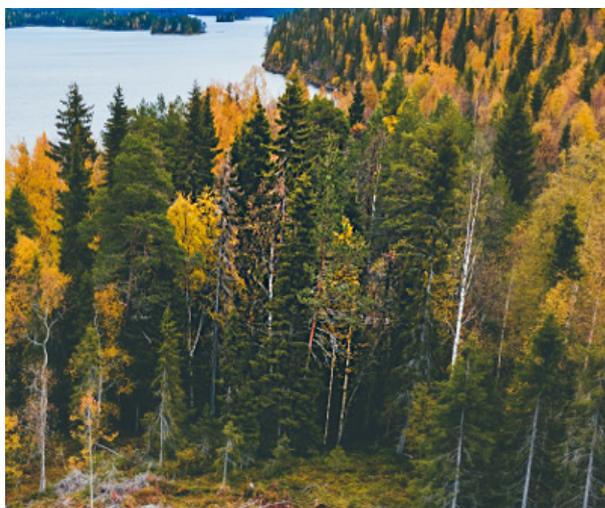
シャープツール  は、ピクセル間のカラーコントラストをあげることでイメージの鮮明度を改善させます。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

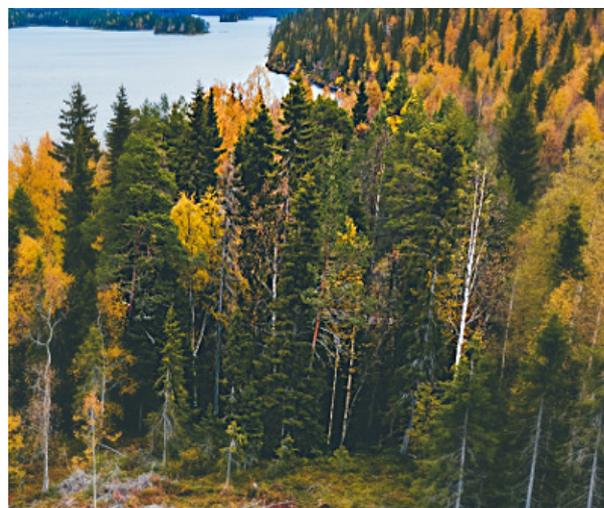
要素: ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。【楕円形】または【パターンを選択】からさらにパターンを選択します。

サイズ (設定可能範囲は 1-500): シャープツールのサイズをピクセルで指定します。

硬さ (設定可能範囲は 0-100): シャープツールが部分的に適用される境界部分の幅を指定します。値が高い場合には、ツールを適用した部分の内側はより鮮明になります。

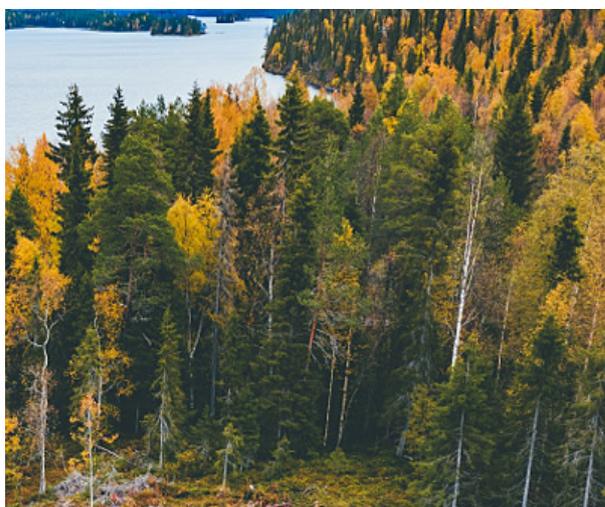


硬さ = 40

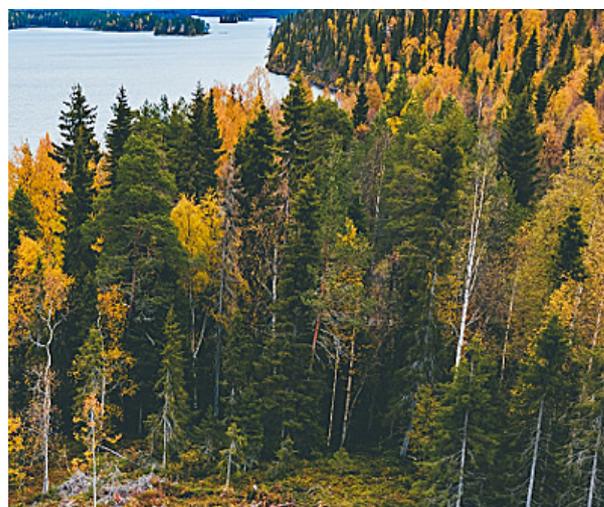


硬さ = 90

量 (設定可能範囲は 1-250): ピクセル間のコントラストの度合いを指定します。100% に設定した場合のコントラストは 2倍、200% の場合は 4倍になるなど、コントラストを調整できます。

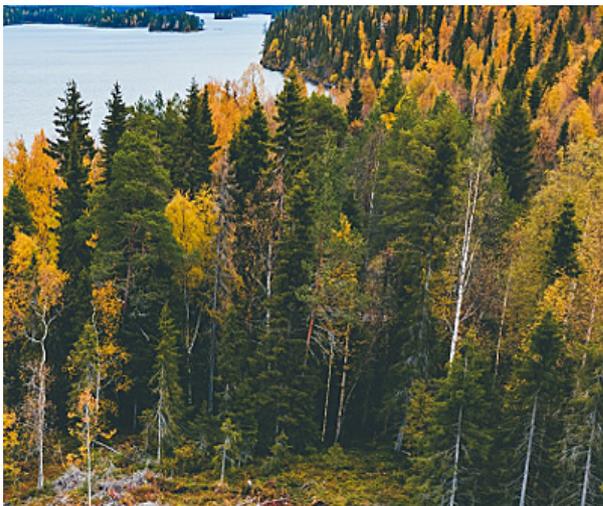


量 = 50



量 = 150

範囲 (設定可能範囲は 0,1-20,0): エッジ部分の鮮明さの度合いを指定します。ピクセルの鮮明さの度合の変更に関わる隣り合うピクセルの数を指定します。値が高いほど、色と色との移行の強度が増し、より鮮明になります。

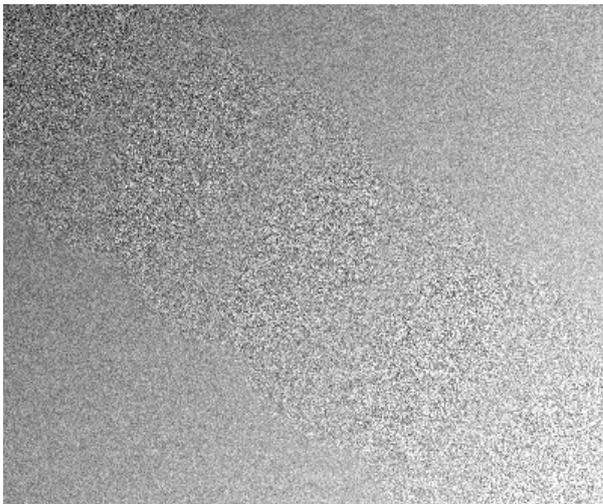


半径 = 1,0



半径 = 10,0

塗りつぶし (1-100): 一筆のストロークの濃度を指定します。重ね塗りする度にストロークの濃度は濃くなります。値が低い場合、指定した色は淡くなります。値が 100% の場合、指定した色は最大濃度で描かれます。



塗りつぶし = 25



塗りつぶし = 75

ここに挙げた設定以外にも、このツールで使用できる他のパラメーターがあります。

**【デフォルト】**ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

鮮明度を直線に変更する場合、クリックで始点を指定し、**Shift** キーを押しながら終点までドラッグして、最後に **Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## 指先ツール

指先ツール  は、ピクセルを置き換えることによって色を混ぜ、濡れたインク上を指で触ってにじむような効果を与えます。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

要素: ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。【楕円形】または【パターンを選択】からさらにパターンを選択します。

サイズ (設定可能範囲は 1-500): 指先ツールの幅を指定します。

硬さ (設定可能範囲は 0-100): ブラシエッジ (背景との境界) 部分のぼかしの程度を指定します。値が高いほど境界線は鮮明になります。



硬さ = 10



硬さ = 90

強度 (設定可能範囲は 1-100): ストロークの色を維持する長さを指定します。パラメーターの値が大きいほど、多くの要素が長く伸ばされます。



強度 = 30

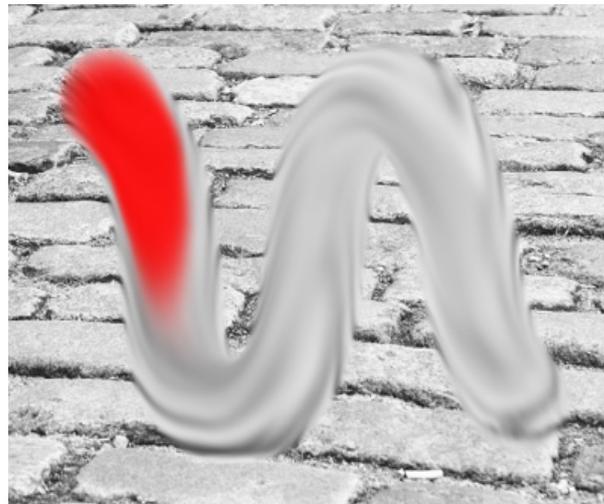


強度 = 65

**【色の使用】**チェックボックス (設定可能範囲は 0-100): ストロークの開始点のメインカラーの強さを指定します。値が高いほど、ストロークの開始点の色は明るくなります。値が 0 の場合、ストロークは通常の方法で適用されます (メインカラーは使用されない)。メインカラーは**【色】**/**【スウォッチ】**/**【色相環】**パネルで指定します。



色を使用 = 20



色を使用 = 90

ここに挙げた設定以外にも、このツールで使用できる**他のパラメーター**があります。

**【デフォルト】**ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

直線に沿って色を広げる場合、クリックで始点を指定し、**Shift**キーを押しながら終点までドラッグして、最後に**Shift**キーを離します。**Shift**キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## 覆い焼きツール

覆い焼きツール  は、色の明るさを強めてトーンを変更します。適用するストロークはすべて光の効果を強めます。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

要素: ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。【楕円形】または【パターンを選択】からさらにパターンを選択します。

サイズ (設定可能範囲は 1-5000): 覆い焼きツールのサイズ (直径) を指定します。

硬さ (設定可能範囲は 0-100): ブラシエッジ (境界部分) の鮮明度を指定します。値が高いほど、エッジ部分はより鮮明になります。100% の場合、効果適用部分とそれ以外の部分がはっきりと区別され、もっと低い値の場合は境界がはっきりしなくなります。



硬さ = 40



硬さ = 90

強度 (設定可能範囲は 1-100): イメージに適用する光の強さ (量) を指定します。強度 = 100% の場合、最大量の光がイメージに適用されます。



強度 = 25



強度 = 75

塗りつぶし (1-100): 一筆のストロークのペイント濃度を指定します。重ね塗りする度にストロークの濃度は濃くなります ([透明度]パラメーターの反対)。値が低い場合、指定した色は淡くなります。パラメーターの値が100% の場合、透明度が最大になります。



塗りつぶし = 25



塗りつぶし = 75

【領域】のドロップダウンメニューには、ピクセル処理に関する3つの方法が提供されています。

【シャドウ】: 明るい部分より、暗い影の部分を中心に処理します。

【中間調】: 明るい部分と暗い部分の両方を均等に処理します。

【ハイライト】: 暗い部分より、明るい部分を重点的に処理します。



シャドウ



ミッドトーン



ハイライト

ここに挙げた設定以外にも、このツールで使用できる他のパラメーターがあります。

【デフォルト】ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

明るさを直線で変更する場合、クリックで始点を指定し、**Shift** 終点までドラッグして最後に **Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、左クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## 焼きこみツール

焼きこみツール  は色の明るさを弱めてトーンを変更します。ブラシのストローク毎に効果を1段階ずつ強めていきます。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

要素: ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。【楕円形】または【パターンを選択】からさらにパターンを選択します。

サイズ (設定可能範囲は 1-5000): 焼きこみツールの大きさを指定します。

硬さ (設定可能範囲は 0-100): ブラシエッジ (境界部分) の鮮明度を指定します。値が高いほど、背景との境界部分がより鮮明になります。値が 100% に近いほど影ツールを適用した領域とそれ以外の領域の境界がはっきりわかりますが、値が低い場合は境界がぼやけてはっきりしなくなります。



硬さ = 40



硬さ = 90

強度 (設定可能範囲は 1-100): イメージを暗くする度合いを指定します。強度の値が 100% に近い場合、イメージ内の色の暗さは最大に近くなります。



強度 = 25



強度 = 75

塗りつぶし (1-100): 一筆のストロークのペイント濃度を指定します。重ね塗りする度にストロークの濃度は濃くなります ([不透明度]パラメーターの反対)。値が低い場合、指定した色は淡くなります。パラメーターの値が100%の場合、透明度が最大になります。



塗りつぶし = 25



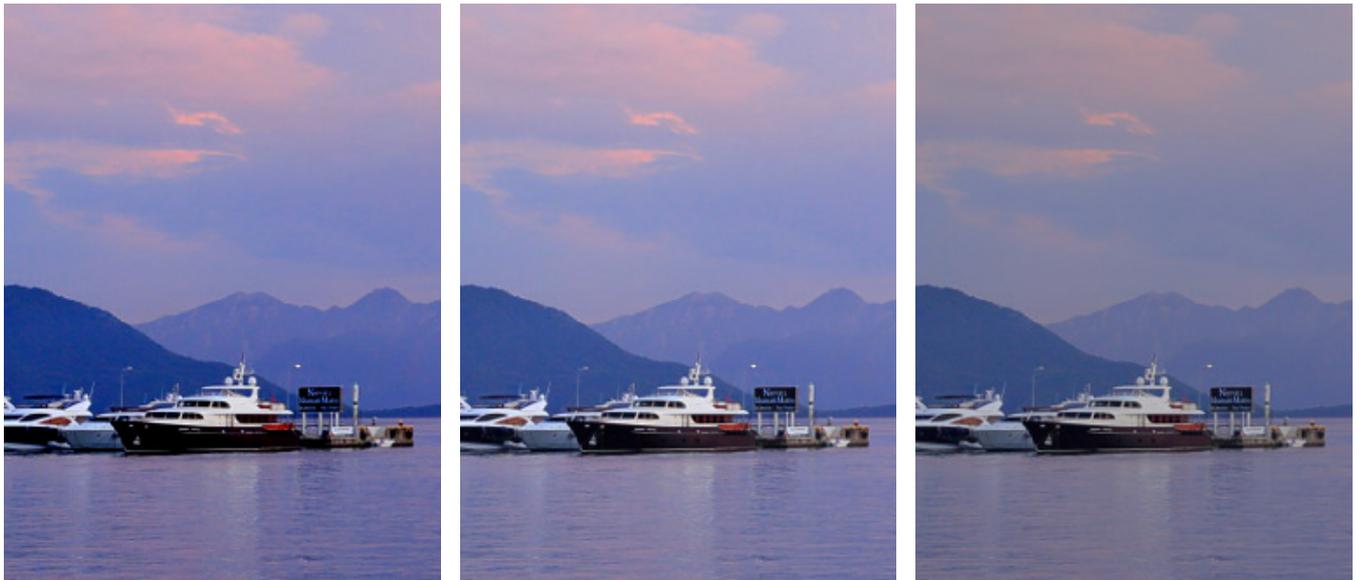
塗りつぶし = 75

**【領域】ドロップダウン** メニューには、イメージを暗くする処理に関する3つの方法が提供されています。

**【シャドウ】**: 明るい部分より、暗い影の部分を重点的に処理します。

**【中間調】**: 明るい部分と暗い部分の両方を均等に処理します。

**【ハイライト】**: 明るい部分より、暗い影の部分を重点的に処理します。



シャドウ

ミッドトーン

ハイライト

ここに挙げた設定以外にも、このツールで使用できる他のパラメーターがあります。

【デフォルト】ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

暗さを直線に変更する場合、クリックで始点を指定し、**Shift**キーを押しながら終点までドラッグして最後に**Shift**キーを離します。**Shift**キーを離さない場合、左クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## スポンジツール

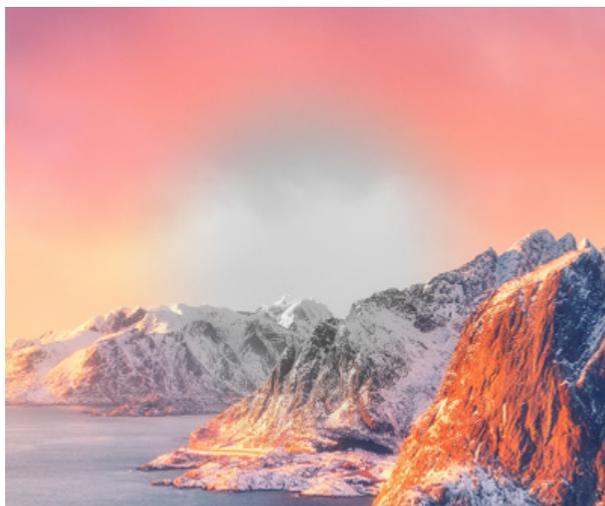
スポンジツール  は、隣り合うピクセルの彩度やコントラストを変えてイメージのトーンを調整します。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

**要素:** ドロップダウン リストから、ブラシのベースとなる要素を選択します。【楕円形】または【パターンを選択】からさらにパターンを選択します。

**サイズ** (設定可能範囲は 1-5000): スポンジツールの大きさを指定します。

**硬さ** (設定可能範囲は 0-100): 明るさの適用が部分的になる境界部分での色の遷移の滑らかさを指定します。値が高いと境界部分は比較的是っきりとわかりますが、低い値では境界がはっきりせず、徐々に背景へと同化していきます。

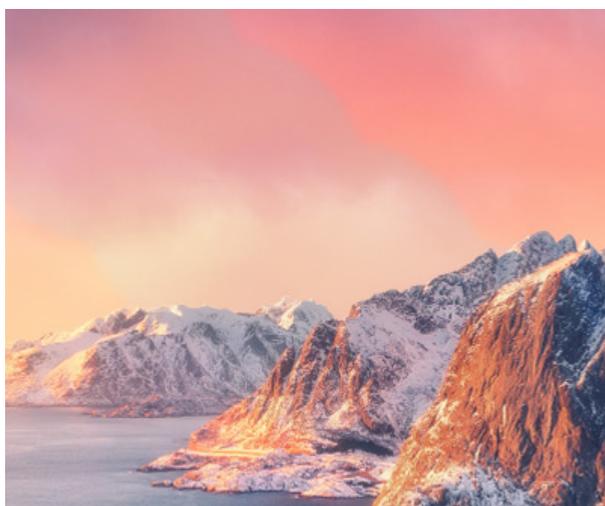


硬さ = 40

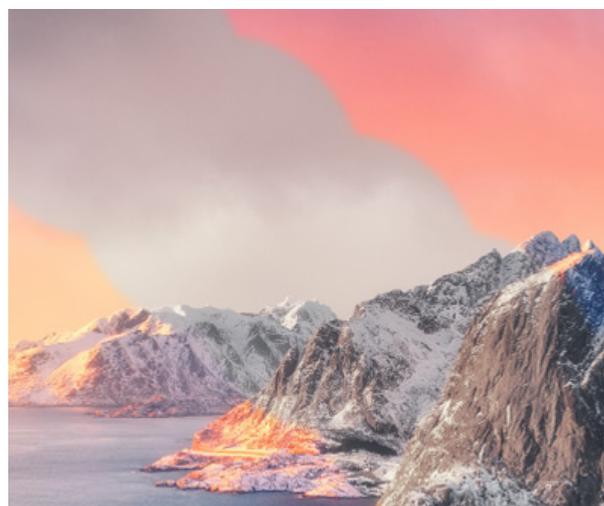


硬さ = 90

**強度** (設定可能範囲は 1-100): 効果の強度を指定します。値が高いほど、変化の度合いは強くなります。

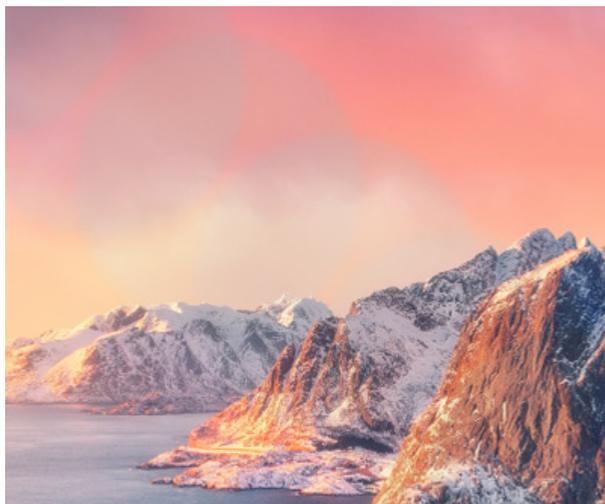


強度 = 25

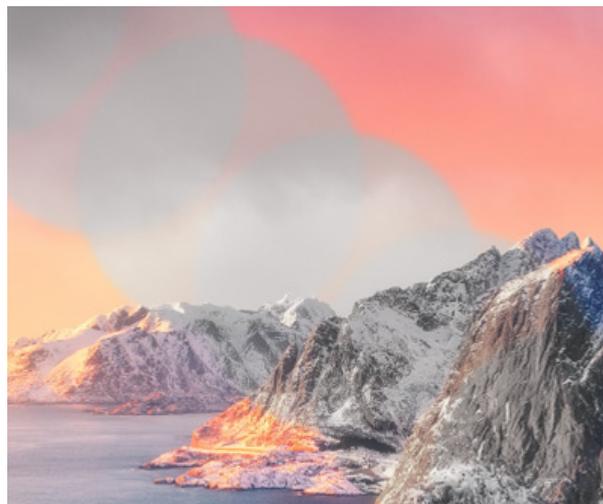


強度 = 75

塗りつぶし (1-100): 一筆のストロークのペイント濃度を指定します。重ね塗りする度にストロークの濃度は濃くなります ([透明度]パラメーターの反対)。値が低い場合、指定した色は淡くなります。パラメーターの値が100% の場合、透明度が最大になります。



塗りつぶし = 25

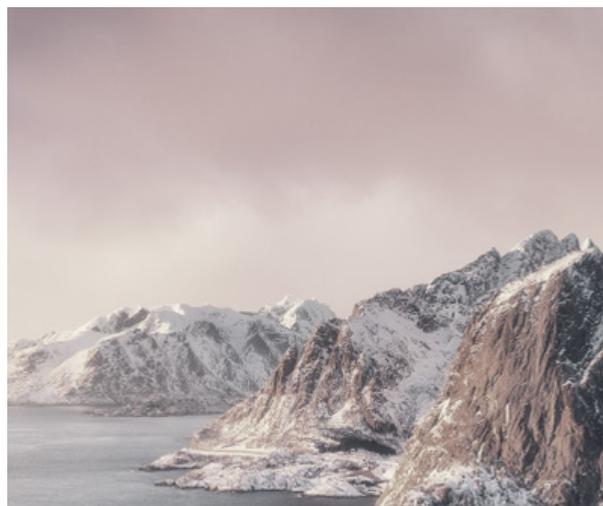


塗りつぶし = 75

このツールには、彩度が高く色鮮やかになる彩色モードと彩度が低く白黒に近くなる非彩色モードの2種類のモードがあります。



彩色モード



非彩色モード

ここに挙げた設定以外にも、このツールで使用できる他のパラメーターがあります。

【デフォルト】ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

彩度を直線に変更する場合、クリックで始点を指定し、**Shift** キーを押しながら終点までドラッグして最後に **Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

### ブラシ エディター: 詳細なブラシ設定

詳細ブラシ設定を使って、ブラシの新規作成や既存ブラシの編集を行うことができます。

詳細設定は、ほとんどの標準ブラシに共通しています。パラメーターは、拡張されたツール オプション パネルにあります。パネルを開くには、ツールのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用します。

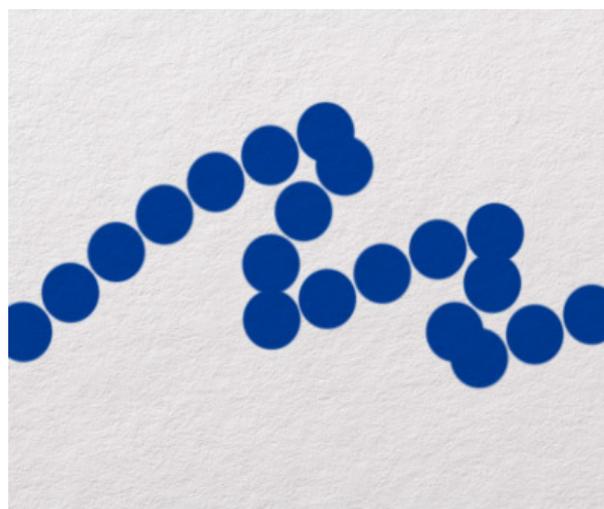
パラメーター値を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを左右に動かして調整します。

#### 標準パラメーター:

**間隔** (設定可能範囲は 1-500): 線を形成する点の間隔を指定します。値を高く指定した場合、多くのブラシマークによって構成された線になり、その間隔はパラメーターの値により異なります。

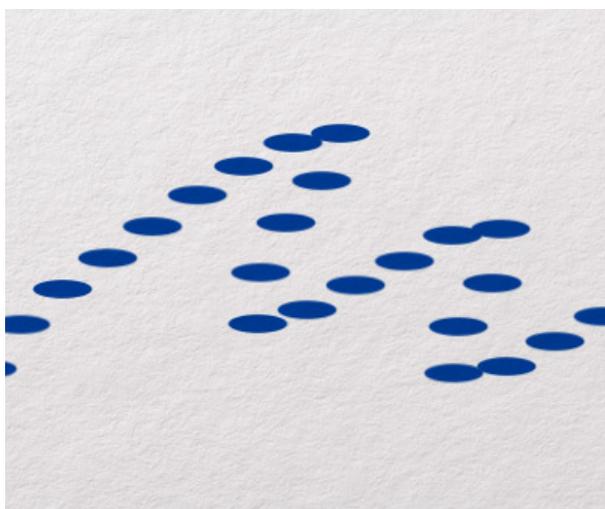


間隔 = 10

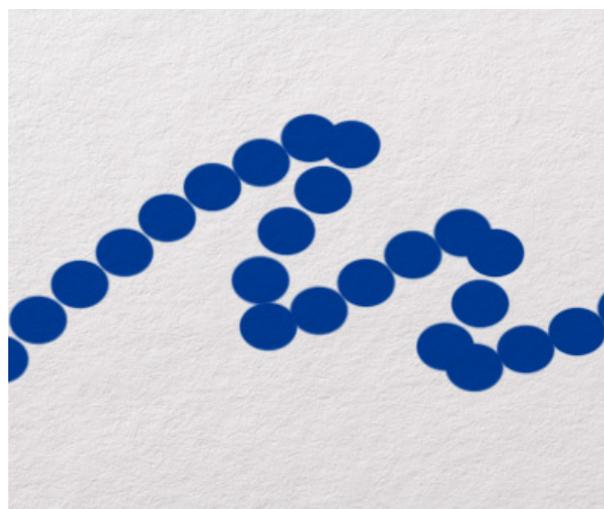


間隔 = 100

**形状** (設定可能範囲は 1-100): 基本となる要素の形状 (圧縮) を指定します。値が 1 の場合は平らな棒線、値が 100 の場合は丸、その間の値では楕円になります。形状の値が低いほど、角度パラメーターで指定した方向につぶれた楕円になります。

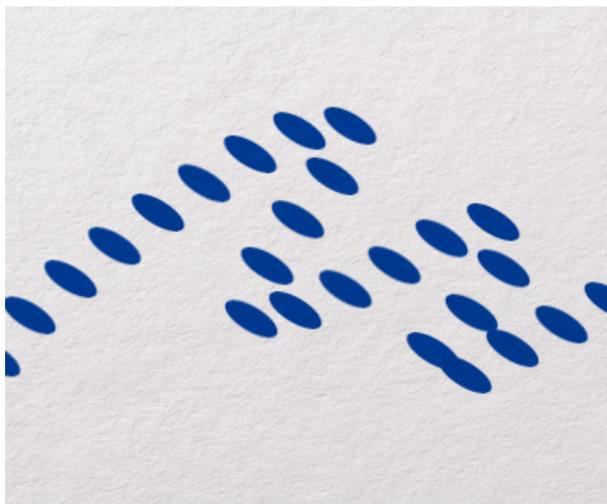


形状 = 30

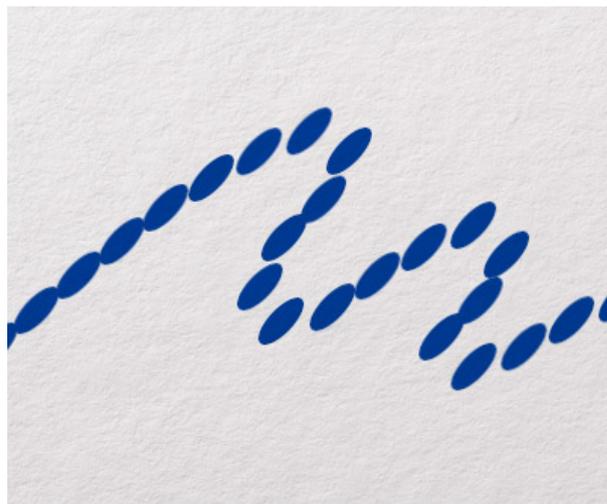


形状 = 80

角度 (設定可能範囲は -180 から 180): 基本となる要素の角度を指定します。

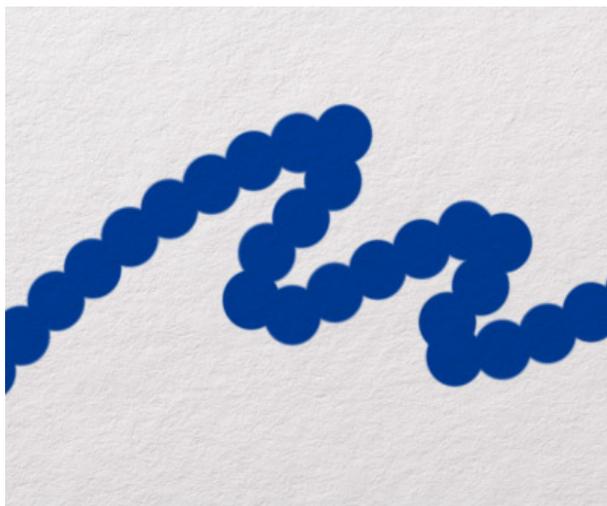


角度 = -30

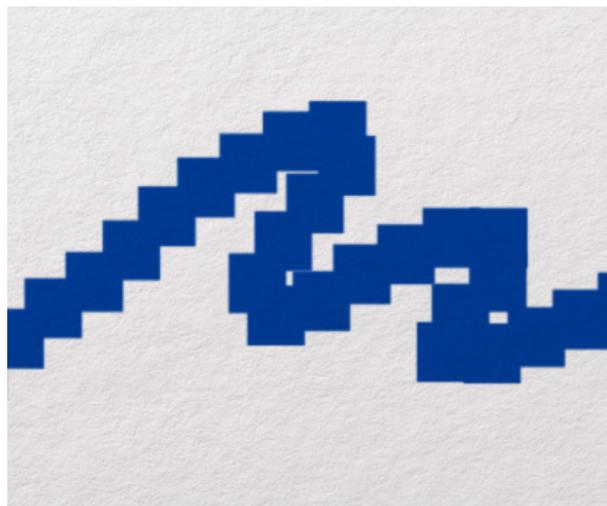


角度 = 45

丸筆: チェックボックスをオンにするとブラシは楕円形、オフにすると長方形になります。

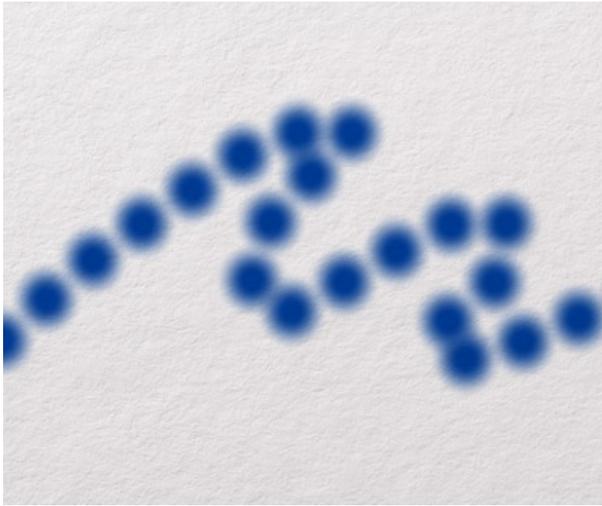


丸筆  
(チェックボックスがオン)

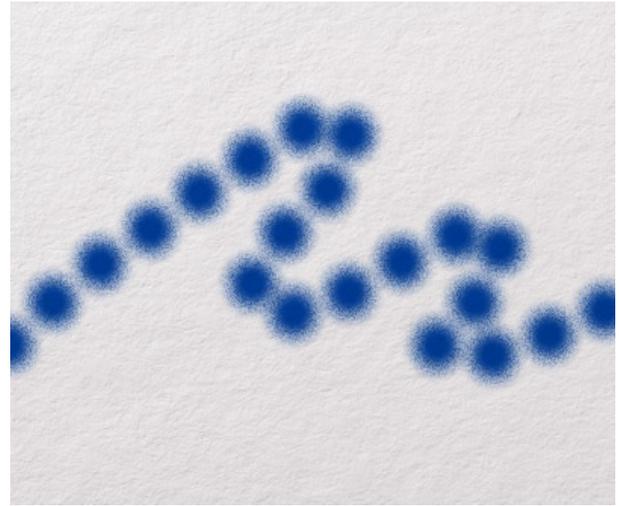


角筆  
(チェックボックスがオフ)

ノイズ: チェックボックスがオンの場合、ブラシの滑らかなエッジにノイズを追加します。【硬さ】の値が低く、【点の間隔】の値が高いほど、一層多くのノイズが生成され、ノイズが目立ちます。

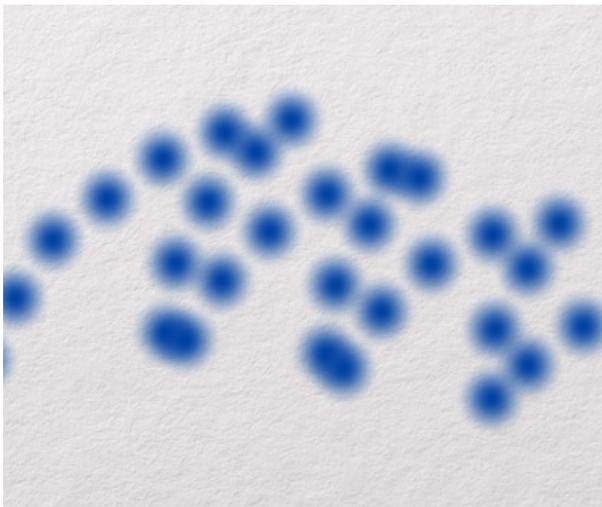


チェックボックスがオフ

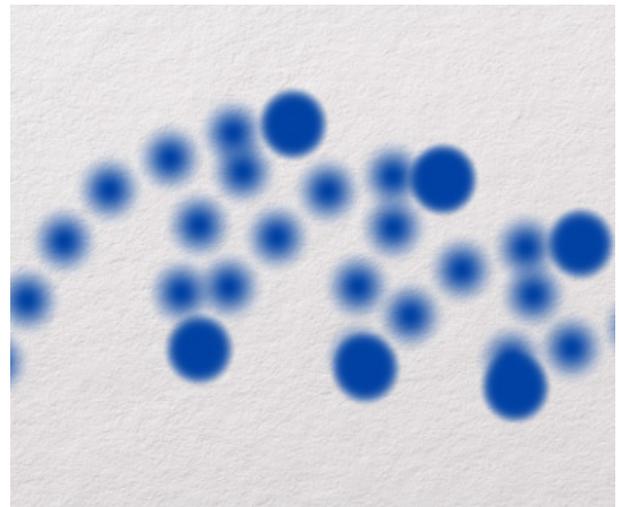


チェックボックスがオン

自動リピート: チェックボックスをオンにすると、画像内でカーソルをホールドした時に自動 (連続) 描画モードが有効になります。



チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

スムージング: チェックボックスをオンにすると、ストロークのエッジがより滑らかになります。



チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

詳細設定 にアクセスするためのメニューは、 ボタン (ツール オプション パネルを拡張) をクリックして表示します。

【形】タブでは、ブラシの基本となる要素の形を選択できます。このタブは、【要素 = 形を選択】が選択されている時のみ表示されます。



ブラシの形ライブラリ

形のリストの下部には以下のオプションが用意されています。

形の新規作成  : アクティブなドキュメントのコンテンツからブラシの形を作成します (【編集】メニューの【ブラシの新規作成】コマンドを使用することもできます)。

形を追加  : ブラシの形として使用する画像を読み込みます。

形を削除  : 選択したブラシの形を一覧から削除します。

注意: ブラシ プリセット内に記録されている形を削除した場合、デフォルトの形がプリセット内で代わりに使用されます。

形の名前: フィールドをクリックすることで編集可能になるので、新しい形の名前を入力し、**Enter** キーを押すと、適用されます。

ライブラリをインポート  : ディスクから形ライブラリ (`.brush_shapes` ファイル) を読み込みます。

ライブラリをエクスポート  : 形ライブラリ (`.brush_shapes` 拡張子) をディスクに保存します。

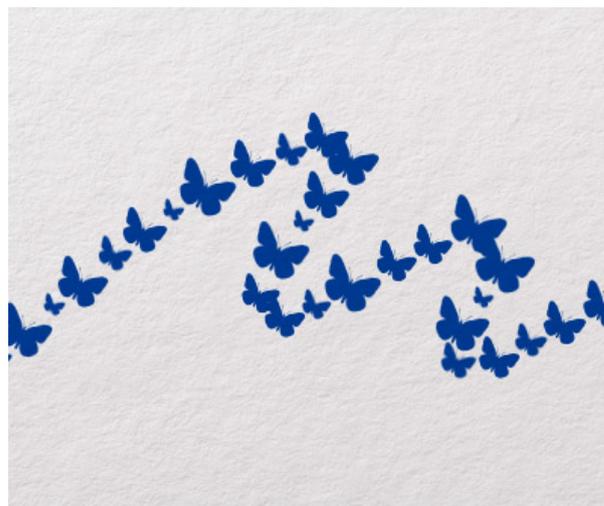
**【ダイナミックス】**タブには、基本となる要素のランダムな変更を定義するためのパラメーターが用意されています (パラメーターはツールやブラシの種類により異なります)。

サイズの変化 (設定可能範囲は 0-100): ブラシマークのサイズのバリエーションを、指定されているブラシサイズに対するパーセンテージで定義します。パラメーターの値が 0 の場合、すべての要素のサイズは一緒ですが、値を上げると所々に小さな要素が出現します。

最小サイズ (設定可能範囲は 0-100): ブラシマークのサイズの最小値のパーセンテージを指定します。このパラメーターの効果は、**【サイズの変化】**の値が 0 またはコントロール コマンドのいずれかが有効な場合 (両方当てはまる場合も含む) に、特に効果が得られます。

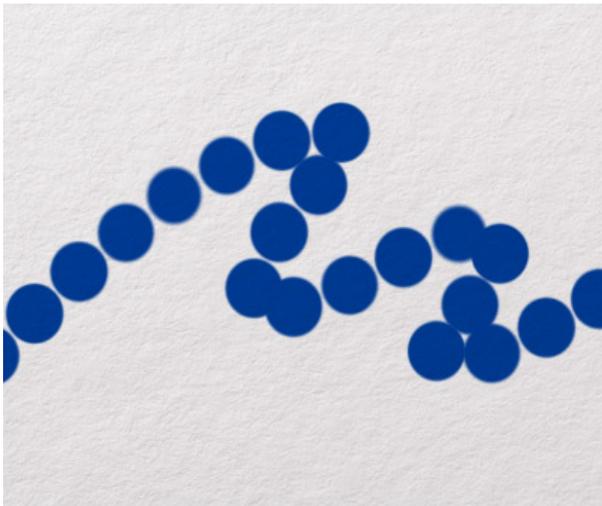


サイズの変化 = 25

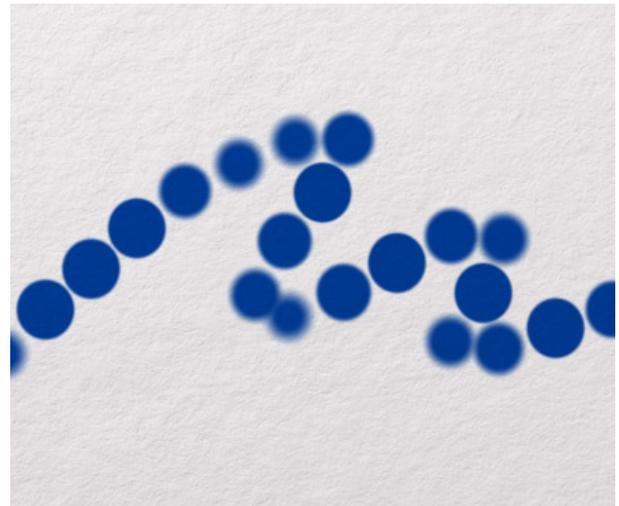


サイズの変化 = 75

硬さの変化 (設定可能範囲は 0-100): ブラシマークの硬さ (鮮明度) にどの程度変化 (バリエーション) を持たせるかを指定するパラメーターです。値が 0 の場合、すべての要素が同じ硬さになりますが、値を上げると、特定の要素の硬さレベルが下がります。



硬さの変化 = 25

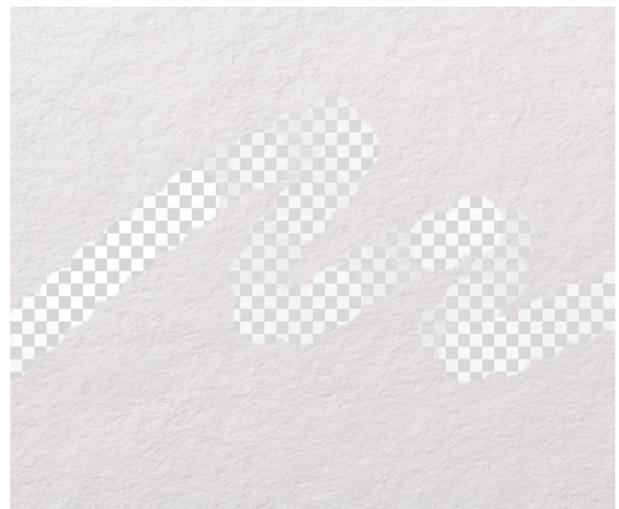


硬さの変化 = 75

筆圧の変化 (設定可能範囲は 0-100): 筆圧のバリエーションを設定するパラメーターです。値が 0 の場合、筆圧は均一ですが、値を上げると、特定の要素が減少し、筆圧の弱い部分が生じます。

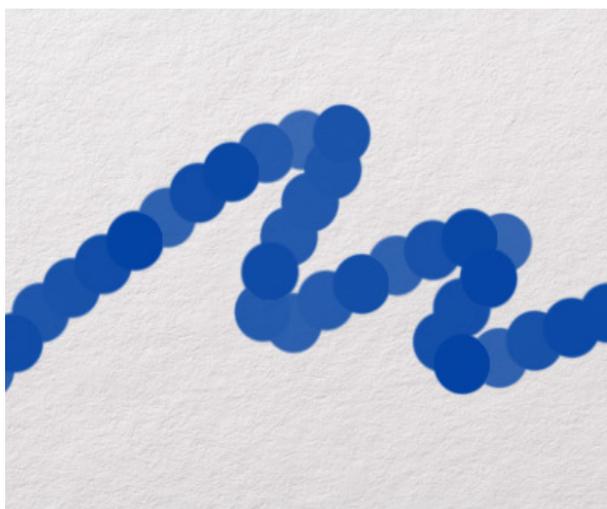


筆圧の変化 = 25

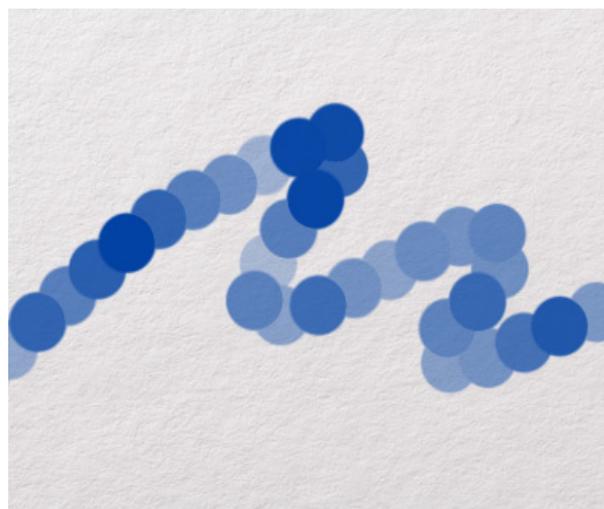


筆圧の変化 = 75

不透明度の変化 (設定可能範囲は 0-100): 基本となる要素の不透明度バリエーションを設定します。値が 0 の場合、すべての要素の不透明度は同じになります。値を上げると、特定の要素の不透明度が上がります。

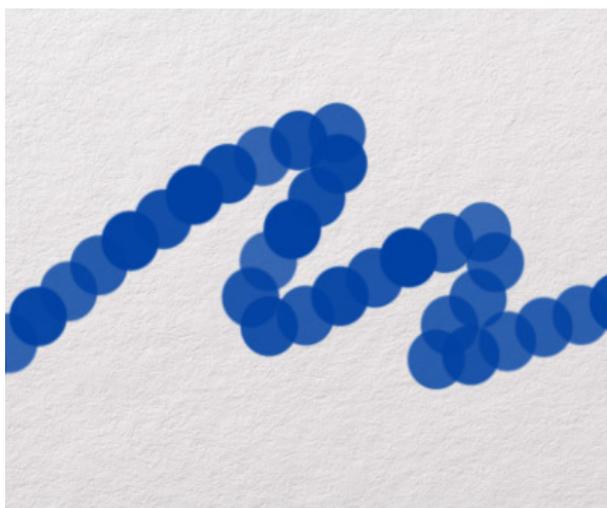


不透明度の変化 = 25

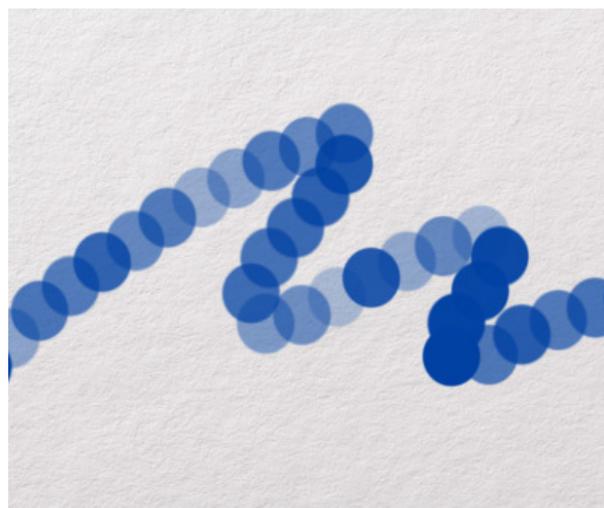


不透明度の変化 = 75

塗りつぶしの変化 (設定可能範囲は 0-100): ブラシマークの塗りつぶし濃度にどの程度変化を持たせるかを指定するパラメーターです。値が 0 の場合、すべての要素が同じ塗りつぶし濃度になりますが、値を上げると、特定の要素の塗りつぶし濃度が低くなります。

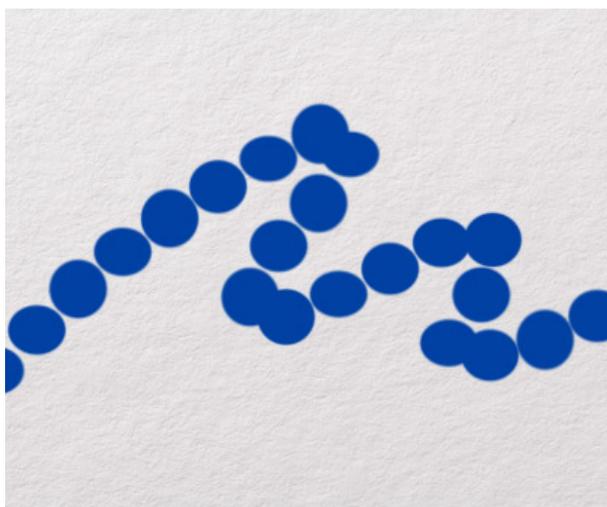


塗りつぶしの変化 = 25

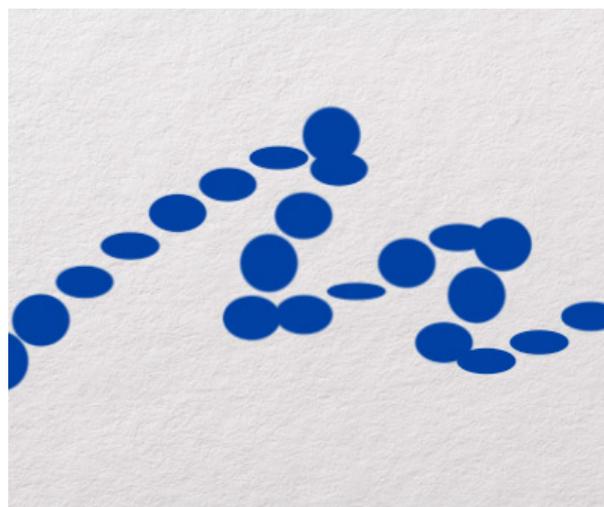


塗りつぶしの変化 = 75

形状の変化 (設定可能範囲は 0-100): ブラシマークの形にどの程度変化を持たせるかを指定するパラメーターです。値が 0 の場合、すべての要素が同じ形になりますが、値を上げると、特定の要素の形状が圧縮されます。



形状の変化 = 25

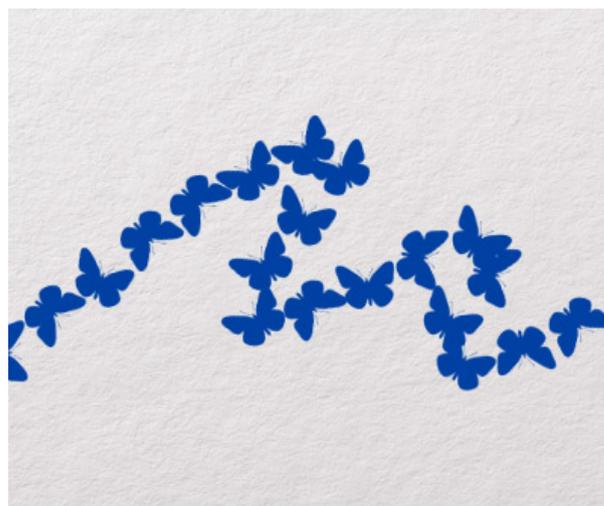


形状の変化 = 75

角度の変化 (設定可能範囲は 0-100): ブラシマークの回転角度にどの程度変化を持たせるかを指定するパラメーターです。値が 0 の場合、すべての要素が同じ回転角度になりますが、値を上げると、特定の要素の回転角度が大きくなります。



角度の変化 = 25

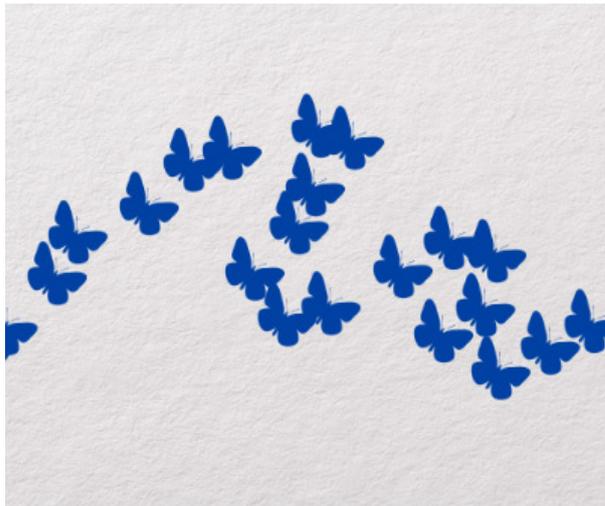


角度の変化 = 75

**【散布】**タブには、ストローク内の基本となる要素の質や位置に影響を与えるパラメーターが含まれています。

分散 (設定可能範囲は 0-1000): ブラシマークの分布を設定するパラメーターです。パラメーターの値が高いほど、ブラシのカーソルから離れたところに要素が分布されます。

**【X軸】**チェックボックスがオンの場合、要素はブラシの描画方向に沿って分布します。**【Y軸】**チェックボックスがオンの場合、要素はブラシの描画方向を横断する形 (ブラシ方向に垂直) で分布します。両方のチェックボックスがオンの場合、要素は両方向に分布します。

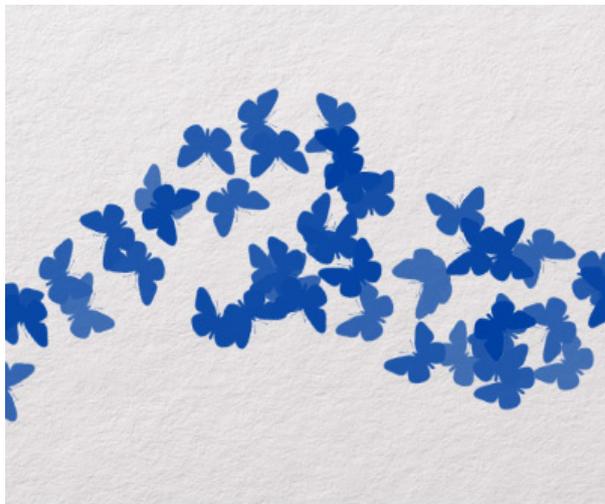


分散 = 50

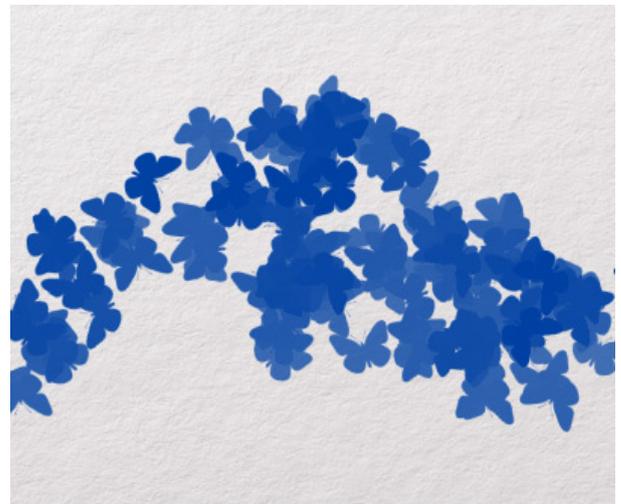


分散 = 150

使用数 (設定可能範囲は 1-20): 各要素に対するブラシマークの使用数を指定するパラメーターです。

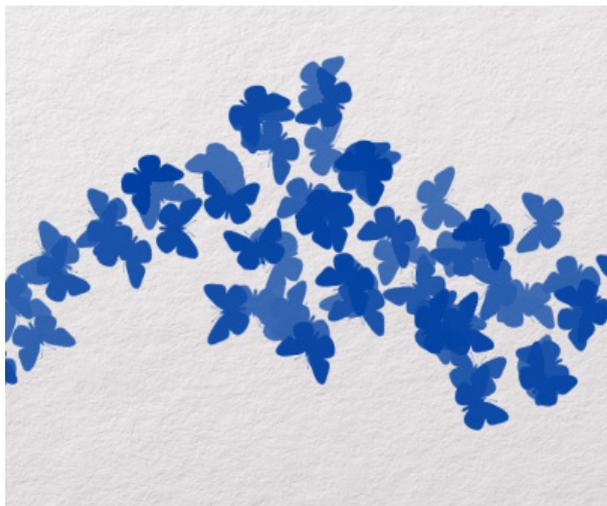


使用数 = 2

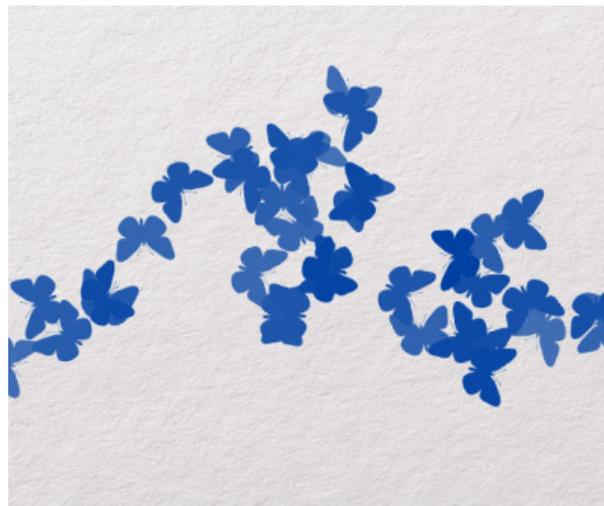


使用数 = 5

使用数の変化 (設定可能範囲は 0-100): 各要素に対するブラシマークの使用数にどの程度変化を持たせるかを指定するパラメーターです。値が 0 の場合、要素の数は前に挙げたパラメーターで設定した数になります。値を上げると、要素の数は、減少する部分も生じるようになります。



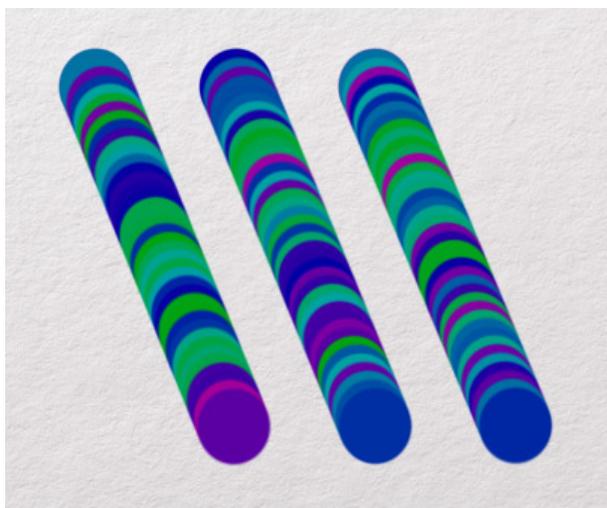
使用数の変化 = 10



使用数の変化 = 100

【色】タブには、基本となる要素やストロークの色相、彩度、明るさに影響を与えるパラメーターが含まれています。

要素ごとに適用: チェックボックスがオンの場合、色のバリエーションはストローク内の要素ごとに適用されます。チェックボックスがオフの場合、ストローク毎に適用されます。

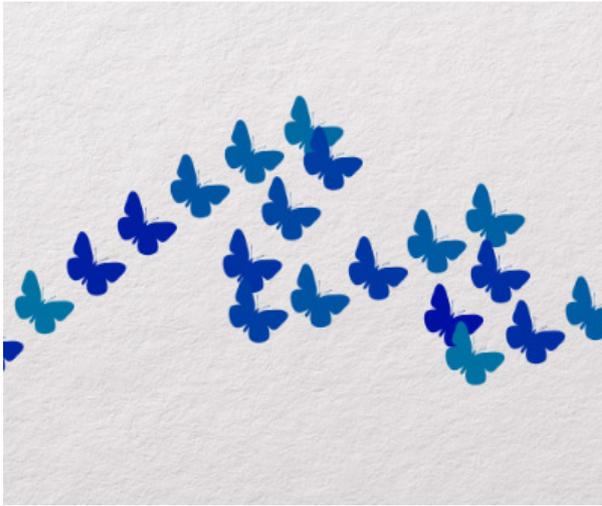


チェックボックスがオン

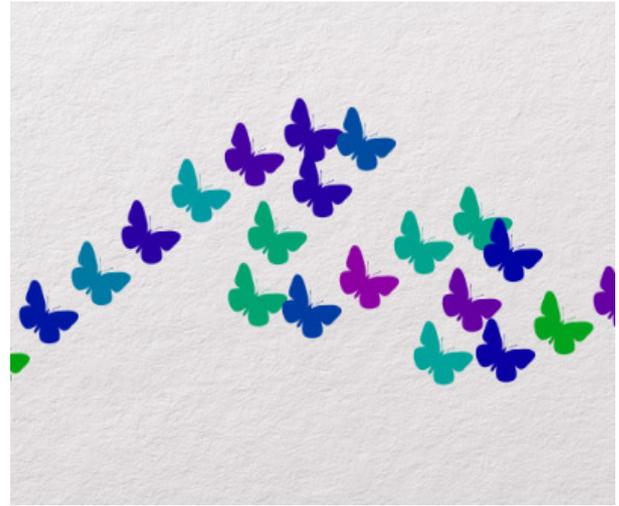


チェックボックスがオフ

色相の変化 (設定可能範囲は 0-100): ブラシマークの色調バリエーションを設定します。値が 0 の場合、すべての要素の色は同じになります。値が高いほど、多くの色合いが使用されます。



色相の変化 = 10



色相の変化 = 50

彩度の変化 (設定可能範囲は 0-100): 基本となる要素の彩度バリエーションを設定します。値が 0 の場合、すべての要素の彩度は同じになります。値が高いと、特定の要素の彩度が変化します。



彩度の変化 = 30



彩度の変化 = 90

明るさの変化 (設定可能範囲は 0-100): 基本となる要素の明るさバリエーションを設定します。値が 0 の場合、すべての要素の明るさは同じになります。高い値では、個々の要素の明るさに差が出ます。



明るさの変化 = 10



明るさの変化 = 10

コントロール: 変化パラメーターの横に、コントロール ボタンが表示されることもあります。コントロール ボタンをクリックすると、該当するコントロール コマンドのオン/オフが切り替わります。右クリック、またはコントロール ボタンをクリックしたまましていると、ドロップダウン リストが表示され、ブラシ パラメーターの動作に関する調整を行うことができます。

筆圧  : グラフィック タブレットが提供するタッチペンの筆圧値を使用してパラメーターの設定に変化を持たせます。

傾き  : グラフィック タブレットが提供するタッチペンの傾き値を使用してパラメーターの設定に変化を持たせます。

回転  : グラフィック タブレットが提供するタッチペンの回転値を使用してパラメーターの設定に変化を持たせます。

フェード: 隣のフィールドで指定する回数で、指定したパラメーター最小値まで徐々に下がっていきます。



## ブラシ サイズのフェード

方向: 描画方向に沿って、要素の傾斜方向が設定されている角度に維持されます ([角度のバリエーション]が 0 の場合)。



ブラシの動く方向に合わせた角度で描画

最初の方向: 描画方向に関係なく、要素の傾斜方向が設定されている角度に維持されます ([角度のバリエーション]が 0 の場合)。



元の角度を維持

【リセット】ボタンをクリックすると、選択したタブのパラメーターが 0 にリセットされ、コントロール設定も無効になります。

ブラシの特定の設定をプリセットとして保存できます。プリセットの一覧は、左側のツール オプション パネル (最小化表示、拡張された表示の両方) に表示されます。新しいプリセットを追加する場合は、**[プリセット新規作成]**ボタン  をクリックします。プリセットを一覧から削除するには、**[プリセット削除]**ボタン  をクリックします。

 ボタンをクリックすると、プリセットの一覧が、`.brush_presets` 拡張子でディスクに保存されます。

ディスクからプリセットの一覧を読み込む場合は (`.brush_presets`、`.abr`)、 ボタンを使用します。プリセット読み込み時に、関連する形やテクスチャは該当するライブラリにそれぞれ読み込まれます。

**[デフォルト]**ボタンをクリックすると、選択したプリセットの調整されたパラメーターすべてが、元の設定にリセットされます。

## 修復ツール

**AliveColors** は、写真を編集し、肖像画を改善することができます。プログラムには、数多くの便利なツールが用意されています。

修復ツールでは、人物写真を改善することができます。つまり、色やトーンの修復、小さな肌の欠陥除去、赤目補正、歯のホワイトニングができます。全てのブラシはツールバーにあります。修復ブラシは、ラスターレイヤーのみで使用できます。

修復ツール:



調整ブラシ



スポットリムーバー



赤目除去



歯のホワイトニング

### 調整ブラシ

調整ブラシ  は、オブジェクトの色の微調整をし、影やミッドトーンを追加し、しわやたるみを伸ばし、不要な要素を除去します。

注意: 調整ブラシは、Home 版とBusiness 版でのみ利用できます。



調整ブラシの使用

ブラシの色は、色、スウォッチ、色相環パネルで変更するか、画像内から直接抽出することができます。画像内から直接色を選択するには、**I**キーで、スポイトツールを有効にします。ホットキーを離すと、使用していたツールが再度有効になります。

ツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。他の方法として、ツール オプション のツールのアイコンをクリックするか、**F5**キーを使用することもできます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 1-5000): ブラシの大きさ (直径) をピクセルで設定します。

硬さ (設定可能範囲は 0-100): ブラシのエッジ外側の鮮明度を調整します。パラメーターの値が大きいほど、エッジは鮮明になります。

強度 (設定可能範囲は 1-100): ツールを適用する強度を指定します。

スムージングの範囲 (設定可能範囲は 1-10): 値が低い場合、大きな要素を取り除きます。値が大きい場合、小さな要素を取り除き、大きなものはそのまま残ります。

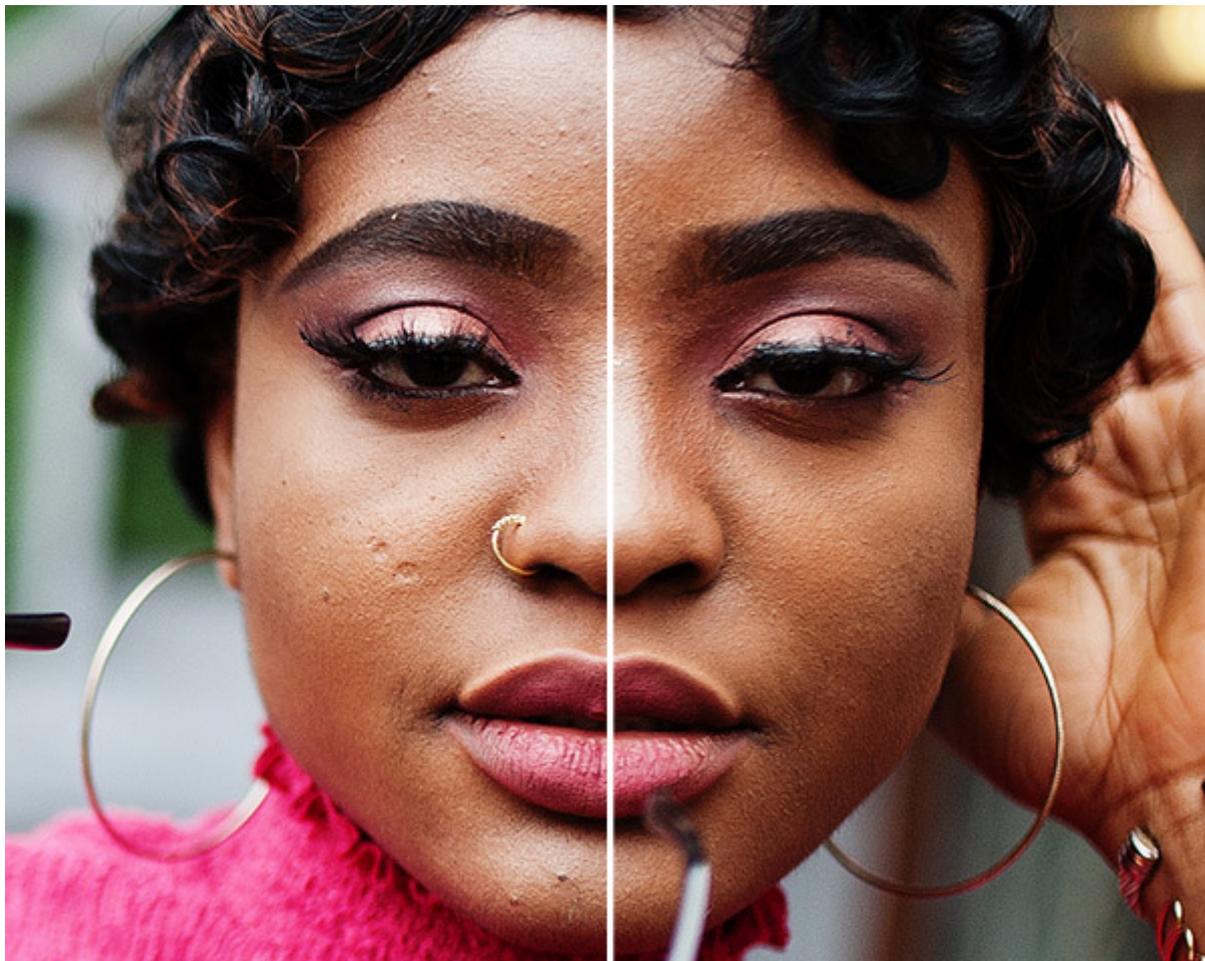
サンプル (設定可能範囲は 0-100): 値が 0 の場合、ストローク描画開始点の色 (元の色) が使用されます。値が高いほど、元の色は薄く、パレットで選択した色が鮮明になります。値が 100 の場合は、元の色は全く使用されません。

色混合 (設定可能範囲が 0-100): 指定した色との混じり度合いを指定します。

[デフォルト]ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

### スポットリムーバー

スポットリムーバー ツール  では、マウスをクリックするだけで小さな欠陥を取り除くことができます。肌を綺麗にするだけでなく、シミ、肌荒れ、小さな欠点を取り除き、テクスチャを維持しながら画像を回復させます。



スポットリムーバーを使用

ツールの設定は、イメージ ウィンドウの上のツールオプション パネルで確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツールオプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用することもできます。画像内を右クリックして表示されるダイアログでもツールのパラメーターを開くことができます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 7-200): ツールのサイズを調整します。

[デフォルト] ボタンをクリックすると、デフォルトの設定にリセットされます。

## 赤目除去

赤目除去 ツール  は、赤目現象を修復し、自然な目の色に戻すことができます。



赤目除去を使用

ツールの設定は、イメージ ウィンドウの上のツールオプション パネルで確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツールオプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用します。画像内を右クリックして表示されるダイアログでもツールのパラメーターを開くことができます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーターフィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-300): ツールのサイズを調整します。

明るさ (設定可能範囲は -25から25): 処理領域を暗くしたり明るくしたりします。

[デフォルト] ボタンをクリックすると、デフォルトの設定にリセットされます。

### 歯のホワイトニング

歯のホワイトニング ツール  は、歯の色を改善し、白くし、黒い歯石を除去することができます。白い歯の笑顔は健康を象徴し、どんな肖像画も引き立てます。



歯のホワイトニングを使用

ツールの設定は、イメージ ウィンドウの上のツールオプション パネルで確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツールオプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用することもできます。画像内を右クリックして表示されるダイアログでもツールのパラメーターを開くことができます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 20-200): ツールのサイズを調整します。

滑らかさ (設定可能範囲は 0-10): 輪郭線の柔らかさを調整します。

トレランス (設定可能範囲は 0-100): ツールの感度: 値が大きいほど、より多くの領域が変化します。

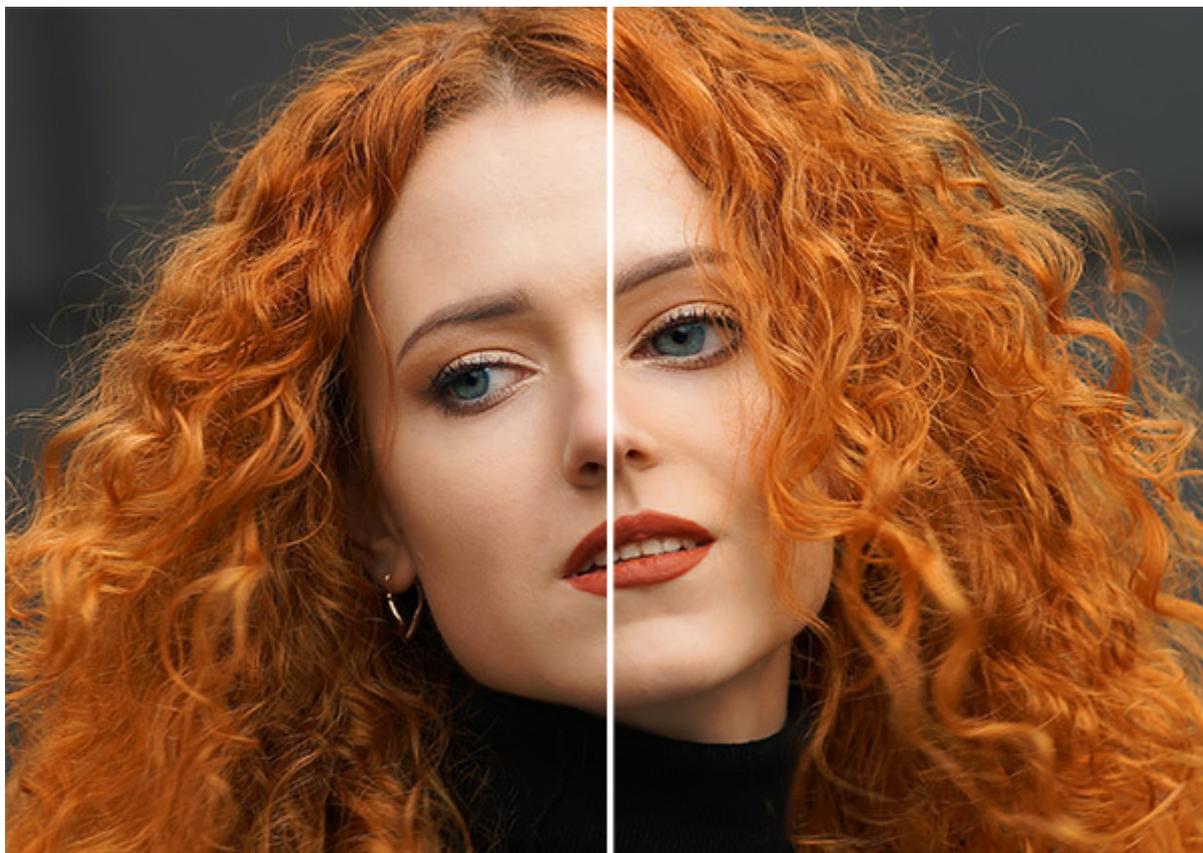
強度 (設定可能範囲は 10-100): 効果の強度を指定します。

[デフォルト]ボタンをクリックすると、デフォルトの設定にリセットされます。

## 変形ツール

**AliveColors** 画像エディターでは、写真の編集、人物写真の補正、色鮮やかな画像の作成を行うことができます。プログラムには、数多くの様々なツールが用意されています。

変形ツール  は、画像の一部を変形することができます。このツールを使用して、人物写真の修正、顔立ちの調整、顔や体の補正、風刺画の作成、多様な人目をひく効果の作成ができます。



変形ツールを使用

変形ツール:

-  手前に変形
-  奥に変形
-  膨張変形
-  しわ変形
-  ねじり変形
-  変形再構成

これらのツールのいずれかを選択した際に、変形モードが有効になります。

変形を作成した後、この変形メッシュを後に使用するアプリケーションでの他の画像のために保存できます。ツールオプション パネルで  ボタンをクリックします。保存した変形を読み込むには、 をクリックして、拡張子が **.dmesh** のファイルを選択します。

全ての変更を適用して変形モードを終了する場合は、ツールオプション パネルの  をクリックします。

変更を適用せずに変形モードを終了する場合は、ツールオプションの  または[履歴]パネルの  をクリックします。

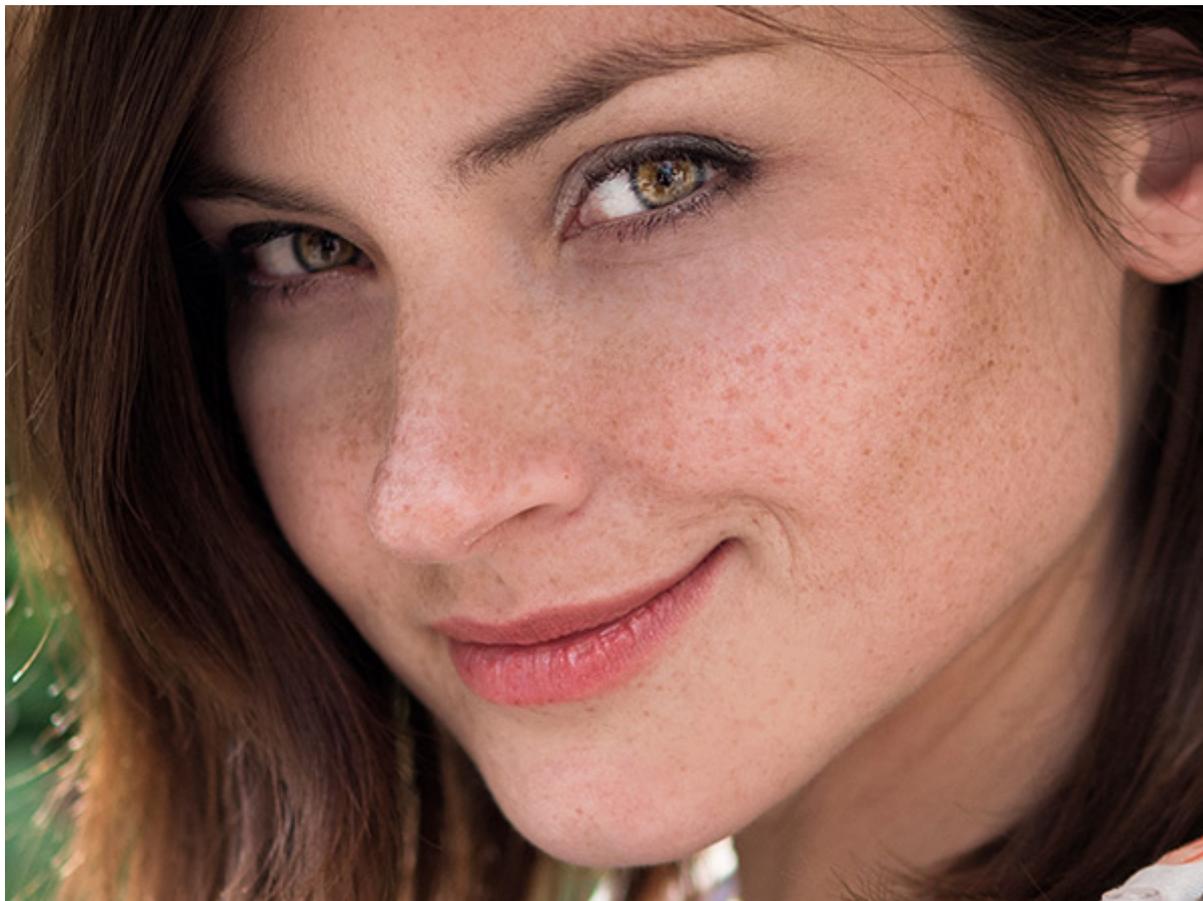
**注意:**変形モードを有効にした後、このモードで実行したアクションのみに[履歴]パネルが表示されます。モードを終了すると、画像全体の処理履歴が表示されます。

モードに戻り、編集を続ける場合は、[履歴]パネル内の変形グループに移動し、いずれかのアクションを選択してください。

モードが終了した後、新たに使用した変形ツールが [履歴]パネル内に新しい変形グループ として作成されます。

### 手前に変形ツール

手前に変形ツール  は、画像内のオブジェクトを引き伸ばすことができます。



手前に変形ツールの使用

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上のツールオプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツールオプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用します。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-600): ブラシ サイズ

硬さ (設定可能範囲は 0-100): 輪郭線の柔らかさを調整します。この効果はブラシの中心部で最も強くなり、境界線でより明るくなります。値を上げるとブラシの境界部分での効果を強めます。

強度 (設定可能範囲は 1-100): 効果の強度を指定します。値が高いほど、変化の度合いは強くなります。

[デフォルト] ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

### 奥に変形ツール

奥に変形ツール  は、画像内のオブジェクトの境界部分を内側(カーソルを時計回りに動かした時)か外側(カーソルを反時計回りに動かした時)に動かすことができます。



奥に変形ツールの使用

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上のツールオプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツールオプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用します。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-600): ブラシ サイズ

硬さ (設定可能範囲は 0-100): 輪郭線の柔らかさを調整します。この効果はブラシの中心部で最も強くなり、境界線により明るくなります。値を上げるとブラシの境界部分での効果を強めます。

強度 (設定可能範囲は 1-100): 効果の強度を指定します。値が高いほど、変化の度合いは強くなります。

[デフォルト] ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## 膨張変形ツール

膨張変形ツール  は、処理したオブジェクトのサイズを大きくできます。



膨張変形ツールの使用

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上のツールオプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツールオプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用します。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-600): ブラシ サイズ

硬さ (設定可能範囲は 0-100): 輪郭線の柔らかさを調整します。この効果はブラシの中心部で最も強くなり、境界線により明るくなります。値を上げるとブラシの境界部分での効果を強めます。

強度 (設定可能範囲は 1-100): 効果の強度を指定します。値が高いほど、変化の度合いは強くなります。

比率の頻度 (設定可能範囲は 0-100): アプリケーション変形の頻度。

[デフォルト] ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリセットされます。

## しわ変形ツール

しわ変形ツール  は、輪郭線に沿ってカーソルを動かすと縮小して、処理したオブジェクトのサイズを小さくすることができます、



しわ変形ツールの使用

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上のツールオプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツールオプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用します。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-600): ブラシ サイズ

硬さ (設定可能範囲は 0-100): 輪郭線の柔らかさを調整します。この効果はブラシの中心部で最も強くなり、境界線により明るくなります。値を上げるとブラシの境界部分での効果を強めます。

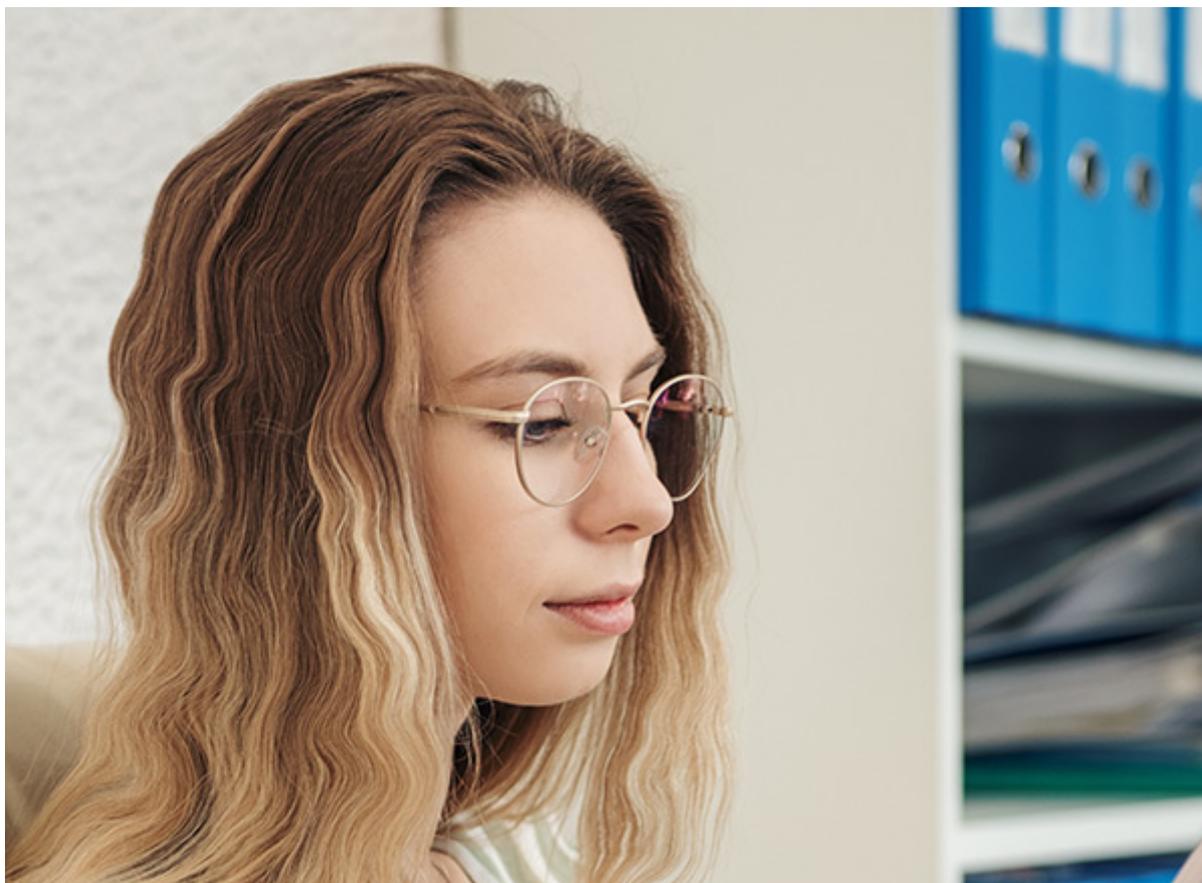
強度 (設定可能範囲は 1-100): 効果の強度を指定します。値が高いほど、変化の度合いは強くなります。

比率の頻度 (設定可能範囲は 0-100): アプリケーション変形の頻度。

[デフォルト] ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリセットされます。

## ねじり変形

ねじり変形ツール  は、処理したピクセルをカーソルの中心でらせん状に回転します。



ねじり変形ツールの使用

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上のツールオプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツールオプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用します。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-600): ブラシ サイズ

硬さ (設定可能範囲は 0-100): 輪郭線の柔らかさを調整します。この効果はブラシの中心部で最も強くなり、境界線でより明るくなります。値を上げるとブラシの境界部分での効果を強めます。

強度 (設定可能範囲は 1-100): 効果の強度を指定します。値が高いほど、変化の度合いは強くなります。

比率の頻度 (設定可能範囲は 0-100): アプリケーション変形の頻度。

時計回りチェックボックスを有効にすると、時計回りにねじれ、無効にすると、反時計回りにねじれます。

[デフォルト] ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## 変形再構成

変形再構成ツール  は、形成したねじれを弱めたり、それをキャンセルして元の状態へとレストアしたりできます。

注意: このツールは、追加された変形グループ内のみで変形を削除します。つまり、 をクリックする以前の状態にします。



変形再構成ツールの使用

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上のツールオプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツールオプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用します。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-600): ブラシ サイズ

硬さ (設定可能範囲は 0-100): 輪郭線の柔らかさを調整します。この効果はブラシの中心部で最も強くなり、境界線により明るくなります。値を上げるとブラシの境界部分での効果を強めます。

強度 (設定可能範囲は 1-100): 効果の強度を指定します。値が高いほど、変化の度合いは強くなります。

比率の頻度 (設定可能範囲は 0-100): アプリケーション変形の頻度。

[デフォルト] ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にレストアされます。

## 効果ブラシ

**AliveColors** では、写真を編集、人物写真の修整、本物の絵画のようなユニークな作品を作成することができます。独創的なひらめきとデザインのアイデアを実際に形にするための素晴らしいブラシが用意されています。

効果ブラシは、どれもが、素晴らしい効果を作成可能な描画/ペイント ツールばかりです。

ツールバーでは、 をクリックすることですべての効果ブラシにアクセスできます。特殊効果ブラシを切り替えるには、ツール オプションのドロップダウン リストから選択します。これらのツールを **ラスター レイヤー** 上で使用します。

効果ブラシ:

- フラuffy ブラシ
- ヘア ブラシ
- ブリストル ブラシ
- スレッド ブラシ
- ボール ブラシ
- スモーク ブラシ
- スパークル ブラシ
- エナジー ブラシ

注意: 効果 (FX) ブラシは、Free 版に含まれていません。これらのツールは、**Home/Business** ライセンスでのみ利用できます。

## フラフフィー ブラシ

効果ブラシ ツール  を有効にし、ドロップダウン リストから【フラフフィー ブラシ】を選択します。

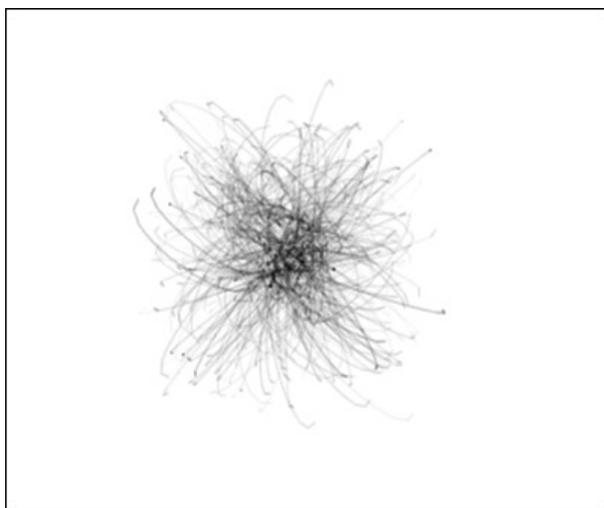
フラフフィー ブラシ は、中心から四方八方に向かって出ている無数の曲線のようなストロークで描画されます。このブラシが特に際立っているのは、強力な毛羽立ち感です。このブラシを使って、ふわふわ/もこもこな生き物を描画できます。ウール、アンゴラ、たんぽぽの綿毛、もや、ミスト等、ふわふわした、隙間のある空間を持つものを作成する際にも便利です。

ブラシの色の選択は、【色】パネル、【スウォッチ】パネル、【色相環】パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールでイメージ内から直接行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

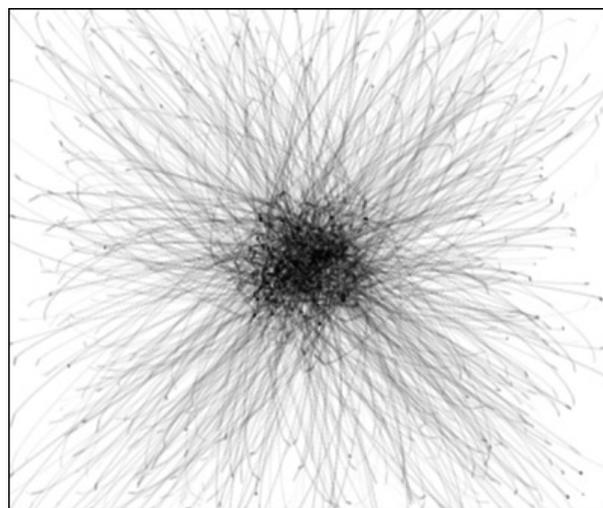
基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5**キーを使用することもできます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 2-100): ブラシの基本となる要素のサイズを、ピクセルで指定します。

ラインの長さ (設定可能範囲は 0-100): ラインの長さを設定するパラメーターです。

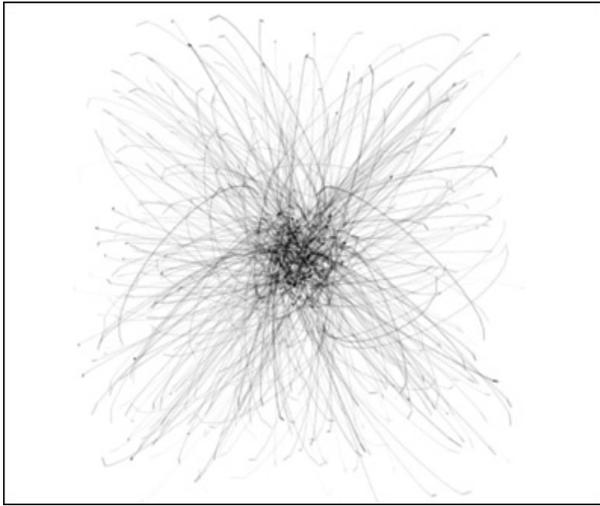


ラインの長さ = 30

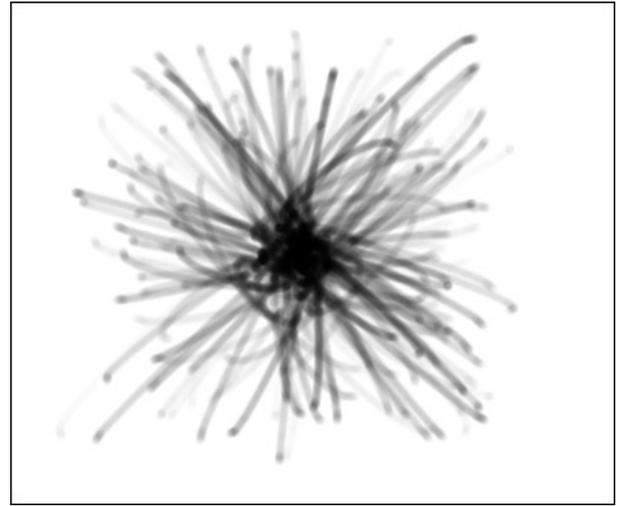


ラインの長さ = 70

ラインの幅 (設定可能範囲は 1-100): ラインの太さを設定するパラメーターです。低い値ではラインが細く、硬い印象になり、高い値ではラインが太く、柔らかい印象になります。

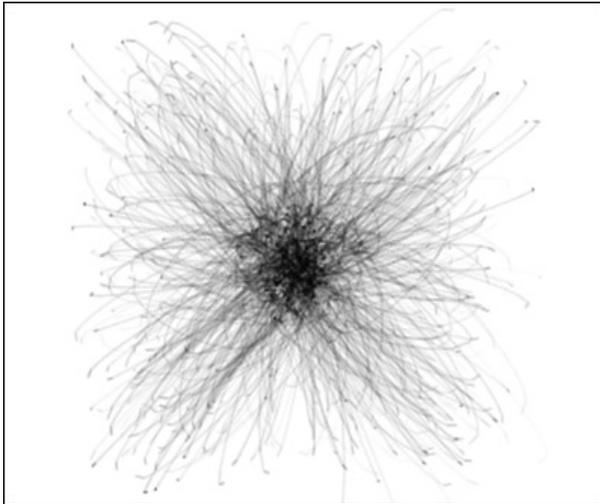


ラインの幅 = 25

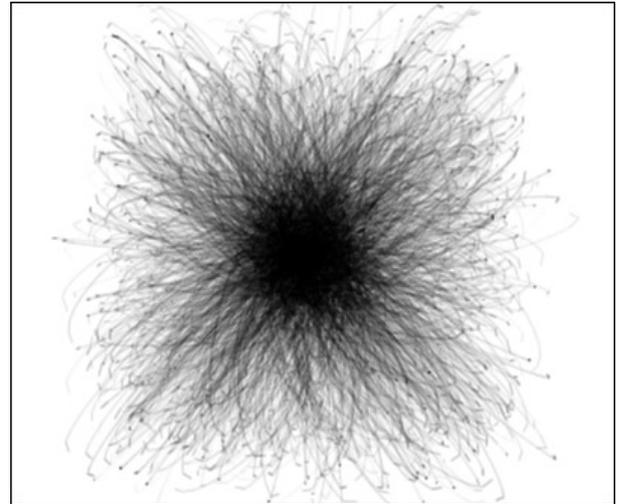


ラインの幅 = 75

密度 (設定可能範囲は 1-100): ブラシ ストロークに使用されるラインの数を調整するためのパラメーターです。

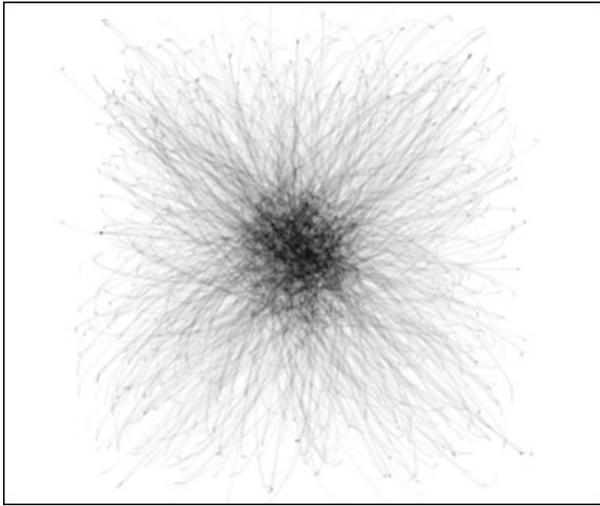


密度 = 20

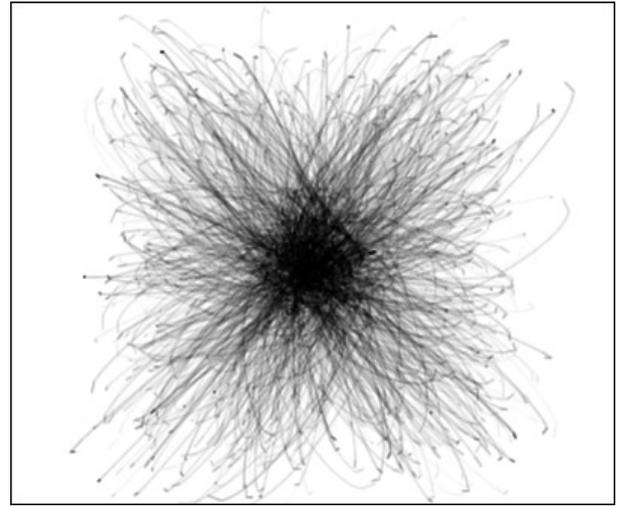


密度 = 80

強度 (設定可能範囲は 10-100): ストロークの明るさを設定するパラメーターです。低い値ではラインがより透明に近く、高い値では、濃く明るいラインになります。



強度 = 25



強度 = 75

[デフォルト]ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## ヘア ブラシ

効果ブラシ ツール  を有効にし、ドロップダウン リストから【ヘア ブラシ】を選択します。

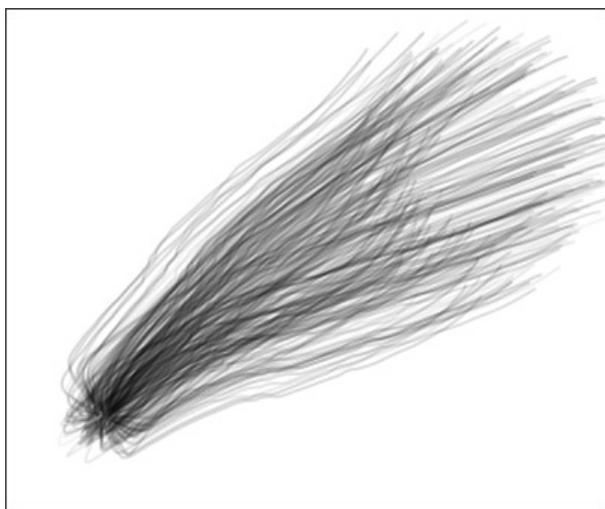
ヘア ブラシ は、一点から出る細いラインの束のようなストロークを描画します。人物画を描くには、本物のような髪を描くことが非常に重要になります。このブラシは、長い髪を持つ動物やひげ、草を描く際、メッシュや縞模様のテクスチャ、その他の効果を作成する際にも便利です。

ブラシの色の選択は、【色】パネル、【スウォッチ】パネル、【色相環】パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールでイメージ内から直接行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

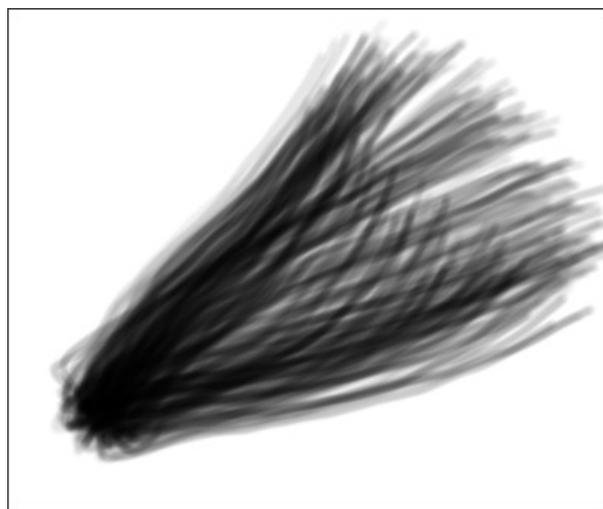
基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5**キーを使用することもできます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 5-500): ブラシの基本となる要素のサイズを、ピクセルで指定します。

ラインの幅 (設定可能範囲は 1-100): ブラシ ストロークに使用されるラインの太さを調整するためのパラメーターです。低い値ではラインが細く、硬い印象になり、高い値ではラインが太く、柔らかい印象になります。

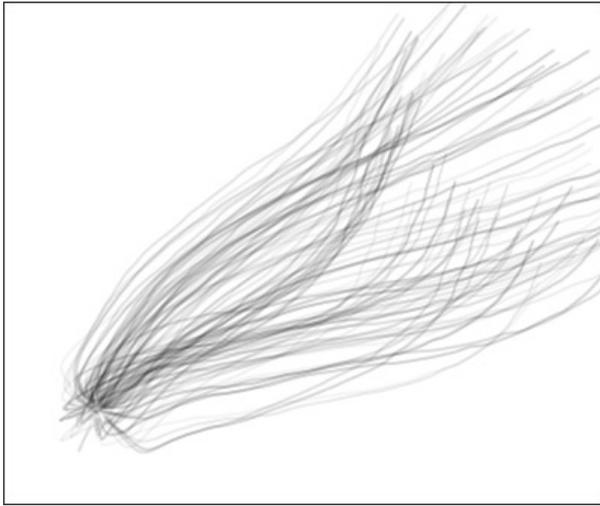


ラインの幅 = 30

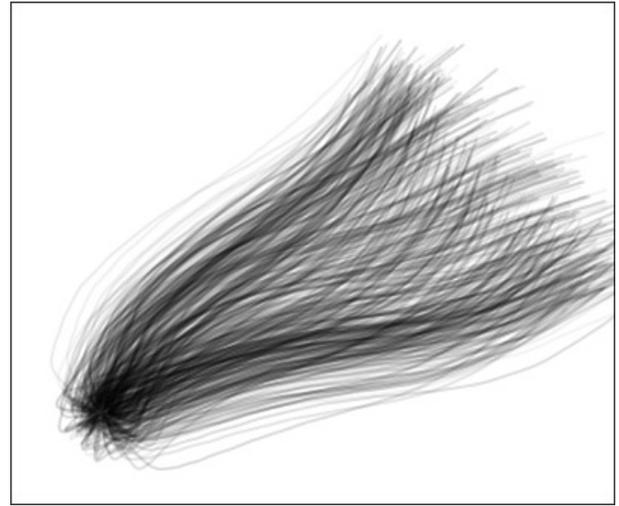


ラインの幅 = 80

密度 (設定可能範囲は 1-100): ブラシ ストロークに使用されるラインの数を調整するためのパラメーターです。

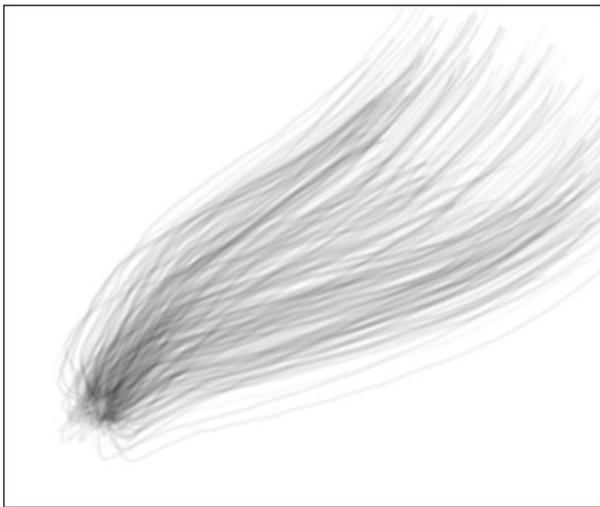


密度 = 10

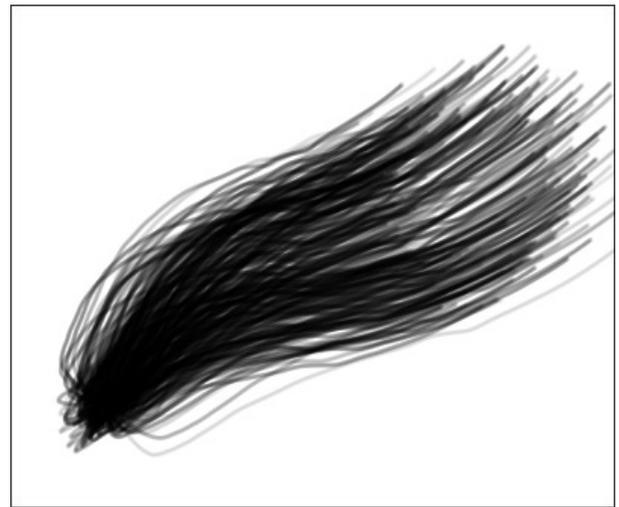


密度 = 50

強度 (設定可能範囲は 10-100): ストロークの明るさを設定するパラメーターです。低い値ではラインがより透明に近く、高い値では、濃く明るいラインになります。



強度 = 25



強度 = 75

[デフォルト]ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## ブリストル ブラシ

効果ブラシ ツール  を有効にし、ドロップダウン リストから【ブリストル ブラシ】を選択します。

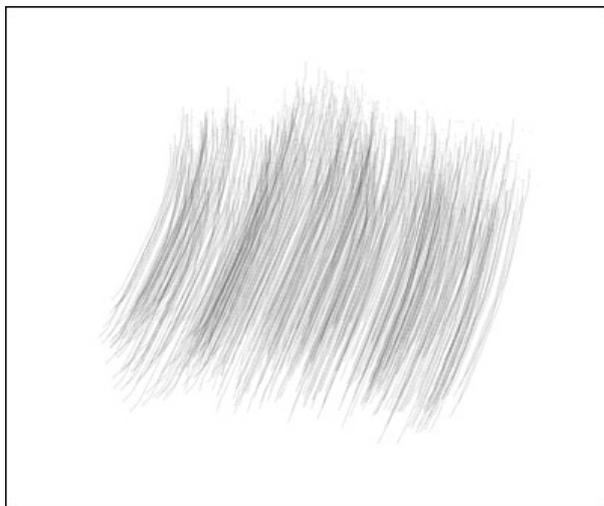
ブリストル ブラシ は、並行に並んだ複数の細いラインで構成されたストロークでの描画を行います。このツールは、想像力を活かしたあらゆるものを形にするためのクリエイティブな創作活動を可能にします。

ブラシの色の選択は、【色】パネル、【スウォッチ】パネル、【色相環】パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールでイメージ内から直接行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5**キーを使用することもできます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-400): ブラシの基本となる要素のサイズを、ピクセルで指定します。

ラインの幅 (設定可能範囲は 1-100): ブラシ ストロークに使用されるラインの太さを調整するためのパラメーターです。低い値ではラインが細く、硬い印象になり、高い値ではラインが太く、柔らかい印象になります。

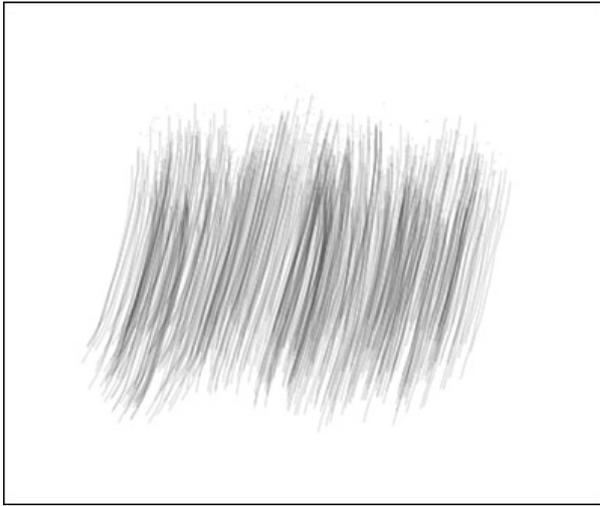


ラインの幅 = 20

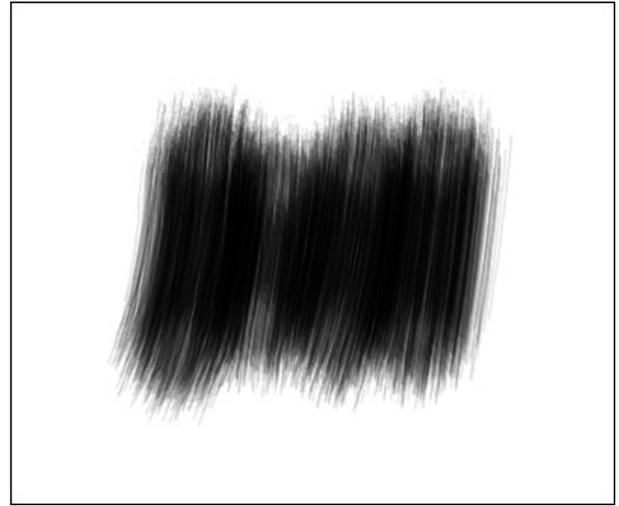


ラインの幅 = 50

密度 (設定可能範囲は 1-100): ブラシ ストロークに使用されるラインの数を調整するためのパラメーターです。

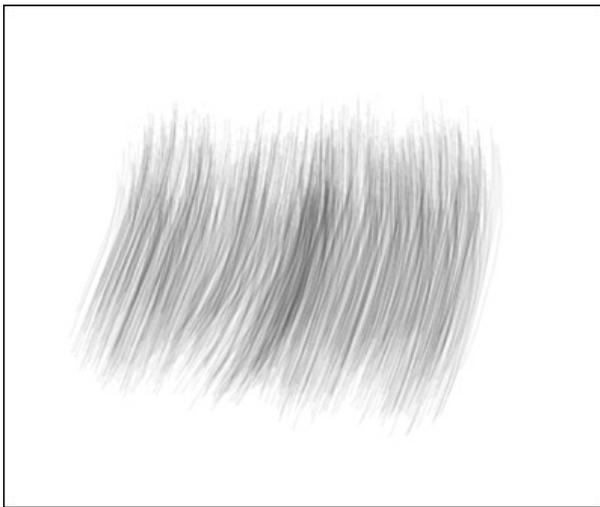


密度 = 5

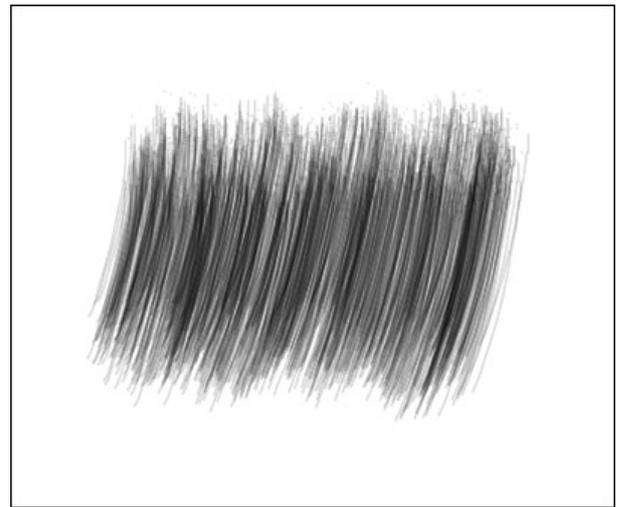


密度 = 50

強度 (設定可能範囲は 10-70): ストロークの明るさを設定するパラメーターです。低い値ではラインがより透明に近く、高い値では、濃く明るいラインになります。



強度 = 25



強度 = 70

[デフォルト]ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## スレッド ブラシ

効果ブラシ ツール  を有効にし、ドロップダウン リストから【スレッド ブラシ】を選択します。

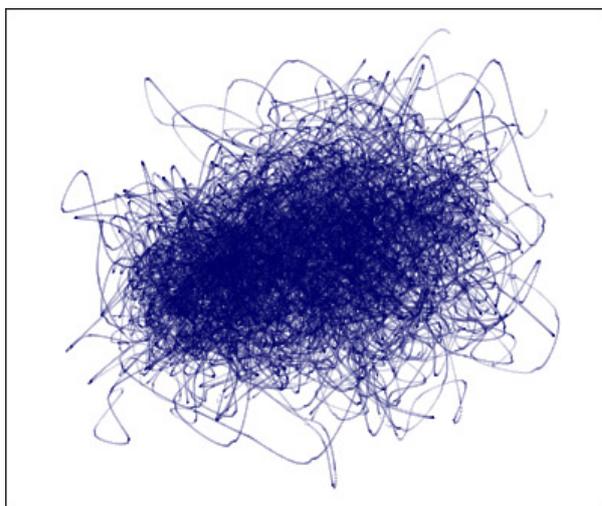
スレッド ブラシ は、非常に多くのラインが絡みあってストロークを構成しているため、飾りの効果として広範囲に活用できます。抽象的な背景の作成や、注意をひくテクスチャ、イラストや走り書きのような効果を作成する際に便利です。

ブラシの色の選択は、【色】パネル、【スウォッチ】パネル、【色相環】パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールでイメージ内から直接行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

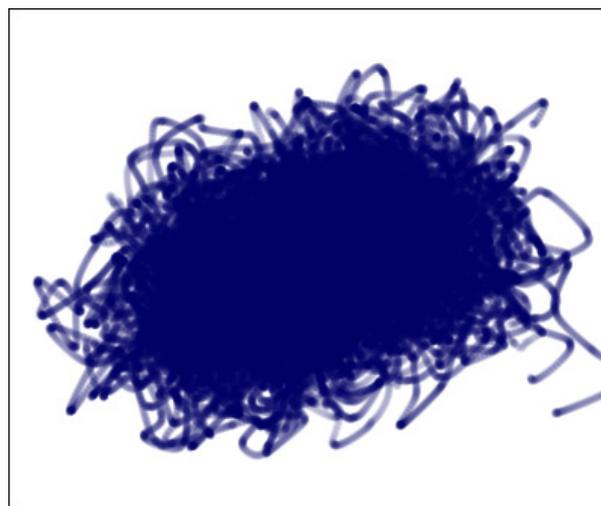
基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5**キーを使用することもできます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 5-200): ブラシの基本となる要素のサイズを、ピクセルで指定します。

ラインの幅 (設定可能範囲は 1-100): ブラシ ストロークに使用されるラインの太さを調整するためのパラメーターです。低い値ではラインが細く、硬い印象になり、高い値ではラインが太く、柔らかい印象になります。

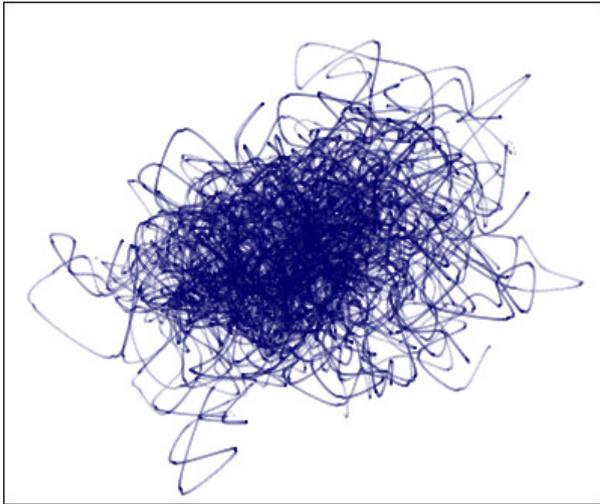


ラインの幅 = 25

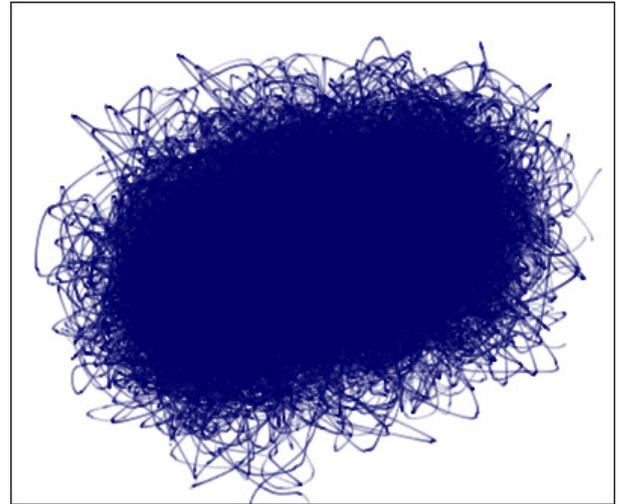


ラインの幅 = 75

密度 (設定可能範囲は 1-100): ブラシ ストロークに使用されるラインの数を調整するためのパラメーターです。

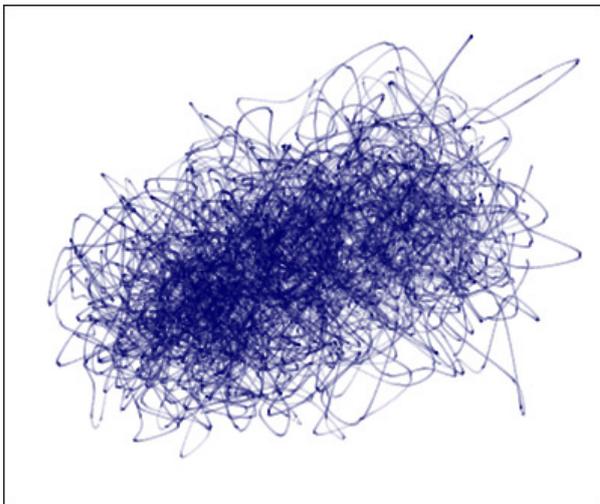


密度 = 5

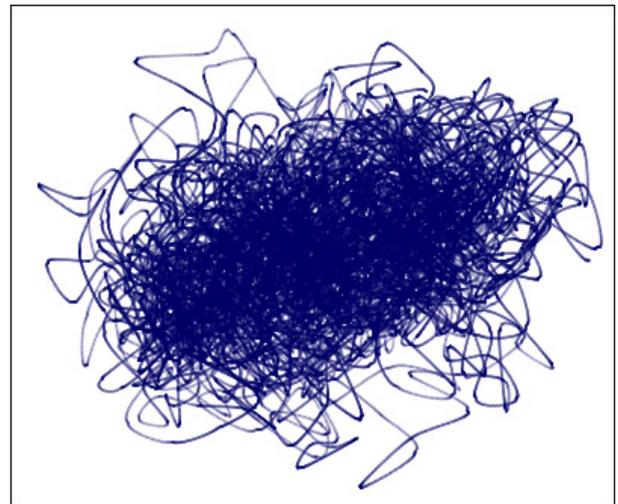


密度 = 50

強度 (設定可能範囲は 10-50): ストロークの明るさを設定するパラメーターです。低い値ではラインがより透明に近く、高い値では、濃く明るいラインになります。

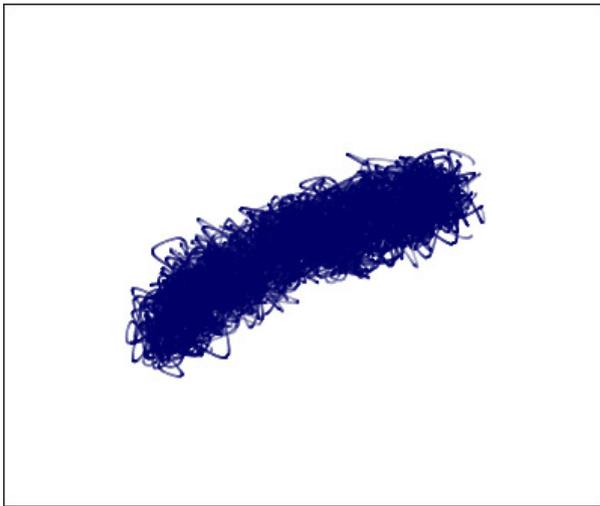


強度 = 10

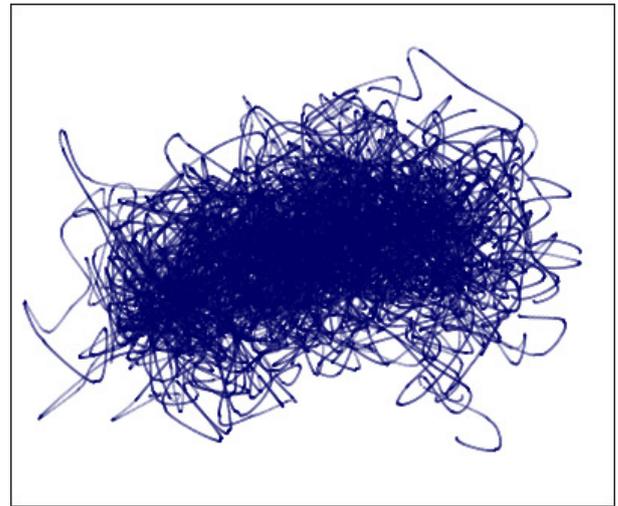


強度 = 30

ばらつき (設定可能範囲は 0-100): ラインの分布を設定するパラメーターです。低い値ではラインがカーソルの中心に固まっており、高い値ではより広がった状態になります。

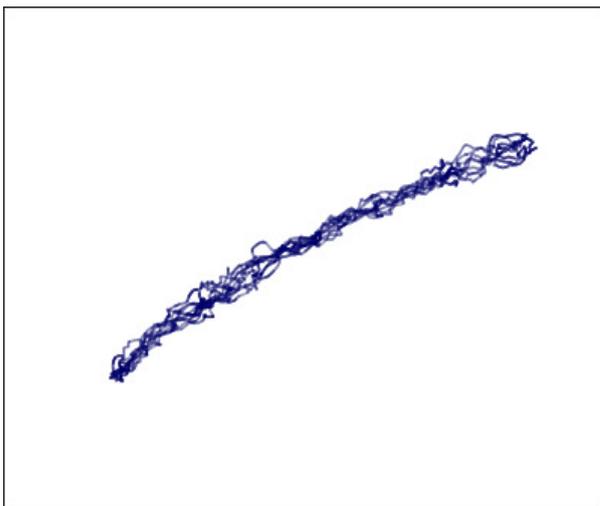


ばらつき = 30

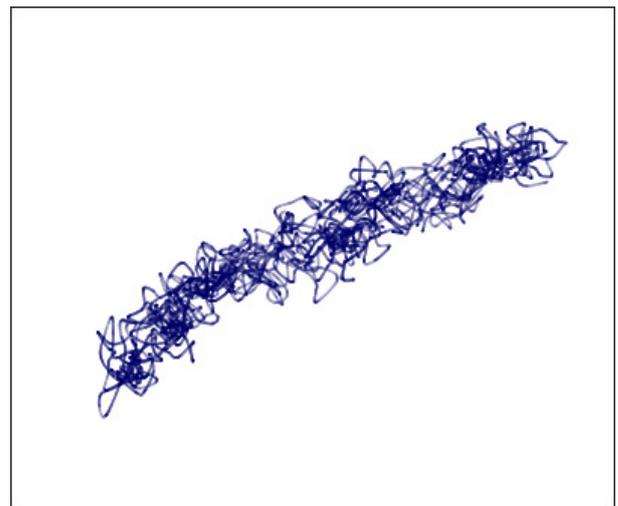


ばらつき = 80

湾曲 (設定可能範囲は 10-100): ストロークのブレや鮮明度の調整を行います。低い値では、ラインが中心に固まって入るので、メインのストロークに沿って濃く見えます。高い値では、ラインがメインの方向に対して湾曲、またはブレるようになります。



湾曲 = 25



湾曲 = 75

[デフォルト]ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## ベール ブラシ

効果ブラシ ツール  を有効にし、ドロップダウン リストから【ベール ブラシ】を選択します。

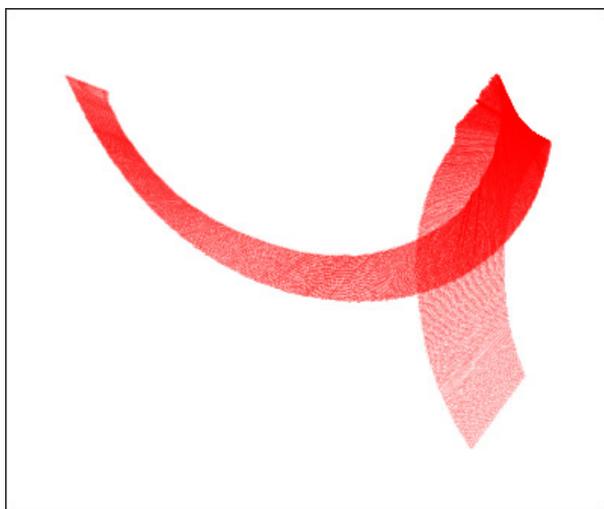
ベール ブラシ は、カラフルに波打つような半透明のリボンの形をしたストロークを描画します。この素晴らしいツールを使い、ワクワクするようなイラストや素晴らしい背景、テクスチャを作成できます。写真を一段と良いものにできます。

ブラシの色の選択は、【色】パネル、【スウォッチ】パネル、【色相環】パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールでイメージ内から直接行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

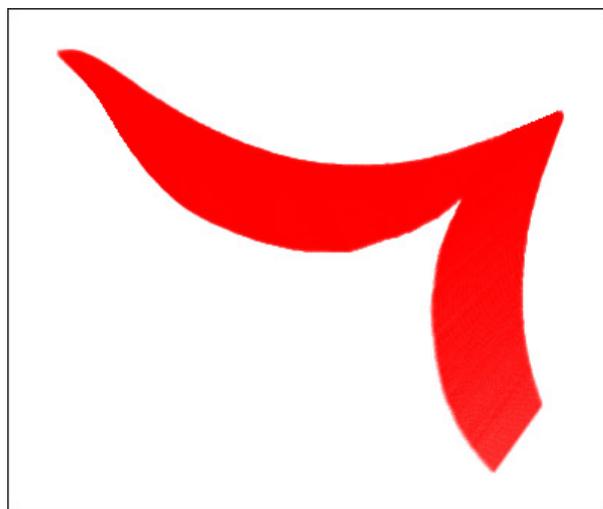
基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5**キーを使用することもできます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-1500): ブラシの基本となる要素のサイズを、ピクセルで指定します。

ラインの幅 (設定可能範囲は 1-100): ブラシ ストロークに使用されるラインの太さを調整するためのパラメーターです。低い値ではラインが細く、硬い印象になり、高い値ではラインが太く、柔らかい印象になります。

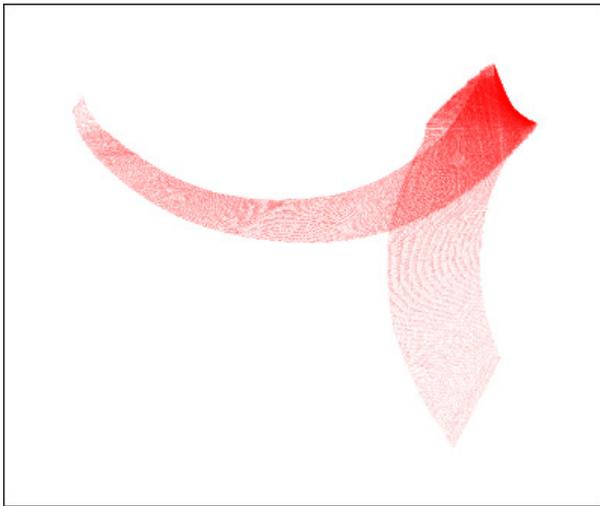


ラインの幅 = 25

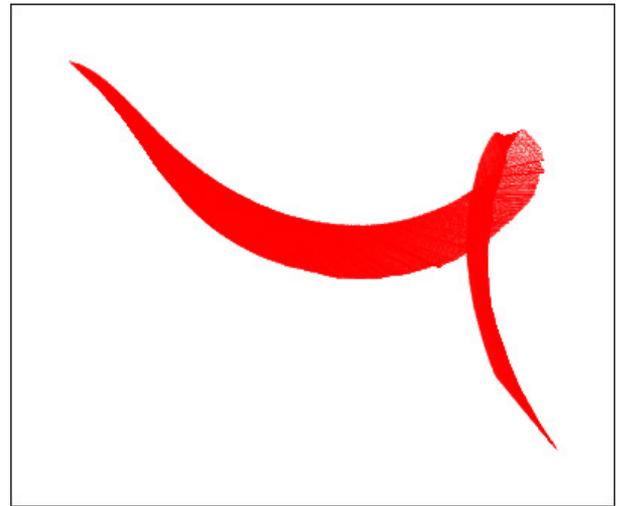


ラインの幅 = 75

強度 (設定可能範囲は 15-100): ストロークの明るさを設定するパラメーターです。低い値ではラインがより透明に近く、高い値では、濃く明るいラインになります。

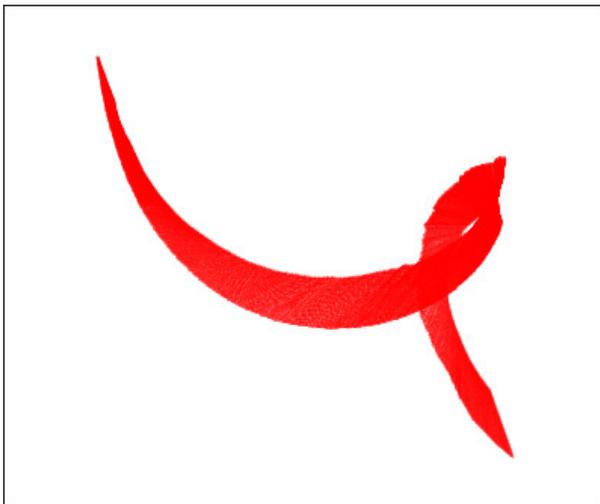


強度 = 25

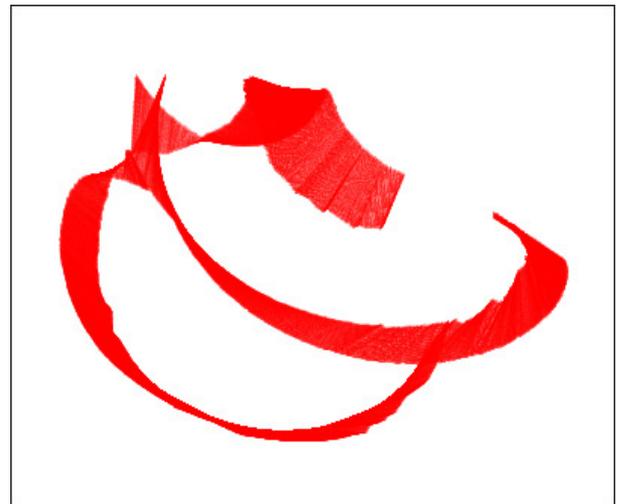


強度 = 75

使用数 (設定可能範囲は 1-8): ブラシ ストロークに使用されるリボンの数を調整するためのパラメーターです。



使用数 = 1



使用数 = 3

[デフォルト]ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## スモーク ブラシ

効果ブラシ ツール  を有効にし、ドロップダウン リストから[スモーク ブラシ]を選択します。

スモーク ブラシ は、薄い半透明の煙の帯をストロークで表現します。このツールを使えば、キャンドルやタバコの煙を追加したり、神秘的なもやの効果を追加したりできます。

ブラシの色の選択は、**[色]**パネル、**[スウォッチ]**パネル、**[色相環]**パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールでイメージ内から直接行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5**キーを使用することもできます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

**サイズ** (設定可能範囲は 1-500): ブラシの基本となる要素のサイズを、ピクセルで指定します。

**ラインの幅** (設定可能範囲は 1-100): ブラシ ストロークに使用されるラインの太さを調整するためのパラメーターです。低い値ではラインが細く、硬い印象になり、高い値ではラインが太く、柔らかい印象になります。

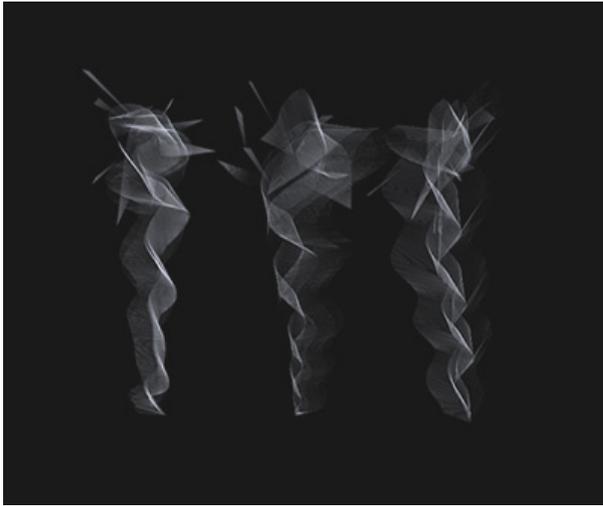


ラインの幅 = 25



ラインの幅 = 75

**強度** (設定可能範囲は 10-100): ストロークの明るさを設定するパラメーターです。低い値ではラインがより透明に近く、高い値では、濃く明るいラインになります。

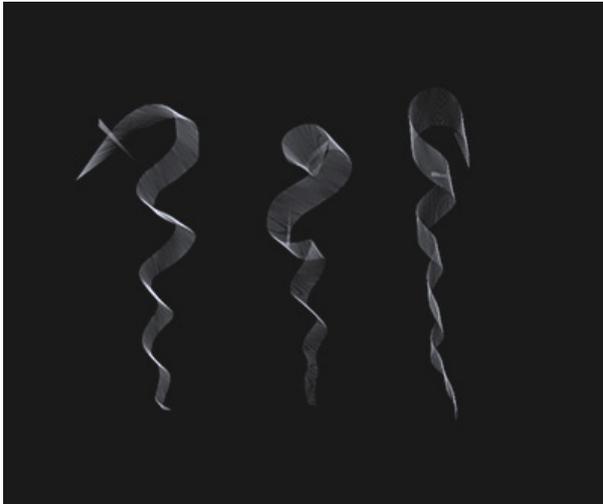


強度 = 30

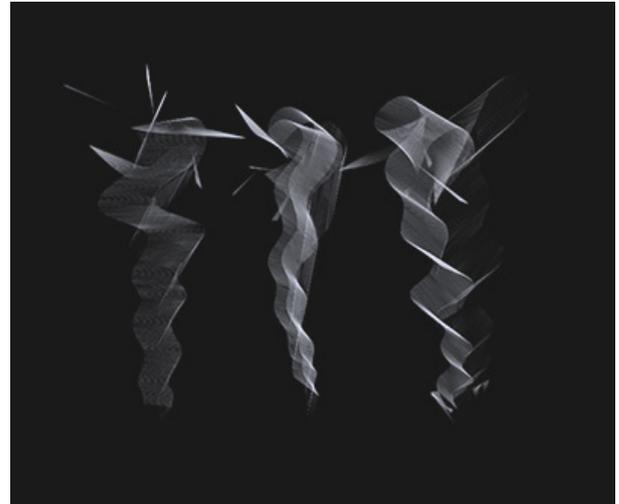


強度 = 80

使用数 (設定可能範囲は 1-6): ストロークに含まれる煙の本数を指定します。



カウント = 1



カウント = 3

[デフォルト]ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## スパークル効果ブラシ

効果ブラシ ツール  を有効にし、ドロップダウン リストから【スパークル ブラシ】を選択します。

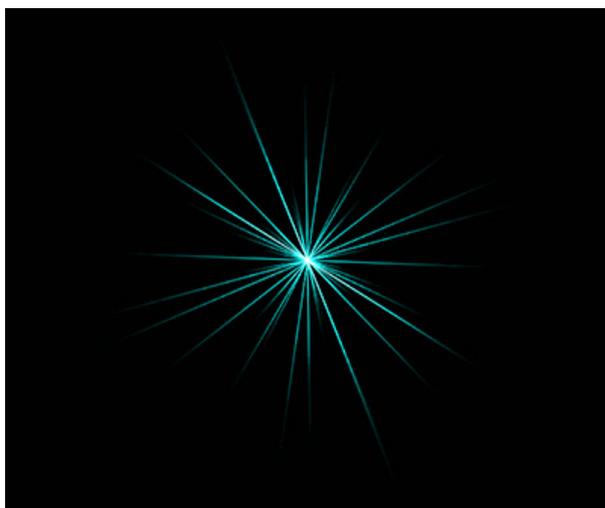
スパークル ブラシ は、明るい中心から細い光線がたくさん出ている束のように見えます。光線の色を変えることはできませんが、中心部分は常に白です。このツールを使って、星、火花、カメラのフラッシュ等を写真に追加することで、人目をひくグラフィックを作り出すことができます。

ブラシの色の選択は、【色】パネル、【スウォッチ】パネル、【色相環】パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールでイメージ内から直接行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

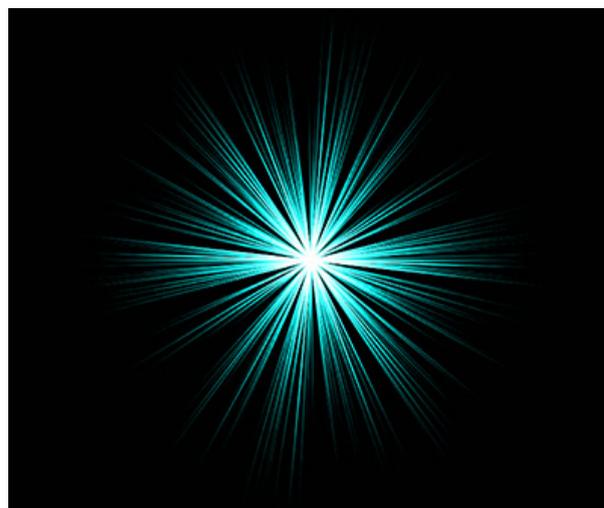
基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5**キーを使用することもできます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-1000): ブラシの基本となる要素のサイズを、ピクセルで指定します。

密度 (設定可能範囲は 1-100): 光線の数を設定するためのパラメーターです。

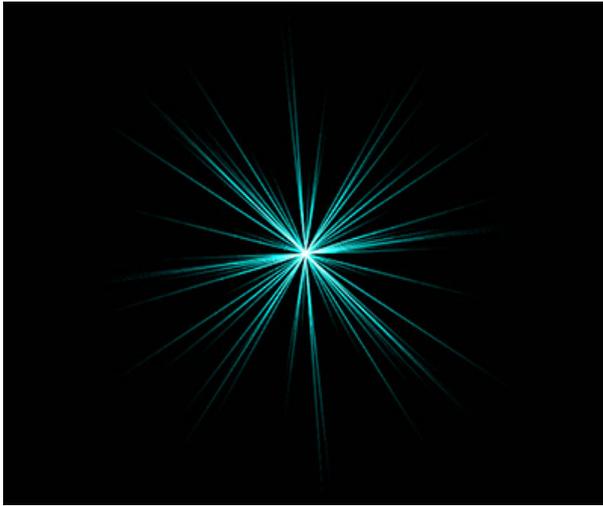


密度 = 5

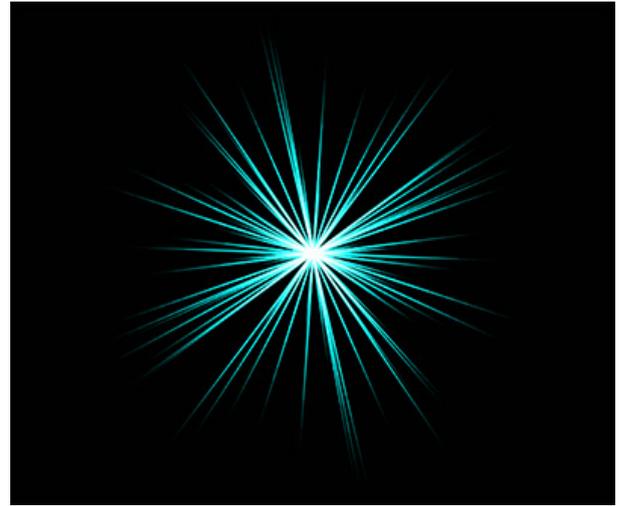


密度 = 50

ラインの幅 (設定可能範囲は 1-100): 光線の太さ (幅) を設定します。

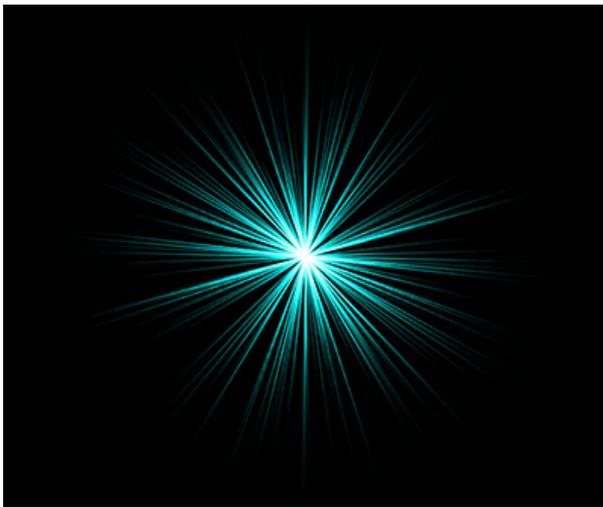


ラインの幅 = 25

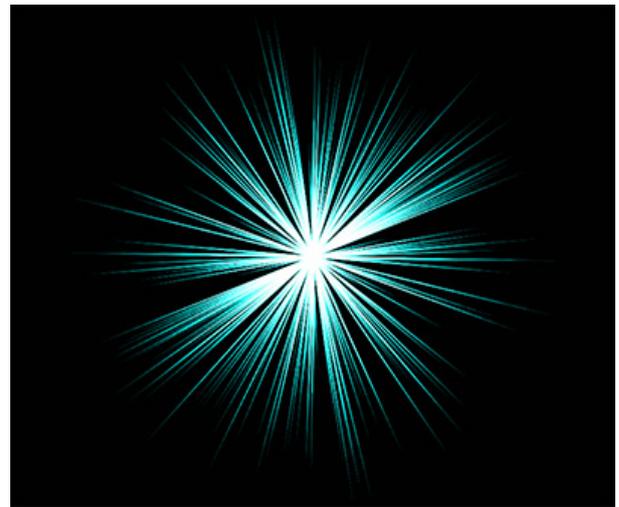


ラインの幅 = 75

強度 (設定可能範囲は 10-50): ストロークの明るさを設定するパラメーターです。値を高くすると、ストローク中心部の白の割合が多くなります。



強度 = 10



強度 = 50

[デフォルト]ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## エナジー ブラシ

効果ブラシ ツール  を有効にし、ドロップダウン リストから【エナジー ブラシ】を選択します。

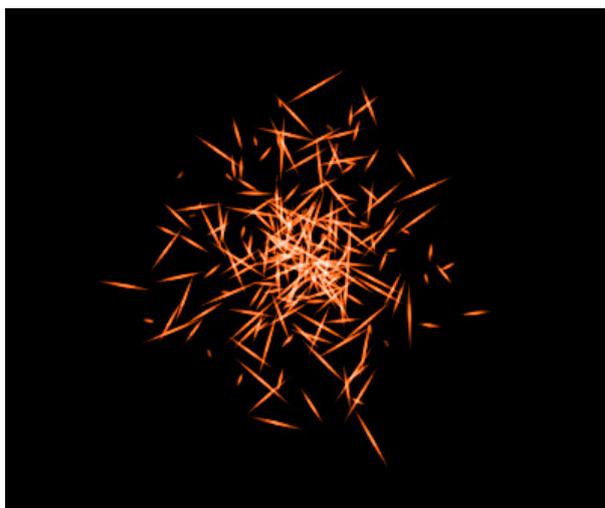
エナジー ブラシ は、エネルギーのボールのように明るい中心部分とその周りの輝く粒子で構成されます。中心部分の輪郭の色を変えることはできますが、中心部分は常に白です。

ブラシの色の選択は、【色】パネル、【スウォッチ】パネル、【色相環】パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールでイメージ内から直接行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

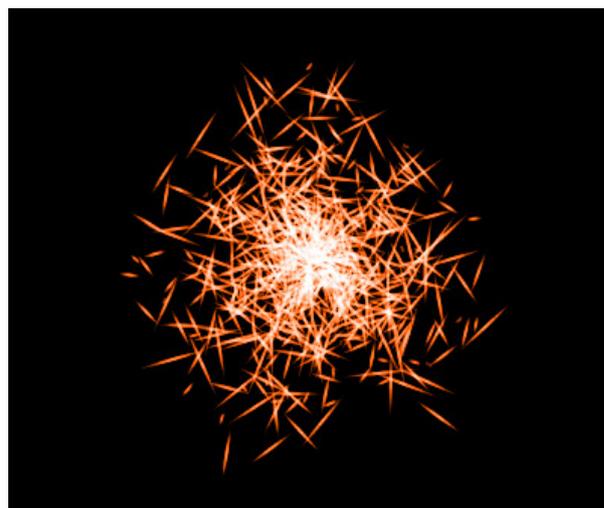
基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネル、または画像内を右クリックして確認できます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5**キーを使用することもできます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-500): ブラシの基本となる要素のサイズを、ピクセルで指定します。

密度 (設定可能範囲は 1-100): 輝く粒子の数を設定するためのパラメーターです。

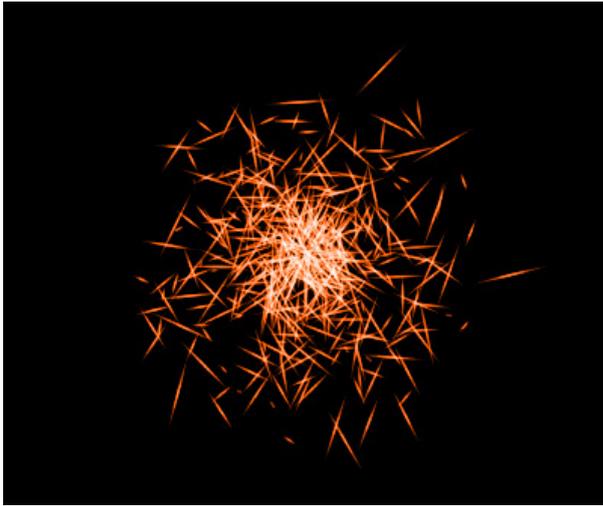


密度 = 20

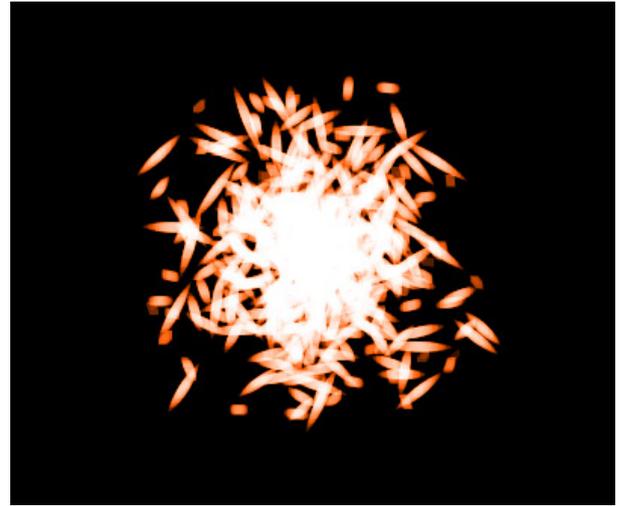


密度 = 70

ラインの幅 (設定可能範囲は 1-100): 輝く粒子の太さ (幅) を設定します。

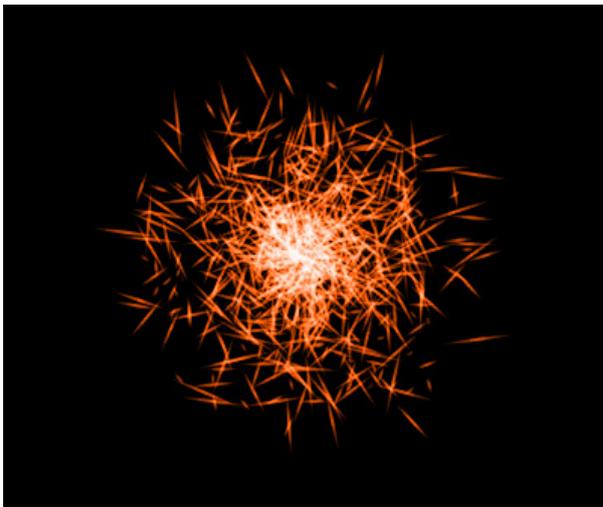


ラインの幅 = 25

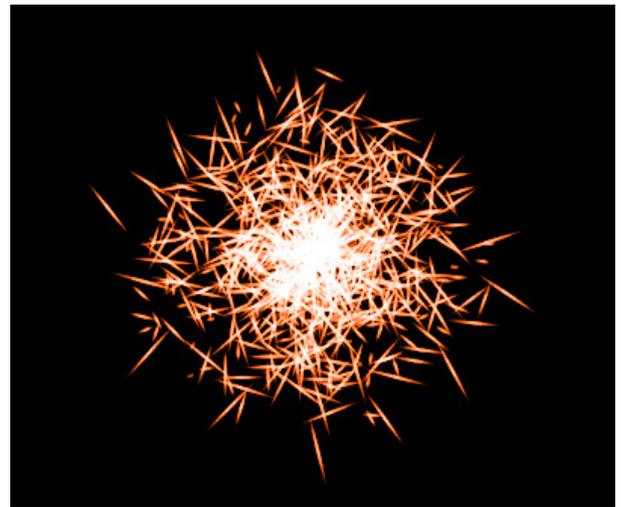


ラインの幅 = 75

強度 (設定可能範囲は 10-50): ストロークの明るさを設定するパラメーターです。値を高くすると、白の割合が多くなります。



強度 = 10



強度 = 30

[デフォルト]ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## アーティスティック ブラシ

**AliveColors** は画像のレタッチだけでなく、素晴らしいアーティスティックな効果を追加したり、オリジナルの作品を作成したりすることもできます。

プログラムには多彩なアーティスティック ブラシ が用意されており、本物のようなペイントや描画（色の混合、乾いたペンキでの描画等）を再現できます。写真の装飾や興味を惹くディテールの追加に使用し、画像の素晴らしさを際立たせることができます!油絵やチョーク画のような作品も生成できます!

アーティスティック ブラシは、[ツールバー](#)からアクセスできます。[ラスター レイヤー](#)でのみ利用できます。

### アーティスティック ブラシ

-  油絵用ブラシ
-  ローラー
-  フェルトペン
-  チョーク
-  鉛筆 (アーティスティック)
-  スプレー (アーティスティック)
-  指先ツール (アーティスティック)

**注意:** アーティスティック ブラシは、Free 版に含まれていません。これらのツールは、**Home/Business** ライセンスでのみ利用できます。

### 油絵用ブラシ

油絵用ブラシ  は、油絵用のブラシで描画したようなレリーフを持つストロークが特長です。ストロークの濃度は均一ではありません。

ブラシの色の変更は、**【色】**パネル、**【スウォッチ】**パネル、**【色相環】**パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールで画像をクリックして行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 1-300): ブラシで描く線の幅をピクセルで指定します。

レリーフ (設定可能範囲は 0-100): ストロークの詳細の引き立て度合いを指定します。値が大きいほど、ブラシの毛のパターンが強調され、ストロークがより浮き彫りになります。



レリーフ = 20



レリーフ = 70

フェード (設定可能範囲は 0-100): 絵の具の線の長さを指定します。絵の具が切れると、けば立った、かすれたストロークになります。



フェード = 5



フェード = 25

**【色混合】チェックボックス:** ブラシを使用するときの絵の具の状態を指定します。チェックボックスがオンの場合、絵の具が乾いていない時のように、色が混じり合います。チェックボックスがオフの場合は、絵の具が乾いている場合のように、色が混じることはありません。



[色混合]チェックボックスがオフ



[色混合]チェックボックスがオン

**平筆:** このチェックボックスを使用すると、ストロークのエッジの形を変更できます。チェックボックスがオンの場合、ストロークは平筆やパレットナイフで描画したように見えます。チェックボックスがオフの場合、ストロークは丸筆で描画または絵の具チューブから直接出したかのように見えます。



平筆が無効



平筆が有効

[デフォルト]ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## ローラー

ローラー  は、ローラーを使ってペンキを塗るような効果が得られます。平らで気泡が入ったブツブツが多く見られ、ペンキにはむらが生じます。ペイントの密度は、ラインの長さによって変化します。

ペンキの色の変更は、**【色】**パネル、**【スウォッチ】**パネル、**【色相環】**パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールで画像をクリックして行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

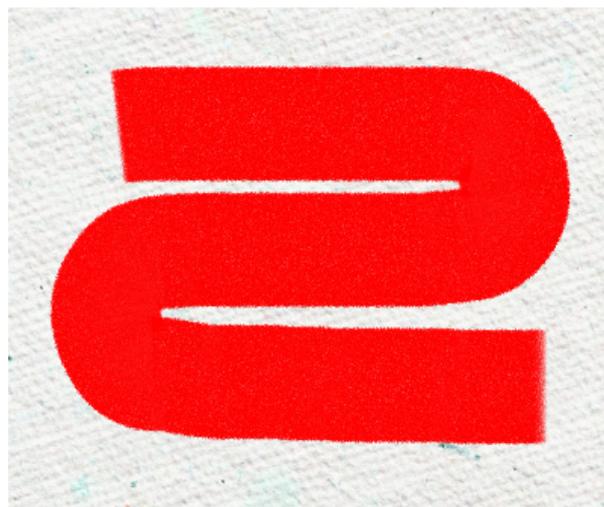
基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-300): ブラシで引くラインの幅をピクセルで指定します。

密度 (設定可能範囲は 0-100): 一筆のストロークのペイント濃度を指定します。重ね塗りする度にストロークの濃度は濃くなります。値が低い場合、指定した色は淡くなります。値が 100% の場合、指定した色は最大濃度で描かれます。

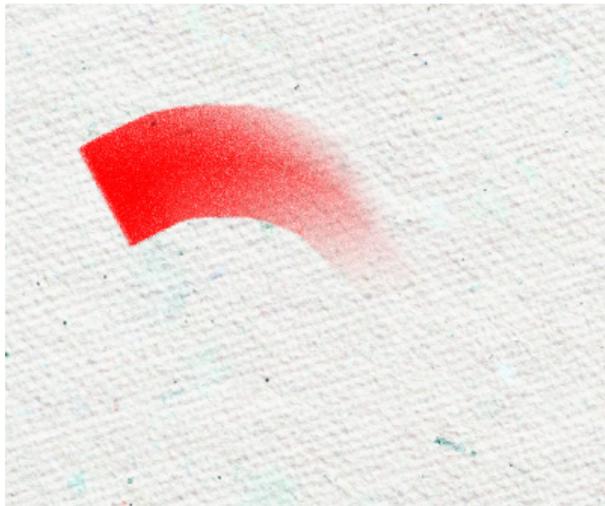


密度 = 20



密度 = 70

フェード (設定可能範囲は 0-100): ストロークの長さを指定します。絵の具が切れると、けば立った、透けて見えるようなペイント跡が残ります。



フェード = 1



フェード = 10

**【色混合】チェックボックス:** ブラシを使用するときの絵の具の状態を指定します。チェックボックスがオンの場合、絵の具が乾いていない時のように、色が混じり合います。チェックボックスがオフの場合は、絵の具が乾いている場合のように、色が混じり合いません。



【色混合】チェックボックスがオフ



【色混合】チェックボックスがオン

**【デフォルト】**ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## フェルトペン

フェルトペン  は、常にインクが出るという特長を持つフェルトペンのような効果があります。滑らかで、上品な、半透明の線を描くことができます。

ペンの色の変更は、**[色]**パネル、**[スウォッチ]**パネル、**[色相環]**パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールで画像をクリックして行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

ブラシサイズ (設定可能範囲は 3-100): 描画したラインの幅をピクセルで指定します。

密度 (設定可能範囲は 0-100): 一筆のストロークのインク濃度を指定します。重ね塗りする度にストロークの濃度は濃くなります。値が低い場合、指定した色は淡くなります。値が 100% の場合、指定した色は最大濃度で描かれます。



密度 = 10

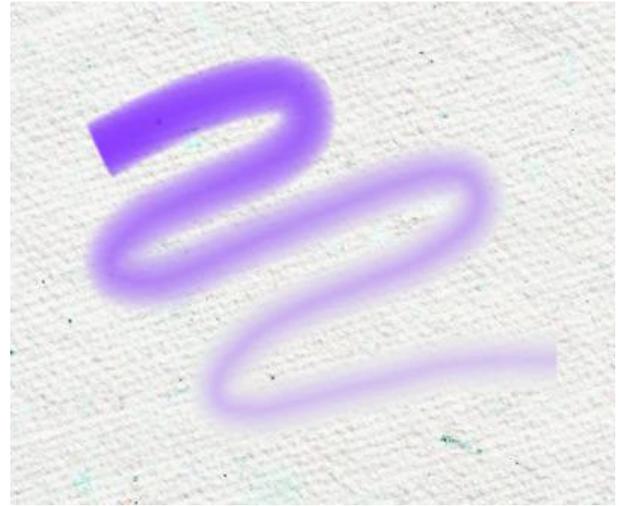


密度 = 100

**[色混合]**チェックボックス: ブラシを使用するときの絵の具の状態を指定します。チェックボックスがオンの場合、絵の具が乾いていない時のように、色が混じり合います。チェックボックスがオフの場合は、絵の具が乾いている場合のように、色が混じることはありません。



[色混合]チェックボックスがオフ



[色混合]チェックボックスがオン

[デフォルト]ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## チョーク ツール

チョーク  で描く線は、ソフトで、全体はざらついていて、境界部分はブツブツが多いという特長があります。

チョークの色の変更は、**[色]**パネル、**[スウォッチ]**パネル、**[色相環]**パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールで画像をクリックして行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

ブラシサイズ (設定可能範囲は 3-200): 描画したラインの幅をピクセルで指定します。

強度 (設定可能範囲は 0-100): イメージに適用するツールの強さを指定します。値が高いほど、描かれる線は太く、エッジ部分も鮮明になります。



強度 = 10



強度 = 50

[デフォルト]ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## 鉛筆 (アーティスティック)

鉛筆 (アーティスティック)  は、シャープな線とレリーフのない滑らかなインクの流れが特長です。

鉛筆の色の変更は、**[色]**パネル、**[スウォッチ]**パネル、**[色相環]**パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールで画像をクリックして行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

ブラシサイズ (設定可能範囲は 3-100): 描画したラインの幅をピクセルで指定します。

密度 (設定可能範囲は 0-100): 一筆のストロークの鉛筆の濃度を指定します。重ね塗りする度にストロークの濃度は濃くなります。値が低い場合、指定した色は淡くなります。値が 100% の場合、指定した色は最大濃度で描かれます。



密度 = 10

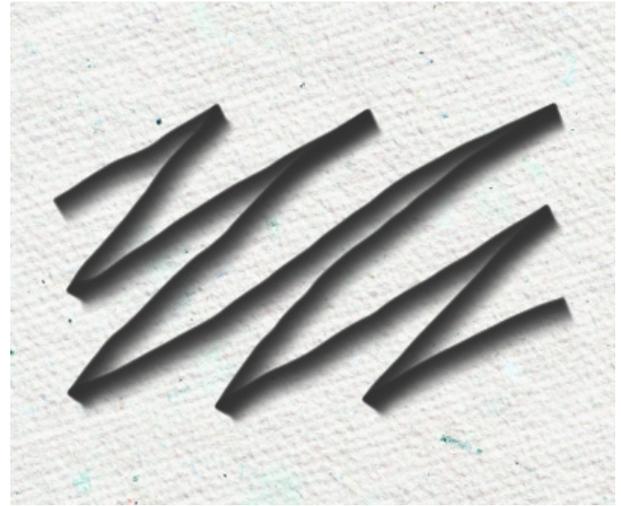


密度 = 80

傾き (設定可能範囲は -100 から 100): 鉛筆の傾きを指定することで、一方のエッジの筆圧が弱くなる効果を出します。傾きが大きいほどエッジの違いがはっきりとわかるでしょう。



傾き = 10

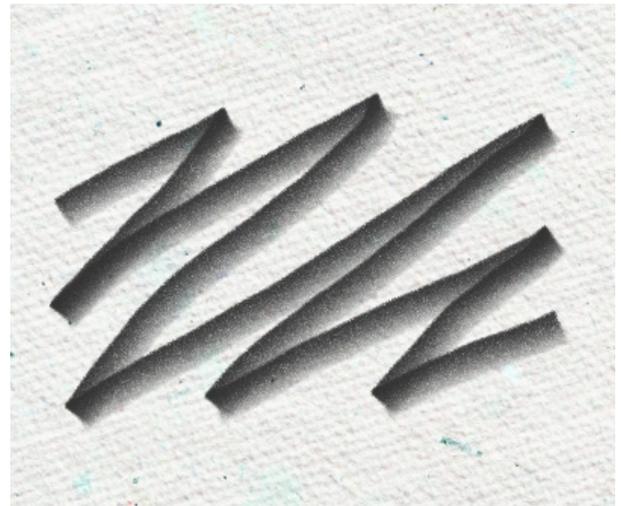


傾き = 100

粒子 (設定可能範囲は 0-100): ストロークにノイズを追加し、ラインをより低密度にします。この効果は、【塗りつぶし】パラメーターの値が低いと表示されます。



粒子 = 30



粒子 = 100

[デフォルト]ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

### スプレー (アーティスティック)

スプレー (アーティスティック)  は、ペンキをスプレーで吹き付けるような効果が得られます。ペンキのべた塗りではなく、ストロークに沿ってペンキが吹き付けられ、散りばめられたように見えます。

ペンキの色の変更は、**[色]**パネル、**[スウォッチ]**パネル、**[色相環]**パネルのいずれかを使用するか、スポイトツールで画像をクリックして行なうことができます。色サンプルを選択するには、**I**キーを押しながら、スポイトツールを使用して画像をクリックします。ホットキーである Iキーを離すと、再度描画ツールがアクティブになります。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 10-300): ブラシで引くラインの幅をピクセルで指定します。

点の密度 (設定可能範囲は 1-100): ストローク内の点の密度を指定します。値が高いほど、多くの点が適用されます。

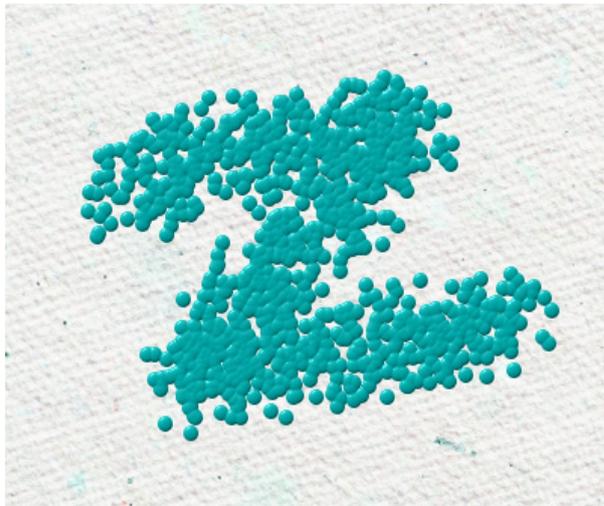


点の密度 = 25

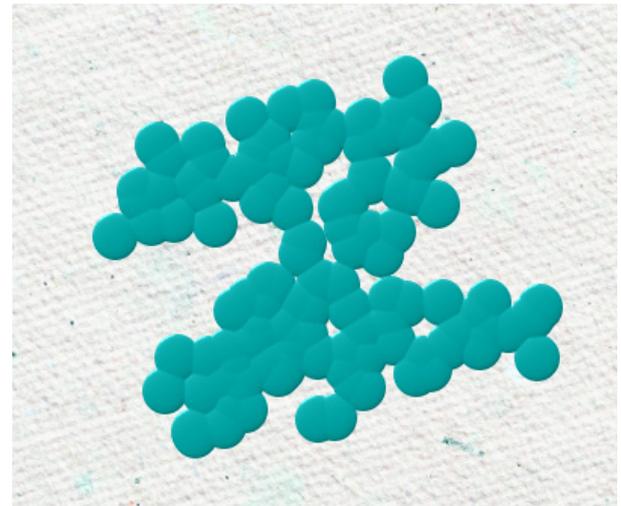


点の密度 = 75

点のサイズ (設定可能範囲は 1-50): 個々の点のサイズ (直径) を指定します。値が大きい場合、大きな点は重なり合うため、でこぼこした輪郭になります。



点のサイズ = 10



点のサイズ = 30

[デフォルト]ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

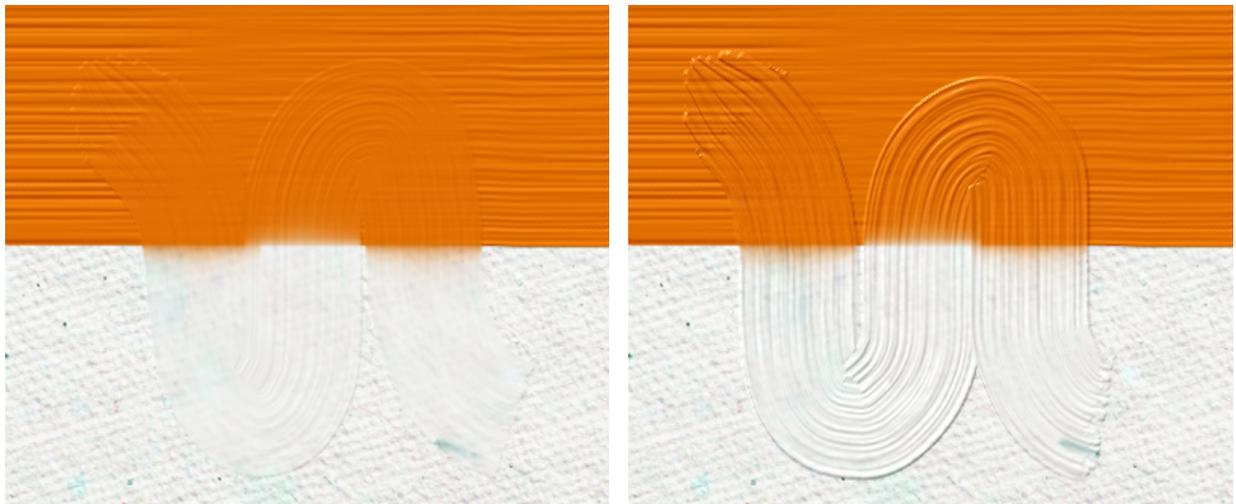
### 指先ツール (アーティストティック)

指先ツール (アーティストティック)  は、様々な色の混合やストロークのレリーフ (凹凸) を変更する際に使用します。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、画像を右クリックしてください。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズ (設定可能範囲は 1-300): ブラシで描く線の幅をピクセルで指定します。

レリーフ (設定可能範囲は 0-100): ストロークの詳細の引き立て度合いを指定します。値が大きいほど、ブラシの毛のパターンが強調され、ストロークがより浮き彫りになります。



レリーフ = 20

レリーフ = 70

色混合 (設定可能範囲が 0-100): ブラシを使用するときの絵の具の状態を指定します。値が 0 の場合、ストローク (絵の具) が混じり合うことはありません。値が高ければ高いほど、多くのストロークが混ざり合っただかされます。

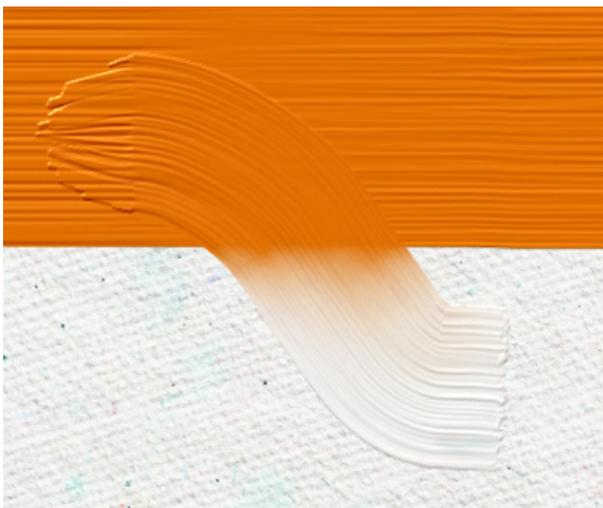


色混合 = 25

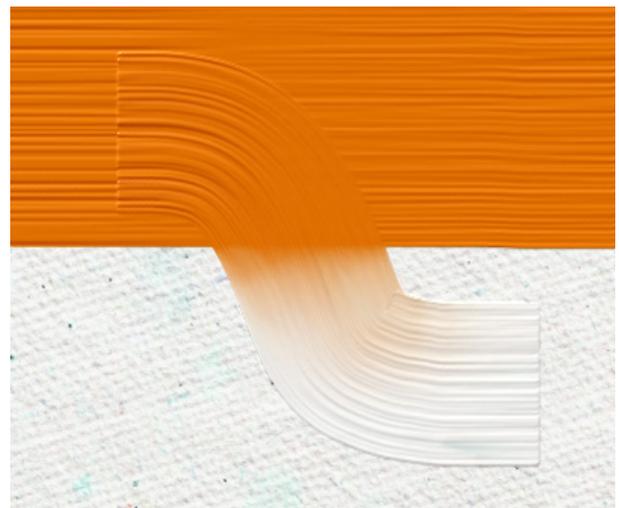


色混合 = 75

平筆: このチェックボックスを使用すると、ストロークのエッジの形を変更できます。チェックボックスがオンの場合、ストロークは平筆やパレットナイフで描画したように見えます。チェックボックスがオフの場合、ストロークは丸筆で描画または絵の具チューブから直接出したかのように見えます。



チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

[デフォルト]ボタンを押すと、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## テキスト ツール

**AliveColors** 画像エディターでは、イメージにテキストを追加できます。テキストは、[テキスト レイヤー](#) 上に表示されます。

テキスト ツールの詳細に関する以下のチュートリアルもご覧ください。



テキスト ツール



パス上にテキスト ツール

## テキスト ツール

テキスト ツール  は、イメージへのテキスト追加を行うためのツールです。このツールに対応するホットキーは、**T** キーです。[ビデオ チュートリアル](#)もご覧ください。

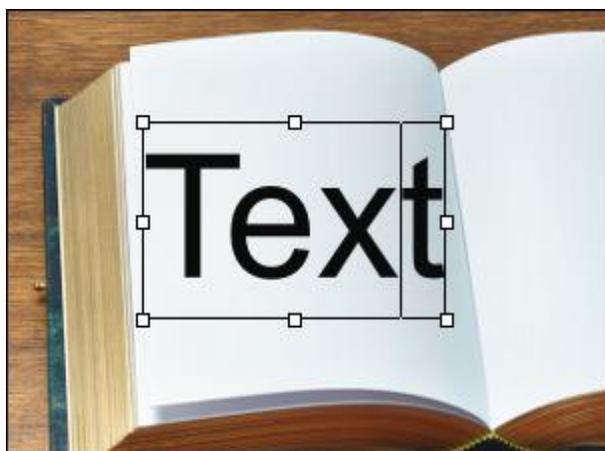
テキストは、自動的にテキスト レイヤー上に表示されます。このレイヤーを長方形に変更する場合は、【ラスタライズしたレイヤー】コマンドを使用します。

テキスト レイヤーを形レイヤーに変換するには、【テキスト レイヤーのベクター化】コマンドを使用します。ベクター化すると、それぞれの文字が、個々のベクター形式の形として編集できます。テキストがいくつかの部分に分けられている場合、各部分を移動するには、形の編集ツール  を使用しますが、その際 **Alt** キーを押しながら使用します。

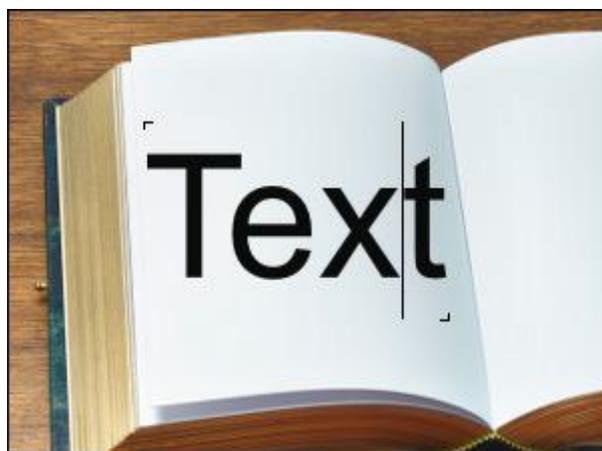
テキストのラスタライズ/ベクター化後は、編集や形式の変更はできません。

マウスをクリックしたままドラッグすると、入力用のテキストブロックが表示されます。テキストブロックのサイズを変更する場合は、枠や角にあるマーカーをドラッグします。**Shift** キーを押すと、比率が維持されます。テキストブロックを移動する場合は、テキストブロックの外でカーソル  をドラッグします。

別の方法として、イメージ内をツールでクリックして、そのままテキスト入力を始めることができます。この場合、行数は固定されません。

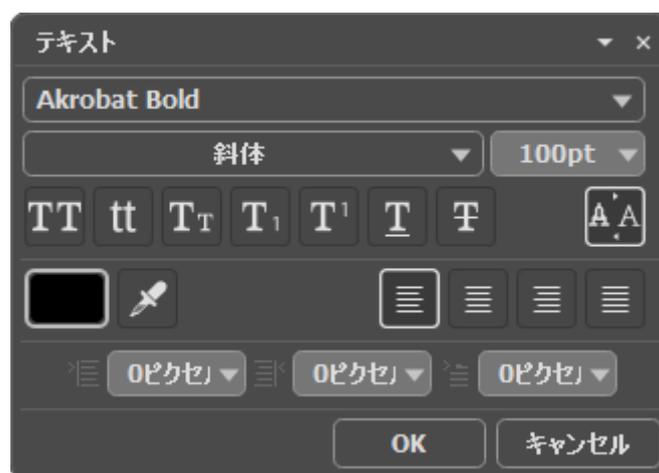


テキストブロックの追加



テキスト入力 (フリータイピング)

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用します。



テキスト パラメーター

フォント名: フォント名のドロップダウン リストには、テキスト入力に使用できるシステム フォント セットが含まれています。

スタイル: リストには、指定されたフォントで使用できる様々なスタイルが表示されます。

フォント サイズ (設定可能範囲は 1-1500): 文字のサイズを指定します (単位はポイント)。

テキストの設定 (アイコン表示):

: すべて大文字

: すべて小文字

: 大文字 (すべての頭文字)

: 下付き文字

: 上付き文字

: 下線

: 打ち消し線

色: 現在の色が[テキスト]のカラーパレットに表示されます。カラー パレットをクリックすると、[\[色の選択\]](#)ダイアログボックスが表示され、テキストに使用する色を指定できます。イメージ内の色をそのまま使用したい場合は、スポイト ツールを使用します。テキストの色の選択は、[\[色\]](#)パネル、[\[スウォッチ\]](#)パネル、[\[色相環\]](#)パネル [I](#)を使用して行うこともできます。

アンチエイリアス: ボタンを使用すると、フォントのアンチエイリアシングが行われます。

配置オプション:

: 左揃え

 : 中央揃え

 : 右揃え

 : 両端揃え

インデント オプション: テキストと枠までの幅をピクセルで指定できます。

 : 左のインデント幅

 : 右のインデント幅

 : 一行目のインデント

注意: フォントに関するオプション パネルを開くには、[レイヤー]パネルに表示されるテキスト レイヤーのサムネイルをダブルクリックします。

テキストを右クリックすると、標準コマンドの一覧メニューが表示されます。



元に戻す: 最後の変更を元に戻します。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl+Z**キーです。

やり直し: 直前に元に戻した変更を再度適用します。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl+Y**キーです。

切り取り: 選択したフラグメントを取り除き、クリップボードに保存します。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl+X**キーです。

コピー: 選択したフラグメントをコピーして、クリップボードに保存します。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl+C**キーです。

貼り付け: クリップボードからのデータを貼り付けます。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl+V**キーです。

削除: 選択したフラグメントをクリップボードに保存せずに、直接削除します。このコマンドに対応するホットキーは、**Delete**キーです。

すべて選択: レイヤー上のテキストをすべて選択します。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl+A**キーです。

テキストボックスに変換/フリーテキストに変換: テキストの種類を変更します。

テキストボックスの変形には、移動ツール  を使うこともできます。フレームをクリックすると、変形のためのパラメーターが設定パネルに表示されます。

テキストの変形は、**Ctrl** キーを使用しても行えます。このモードは、単に枠の変更とは異なります。



テキストブロックの変形

テキスト入力を適用するには、設定パネルの[OK]をクリックするか、ツールバーの他のツールを選択します。入力をキャンセルするには、[キャンセル]をクリックするか、**Esc** キーです。

### パス上にテキスト ツール

パス上にテキスト ツール  は、指定したベクター オブジェクトに沿ってテキストを挿入することができます。



パス上にテキスト

テキストは、パス（ベクター ラインまたは形）に割り当てられます。パスを変更すると、テキストもそれに合わせて変更されます。

テキストは、別のテキスト レイヤーとして作成される為、ラスター レイヤーにも変更できます。変更するには、[レイヤー]メニューの[ラスタライズ レイヤー]コマンドを使用します。

テキスト レイヤーを形レイヤーに変換するには、[テキスト レイヤーのベクター化] コマンドを使用します。ベクター化すると、それぞれの文字が、個々のベクター形式の形として編集できます。テキストがいくつかの部分に分けられている場合、各部分を移動するには、形の編集ツール  を使用しますが、その際 **Alt** キーを使用します。

テキストのラスタライズ/ベクター化後は、編集や形式の変更はできません。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか、**F5** キーを使用します。



ツール パラメーター

テキスト フィールド: 指定されたベクター パスに沿って挿入されるテキストを入力します。

フォント名: フォント名のドロップダウン リストには、テキスト入力に使用できるシステム フォント セットが含まれています。

スタイル: リストには、指定されたフォントで使用できる様々なスタイルが表示されます。

フォント サイズ (設定可能範囲は 1-1500): 文字のサイズを指定します (単位はポイント)。

パスの選択: ドロップダウン リストで、希望のオブジェクトが含まれている形レイヤーを選択します。リストには、ベクター ラインまたは形が1つだけ含まれているレイヤーが表示されます。イメージ内から直接パスを指定するには、 ボタンを使用します。

テキスト設定:

 : すべて大文字

 : すべて小文字

 : 大文字 (すべての頭文字)

 : 下付き文字

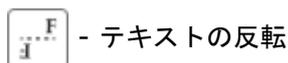
 : 上付き文字

テキストの色:  をクリックすると、タブが 2つあるダイアログボックスが表示されます。【形を塗りつぶし】タブでテキストの色を変更できます。【ストローク】タブでは、テキストの輪郭線をカスタマイズできます。

 をクリックすると、イメージ内から直接色を抽出します。テキストの色の選択は、【色】パネル、【スワッチ】パネル、【色相環】パネルを使用して行うこともできます。

アンチエイリアス:  ボタンを使用すると、フォントのアンチエイリアシングが行われます。

## テキスト反転オプション:

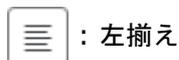


- テキストの反転

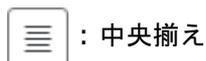


- テキストのミラー

## 配置オプション:



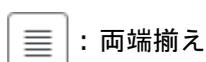
: 左揃え



: 中央揃え



: 右揃え



: 両端揃え

## 移動オプション:



- 左/右に移動



- 上/下に移動



- 文字の間隔

注意: ツールのオプション パネルを開くには、[レイヤー]パネルに表示されるテキスト レイヤーのサムネイルをダブルクリックします。

テキストを右クリックすると、標準コマンドの一覧メニューが表示されます。

元に戻す: 最後の変更を元に戻します。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl+Z**キーです。

やり直し: 直前に元に戻した変更を再度適用します。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl+Y**キーです。

切り取り: 選択したフラグメントを取り除き、クリップボードに保存します。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl+X**キーです。

コピー: 選択したフラグメントをコピーして、クリップボードに保存します。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl+C**キーです。

貼り付け: クリップボードからのデータを貼り付けます。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl+V**キーです。

削除: 選択したフラグメントをクリップボードに保存せずに、直接削除します。このコマンドに対応するホットキーは、**Delete**キーです。

すべて選択: レイヤー上のテキストをすべて選択します。このコマンドに対応するホットキーは、**Ctrl**+**A**キーです。

テキストを適用するには、[OK]をクリックします。

入力をキャンセルするには、[キャンセル]をクリックするか、**Esc**キーを使用します。

## 形ツール

**AliveColors** は、画像生成の幅広い可能性を提供します。

プログラムには、レタッチやペイント ツールに加え、ベクター形式の図形の作成や編集が可能な 形ツールも用意されています。

形ツールの詳細に関する以下のチュートリアルもご覧ください。



形の新規作成



形の編集

形の塗りつぶし

形の輪郭

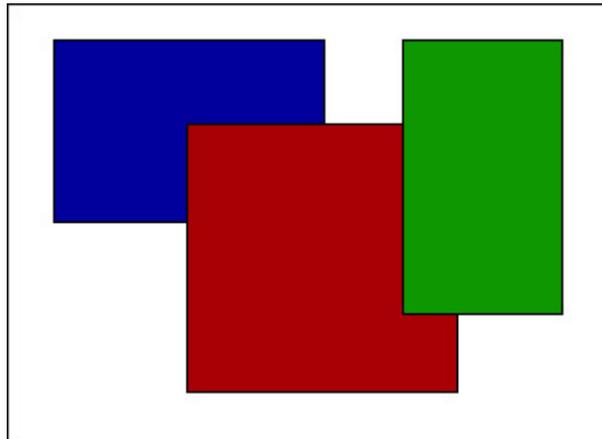
### 形の新規作成

形ツールは、ベクター形式の形の作成と編集のために用意されています。ベクター形式の形は、別個のベクター レイヤーに作成され、 ラベルが表示されます。

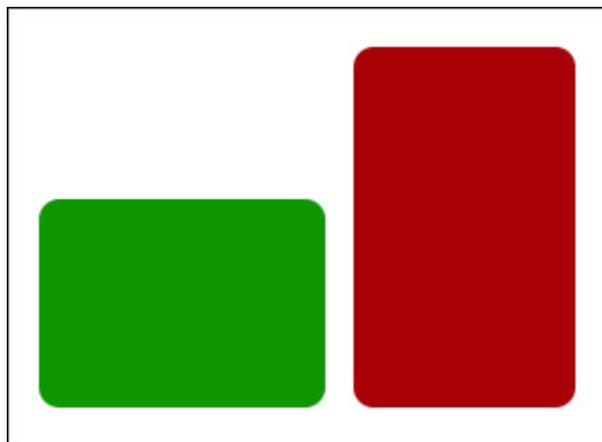
形の新規作成 : マウスをクリックしながら、カーソルをドラッグすることで、ベクター形式の形を作成できます。

形の種類は、ツール オプション パネルのドロップダウン リストから選択できます。

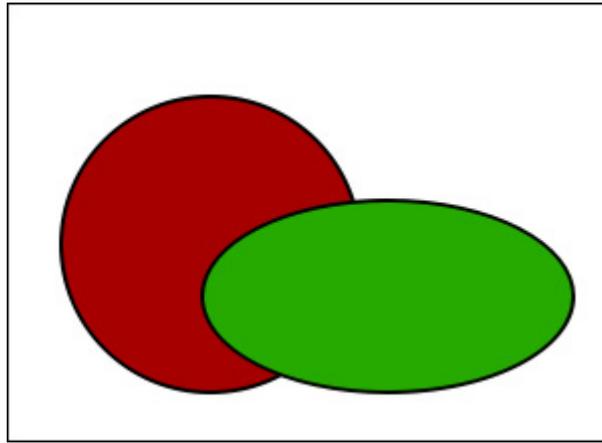
長方形: 任意の大きさで長方形を作成します。



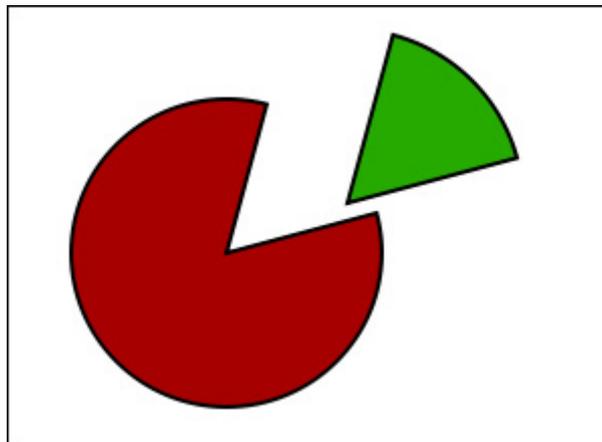
丸角長方形: 丸角の長方形を作成します。



楕円形: 楕円形を作成します。

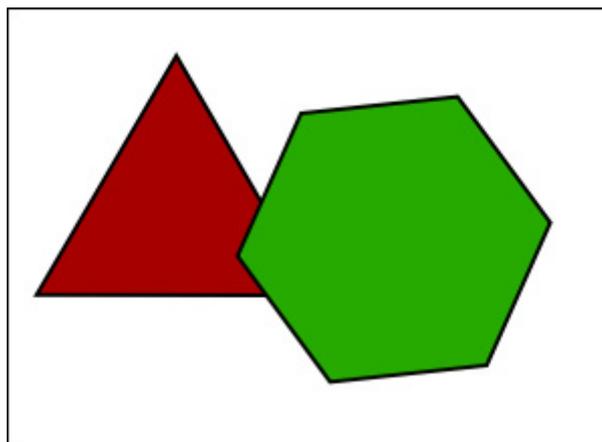


円形 (扇形): 2つの半径とその両端を結ぶ弧で形成される扇形を作成します。

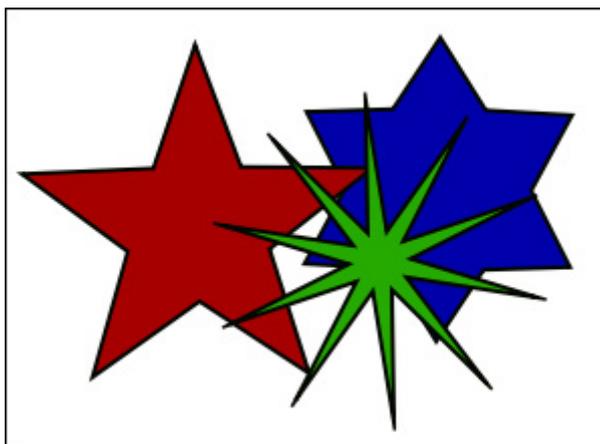


注意: 正円や正四角形を作成するには、**Shift**キーを押しながら描画します。

多角形: 指定した辺の数を持つ正多角形を作成します。



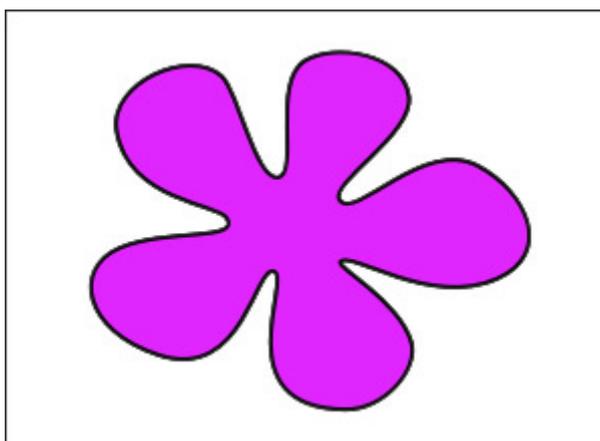
星形: 指定した数の光線を持つ星の形を作成します。



自由形状: マウス クリックで基準点を追加することで、自由に形を作成できます。

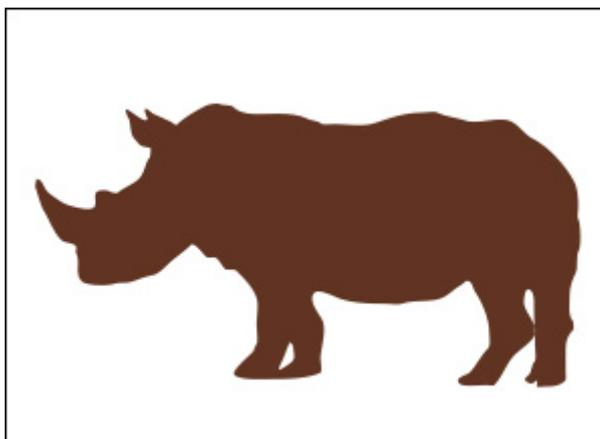
新しい基準点の追加をキャンセルする場合は、**Backspace** キーを使用します。未完成な形を削除するには、**Esc** キーを使用します。

形の作成を終了するには、開始点と終了点をつなげ (閉じ) ます。開いた曲線の形を作成するには、**[適用]** ボタンをクリックします。曲線を閉じるには、**[形を閉じる]** をクリックします。



フリーハンド: マウス ポインターの動きに合わせて描画し、形を作成します。マウスから指を離すと、描画した線が曲線となり形が再現されます。

開始点と終了点をつなげると閉じた曲線が作成されます。開始点と終了点異なる場合は、開いた曲線の形となります。



ツールのパラメーターは、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネル、またはツール オプションのツール アイコンをクリックして確認できます。

パラメーター (選択する形により異なります):

モード (アイコン表示): 論理操作、つまり作成する形をどのように処理するかを指定します。

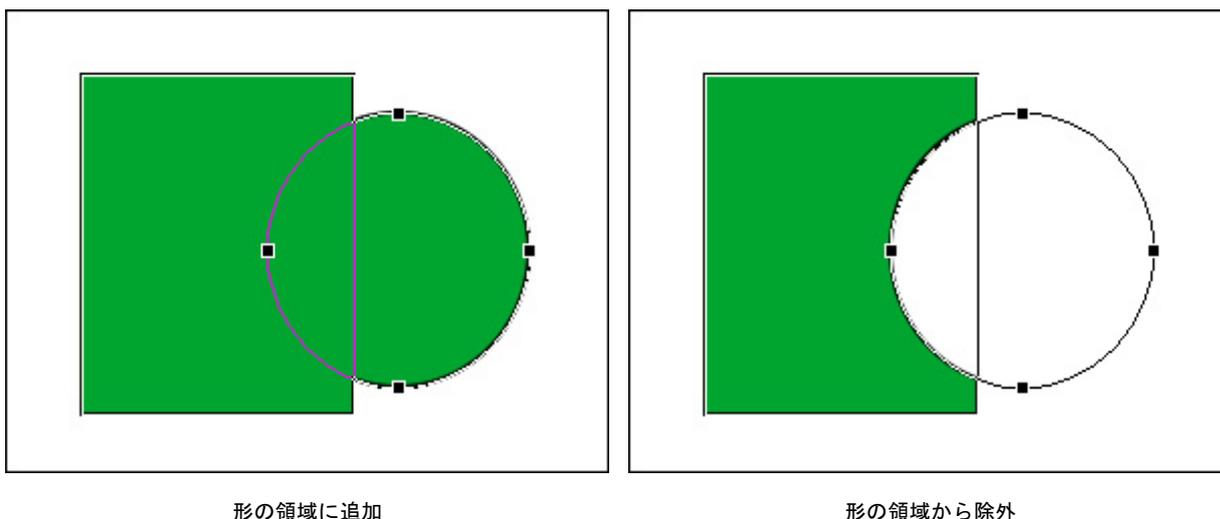
形の新規作成 : 新しい形は、それぞれ別のレイヤーに作成されます。

形の領域に追加 : 選択した形が現在の形に追加されます。

形の領域から除外 : 選択した形が現在の形から除外されます。

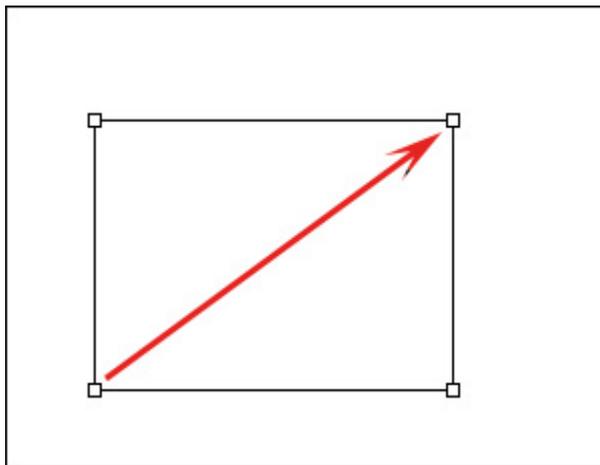
形の領域との共有部分 : 形の共有部分のみが残ります。

注意: 追加、除外、共有モードの場合、形は同じレイヤーに作成されます。

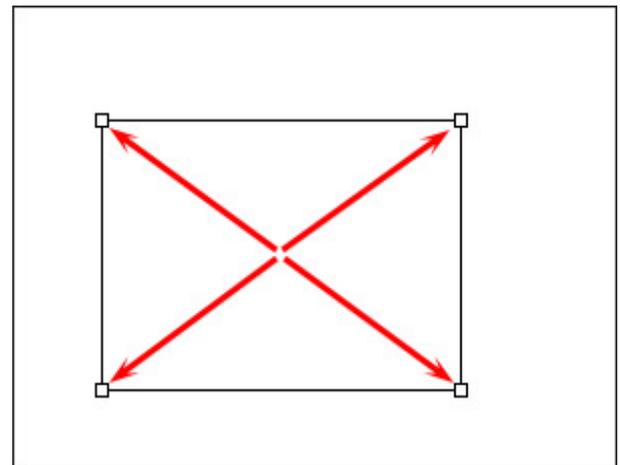


**【中央から】**チェックボックス: 形を作成する方法を定義します。チェックボックスがオンの場合、基準となる中央からドラッグすることで形を作成します。一方、チェックボックスがオフの場合、1つの角から斜めの角へとドラッグすることで形を作成します。

注意: 多角形と星形は常に中央から作成されます。



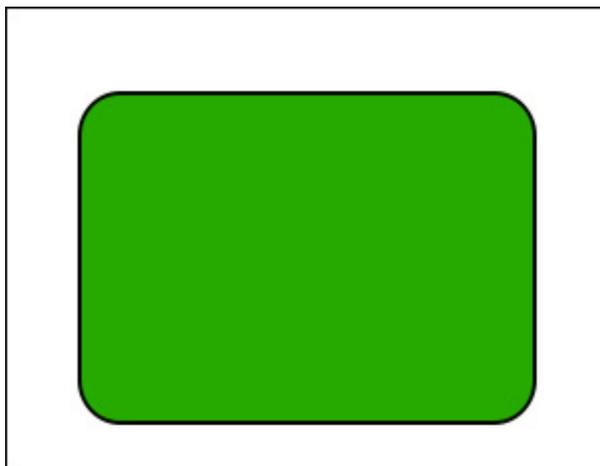
角から



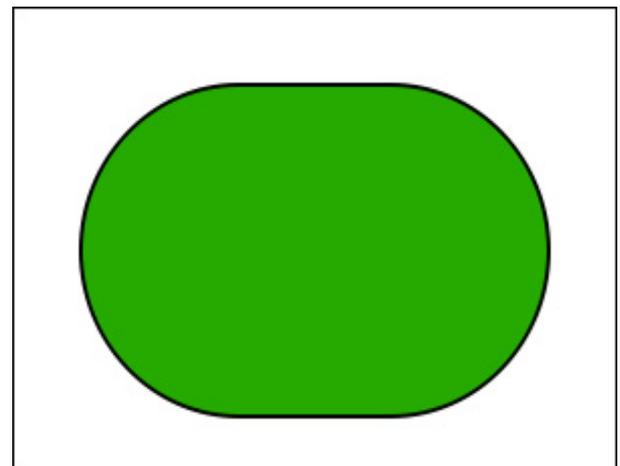
中央から

**【比率を維持】**チェックボックス: チェックボックスをオンにすると、正方形や正多角形を作成できます。

半径 (設定可能範囲は 0-100): 丸角長方形の丸角部分の半径を指定します。



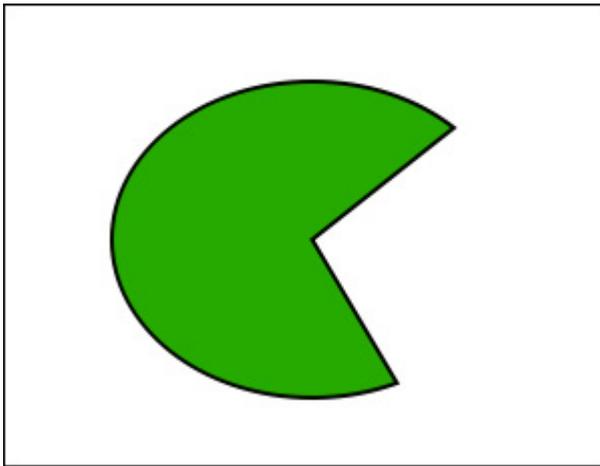
半径 = 20



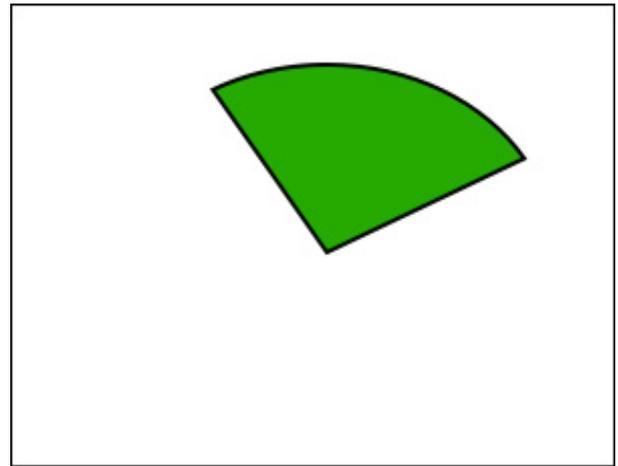
半径 = 100

開始角度 (設定可能範囲は 0-360): 扇形を描画する際の開始角度 (位置) を指定します。

終了角度 (設定可能範囲は 0-360): 扇形を描画する際の終了角度 (位置) を指定します。

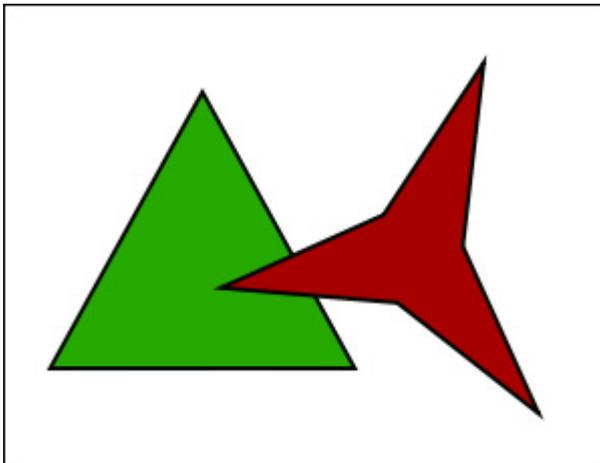


開始角度 = 45、  
終了角度 = 295

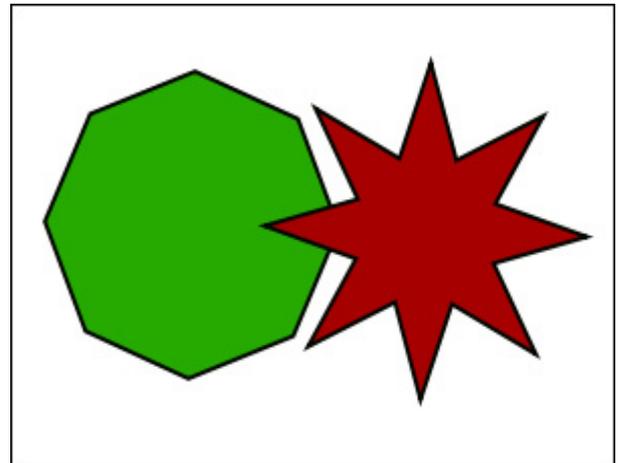


開始角度 = 30、  
終了角度 = 120

コーナー (設定可能値は 3-100): 多角形の辺の数または星形の中心から延びる光線 の数を指定します。

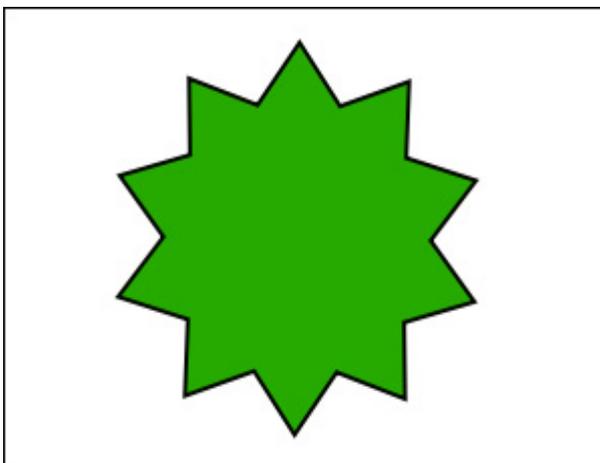


コーナー = 3

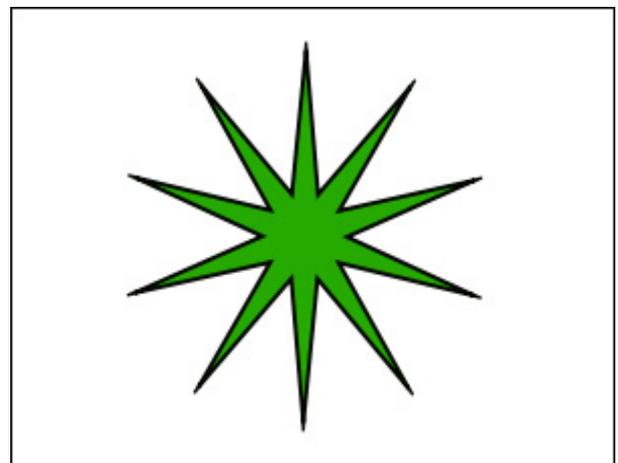


コーナー = 8

インデント (設定可能値は 1-100): 星の光線の長さ/太さを調整します。値が高いと、星の中心から延びる光線部分がより長く、細く、鋭くなります。

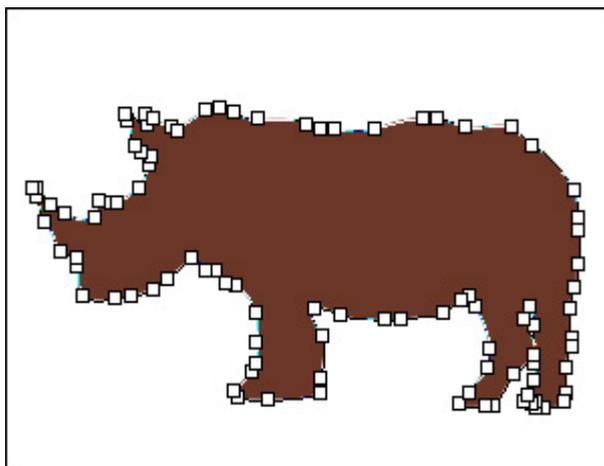


インデント = 25

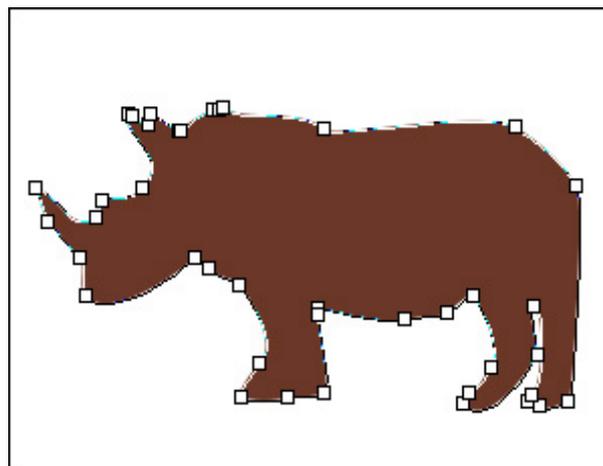


インデント = 75

滑らかさ (設定可能範囲は 0-200): フリーハンドで描画された線の滑らかさの度合いを設定します。パラメータ値を上げると、基準点が減り、線がより滑らかになります。



滑らかさ = 10



滑らかさ = 100

ツールオプション パネルの  をクリックすると、【形の塗りつぶし】タブと【ストローク】タブを含むダイアログが表示されます。

【形の塗りつぶし】タブを使用して、選択した形の色をカスタマイズできます。

【ストローク】タブを使用して、選択した形にストロークを追加して編集できます。

形作成直後から、**X** と **Y** パラメーターを使用してレイヤー内での位置を調整できます。**X** パラメーターを変更すると、形は水平方向 (横) に移動します。**Y** パラメーターを変更すると、形は垂直方向 (縦) に移動します。

【幅】と【高さ】パラメーターを使用して、長方形/待角長方形/楕円形/円形(扇形)のサイズや縦横比を変更できます。

【回転】と【半径】パラメーターを使用して、多角形/星形の角度の調整やサイズの変更を行えます。

注意: これらのパラメーターは、他のツールを選択したり、イメージ ウィンドウ内をクリックしたりすると利用できなくなります。

形の形状や位置を変更するには、**形の編集ツール**  を使用します。

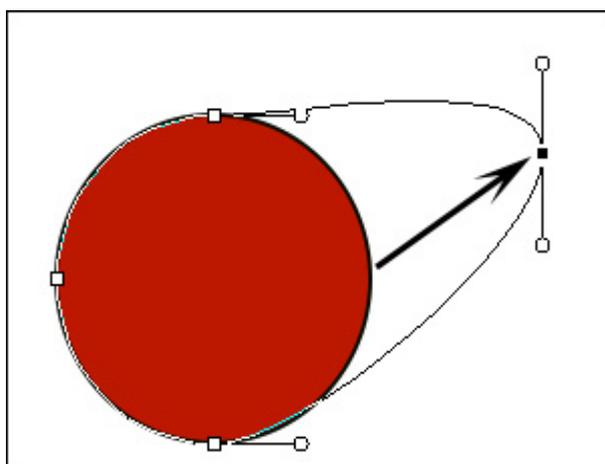
## 形の編集

形ツールは、ベクター形式の形の作成と編集のために用意されています。ベクター形式の形は、別個のベクター レイヤーに作成され、 ラベルが表示されます。

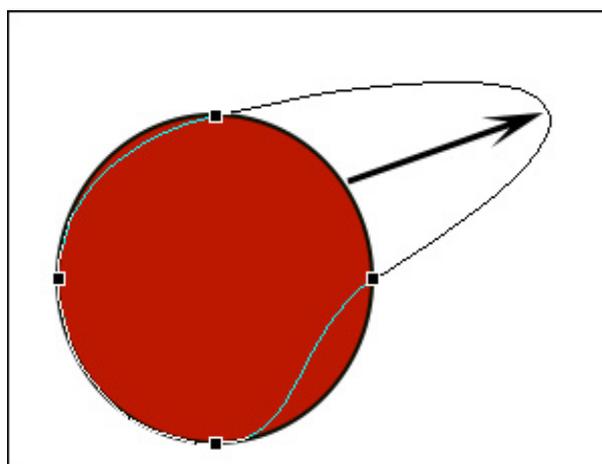
形の編集 : 形の位置や形状を調整するためのツールです。

形のドラッグを行う場合は、カーソルをフレーム内に移動させ、マウスをクリックしたままマウスをドラッグさせます。

ツールがアクティブな場合、選択した形の基準点が編集可能になります。2か所以上のポイントを同時に編集することもできます。形の変形は、セグメントをドラッグすることでも行えます。



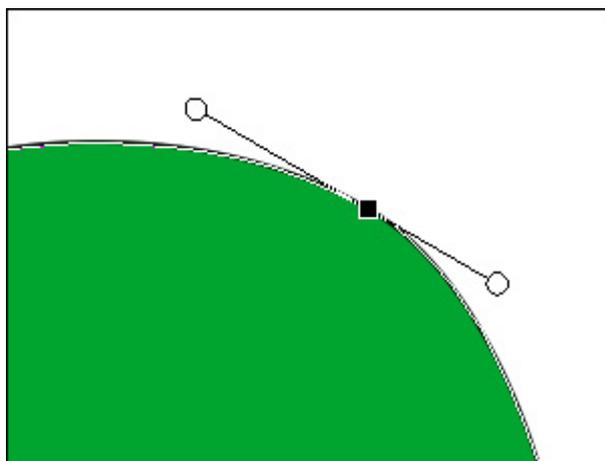
ポイントをドラッグ



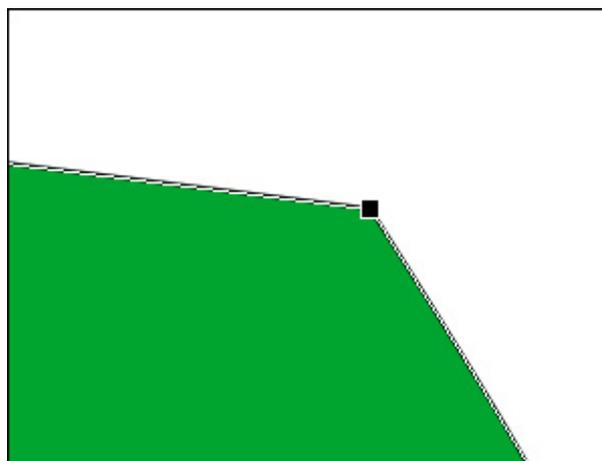
セグメントをドラッグ

編集のために選択したポイントは黒で表示されます。選択したポイントは、移動または削除できます。複数の基準点を選択するには、**Shift** キーを使用します。

基準点の種類は、スムーズとシャープの 2種類から選択できます。異なる種類の基準点は、編集の仕方も異なります。



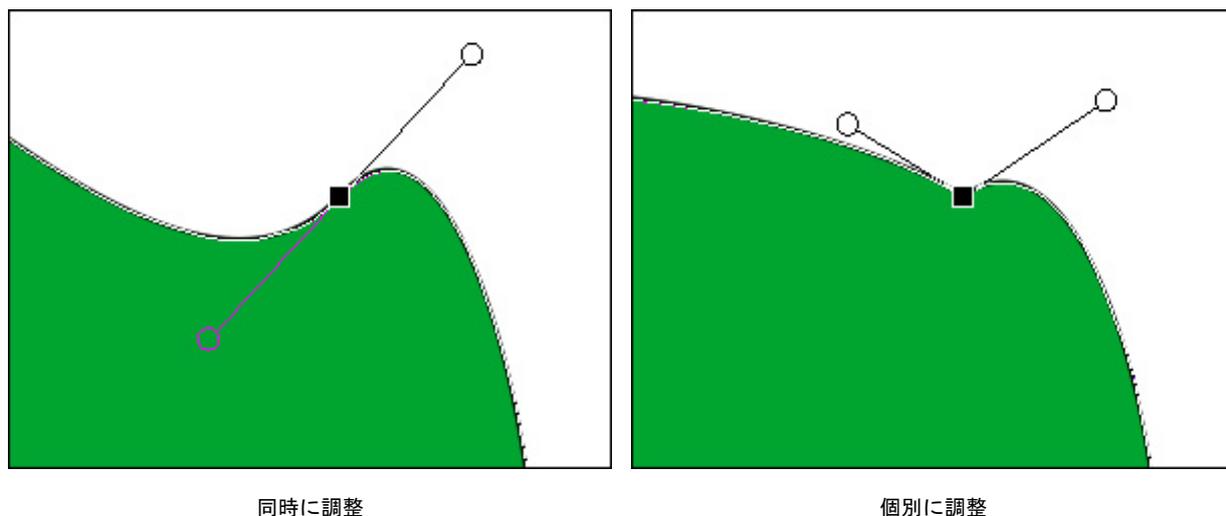
スムーズ



シャープ

コーナーの基準点の移動は、マウス カーソルで行うことができます。スムーズ基準点を編集する場合は、カーソルでのみドラッグできますが、隣接セグメントを2つの方向線に変更することもできます。方向線の長さや方向を変更するには、両端の丸いマーカを使用します。方向線を伸ばすと、隣接するカーブの湾曲率が上がります。

選択したスムーズ基準点の方向線の両端のマーカはセットで移動します。**Ctrl**キーを押すと、ラインの方向だけでなく、サイズも同時に変更できます。**Alt**キーを押すと、方向とサイズをそれぞれ別々に変更できます。



新しいポイントを追加するには、形の輪郭部分をダブルクリックします。

ポイントを削除するには、ポイントをダブルクリックします。**Delete**キーを押すと、基準点（ポイント）だけでなく隣接する形のセグメントも削除されます。

編集オプション (ツールオプション パネル):

モード (アイコン表示): 論理操作、つまレイヤー内の形をどのように処理するかを指定します。

形の領域に追加 : 選択した形は、他の形と統合されます。

形の領域から除外 : 選択した形が現在の形から除外されます。

形の領域との共有部分 : 形の共有部分のみが残ります。

以下のボタンは、レイヤーない野形の順番を変える際に使用します (同じレイヤー内のみ有効):

: 選択した形を最前面に移動させます。

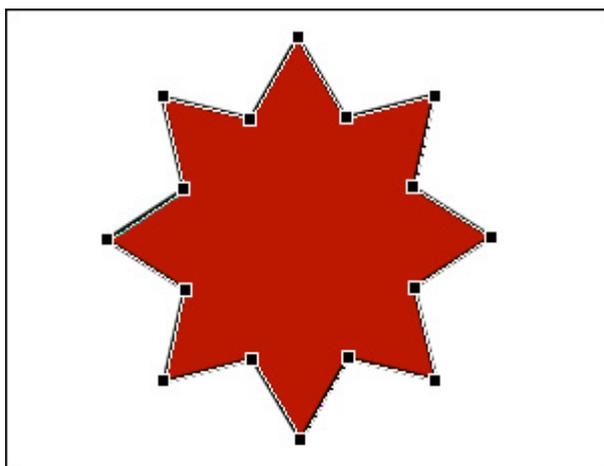
: 選択した形を前面へ移動させます。

: 選択した形を最背面に移動させます。

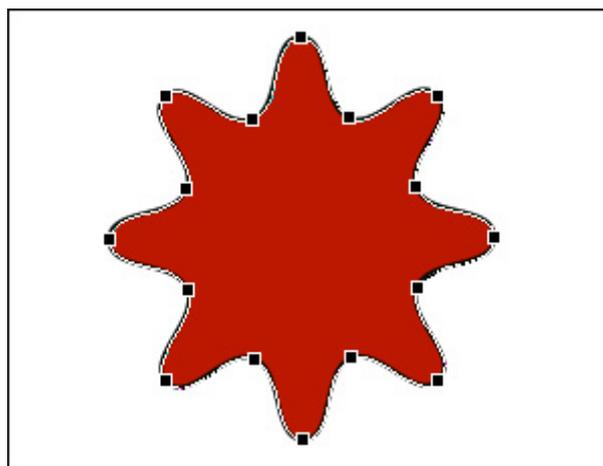
: 選択した形を背面へ移動させます。

【スムーズ コーナー】ボタン : コーナーの基準点を曲線のようにスムーズにします。

【シャープ コーナー】ボタン : スムースにしたコーナーからシャープな角を持つ形にします。



シャープ コーナー



スムーズ コーナー

以下のボタンを使って、同じレイヤー内の選択した複数の形をどのように配置するかを設定できます。



: 上揃え



: 中央揃え (垂直方向)



: 下揃え



: 左揃え



: 中央揃え (水平方向)



: 右揃え

[自動選択]チェックボックスがオンの場合、形をクリックすると、適切な形レイヤーが自動的に有効になります。

ツールオプション パネルの  をクリックすると、【塗りつぶし】タブと【ストローク】タブを含むダイアログが表示されます。【塗りつぶし】タブを使用して、選択した形の色をカスタマイズできます。【ストローク】タブを使用して、選択した形にストロークを追加して編集できます。

### 形の塗りつぶし

色やグラデーションを使用して、**形**や**パス**上に**テキスト**のベクターオブジェクトを塗りつぶすことができます。設定は、選択した形レイヤー内のベクター オブジェクトすべてに適用されます。

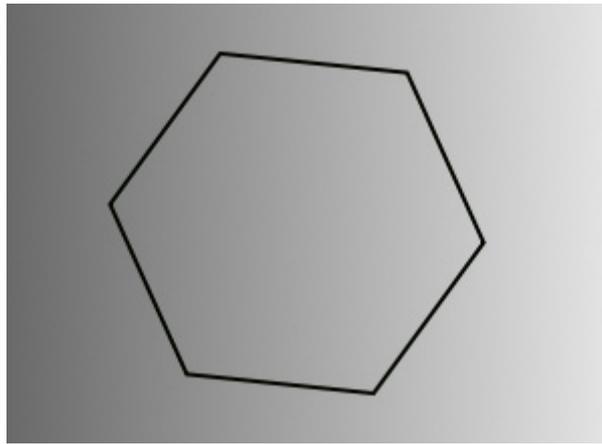


塗りつぶし設定

塗りつぶし設定は、選択した形レイヤー名の横の  アイコンをクリック、またはツールオプション パネルの  をクリックして【形を塗りつぶし】タブに切り替えて行います。パラメーターの設定が選択した形に適用されます。

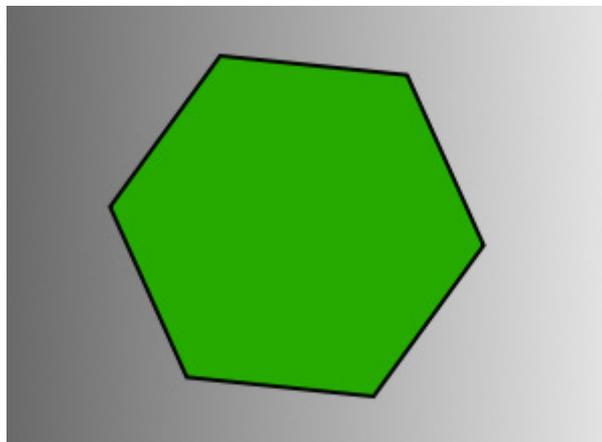
塗りつぶしの種類:

塗りつぶしなし : 作成した形は透過になります。



塗りつぶしなし

色で塗りつぶし : 作成した形は指定の色 (1色) で塗りつぶされます。

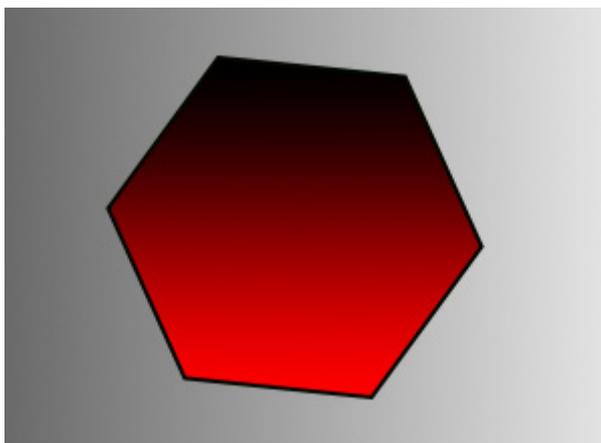


色で塗りつぶし

色の選択は、パネルの下部にあるスペクトルバー内にカーソルを置くと、カーソルがスポイトに切り換わりますので、色をクリックして指定します。

その下の長方形のパレットには、選択した色が表示されます。パレットをダブルクリックすると、[色選択ダイアログ](#)が表示されます。最近使用した色のいくつかは、その隣に表示されます。

グラデーションでの塗りつぶし : 作成した形は指定したグラデーションで塗りつぶされます。



グラデーションでの塗りつぶし

グラデーションの色は、グラデーション ラインを使用して指定できます。グラデーション ラインをクリックして、色のポイントを作成します。どのポイントも、ダブルクリックすることで、色と透過度を調整できます。

さらに、**グラデーションでの塗りつぶし** ツール  を使用して、形をグラデーションで塗りつぶすこともできます。ツールをツールバーから選択し、形レイヤーに適用します。設定の調整は、**グラデーション** ツールのパラメーター、または塗りつぶしツールのパラメーターを使用して行います。

グラデーション設定:

グラデーションの種類:

 - リニア

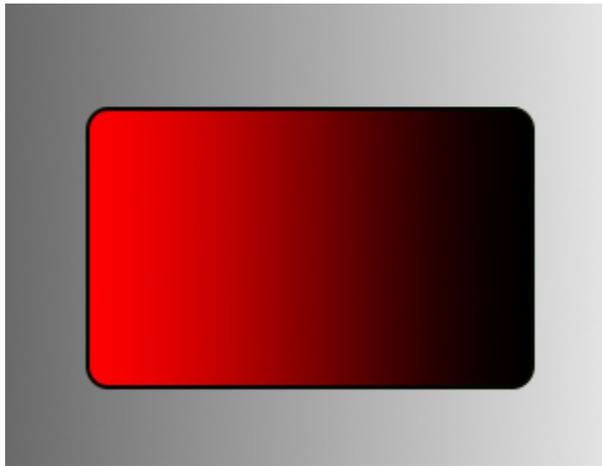
 - 放射状

 - 回転

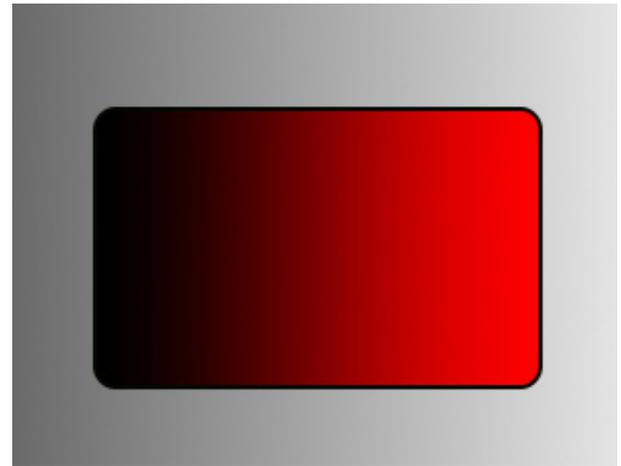
 - 左右対称

 - ひし形

反転 : グラデーションの色の順番を反転させます。



元の順番



順番を反転

**【デザイナー】チェックボックス:** チェックボックスをオンにすると、グラデーションをより滑らかにし、縞模様のノイズも軽減されます。

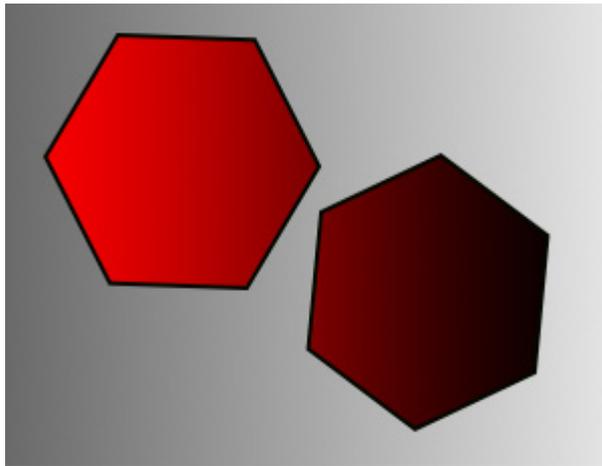


チェックボックスがオフ

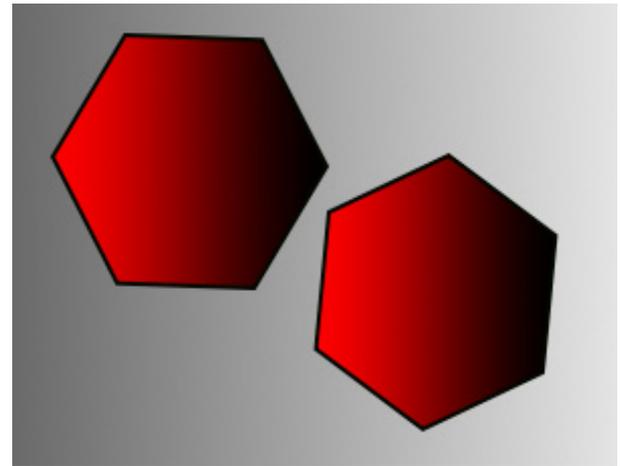


チェックボックスがオン

**【揃える】チェックボックス:** チェックボックスがオンの場合、グラデーションが形に揃えられ、形を移動した時にグラデーションと一緒に動きます。チェックボックスがオフの場合、グラデーションがドキュメントに揃えられるので、形を移動してもグラデーションは動きません。チェックボックスのオン/オフを切り替えることでグラデーションを拡大縮小できます。

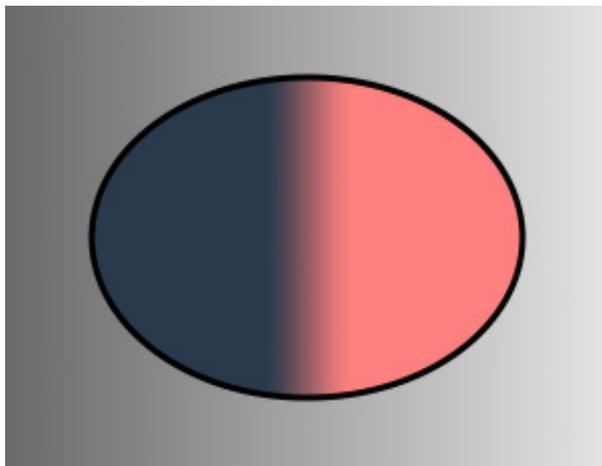


チェックボックスがオフ

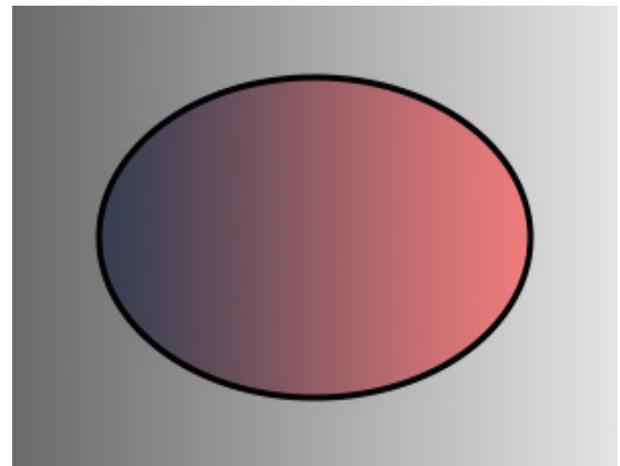


チェックボックスがオン

サイズ (設定可能範囲は 10-150%): グラデーションの両端のポイント間の距離を指定します。デフォルトでは 100% に設定されており、形にぴったり合うサイズです。

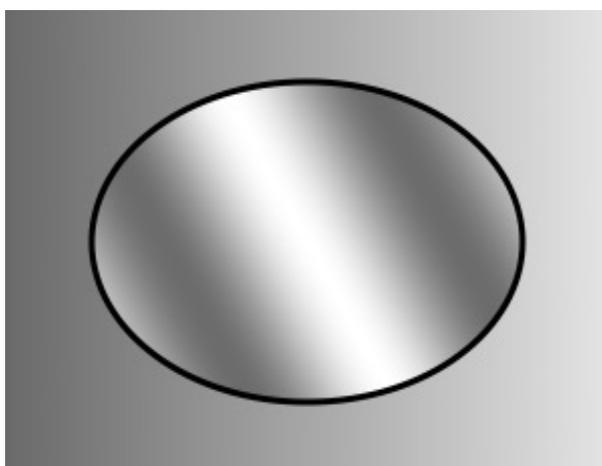


サイズ = 20

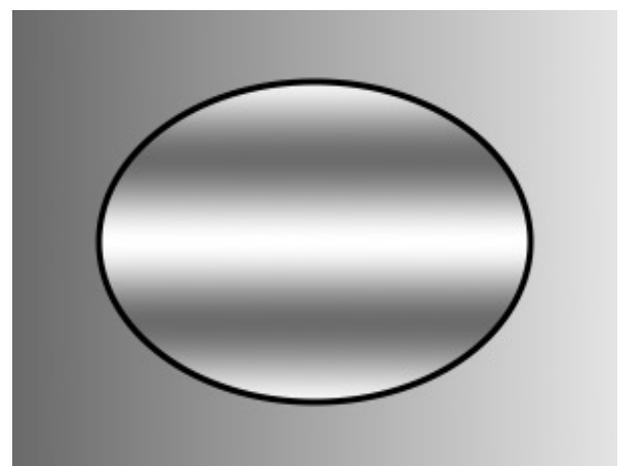


サイズ = 120

角度 (設定可能範囲は -180 から 180): グラデーションを回転させることができます。

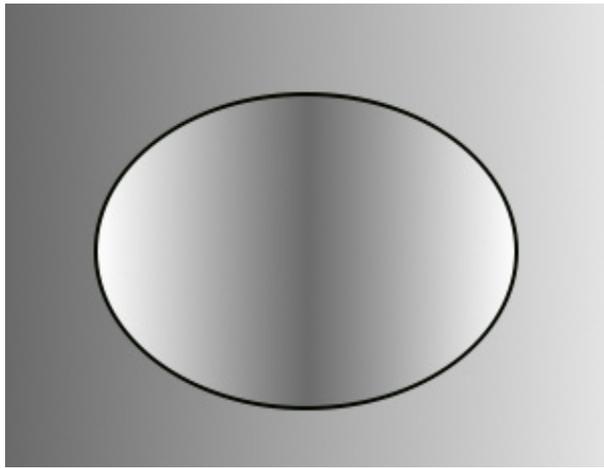


角度 = 30

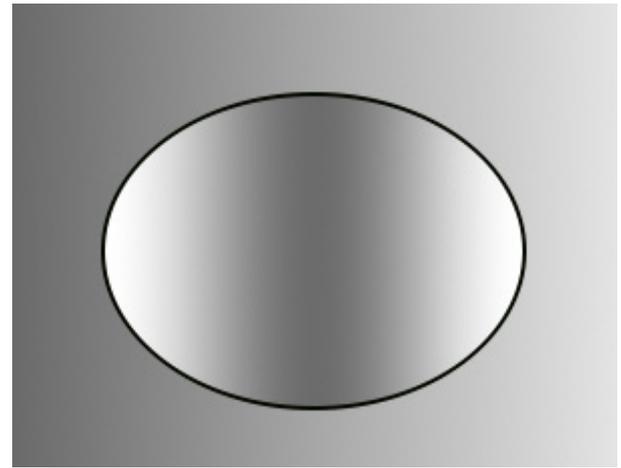


角度 = 90

滑らかさ (設定可能範囲は 0-100): 個々の色や色調間の遷移を滑らかにすることにより、グラデーションも滑らかにします。



滑らかさ = 10



滑らかさ = 100

不透明度 (設定可能範囲は 0-100): パラメーターは、塗りつぶしの種類に関係なく共通で、塗りつぶし全体の透過度を設定します。パラメーターの値が低いほど、選択レイヤー上の形はより淡く、透明になります。



不透明度 = 40

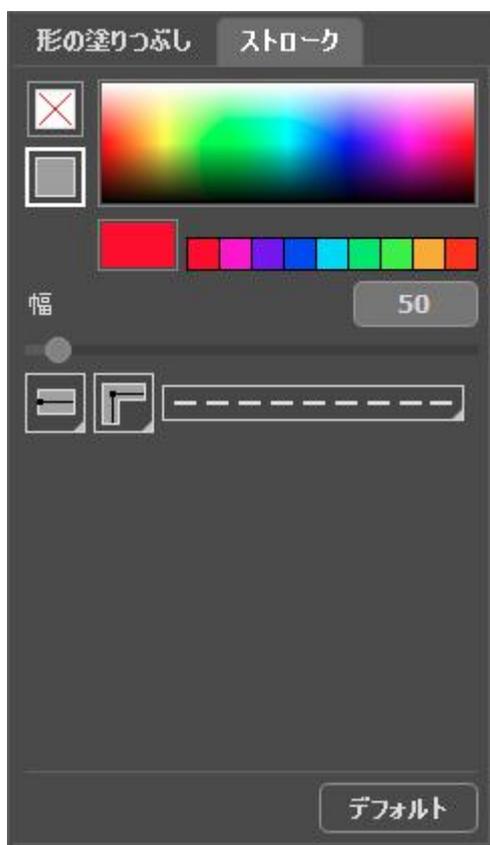


不透明度 = 90

選択した形の輪郭を描画するには、[\[ストローク\]](#)タブの設定を使用します。

## 形の輪郭

色の境界部を使用して、**形**や**パス上のテキスト**のオブジェクトに輪郭を追加できます。選択した形レイヤー内のすべての形に、輪郭が追加されます。



ストローク設定

輪郭の設定は、選択した形レイヤー名の横の  アイコンをクリック、またはツールオプション パネルの  をクリックして[ストローク]タブに切り替えて行います。

ストロークの種類:

ストロークなし : 輪郭は描画されません。



ストロークなし

色のストローク : 選択した形の輪郭を希望の色でハイライトします。

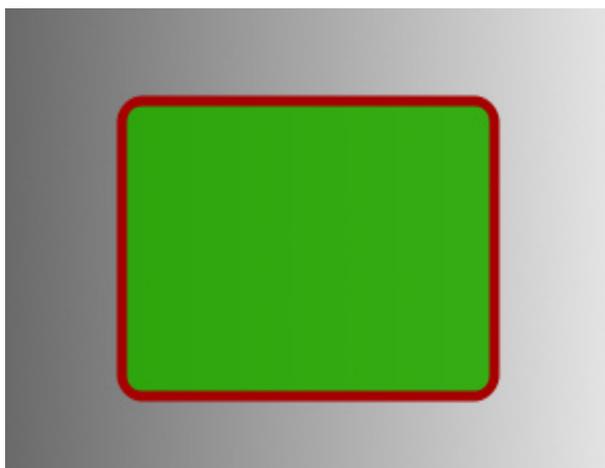


色のストローク

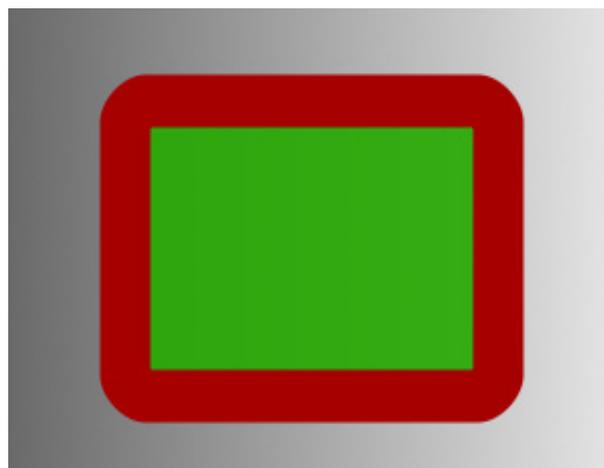
スペクトルバーから、輪郭の色を選択します。カーソルがスポイトになると選択できます。

その下の長方形のパレットには、選択した色が表示されます。パレットをダブルクリックすると、色の選択ダイアログが表示されます。最近使用した色のいくつかは、その隣に表示されます。

【幅】パラメーター (設定可能範囲は 1-100): 色ストロークの幅を指定します。

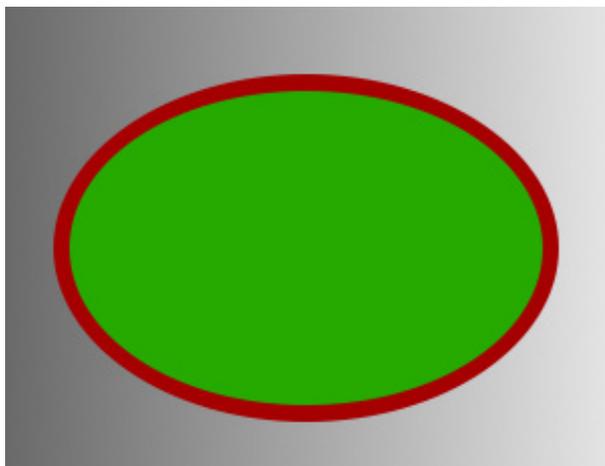


幅 = 5

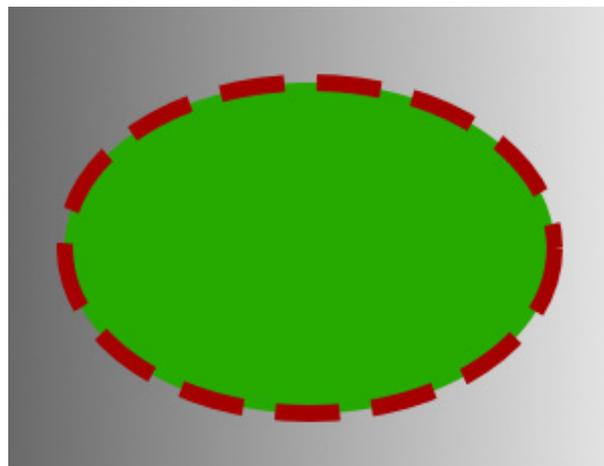


幅 = 25

線の種類をドロップダウン リストから選択します。

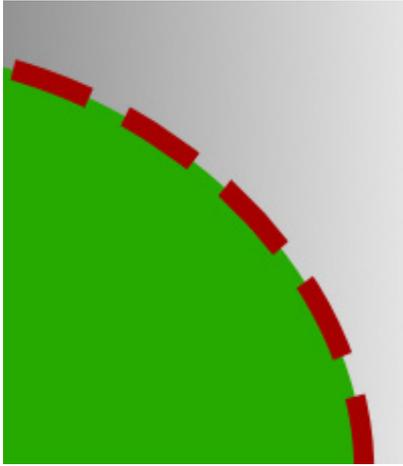


実線

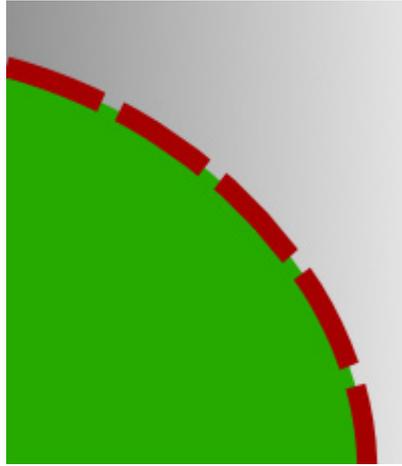


破線

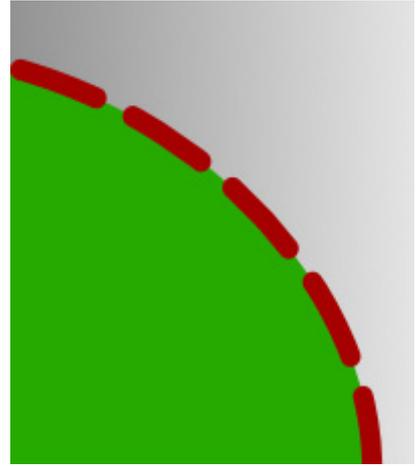
破線の種類をドロップダウン リストから選択します。



ストローク (短)

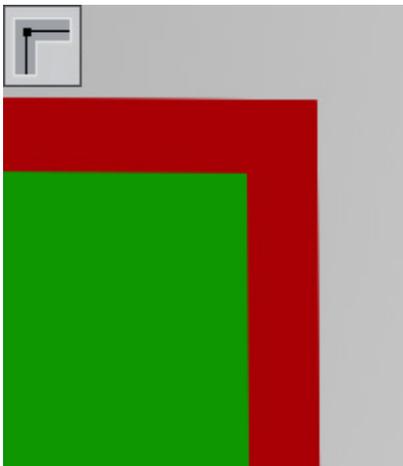


ストローク (長)

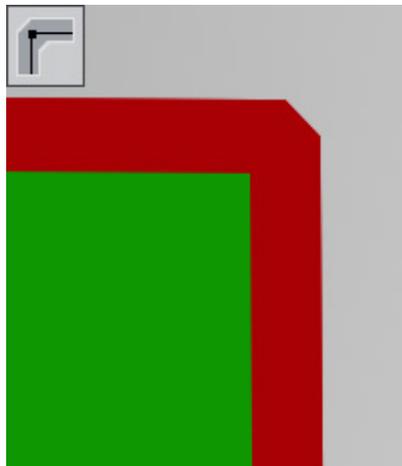


ストローク (楕円)

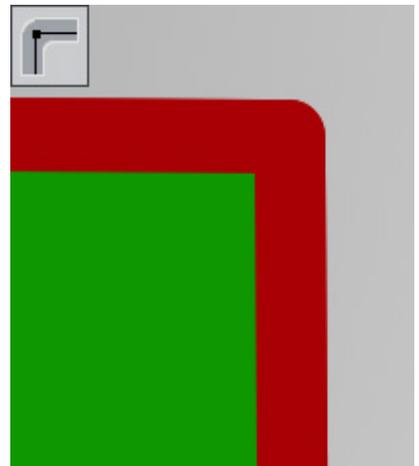
形の角の輪郭部分の形状をドロップダウン リストから選択します。



直角なコーナー



面取りしたコーナー



曲線のコーナー

形の色を変更するには、[\[形の塗りつぶし\]](#) タブの設定を調整します。

## 共通ツール

**AliveColors** は画像の編集とレタッチで必要となる広範囲な機能を提供します。

レタッチやアーティストック ブラシ以外にも、イメージの編集に役立つ補助的なツールが他にも多くあります。

各ツールの詳細は、以下のリンク先を参照ください。

### 整列ツール



移動



切り取り



遠近法の切り取り

変形



スポイト ツール



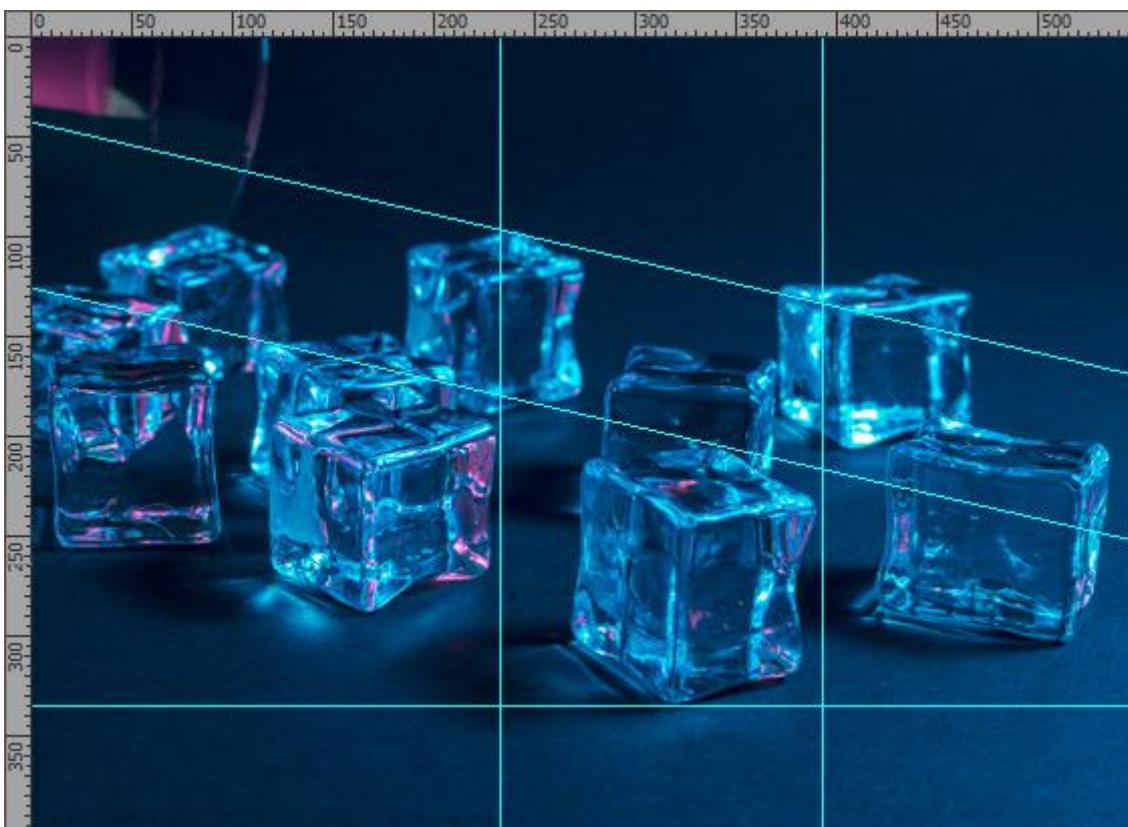
手のひらツール



ズーム ツール

## 整列ツール

オブジェクト(レイヤー)や選択領域の移動や位置合わせを簡単にするには、目盛りやガイドライン付きのグリッドを使います。ガイド線は画面上にのみ表示され、いつでも消すことができます。



整列ツール

整列ツールの設定を調整するには、コントロール パネルの[ワークスペース]メニューを使用します。

**目盛:**有効にすると、イメージ ウィンドウの端に目盛りが表示されます。目盛を右クリックすると、目盛の単位(ピクセル、インチ、センチメートル等)を選択できます。

目盛内のマークはカーソルの位置を表しています。

原点を変更するには、イメージ ウィンドウに表示されている目盛の左上の角にカーソル移動し、そこから斜めにドラッグして移動させます。デフォルトの原点に戻すには、この角をダブルクリックします。

**グリッド:**有効にすると、イメージ上にグリッドが表示されます。グリッドの原点は、目盛りの原点と同じになります。

**ピクセルグリッド:**有効な場合に、600% のズーム レベルを超えると、各ピクセルの周りに薄いグリッドの輪郭が表示されます。

**ガイドライン**ガイドラインの作成、移動、削除ができるダイアログが開きます。

**ガイドラインを表示:**このメニュー項目をチェックすると、すべてのガイドラインが画像に表示されます。そうでなければ、ガイドラインは隠されます。ガイドラインを非表示にすると、ガイドラインが無効になり、オブジェクトをガイドラインに合わせることができなくなります。

ガイドラインを固定:このオプションにより、ガイドラインの偶発的な移動を防ぐことができます。

ガイドラインを消去:すべてのガイドラインを取り除くことができます。

スナップ:この機能は、指定した要素のエッジにくっついたままオブジェクトを動かすことができ、正確な配置(移動)に役立ちます。マウスをクリックしたままマウス ホイールを回転させると、基準点から 5ピクセル以内でオブジェクトを移動させることができます。

移動先ドロップダウン リストで、どの要素を移動するかを指定します。

- グリッド
- ガイドライン
- 選択
- レイヤー
- ドキュメント

## ガイドラインの操作方法

水平または垂直のガイドラインを作成するには、対応する目盛の上にカーソルを置き、マウスの左ボタンを押したまま青い線をドラッグします。

【ガイドライン】ダイアログボックスでもガイドラインの作成を行うことができます。ダイアログを呼び出すには、【ワークスペース】>【ガイドライン...】を選択するか、移動 ツールの  オプションから  ボタンを押します。

**X** と **Y** のフィールドでは、ガイドラインの回転中心の位置を指定し、**角度** のフィールドでは、回転角度を指定します。角度 =  $0^{\circ}$  の場合は水平方向のガイドラインが作成され、 $90^{\circ}$  の場合は垂直方向のガイドラインが作成されます。追加ボタンをクリックすると、画像にガイドラインを追加することができます。



ガイドラインの一覧

移動ツール  を使ってガイドラインを移動することができます。ガイドラインの上にカーソルを置くと、これらのコントロールが表示されます：

丸いマーカーはガイドラインを回転させるために使われます。カーソルを合わせると、カーソルは  に変わります。マウスの左ボタンを押したままカーソルを動かすと、ガイドラインが中心を軸に回転します。マウスを使って回転中心をガイドラインに沿って移動させることができます。

線の両端にある四角いマーカーで、ガイドラインの傾きを調整できます。カーソルを合わせると、カーソルは  に変わります。マウスの左ボタンを押したままカーソルを動かし、ガイドラインの傾斜角度を変更します。

線の上にカーソルを置くと、カーソルが  で表示され、ガイドラインを移動することができます。 **Ctrl** キーを押し続けると、ガイドラインは10ピクセル単位で移動します。

ガイドラインを複製するには、 **Shift+Alt** を押しながら、移動させます。

**【ガイドライン】**ダイアログボックスでも、ガイドラインの位置を変更することができます。リストで線を選択し、**X**、**Y**、角度フィールドに新しい値を設定し、**【変更】**ボタンをクリックします。

ガイドラインを削除するには、イメージ ウィンドウの外にドラッグするか、リストから選択して **【削除】**ボタンをクリックします。

プログラム ウィンドウの右上にある  ボタン、または**【ファイル】**メニューの**【環境設定...】**コマンドを使用して **【環境設定】**ダイアログボックスを開きます。**【ガイドとグリッド】**タブに切り替えると、メモリ、ガイドライン、グリッドの調整を行うことができます。

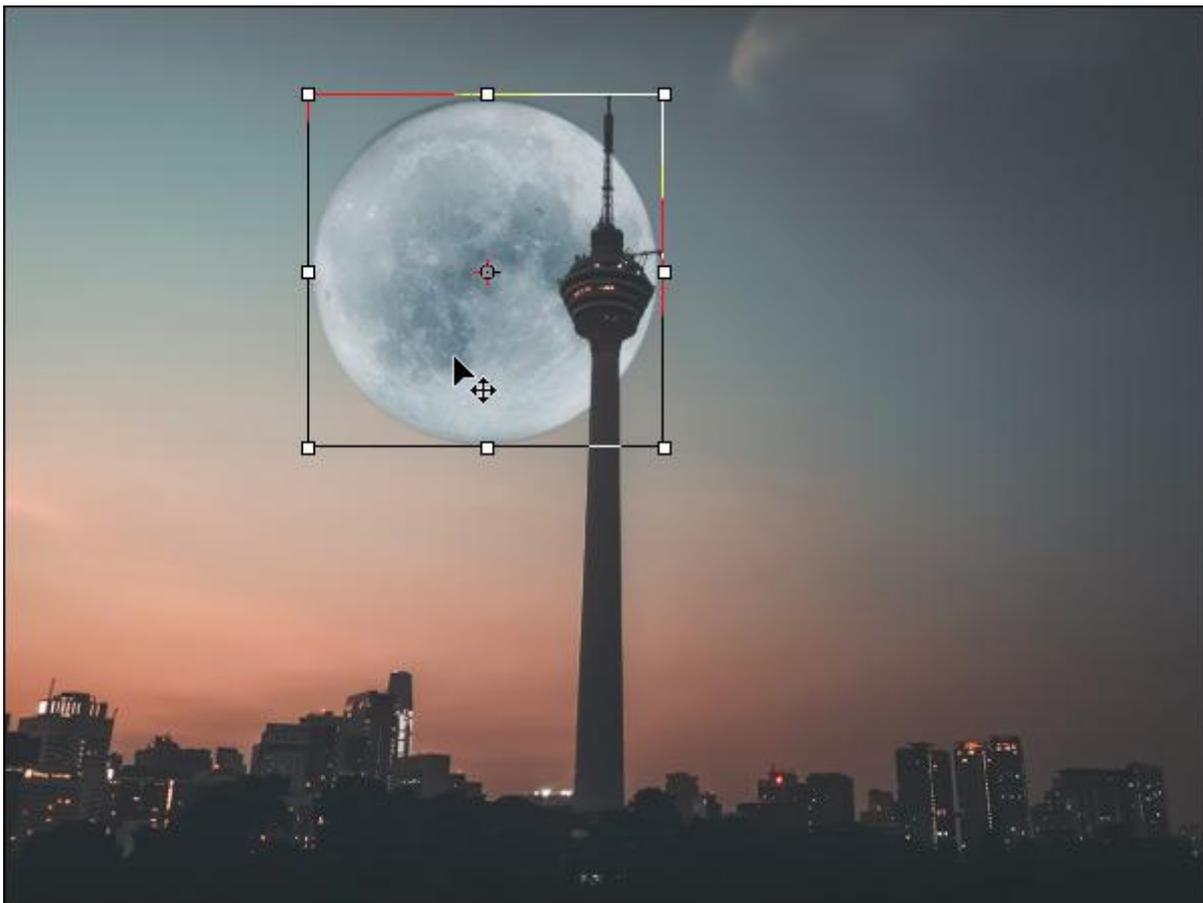


## 移動ツール

移動 ツール  を使うと、マウスの左ボタンをクリックしたままオブジェクト (レイヤー) をドラッグできます。

有効にしたツールと矢印キーを使用して、アクティブなレイヤーもしくは、要素を1ピクセル単位で、希望の方向に移動できます (**Ctrl** キーを使用すると、10ピクセル単位で移動できます)。

レイヤー/オブジェクトを移動する際に、**Shift**+**Alt** キーを押したままにすると、コピーを作成して移動することができます。

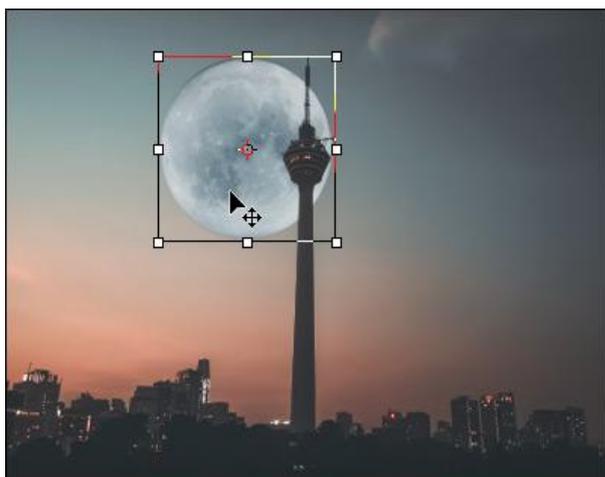


オブジェクトの移動

ツールのパラメーターは、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示され、画像を右クリックすることで表示することもできます。

**【自動選択】**チェックボックス: オンにすると、マウスをクリックすることで、レイヤーもしくはレイヤー グループを自動選択できます。この機能は、複数のレイヤーが含まれる作業を行う場合に便利です。

**【枠を表示】**チェックボックス: 移動するオブジェクトの境界部分に枠を表示するかしないかを指定できます。



枠を表示



枠を非表示

注意: チェックボックスをオンにし、マーカーをドラッグすると、自由変形ツールが有効になります。変形を行うためのパラメーターは、[設定パネル]に表示されます。

複数のレイヤーの位置を揃える際には、以下のボタンを使用します。



上揃え



中央揃え (垂直方向)



下揃え



左揃え



中央揃え (水平方向)



右揃え



上揃えを実行



中央揃え (水平方向) を実行

[デフォルト]ボタンをクリックすると、設定をリセットできます。

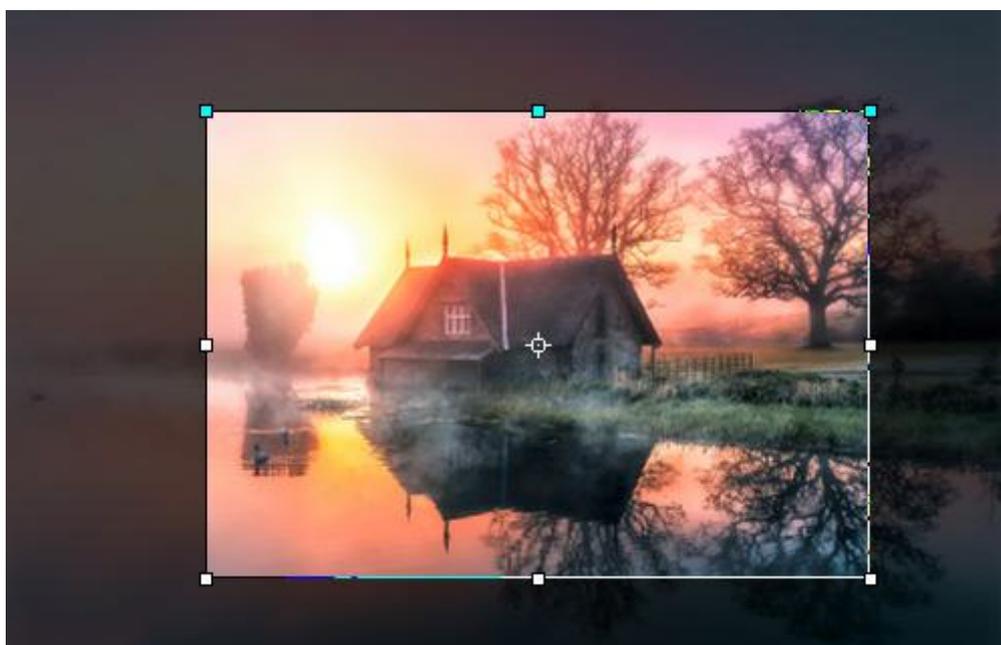
## 切り取りツール

切り取り ツール  を使ってイメージを切り取れます。不要領域を削除、ピントの補正、画像を長方形から正方形、またはその逆に切り取ることができます。クリックなしで、切り取りツールに切り換えるには、**C**キーを使用します。

**【画像】メニューの【切り取り】**を使用して、切り取りツールを開くこともできます。

**【画像】メニューの【選択ツールによる切り取り】**を使用して、選択範囲を囲む画像の一部をすばやく削除できます。

残す領域の選択は、マウスをクリックしたままドラッグして行います。



切り取り領域

画像内に選択範囲が存在する場合、その選択範囲の周りに切り取り枠が自動で表示されます。

サイズの変更は、枠や角のマーカーをドラッグして行うことができます。比率を維持するには、**Shift**キーを押しながら描画します。枠そのものを移動する場合は、カーソル  を枠内に移動させ、クリック アンド ドラッグします。カーソルを中心に移動すると、カーソルの矢印と共に円が表示されます。  この場合、中心のみが移動可能です。

領域を回転するには、 フレーム外にカーソル  を移動させ、マウスの左ボタンで移動させます。 **Alt**キーを押すと、5度刻みで回転が行われます。枠は、変形の中心を基点として回転します。

注意: フレームの枠の青いマーカーは、切り取り画像の上部がどこにあるかを示しています。

フレームが画像からはみ出した場合、はみ出した部分は透明な背景になります。

基本的なツールの設定は、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネルに表示されます。パラメーターの一覧を表示するには、ツール オプション パネルのアイコンをクリックするか。



切り取り設定

[比率] ドロップダウン リストから、画像を切り取る比率を選ぶことができます。You can choose between the crop modes: **W x H x Resolution** (exact size), **Freehand**, **Custom**, **Original**, etc. (aspect ratio).

The **W x H x Resolution** item allows you to set the output size of the cropped image (in pixels, inches, mm, cm). The crop frame will be created with the aspect ratio specified in the **Width** and **Height** fields. The cropped image will be resized to the specified **Width**, **Height**, and **Resolution**.

カーソルをドラッグし手選択した部分を切り取るには、[フリーハンド]オプションを選択します。

特定の比率で画像を切り取る場合は、[カスタム]オプションを選択し、[幅]と[高さ]のフィールドに値を入力します。

元の比率に固定する場合は、[オリジナル]オプションを使用します。

一覧には、一般的な他の縦横比も用意されていますので、その中から選択することもできます。

 をクリックすると、切り取り枠を時計回りに90度回転させます。

[切り取り]セクションで、切り取りモードを選択します。

手動: カーソルを使用して、切り取り領域を生成します。

アルファを切り取り: 切り取り枠は、アルファ チャンネルの情報を利用して生成されます。

選択範囲の切り取り: 切り取り枠は、選択範囲のチャンネル情報を利用して生成されます。

左上の色: 左上の色のピクセルと同じピクセルの部分は、切り取り枠の範囲に含まれません。

右下の色: 右下の色のピクセルと同じピクセルの部分は、切り取り枠の範囲に含まれません。



アルファを切り取り



左上の色

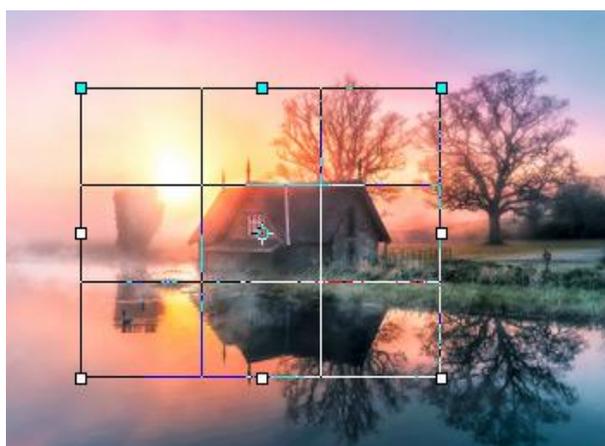
どこから切り取りを行うか（上、下、左、右）を選択できます。[手動]モードの場合は、このオプションは無効になっています。

このツールには 2種類のモードがあります。

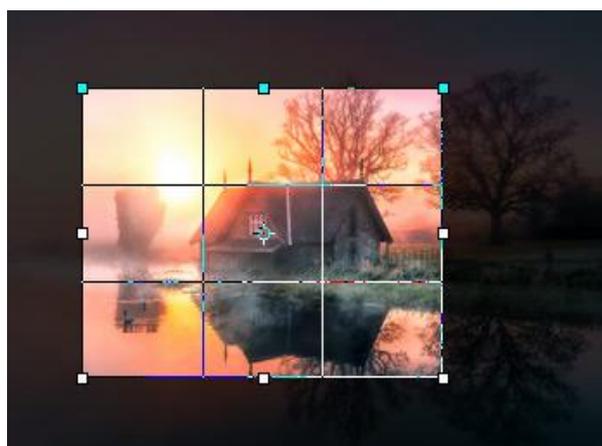
除外領域を削除: 枠外の領域は削除されます。

除外領域を隠す: 枠外の領域は隠されますが、[削除]モードとは異なり、アクセスはできます。このモードは、切り取り領域の修正ができます。[移動]ツールを使って枠を動かせます。

除外領域: このオプションを使うと、枠内と枠外がはっきり区別できるようになります。チェックボックスがオンの場合、枠外の領域は、指定した色でハイライト (色付け) されます。



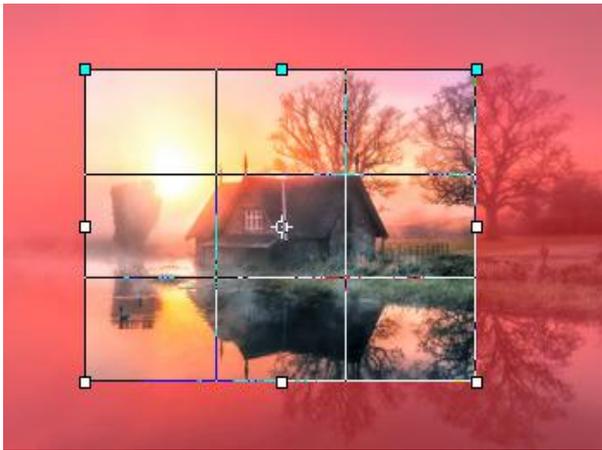
チェックボックスがオフ



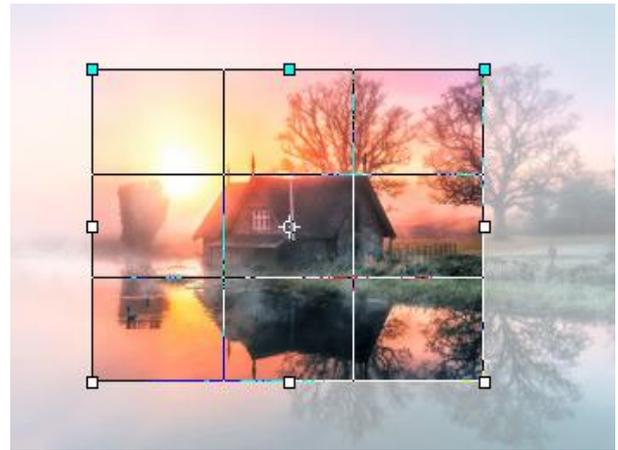
チェックボックスがオン

除外領域の視覚化オプションを調整します。

色: 色が表示されている四角をクリックして、**【色の選択】**ダイアログを開きます。

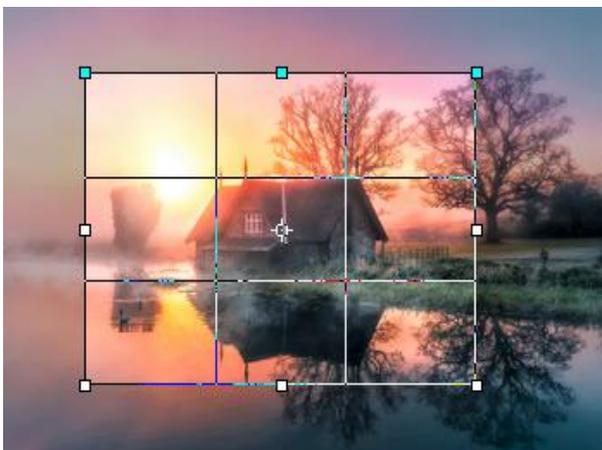


赤を使用



白を使用

不透明度 (設定可能範囲は 1-100): ハイライトに使用する色の不透明度を指定します。



不透明度 = 25



不透明度 = 75

**Grid** . In the drop-down menu, select one of the display options grid that helps when building an image composition or aligning frame boundaries. You can switch the grid view using the **0** key. For the **Triangles** and **Golden Spiral** grids, the **Cycle Orientation** button is active . It allows you to mirror and rotate the mesh. You can also flip the mesh using the **Shift+0** key combination.

ツールを適用して、フレーム外の部分を切り取るには、**[OK]**をクリックするか、**Enter**キーを使用します。切り取りをキャンセルする場合は、**[キャンセル]**をクリックするか、**Esc**キーを使用します。

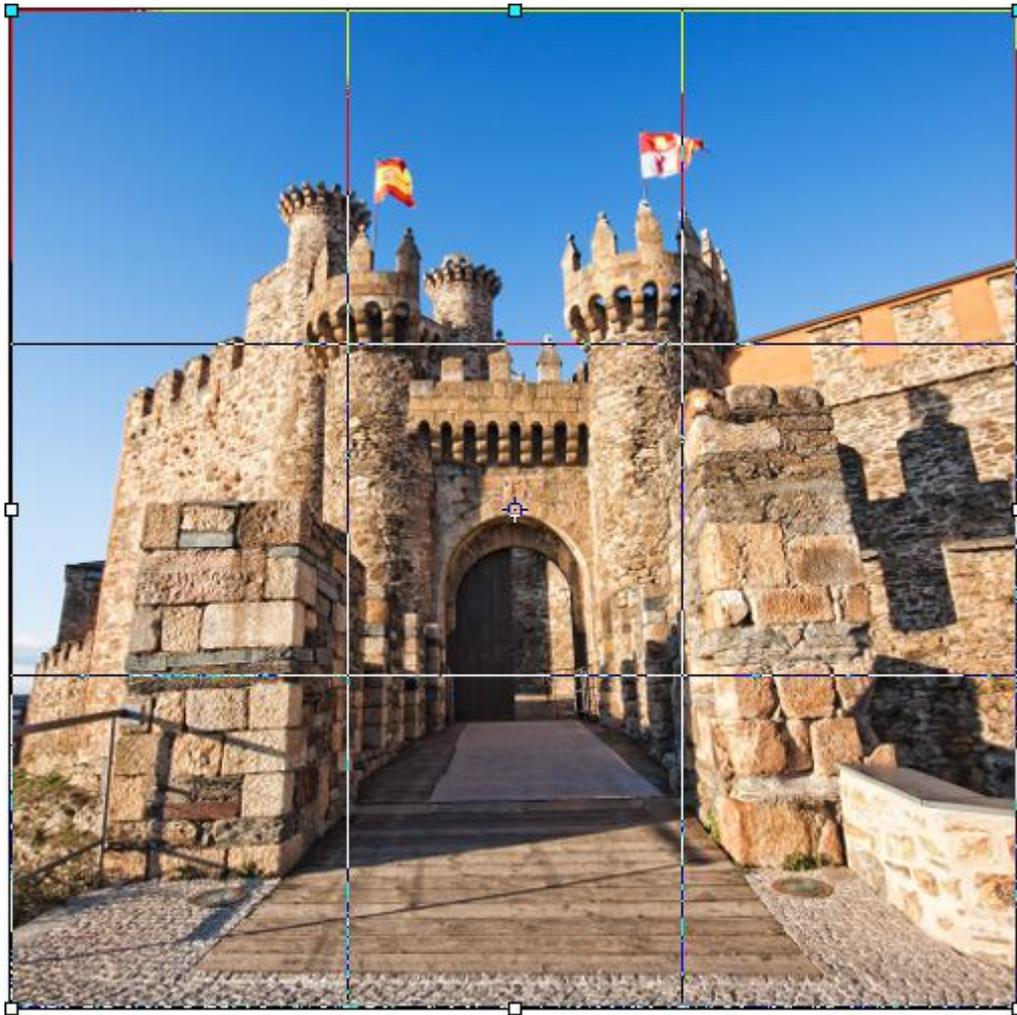
### 遠近法の切り取り

遠近法の切り取りツール  は2つの操作、つまり遠近感の補正と切り取りを一度に行います。このツールは、遠近感のゆがみを修正するのに使用します。遠近感のゆがみは、幅の広いまたは高さのあるオブジェクトを撮影する際、被写体と撮影者の間に角度ができることで生じます。



遠近法の切り取り

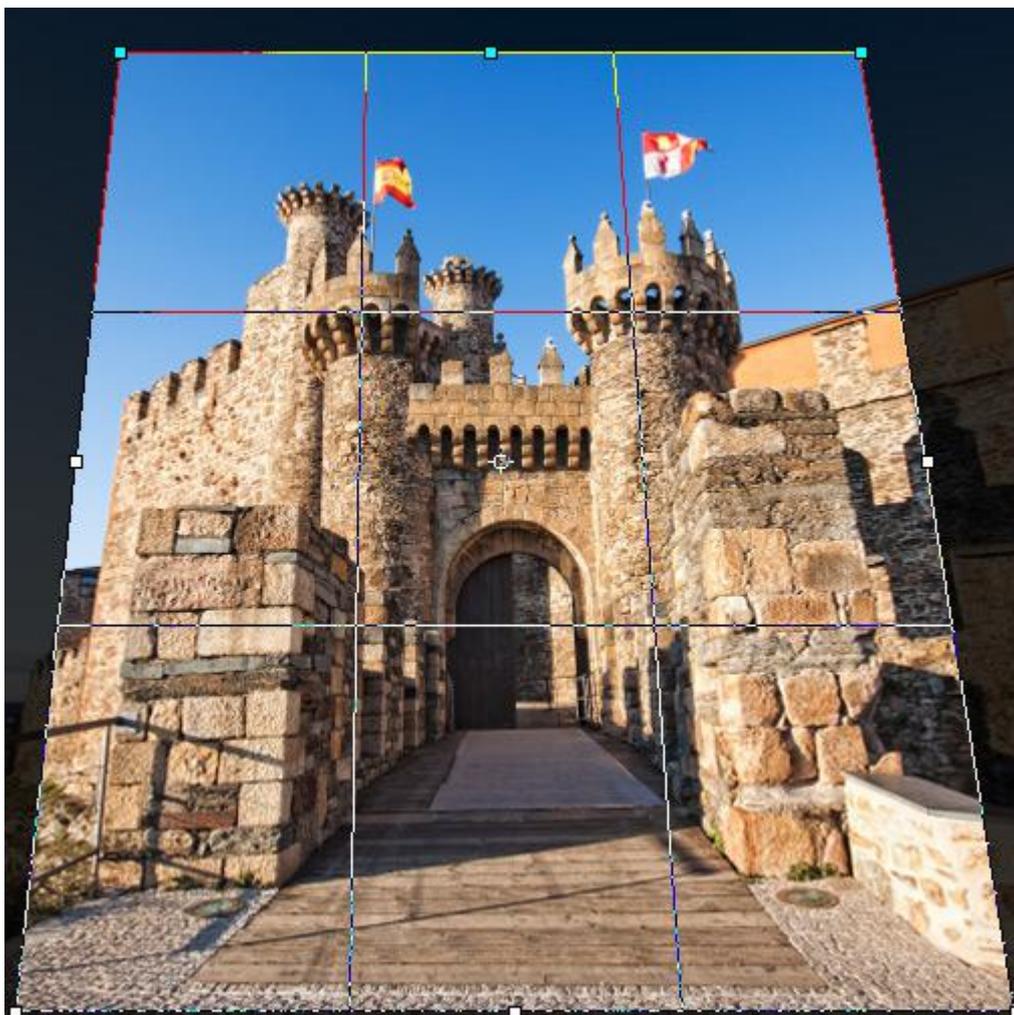
画像内に選択範囲が存在する場合、その選択範囲のを覆うように切り取り枠が表示されます。



調整前の切り取り領域

角のマーカーをドラッグすることで、輪郭の遠近感を変更することができます。マーカーを移動する際、フレームの両辺と修正しているオブジェクトの両辺が平行になる必要があります。

ヒント: 切り取り枠の青のマーカーは、切り取り画像の上部を示しています。



調整した切り取り領域

ツールの設定は、イメージ ウィンドウの上のツール オプション パネルに表示されます。

In the **Width**, **Height**, and **Resolution** fields, specify the final dimensions of the cropped image. If values are zero, the final image dimensions will be determined automatically.

【トリミング】セクションでは、切り取り領域の作成方法を指定します。

手動:切り取り枠は、マウス カーソルを使用して手動で作成されます。

アルファを切り取り: 切り取り枠は、アルファ チャンネルのコンテンツに基づいて作成されます。

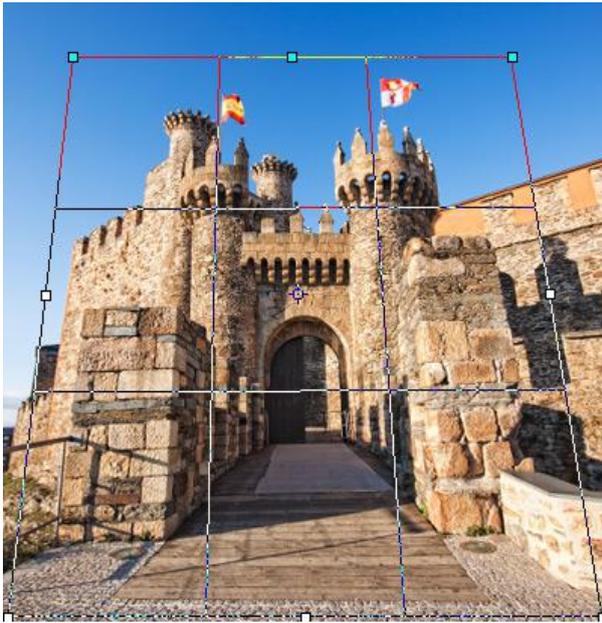
選択範囲の切り取り: 切り取り枠は、選択範囲チャンネルのコンテンツに基づいて作成されます。

左上の色: 左上の色のピクセルと同じピクセルの部分は、切り取り枠の範囲に含まれません。

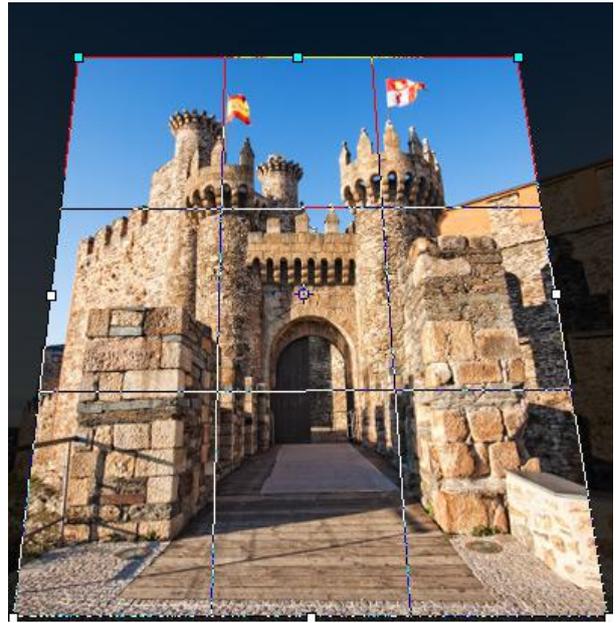
右下の色: 右下の色のピクセルと同じピクセルの部分は、切り取り枠の範囲に含まれません。

どこから切り取りを行うか 上、下、左、右 を選択できます。[手動]モードの場合は、このオプションは無効になっています。

除外領域: このオプションを使うと、切り取り枠の範囲が判別しやすくなります。チェックボックスがオンの場合、枠外の領域は、指定した色でハイライト (色付け) されます。



【除外領域】チェックボックスがオフ



【除外領域】チェックボックスがオン

グリッドの表示: チェックボックスがオンの場合、切り取り領域の上にグリッドが表示され、切り取り枠を調整するのに役立ちます。

遠近法の切り取りを完了するには、**[OK]**をクリックするか、**Enter** キーを使用します。その後、切り取り領域は長方形の状態に戻り、切り取り領域外が取り除かれます。



切り取った画像

## 変形ツール

【編集】メニューの【自由変形】と【変形】を使うと、選択したレイヤーやオブジェクトを変形できます。変形を行うためのパラメーターは、【設定パネル】に表示されます。

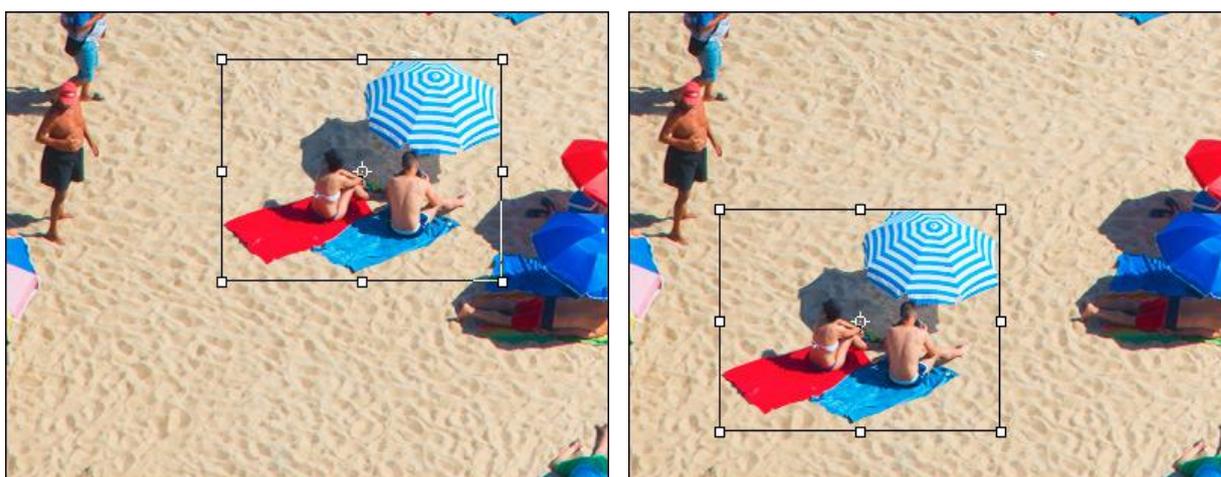
注意: 画像全体を変形する場合は、【画像】メニューの【画像を変形】を選択し、操作を行います。この場合、アクティブな画像のすべてのレイヤーが変形されます。

選択範囲の輪郭線を変形するには、【選択】メニューの【選択範囲を変形】コマンドを使用します。

### 変形オプション:

移動ツール: オブジェクトの位置を水平方向に (X) または垂直方向に (Y) 移動できます。座標は、フレーム枠の左上 (角) の座標か、 が有効な場合には中心点が表示されます。通常、中心点は固定されていますが、別の位置に移動させることもできます。

カーソル  が枠内にある状態でドラッグします。カーソルを中心点に持って来た場合、カーソルの脇に丸が表示され 、中心点を移動できることを意味します。



移動前

移動後

比率: オブジェクトのサイズを変更するには、幅 (W) および高さ (H) を設定します。枠に表示されている 8箇所のマーカのいずれかをドラッグしてサイズを変更することもできます。カーソルが  (両方向矢印) に変化します。縦横比を維持するには、**Shift** キーを押すか、**W** と **H** の間に表示される  をクリックします。このアイコンが無効な場合、比率が変更されてしまうことがあります。**Alt** キーを押した場合、中心 (変形の中心) を基準として、フラグメントやレイヤーの比率を変更できます。

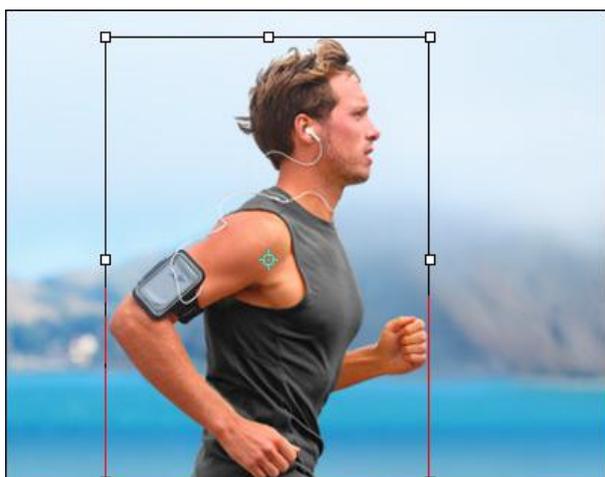


元のサイズ

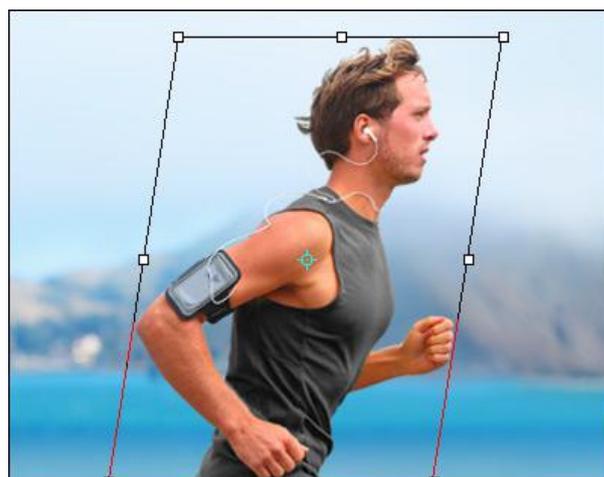


拡大

ゆがみ: オブジェクトの一部を他の部分と関連付けてシフトすることができます。フレーム上にカーソルがある場合、表示が  に変更されます。クリック アンド ドラッグでオブジェクトを変形します。 **Alt** キーを押した場合、中心 (変形の中心) を基準として、フラグメントやレイヤーのゆがみを変更できます。

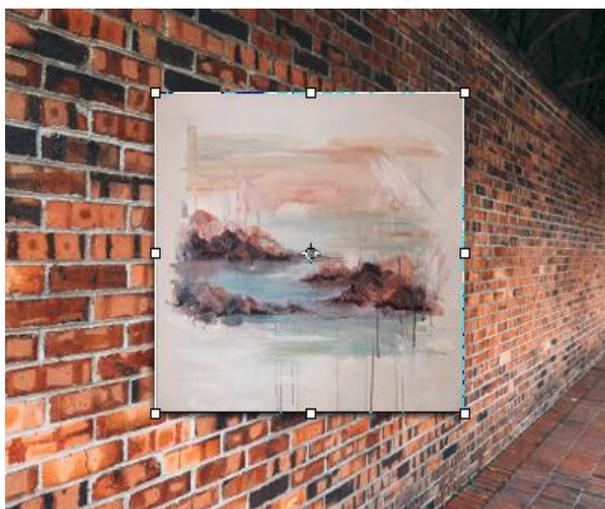


元のオブジェクト

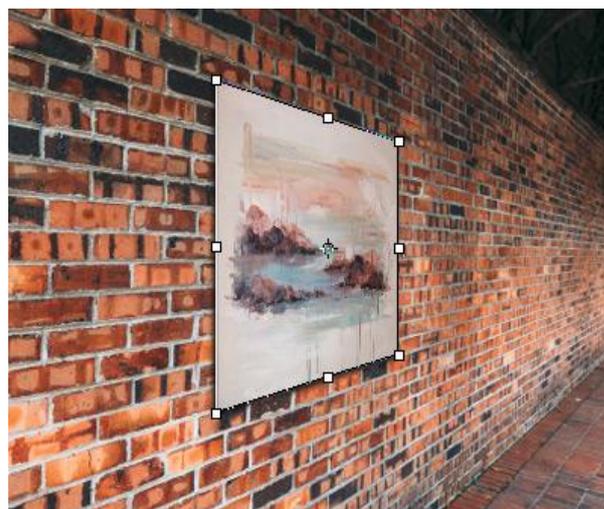


オブジェクトを変形 (ゆがみ)

遠近法: 選択したオブジェクトの遠近感を変え、遠近感のゆがみを補正できます。【編集】メニューの[自由変形]を選択し、**Ctrl** キーを押しながら、角のマーカーを動かします。それぞれのマーカーを個別に移動できるので、選択オブジェクトの遠近感の変更が非常に簡単です。



元の遠近感



補正後の遠近感

回転: オブジェクトを回転させることができます。回転の中心は、オブジェクトの中心点を移動させることによって変更できます。フレーム枠の外では、カーブした両方向矢印のカーソル  が表示されます。マウスの左クリックにより、オブジェクトを時計回りまたは反時計回りに回転できます。**Alt** キーを押すと、回転角度は 5 度刻みに行われます。



回転前



回転後

**【遠近感をリセット】**ボタンをクリックすると、遠近感に関する変更がリセットされます。変形は、設定パネルのパラメーターによって定義されます。

**【中心点のリセット】**ボタンで、中心点をデフォルトの位置に戻すことができます。

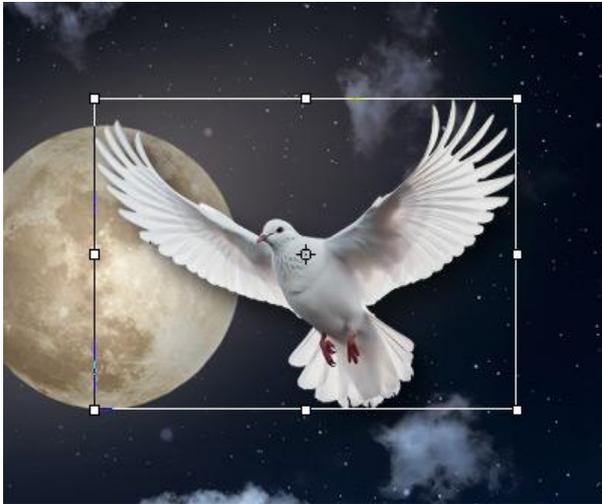
変更を適用するには**【OK】**をクリックします。変形をキャンセルする場合は、**【キャンセル】**をクリックするか、**Esc** キーを使用します。

**【変形】**サブメニューの以下のコマンドを使用して変形を適用することもできます。

**[90°回転 (時計回り)]**、**[90°回転 (反時計回り)]**、**[180°回転]**のコマンドは、それぞれ特定の角度で回転する際に使用します。

**[左右に反転]**コマンドは、中央の垂線を軸に、画像を左右に反転させます。

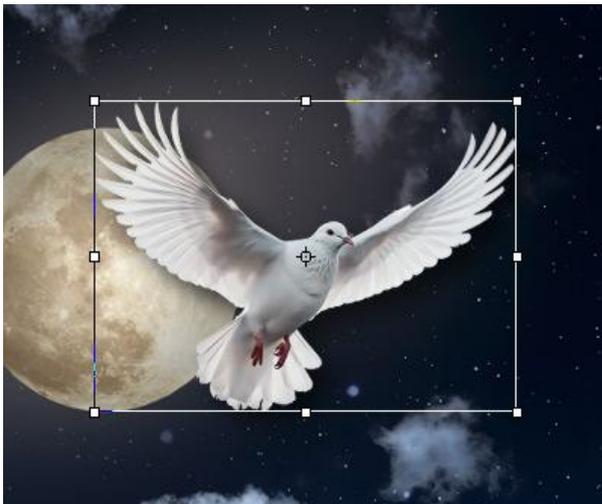
**[上下に反転]**コマンドは、中央の水平線を軸に、画像を上下に反転させます。



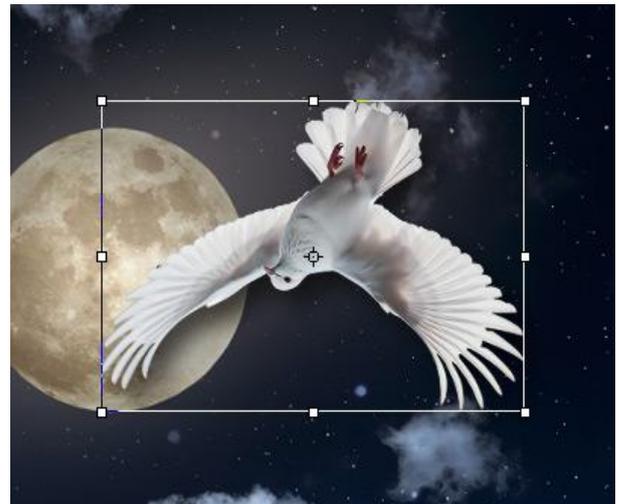
変形前



90°回転 (時計回り)



左右に反転



上下に反転

## スポイトツール

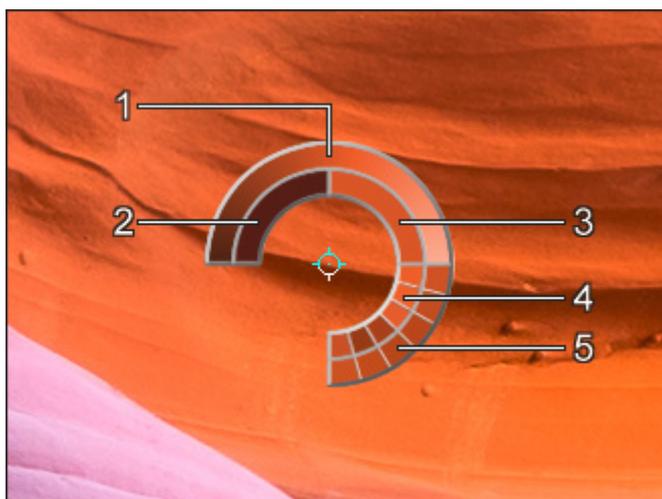
スポイトツール  を使うと、イメージ内から色を抽出できます。クリックで選択した色は、現在の色として表示されます。スポイトツール使用時にカーソルをドラッグすると、色の変化を確認できます。スポイト ツールを **Shift** キーを押した状態で移動させると、カーソルが通る色を平均化します。**I** キーを押すと、すぐにツールを切り換えられます。

ツールのパラメーターは、イメージ ウィンドウの上の ツール オプション パネル、または画像内を右クリックして表示されるメニューで確認できます。パラメーター設定を変更する場合、パラメーター フィールドに数値を入力するか、スライダーを動かします。

サイズのサンプル (1-51): スポイトツールで選択した色を平均化するために使用するピクセル数を指定します。最小値では、スポイトの先端部分の周辺は 1ピクセルに減らされます。様々な色が背景にある写真の場合 (比較的同質な背景内にランダムな赤と青のピクセルがある場合)、パラメーターの値を高くすることができます。

ポップアップ メニュー内の様々なサンプルサイズから選択できます。さらに、ツール オプション パネルでは、スライダーやパラメーターフィールドへの入力により、サンプルサイズを詳細に設定することができます。

**【色リングを表示】**チェックボックス: オンにすると、その部分の色に関する情報を 5つに分割された色リングが表示されます。



1. グラデーションになっているこの部分は、中央部分が選択した領域の色、その左側に 30% 黒を加えた色、右側に 30% 白を加えた色が表示されています。
2. 今現在選択している色を示しています。
3. カーソルがある地点の色のピクセルを示しています。
4. 周囲のピクセルの色を示しています。
5. 選択地点の周囲を平均した色 (時計回りに3x3、5x5、11x11、31x31、51x51、101x101ピクセル四方) を示しています。

この機能により、色をより正確に選択できます。希望の色が見つからない場合、色リング内にある隣接する色を選択するには、**Ctrl** キーを押しながら、色リング内から隣接する色を選択します。

## 手のひらツール

手のひらツール  は、画像を拡大して作業している場合にその表示領域をスクロールするために使います。表示領域をスクロールするには、このボタンをクリックした後に、画像上をマウスでクリックしたまま移動します。



表示領域をスクロール

イメージをスクロールするには、スクロールバーを使用するか、スペースキーを押したまま、マウスのクリックした状態でイメージ ウィンドウ内のイメージをドラッグします。

イメージをイメージ ウィンドウ の中心に移動させる場合は、スクロールバーの間にある四角い部分をダブルクリックしてください。

画像の拡大/縮小率を調整するには、イメージ ウィンドウの上にあるツール オプション パネルを使用します。

**100%** (**Ctrl**+**1**キー (Mac の場合は**⌘**+**1**キー) : 画像は、実際のサイズで表示されます。

画面にあわせる (**Ctrl**+**0**キー (Mac の場合は**⌘**+**0**キー) : 画像がイメージ ウィンドウ内にすべて表示されます。

ウィンドウに合わせる: イメージ ウィンドウ全体に画像が表示されるように拡大/縮小されます。

ツールバー上にあるツールのアイコン  をダブルクリックすると、イメージはイメージ ウィンドウ に合わせたサイズ (画面にあわせる) で表示されます。

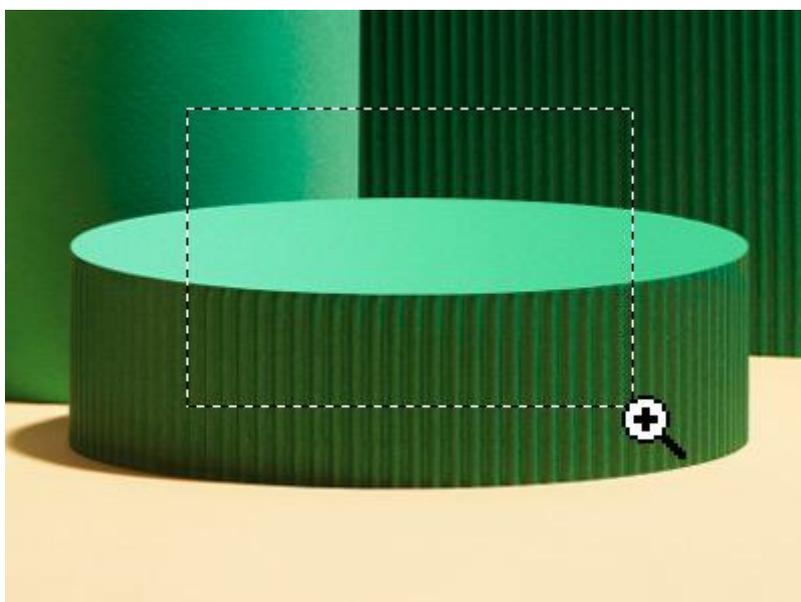
## ズームツール

ズームツール  は、画像の表示サイズを変更するために使用します。

ズームイン/アウトするには、ツールを有効にし、**AliveColors** プログラム ウィンドウ内の画像をクリックします。ツール オプション パネルで、以下のいずれかのモードを選択します。

- ズームイン  : 画像をクリックしてズームインします。ズームアウトするには、**Alt** キーを押しながらクリックします。
- ズームアウト  : 画像をクリックしてズームアウトします。ズームインするには、**Alt** キーを押しながらクリックします。

When the **Scrubby Zoom** check-box is enabled, the scale is changed by holding the left mouse button and moving the cursor: to the right to increase the scale, to the left to decrease the scale.



ズームイン領域の選択

元の拡大/縮小率に戻すには、ツール オプション パネルにある[100%]ボタンを押します。[画面に合わせる]ボタンをクリックすると、イメージ ウィンドウのサイズに合わせて、自動的に画像が拡大/縮小されます。

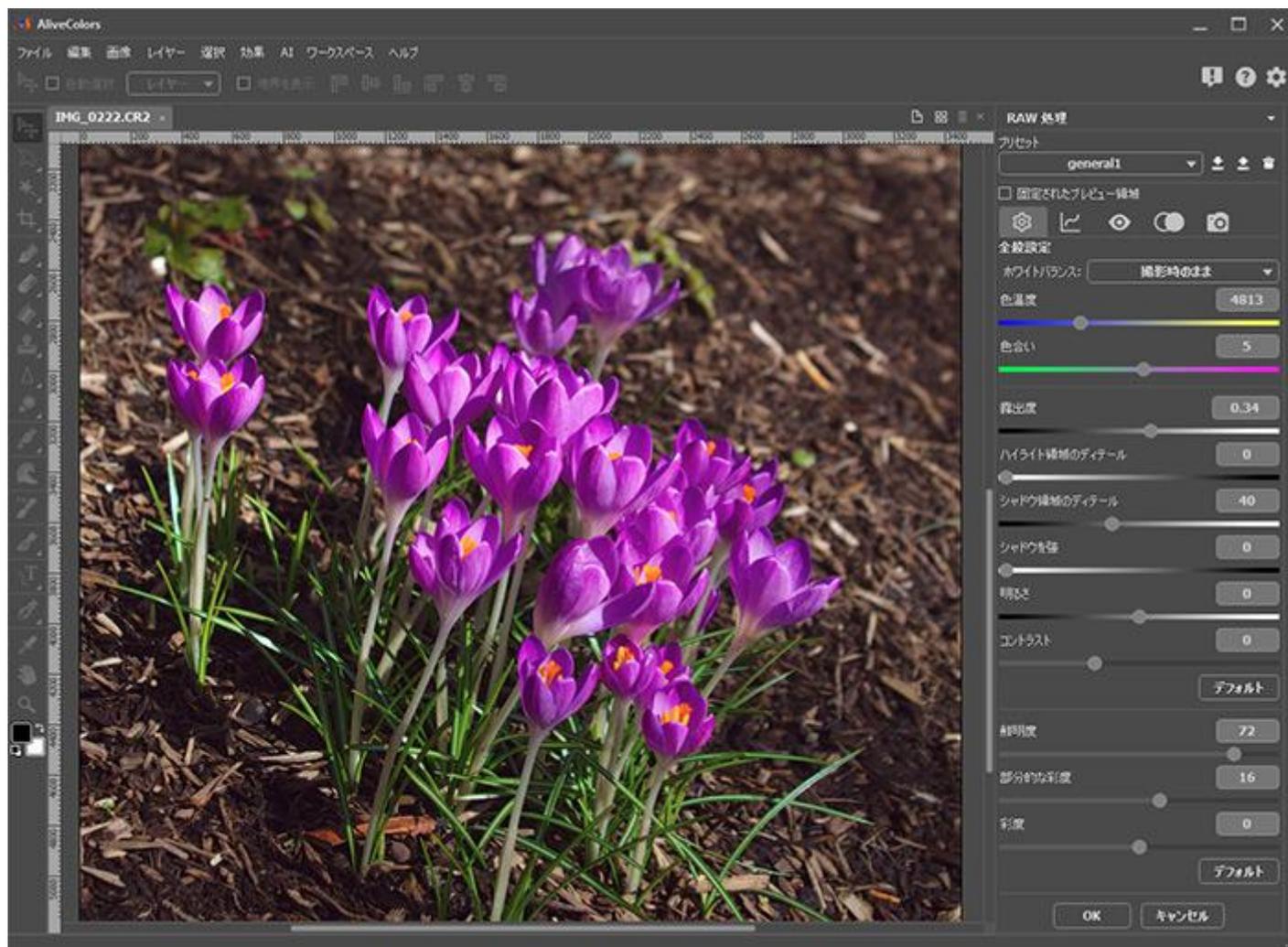
画像のズームイン/ズームアウトは、ホットキーを使っても行えます。**+** または **Ctrl** + **+** キー (Mac OS の場合は **⌘** + **+**) キーでズームイン、**-** または **Ctrl** + **-** キー (Mac OS の場合は **⌘** + **-**) キーでズームアウトします。

拡大/縮小率の調整は、[画像]メニューの[ズームイン]、[ズームアウト]、[拡大縮小] のコマンドを使用して行うこともできます。

ツールバー上にあるツールのアイコン  をダブルクリックすると、イメージが 100% の拡大縮小率 (実際の大きさ) で表示されます。

## RAW 処理

AliveColors 画像エディターで RAW ファイルを開くと、RAW 編集モードが起動します。画像の事前処理を行い、その後、グラフィック エディターで作業を続けることができます。



RAW ファイルの調整を行う際に使用できるパラメーター:

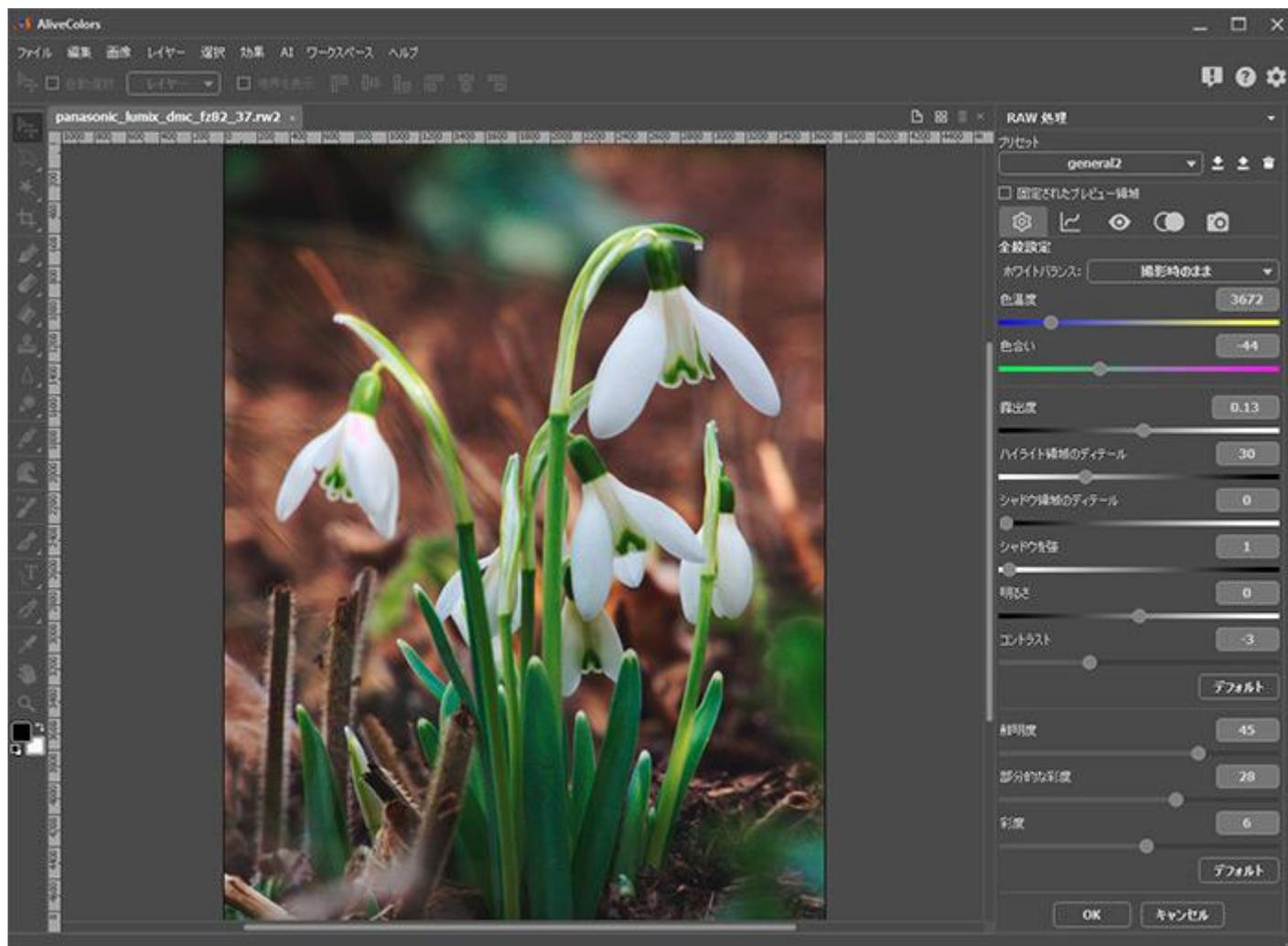
- 全般設定
- 色調カーブ
- ディテール
- HSL/グレースケール**
- レンズ補正

[プリセット]フィールドでは、すべてのタブの設定をプリセットとして保存し、他の RAW ファイルを処理する際に再度利用することができます。

パラメーターを調整後、[OK]ボタンをクリックして画像全体に設定を適用するか、[キャンセル]ボタンをクリックしてすべての変更を破棄します。ソフトウェアのツールやフィルターを使用して画像を編集できるようになります。

## 全般設定

**[全般設定]**タブ  では、画像のホワイトバランス、色調、彩度の調整を行うことができます。このタブでは、基本的な修正を行い、他のタブのパラメーターを使用して、画像の微調整を行ったり、欠陥部分を取り除いたりできます。



色調や色の補正に使用できるパラメーター:

**[ホワイトバランス]**セクションでは、色補正設定を調整し、画像の色をより正確に再現します。

ホワイトバランスは、色補正の処理の1つで白を白くします (他の色合いを含まない)。

**[ホワイトバランス]**ドロップダウン リストのプリセットを使用するなら、自動的に 色温度と色合いを調整できます。画像全体の色調は、選択したプリセットに応じて変化します。

デフォルトの設定では、**[撮影時のまま]**に設定されています。カメラのホワイトバランス設定が利用できる (画像メタデータに保存されている) 場合に、その設定を画像に適用します。

**[自動]**を選択すると、プログラム画画像を分析し、ホワイトバランスを自動調整します。

撮影時のホワイトバランスが正しく設定されていない場合、写真内の環境での周囲の光の状況に合うプリセット名を、太陽光、曇り、日陰、白熱灯、蛍光灯、フラッシュの中から選びます。



撮影時のまま



日陰

自動補正で思い通りの結果が得られない場合は、パラメーターを手動で変えることもできます。

色温度 (設定可能範囲は 2000-50000): 画像の色温度を青と黄色の間を、ケルビン温度目盛に沿って移動します。写真が高い色温度 (青っぽい写真) の場合、パラメーターの値を上げます。写真が低い色温度 (黄色っぽい写真) の場合、パラメーターの値を下げます。



色温度 = 4760



色温度 = 3552

色合い (設定可能範囲は -150 から 150): パラメーターの値を変えることで、緑もしくはマゼンダの色合いを補います。パラメーターの値を下げると緑が加えられ、上げるとマゼンダが加えられます。



色合い = 5



色合い = 50

パラメーターの値を手動で設定する際、プリセット名が【カスタム】に変更されます。

【色調補正】セクションでは、特定の領域の明るさを均等にしたり、露出過度/露出不足の領域からディテールを引き出したりできます。

露出度 (設定可能範囲は -4.00から 4.00): 表示される光の量を増加/減少させることができます。パラメーターの値を下げるほど、画像は暗くなります。パラメーターの値を上げるほど、画像は明るくなります。



露出度 = -1.00



露出度 = 1.00

ハイライト領域のディテール (設定可能範囲は 0-100): 露出過度の領域の見えない部分のディテールを引き出すことができます。パラメーターの値を上げるほど、ハイライト領域が明るくなり、その領域のディテールがより鮮明になります。



ハイライト領域のディテール = 5



ハイライト領域のディテール = 50

シャドウ領域のディテール (設定可能範囲は 0-100): 露出不足の領域の見えない部分のディテールを引き出すことができます。パラメーターの値を上げるほど、シャドウ領域が明るくなり、その領域のディテールがより鮮明になります。



シャドウ領域のディテール = 5



シャドウ領域のディテール = 50

シャドウを強調 (設定可能範囲は 0-100): イメージ内のシャドウ (影) を強めます。暗いシャドウ領域は強調されますが、ミッドトーン、もしくはハイライト領域はほとんど変化がありません。画像内のコントラストを強めます。



シャドウを強調 = 0



シャドウを強調 = 15

明るさ (設定可能範囲は -150 から 150): イメージ全体の明度を変更します (全体を明るく、または暗くする)。パラメーターの値を上げるほど、画像は明るくなります。パラメーターの値を下げるほど、画像は暗くなります。



明るさ = -50



明るさ = 50

コントラスト (設定可能範囲は -50 から 100): 画像のコントラストを上げたり、下げたりすることができます。パラメーターの値を上げると、画像内の暗い部分はより暗く、明るい部分はより明るくなります。



コントラスト = -25



コントラスト = 25

[デフォルト]ボタンをクリックすると、設定をデフォルトの値に戻すことができます。

**[色補正]**セクションでは、画像の鮮明度に加えて、色の彩度を変更することができます。

調整可能なパラメーター:

**鮮明度** (設定可能範囲は -100 から 100): 明るい部分と暗い部分の境界間のピクセルの差異を大きくすることによって、ディテールを鮮明にします。コントラストの部分的な変更は、ミッドトーン領域に主に影響します。パラメーターの値を上げるほど、画像はより鮮明になります。



鮮明度 = -50



鮮明度 = 50

**部分的な彩度** (設定可能範囲は -100 から 100): 彩度の高い色に影響を与えることなく、彩度の低い色のみ補正します。



部分的な彩度 = -50



部分的な彩度 = 50

彩度 (設定可能範囲は -100 から 100): イメージ内のすべての色の強度を調整することができます。パラメーターの値は、-100 (白黒画像) から +100 (最も彩度の高い色) まで範囲が非常に広いです。



彩度 = -50



彩度 = 50

[デフォルト]ボタンをクリックすると、設定をデフォルトの値に戻すことができます。

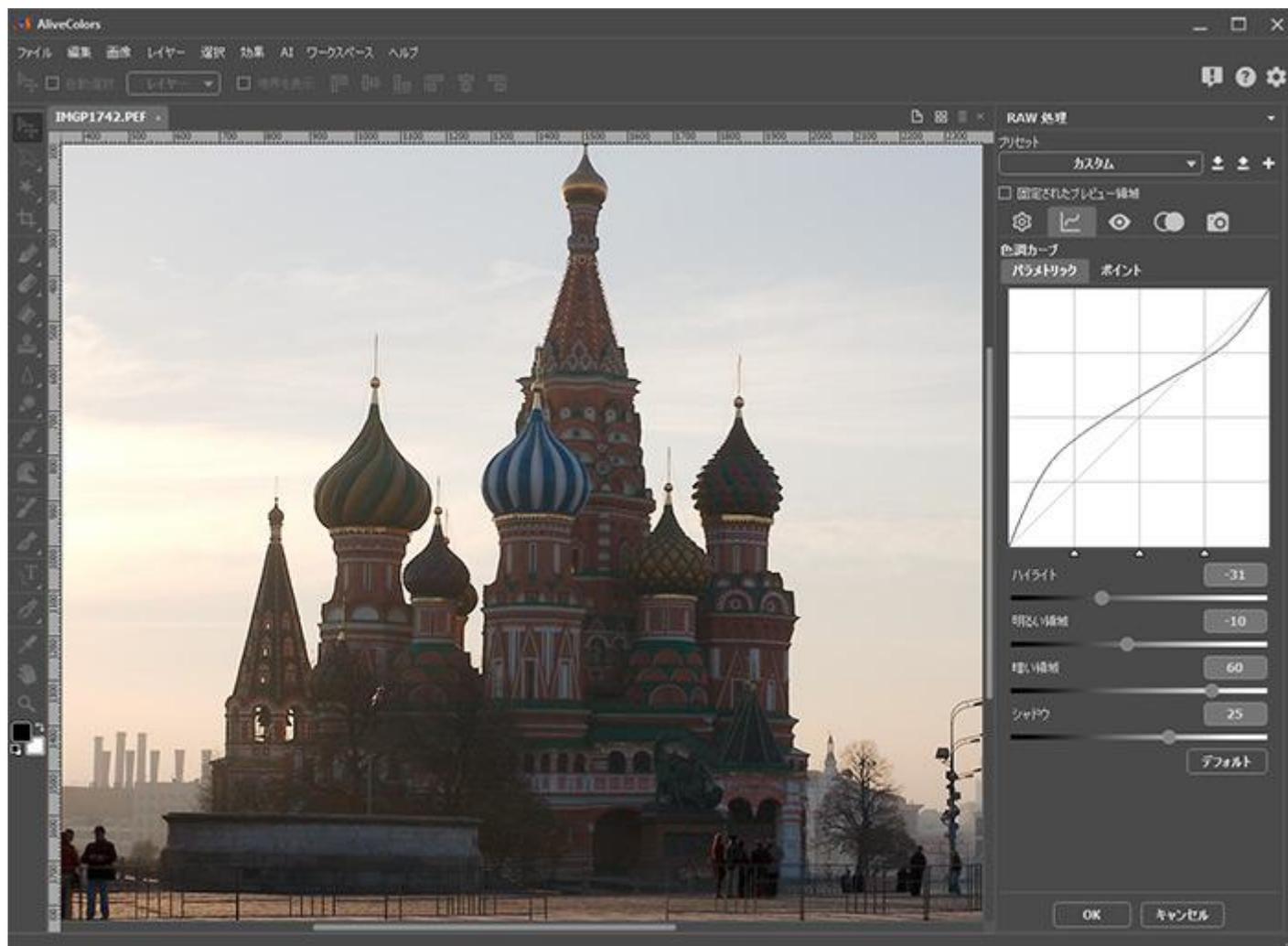
このタブのパラメーターを調整するだけでも、十分な結果が得られますが、

必要に応じて、他のタブのパラメーターを使用して、画像に追加の効果を適用したり、欠陥部分を除去したりもできます。

指定したパラメーターを[プリセット]タブでプリセットとして保存すると、他の RAW ファイルを処理する際に再度利用できます。

## 色調カーブ

【色調カーブ】タブ  は、画像の明るさ（階調範囲）を調整する際に使用します。画像全体だけではなく、部分的にコントラストを調整することもできます。



デフォルトの設定では、カーブは45度の傾斜を持つ直線（スロープ）となっており、変更は一切されていない状態です。最初に指定された入力色調値は、出力値と一致します。

45度の斜め線より上に動かした場合、その部分が明るくなります。45度の斜め線より下に動かした場合、その部分が暗くなります。カーブ全体を斜め線より上に動かした場合、画像全体が明るくなります。カーブ全体を斜め線より下に動かした場合、画像全体が暗くなります。

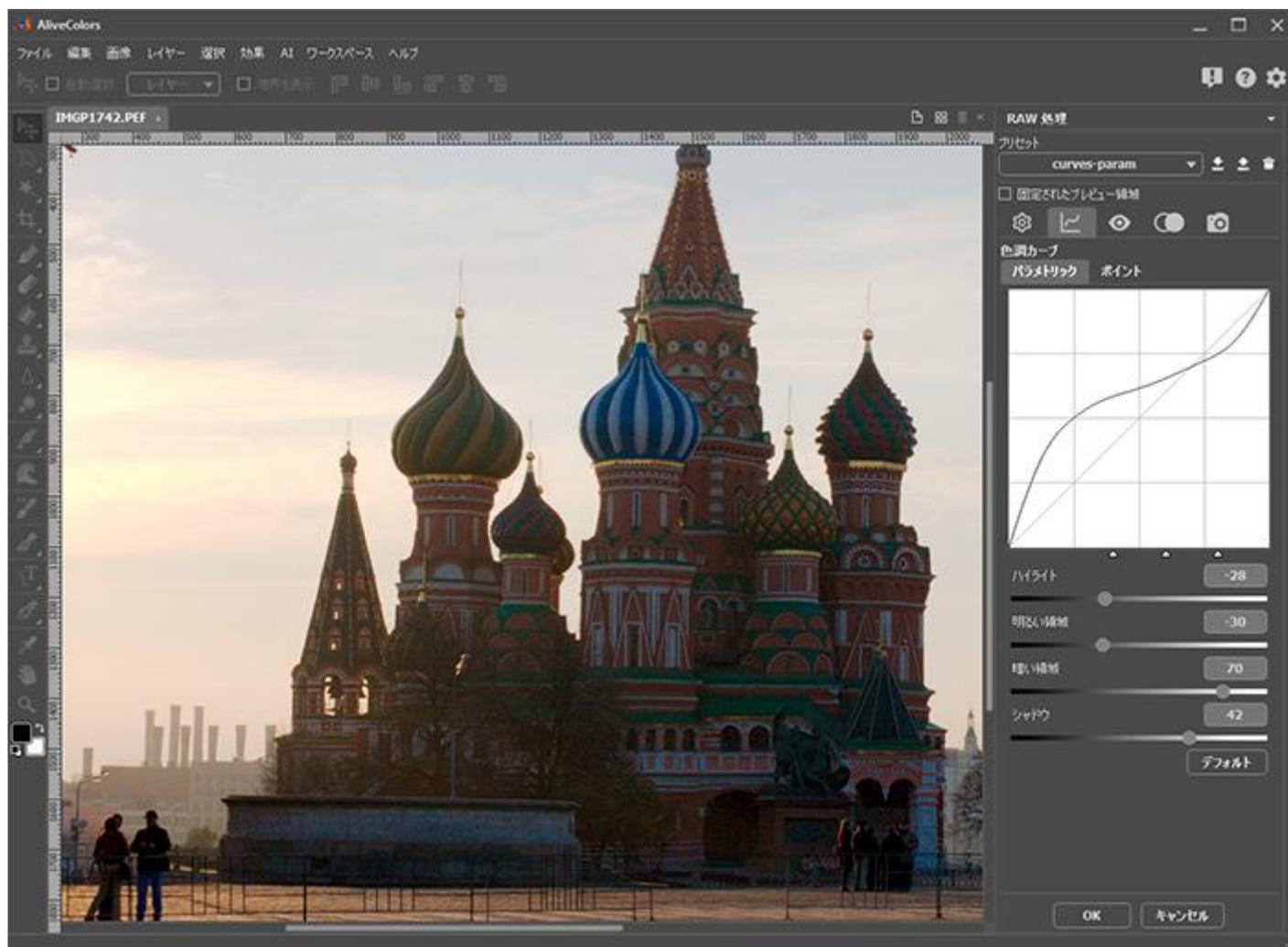
2種類のカーブ、【パラメトリック】と【ポイント】が用意されています。各カーブの設定は、それぞれ個別に調整できます。

パラメトリック カーブ を使用すると、画像の特定の部分の明るさを徐々に変えることができます。カーブの調整は、以下のパラメーターを変更することによって行えます。

【明るい領域】と【暗い領域】のパラメーターは、主にカーブの中心部分に影響します。これらのパラメーターを変更すると、暗さ/明るさの中間領域部分に影響します。

【ハイライト】と【シャドウ】のパラメーターは、カーブの極値（両端）に影響します。これらのパラメーターを変更すると、画像内の最も暗い/明るい領域に影響します。

各パラメーターは、カーブ内の特定の部分に影響します。あるパラメーターの適用範囲を広げたり、狭めたりするには、グラフ内の横方向に表示されているセパレーターを使用します。領域の分割は左から右、暗い領域から明るい領域に向かって行なわれます。



パラメトリック カーブを修正

ポイント カーブを使用すると、特定の範囲の明るさをより細かく調整できます。カーブの調整は、コントロール ポイントの追加と移動によって行なえます。

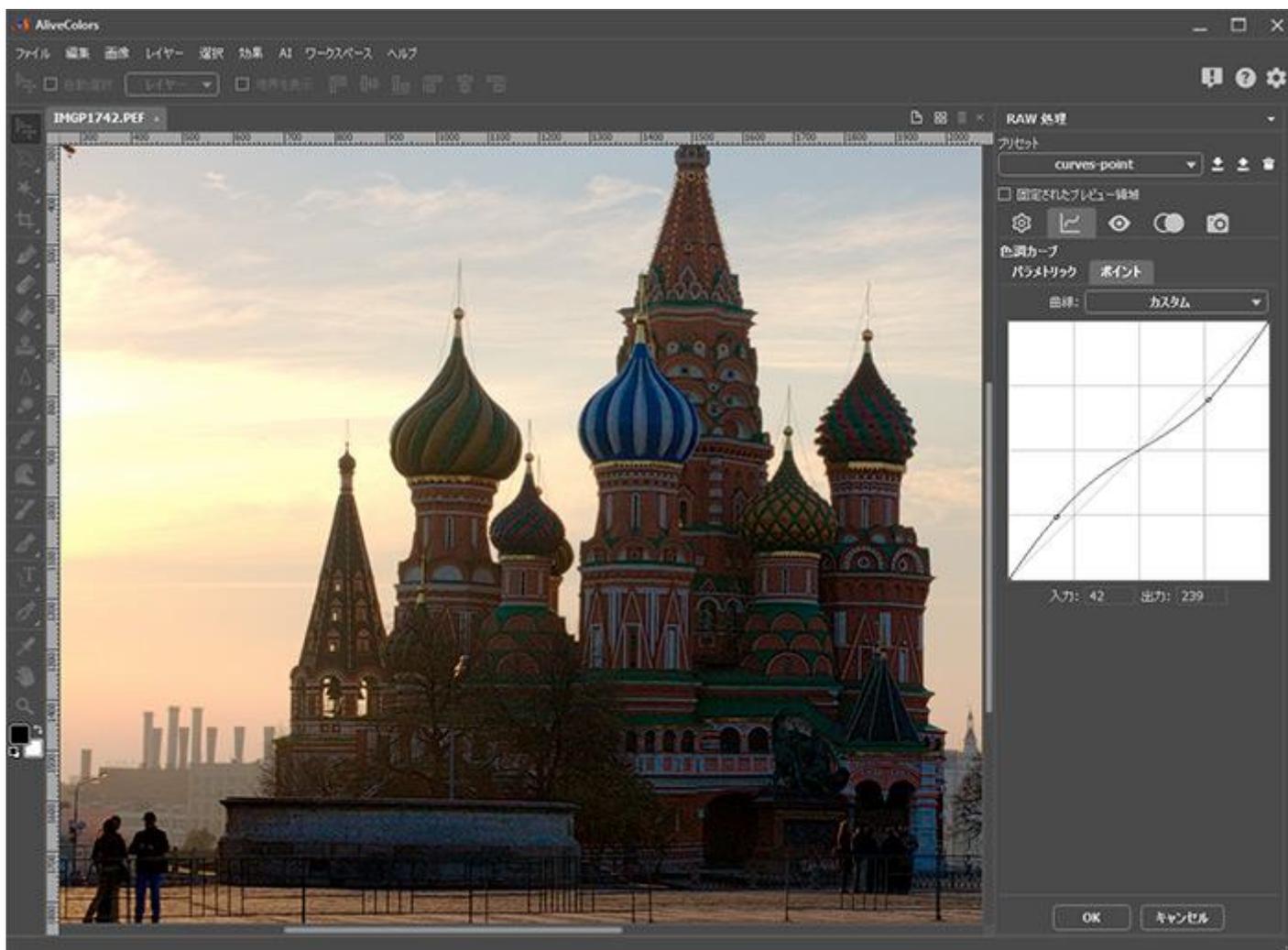
カーブのリストでは、画像の明るさに影響を与える標準的なカーブ、**コントラスト (中)** または **コントラスト (強)** のいずれかを選択できます。ポイントを手動で追加する場合は、リスト内の名前が【カスタム】に変わります。【デフォルト】を選択すると、追加したすべてのポイントが削除され、カーブも直線の状態に戻ります。

カーブの各ポイントについて、明るさの入力値と出力値がグラフの下に表示されます。

明るさの入力値が横方向に配置され、出力値が縦方向に配置されます。

明るさの出力値が入力値よりも大きい場合、そのポイントに対応する画像の部分が暗くなります（カーブが 45度の斜め線より下）。出力値が入力値よりも大きい場合、画像内のその部分が明るくなります（カーブが 45度の斜め線より上）。

コントロールポイントをドラッグすることで、カーブを変えることができます。コントロールポイントを使用して調整を行う場合、カーブ上をクリックすることでポイントを追加できます。追加したポイントを削除するには、ポイントを右クリックします。



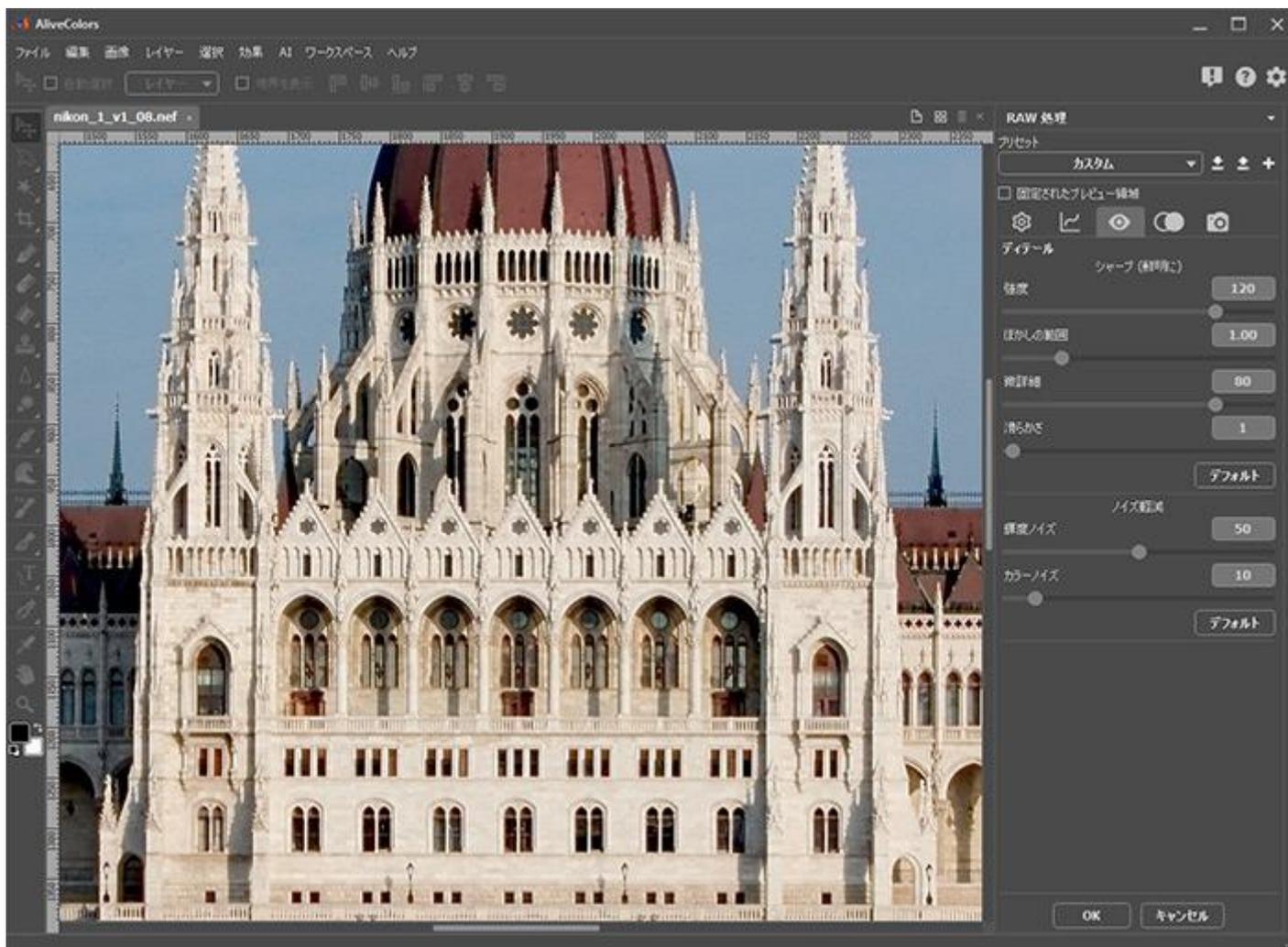
ポイント カーブを修正

**注意:** 両方のカーブを調整すると、効果は倍増します。

## ディテール

【ディテール】タブ  では、画像の鮮明さの改善やノイズの軽減を行うことができます。

ヒント: より良い結果を得るには、倍率が 100% 以上の状態でパラメーターを調整することをお勧めします。



【シャープ】セクションのパラメーターは、画像の鮮明度を上げるために使用します。

強度 (設定可能範囲は 0-150): オブジェクトの境界に沿ってコントラストを強めることができます。パラメーターの値を上げると、境界に沿った明るいピクセルがより明るく、暗いピクセルがより暗くなります。これにより、画像が鮮明になります。



強度 = 10



強度 = 100

半径 (設定可能範囲は 0.50-3.00): エッジ沿いのどれほどの範囲についてコントラストを強めるかを指定します。



半径 = 1,00

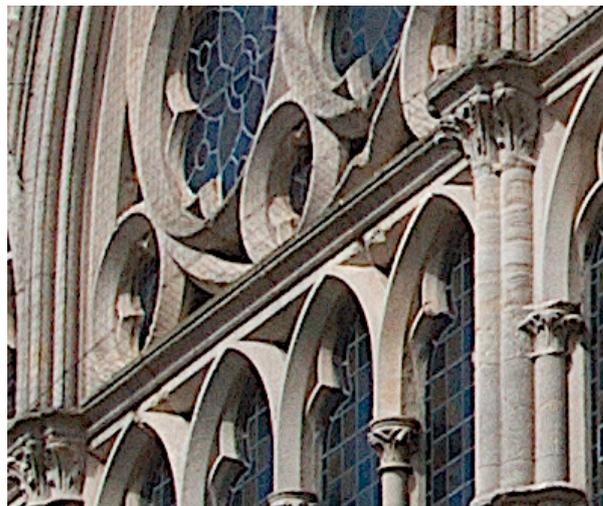


半径 = 3,00

微詳細 (設定可能範囲は 0-100): 隣接するピクセルのコントラストを強めることができます。画像内の明るい部分はより明るくなり、暗い部分はより暗くなります。パラメーターの値を上げると、小さな画像のディテールがより鮮明になります。



微詳細 = 10

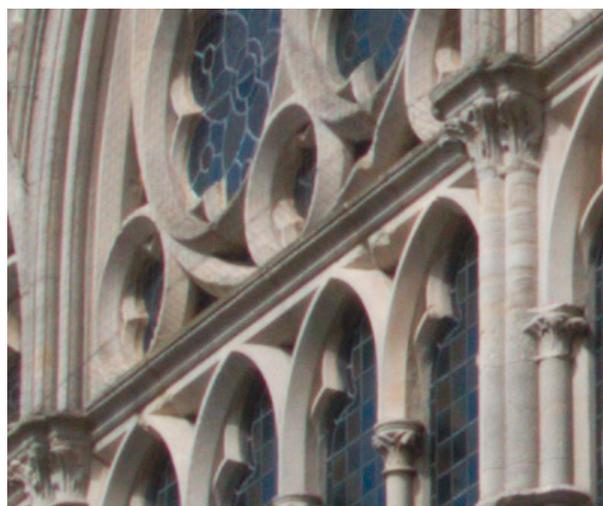


微詳細 = 100

滑らかさ (設定可能範囲は 0-100): パラメーターの値を上げると、編集した画像が元の画像とブレンドして、鮮明度が下がります。



滑らかさ = 5



滑らかさ = 50

[デフォルト]ボタンをクリックすると、設定をデフォルトの値に戻すことができます。

**[ノイズ軽減]**セクションのパラメーターは、画像内のノイズを軽減する際に使用します。

カラー写真のノイズは、輝度ノイズとカラーノイズの 2種類に分けられます。輝度ノイズは、小さなドットや小さなシミのように見え、カラーノイズは、色の斑点のように見えます。

輝度ノイズ (設定可能範囲は 0-100): パラメーターの値を上げると、画像の粒子状ノイズや輝度ノイズを軽減します。



輝度ノイズ



輝度ノイズを軽減

カラーノイズ (設定可能範囲は 0-100): パラメーターの値を上げると、カラーノイズを軽減できます (ドットの色を彩度を下げる結果)。



カラーノイズ



カラーノイズを軽減

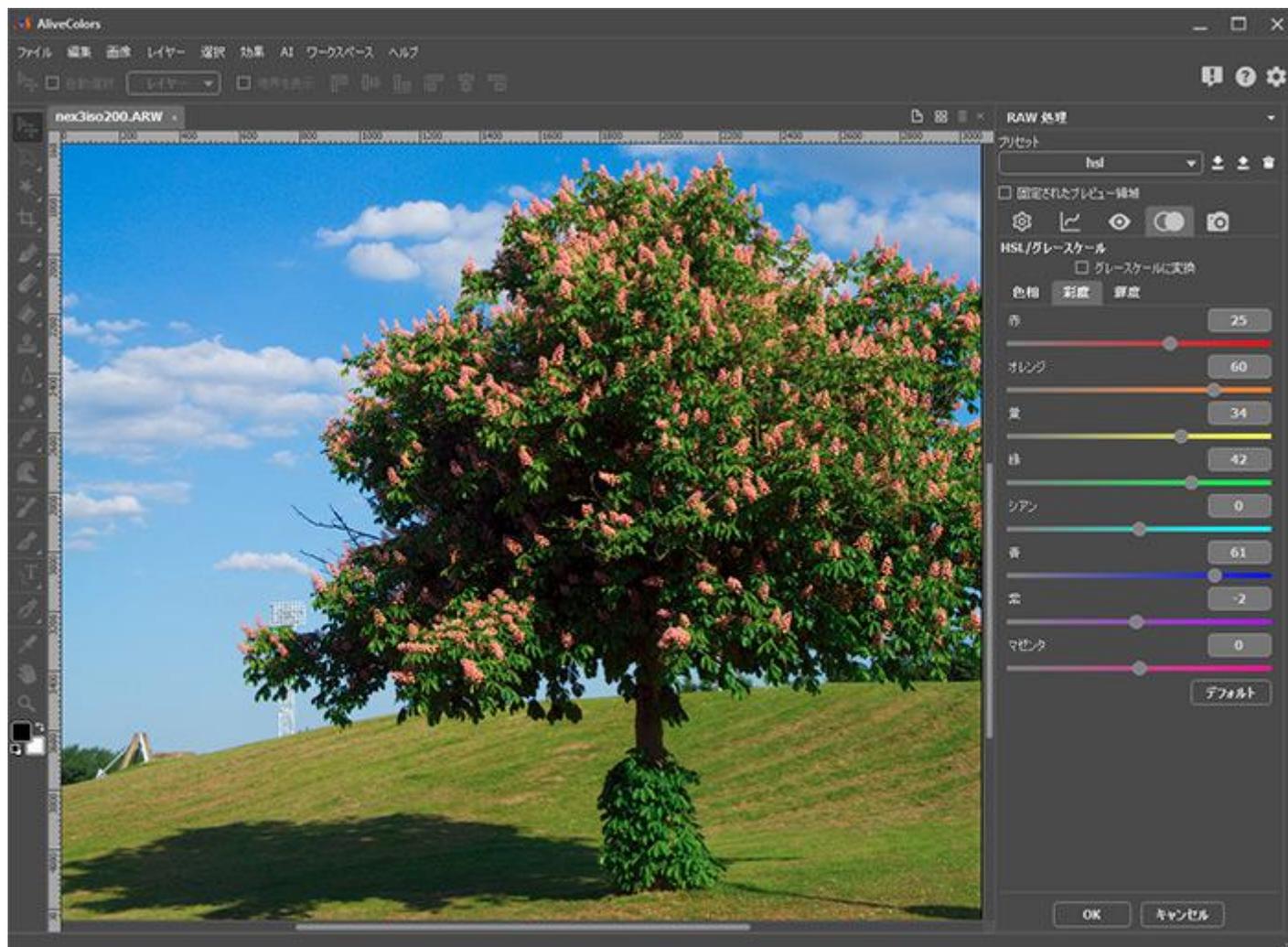
[デフォルト]ボタンをクリックすると、設定をデフォルトの値に戻すことができます。

ノイズの軽減を行う場合は、やり過ぎに注意が必要です。輝度ノイズの[滑らかさ]の値を高く設定した場合、画像が不自然かつ作り物のような印象を持つ結果になる可能性があります。カラーノイズの[滑らかさ]の値を高く設定した場合、ぼかしの影響で、小さなディテールの色が変わってしまうことがあるかもしれません。

## HSL/グレースケール

[HSL/グレースケール]タブ  は、個々の色範囲を調整したり、カラー画像をグレースケールへ変換したりできます。

色モデルの一つである **HSL** は、色相 (Hue の H)、彩度 (Saturation の S)、輝度 (Luminance の L) を使用した色を指します。



デフォルトの設定では無効になっている、[グレースケールに変換]チェックボックスを有効にすると、画像を白黒に変換できます。設定パネルのパラメーターを調整します。それぞれのパラメーターは、特定の色範囲 (白から黒) に対応するグレイの明るさを変えます。



元の色



グレースケール

チェックボックスをオンにすると、元の色を基準にして、部分的に画像の明るさを調整できます。

チェックボックスが無効の場合、表示される 3つのサブタブ、指定する各色範囲のそれぞれの色要素の調整を行うスライダーが含まれています。それぞれのサブタブの特長:

**【色相】**タブでは、画像内の特定の色範囲の色相を変えることができます。例えば、空の色を薄い青色から紫色に変えることができます。



薄い青色の空



紫色の空

**【彩度】**タブでは、各色の強度や鮮やかさを変えることができます。例えば、空の色をグレーから青色に変えることができます。

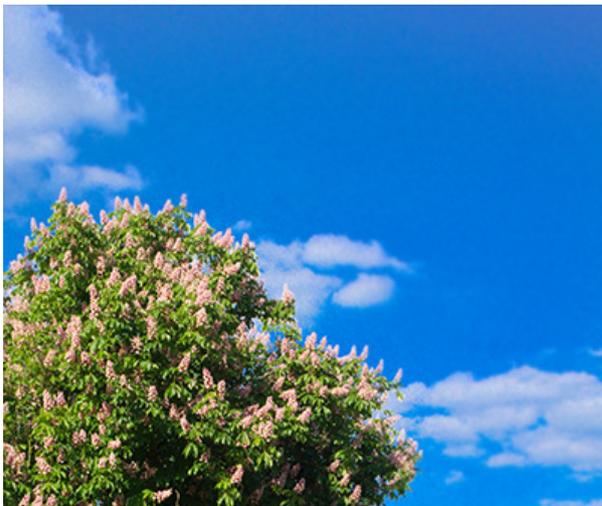


グレーの空



青色の空

【輝度】タブでは、特定の色範囲の明るさを変えることができます。パラメーターを調整すると、選択した色の部分を明るく/暗くすることができます。



暗い空



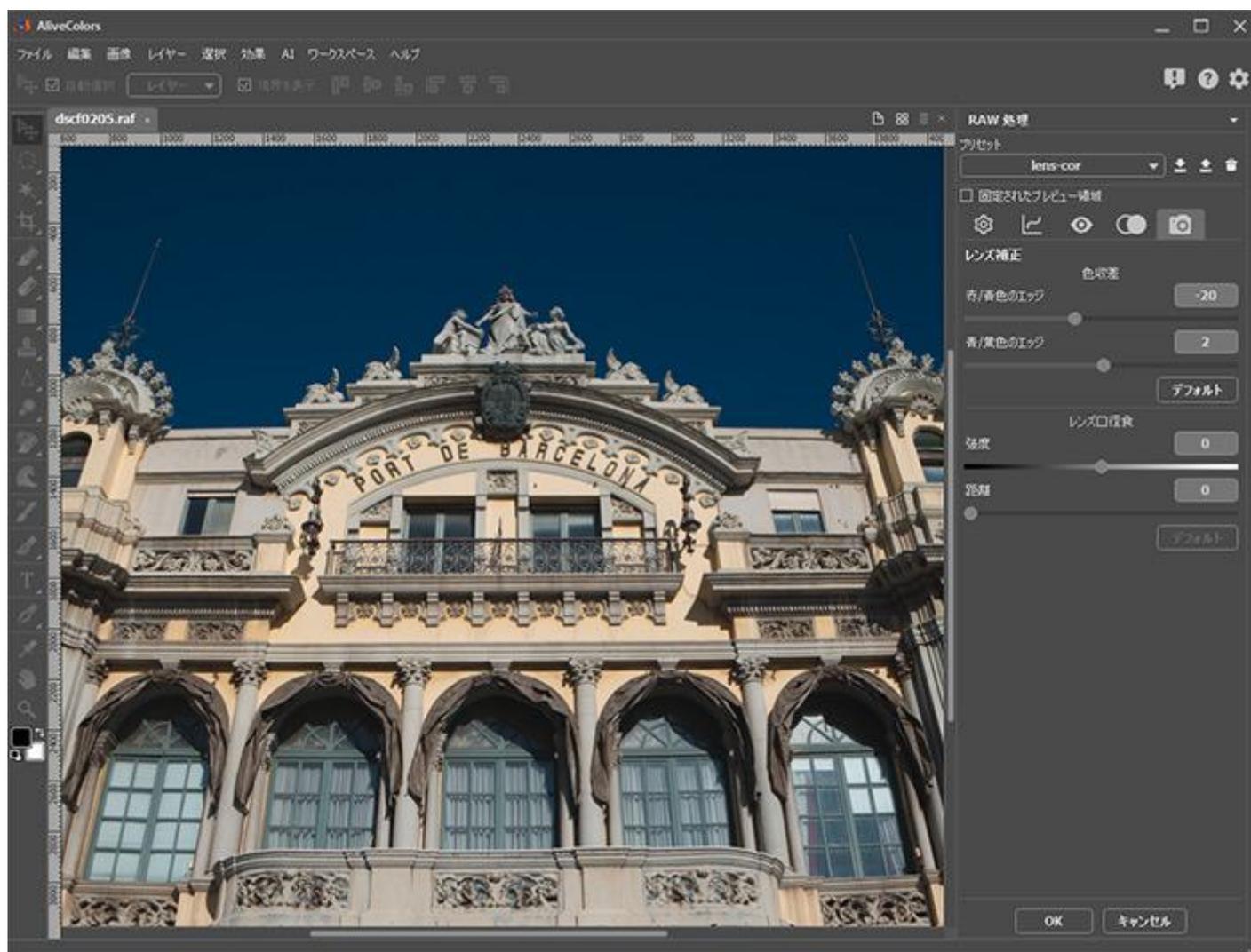
明るい空

色の調整には注意が必要です。なぜなら、スライダーを特定の色に移動した場合、画像内で該当する色の部分すべてが変更されてしまうからです。

[デフォルト]ボタンをクリックすると、すべての設定がデフォルトの値にリストアされます。

## レンズ補正

カメラのレンズは、特定の焦点距離や開口（絞り値）によって、様々なゆがみを生じさせることができます。その様な欠陥を取り除くには、【レンズ補正】タブ  を使用します。

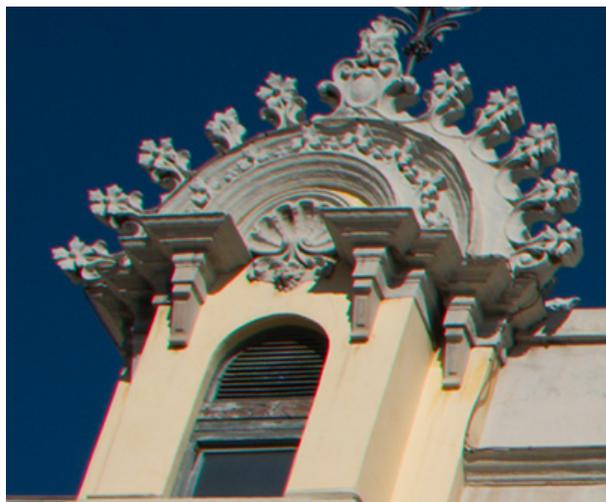


以下のパラメーターを使用することで、二つの光学的欠陥を取り除くことができます。

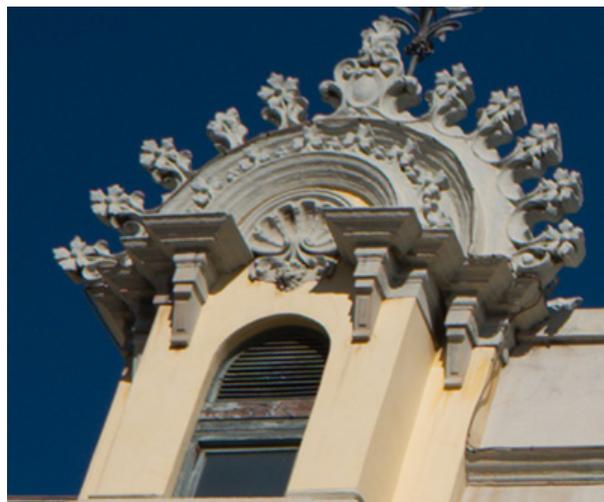
色収差は、レンズを通過する光のばらつきによって生じます。これにより、多くの場合、縁取りやオブジェクトの周りにハローが生じます。例えば、オブジェクトの中央よりの縁に赤い縁取り、反対側の縁に青い縁取りが見えることがあります。

赤/青色のエッジ（設定可能範囲は -100 から 100）: パラメーターを調整することで、赤または青の縁取りを取り除くことができます。

青/黄色のエッジ（設定可能範囲は -100 から 100）: パラメーターを調整することで、青または黄色の縁取りを取り除くことができます。



色収差

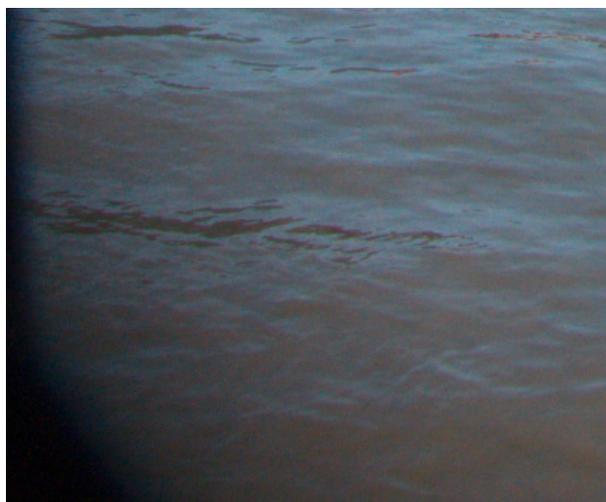


色収差を除去

レンズ口径食とは、画像の中心に比べてエッジ部分が暗くなる（時には明るくなる）不具合のことです。

強度（設定可能範囲は -100 から 100）: パラメーターの値を上げるほど、画像のエッジが明るくなります。パラメーターの値を下げるほど、画像のエッジは暗くなります。

距離（設定可能範囲は 0-100）: 値を上げるほど、画像のエッジ部分から遠い範囲にまで、調整が広く適用されます。値が低い場合、コーナー部分に近いところのみに調性が適用されます。



陰影付きエッジ



レンズ口径食を除去

口径食は必ずしも欠陥という訳ではありません。アーティスティックな効果として画像にあえて適用される場合があります。口径食の効果を追加すると、写真の雰囲気と構成により影響を与え、中央部の被写体をより引き立てることができるでしょう。

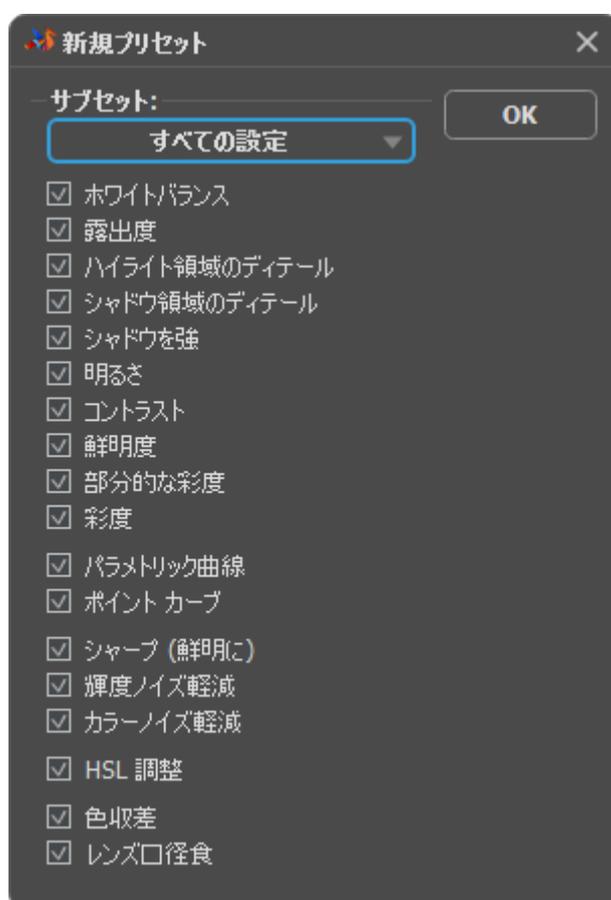
## プリセット

設定をプリセットとして保存し、他の RAW ファイルを処理する際に再度利用することができます。1つのタブまたは複数のタブ、どちらの設定もプリセットとして保存できます。

利用可能なプリセットは、【プリセット】ロップダウン リストに表示されます。

プリセットに変更を加えると、ドロップダウンメニューの名前が「カスタム」に変更され、【カスタム プリセットの保存】ボタン  が一覧の横に表示されます。設定を保存するには、 ボタンをクリックします。

新しいプリセットには、自動的に名前が割り当てられ、ハイライトされているフィールドで名前（英数字使用）を変更できます。名前編集モードで（カーソルが【プリセット名】フィールドにある状態で）**Enter** キーを押します。表示される【新規プリセット】ダイアログで、プリセットのパラメーターを調整します。



プリセットに記録するパラメーター（すべてのパラメーターまたは特定のタブのパラメーターのみ）を選択します。

手動でパラメーターを有効にする場合は、パラメーター名/パラメーターのグループ名の隣にあるチェックボックスをオンにします。指定されたパラメーターの値は、プリセットに記録されます。

プリセットを保存するには、**[OK]**をクリックします。

**注意:** プリセットを選択した場合、プリセットに含まれていないパラメーターの値は、デフォルトの値にリセットされます。

 をクリックすると、ユーザー プリセットを `.presets` ファイルにエクスポートできます。プログラムにプリセットを読み込むには、 をクリックします。

プリセットを削除するには、一覧から目的のプリセットを選択し、 をクリックします。