Gemstone

フォトエディター 15

acdsee

内容

1章：はじめに 9

ようこそACDSee Gemstone フォトエディター 15 9

マルチ・ドキュメント・インターフェース 9

RAW開発 9

フルレイヤーエディター 10

インターフェイスの概要 10

ホーム画面 10

エディター 11

ACDSee RAW 12

2章：ヘルプを得る 14

他のリソースやサポートを探す 14

ヘルプメニューを使う 14

オンラインヘルプとACDSee Connect 14

3章：ホーム画面 15

ホーム画面について 15

新しいファイルペインの作成 15

テンプレート / プリセット・セクション 17

過去のプロジェクト 20

新しいファイルペインの作成 20

テンプレート / プリセット・セクション 21

過去のプロジェクト 24

4章：プラグイン 25

プラグインを使う 25

プラグインの種類 25

プラグインの管理 25

プラグインの無効化 26

プラグインの順序を変更する 26

プラグインのプロパティの表示とヘルプ 26

5章：ACDSEE RAW 28

ACDSee RAWについて 28

ACDSee RAWでファイルを開く 28
ACDSee RAWインターフェース 28
RAW処理 34
元に戻す/やり直しボタンの使い方 39
コピー＆ペースト 40
画像の保存 40
現像プリセット 41
ACDSee RAWを使用してファイルをエクスポートする 46
ACDSee AI超解像の使用 51
ACDSee RAWでのマスキング 55
AIオブジェクトツールの使用 60
現像ブラシの使い方 63
線形グラデーションツールの使用 75
放射状グラデーションツールの使用 80
輝度範囲ツールを使用する 86
カラーレンジツールを使用する 88
ACDSee RAWのピクセルターゲット 91
チューン・タブについて 107
全般的な調整 108
ホワイトバランスの調整 110
照明の調整 111
カラーEQで色を調整する 119
カラーホイールによる色の調整 122
トーンホイールで音色を調整する 124
トーンカーブの調整 127
ソフトフォーカスの調整 128
エフェクトの適用 129
ブレンドモードと不透明度を使う 131
LUTを使ったカラーグレーディング 133
スプリット・トーンの調整 134
ポストクロップ・ヴィネットの追加 135
RAWファイルの出力色空間の選択 136
詳細タブについて 136

シャープニング 137
ノイズの低減 138
肌色の微調整 141
色収差の補正 141
ジオメトリタブについて 143
レンズの歪みを直す 144
回転と矯正 146
視点を修正する 146
クロッピング 147
レンズのケラレを補正する 149
修理タブについて 149
画像の修復 150
赤目の軽減 152

6章：編集 153

エディター 153
表示エリア 153
ツールバー 156
ツールのプロパティバー 157
メニューバー 157
編集ペイン 158
ブレンドと不透明度 161
ブラシの編集 164
サイズ変更、回転、反転 167
グラデーションツール 170
Photoshop®プラグイン 171
ピクセル・ターゲティング 172
プリセット 187
定規とガイドライン 188
画像の保存 189
取り消しとやり直し 190
キャンバスのサイズ変更 190
ヒストグラム 191

AIアクションの使用 192
セレクションの使用 193
オーバーレイ・オプション 194
選択ツールの使用 195
ツールの組み合わせ 200
ターゲット・セレクション 201
編集とエフェクト 202
スマート消しゴム 203
チャンネル選択 204
レイヤー入門 205
レイヤーエディター 206
調整レイヤー 210
周波数分離 216
レイヤー効果 218
レイヤーマスク 221
テキストレイヤー 225
フィルター入門 227
AIフェイス編集 227
空の交換 233
レッド・アイ 234
欠陥の除去 235
スキン・チューン 238
ウォーターマーク 238
ヴィネット 239
ティルト・シフト 242
穀物 243
パースペクティブ補正 244
ディストーション補正 245
レンズ補正 246
液化 247
露出 249
レベル 251
オートレベル 253

トーンカーブ 254
Light EQ™ 255
デヘイズ 264
ドッジ＆バーン 265
ホワイトバランス 267
カラーEQ 268
モノクロに変換 272
スプリット・トーン 275
トーンホイール 276
カラーホイール 277
カラーLUT 280
研ぐ 282
ブラー 284
クラリティ 289
ディテールブラシ 290
色収差 291
ノイズとノイズリダクションについて 293
ノイズの追加 294
ノイズの除去 295
特殊効果フィルターについて 298
ブラインド 299
コラージュ 300
カラーエッジ 301
輪郭 302
クロスハッチ 303
ドラマチック 304
エンボス 305
毛皮のエッジ 306
憂鬱 307
光るエッジ 308
グランジ 309
ロモ 310
オートン 311

フォト エフェクト 312
ピクセル・エクスプロージョン 313
散らばったタイル 314
シート メタル 315
ステンド グラス 316
しきい値 317
地形 318
織り 319
風 320
勾配マップ 321
ネガティブ 322
ポスタライズ 323
ソラライズ 324
バスルームの窓 325
バルジ 326
ジグル 327
鏡 328
ピクセルレート 329
ラジアル波 330
リップル 332
シフト 333
斜め 334
渦巻き 335
波 336
エッジ検出 337
概要 338
ソベル 339
サンスポット 340
雲 340
御影石 341
雨 342
水 344
水滴 345

ボブ・ロス 346
漫画 347
クレヨン画 348
ダウバー 349
油絵具 350
鉛筆デッサン 351
ブルー・スティール 352
子供時代 352
古い 353
パープル・ヘイズ 354
セピア 354
70年代 355
地味 356
ユーザー定義畳み込み 356
フォトマージとの合成 357
ファイルをスタックにロードする 358
HDR画像の作成 358
フォーカス・スタッキングによる合成 359
パノラマステッチでパノラマを作る 360
ツールバーとツールのプロパティバー 362
ドローイングツール 375
カラーダイアログボックス 377

7章：ACDSEE 宝石オプション 379
ACDSee 宝石写真編集オプション 379
ACDSee RAWオプション 379
AI超解像出力オプションの設定 382
出力ファイル形式の設定 383
カラーマネジメント 386
ディスプレイ 388
定規とガイドラインのオプション 388

8章：印刷 390
ページにテキストを追加する 390

カスタム印刷レイアウト 390
画像のサイズと位置 391
プリント調整 392
プリンターオプション 392

9章：対応ファイル形式 395
対応ファイル形式 395

10章：ショートカット 400
宝石のキーボードショートカット 400
ACDSee RAWキーボードショートカット 407
マウスショートカット 409

11章：用語集 410
用語集 411

1章 : はじめに

ようこそACDSee Gemstone フォト エディター 15

新しいソフトウェアがヒットし、ワークフローに衝撃的な変化をもたらすことは、そうあることではない。ACDSeeの最新の画期的な製品の不可欠な一部となることを選択したことを祝福してください。私たちは、ACDSee Gemstone の作品と、この高速でパワフルで使いやすく、初心者からプロフェッショナルまで誰もが使用でき、楽しめる画像エディタを使ってあなたが生み出す作品に、大きな誇りを持っています。

Gemstone 画像処理ツールの豊富な機能、600台以上のカメラに対応した堅牢なRAWサポート、フルレイヤーエディタ、マルチドキュメントインタフェース(MDI) を備えた当社初のフォトエディタなどが搭載されています。ホーム画面では、テンプレートから新しいプロジェクトを開始したり、専用のACDSee RAW ウィンドウでRAWファイルを開いたり、以前に開いたプロジェクトの作業を続行したりできます。Gemstone 、カラーホイールとトーンホイールが新たに加わり、より幅広い色とトーンをきめ細かくコントロールできるようになった。クリエイティブな追加機能として、Gemstone 、パステキストとフレームテキストが追加され、画像編集の幅が広がりました。

細部へのこだわりは新機能に加えられただけでなく、Gemstone 、大規模で複雑なドキュメントを扱う際のパフォーマンスを大幅に向上させるために、フードの下も最適化されました。Gemstone また、起動が目を見張るほど速く、RAWのデコード時間も速い。その他の改良点としては、非破壊的な移動およびクロップツール、クロップするための回転機能、ズームインすることなく画像をパンする機能、相対的な位置関係でより目障りでない透かし、すでに印象的なリストに追加されたレンズ補正プロファイルのホストなどがあります。

マルチ・ドキュメント・インターフェース

マルチ・ドキュメント・インターフェースにより、ユーザーは複数のドキュメントを一度に開いたり、2つのプロジェクトを分割画面で開いて簡単に比較したり、ドキュメントを別のタブで開いて別のモニターに移動したりできるようになりました。タブ機能で複数の開いているドキュメントを簡単に非表示にすることで、ワークスペースを整頓することもできます。Gemstoneは非常に柔軟なワークフローオプションを提供しており、ユーザーごとにワークフローをカスタマイズすることができます。

RAW開発

Gemstone ACDSee RAWは、RAWファイルを編集するための専用インターフェイスで、調整、ディテール、ジオメトリ、修復ツールなどの強力なコレクションを備えています。Gemstone はRAWデコードのパフォーマンスを最適化し、読み込み時間を短縮するとともに、500台以上のカメラをサポートしています。

ACDSee RAWには、カスタマイズした調整を保存し、今後の画像編集に簡単に適用できるプリセットペインもあります。完了したら、プリセットをカテゴリーに移動したり、カスタムカテゴリーを作成して整理することができます。また、RAWにはヒストリーパネルがあり、編集プロセス中に行われた各調整を確認し、アクセスすることができます。

フルレイヤーエディター

Gemstone また、カラー背景、画像ファイル、マスクなど、クリエイティブな要素を好きなだけ文書に追加できるフルレイヤーエディターも用意されています。各レイヤーをお好みで編集して、完璧な仕上がりを見つけてください。レイヤーエディタを使う素晴らしい方法は、ポスター制作のように繰り返し行う作業の例を見つけ、繰り返し再利用でき、必要な部分をその場で微調整できるポスターのプリセットを作成することです。ジェムストーンの新機能は、マスクのリンクとリンク解除だ。

インターフェイスの概要

Gemstone は3つのインターフェイスを備えている：

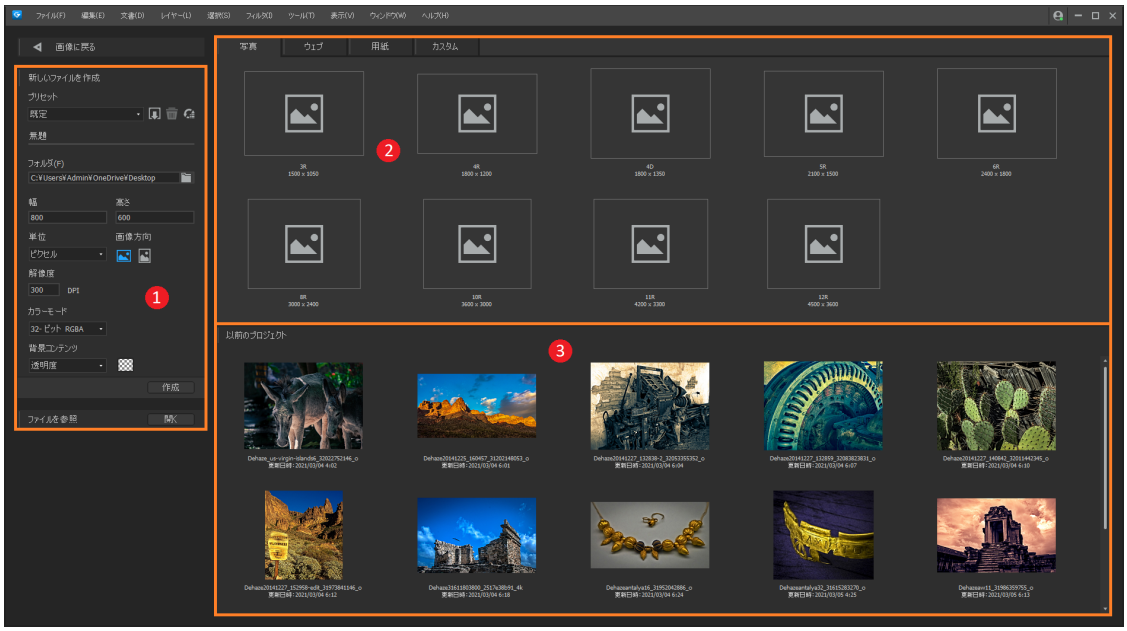
- ホーム画面
- エディター
- ACDSee RAW

ホーム画面

ホーム画面はGemstoneを開いたときに表示される初期画面です。ホーム画面から、新しいプロジェクトを開始したり、既存のプロジェクトを継続したりすることができます。

ホーム画面は3つのペインで構成されています：

1. 新規ファイルの作成
2. テンプレート/プリセット
3. 過去のプロジェクト

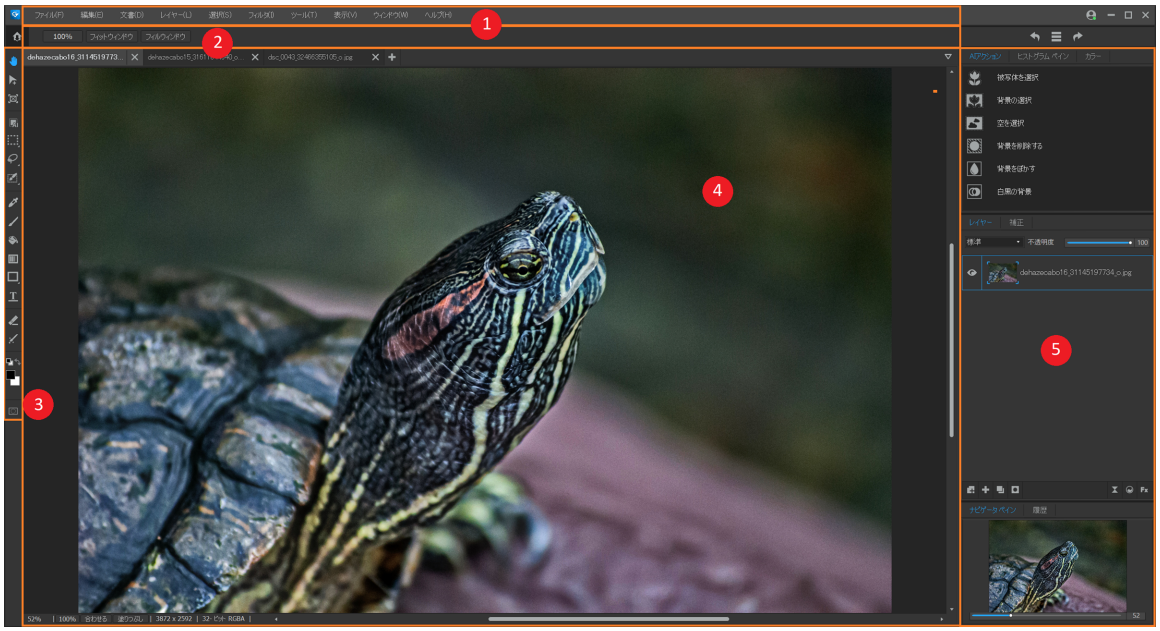


エディター

エディターは開いている画像を表示します。**エディター**内の画像はタブで表示され、複数の画像に簡単にアクセスできます。

エディターは5つのユニークなエリアで構成されている:

1. メニューバー
2. ツールのプロパティバー
3. ツールバー
4. 表示エリア
5. 編集ペイン

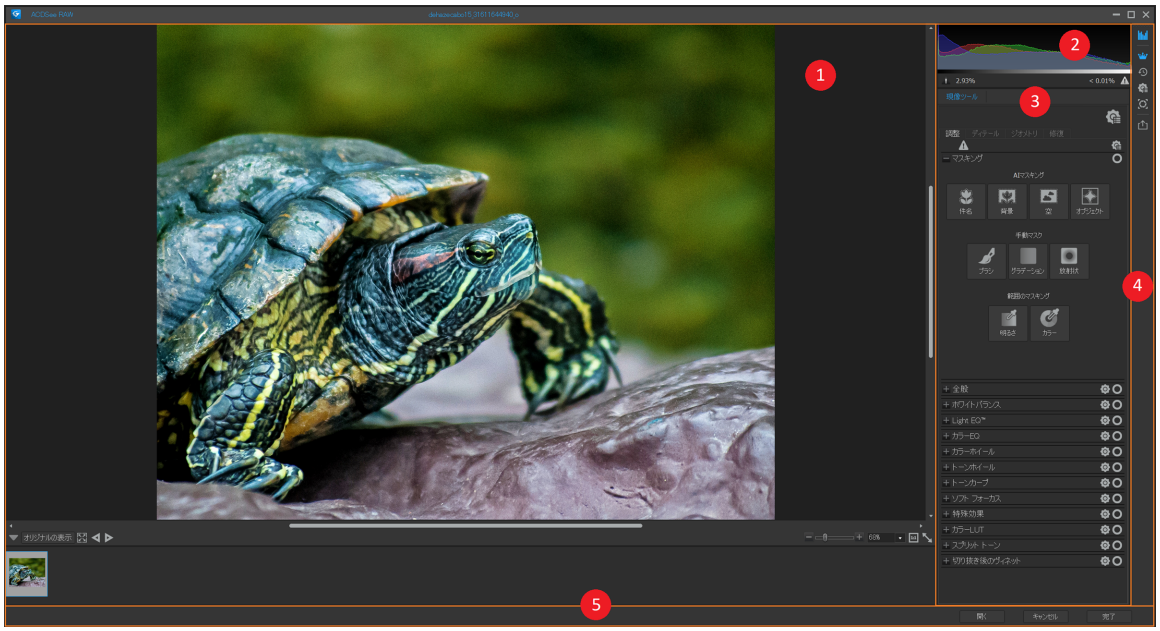


ACDSee RAW

RAW ファイルを編集するための専用インターフェイスである**ACDSee RAW**は、RAW ファイルを開くか、RAW 以外の画像の場合はメインメニューから**ファイル | ACDSee RAW で開く...**を選択することでのみアクセスできます。

ACDSee RAWインターフェイスは5つのペインで構成されています：

1. 表示エリア
2. ヒストグラム
3. 開発ペイン
4. ツールバー
5. ボタンバー


1
2
3
4
5

2章：ヘルプを得る

他のリソースやサポートを探す

ヘルプメニューを使う

Gemstoneメニューバーのヘルプメニューには、ACDSeeのウェブサイトにリンクするオプションがあり、アップデート、ニュースレター、システム要件などを確認することができます。その他のリンクは、登録ページ、またはコミュニティに参加してACDSeeフォーラムに参加できるコミュニティ・ホームページへのリンクです。ヘルプメニューでは、ライセンスコードを入力することで、Gemstoneの試用版をフルバージョンに変換することもできます。

Gemstoneヘルプをクリックすると、オンラインヘルプやオフライン**ヘルプ**へのリンクメニューが表示されます。ヘルプメニューからは、クイックスタートガイドや、ソフトウェア、ライセンス、バージョンに関する情報を提供する**バージョン情報などの**アプリ内リソースにアクセスすることもできます。

F1を押すと、アプリケーション内から関連するヘルプファイルのページを開くことができます。

カスタマーサポートリンクもあります。

オンラインヘルプとACDSee Connect

アプリ内のヘルプメニューにあるオンラインヘルプへのリンクだけでなく、YouTubeチャンネルでも包括的なチュートリアルを公開しており、他のACDSeeユーザーとソフトウェアについて議論できるオンラインフォーラムもあります。ACDSee Connectには、ブログ、チュートリアルビデオ、フォーラム、オンラインレッスンがあります。

3章：ホーム画面

ホーム画面について

ホーム画面は、Gemstone を開いたときに最初に表示される画面です。**ホーム画面はエディターから**直接アクセスすることもできます。

エディターからホーム画面を表示するには

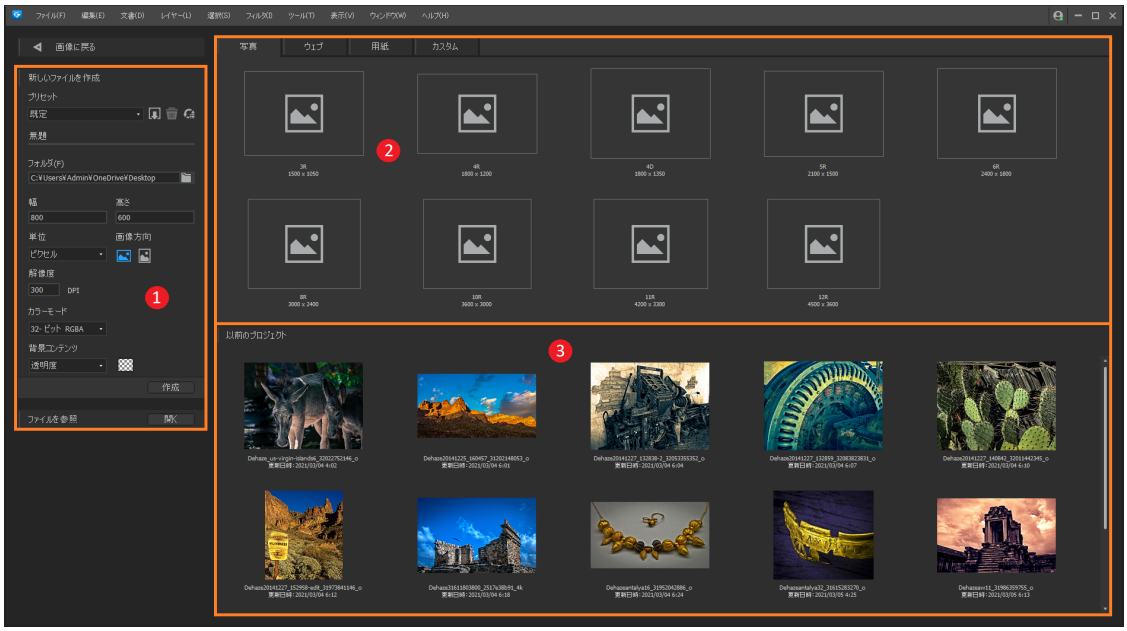
1. **エディターの**左側のツールバーの上にある**ホームスクリーンアイコン** をクリックします。

エディターに戻るには、ホーム画面の**画像に戻る**ボタンをクリックします。

ホーム画面から、新しいプロジェクトを開始したり、既存のプロジェクトを継続したりすることができます。

ホーム画面は3つのペインで構成されている：

1. **新規ファイルの作成**ペイン
2. **テンプレート/プリセット**ペイン
3. プロジェクト **以前のプロジェクト**ペイン



新しいファイルペインの作成

ホーム画面の左側には**新規ファイルの作成**ペインがあります。

新しいイメージを作成する:

1. **オプション**: **新規ファイルの作成** ペインにテンプレートに基づいた値を入力するには、**プロジェクトの種類** セクションの4つのタブ(**写真**、**ウェブ**、**紙**、**カスタム**) から選択します。
2. **新規ファイルの作成** ペインで、以下のいずれかを実行します:

- デフォルトのパラメーターを使用する
- プリセットを選択する
- 画像のプロパティをカスタマイズする

3. **作成** ボタンをクリックして、新しい表示領域画面で新しい画像を開きます。

以前のプロジェクト セクションに表示されていない既存の画像を開くには、**ファイルを参照** バーの **開く** ボタンをクリックし、既存のプロジェクトを参照して選択します。

新規ファイル作成オプション

プリセット	
プリセット	**プリセット**ドロップダウンリストを**デフォルト**のままにしておくと、画像フィールドセットに適用されるすべての設定が維持されます。または、ドロップダウンリストからプリセットを選択し、カスタマイズされた画像パラメータのセットを受け入れます。
	新規プリセットダイアログを開きます。プリセットの名前を入力し、**OK**ボタンをクリックして新しいプリセットを**プリセットドロップダウンリスト**に入力します。新しいプリセットは、**イメージ**フィールドセットで設定されたパラメータで構成されます。**新規プリセットダイアログを**完了する前に、**画像**フィールドセットのカスタマイズを完了することをお勧めします。
	プリセットドロップダウンリストからプリセットを削除します。
画像フィールドセット	
幅	画像の幅を決定する値を入力します。
高さ	画像の高さを決定する値を入力します。
単位	ドロップダウンメニューから選択して、**幅**フィールドと**高さ**フィールドの測定単位を決定します。オプションには、**センチメートル**、**インチ**、**ピクセル**があります。
オリエンテーション	適切なアイコンをクリックして、画像の向きを縦または横のいずれかに指定します。
決議	画像のDPIを指定します。DPIが高いほど画質が良くなり、画像のファイルサイズが大きくなる。
カラーモード	画像のカラーモードを指定する。オプションには、"32-bit RGBA "と"64-bit RGBA "がある。ビット数が高いほど画質が良くなり、画像のファイルサイズが大きくなる。
背景コンテンツ	ドロップダウンメニューから選択して、画像の背景の構図を決めます。オプションには、**ブラック**、**カスタム**、**透明**、**ホワイト**がある。背景の内容を設定するもう一つの方法は、カラーピッカーを使うことです。

テンプレート / プリセット・セクション

テンプレート / プリセットペインは、**過去のプロジェクト**ペインの真上、**新規ファイルの作成**ペインの右側にあります。

テンプレート / プリセットペインには4つのタブがあります：

- 写真
- ウェブ

- 紙
- カスタム

フォトタブ

写真タブには、以下の表に示す9つのデフォルトオプションがあります。

写真サイズ	決議
3R	1500 x 1050
4R	1800 x 1200
4D	1800 x 1350
5R	2100 x 1500
6R	2400 x 1800
8R	3000 x 2400
10R	3600 x 3000
11R	4200 x 3300
12R	4500 x 3600

ウェブタブ

ウェブタブには、下表に示す10個のデフォルト・オプションがあります。

出力タイプ	決議
HD 1080p	1920 x 1080
UHD 4k	3840 x 2160
インスタグラム・スクエア	1080 x 1080
インスタグラムのポートレート	1080 x 1350
インスタグラムの風景	1080 x 566
インスタグラム・ストーリー	1080 x 1920
Facebookのカバー写真	820 x 312
Facebookのニュースフィード写真	1200 x 1200
YouTubeチャンネルカバー	2560 x 1440
YouTubeサムネイル	1280 x 720

紙タブ

用紙タブには、下表に示す23のデフォルト・オプションがあります。

出力タイプ	寸法
手紙	8.5×11インチ
リーガル	8.5×14インチ
ポスター	18×24インチ
A0(文字)	841 x 1189 mm
A1	594 x 841 mm
A2	420 x 594 mm
A3	297 x 420 mm
A4	210 x 297 mm
A5	148 x 210 mm
A6	105 x 148 mm
A7	74 x 105 mm
A8	52 x 74 mm
A9	37 x 52 mm
A10	26 x 37 mm
B2	500 x 707 mm
B3	353 x 500 mm
B4	250 x 353 mm
B5	176 x 250 mm
B6	125 x 176 mm
B7	88 x 125 mm
B8	62 x 88 mm
B9	44 x 62 mm
B10	31 x 44 mm

カスタムタブ

カスタムタブには、**デフォルト**、**最後に使用したプリセット**、**デフォルト**と異なる場合、および**新規ファイルの作成**ペインの**プリセット**フィールドセットで作成されたカスタムデザインのプリセットが入力されます。

新しいプリセットを作成し、「カスタム」タブに入力します：

1. **ホーム**画面から**新規ファイルの作成**ペインに移動します。
2. ファイルの保存場所、寸法、解像度、カラーモード、背景に影響を与えるように調整します。
3. **プリセットフィールドセットで**、隣の アイコンをクリックして、**新規プリセットダイアログを**開きます。
4. プリセットの名前を入力し、**OK**ボタンをクリックします。新しいプリセットが**カスタム**タブに入力されます。

過去のプロジェクト

以前のプロジェクトセクションには、Gemstoneに保存されたファイルが表示されます。画像の下には、ファイル名や最終更新日時など、画像に関連する情報が表示されます。

既存のプロジェクトを開くには

既存のプロジェクトを開くには、プロジェクトのサムネイル画像をダブルクリックして、ファイルの種類に応じて**ACDSee RAW**または**エディターで**ファイルを開きます。

最近のプロジェクトをクリアする：

ホーム画面で、メインメニューから**ファイル**｜**最近開いたファイル...**｜**最近開いたファイルリストを消去**を選択します。

新しいファイルペインの作成

ホーム画面の左側には**新規ファイルの作成**ペインがあります。

新しいイメージを作成する：

1. **オプション：新規ファイルの作成**ペインにテンプレートに基づいた値を入力するには、**プロジェクトの種類**セクションの4つのタブ「**写真**、**ウェブ**、**紙**、**カスタム**」から選択します。
2. **新規ファイルの作成**ペインで、以下のいずれかを実行します：
   - デフォルトのパラメーターを使用する
   - プリセットを選択する
   - 画像のプロパティをカスタマイズする
3. **作成**ボタンをクリックして、新しい表示領域画面で新しい画像を開きます。

以前のプロジェクトセクションに表示されていない既存の画像を開くには、**ファイルを参照**バーの**開く**ボタンをクリックし、既存のプロジェクトを参照して選択します。

新規ファイル作成オプション

プリセット	
プリセット	**プリセット**ドロップダウンリストを**デフォルト**のままにしておくと、画像フィールドセットに適用されるすべての設定が維持されます。または、ドロップダウンリストからプリセットを選択し、カスタマイズされた画像パラメータのセットを受け入れます。
	新規プリセットダイアログを開きます。プリセットの名前を入力し、**OK**ボタンをクリックして新しいプリセットを**プリセットドロップダウンリストに**入力します。新しいプリセットは、**イメージ**フィールドセットで設定されたパラメータで構成されます。**新規プリセットダイアログを**完了する前に、**画像**フィールドセットのカスタマイズを完了することをお勧めします。
	プリセットドロップダウンリストからプリセットを削除します。
画像フィールドセット	
幅	画像の幅を決定する値を入力します。
高さ	画像の高さを決定する値を入力します。
単位	ドロップダウンメニューから選択して、**幅**フィールドと**高さ**フィールドの測定単位を決定します。オプションには、**センチメートル**、**インチ**、**ピクセル**があります。
オリエンテーション	適切なアイコンをクリックして、画像の向きを縦または横のいずれかに指定します。
決議	画像のDPIを指定します。DPIが高いほど画質が良くなり、画像のファイルサイズが大きくなる。
カラーモード	画像のカラーモードを指定する。オプションには、"32-bit RGBA "と"64-bit RGBA "がある。ビット数が高いほど画質が良くなり、画像のファイルサイズが大きくなる。
背景コンテンツ	ドロップダウンメニューから選択して、画像の背景の構図を決めます。オプションには、**ブラック**、**カスタム**、**透明**、**ホワイト**がある。背景の内容を設定するもう一つの方法は、カラーピッカーを使うことです。

テンプレート / プリセット・セクション

テンプレート / プリセットペインは、**過去のプロジェクト**ペインの真上、**新規ファイルの作成**ペインの右側にあります。

テンプレート / プリセットペインには4つのタブがあります：

- 写真
- ウェブ

- 紙
- カスタム

フォトタブ

写真タブには、以下の表に示す9つのデフォルトオプションがあります。

写真サイズ	決議
3R	1500 x 1050
4R	1800 x 1200
4D	1800 x 1350
5R	2100 x 1500
6R	2400 x 1800
8R	3000 x 2400
10R	3600 x 3000
11R	4200 x 3300
12R	4500 x 3600

ウェブタブ

ウェブタブには、下表に示す10個のデフォルト・オプションがあります。

出力タイプ	決議
HD 1080p	1920 x 1080
UHD 4k	3840 x 2160
インスタグラム・スクエア	1080 x 1080
インスタグラムのポートレート	1080 x 1350
インスタグラムの風景	1080 x 566
インスタグラム・ストーリー	1080 x 1920
Facebookのカバー写真	820 x 312
Facebookニュースフィードの写真	1200 x 1200
YouTubeチャンネルカバー	2560 x 1440
YouTubeサムネイル	1280 x 720

紙タブ

用紙タブには、下表に示す23のデフォルト・オプションがあります。

出力タイプ	寸法
手紙	8.5×11インチ
リーガル	8.5×14インチ
ポスター	18×24インチ
A0(文字)	841 x 1189 mm
A1	594 x 841 mm
A2	420 x 594 mm
A3	297 x 420 mm
A4	210 x 297 mm
A5	148 x 210 mm
A6	105 x 148 mm
A7	74 x 105 mm
A8	52 x 74 mm
A9	37 x 52 mm
A10	26 x 37 mm
B2	500 x 707 mm
B3	353 x 500 mm
B4	250 x 353 mm
B5	176 x 250 mm
B6	125 x 176 mm
B7	88 x 125 mm
B8	62 x 88 mm
B9	44 x 62 mm
B10	31 x 44 mm

カスタムタブ

カスタムタブには、**デフォルト**、**最後に使用したプリセット**「デフォルト」と異なる場合」、および**新規ファイルの作成**ペインの**プリセット**フィールドセットで作成されたカスタムデザインのプリセットが入力されます。

新しいプリセットを作成し、カスタム」タブに入力します：

1. **ホーム**画面から**新規ファイルの作成**ペインに移動します。
2. ファイルの保存場所、寸法、解像度、カラーモード、背景に影響を与えるように調整します。
3. **プリセットフィールドセットで**、隣の アイコンをクリックして、**新規プリセットダイアログを**開きます。
4. プリセットの名前を入力し、**OK**ボタンをクリックします。新しいプリセットが**カスタム**タブに入力されます。

過去のプロジェクト

以前のプロジェクトセクションには、Gemstone に保存されたファイルが表示されます。画像の下には、ファイル名や最終更新日時など、画像に関連する情報が表示されます。

既存のプロジェクトを開くには

既存のプロジェクトを開くには、プロジェクトのサムネイル画像をダブルクリックして、ファイルの種類に応じて**ACDSee RAW**または**エディターで**ファイルを開きます。

最近のプロジェクトをクリアする：

ホーム画面で、メインメニューから**ファイル**｜**最近開いたファイル...**｜**最近開いたファイルリストを消去**を選択します。

4章 : プラグイン

プラグインを使う

プラグインは、より大きなプログラムに機能を追加するソフトウェア・モジュールである。Gemstone にはさまざまなプラグインが標準装備されている。

プラグインの種類

プラグイン	処方箋
画像デコード	ファイルをバイナリ形式からGemstone に表示される画像に変換します。デコードプラグインにより、Gemstone 、さまざまなファイル形式の画像を表示することができます。Gemstone で表示できるファイルは、ホスト・コンピューターにインストールされているデコード・プラグインによって異なります。
画像エンコード	Gemstone で表示されている画像をバイナリファイル形式に変換する。エンコードプラグインを使用すると、Gemstone 、画像をさまざまなファイル形式に保存 (または変換) できます。Gemstone で編集・保存できるファイルは、ホストコンピュータにインストールされているエンコードプラグインによって異なります。
アーカイブ	Gemstone 、さまざまなファイル形式のアーカイブを表示・保存できる。Gemstone で表示・作成できるアーカイブは、ホストコンピュータにインストールされているアーカイブプラグインによって異なります。
カメラ	Gemstone 、デジタルカメラの画像を閲覧し、ハードドライブに転送することができる。
コマンド拡張	Gemstone に機能を追加。例えば、インターネット上で画像を共有するためのプラグインがある。
ペイン拡張	デジタル画像のプリント注文などのタスクを実行できるペインをGemstone に追加します。

Gemstone は、ACD Systems によって認証されていないプラグインの品質を保証することはできません。他のソフトウェアと同様に、あなたはプラグインがウイルスに感染していないこと、そしてプラグインを製造した会社が信頼に足るものであることを信頼することになる。

プラグインの管理

プラグイン設定 ダイアログボックスには、ホストコンピュータにインストールされているすべての ACDSee プラグインの一覧が表示され、Gemstone が使用するプラグインを制御することもできます。

プラグイン設定ダイアログボックスにアクセスするには:

メニューから**ツール** | **プラグイン設定...**を選択します。

プラグインの無効化

プラグイン設定 ダイアログボックスにリストされているプラグインは、Gemstone がそれを使用しないように無効にすることができます。

プラグインを無効にするには:

1. **プラグイン設定** ダイアログボックスで、[プラグイン] タブのいずれかを選択します。
2. 不要になったプラグインの名前隣のチェックボックスをオフにします。
3. [OK] をクリックしてください。

プラグインの順序を変更する

一部のファイルフォーマットは、複数のプラグインでサポートされています。ただし、その場合は、Gemstone を使用して、ファイルフォーマットの読み取りまたは書き込みに使用するプラグインを制御することができます。**プラグイン設定** ダイアログボックスにプラグインが表示される順序は、Gemstone が、ファイルの読み取りまたは書き込みに使用するプラグインを決定する順序と同じです。

プラグインの順序を変更するには:

1. **プラグイン設定** ダイアログボックスで、[プラグイン] タブのいずれかを選択します。
2. **プラグイン** リストからプラグインを選択してください。
3. 次のいずれかを行ってください:
    - **上へ移動** ボタンをクリックすると、プラグインがリストの上部に移動します。
    - **下へ移動** ボタンをクリックすると、プラグインがリストの下部に移動します。
4. [OK] をクリックしてください。

プラグインのプロパティの表示とヘルプ

特定のプラグインを表示し、そのプロパティを設定することができます。

プラグインのプロパティを表示する:

1. **プラグイン設定** ダイアログボックスで、プラグインタブのいずれかを選択します。
2. プラグインリストでプラグインを選択します。
3. **プロパティ**ボタンをクリックする。

プラグインのヘルプファイルを見るには:

1. **プラグイン設 定** ダイアログボックスで、プラグインタブのいずれかを選 択します。
2. **プラグインリスト で**プラグインを選 択します。
3. **プラグインヘルプボタンを**クリックします。

5章：ACDSee RAW

ACDSee RAWについて

ACDSee RAWは、RAW、JPEG、その他のファイル形式を非破壊で処理できます。非破壊とは、加えた変更が元の画像を永久に変更しないことを意味します。

ACDSee RAWでできること:

- AI超解像で画像を強化しましょう。
- 露出、ホワイトバランス、ライティング、カラー、トーンカーブ、ソフトフォーカス、エフェクト、スプリットトーン、ポストクロップビネットツールを使って画像を調整したり、RAW画像の出力カラースペースを設定したりできます。
- シャープネス、ノイズ除去、肌調整、色収差ツールを使って画像のディテールを調整。
- レンズの歪み、回転と直線、パース、ビネット補正、トリミングツールを使って画像のジオメトリを修正します。
- 赤目軽減ツールで画像を修復したり、キズを除去する。

ACDSee RAWでファイルを開く

ACDSee RAWは、RAW写真ファイルを選択すると自動的に開きます。RAWファイルはネガのようなものだ。RAWファイルには、写真を撮影する際にデジタルカメラのセンサーが収集したすべてのデータが含まれています。

以下のオプションは、ACDSee RAWでRaw画像を開きます:

- メインメニューから**ファイル**｜**開く...**を選択し、開くRAWファイルを選択します。
- **ホーム画面の以前のプロジェクト**ペインで、以前に開いたRAWファイルを選択します。

異なるフォーマットの画像をACDSee RAWで開くには:

メインメニューから**ファイル**｜**ACDSee Rawで開く...**を選択します。

Gemstoneは、ジオメトリ歪み補正タグを含むDNGファイルにジオメトリ補正を自動的に適用します。Adobe DNG Converter©から作成されたDNGファイルは、多くの場合、マイクロ4/3rdsカメラ用の幾何学的歪曲タグを生成します。

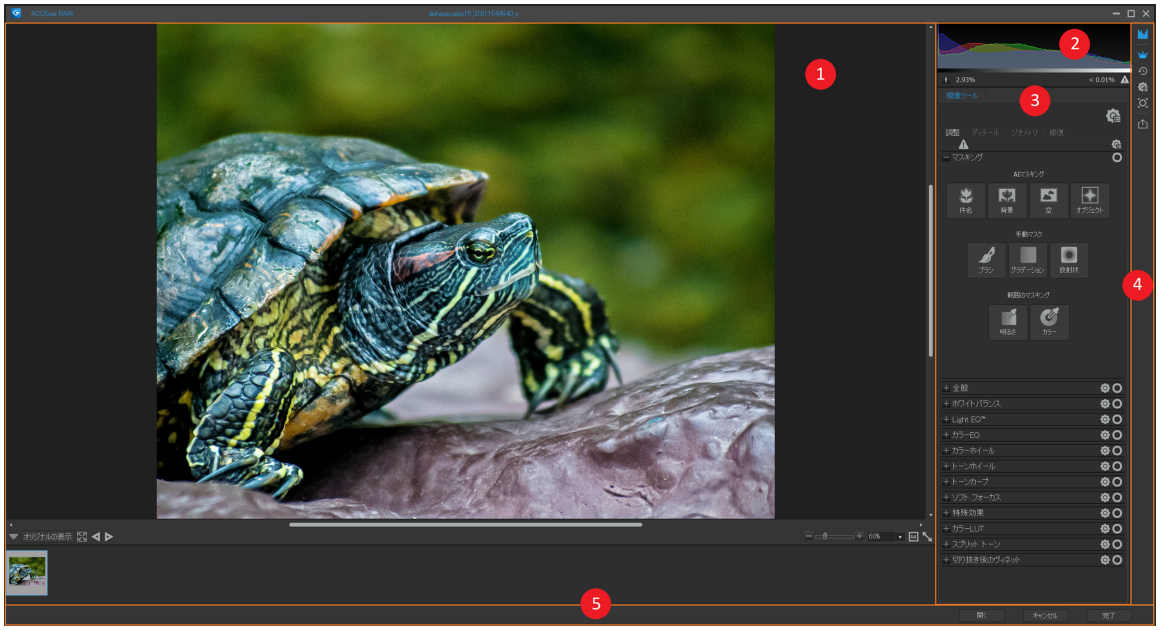
RAWファイルに加えた変更を恒久的に保存するには、変更内容を別のファイルとして別のファイル形式(JPEG、PNG、TIFFなど)で保存するか、**Ctrl + E**キーを押すか、右側のツールバーの**輸出**ボタン( ) をクリックしてRAWファイルをエクスポートします。

ACDSee RAWインターフェース

ACDSee RAWインターフェース

ACDSee RAWインターフェイスは5つのペインで構成されています:

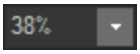
1. 表示エリア
2. ヒストグラム
3. 開発ペイン
4. ツールバー
5. ボタンバー



表示エリア

画面中央の大きな部分にある**表示エリアは**、開いた画像の現在の状態を表示するために使用されます。

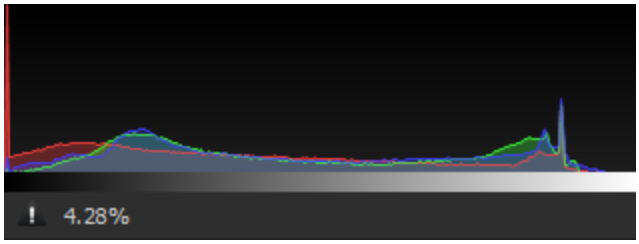
表示領域のオプション

オリジナルを表示		クリックしたまま元の画像を表示する。ボタンを離すと、編集した画像に戻ります。
フルスクリーン		クリックすると、最終画像の全画面プレビューが表示されます。
前の画像		クリックすると前の画像に戻ります。
次の画像		クリックすると次の画像に進みます。
フィルムストリップを表示		クリックするとフィルムストリップが表示されます。
フィルムストリップを隠す		フィルムストリップを隠すにはクリックしてください。
ズーム・スライド		スライドを右に動かして画像を拡大する。スライドを左に動かすと画像がズームアウトします。
ズーム率		ズームレベルを設定するには、数値を入力するか、ドロップダウンリストから数値を選択します。
実寸		クリックすると実際のサイズに戻ります。
フィットイメージ		画像を表示領域に合わせるにはクリックしてください。

ヒストグラム

ヒストグラムは、画像の各色チャンネルの色の強さの分布を表すグラフです。**ヒストグラムを**有効にすると、ツールの右側の列の一番上に表示されます。

ヒストグラムを有効にするには、ツールバーの アイコンをクリックするか、**H** キーを押します。**ヒストグラムを**無効にして表示から外すには、ツールバーの アイコンをクリックします。



クリップされたピクセルの割合は、**ヒストグラム**グラフの真下にパーセント値として報告されます。

開発ペイン

現像ペインには、**ACDSee RAW**の主な機能が集約されています。**表示領域の**右側、**ヒストグラムの**真下にある**現像**ペインで使用できるツールは、ツールバーで選択されたものです。

現像ペインには4つのツールがあります：

- 開発ツール
- 歴史
- 現像プリセット
- スナップ写真

開発ツール

ツールバーの王冠 アイコンをクリックするか、**Ctrl + Shift + T** キーを押すと、**現像ツール**ペインが有効になります。

開発ツールペインは4つのタブで構成されています、

- チューン
- 詳細
- 幾何学
- 修理

ツールオプションの開発

元に戻す		最後のアクションを削除する。
やり直し		アンドゥによって削除された最後のアクションを元に戻す。
デフォルトにリセット		
全グループを拡大		選択したタブの下にあるすべてのグループを展開します。
すべてのグループを折りたたむ		選択したタブの下にあるすべてのグループを折りたたむ。
自動折りたたみグループ		有効にすると、すべてのタブのすべてのグループが折りたたまれた状態で開きます。
現像設定を調整する		
最後に保存した状態に戻す		選択したグループのフィールドをリセットして、最後に保存した設定と一致させる。
デフォルトにリセット		選択したグループのフィールドをデフォルトにリセットする。
適用 最終使用		最後に使用したフィールド設定を現在の画像に適用する
プリセット		プリセットされた画像設定の豊富なリストを表示するために選択します。
プリセットを保存...		を選択して **現像設定プリセットの保存** ダイアログを開き、プリセットに保存する設定を選択します。
プリセットの管理...		**プリセットの管理** ダイアログを開き、既存のプリセットを削除したり、名前をつけたりできます。
設定をコピー...		**コピー設定** ダイアログを開き、開発設定を選択してクリップボードにコピーできます。
ペースト設定		**設定のコピーダイアログで**選択した現像設定を、それぞれのグループに貼り付けます。

歴史

履歴 ペインは、ツールバーの アイコンをクリックするか、**F9** キーを押すことで有効になります。

ヒストリペインは、画像に加えられた一連の変更を表示したり、編集順序をジャンプしたり、以前に適用した調整に戻したりするのに使用します。例えば、カラー調整、シャープネス、露出調整といった一連の調整を画像に適用した後で、カラー調整だけの状態に数ステップ戻したい場合は、**ヒストリー**ペインを使って編集シーケンスのその時点まで遡ります。

特定の調整に戻るには、**履歴**ペインで目的の調整を選択してダブルクリックするか、ペインの下部にある**すべて元に戻す**ボタンをクリックしてすべての調整を元に戻します。

現像プリセット

現像プリセット ペインは、ツールバーの アイコンをクリックするか、**Ctrl + Shift + P** キーを押すことで有効になります。

現像プロセスを簡単にするには、**現像プリセット** ペインを使用して、グローバルプリセットを作成、削除、管理、分類します。(詳細は現像プリセットを参照)。

スナップ写真

スナップショット ペインは、ツールバーの アイコンをクリックするか、**P** キーを押すことで有効になります。

スナップショットにより、開発ワークフローのどの時点でも調整が可能です。新しい調整が行われたら、その時点までの作業を保存するためにスナップショットを撮る。スナップショットを選択することで、以前のバージョンの編集に戻ることができます。プリセットとは異なり、スナップショットは画像に直接保存され、自動的に現像ワークフローに再適用されます。

スナップショットを撮る

1. 画像を調整する。
2. **スナップショットアイコンを**クリックします。
3. **スナップショット** ペインの下部にある、 アイコンをクリックします。
4. **新しいスナップショット** ダイアログで、スナップショットの名前を入力し、**OK**をクリックします。保存されたスナップショットは**スナップショット** ペインに一覧表示されます。

スナップショット・オプション

現在の設定に更新	現在保存されている画像設定をスナップショットに適用し、以前にスナップショットに保持されていた設定をすべて消去します。
選択された適用	スナップショットの設定を画像に適用します。
選択削除	**スナップショット** ペインからスナップショットを削除します。
選択した名前の変更	選択したスナップショットの名前を変更します。

ツールバー

ツールバーは**ACDSee RAW**インターフェースの右端にあります。

ツールバーには、現像 ペインに表示するための5つのアイコンがあります:

- ヒストグラム
- ツール
- 歴史
- プリセット
- スナップ写真

ボタンバー

ボタンバーは**ACDSee RAW**インターフェースの下部にあります。

ボタンバーには、現像ペインでファイルを管理するための3つのボタンがあります：

- **開く**画像に加えた変更を保存し、その画像を**エディタ**.
- **キャンセル**画像への変更をキャンセルして閉じます。**ACDSee RAW**.
- **完了**変更内容を保存し、終了します。**ACDSee RAW**.

RAW処理

現像ツールペインで画像を調整する場合、元のファイルが変更されることはありません。変更は別のファイルに保存され、画像を開くたびに適用されるため、非破壊現像が可能です。画像の調整のほとんどは、**現像ツール**ペインで行うことをお勧めします。

現像済み画像を**現像ツール**ペインで開くと、以前の編集が適用された状態で表示されます。いつでも画像を再確認して、前回の設定を調整することができます。

現像設定がどのように保存されるかについては、Gemstoneはどのように画像に変更を保存するかを参照してください。

イメージの開発

イメージを膨らませる：

1. **開発ツール**ペインを選択します。
2. **チューン**タブで、以下のグループの開発を調整する：
    - マスキング
    - 一般
    - ホワイトバランス
    - ライトEQ
    - カラーEQ
    - トーンカーブ
    - ソフト・フォーカス
    - 効果
    - カラーLUT
    - スプリット・トーン
    - ポスト・クロップ・ヴィネット
    - 出力色空間(RAWファイルの場合)
2. **詳細**タブで、以下のグループのデベロップ調整を行う：
    - マスキング
    - シャープニング
    - ノイズ・リダクション
    - スキン・チューン
    - 色収差
3. **ジオメトリー**タブで、以下のグループの現像調整を行う：
    - レンズ補正
    - ローテート＆ストレート
    - パースペクティブ

- 作物
- ヴィネット補正

4. **修理**"タブで、以下のグループの現像調整を行う:
    - 修理
    - 赤目軽減

保存とキャンセル

画像を現像したら、次のワークフローのステップに応じて、画像を保存するための多くのオプションの中から1つを選択します。

画像を保存するには

1. **完了を**クリックする。
2. 以下のいずれかを選択する:
    - **セーブ**: 変更を保存します。
    - **名前を付けて保存**:現像した画像のコピーを新しい名前またはフォーマットで保存します。
    - **破棄**:変更点を破棄する。
    - **キャンセル**: 画像を保存せずに、すべての変更をそのままに現像の同じ画像に残します。

画像の変更を破棄し、前のモードに戻る:

キャンセルをクリックする。

RAWファイルに直接変更を保存することはできません。RAWファイルへの変更は、別のファイルタイプとして保存する必要があります。

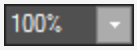
ヒストグラムと画像表示コントロール

画像を現像している間は、右下にあるズームコントロールで倍率を調整します。

露出調整中に**露出警告** ⚠ と**ヒストグラムの**両方にアクセスできるのは非常に便利です。**ヒストグラムの**下には、露出アンダーと露出オーバーのピクセルのパーセンテージが表示されます。

ヒストグラム・ペイン		現在の画像のヒストグラム・プレビューを表示します。ヒストグラムペインには、写真の赤、緑、青のカラーチャンネルが表示されます。ヒストグラムを開いたままにしておくと、ヒストグラムにすべての調整が反映されるので、露出を調整するときに特に便利です。 ヒストグラムの下部には、画像のハイライト部(⚠)のディテールが失われた場合や、暗部(⚠)のディテールが失われた場合に通知するアイコンが表示されます。この2つのアイコンの横の数字は、シャドウとハイライトのどちらかでディテールが失われたピクセルのパーセンテージを表しています。
切り取られたシャドウとハイライト	⚠ ⚠	クリップされたシャドウとハイライトを表示します。アイコンをクリックするか、キーボードのEキーを押すと、画像の露出オーバーと露出アンダーの部分がハイライトされます。シャドウ・ハイライトツールが有効な場合、アイコンは青色になり、無効な場合は灰色になる。
元に戻す/やり直し	↶ ↷	スライダーごとの変更、調整ごとの変更を**取り消すには**、**元に戻す**ボタンを使います。元に戻すをクリックする前に選択していたオプションに戻るには、**やり直し**ボタンを使用します。
リセット・グループ	↻	グループ内の選択された設定を破棄し、グループをデフォルト設定に戻す。個別のグループを使用して画像に変更を加えた場合、編集したグループ専用の**グループのリセット**ボタンが青くなります。関連する**グループのリセット**ボタンをクリックすると、画像がデフォルト設定にリセットされます。
すべてのグループをリセット	↻	全グループの選択した設定を破棄し、全グループをデフォルト設定に戻す。個々のグループを使って画像に変更を加えると、**すべてのグループをリセット** ボタンが青くなります。**すべてのグループをリセット**ボタンをクリックすると、画像がデフォルト設定にリセットされます。

プレビュー		グループ内で行った変更をオンまたはオフにします。このボタンは各グループで利用でき、各グループのデベロップ設定の効果を見ることができる。アイコンが緑色の場合、グループの変更が表示されます。グレーのアイコンは変更が非表示であることを示す。
開発設定		個々のグループの現像設定を最後に保存した設定、"Default"、または "Last Used "にリセットします。または、、設定をプリセットとして保存したり、コピーしたり、貼り付けたりすることもできます。
開発設定 すべて		画像の開発設定 すべてを最後に保存した設定、"Default"、または "Last Used" にリセットします。または、、設定をプリセットとして保存したり、コピーしたり、貼り付けたりすることもできます。
フィルムストリップを表示		フィルムストリップ表示のオン / オフを切り替えます。
オリジナルを表示		変更点のオン・オフを切り替え、変更点をオリジナルと比較する。
フルスクリーン表示		画像をフルスクリーンで表示します。プレスF を押して全画面を表示します。いずれかのキーを押して現像に戻る。
前の画像		フィルムストリップ表示で前の画像を表示します。
次の画像		フィルムストリップビューに次の画像を表示します。
実寸		現在の画像を実際のサイズに戻します。
ナビゲーター		ナビゲーターアイコンは、画像が拡大されている場合、または実寸大アイコンがクリックされている場合にのみ表示されます。ナビゲーターアイコンをクリックすると、画像の小さな複製が表示されます。次に、カーソルを画像の拡大したい部分にドラッグします。カーソルを離すと、画像の任意の場所に定位する。
フィットイメージ		ACDSee RAWの領域内に収まるように画

		像を縮小します。
オリジナルを表示		変更のオン・オフを切り替え、変更をオリジナルと比較します。
ズームスライダー		右にドラッグすると画像のサイズが大きくなり、左にドラッグすると小さくなる。
ズームドロップダウンリスト		選択できるズームサイズのリストを表示します。

フィルムストリップ

画面下のフィルムストリップをクリックすると、他の画像を見ることができます。

フィルムストリップを表示するには、フィルムストリップを表示 アイコン をクリックします。前の画像 と次の画像 アイコンを使って、フィルムストリップ画像をナビゲートします。

フィルムストリップに他の画像がない場合は、**完了**ボタンをクリックして**ホーム画面**に戻り、現像する別の画像を選択します。

複数の画像をフィルムストリップに入力するには、**ホーム**画面で複数の画像を選択し、**入る**キーを押します。選択した画像はすべてフィルムストリップに入力されます。

フィルムストリップ右クリックメニュー

オリジナルに戻す	画像の変更をすべて削除し、元の状態に戻します。
設定をコピー...	**コピー設定**ダイアログを開き、コピーする現像設定を選択します。
ペースト設定	**コピー設定**ダイアログで選択されている設定を選択画像に貼り付けます。
ファイルエクスプローラーに表示する	選択したファイルを Windows ファイルエクスプローラーで開きます。
パスとしてコピー	選択したファイルのファイルパスをクリップボードにコピーします。
AI超解像...	クリックして AI 超解像ダイアログを読み込みます。
プリセットを適用する	クリックすると、画像に適用できるプリセットの一覧が表示されます。
すべて選択	フィルムストリップ内のすべての画像を選択します。

ビューのカスタマイズ

開発ツールペインの本体を右クリックし、以下のいずれかを選択して、ペイン内でのグループの展開および折りたたみ方法をカスタマイズします：

- **すべてのグループを展開**: ペイン内のすべてのグループを展開します。
- **すべてのグループを折りたたむ**: 開いているすべてのグループを折りたたみます。
- **グループの自動折りたたみ**: スクロールすることなく、グループを1つのペインにまとめておくのに便利なこのデフォルト設定は、自動的にグループを折りたたみ、作業グループを開いたままにします。

取り消しとやり直し

履歴ペインの使用

画像に加えられた一連の変更を確認するには、**履歴** ペインを使用します。また、**ヒストリー**ペインを使用すると、編集シーケンスをジャンプして、以前に適用した調整に戻すことができます。例えば、カラー調整、シャープネス、露出調整といった一連の調整を画像に行った場合、カラー調整だけを適用した写真の状態に数ステップ戻すには、**履歴**ペインを使ってその時点に移動します。

履歴ペインを開くには、ツールバーの アイコンをクリックするか、**F9** キーを押します。

特定の調整に戻るには、**履歴**ペインで目的の調整を選択し、ダブルクリックします。また、**元に戻す/やり直す**ボタンで編集を元に戻すこともできます。より包括的な補正を行うには、**すべて元に戻す**を選択してすべての調整を元に戻します。

カラーピッカーの使用

現像ツールペインでカラーピッカーを使用する場合、カラーピッカーの横に表示されるRGB値は、編集前のオリジナル画像に関係します。

元に戻す/やり直しボタンの使い方

画像の編集時に、変更を元に戻したり、やり直したりできます。

変更を取り消す:

現像ツールペインで、以下のいずれかを行う:

- 右ペインの上部にある**元に戻す**ボタンをクリックします。
- キーボードショートカット **Ctrl + Z** を使う。

変更をやり直す:

現像ツールペインで、以下のいずれかを行う:

- 右ペインの上部にある**やり直し**ボタンをクリックします。
- キーボードショートカット **Ctrl + Y** を使う。

履歴ペインは、変更の取り消し/やり直しにも使用できます。「履歴ペイン参照」。

コピー& ペースト

での**現像ツール**ペインでは、複雑な調整を一度実行すれば、正確な調整をコピーして他の画像に適用することで、無制限に多くの画像に適用できます。

設定はプリセットとして設定することができます。

画像から現像設定をコピーして、他の画像に適用する:

1. **現像ツール**ペインで画像を調整した後、**現像設定を調整**ボタンをクリックします。
2. ドロップダウンメニューから**設定をコピー**...を選択します。
3. **コピー設定**ダイアログで、コピーする設定を選択します。
4. **OK**をクリックする。
5. フィルムストリップで画像を右クリックし、コンテキストメニューから**設定を貼り付け**...を選択します。
6. または、フィルムストリップから別の画像に切り替え、**現像設定を調整**ボタンをクリックします。
7. ドロップダウンメニューから**ペースト設定**...を選択する。

チューン、**詳細**、**ジオメトリー**、**修理**タブの上部に青い四角いアイコンが表示され、変更が加えられたことを示します。

1つの画像から設定をコピーして、寸法の異なる2つ目の画像に貼り付ける場合、設定は自動的にターゲット画像に合わせて拡大縮小されます。

画像の保存

現像ツールペインでは、変更は非破壊で行われるため、現像済みの画像を開くたびに、保存時とまったく同じ調整が行われます。これにより、画像に戻って調整を元に戻したり、さらに微調整したりすることができる。

RAWファイルに加えた変更を永久に保存するには、変更内容を別のファイル形式(JPEGやTIFFなど)で保存します。

画像の保存

画像を現像した後、ワークフローに応じて、画像を保存するための多くのオプションの中から1つを選択します。

画像を保存するには

1. **完了**をクリックする。
2. 以下のいずれかを選択する:

セーブ	変更を保存する。
名前を付けて保存	現像した画像のコピーを新しい名前またはフォーマットで保存します。 ファイルの種類に応じて、以下のいずれかのチェックボックスが**名前を付けて保存**ダイアログボックスの左下に表示されます: • **メタデータを保持**:新しい画像にメタデータを保持します。 • **画像にカラープロファイルを埋め込む**:**カラーマネージメント**で選択したカラープロファイルを新しい画像に保持します。
廃棄	変更はすべて破棄する。
キャンセル	画像を保存することなく、変更内容をそのままに**開発する**同じ画像に残します。

画像の変更を破棄し、前のモードに戻る:

キャンセルをクリックする。

RAWファイルに直接変更を保存することはできません。RAWファイルへの変更は、別のファイルタイプとして保存する必要があります。

オートセーブ

画像の現像が終わるたびに保存オプションを選択するのを避けるため、**自動保存を**有効にします。**自動保存が**有効になっている場合、**完了 を**クリックするか、フィルムストリップから別の画像を選択すると、Gemstone が自動的に変更を保存するよう促します。**変更を保存する**ダイアログは表示されなくなります。

オートセーブを無効にするには

1. メインメニューから**ツール**｜**オプション**...を選択します。
2. **オプションダイアログで**、**ACDSee RAWを**クリックします。
3. **すべてのACDSee RAW調整を自動保存**チェックボックスをオフにします。

ACDSee RAWを開いている間は、**ツール**｜**オプションにアクセスできません。**

自動保存は RAW 画像では使用できません。

現像プリセット

現像の設定をプリセットとして保存し、他の画像にも同じ調整を適用できます。プリセットは、同じ変更を適用するために毎回手順を繰り返すことなく、画像にすばやく変更を適用するために使用します。例えば、常に**コントラスト**ツールの値を25、**中間調**ツールの値を-8にして画像を補正している場合、これらの設定をプリセットとして保存しておけば、今後コントラストや中間調の設定を変更する際にすぐに適用できます。

プリセットは、画像に一貫した設定を適用することを保証し、1つまたは複数の現像設定で作成できます。チューン、詳細、ジオメトリー、修理タブにまたがるすべての開発する設定からプリセットを保存することが可能です。または、1つのタブ内の全グループの設定からプリセットを保存することもできます(**チューン**タブの全設定など)。または、**カラーEQ**グループなど、個別のグループごとにプリセットを保存することもできます。

現像をより簡単にするには、**現像プリセット** ペインを使用して、グローバルプリセットを作成、削除、管理、および分類します。

画像に複数のプリセットを適用プリセットが追加されるたびに、設定は前の設定の上に適用されます。

現像プリセットペインを使う

現像プリセットペインを使用してプリセットを作成します:

1. **現像プリセットアイコンを**クリックします。
2. タブを選択し、グループ内で画像に修正を加える。
3. **現像プリセット**ペインの下部にある**新規プリセットを作成**ボタンをクリックします。
4. **現像設定プリセットの保存**ダイアログで、プリセットに保存する設定を選択し、プリセットの名前を入力します。
5. **OKを**クリックする。

現像プリセットペインを使用してプリセットの名前を変更します:

1. **現像プリセット**ペインで、名前を変更するプリセットを右クリックし、コンテキストメニューから**プリセットの名前を変更**を選択します。
2. **プリセットの名前を変更**ダイアログで、プリセットの新しい名前を入力します。
3. **OKを**クリックする。

プリセットを削除するには、現像プリセット ウィンドウを使用します:

1. 現像プリセット **現像プリセット**ペインで、削除するプリセットを右クリックし **プリセットを削除**を選択します。
2. **プリセットの削除**ダイアログで、**はい**をクリックします。

現像プリセット ペインを使用して画像にプリセットを適用します:

ACDSee RAWで画像を開いた状態で、**現像プリセットリストの**任意のプリセットをクリックします。画像は選択したプリセットで更新されます。

現像プリセットペインでカテゴリーを使う

現像プリセットペインのカテゴリは、プリセットの整理と管理に使用します。ACDSee Gemstone フォトエディター 15 を初めて開いたとき、現像プリセット ペインは、デフォルトのプリセットを含む一連の整理されたデフォルトのカテゴリで構成されています。

カテゴリーを作成する:

1. **現像プリセット**ペインのカテゴリヘッダを右クリックし、**新規カテゴリ**を選択します。
2. **新しいカテゴリーの**追加ダイアログで、**カテゴリー**名を入力し、**OKを**クリックする。

カテゴリーを削除するには

以下のいずれかを行う:

- **現像プリセット**ペインの既存のカテゴリを右クリックし、**カテゴリの削除**を選択します。
- カテゴリーに関連付けられている削除アイコンをクリックします。

プリセットをカテゴリーに追加する:

1. **現像プリセットペインで**、プリセットを右クリックします。
2. **カテゴリーの設定**を選択する。
3. カテゴリーのリストから選択して、選択したカテゴリーにプリセットを追加します。

カテゴリーからプリセットを削除する:

1. **現像プリセットペインで**、プリセットを右クリックします。
2. **プリセットの削除を**選択します。

プリセットを作成して適用する他の方法

タブからプリセットを作成する:

1. **現像ツール**ペインで、**調整**、**詳細**、**ジオメトリ**、**修復**タブのいずれかを選択します。
2. 画像を編集する。
3. タブの右上にある**現像設定の調整**アイコン( )をクリックします。
4. メニューから**プリセットの保存**...を選択します。
5. プリセットに保存するグループ設定を選択します。
6. **現像設定プリセットの保存**ダイアログで、プリセットの名前を入力します。
7. **OKを**クリックする。

グループからプリセットを作成する:

1. **現像ツール**ペインで、**調整**、**詳細**、**ジオメトリ**、**修復**タブのいずれかを選択します。
2. グループを選択し、画像を編集します。
3. グループの右上にある**このグループの現像設定を調整する**アイコン( )をクリックします。
4. メニューから**プリセットの保存**...を選択します。
5. **現像設定プリセットの保存**ダイアログで、プリセットの名前を入力します。
6. **OK**をクリックする。

プリセットを単一の画像に適用する

プリセットを単一画像に適用する:

1. ペイン、タブ、またはグループの上部にある**このグループの現像設定を調整する**アイコン をクリックします。
2. **プリセットメニューから**選択する。画像は選択したプリセットで更新されます。

プリセットはフィルムストリップの画像にも適用できます。フィルムストリップで画像を選択し、右クリックして**プリセットの適用を**選択します。次に、画像に適用するプリセットを選択します。画像は選択したプリセットで更新されます。

プリセットの名前の変更

プリセットはいつでも名前を変更できます。

プリセットの名前を変更する:

1. **現像ツール**ペインの右上にある**現像設定の調整**アイコン をクリックします。
2. **プリセットの管理**...を選択する。
3. **プリセットの管理**ダイアログでプリセットを選択し、**リネーム**クリックします。
4. プリセットの新しい名前を入力します。
5. **OK**をクリックして保存し、ダイアログを閉じる。

プリセットの削除

不要になったプリセットを削除する。プリセットを削除しても、すでにプリセットが適用されている画像には影響しません。

プリセットを削除する:

1. **現像ツール**ペインの右上にある**現像設定の調整**アイコン をクリックします。
2. **プリセットの管理**...を選択する。
3. **プリセットの管理**ダイアログでプリセットを選択し、**削除**クリックします。
4. **OK**をクリックして保存し、ダイアログを閉じる。

プリセットのインポートとエクスポート

プリセットをエクスポートして他のユーザーと共有。他のユーザーが作成したプリセットや、古いコンピューターに保存されているプリセットもインポートできます。

プリセットをエクスポートする:

1. **現像プリセット**ペインの一番下まで移動し、**プリセットの書き出し**アイコンをクリックします。
2. **プリセットのエクスポートダイアログで**、プラス ＋ 記号をクリックしてツリーを展開し、エクスポートするプリセットを選択するチェックボックスを有効/無効にすることで、エクスポートする現像プリセットを選択します。グローバル、タブ、グループのプリセットをエクスポートできます。

   ブランチの下にある特定のプリセットのチェックボックスをオン/オフして、特定のプリセットだけをエクスポートするように選択します。グレーのチェックボックスは、ブランチの下にあるいくつかのプリセットが選択されていることを示しますが、すべてが選択されているわけではありません。

3. ACDSee RAWプリセットを書き出すには、**ACDSeeプリセットを含める**チェックボックスをオンにします。
4. **エクスポートを**クリックする。
5. **名前を付けて保存**ダイアログで、ブラウズしてエクスポートされたプリセットの保存先を指定します。
6. フィールドに名前を入力し、**セーブ**クリックします。

プリセットをインポートする:

1. **現像プリセット**ペインの一番下まで移動し、**プリセットのインポート**アイコンをクリックします。
2. **開く**ダイアログで、プリセットの場所に移動します。
3. インポートするプリセットを選択し、**開く**をクリックします。
4. **プリセットのインポートダイアログで**、プラス ＋ 記号をクリックしてツリーを展開し、インポートするプリセットを選択するチェックボックスを有効 / 無効にします。グローバル、タブ、グループのプリセットをインポートできます。

   ブランチの下にある特定のプリセットだけをインポートするには、そのチェックボックスを有効/無効にします。グレーのチェックボックスは、ブランチの下にあるいくつかのプリセットが選択

されていることを示しますが、すべてが選択されているわけではありません。

5. **インポートを**クリックする。インポートしたプリセットをプリセット メニューの各グループから探します。

ACDSee RAW を使用してファイルをエクスポートする

エクスポート ツールを使用すると、さまざまな出力形式にファイルをすばやく簡単に保存することができます。

画像をエクスポートするには:

1. フィルムストリップから 1 つ以上の画像を選択します。
2. 次のいずれかを行ってください:

- **エクスポート** ボタンをクリックします。
- キーボードのショートカット キー **Ctrl + E** を使用してください。

3. [エクスポート] ダイアログボックスで選択を行うには、以下のテーブルを参照してください。

エクスポート オプション

宛先フォルダ

ソースフォルダと同じ

ソース画像があるフォルダを使用するには、このオプションを選択してください。

ファイル用の新しいサブフォルダを作成する チェックボックスをオンにすると、画像はソースフォルダのサブフォルダに保存されます。

特定のフォルダ

出力フォルダを特定の場所に変更するには、このオプションを選択してください。

ファイル名

テンプレートを使用してファイル名を変更する

テンプレートを使用すると、出力ファイル名を制御できます。テンプレートを使用しない場合、ファイル名は変更されません。重複するファイルには、アンダースコアと番号の接尾辞が付けられます。

テンプレート

ファイル名を変更するテンプレートを作成するには、[ファイル名を変更するテンプレートを使用する] チェックボックスをオンにします。新しいファイル名には、数字またはアルファベットの順番を指定したり、元のファイル名、新しい名前、または画像のメタデータに基づく名前を使用したりすることができます。

テンプレートフィールド

ファイルの名前を変更するために使用するテンプレートを表示します。

テンプレートにオリジナルファイル名を挿入するには、アスタリスク (*) を入力します。選択したオプションに応じて、数字またはアルファベット文字を挿入するには、1 つ以上の番号記号 (#) を使用します。

ドロップダウンリストの矢印をクリックして、最近使用したテンプレートを選択します。

挿入 | メタデータフィールド

ファイル名テンプレートにファイル固有の情報を挿入します。

		テンプレート フィールドにカーソルを置き、**挿入** をクリックします。挿入]ドロップダウンメニューから[メタデータフィールド]を選択して、[プロパティの選択]ダイアログボックスを開きます。挿入したいメタデータを選択し、次に**OK**をクリックします。
	挿入 | シーケンス番号	テンプレート内の番号記号(#)を、連続した数字またはアルファベット文字に置き換えます。下の「シーケンス番号のオプション」で、数字またはアルファベットの優先順位を選択してください。
	挿入 | オリジナルファイル名	テンプレート名内のアスタリスク記号 (*) を、オリジナルのファイル名に置き換えます。
	挿入 | シーケンス番号のオプション	シーケンスの最初の文字または数字を指定します。
	開始	入力した数字または文字から開始します。
形式		
ファイル形式		エクスポートした画像を保存するファイル形式を選択します。
フォーマット設定		このボタンをクリックして、選択したフォーマットの設定を変更します。
ピクセル形式		フォーマット設定の色深度を指定してください。
色空間		[色空間]チェックボックスをオンにして、ドロップダウンリストから色空間オプションを選択します。
出力サイズ		
画像のリサイズ		このオプションを選択して、画像の拡大縮小方法を指定します。
再サンプリング法		このオプションを使用して、画像のリサイズ(リサンプリング)に使用する方法を決定します。

	• **Bell**: 画像を滑らかにします。 • **Bicubic**: フォトリアリスティックな画像や、不規則または複雑な画像で良い結果を得られます。補間を使用して、画像の拡大に通常伴うギザギザを最小限に抑えます。 • **ボックス:** 画像のリサイズ時に、かなりのタイル化やジャギー(ギザギザの縁) が発生します。 • **B スプライン**: 滑らかな遷移を生成しますが、過度のぼかしが生じる場合があります。 • **ClearIQZ:** バイキュービックやランチョスよりも処理速度は遅いですが、写真、特に人物の写真を拡大する場合に最良の結果が得られます。 • **Lanczos**: 最も鮮明な画像を作成しますが、リングアーチファクトが発生する場合があります。 • **ミッチェル**: フォトリアリスティックな画像を拡大する際に、滑らかな変化を生み出します。このフィルターは、ランツォスのリング効果と他のフィルターのぼかし効果とのバランスが取れた、良い妥協点と言えます。 • **三角形 :** 画像の縮小および拡大に良い結果をもたらしますが、境界線がはっきり表示されます。
寸法	このオプションを選択すると、横向きまたは縦向きに関係なく、エクスポートする画像が設定された寸法に強制的に収まるようになります。寸法は、ピクセル、インチ、またはセンチメートルで入力してください。
幅と高さ	このオプションを選択すると、エクスポートする画像のサイズが、2つのボックスに入力した値の範囲内に収まるようにリサイズされます。
長い辺	画像の長い方の辺のみリサイズするには、このオプションを選択します。寸法をピクセル、インチ、またはセンチメートルで入力します。
短辺	画像の短い方の辺のみをリサイズするには、この

	オプションを選択します。寸法をピクセル、インチ、またはセンチメートルで入力します。
パーセンテージ	このオプションを選択すると、画像がオリジナルサイズのパーセンテージにリサイズされます。幅と高さのフィールドにパーセンテージの寸法を入力してください。
決議	ピクセル/インチまたはピクセル/センチメートルを設定するための解像度を入力してください。
拡大のみ	拡大は、指定した高さおよび幅よりも小さい画像のみのリサイズを行います。
削減のみ	指定した高さおよび幅よりも大きい画像のみをリサイズします。
拡大または縮小	すべての画像の高さと幅を指定したサイズにリサイズします。
オリジナルのアスペクト比を維持する	このオプションを選択すると、元の画像の縦横の比率が維持されます。**注記**: 長い辺または短い辺にリサイズされた画像も、元の縦横の比率が維持されます。
メタデータ	
メタデータ	**メタデータを保持:** このオプションを選択すると、選択した画像のメタデータがエクスポート前に確実に埋め込まれます。 **データベース情報を保持する:** このオプションを選択すると、エクスポート前にデータベース情報が確実に埋め込まれます。 **最終更新日を維持:** このオプションを選択すると、エクスポート前に最終更新日が正しく埋め込まれます。

オプション: 新しいプリセットのエクスポートボタン をクリックし、プリセットの名前を入力して、設定をプリセットとして保存することができます。適用するプリセットをリストから 1 つ以上選択してください。

- **エクスポート**をクリックしてください。

プリセットを編集するには、リストでプリセットをクリックし、編集を行い、[現在のエクスポートプリセットを保存] ボタン をクリックします。

ACDSee AI 超解像の使用

AI超解像 は、高度なアルゴリズムを使用して低解像度の写真をインテリジェントにアップスケールし、画像の品質を強化します。この機能により、画像の解像度とディテールが向上し、品質を損なうことなく、より鮮明で鮮明な画像になります。小さな写真を拡大する場合でも、デジタル画像の明瞭度を向上させる場合でも、AI超解像を使用すると、プロ並みの結果を簡単に実現できます。

AI機能をGPUで実行するには、DirectX 12機能レベル12_0以上が必要です。GPUのサポートレベルは、dxdiag.exe工具を実行して[ディスプレイ]タブを確認するか、お使いのデバイスの公式仕様書で確認できます。GPUが要件を満たしていない場合でも、AI機能はCPUを使用して実行されます。AI超解像のGPUアクセラレーションには、最低4GBのVRAMが必要です。

AI超解像の仕組み：

AI超解像は、画像内のパターン、テクスチャ、色を分析して画質を強化します。その後、複雑なアルゴリズムを適用して画像をアップスケールし、ノイズやぼやけを低減し、アーティファクトを除去し、明瞭度とディテールを維持するために必要な場所にピクセルを追加します。この機能は、小さな画像を拡大したり、トリミングした写真を拡大したりする場合に特に便利です。

AI超解像を使用する例：

- 低解像度の画像を拡大して大判印刷やディスプレイ用に最適化します。
- トリミングした画像の品質を強化
- 低解像度のカメラで撮影した古い写真のサイズを拡大する

AI超解像の適用方法：

AI 超解像 で画像を強化するには、次の手順を実行してください。

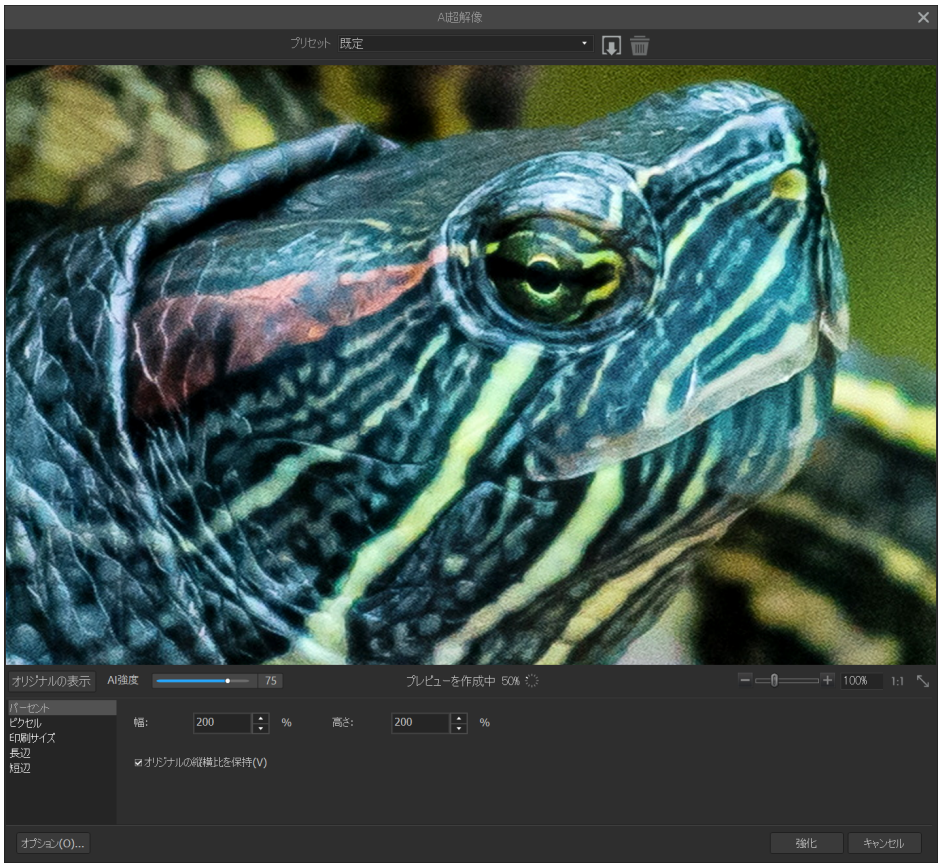
1. ACDSee RAWで強化したい画像を開きます。
2. **フィルムストリップ** で画像を右クリックし、**AI 超解像** を選択します。

フィルムストリップ が現在表示されていない場合は、アプリケーションの左下隅にある上向きの矢印ボタン

をクリックしてください。

3. **AI 超解像** ダイアログで、ご希望の設定を選択してください。パラメータを変更すると、プレビューが自動的に生成されるため、常にリアルタイムで結果を確認することができます。
4. **強化** をクリックして、画像に超解像を適用します。強化された画像は、デフォルトではオリジナルと同じフォルダに保存されます。この設定は、**AI 超解像** ダイアログの下部にある **オプション** で調整できます。

AI超解像による画像の強化が完了すると、その画像は**フィルムストリップ**に表示されます。



AI超解像を複数の画像に適用：

1. ACDSee RAW で強化したい画像を開きます。
2. **フィルムストリップ** で、次のいずれかを実行します。
   - 特定の画像を選択するには：**Ctrl** キーを押したまま、各画像をクリックします。
   - 一連の画像を選択するには：画像をクリックし、**Shift** キーを押したまま別の画像をクリックすると、その2つの画像とそれらが選択された間のすべての画像が選択されます。
3. 画像を選択したら、**フィルムストリップ** でそのうちの 1 つを右クリックし、**AI 超解像** を選択します。

フィルムストリップ が現在表示されていない場合は、アプリケーションの左下隅にある上向きの矢印ボタン

をクリックしてください。

複数の画像を選択した場合、プレビューウィンドウには最初の画像のみが表示されます。

4. **AI 超解像** ダイアログで、ご希望の設定を選択してください。パラメータを変更すると、プレビューが自動的に生成されるため、常にリアルタイムで結果を確認することができます。

5. **強化** をクリックして、画像に超解像を適用します。強化された画像は、デフォルトではオリジナルと同じフォルダに保存されます。この設定は、**AI 超解像** ダイアログの下部にある **オプション** で調整できます。

AI 超解像による画像の強化が完了すると、その画像は **フィルムストリップ** に表示されます。

設定:

使用する測定モードに関わらず、以下の5つのオプション設定が利用可能です:

オリジナルを表示	変更前のオリジナル画像を表示して、簡単に比較することができます。
AI強度	スライダーを調整して、強化における AI の影響力の程度を増減します。
ズーム	現在のプレビュー表示のズームを調整します。
実際のサイズ	プレビュー表示を、画像の実際のサイズを表示するように設定します。
画像のサイズ調整	プレビューウィンドウに画像が収まるようにプレビュー表示を設定します。

リサイズオプション:

画像出力のサイズと品質を決定するために、5つの異なるリサイズオプションを使用できます。

リサイズ方法	設定	説明
パーセンテージ		
	幅	画像の新しい幅を、元の画像のパーセンテージで入力します。
	高さ	画像の高さを、オリジナル画像のパーセンテージで入力してください。
	オリジナルのアスペクト比を維持する	オリジナル画像の幅と高さの比率を保持するには、このチェックボックスをオンにしてください。
ピクセル単位のサイズ		
	幅	画像の新しい幅をピクセル単位で入力してください。
	高さ	画像の高さをピクセル単位で入力してください。
	オリジナルのアスペクト比を維持する	オリジナル画像の幅と高さの比率を保持するには、このチェックボックスをオンにしてください。
	適合する	指定した幅に基づいてアスペクト比を維持するかどうかを指定します。さまざまな組み合わせが画像に与える影響の詳細については、リサイズ、回転、反転を参照してください。
印刷サイズ		
	幅	画像の新しい幅をピクセル単位で入力してください。
	単位	インチ、cm(センチメートル)、mm(ミリメートル)、またはピクセルから選択してください。
	高さ	画像の高さをピクセル単位で入力してください。
	決議	画像の解像度をインチあたりのピクセル数で入力してください。
	オリジナルのアスペクト比を維持する	オリジナル画像の幅と高さの比率を保持するには、このチェックボックスをオンにしてください。
	適合する	指定した幅に基づいてアスペクト比を維持するかどうかを指定します。さまざまな組み合わせが画像に与える影響の詳細については、リサイズ、回転、反転を参照してください。

リサイズ方法	設定	説明
長い辺		
	サイズ	単位を入力し、ドロップダウンメニューから単位を選択してください。そこでは、インチ、cm(センチメートル)、mm(ミリメートル)、またはピクセルから選択できます。
	決議	画像の解像度をインチあたりのピクセル数で入力してください。
ショートエッジ		
	サイズ	単位を入力し、ドロップダウンメニューから単位を選択してください。そこでは、インチ、cm(センチメートル)、mm(ミリメートル)、またはピクセルから選択できます。
	決議	画像の解像度をインチあたりのピクセル数で入力してください。

ACDSee RAWでのマスキング

被写体、背景、空をマスクするシングルクリックAIオプションを使用してローカルな調整を行ったり、ブラシ、リニア、ラジアルグラデーションマスクでより細かい手動調整を行うことができます。

設定した内容はプリセットとして保存しておくことができます。

ACDSee Rawで画像をマスクするには:

1. ACDSee RAWで、**調整**または**詳細設定**タブを選択します。
2. マスキンググループでは、以下のオプションのいずれかを使用する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

マスキング・オプション

AIテーマ	AIを使用して、画像内の被写体を検出して自動的に選択し、その上にマスクを適用する。
AIの背景	AIを使用して、画像内の背景を検出し、自動的に選択し、その上にマスクを適用します。
AIスカイ	AIを使用して、画像内の空を検出し、自動的に選択し、その上にマスクを適用します。
AI オブジェクト	AI オブジェクト を選択して、選択したオブジェクトを検出し、自動的にマスクを適用します。
ブラシ	現像ブラシを使って画像にマスクを塗ります。
線形勾配	線形グラデーションツールを使ってマスクを作成する。
放射状グラデーション	放射状グラデーションツールを使ってマスクを作成する。
輝度範囲	輝度範囲 ツールを使用してマスクを作成します。
カラーレンジ	カラー範囲 工具を使用してマスクを作成します。

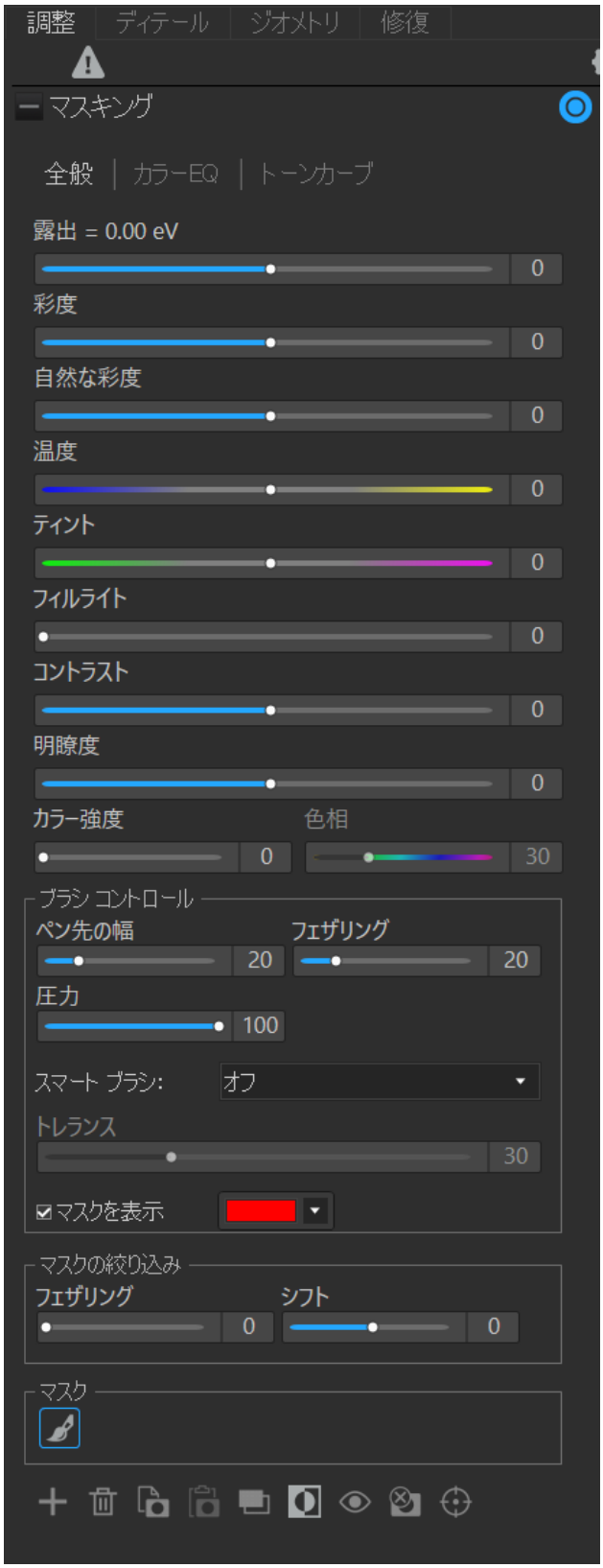
設定ボタン⚙ を使用して、スライダを最後に保存した設定または最後に使用した設定にリセットします。また、設定をプリセットとして保存したり、コピーしたり、貼り付けたりすることもできます。

線形グラデーションまたは放射状グラデーションマスクを右クリックすると、ブラシマスクに変換できます。

ブラシコントロールの調整

現像ブラシのコントロールは、マスクの適用を開始してから調整できる。オプションはマスキング・グループの下部に表示され、以下のものが含まれる:

ペン先幅	ブラシのサイズを調整します。**マウスホイールを使って**ペン先幅を調整するか、**ペン先幅**スライダーを調整することができます。
フェザリング	スライダーを調節して、ブラシのストロークと画像の間の移行の柔らかさをコントロールします。**Shift**＋**マウスホイールで**フェザリングの量を調整するか、**フェザリングスライダーを**調整する。
圧力	スライダーでブラシの強さを調節します。
スマートブラッシング	スマートブラシを使えば、特定の色、明るさ、または色と明るさの組み合わせでブラシをかけることができます。詳しくは現像ブラシの使い方をご覧ください。
寛容	スマートブラシの影響を受けるピクセルの範囲を増減します。詳しくは現像ブラシの使い方をご覧ください。
ショーマスク	マスクの表示を切り替える。ドロップダウンを使用して、マスクが表示される色を設定します。


調整
ディテール
ジオメトリ
修復
マスキング
全般
カラーEQ
トーンカーブ
露出 = 0.00 eV
0
彩度
0
自然な彩度
0
温度
0
ティント
0
フィルライト
0
コントラスト
0
明瞭度
0
カラー強度
色相
0
30
ブラシ コントロール
ペン先の幅
フェザリング
20
20
圧力
100
スマート ブラシ:
オフ
トレランス
30
マスクを表示
マスクの絞り込み
フェザリング
シフト
0
0
マスク

ACDSee RAWでマスクを管 理 する

追 加 マスクは、**マスキング**グループの一 番 下 にある＋**を**押 すことで、マスキングを開 始 した後 に追 加 することができます。各 マスクはボタンのすぐ上 の**マスク**セクションに表 示 され、セクション内 のマスクをクリックすることで素 早 く切り替 えることができる。

マスクのコピー& ペースト

マスクは、**マスキング**グループの一 番 下 にある**選 択 したマスクをコピー**を押 すことでコピーできます。コピーしたマスクは、**選 択 したマスクを**コピーボタンの右 隣 にある選 択 したマスクを貼 り付 けボタンを使 って貼 り付 けることができます。

コピーされたマスクは、ある画 像 から次 の画 像 に移 動 することができます。マスクがコピーされている場合 、**ACDSee RAW**で別 の画 像 を読 み込 むと、7 番 目 のマスク選 択 として**コピーしたマスクを貼 り付 け**が表 示 されます。このボタンを押 すと、コピーしたマスクが新 しい画 像 の最 初 のマスクとして貼 り付 けられます。**ACDSee RAWを**終 了 するか、アプリケーションを再 起 動 すると、コピーされたマスクはクリアされます。

コピー& ペーストされたマスクは、元 のマスクの種 類 に関 係 なく、ブラシマスクとしてペーストされます。

マスクの複 製

マスクの複 製 は、コピーと貼 り付 けボタンの右 にある選 択 マスクの複 製 ボタンで行 えます。

コピー& ペーストされたマスクや複 製 されたマスクは、設 定 ではなくマスクのみがコピーされます。

マスクの反 転

選 択 マスクの複 製 ボタンの右 にある選 択 マスクの反 転 ボタンを押 すと、マスクを反 転 させることができます。

マスキングツールバー

マスキンググループの一 番 下 には、マスキングツールバーがあります。これにはオプションも含 まれる:

新しいマスクを追加する	適用する新しいマスクタイプを選択するためのメニューを表示します。
現在選択されているマスクを削除する	現在選択されているマスクを削除する。
現在選択されているマスクをコピーする	現在選択されているマスクをコピーする。
ペーストマスク	現在コピーされているマスクを貼り付ける。
現在選択されているマスクを複製する	現在選択されているマスクの複製を作成します。
現在選択されているマスクを反転させる	現在選択されているマスクを反転する。
現在選択されているマスクを有効にする	現在選択されているマスクの表示機能を有効または無効にする。
現在選択されているマスクを消去	現在選択されているマスクの選択を解除する。
ピクセル・ターゲティング・マスク	ピクセルターゲティングポップアップダイアログを開く/閉じる。

AI オブジェクトツールの使用

AI オブジェクトツールは、指定した領域内のオブジェクトをインテリジェントに識別し、自動的にマスクを作成するため、写真内の特定の要素をすばやく正確に調整することができます。**露出**、**彩度**、**鮮やかさ**、**温度**、**色合い**、**フィルライト**、**コントラスト**、**明瞭度**、**カラー強度**、**カラーEQ**、**トーンカーブ**、**シャープネス**などのマスク設定を、写真上の1つまたは一連の選択マスクに適用できます。たとえば、写真全体に**フィルライト**を追加する代わりに、逆光になった被写体などの特定の領域にフィルライトを追加することができます。

AI オブジェクトツール

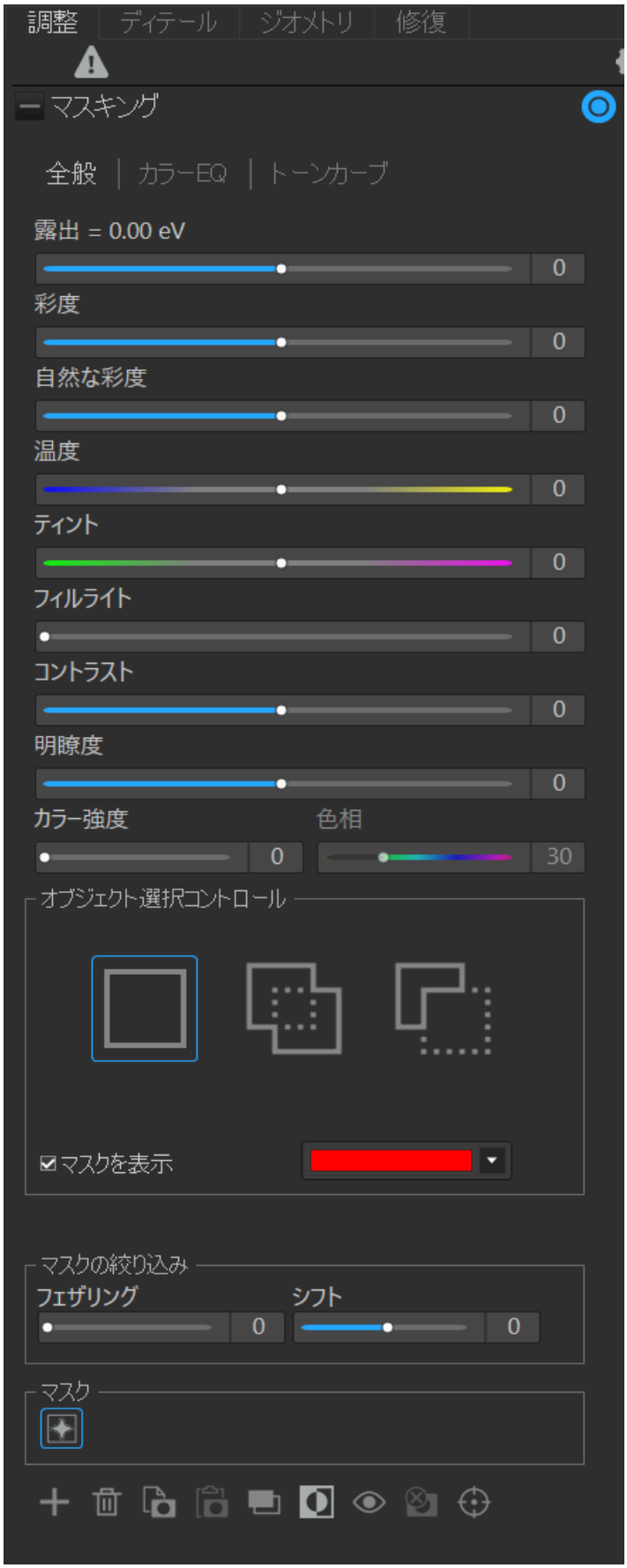
AI オブジェクト ボタン は、**調べ合わす** および **ディテール** タブの **マスキンググループ** にあります。

AI オブジェクトツールを使用するには:

1. **開発ツール** ペインの **調整** または **詳細** タブで、**マスキング** をクリックし、**AI オブジェクト** **マスキンググループ** で、コントロールパネルを開き、**AI オブジェクト** マスキングモードに入ります。
2. 以下のテーブルに従って、パネルで **AI オブジェクト** 設定を指定します。
3. マスクを配置したいオブジェクトの輪郭を大まかに描きます。より明確にするには、**マスクの表示** チェックボックスをオンにしてください。
4. スライダーを調整して、お好みの効果を得てください。

   別のマスク(最大 24 個まで使用可能)を適用するには、パネルの左下にある「+」をクリックして、マスキングオプションを選択します。マスクセクションに、選択したマスクの種類に関連する新しいアイコンが表示されます。現在選択しているマスクは青で囲まれます。各アイコンをクリックすると、いつでもマスクを再選択できます。

5. **保存** または **完了** を押します。


調整
ディテール
ジオメトリ
修復
マスキング
全般
カラーEQ
トーンカーブ
露出 = 0.00 eV
0
彩度
0
自然な彩度
0
温度
0
ティント
0
フィルライト
0
コントラスト
0
明瞭度
0
カラー強度
色相
0
30
オブジェクト選択コントロール
マスクを表示
マスクの絞り込み
フェザリング
シフト
0
0
マスク

オブジェクト選択コントロール

新しいマスクを作成 	このオプションを有効にすると、オブジェクトの大まかな輪郭を描画すると、新しいマスクが作成され、以前のマスクはすべて破棄されます。
現在のマスクを追加 	このオプションが有効になっている場合、オブジェクトを選択すると、それらが現在のマスクに追加されます。
現在のマスクから減算 	このオプションが有効の場合、オブジェクトを選択すると、現在のマスクからそのオブジェクトが差し引かれます。
マスクの表示 	このオプションをオンにすると、マスクが指定した色で表示されます。または、**S** キーを押したままにすると、画像上にマスクが表示されます。
マスクの絞り込み	
フェザリング	スライダーを調整して、マスクと画像の間の遷移の柔らかさを制御します。**Ctrl + マウスホイール**を使用して、フェザリングの量を調整するか、**フェザリング**スライダーを調整します。
シフト	マスクの端を拡大または縮小して調整します。スライダーを右に動かすと、マスクの範囲が拡大し、マスクされた領域が大きくなります。スライダーを左に動かすと、マスクの範囲が縮小し、選択範囲が狭くなります。

現像ブラシの使い方

現像ブラシは、写真の特定の部分にさまざまな編集を加えます。写真の**露出**、**彩度**、**鮮やかさ**、**温度**、**色合い**、**フィルライト**、**コントラスト**、**明瞭度**、**色の強さ**、**カラーEQ**、**トーンカーブ**、**シャープネスを**、ブラシでエフェクトをかけて調整します。例えば、写真全体にフィルライトを加えるのではなく、逆光の被写体など特定の部分にだけ加える。最大24個のマスクを適用して画像内の領域を分け、それぞれにユニークなエフェクト設定を割り当てます。

ブラシを開発する

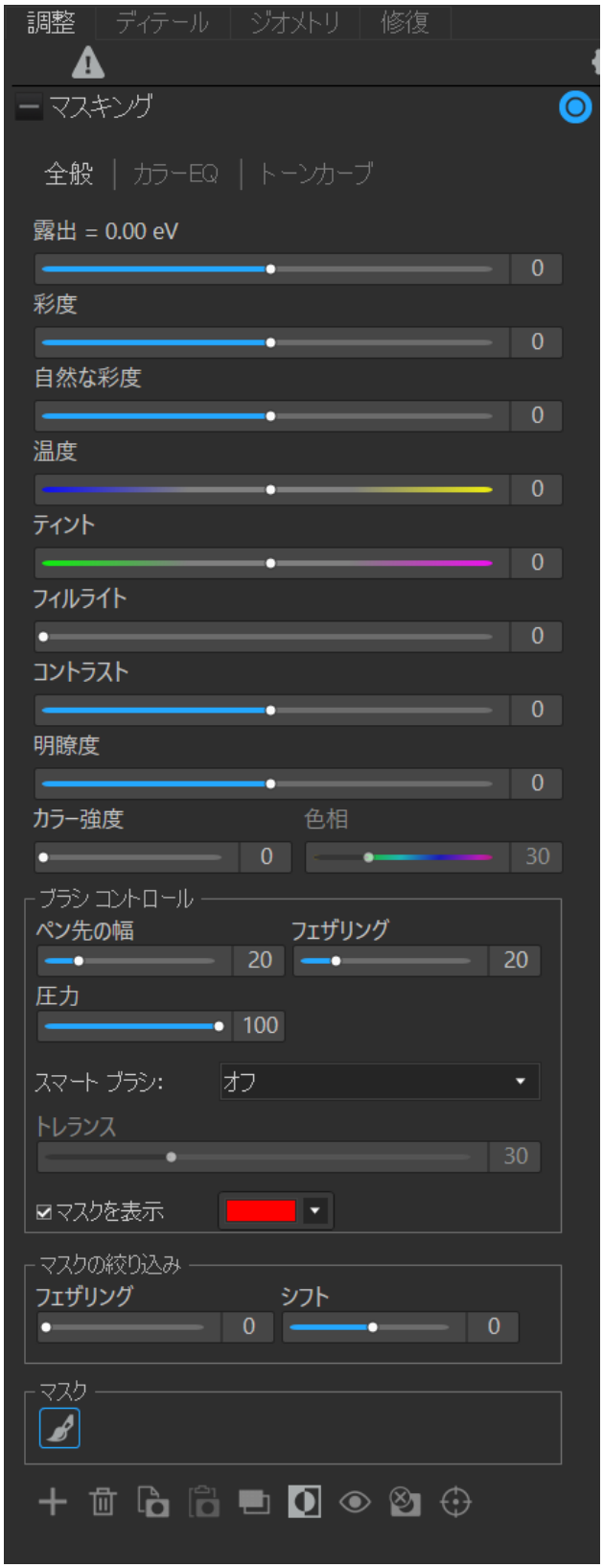
ブラシ現像ボタンは**調整**タブと**詳細**タブにあります。

現像ブラシを使うには

1. での **開発ツール**ペインの **チューニングまたは**詳細タブで **ブラシ**ボタン をクリックして、**ブラシ現像**パネルを開き、ブラシマスクモードに入ります。
2. パネルで、または作業中に、以下の表のようにブラシ設定を指定します。
3. 写真にエフェクトを塗り始める。
4. スライダーを調整し、好みの効果を得る。

   別のマスクを適用するには「最大24個まで利用可能」、下部の＋ボタンを押し、マスクの種類を選択する。新しいマスク・ボックスが前のマスク・ボックスの右側に表示されます。各マスクのアイコンを選択して、任意のマスクに戻る。青い輪郭は、現在選択されているマスクを表します。マスクの無効化/有効化 ボタンを使用して、任意のマスクを無効化または再有効化する。

5. **適用**または**完了**クリックする。


調整
ディテール
ジオメトリ
修復
マスキング
全般
カラーEQ
トーンカーブ
露出 = 0.00 eV
0
彩度
0
自然な彩度
0
温度
0
ティント
0
フィルライト
0
コントラスト
0
明瞭度
0
カラー強度
色相
0
30
ブラシ コントロール
ペン先の幅
フェザリング
20
20
圧力
100
スマート ブラシ:
オフ
トレランス
30
マスクを表示
マスクの絞り込み
フェザリング
シフト
0
0
マスク

ブラシのボタンにカーソルを合わせると、そのブラシのストロークが画像上に表示されます。ブラシ・ストロークは、**マスクを表示** チェックボックスの隣にあるドロップダウンで選択した色で表示されます。「デフォルトでは、色は赤です。」または、**S**キーを押しながら画像上のブラシストロークを見ることもできます。

すべてのスライダがゼロの場合、画像に変更が加えられていないため、ブラシのストロークがカラーで表示されます**マスクを表示**チェックボックスの隣にあるドロップダウンで選択。

マスクを無効にするには

マスクを無効にするには、非表示にしたいマスクレイヤーを選択し、**現在選択されているマスクを無効にする**ボタンをクリックしてマスクレイヤーを非表示にします。

マスクを再度有効にする:

マスクを再度有効にするには、再度表示させたいマスクレイヤーを選択し、**現在選択されているマスクを有効にする**ボタンをクリックしてマスクレイヤーを再度表示させます。

直線を作る:

Shiftキーを押しながら**現像ブラシを**使用すると、ブラシの移動方向を水平または垂直に固定できます。例えば、**シフトを**押しながらクリックし、水平にドラッグすると、シフトを押している間だけカーソルが水平に固定される。**シフトを**解除すると、フリーハンドのブラッシングに戻ります。**シフトを**解除してフリーハンド・ブラッシングに戻り、同じ線を描きながらもう一度**シフトを**押すと、ブラシのロックを解除して自由に再ロックすることもできる。

対角線を作る:

現像ブラシを使用すると、画像上に2つのポイントを置くことで、まっすぐな対角線を作成できます。線を引きたい位置にカーソルを置き、**Shiftを**押しながら画像上で**左**クリックして点を作る。**Shiftを**離し、線の終点までブラシを移動させ、**Shiftを**押したままもう一度**左クリック**し、2点目を作成する。この2点を直線で結ぶ。

ブラシオプションの開発

ペン先 幅	ブラシのサイズを調 整します。**マウスホイールを使 って**ペン先幅を調 整するか、**ペン先 幅**スライダーを調 整する。
フェザリング	スライダーを調節して、ブラシのストロークと画 像 の間 の移行 の柔 らかさをコントロールします。**Shift＋マウスホイールで**フェザリングの量を調 整するか、**フェザリングスライダーを**調整 する。
圧 力	スライダーでブラシの強 さを調節します。
スマートブラッシング	以 下 のスマートブラッシングのセクションを参 照してください。
寛 容	**スマートブラッシングオプションが**選 択されている場 合 にのみ有効で、**トレランススライダーはスマートブラシの**影 響 を受 けるピクセルの範囲を増 減します。
ブラシストロークを加 える	**マウスの左 ボタンを**押しながらブラシをかけ

る。

筆跡を消す		**マウスの右ボタンを**押しながらブラシをかける。
マスクを見せる		このオプションを有効にすると、現在選択されているブラシのストロークが、隣接する色選択ツールで選択されている色で表示されます。これは、複雑なエリアを微妙な効果でブラッシングするときに役立つ。ブラッシング部分の色を変えて、画像の色から際立たせることもできる。
マスク・プレビュー・カラー		ブラシストロークの色を選択するための**色**ダイアログを開きます。
新しいマスクレイヤーを追加する		プロジェクトに新しいマスクレイヤーを追加します。
現在選択されているマスクを削除する		現在選択されているマスクレイヤーをプロジェクトから削除します。
現在選択されているマスクをコピーする		現在選択されているマスクレイヤーをクリップボードにコピーします。
現在選択されているマスクを貼り付ける		現在保存されているマスクをクリップボードに貼り付ける。
現在選択されているマスクを複製する		現在選択されているマスクを使用して、複製マスクレイヤーを作成します。

現在選択されているマスクを反転させる		このオプションを切り替えると、現在選択されているブラシのストロークが反転します。これにより、ブラシがかかった部分はブラシがかからなくなり、ブラシがかかっていない部分はブラシがかかるようになる。これは、画像の大部分にブラシをかけ、一部分には手を加えない場合に便利です。ブラシのストロークを反転させる。
現在選択されているマスクを無効にする		現在選択されているマスクレイヤーを無効にし、レイヤーが表示されないようにします。
現在選択されているマスクを有効にする		現在選択されているマスクレイヤーを有効にし、レイヤーが表示されないようにする。
現在選択されているマスクを消去		現在選択されているマスクレイヤーのブラシストロークを消去します。
ピクセル・ターゲティング		**ピクセルターゲティングダイアログを**開き、色を正確に選択します。「詳しくは[ピクセルターゲティングを](#)ご覧ください。」

マスクの絞り込み

フェザリング	スライダーを調整して、ブラシストロークと画像間の移行の柔らかさを制御します。**Ctrl + マウスホイール**を使用して、フェザリングの量を調整するか、**フェザリング**スライダーを調整します。
シフト	マスクのエッジを拡大または縮小して調整します。マスクを外側にシフトすると、マスクのカバー範囲が拡大し、マスクされた領域が大きくなります。内側にシフトすると、カバー範囲が縮小し、選択範囲が狭くなります。

チューンタブで現像ブラシを使う

一般

露出	スライダーを右にドラッグすると露出が上がり、左にドラッグすると露出が下がります。1eVは1ストップの露出変化に相当する。ブラシを使った露出。
飽和	スライダーを右にドラッグすると彩度が上がり、左にドラッグすると彩度が下がります。彩度にブラシをかける。
活気	スライダーを右にドラッグすると振動が大きくなり、左にドラッグすると振動が小さくなります。バイブランスを上げても、画像の肌色には影響しない。これは、すべての色を等しく強める彩度とは異なる。鮮やかさに磨きをかける。
温度	**温度**スライダーを左**青より**または右**黄色より**にドラッグして、特定の色温度を選択します。ホワイトバランスにブラシをかける。
色合い	**色合い**スライダーを左**グリーン強め**または右**マゼンタ強め**にドラッグして、撮影時に選択したホワイトバランス設定に合わせます。ホワイトバランスにブラシをかける。
フィルライト	スライダーを右にドラッグして、画像の最も暗い部分に光を加えます。フィルライトをブラシで塗る。
コントラスト	スライダーを右にドラッグするとコントラストが上がり、左にドラッグするとコントラストが下がります。ブラシでコントラストをつける。
クラリティ	**明瞭度**ツールは、画像の細部に微妙な明瞭度を加えます。**明瞭度**スライダーを使って、シャドウやハイライトを強調しすぎずに中間調のコントラストを強調します。スライダーを右にドラッグすると明瞭度が増し、左にドラッグすると明瞭度が逆になります。透明感に磨きをかける。
色の強さ	**カラーオーバーレイの**スライダを使って、明るさレベルに影響を与えずに画像に色合いを加えることができます。**色の強さ**スライダーを設定し、**カラー**スライダーを希望のカラーバンドに移動します。**色の強さ**0に設定す

ると、色は適用されない。

ブラシで色をつける。

カラーEQ

カラースライダーをドラッグして、それぞれのタブの彩度、明度、色相、コントラストを調整します。スライダーを右にドラッグすると強さが増し、左にドラッグすると弱くなる。また、フィールドに数値を入力することで、正確な調整が可能です。以下のアイコンのいずれかを選択する:

	飽和
	明るさ
	色相
	コントラスト
	カラー・セレクション

画像上で直接ドラッグして、調整する色を正確に選択します。**カラーセレクターをオン**に切り替えるには、**カラーセレクターアイコンを**クリックします。画像上にカーソルを置くと、二重矢印のアイコンが表示されます。次に、二重矢印アイコンの下をクリックし、上下にドラッグして色を調整します。カーソルを動かすと、影響を受ける色のスライダーが自動的に調整されます。ただし、ブラシで調整するまでは画像に変化は生じません。

ブラッシュ・オン・カラーEQ。

トーンカーブ

カーブを動かしたり、クリックしてポイントを追加して、画像のトーン範囲を調整します。グラフの右側にあるカラーアイコンのいずれかを選択すると、次のカラーチャンネルのいずれかに調整の対象を絞ることができます:

- **RGB**
- **レッド**
- **グリーン**
- **ブルー**

トーンカーブ調整にブラシをかける。

右クリックして**削除ポイント**選択し、カーブ上のポイントを削除する。または、グラフからポ

	イントをドラッグして削除します。

詳細タブの現像ブラシを使う

シャープネス	スライダーを右に動かすとシャープネスが強調され、左に動かすとブラーが強調される。
輝度ノイズ低減	輝度ノイズは、明るさのランダムな変動で、特にグレーの領域では、画像の領域に無地の色があるはずなのに斑点状に見えることがある。右にスライドすると、ルミナンスノイズリダクションが追加されます。
カラーノイズ低減	カラーノイズは、画像内の色のランダムな変化である。右にスライドすると、カラーノイズリダクションが追加されます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

スマートブラッシング

スマートブラシを使えば、特定の色、明るさ、または色と明るさの組み合わせでブラシをかけることができます。**スマートブラシは**、ブラシストロークの中心にあるピクセルと同じような値を持つピクセルにのみ作用し、それらのピクセルに調整を適用することができます。

スマートブラシを使うには

1. **現像ツール**ペインの**調整**または**詳細**タブで、ペイン上部の**ブラシ**ボタン をクリックしてコントロールパネルを開き、ブラシモードに入ります。
2. スマートブラッシングドロップダウンメニューからオプションを選択します：

カラー	ブラシ・ストロークの中心にあるピクセルと同じような値を持つピクセルの色を使って、**許容範囲**スライダの設定に応じて、そのピクセルがブラシで描かれるべきかどうかを判断します。
明るさ	ブラシ・ストロークの中心にあるピクセルと同じような値のピクセルの明るさを使用して、**許容度**スライダの設定に応じて、ブラシをかけるかどうかを決定します。
マジック	ブラシ・ストロークの中心にあるピクセルに似た色と明るさの値の組み合わせを使って、どのピクセルにブラシをかけるべきかを、**許容範囲**スライダの設定に応じて決定する。

3. **許容範囲**スライダを使用して、**スマートブラシの**影響を受けるピクセルの範囲を増減します。

4. カーソルを選択したい色または明るさの上に置き、エフェクトのペイントを開始します。
5. スライダーを調整し、好みの効果を得る。

> 別のブラシを適用するには(最大8つまで利用可能)、パネル下部のシーケンスで次のブラシを選択します。ブラシの上のボックスが有効になる。チェックマークは有効化されたスマートブラシを表し、選択されたブラシアイコン(青で強調表示)は現在有効化されているスマートブラシを表します。それぞれのブラシアイコンを選択することで、いつでもどのブラシにも戻ることができます。青いブラシは、使用されたスマートブラシを表す。各ブラシのチェックボックスを無効または再度有効にすることで、ブラシの無効化または再有効化を行います。

6. **適用**または**完了**クリックする。

> **スマートブラシを**一時的に無効にするには、ブラシのストロークを行う前に**Ctrl**を押したままにします。このキーボードショートカットは、一筆一筆単位で使用する。

> ブラシのストロークを消すには、右クリックしてストロークの上をブラシで塗ります。

スマートブラッシングをオフにするには

スマートブラッシングのドロップダウンメニューから**オフ**を選択します。

線形グラデーションツールの使用

現像ツールでは写真にさまざまな調整を加えることができるが、写真全体に徐々に効果を加えたい場合もある。**露出**、**彩度**、**鮮やかさ**、**温度**、**色合い**、**フィルライト**、**コントラスト**、**明瞭度**、**色の強さ**、さらに**カラーEQ**、**トーンカーブ**、**シャープネス**を1つまたは一連のグラデーションで写真上で調整します。例えば、写真全体に露出調整を適用する代わりに、**リニアグラデーションツールを使って**、ある部分だけ露出を強くし、他の部分だけ露出を弱くしたり、露出をなくしたりすることができます。

線形グラデーションツール

リニアグラデーションツールボタンは、**チューン**タブと**詳細**タブにあります。

リニアグラデーションツールを使う:

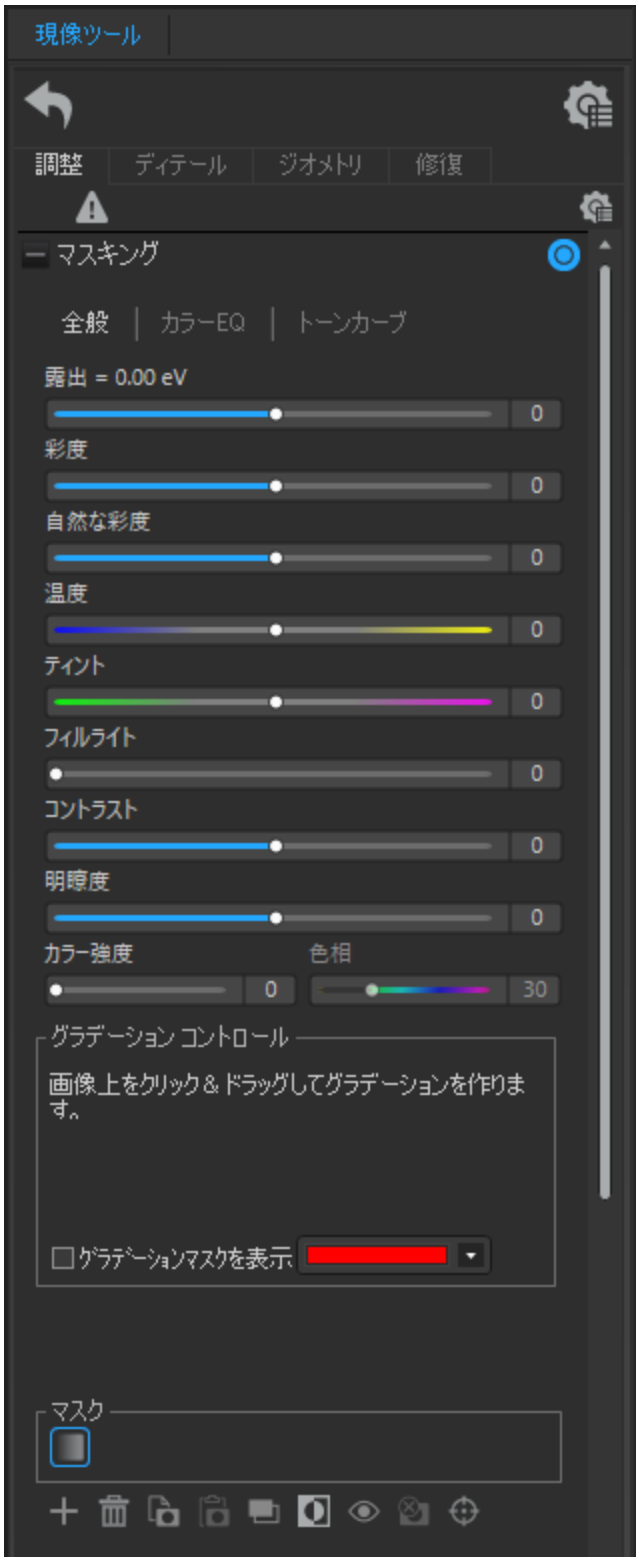
1. **現像ツール**ペインの**調整**または**詳細**タブで、**グラデーション**ボタン をクリックして**グラデーション**パネルを開き、グラデーションマスキングモードに入ります。
2. 下表のようにパネルでグラデーション設定を指定する。
3. ガイドを写真上に配置する。ガイドボックスの中では、グラデーションが移行している。ボックスの両側では、**リニアグラデーションツールによって**適用されるエフェクトが最大強度になるか、まったく適用されなくなる。これを明確にするには、**グラデーションマスクを表示する**チェックボックスを有効にします。ボックスを動かして、エフェクトの開始または終了位置を定義します。**Shift**キーを押しながらエフェクトの位置を決めると、最も近い45°の角度にロックされます。

4. スライダーを調整し、好みの効果を得る。

別のマスクを適用するには(最大24個まで利用可能)、下部の＋ボタンを押し、マスクの種類を選択する。新しいマスク・ボックスが前のマスク・ボックスの右側に表示されます。各マスクのアイコンを選択して、任意のマスクに戻る。青い輪郭は、現在選択されているマスクを表します。マスクの無効化/有効化 ボタンを使用して、任意のマスクを無効化または再有効化する。

5. **適用**または**完了**クリックする。

Shiftを押しながら**リニアグラデーションツールを**使用すると、上下左右、または対角線上の動きに固定され、直線マスクを作成できます。



マスクを無効にするには

マスクを無効にするには、非表示にしたいマスクレイヤーを選択し、**現在選択されているマスクを無効にする**ボタンをクリックしてマスクレイヤーを非表示にします。

マスクを再度有効にする:

マスクを再度有効にするには、再度表示させたいマスクレイヤーを選択し、**現在選択されているマスクを有効にする**ボタンをクリックしてマスクレイヤーを再度表示させます。

リニアグラデーションツールのオプション

グラデーションマスクの表示		このオプションを有効にすると、グラデーションマスクは表示されている色で表示されます。または、**S**キーを押し続けると、画像にマスクが表示されます。ドロップダウン矢印をクリックして、別の表示色を選択します。
マスク・プレビュー・カラー		ブラシストロークの色を選択するための**色**ダイアログを開きます。
新しいマスクレイヤーを追加する		プロジェクトに新しいマスクレイヤーを追加します。
現在選択されているマスクを削除する		現在選択されているマスクレイヤーをプロジェクトから削除します。
現在選択されているマスクをコピーする		現在選択されているマスクレイヤーをクリップボードにコピーします。
現在選択されているマスクを貼り付ける		現在保存されているマスクをクリップボードに貼り付ける。
現在選択されているマスクを複製する		現在選択されているマスクを使用して、複製マスクレイヤーを作成します。
現在選択されているマスクを反転させる		このオプションを切り替えると、現在選択されているブラシのストロークが反転します。これにより、ブラシがかかった部分はブラシがかからなくなり、ブラシがかかっていない部分はブラシがかかるようになる。これは、画像の大部分にブラシをかけ、一部分には手を加えない場合に便利です。ブラシのストロークを反転させる。
現在選択されているマスクを無効にする		現在選択されているマスクレイヤーを無効にし、レイヤーが表示されないようにします。
現在選択されているマスクを有効にする		現在選択されているマスクレイヤーを有効にし、レイヤーが表示されないようにする。
現在選択されているマスクを消去		現在選択されているマスクレイヤーのブラシストロークを消去します。
ピクセル・ターゲティング		**ピクセルターゲティングダイアログを**開き、色を正確に選択します。「詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。」

詳細タブで線形グラデーションツールを使う

シャープネス	スライダーを右に動かすとシャープネスが強調され、左に動かすとブラーが強調される。
輝度ノイズ低減	輝度ノイズは、明るさのランダムな変動で、特にグレーの領域では、画像の領域に無地の色があるはずなのに斑点状に見えることがある。右にスライドすると、ルミナンスノイズリダクションが追加されます。
カラーノイズ低減	カラーノイズは、画像内の色のランダムな変化である。右にスライドすると、カラーノイズリダクションが追加されます。

放射状グラデーションツールの使用

現像ツールは写真に様々な調整を加えることができるが、これらのエフェクトで写真の特定の部分に注目させたい場合もある。**露出**、**彩度**、**鮮やかさ**、**温度**、**色合い**、**フィルライト**、**コントラスト**、**明瞭度**、**色の強さ**、さらに**カラーEQ**、**トーンカーブ**、**シャープネスを**1つまたは一連のグラデーションで写真上で調整します。例えば、写真全体にシャープネスをかけるのではなく、中央の被写体だけにシャープネスをかける。

放射状グラデーションツール

放射状グラデーションツールボタンは、**チューン**タブと詳細タブの上部にあります。

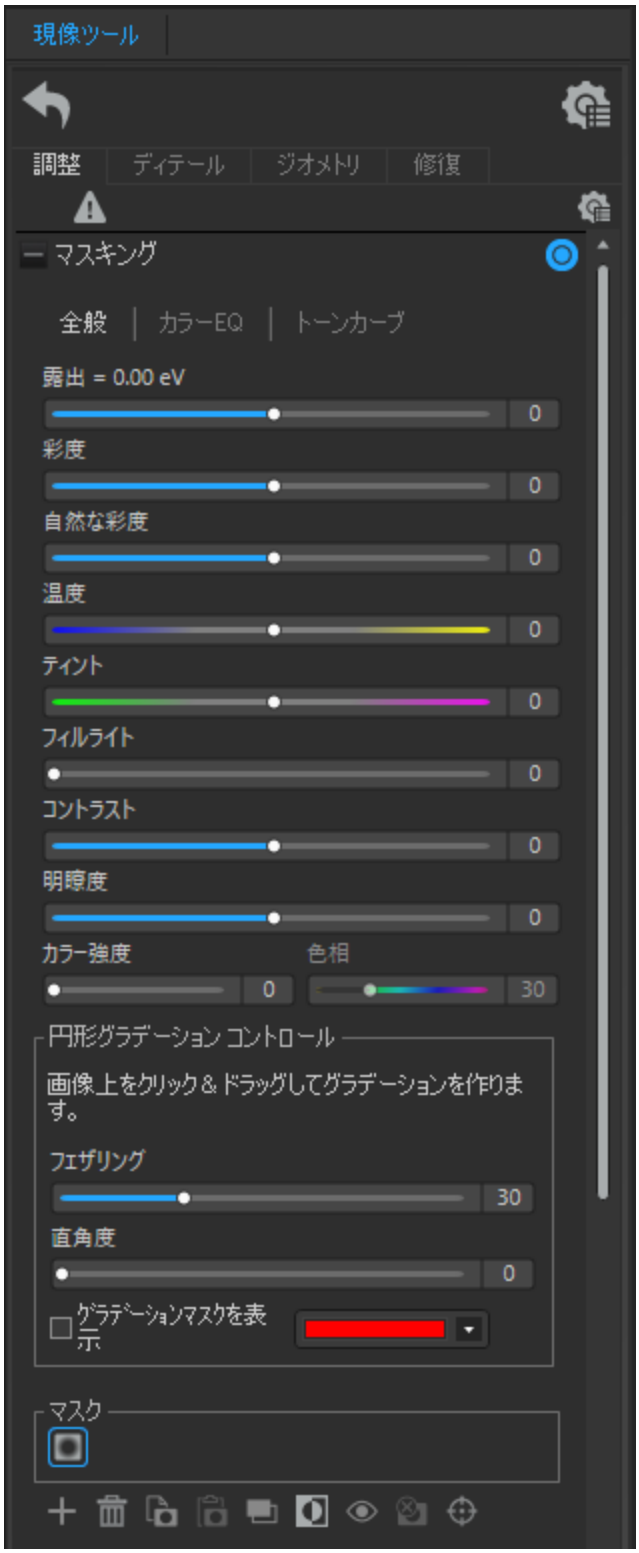
放射状グラデーションツールを使うには

1. **現像ツール**ペインの**調整**または**詳細**タブで、ペイン上部の**放射状グラデーション**ボタン をクリックし、**放射状グラデーション**パネルを開き、放射状グラデーションのマスキングモードに入ります。
2. **放射状グラデーション**パネルの設定を下表のように指定します。
3. ガイドを写真に配置する。円の中では、画像は変更されていない。円の外周では、**放射状グラデーション**ツールによって適用されている効果が、まったく適用されていない状態(内側)と、完全に適用されている状態(外側)の間で推移している。これを明確にするには、**グラデーションマスクを表示する**チェックボックスを有効にします。ガイドを動かして、エフェクトの開始または終了位置を定義します。**Shift**キーを押しながらエフェクトを配置すると、放射状のグラデーションが完全な円に変わります。
4. スライダーを調整し、好みの効果を得る。

別のマスクを適用するには(最大24個まで利用可能)、下部の＋ボタンを押し、マスクの種類を選択する。新しいマスク・ボックスが前のマスク・ボックスの右側に表示されます。各マスクのアイコンを選択して、任意のマスクに戻る。青い輪郭は、現在選択されているマスクを表します。マスクの無効化/有効化 ボタンを使用して、任意のマスクを無効化または再有効化する。

5. **適用**または**完了**クリックする。

Shiftを押しながら**放射状グラデーションツール**を使うと、上下左右、または対角線上に移動して直線マスクを作成できます。



マスクを無効にするには

マスクを無効にするには、非表示にしたいマスクレイヤーを選択し、**現在選択されているマスクを無効にする**ボタンをクリックしてマスクレイヤーを非表示にします。

マスクを再度有効にする:

マスクを再度有効にするには、再度表示させたいマスクレイヤーを選択し、**現在選択されているマスクを有効にする**ボタンをクリックしてマスクレイヤーを再度表示させます。

グラデーションツールのオプション

フェザリング		スライダーを調節して、グラデーションのエッジの移行をどの程度緩やかにするかをコントロールします。
直角度		スライダーを右に調整し、グラデーションツールの形状を楕円形から正方形に変更します。
グラデーションマスクの表示		このオプションを有効にすると、グラデーションマスクは表示されている色で表示されます。または、**S**キーを押し続けると、画像にマスクが表示されます。
マスク・プレビュー・カラー		ブラシストロークの色を選択するための**色**ダイアログを開きます。
新しいマスクレイヤーを追加する		プロジェクトに新しいマスクレイヤーを追加します。
現在選択されているマスクを削除する		現在選択されているマスクレイヤーをプロジェクトから削除します。
現在選択されているマスクをコピーする		現在選択されているマスクレイヤーをクリップボードにコピーします。
現在選択されているマスクを貼り付ける		現在保存されているマスクをクリップボードに貼り付ける。
現在選択されているマスクを複製する		現在選択されているマスクを使用して、複製マスクレイヤーを作成します。
現在選択されているマスクを反転させる		このオプションを切り替えると、現在選択されているブラシのストロークが反転します。これにより、ブラシがかかった部分はブラシがかからなくなり、ブラシがかかっていない部分はブラシがかかるようになる。これは、画像の大部分にブラシをかけ、一部分には手を加えない場合に便利です。ブラシのストロークを反転させる。
現在選択されているマスクを無効にする		現在選択されているマスクレイヤーを無効にし、レイヤーが表示されないようにします。
現在選択されているマスクを有効にする		現在選択されているマスクレイヤーを有効にし、レイヤーが表示されないようにする。

現在選択されているマスクを消去	現在選択されているマスクレイヤーのブラシストロークを消去します。
ピクセル・ターゲティング	**ピクセルターゲティングダイアログを**開き、色を正確に選択します。「詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。」

詳細タブで放射状グラデーションツールを使う

シャープネス	スライダーを右に動かすとシャープネスが強調され、左に動かすとブラーが強調される。
輝度ノイズ低減	輝度ノイズは、明るさのランダムな変動で、特にグレーの領域では、画像の領域に無地の色があるはずなのに斑点状に見えることがある。右にスライドすると、ルミナンスノイズリダクションが追加されます。
カラーノイズ低減	カラーノイズは、画像内の色のランダムな変化である。右にスライドすると、カラーノイズリダクションが追加されます。

ガイドの中心にある＋をダブルクリックすると、放射状のグラデーションが画像の幅いっぱいに広がります。

輝度範囲ツールを使用する

輝度範囲ツールを使用すると、写真内の特定の明るさのレベルに調整を集中させることができ、画像内の特定の領域を簡単に指定して強化することができます。**露出**、**彩度**、**鮮やかさ**、**温度**、**色合い**、**フィルライト**、**コントラスト**、**明瞭度**、**カラー強度**、**カラー EQ**、**トーンカーブ**、**シャープネス**など、写真に 1 つまたは一連の輝度マスクを設定して、マスクの調整を行います。たとえば、写真全体に**フィルライト**を追加する代わりに、逆光になった被写体など、特定の領域にフィルライトを追加することができます。

輝度範囲工具

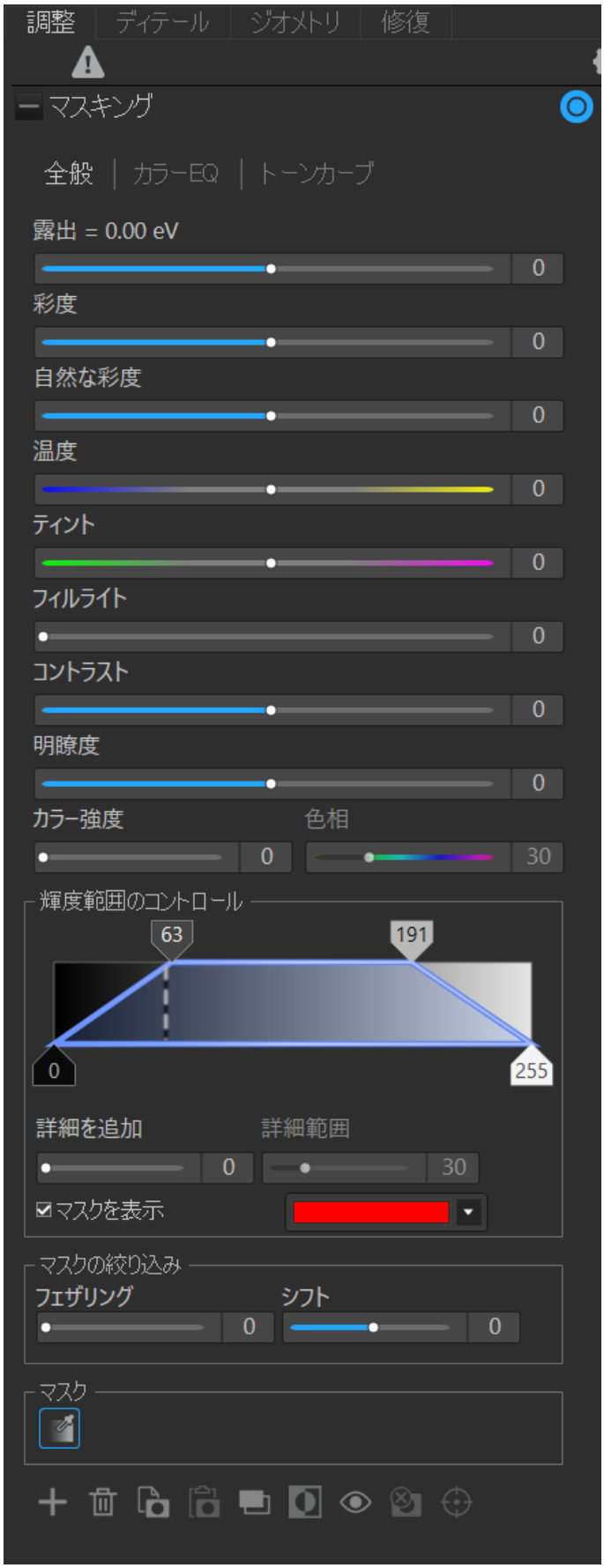
輝度範囲ボタン は、**調整**タブと**詳細**タブの**範囲のマスキング**グループにあります。

輝度範囲のマスキングツールを使用するには:

1. **現像ツール**ペインの**調整**または**詳細**タブで、**マスキング**をクリックし、次に**輝度範囲** **マスキンググループ**で、コントロールパネルを開き、**輝度範囲**マスクモードに入ります。
2. 以下のテーブルに従って、パネルで**輝度範囲**設定を指定します。
3. **輝度範囲のコントロール**を調整して、選択した輝度値に基づいてマスクを設定します。
4. スライダーを調整して、お好みの効果を得てください。

   別のマスク(最大 24 個まで使用可能)を適用するには、パネルの左下にある「+」をクリックして、マスキングオプションを選択します。マスクセクションに、選択したマスクの種類に関連する新しいアイコンが表示されます。現在選択されているマスクは青で囲まれます。各アイコンをクリックすると、いつでもマスクを再選択することができます。

5. **保存**または**完了**を押します。


調整
ディテール
ジオメトリ
修復
マスキング
全般
カラーEQ
トーンカーブ
露出 = 0.00 eV
0
彩度
0
自然な彩度
0
温度
0
ティント
0
フィルライト
0
コントラスト
0
明瞭度
0
カラー強度
色相
0
30
輝度範囲のコントロール
63
191
0
255
詳細を追加
詳細範囲
0
30
マスクを表示
マスクの絞り込み
フェザリング
シフト
0
0
マスク

輝度範囲のコントロール

輝度範囲

4つのインジケータータブを使用して、影、中間調、ハイライトを調整します。

詳細を追加

選択した輝度範囲内のテクスチャやエッジの鮮明度と明瞭度を高めます。

詳細範囲

詳細強化を適用する明るさのレベル範囲を指定します。

マスクの表示

このオプションをオンにすると、マスクが指定した色で表示されます。

マスクの絞り込み

フェザリング

スライダーを調整して、ブラシストロークと画像間の遷移の柔らかさを制御します。**Ctrl + マウスホイール**を使用して、フェザリングの量を調整するか、**フェザリング**スライダーを調整します。

シフト

マスクのエッジを拡大または縮小して調整します。マスクを外側にシフトすると、マスクのカバー範囲が拡大し、マスクされた領域が大きくなります。内側にシフトすると、カバー範囲が縮小し、選択範囲が狭くなります。

[詳細] タブで輝度範囲のマスキングツールを使用する

シャープネス

シャープネススライダーを右に動かすと、マスクの影響を受ける領域がシャープになり、左に動かすと、マスクの影響を受ける領域がぼかされます。

輝度ノイズ除去

明るさ(輝度) のばらつきを滑らかにし、ディテールや質感を維持しながら、画像の粒状感や「ノイズ」を軽減します。

カラーノイズ除去

画像全体のディテールを維持しながら、ランダムな色の変化を滑らかにすることで、画像内の不要な色のアートファクトや「カラーノイズ」を低減します。

カラーレンジツールを使用する

カラー範囲ツールを使用すると、写真内の特定の色を正確に調整して、色に基づいて特定の領域を選択的に強化または変更することができます。**露出**、**彩度**、**鮮やかさ**、**温度**、**色合い**、**フィルライト**、

コントラスト、**明瞭度**、**カラー強度**、**カラー EQ**、**トーンカーブ**、**シャープネス**など、写真に 1 つまたは一連のカラーマスクを設定して、マスクの調整を行います。たとえば、写真全体に**フィルライト**を追加する代わりに、逆光になった被写体など、特定の領域にフィルライトを追加することができます。

カラーレンジツール

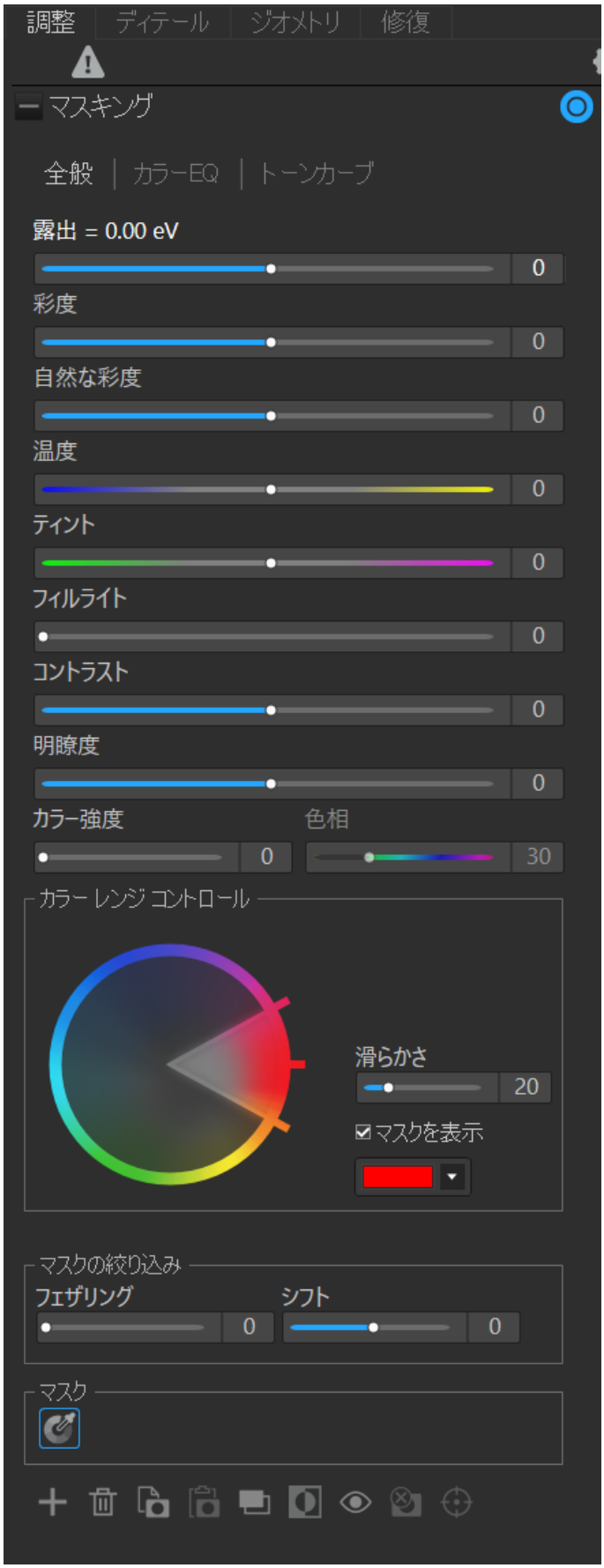
カラーレンジ ボタン は、**調整** および **ディテール** タブの **マスキンググループ** にあります。

カラー範囲のマスクツールを使用するには:

1. **現像ツール** ペインの **調整** または **詳細** タブで、**マスキング** をクリックし、次に **カラー範囲** をクリックします。 **マスキンググループ** で、コントロールパネルを開き、**カラーレンジ** マスクモードに入ります。
2. 以下のテーブルに従って、パネルで **カラーレンジ** 設定を指定します。
3. **カラーレンジコントロール** を調整して、選択したカラー値に基づいてマスクを設定します。
4. スライダーを調整して、お好みの効果を得てください。

   別のマスク(最大 24 個まで使用可能) を適用するには、パネルの左下にある「+」をクリックして、マスキングオプションを選択します。マスクセクションに、選択したマスクの種類に関連する新しいアイコンが表示されます。現在選択しているマスクは青で囲まれます。各アイコンをクリックすると、いつでもマスクを再選択できます。

5. **保存** または **完了** を押します。


調整
ディテール
ジオメトリ
修復
マスキング
全般
カラーEQ
トーンカーブ
露出 = 0.00 eV
0
彩度
0
自然な彩度
0
温度
0
ティント
0
フィルライト
0
コントラスト
0
明瞭度
0
カラー強度
色相
0
30
カラー レンジ コントロール
滑らかさ
20
マスクを表示
マスクの絞り込み
フェザリング
シフト
0
0
マスク

カラー レンジ コントロール

カラー レンジ

マスキングするピクセルの色を調整します。

滑らかさ

マスクのエッジに適用されるソフト化の程度を制御します。これにより、マスクされた領域とマスクされていない領域の間の移行が滑らかになります。

マスクの表示

このオプションをオンにすると、マスクが指定した色で表示されます。

マスクの絞り込み

フェザリング

スライダーを調整して、ブラシストロークと画像間の遷移の柔らかさを制御します。**Ctrl + マウスホイール**を使用して、フェザリングの量を調整するか、**フェザリング**スライダーを調整します。

シフト

マスクのエッジを拡大または縮小して調整します。マスクを外側にシフトすると、マスクのカバー範囲が拡大し、マスクされた領域が大きくなります。内側にシフトすると、カバー範囲が縮小し、選択範囲が狭くなります。

[詳細] タブで [カラー範囲のマスキング] ツールを使用する

シャープネス

シャープネススライダーを右に動かすと、マスクの影響を受ける領域がシャープになり、左に動かすと、マスクの影響を受ける領域がぼかされます。

輝度ノイズ除去

明るさ(輝度) のばらつきを滑らかにし、ディテールや質感を維持しながら、画像の粒状感や「ノイズ」を軽減します。

カラーノイズ除去

画像全体のディテールを維持しながら、ランダムな色の変化を滑らかにすることで、画像内の不要な色のアーティファクトや「カラーノイズ」を低減します。

ACDSee RAW のピクセル ターゲット

色または色調によるターゲットの調整

ツールは画像全体にさまざまな調整を行うために使用され、**現像ブラシ**を使用すると画像の一部分だけを調整することができますが、ピクセルターゲットを使用すると、特定のトーン、色、スキントーンを選択することができます。ピクセルターゲットは、写真の個々の色やトーン、あるいはスキントーンだけ

に、さまざまな調整を適用します。たとえば、**ACDSee RAW** の [**調整**] タブで、[**一般**] ツールを展開すると、[**露出**] スライダーが画像全体に影響することがわかります。ただし、画像内の青空のみの露出を調整するには、ブラシストロークまたはグラデーションを画像に適用して空をターゲットにし、**ブラシの開発** アイコンをクリックしてピクセルターゲットを有効にします。ピクセルターゲットマスク アイコンをクリックします。カラーレンジのカラーホィールを青に調整し、**一般** ツールの **露出** スライダーを **ブラシの現像** で、空の露出のみを調整します。

ピクセルターゲットは、[開発ツール] ペインの 2 つのタブでのみ使用できます。

- チューニング
- ディテール

[調整] および [ディテール] タブでは、ピクセルターゲットは次のローカル調整ツールで使用できます。

- AI被写体
- AI背景
- AI空
- AI オブジェクト
- 現像ブラシの使い方
- 線形グラデーションツールの使用
- 放射状グラデーションツールの使用

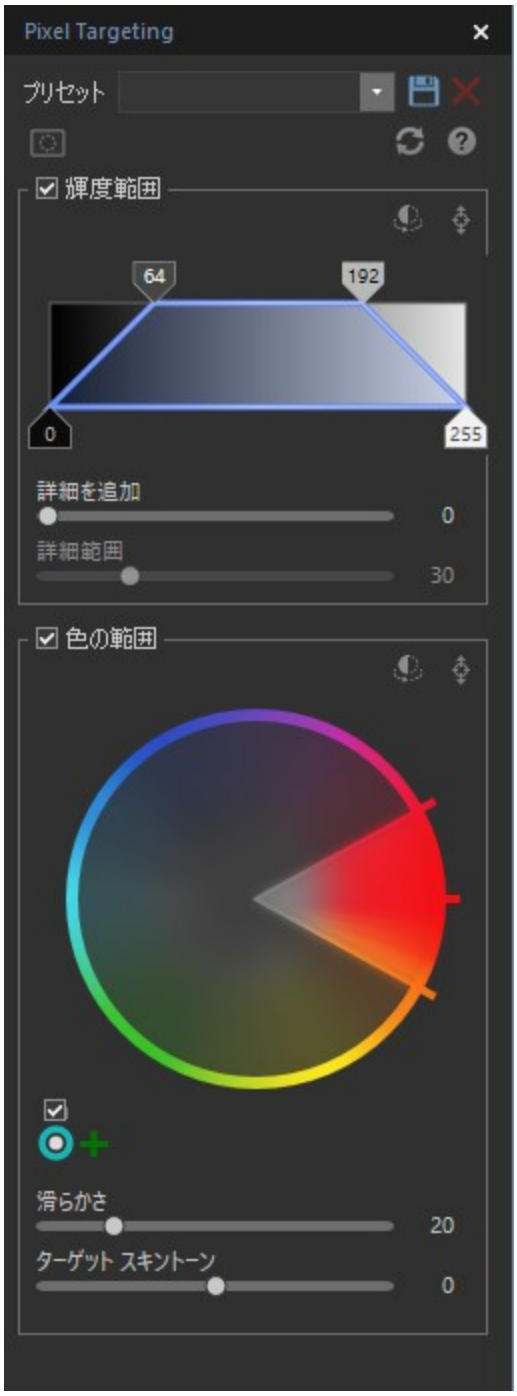
ピクセルターゲットを使用してターゲットを絞った調整を行うには:

1. **現像ツール** ペインで、上記のタブのいずれか(**調整** または **ディテール**) を選択します。
2. 上記の「ローカル調整ツール」のいずれかを選択し、そのツールを画像に適用します。
3. 次のいずれかを行ってください:
    - **AI 被写体** ローカル調整ツールを選択し、**マスキンググループ** の下部のオプションの右端にある **ピクセルターゲットマスク** アイコンをクリックします。
    - **AI 背景** ローカル調整ツールを選択し、**マスキンググループ** の下部のオプションの右端にある **ピクセルターゲットマスク** アイコンをクリックします。
    - **AI空** ローカル調整ツールを選択し、**マスキンググループ** の下部のオプションの右端にある **ピクセルターゲットマスク** アイコンをクリックします。
    - **AI オブジェクト** ローカル調整ツールを選択し、**マスキンググループ** の下部のオプションの右端にある **ピクセルターゲットマスク** アイコンをクリックします。

- **ブラシの現像** ローカル調整ツールを選択し、**マスキンググループ** の下部のオプションの右端にある **ピクセルターゲットマスク** アイコンをクリックします。
- **線形グラデーション** ローカル調整ツールを選択し、**ピクセル ターゲット マスク** アイコンをクリックします。
- **放射状グラデーション** ローカル調整ツールを選択し、**ピクセル ターゲット マスク** アイコンをクリックします。

4. **ピクセル ターゲット** ペインで、**輝度範囲** および **カラー レンジ** の設定を以下のように構成します。
5. 選択したツールの設定を調整します。調整は、対象の色または色調のみに影響し、画像全体には影響しません。

ピクセルターゲット ペイン

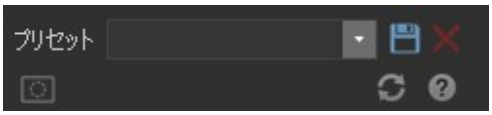


ピクセル ターゲット ペインは 3 つのセクションで構 成されています。

- プリセット
- 輝 度 範 囲
- カラー レンジ

ピクセルターゲット ペインのセクション

プリセット	**プリセット** ドロップダウンリストから選択するか、**プリセットを保存** アイコンをクリックして、新しいプリセットを **プリセット** ドロップダウンリストに登録します。



プリセットを保存

新しいプリセット ダイアログを開きます。プリセットの名前を入力し、**OK** ボタンをクリックして、新しいプリセットを隣接するドロップダウンリストに追加します。

プリセットを削除する

隣接するドロップダウンからプリセットを選択すると、**削除を確認** ダイアログが開きます。**OK** をクリッ

		クすると、ドロップダウンリストからプリセットが削除されます。
パノラマ表示を有効にする		クリックして、カーソルを画像のパンニングに使用する手の形に変更します。
プレビュー		クリックしてプリセットのプレビューを表示します。
リセット		アイコンをクリックすると、現在の画像編集をすべて取り消し、画像を元の

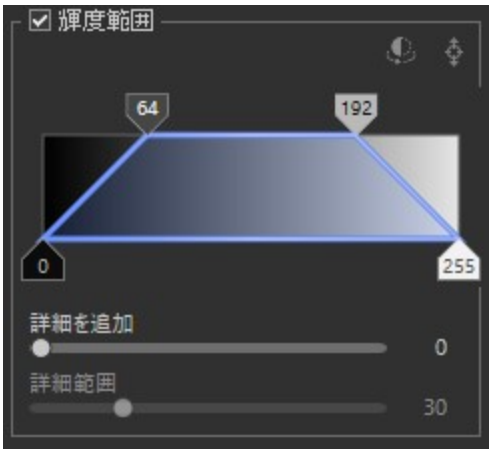
状態に戻します。

マスクのプレビューを表示

アイコンをクリックすると、ターゲットとするピクセルが強調表示されたマスクのプレビューが表示されます。

輝度範囲

輝度範囲 フィールドセットは、調整する明るさのトーンを指定するために使用します。**輝度範囲** チェックボックスをオンにして、関連する機能を有効にします。



選択範囲を反転

アイコンをクリックして、選択されているピクセルを選択されていないピクセルに変更します。

指標線

アイコンをクリックし

て、トーングラバーの表示に指標線を追加し、画像内のトーンがグラフのどこに現れるかを示すスポイトツールを表示します。

トーングラバー

4 つのスライダータブを使用して、色調の選択を行います。青色のボックス内の領域が、選択した色調の範囲

になります。上部の 2 つのタブは、互いにスライドして越えることはできません。下部の各タブは、中央に向かってスライドすると、それぞれの上部のタブを越えることはできません。色調の範囲は 0 から 255 です。上部のスライダータブとそれに関連する下部のスライ

	輝度範囲の例では 64 から 0) が選択範囲に適用されます。上部のスライダーとタブとそれに関連する下部のスライダーとタブを直線で結ぶと、選択範囲が完全に切り取られます(**輝度範囲** の例では 192 から 192) 。
詳細を追加	スライドの値を大きくすると、選択範囲の端の鮮明さがシャープになります。

詳細範囲	**詳細を追加** スライダーが「0」の値より前に移動すると、**詳細範囲** スライダーが有効になり、**詳細を追加** スライダーによって追加されるエッジの詳細の範囲を制御できるようになります。
カラー レンジ	**カラー レンジ** フィールドは、調整の対象となる特定の色を指定するために使用します。**カラー レンジ** チェックボックスを有効にすると、関連する機能が有効になります。

色を反転させる

アイコンをクリックすると、ホイール上で選択した色が反転します。

色表示器

アイコンをクリックして、画像内の色ピクセルを選択するためのカラーピッカーを表示します。**Alt** キーを押したまま、カラーピッカーでクリックすると、色を選択できます。

カラーホィール

カラーホィー

ルを使用して、画像内の色を正確に調整します。カラーホィールは、青空をより青くしたり、明るい湖を表現するために暗い水を明るくしたりといった、よくある要求に特に役立ちます。選択した色は、[ホイールを有効にする]チェックボックスの下の円に表示

		カラー ホィール による色 の調 整 をご覧ください。
ホイールを有 効 にする		選 択した色 を表 示 するホイール選 択 サークルの上 にあるチェックボックスをオン にすると、関 連 するホイールがアクティブになります。
ホイールを追 加	+	アイコンをクリックすると、追 加 のカラーホィールを使 用して別 の色 に変 更できます。
ホイール選 択		**ホイールを有 効 にす**

		る チェックボックスのすぐ下にある、内側の円をクリックして、関連するカラーホイールを選択します。選択した色がホイールで表示されます。
ホイールを削除	✕	現在選択されているカラーホィールを削除します。
滑らかさ		スライダーを大きくすると、色の端を柔らかくするフェザーツールのような効果で、滑らかさが調整されます。

スキンターゲティング	**スキンターゲティング** スライダーを使用すると、**カラーレンジ** フィールドセットの残りの部分が非表示になり、スキントーンのみを対象とすることができます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

リセットをクリックして変更をクリアし、デフォルト設定に戻します。

設定値を、将来使用するためにプリセットとして保存します。**ピクセル ターゲット** ペインの **プリセットを保存** アイコンをクリックすると、ピクセル ターゲットの設定のみ保存され、フィルタの設定は保存されません。フィルタの設定は別途保存する必要があります。

チューン・タブについて

チューンタブでは、露出、ホワイト バランス、彩度、明るさ、色相、カラープロファイルなどを調整できます。

チューン・タブを使うには

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. イメージを展開するには、以下のグループのいずれかに変更を加える:
   - 一般
   - ホワイト バランス
   - ライト EQ

- カラーEQ
- カラーホイール
- トーンホイール
- トーンカーブ
- ソフト・フォーカス
- 効果
- カラーLUT
- スプリット・トーン
- ポスト・クロップ・ヴィネット
- 出力色空間

保存とキャンセル

画像を現像したら、次のワークフローのステップに応じて、画像を保存するための多くのオプションの中から1つを選択します。

画像を保存するには

1. **完了を**クリックする。
2. 以下のいずれかを選択する:
    - **セーブ**: 変更を保存します。
    - **名前を付けて保存**:現像した画像のコピーを新しい名前またはフォーマットで保存します。
    - **破棄**:変更点を破棄する。
    - **キャンセル**: 画像を保存せずに、すべての変更をそのままに現像の同じ画像に残します。

画像の変更を破棄し、前のモードに戻る:

キャンセルをクリックする。

RAWファイルに直接変更を保存することはできません。RAWファイルへの変更は、別のファイルタイプとして保存する必要があります。

全般的な調整

一般tグループで、画像のグローバル調整を行います。

設定はプリセットとして設定することができます。

一般的なイメージを発展させる

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. **一般**グループで、以下のように調整する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

一般的なグループ調整オプション

露出	スライダーを右にドラッグすると露出が上がり、左にドラッグすると露出が下がります。1eVは1ストップの露出変化に相当する。
ハイライト強化	スライダーを右にドラッグすると、画像の露出オーバーの部分のディテールが回復します。
フィルライト	スライダーを右にドラッグして、画像の最も暗い部分に光を加えます。
コントラスト	スライダーを右にドラッグするとコントラストが上がり、左にドラッグするとコントラストが下がります。
飽和	スライダーを右にドラッグすると彩度が上がり、左にドラッグすると彩度が下がります。
活気	スライダーを右にドラッグすると振動が大きくなり、左にドラッグすると振動が小さくなります。バイブランスを上げても、画像の肌色には影響しない。これは、すべての色を等しく強める彩度とは異なる。
クラリティ	**明瞭度**ツールは、画像の細部に微妙な明瞭度を加えます。**明瞭度**スライダーを使って、シャドウやハイライトを強調しすぎずに中間調のコントラストを強調します。スライダーを右にドラッグすると明瞭度が増し、左にドラッグすると明瞭度が逆になります。
デヘイズ	**デヘイズツールは**、画像のコントラスト、ディテール、失われた色を復元します。これは、霞の中で撮影された画像に特に有効です。霞は、埃や煙、その他の粒子によって画像(特に空)の鮮明さが損なわれることで発生する。スライダーを右にドラッグしてヘイズを減らす。

現像設定を調整ボタン を使用して、スライダを前回保存した設定または前回使用した設定にリセットします。また、設定をプリセットとして保存したり、コピーしたり、貼り付けたりすることもできます。

eVの簡単な技術的説明

eVは**Exposure Value**の略。画像を撮影する際、露出はF値(絞り)、シャッタースピード、ISOといったいくつかの要素によって決定される。通常、カメラは内蔵のライトメーターに基づいて最適な露出を自動的に決定し、それに応じてF値とシャッタースピードを設定する。しかし、ライトメーターは明るい空や暗い周囲に惑わされ、誤ったF値とシャッタースピードを選択してしまうことがある。その結果、露出アンダーまたは露出オーバーの画像となる。**露出**スライダーを使用すると、画像撮影時の誤った設定による露出の問題を補正することができます。

ホワイトバランスの調整

ホワイトバランスグループを使用して、画像内の不要な色かぶりを除去します。色かぶりとは、画像に影響を与える目に見える色合いのこと。色かぶりは通常、撮影時の照明に起因する。室内で撮影する場合は、青い色合いを取り除くか、室内照明がしばしば与える黄色い色合いを取り除く。

設定はプリセットとして設定することができます。

画像のホワイトバランスを調整するには

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. **ホワイトバランスグループで**、以下のいずれかを行う:
   - ホワイトバランスのスポイトを使って、ニュートラルグレーのピクセルを持つ画像の一部を選択し、自動的にホワイトバランスを調整します。
   - 以下のように、スライダーを使って手動でホワイトバランスを調整します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

ホワイトバランスオプション

ホワイト バランス	RAW 画像の場合は、次のホワイト バランス補正オプションのいずれかを選択します: • **撮影時**: 自動的に選択される。撮影時にカメラに保存されている、カメラのホワイト バランス設定を適用します。 • **オート**: 画像を分析して自動的に決定された設定に色温度と色合いを調整します。 • **サニー**: 色温度を5500Kに調整する。 • **曇り**: 色温度を6500Kに調整し、薄曇りの空の色に近づけます。 • **シェード**: 色温度を7500Kに調整します。 • **タングステン**: 色温度を2850K(家庭用電球の色) に調整します。 • **蛍光灯**: 色温度を3800Kに調整します。 • **フラッシュ**: 色温度を5500Kに調整します。 • **カスタム**: 温度と色合いのスライダーを調整して、特定のホワイト バランスを指定できます。また、スポイトに変わるまで画像の上にマウスを置き、画像の中間色 (グレー) をクリックすることもできます。 JPEGなどのエンコード可能な画像の場合は、以下のホワイト バランス補正オプションのいずれかを選択します: • **撮影時**: 自動的に選択される。撮影時にカメラに保存されている、カメラのホワイト バランス設定を適用します。 • **オート**: 画像を分析して自動的に決定された設定に色温度と色合いを調整します。 • **カスタム**: 温度と**色合い**のスライダーを調整して、特定のホワイト バランスを指定できます。また、スポイトに変わるまで画像の上にマウスを置き、画像の中間色 (グレー) をクリックすることもできます。
温度	温度スライダーを左 (青より) または右 (黄色より) にドラッグして、特定の色温度を選択します。
色合い	色合い "スライダーを左 (グリーン強め) または右 (マゼンタ強め) にドラッグして、撮影時に選択したホワイト バランス設定に合わせます。
強さ	スライダーを右にドラッグするとホワイト バランス調整が大きくなり、左にドラッグすると小さくなります。

照明の調整

Light EQ™ ツールを使って、写真の他の部分に影響を与えることなく、暗すぎたり明るすぎたりする画像のトーンレベルを調整します。トーンレベルとは、あるピクセルとその周囲のピクセルの平均的な明るさである。

また、暗すぎる部分を明るくし、明るすぎる部分を暗くすることも同時に可能である。例えば、海や窓のような明るい背景にシルエットで写った人物の逆光写真などだ。実際、冴えない日に撮った写真やフラッシュを使って撮った写真のほとんどは、Light EQ™ツールを使って微調整することで、さまざまに改善することができる。

設定はプリセットとして設定することができます。

画像の照明を落とす:

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. **Light EQ™**グループで、ペイン上部のドロップダウンメニューから**ベーシック**モード、**標準**モード、**上級**モードを選択し、以下のように設定を行います。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

ベーシック・ライトEQ

ベーシックは、3つのスライダーを使って素早く簡単に調整できます。画像の任意のエリアを直接クリックすると、そのエリア(通常は被写体)に最適な自動設定が生成されます。

以下のいずれかを行う:

- 画像内の領域をクリックすると、その領域に最適な自動設定が生成されます。
- 以下のように手動で照明を調整する。

ベーシック・ライトEQ™ オプション

影	スライダーを右にドラッグすると明るく、左にドラッグすると暗くなります。
ミッドトーン	スライダーを右にドラッグすると中間調が明るくなり、左にドラッグすると中間調が暗くなります。
ハイライト	スライダーを右にドラッグすると明るく、左にドラッグすると暗くなります。
オート	Gemstone の**自動**ボタンをクリックすると、画像の照明が自動的に調整されます。

スタンダード・ライトEQ

スタンダードはサウンド・イコライザーのようなものだが、光で機能する。トーンバンドごとに2つのスライダー(1つは明るく、もう1つは暗く)を使って、異なるトーンバンド(相対的な明るさや暗さの領域)の明るさとコントラストを個別に調整します。グラフは、階調範囲全体に適用されるブライトニングまたはダークニングの量を示す。グラフのグレーの部分は、クリッピングやディテールの損失を避けるための調整の境界線の目安で、クリッピングを起こすほどスライダーを大きく調整した箇所をピンクに変えて示します。

以下のいずれかを行う:

- 画像の調整範囲を選択し、左クリックしたまま上にドラッグすると明るくなり、右クリックしたまま下にドラッグすると暗くなります。
- 以下のように手動で照明を調整する。

標準ライトEQ™オプション

スライダーを明るくする(上)	スライダーを上 にドラッグすると、各トーン帯 域 のブライトニングが強くなります。左 側 のスライダーはダークトーンに影 響します。右 側 のスライダーは明 るいトーンに影 響 する。スライダーを動 かすと、画 像 の特 定 のトーン帯 域 だけが明 るくなります。 または、数 字 ボックスに数 字 を入 力し、ゆっくりとインクリメントしていくことで、正 確 な調 整 を行うことができる。
スライダーを暗くする(下)	スライダーを下 にドラッグすると、各トーン帯 の暗 さが増します。左 側 のスライダーはダークトーンに影 響します。右 側 のスライダーは明 るいトーンに影 響 する。スライダーを動 かすと、画 像 内 の特 定 のトーン帯 域 だけが暗 くなります。 または、数 字 ボックスに数 字 を入 力し、ゆっくりとインクリメントしていくことで、正 確 な調 整 を行うことができる。
グラフ	このグラフは、画 像 のトーンレンジ全 体 に適 用 される明 暗 の量 を示します。グラフの横 軸 より上 の部 分 が明 るくなり、横 軸 より下 の部 分 が暗 くなる。同じトーンバンド内 でブライトニングとダークニングの両 方 を適 用 すると、コントラストが向 上 する。明 るくなるグラフの上 端 と暗 くなるグラフの下 端 との間 の領 域 は、画 像 のトーンレンジ全 体 におけるコントラストの相 対 的 な増 加 を示 す。グラフまたは画 像 上 で左 クリックし、二 重 ポイント矢 印 を上 にドラッグすると明 るくなり、右 クリックして下 にドラッグすると暗 くなります。
# トーンバンド	調 整 したいトーンバンドの数 を設 定 する。トーンバンドの数 が多 ければ多 いほど、より正 確 なコントロールが可 能 になり、少 なければ少 ないほど、素 早 くスムーズな調 整 がしやすくなる。
画 像	
マウスの左 ボタンでダブルクリック	画 像 のその部 分 に最 適 な**ブライトニング**を自 動 的 に設 定 します。明 るい部 分 (顔 など) が最 も効 果 的 だ。
マウスの右 ボタンでダブルクリック **(またはマウスの左 ボタンでShift+ダブルクリック)**	自 動 的 に画 像 のその部 分 に最 適 な**暗**さに設 定 されます。
Ctrl + マウスの左 ボタンでダブルクリック	現 在 のブライトニング調 整 カーブを変 更 し、クリックしたトーンレベルの周 辺 に最 適 化 します。ほとんどの場 合 、クリックしたトーン・レベルの周 囲 に適 用 される明 るさの量 が増 え、他 のトーン・レベルに適 用 される量 が減 ります。 特 定 の被 写 体 や領 域 を明 るくして目 立 たせたいときに使 う。
Ctrl + マウスの右 ボタンでダブルクリック	現 在 の暗 さ調 整 カーブを変 更 し、クリックしたトーンレベルの周 辺 に最 適 化 します。ほとんどの場 合 、クリックしたトーン・レベルの周 辺 に適 用 される暗 さの量 が増 え、他 のトーン・レベルに適 用 される量 は減 ります。 特 定 の被 写 体 や領 域 を暗 くしてなじませたいときに使 う。

	画像上でマウスホイールを使って上下にスクロールする	画像のトーンレベルで適用されるブライトニングの量を増減します。画像とグラフの両方がその変化を示している。
	Shift + マウスホイールで画像上をスクロール	画像のそのトーンレベルで適用されるダークニングの量を減少または増加させる。
	A "を押し続ける **+ スクロールまたは** **+ マウスの左ボタンでドラッグ**	すべてのブライトネスライダを一度に調整します。
	A"＋シフトを押し続ける **+ スクロールまたは** **+ マウスの右ボタンでドラッグ**	すべての暗転スライダを一度に調整します。
	画像をクリックし、上下にドラッグする(マウスの左ボタン)	画像のトーンレベルで適用される**ブライトニングの**量を増減します。画像とグラフの両方がその変化を示している。 (画像が実際の大きさである場合のみ機能します。ズームはできません)。
	Shift + クリックし、画像上を上下にドラッグ(マウスの左ボタンまたは右ボタン)	画像のそのトーンレベルで適用される**ダークニングの**量を減少または増加させる。 (画像が実際の大きさである場合のみ機能します。ズームはできません)。
オート	Gemstone の**自動**ボタンをクリックすると、画像の照明が自動的に調整されます。	

アドバンスド・ライトEQ

上級は、画像の明るさとコントラストを究極にコントロールします。調整カーブは4つのスライダーで構成でき、グラフエリア内または画像自体をクリック＆ドラッグして手動でカーブを調整できます。

以下のいずれかを行う:

- 画像の調整範囲を選択し、左クリックしたまま上にドラッグすると明るくなり、右クリックしたまま下にドラッグすると暗くなります。
- 以下のように手動で照明を調整する。

グラフ

グラフの上半分が明るくなり、下半分が暗くなる。シャドーのトーンレベルは左、ミッドトーンは中央、ハイライトは右で表現されている。

グラフの薄いグレーは、画像全体に適用された明るさまたは暗さの量を示しています。グラフの濃いグレーの部分は、調整の境界線の目安であり、ディテールが失われるほどの調整を行った箇所を示すために赤くなります。カーソルが画像の上にあるとき、2本の垂直の黄色い線は、カーソル下の領域のトーンレベルの下限と上限に対応し、調整の中心を示します。

調整ライトEQ™ オプション

エリア	アクション	結果
スライダー		
	ドラッグブライトニングスライダー	**右側**：暗い部分に適用される光を増やす。 **左**：画像の全領域に、より均一にブライトニングを適用。
	ドラッグ暗転スライダー	**右**：画像の明るい部分に適用される暗転を増やす。 **左**：画像の全領域に、より均一に暗転を適用します。
	ドラッグ・アンプリチュード・スライダー(ブライトニング)	**右へ:** 画像の全領域でブライトニングの強度を上げる。カーブの高さが増す。 **左**：ブライトニングの強さとカーブの高さを下げる。 Amplitudeスライダが0の場合：ブライトニングは適用されない。 アンプリチュードが100～200の場合：比例してクリッピングの量が増える。 ほとんどの場合、振幅は100が適切だ。ハイライトに細かいディテールがある画像では、ブライトンの振幅を小さくするとディテールが保たれます。 ほとんどの場合、振幅を調整する必要はない。
	ドラッグ・アンプリチュード・スライダー(暗くする)	**右へ:** 画像の全領域で暗転の強度を上げる。一番下のオレンジ色のカーブの高さが高くなる。 **左**：暗転の強さとカーブの高さを下げる。
グラフで見る		
	グラフをドラッグする(上)	グラフを左クリックしたまま上にドラッグすると、グラフが変化する。グラフは、あなたが行っているブライトニング調整を表しています。濃いグレーのグラフは、クリッピング(ピンク) が始まる前にグラフをドラッグできる最大量を表しています。 グラフの高さは、各トーン・レベルで適用されたブライトニングのレベルを表す。(トーンは左の黒から右の白に移る)。 グラフや画像上で直接明るさや暗さを調整すると、対応する明るさや暗さのスライダーが**カスタムカーブに**変わります。この後にスライダーの位置を調整すると、ダイレクトカーブの調整はすべて破棄される。 グラフまたは画像上で直接ブライトニングまたはダークニングの調整を行うと、対応するブライトニングまたはダークニングの振幅スライダが変化し、現在のカーブの振幅を示します。(振幅100は、クリッピングを起こさないカーブの最大振幅である)。
	グラフをドラッグする(下)	グラフを右クリックし、グラフ自体を下にドラッグすると、グラフが変化する。グラフは、あなたが行っているダークンの調整を表しています。濃

エリア	アクション	結果
		いグレーのグラフは、クリッピング(ピンク) が始まる前にグラフをドラッグできる最大量を表しています。
	画像に適用される以下のショートカットはすべて、グラフ自体に直接使用できます。	画像の変化に対応して、グラフ自体のトーンバンドを変更する。これは、特定のトーン帯域を微調整するのに便利です。
画像		
	マウスの左ボタンでダブルクリック	画像のその部分に最適なブライトニングを自動的に設定します。明るい部分(顔など) が最も効果的だ。
	マウスの右ボタンでダブルクリック	自動的に画像のその部分に最適な暗さに設定されます。
	(またはマウスの左ボタンでShift+ダブルクリック)	
	Ctrl + マウスの左ボタンでダブルクリック	現在のブライトニング調整カーブを変更し、クリックしたトーンレベルの周辺に最適化します。ほとんどの場合、クリックしたトーン・レベルの周囲に適用される明るさの量が増え、他のトーン・レベルに適用される量が減ります。 特定の被写体や領域を明るくして目立たせたいときに使う。
	Ctrl + マウスの右ボタンでダブルクリック	現在の暗さ調整カーブを変更し、クリックしたトーンレベルの周辺に最適化します。ほとんどの場合、クリックしたトーン・レベルの周辺に適用される暗さの量が増え、他のトーン・レベルに適用される量は減ります。 特定の被写体や領域を暗くしてなじませたいときに使う。
	画像上でマウスホイールを使って上下にスクロールする	画像のトーンレベルで適用されるブライトニングの量を増減します。画像とグラフの両方がその変化を示している。
	Shift + マウスホイールで画像上をスクロール	画像のそのトーンレベルで適用されるダークニングの量を減少または増加させる。
	A "を押し続ける **+ スクロールまたは** **+ マウスの左ボタンでドラッグ**	ブライトニングの振幅スライダを直接設定します。
	A"＋シフトを押し続ける **+ スクロールまたは**	暗くする振幅スライダを直接設定します。

エリア	アクション	結果
	+ マウスの右 ボタンでドラッグ	
	画 像 をクリックし、上 下 にドラッグする(マウスの左 ボタン)	画 像 のトーンレベルで適 用 されるブライトニングの量 を増 減 します。画 像 とグラフの両 方 がその変 化 を示 している。 (画 像 が実 際 の大 きさである場 合 のみ機 能 します。ズームはできません)。
	Shift + クリックし、画 像 上 を上 下 にドラッグ(マウスの左 ボタンまたは右 ボタン)	画 像 のそのトーンレベルで適 用 されるダークニングの量 を減 少 または増 加 させる。 (画 像 が実 際 の大 きさである場 合 のみ機 能 します。ズームはできません)。
オート		
	Gemstone の**自 動** ボタンをクリックすると、画 像 の照 明 が自 動 的 に調 整 されます。	

カラーEQで色 を調 整 する

カラーEQは、**彩 度** 、**明 るさ**、**色 相** 、**コントラスト**を調 整 します。**標 準** モードでは垂 直 スライダーを使 って画 像 全 体 を調 整 し、**標 準** または**高 画 質** モードでは色 ごとに調 整 します。コントロールの説 明 は以 下 を参 照 。

設 定 はプリセットとして設 定 することができます。

色 を調 整 する:

1. **現 像 ツール**ペインで、**調 整** タブを選 択 します。
2. **カラーEQ**グループで、**彩 度** 、**明 るさ**、**色 相** 、**コントラスト**タブを選 択 し、以 下 の表 に記 載 されているオプションに従 って調 整 します。

スライダーを右 クリックすると、デフォルト 値 にリセット されます。

カラーEQオプション

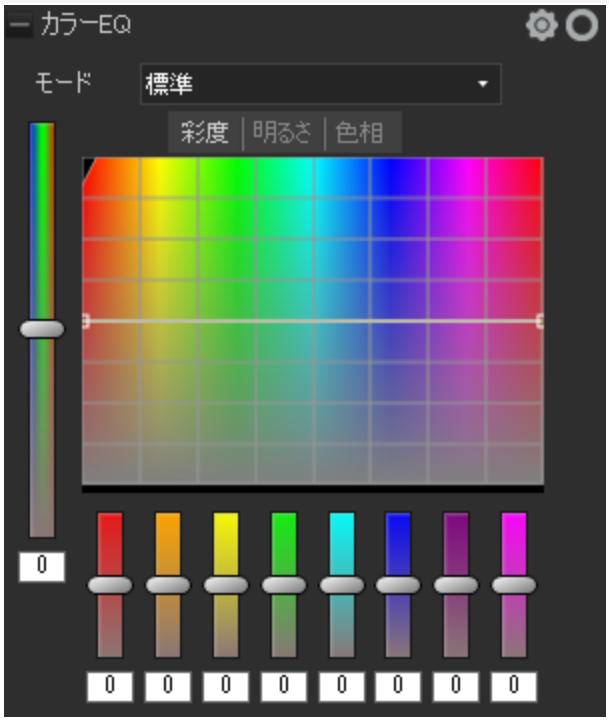
モードドロップダウンメニューから**高 画 質** モードまたは**標 準** モードを選 択 します。色 を個 別 に調 整 するには、画 像 内 の色 を左 クリックし、上 下 にドラッグして変 更 します。この変 更 は、**高 画 質** モードでは**彩 度** 、**明 るさ**、**色 相** 、**コントラスト**タブのカラースライダーに、**標 準** モードではグラフにそれぞれ反 映 されます。これは、**彩 度** 、**明 るさ**、**色 相** 、**コントラスト**タブで機 能 します。

高品質

画像の色を個別に調整します。ハイクオリティは、より新しく最新のカラーモデルを使用しており、視覚的に知覚しやすく、より高品質な調整が可能です。

スライダーを右にドラッグすると強さが増し、左にドラッグすると弱くなります。また、フィールドに数値を入力することで、正確な調整が可能です。カーソルを画像上に置いて二重矢印のアイコンを表示させ、調整する正確な色を選択します。次に、二重矢印アイコンの下をクリックし、上下にドラッグして色を調整します。カーソルが移動すると、影響を受けるカラースライダーが自動的に調整されます。

スタンダード



現像済みの画像に対応。個別に色を調整したり、グローバルな調整を行うことができます。

縦型スライダー

画像全体に調整を適用します。左のスライダーはタブに以下のような効果を与える:

- **彩度**：彩度からグレースケールへの調整。
- **明るさ**：画像の明暗を調整します。
- **色相**：異なる色に変わる。

また、正

	また、正確な調整のために数値を入力することもできる。
個別カラースライダー	個々のスライダーで各色を調整する。調整する色を選択し、スライダーをクリックしてドラッグします。また、フィールドに数値を入力することで、正確な調整が可能です。
直接画像調整	画像上にカーソルを置くと、二重矢印のアイコンが表示されます。次に、二重矢印アイコンの下をクリックし、上下にドラッグして色を調整します。カーブコントロールと影響を受けるカラースライダーは、カーソルの移動に合わせて自動的に調整されます。グラフ上の黒い下向き矢印は、画像内で調整されている色を示す。 カーブはグラフでは黒く表示され、直接調整することはできない。さらに調整を加えるには、ホワイトカーブを変更する。ホワイトカーブを調整すると、ブラックカーブも自動的に変化する。また、フィールドに数値を入力することで、正確な調整が可能です。

カラーホイールによる色の調整

現像ツールペインと**エディタ**で、カラーホイールを使って画像の色を正確に調整します。カラーホイールは、正確な色の彩度、色相、明るさ、コントラスト、コントラストバランスを変更します。カラーホイールはスムースネスも調整でき、色のエッジをソフトにするフェザリングツールのような役割を果たす。カラーホイールは、青空をもっと青くしたいとか、明るい湖を表現するために暗い水を明るくしたいとか、よくあるリクエストに特に便利です。

カラーホイールを使って色を調整するには

1. 以下のいずれかのオプションを使用してカラーホイールを開きます：
   - 現像ツールペインで、**調整**タブの**カラーホイール**グループに移動します。
     注意：現像ツールペインでカラーホイールを使用するには、**調整**タブで**カラーEQ**グループを展開し、**モード**ドロップダウンを**高画質**に設定します。

2. カラーホイールの部分をクリックしてドラッグするか、画像上でスポイトを使って編集する色を選択します。スポイトでは、色相インジケータと呼ばれるドットがホイールの周りを移動し、カーソルを合わせた色がホイールのどの位置にあるかを示します。

3. 選択を絞り込む。ホイール上の選択範囲の端にある二重矢印をクリックしてドラッグすることで、色の選択サイズを増減できます。また、選択範囲をクリックしてドラッグし、ホイールの端から遠ざけたり、ホイールの中心から遠ざけたりして、選択範囲の彩度を調整します。彩度の低い色はホイールの中央にあり、彩度の高い色はホイールの端にある。

選択した色を反転させるには、**ホイールアイコンの選択した色を反転**をクリックします。

選択した色を表示するには、**選択マスクのプレビューアイコンを**クリックしたままにします。

4. **スムーススネススライダーで**選択範囲のエッジを調整します。このツールは選択範囲のエッジをソフトにしたりシャープにしたりするもので、フェザリングと同じように、カットオフポイントをソフトにしたりシャープにしたりします。
5. スライダーを使って、画像の選択した色を調整します。個々のスライダーは以下のような効果を持つ:
   - **彩度**:左にスライドすると彩度が下がり、右にスライドすると彩度が上がる。
   - **色相**:左右にスライドして色相を調整。
   - **輝度**:左にスライドすると輝度が下がり、右にスライドすると輝度が上がる。
   - **コントラスト**:左にスライドするとコントラストが下がり、右にスライドするとコントラストが上がる。
   - **コントラストバランス:**コントラストを調整した後、コントラストバランスを調整します。

   編集前のオリジナル画像を見るには、**エディタで前の画像を表示**ボタンをクリックするか、**ACDSee RAWで**画像の下にある**オリジナル画像を表示**ボタンをクリックします。

   すべての変更をリセットするには、関連するスライダーまたはホイールのいずれかを右クリックします。
6. **完了を**クリックして変更を保存し、カラーホイールを終了します。

カラーホイールを使って複数の色を調整するには

最初のカラーホイール編集を行った後、追加のカラーホイールを使って他の色に変更を加えます。

これを行うには、カラーホイールアイコンの隣にある緑色のプラス＋マークをクリックします。

カラーホイールを使って行った編集を削除するには:

カラーホイールの編集は、**現像ツール**ペインで画像を新規ファイルとして保存するか、**エディタの適用**または**完了**ボタンをクリックするまで削除します。

これを行うには、カラーホイールの右下にある赤い**x**をクリックします。

こちらも参照のこと:

- トーンカーブの調整
- トーンホイールで音色を調整する
- カラーEQで色を調整する

トーンホイールで音色を調整する

すべての画像の色は、ハイライト、中間調、シャドーに分かれている。現像ツールペインとエディタにあるトーンホイールを使って、画像の特定の色調に色合いを加えます。各トーンホイールには2つのカー

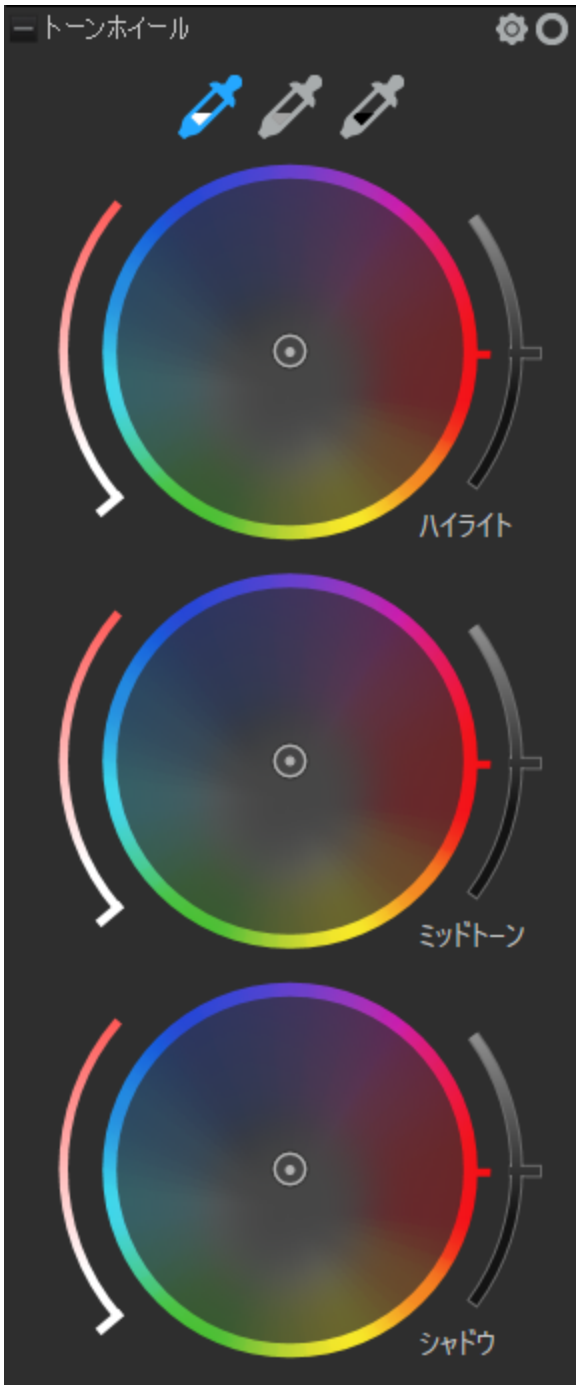
ブスライダーがある。左側のカーブしたスライダーが彩度スライダーで、右側のスライダーが明るさスライダーだ。トーンホイール自体がピンポイントで色合いを調整できる。

トーンホイールを使って色を調整する:

1. 以下のいずれかのオプションを使用して、トーン・ホイールズを開く:

   - **現像ツール**ペインで、**調整**タブの**トーンホイール**を選択します。
     注意:**現像ツール**ペインの**トーンホイール**を使用するには、**カラーEQ**を**高品質**に設定する必要があります。これを確実にするには、**カラーEQ**開き、ドロップダウンメニューから**高品質**を選択します。

2. トーンホイール内でターゲットポイントをクリックしてドラッグするか、画像上で関連するスポイトを使用して、編集する色相を選択します。スポイトを画像の周りで動かし、色相インジケータと呼ばれるドットに注目する。3つのスポイトは、関連するトーンホイールに関連している。選択範囲をクリックしてドラッグし、ホイールの端から離すか、ホイールの中心から離して、選択範囲の彩度を絞り込む。彩度の低い色はホイールの中央にあり、彩度の高い色はホイールの端にある。



ターゲット ポイントをホイールの外 側に動 かすと、トーンの彩 度 が上 がる。ホイールの内 側に動 かすと、トーンの彩 度 が下 がる。

3. 色 相を選 択した状 態 で、選 択した色 調 の彩 度 や明 度を上 げる。
4. **完 了 を**クリックしてカラーホイールを終 了します。

すべての変更をリセットするには、関連するスライダーまたはホイールのいずれかを右クリックします。

こちらも参照のこと:

- トーンカーブの調整
- カラーホイールで色を調整する
- カラーEQで色を調整する

トーンカーブの調整

現像ツールペインで、**トーンカーブツール**を使って画像のトーン範囲を変更します。RGBカラーチャンネルを選択して、画像の全範囲を調整するか、特定の色を選択します。

設定はプリセットとして設定することができます。

画像の明るさカーブを調整する:

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. **トーンカーブグループで**、以下のようにカーブを調整する。

黒子、中間調、白人の数値フィールドまたは矢印を右クリックして、デフォルト設定にリセットします。または、数値フィールドをダブルクリックするか、矢印をクリックして自動設定を使用する。

トーンカーブオプション

カーブ	画像に適用する曲線を選択します。**標準**曲線がデフォルト。**カメラを使って**、Gemstone で生成されたカーブを使い、画像に適したカーブを生成する。**カーブの**ドロップダウンリストはRAWファイルでのみ使用できます。
チャンネル	調整するカラーチャンネルを指定する。
ヒストグラム	選択したチャンネルに基づき、画像の色情報レベルのグラフィックを表示します。カーブを操作するには、線をクリックしてドラッグします。カーブをクリックするたびに、新しい点が追加される。ポイントをカーブの上下にドラッグする。ポイントを削除するには、ポイントを右クリックし、**削除ポイントを**選択します。また、グラフの上端または下端からドラッグしてポイントを削除することもできます。
黒人	黒い三角形をクリックしてドラッグするか、クリックすると黒い点が自動的に設定されます。または、フィールドに数値を入力するか、上下の矢印ボタンを使って正確なブラックポイントを設定する。
ミッドトーン	グレーの三角形をクリックしてドラッグするか、クリックすると中間調のポイントが自動的に設定されます。または、フィールドに数値を入力するか、上下の矢印ボタンを使って正確な中間調ポイントを設定する。
白人	白い三角形をクリックしてドラッグするか、クリックすると自動的に白点が設定されます。または、フィールドに数値を入力するか、上下の矢印ボタンを使って正確な白色点を設定します。
オート	黒、中間調、白のポイントを自動的に設定します。
カラーピッカー	ヒストグラム曲線上でポイントを選択し、カーソルを画像上にドラッグすると、カラーピッカーが利用できます。

ソフトフォーカスの調整

ソフトフォーカスツールを使って、画像に夢のようなクオリティを加える。このソフトニングは、全トーン範囲に適用することも、画像の中間調に限定することもできる。**ソフトフォーカス**効果を画像内の特定の階調範囲または全階調範囲に適用するには、**階調幅**スライダを使用します。

設定はプリセットとして設定することができます。

画像にソフトフォーカスを加える

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. **ソフトフォーカス**グループで、以下のように調整する。

ソフトフォーカス・オプション

強さ	ソフトフォーカス量を調整します。スライダーを右に動かすと効果が強まります。
明るさ	スライダーを右にドラッグすると明るさが増します。
コントラスト	スライダーを右にドラッグしてコントラストを上げる。
トーン幅	スライダーを右にドラッグすると、ソフトフォーカスの階調幅が広がり、シャドウ、中間調、ハイライトの広い範囲に影響を与えることができます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

エフェクトの適用

現像ツールペインでは、さまざまなエフェクトを画像に適用できます。

設定はプリセットとして設定することができます。

フォトエフェクト

写真効果ドロップダウンメニューを使用して、画像にさまざまなフィルタを適用します。

フォトエフェクトを適用する:

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. **効果**グループで、**写真効果**チェックボックスを有効にします。
3. **写真効果**ドロップダウンメニューからフィルタを選択します。

不透明度スライダとブレンドモードドロップダウンメニューを使って、選択したエフェクトを画像にどのようにブレンドするかを調整します。これらのツールにアクセスするには、**写真効果**ドロップダウンメニューの右側にある矢印ボタンをクリックします。

カラーオーバーレイ

カラーオーバーレイドロップダウンメニューを使用して、画像に色を適用します。

画像に色を付ける:

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. **効果**グループで、**カラーオーバーレイ**チェックボックスを有効にします。
3. **カラーオーバーレイの**ドロップダウンメニューから色を選択します。

不透明度スライダとブレンドモードドロップダウンメニューを使って、選択したエフェクトを画像にどのようにブレンドするかを調整します。これらのツールにアクセスするには、**写真効果**ドロップダウンメニューの右側にある矢印ボタンをクリックします。

勾配マップ

グラデーションマップ効果を使って、画像の暗い部分と明るい部分に色を追加します。**グラデーション・マップ・**エフェクトは、各ピクセルの明度値に基づいて、シャドウをある色に、ハイライトを別の色にマッピングします。画像の暗い部分を明るい部分と全く違う色にする。

グラデーションマップ効果を適用するには

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. **効果**グループで、**グラデーションマップ**チェックボックスを有効にします。
3. **影の**ドロップダウンメニューで、画像の暗い部分に追加する色を指定します。**ハイライトの**ドロップダウンメニューで、画像の明るい部分に追加する色を指定します。

不透明度スライダとブレンドモードドロップダウンメニューを使って、選択したエフェクトを画像にどのようにブレンドするかを調整します。これらのツールにアクセスするには、**写真効果**ドロップダウンメニューの右側にある矢印ボタンをクリックします。

穀物を加える

グレイン効果を使って、新聞に印刷されたような画像を作りましょう。また、他のエフェクトと組み合わせて**グレインツール**を使用すると、一般的なビンテージ感を出すのに便利です。

グレイン・エフェクトを適用する:

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. **効果**グループで、以下のように**穀物を加える**設定を調整します。

穀物オプション

穀物量	木目の強さを指定する。
グレイン・スムージング	木目の滑らかさを指定する。
粒度	粒の大きさを指定する。

クロスプロセス効果とロモ

80年代から90年代にかけて流行したフィルム写真のテクニックは、別の種類のフィルム用の溶液でフィルムを処理するというものだった。このクロス処理は、写真に彩度とコントラストを与え、色を緑がかった黄色のハイライトと青みがかったシャドーにシフトさせた。**クロスプロセスツール**でこれらのレトロエフェクトをシミュレートする。**クロス**プロセスと**ポストクロップヴィネット**を併用すると、**ロモ**と呼ばれる効果が得られる。

クロスプロセス効果を適用するには

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. **エフェクト** "グループで、**「クロスプロセス」**スライダーを右にドラッグし、レトロエフェクトを大きくする。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

ブレンドモードと不透明度を使う

現像ツールペインの**効果**グループにあるツールを使用する場合は、**ブレンドモード**ツールと**不透明度**ツールを調整して、効果を画像になじませる方法をカスタマイズします。

不透明度

不透明度スライダは、画像に適用されるエフェクトの不透明度を変更し、画像上でエフェクトがどの程度見えるかをコントロールします。エフェクトのドロップダウンメニューの右側にある矢印ボタンをクリックして、**不透明度**スライダーにアクセスします。

ブレンド・モード

エフェクトと画像の合成方法をコントロールできるということは、不透明度以外のブレンドモードを使って最終的な画像に影響を与えることができるということです。

ブレンドモードの種類

ノーマル	現像された画像のピクセルは、元の画像のピクセルと合成される。不透明度だけがこのブレンドに影響する。
スクリーン	現像された画像の色と、元の写真の色の逆数を組み合わせて、同じかそれより明るい色にします。
乗算	現像された画像の色を元の写真と合成し、暗い色にします。どんな色でも黒と掛け合わせると黒になり、どんな色でも白と掛け合わせると色は変わらない。
ダッジ	現像された画像の色と写真の元のピクセルを合成して、明るい色にします。
バーン	現像された画像の色と写真の元のピクセルを組み合わせて、濃い色を生成する。
オーバーレイ	下のレイヤーのシャドウとハイライトを保持しながら、元のイメージエリアのカラー値に基づいて乗算またはスクリーンのブレンドモードを適用します。
違い	元の写真の色から現像した画像の色を差し引く。現像された画像内の白は、画像内の色の真のネガを生成し、黒は何の効果も生じない。
暗くする	現像された画像のうち、元の画像より暗いピクセルを適用する。現像された画像の中で、元の画像より明るいピクセルは消えます(RGB値に基づく) 。
明るくする	現像された画像のうち、元の画像よりも明るいピクセルを適用する。現像された画像のうち、元の画像より暗いピクセルは消えます(RGB値に基づく) 。
ハードライト	元のイメージエリアのカラー値に基づいて乗算またはスクリーンを適用することにより、強いハイライトまたはシャドウを追加します。
ソフトライト	元の画像領域の色値に基づいて暗くしたり明るくしたりして、ソフトなハイライトやシャドウを加えます。
色相	現像された画像の色の色相値を、元の画像領域の色に適用する。
飽和	現像された画像の色の彩度値を、元の画像領域の色に適用する。
カラー	現像した画像の色相と彩度を画像に適用する。このブレンドは元画像の輝度には影響しない。
光度	現像された画像の色の明度値を、元の画像領域の色に適用する。
ディゾルブ	現像された画像レイヤーのピクセルの一部を元の画像に適用し、色の斑点を生じさせる。不透明度スライダーは、斑点の量をコントロールします。
除外	差分と似ているが、コントラストが低い**除外**は、下地の写真の色からブレンドの色を差し引く。ブレンドカラーに白があると、画像内の色の真のネガが生成され、黒は何の効果ももたらさない。
ビビッド・ライト	ブレンド・カラーによって決定されるように、コントラストを上げたり下げたりして、ブレンド・カラーを写真の下地のピクセルと組み合わせ、明るい色や暗い色を作り出します。

ピンライト	光源が50%グレーより明るい場合、光源より暗いピクセルが置き換えられる。光源より明るいピクセルはそのまま。光源が50%グレーより暗い場合、光源より明るいピクセルが置き換えられる。光源より暗いピクセルはそのまま。
リニアライト	ブレンドカラーに応じて、明るさの値を明るくしたり暗くしたりして、かわしたり焼いたりする。
ハード・ミックス	ブレンドカラーの赤、緑、青のチャンネル値を画像のRGB値に適用します。
引く	各チャンネルのイメージ(ベース) カラーからブレンドカラーを減算する。
分割する	ブレンドカラーをイメージ(ベース) カラーから分割する。
暗い色	ブレンドカラーとイメージ(ベース) カラーから、低い方のチャンネル値が選ばれる。
明るい色	ブレンドカラーとイメージ(ベース) カラーから、より高いチャンネル値が選択される。

LUTを使ったカラーグレーディング

カラーLUTとは、カラールックアップテーブルの略。カラーLUTは、特定のRGB値を他の特定のカラー値にマッピングするようGemstoneや関連プログラムに指示するリストです。LUTをインポートしてACDSeeのフィルターとして使用することができます。LUTは**エディター**で作成し、**現像ツール**ペインで使用することもできます。**現像ツール**ペインで他のエフェクトを使用するのと同じ方法で、**カラーLUT**を適用します。カラーLUTがサポートするファイルタイプは、.3DLと.CUBEです。

カラーLUTを画像に適用するには

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. **カラーLUT**グループで、以下のいずれかを実行します:
    - ドロップダウンメニューからLUTを選択します。LUTはすぐに適用される。
    - **輸入—LUT**ボタンをクリックします。**オープン**ダイアログで、LUTファイルの場所を参照し、**オープン**クリックします。

インポートしたLUTファイルの場所が変更された場合は、Color LUTsパネルを使って再ロードしてください。

カラーLUTを削除する:

1. **カラーLUT**グループで、**取り除く—LUT**ボタンをクリックします。
2. **取り除く—LUT**ダイアログで、削除するLUTの横のチェックボックスを有効 / 無効にします。
3. **LUTの削除**をクリックします。

カラーLUTのリストを更新する:

利用可能なLUTのリストを更新して、移動または削除されたファイルを表示します。

カラーLUTグループで、**リフレッシュリスト**ボタンをクリックします。

エディタで調整レイヤーを使って作成したカラーLUTは、自動的に**現像ツール**ペインの**カラーLUT**グループで利用できるようになります。

スプリット・トーンの調整

スプリット・トーニングは、ハイライトとシャドウを着色する、フィルム写真に端を発する強力なテクニックである。

スプリットトーンツールは、ハイライトとシャドウの**色相と彩度**をクリエイティブにコントロールできます。スライダーを使って、写真のハイライトとシャドウの階調バランスを調整します。スプリットトーニングは、GemstoneでのRAW変換や非破壊編集にクリエイティブな要素を加えることができます。

設定はプリセットとして設定することができます。

ハイライトとシャドウを調整する:

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. **スプリット・トーン**グループに移動します。
3. スライダーをドラッグして、下表のように色の付いたハイライトとシャドウを適用します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

調整オプション

ハイライト		
	色相	スライダーを右にドラッグしてハイライトカラーを選択します。
	飽和	スライダーを右にドラッグして、画像のハイライト部分の彩度を上げる。
影		
	色相	スライダーを右にドラッグして影の色を選択します。
	飽和	スライダーを右にドラッグして、画像の影の色の彩度を上げます。
バランス		
	スライダーを右にドラッグするとハイライト色が強調され、左にドラッグするとシャドウ色が強調されます。例えば、スライダーを最大の50に設定した場合、ハイライトカラーに全面的な強調が適用され、スライダーを最小の-50に設定した場合、シャドウカラーに全面的な強調が適用される。	

高度なカラーツールで写真の彩度を下げ、**スプリットトーンツールで**赤みがかった茶色を適用して、セピアトーン効果を作る。あるいは、モノクロ写真にわずかな色合いを加える。

ポストクロップ・ヴィネットの追加

ポストクロップビネット効果を使用して、被写体の周りにフレームを追加したり、境界線の外観を制御します。画像をトリミングした後に**ポストクロップビネットツールを**使うと、画像の焦点位置をよりコントロールできる。

設定はプリセットとして設定することができます。

ヴィネット効果を適用する

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。
2. **ポスト・クロップ・ヴィネット**グループで、以下のように調整する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

ポストクロップ・ヴィネット・オプション

強さ	スライダーを右にドラッグすると白いヴィネットが追加され、左にドラッグすると黒いヴィネットが追加されます。
半径	ピクセルをソフトにする画像の四隅からの距離を調整します。半径が大きいほど、ソフトニングが始まる前にピクセルが中心から遠くなる。
フェザリング	フェザリングは、ヴィネットのエッジの柔らかさや硬さをコントロールします。スライダーを右にドラッグすると、ヴィネットの切り替えがソフトになります。
丸み	スライダーを右にドラッグするとヴィネットの丸みが増し、左にドラッグすると長方形になります。

RAWファイルの出力色空間の選択

RAWファイルの現像時に使用する出力色空間を選択します。このオプションはRAWファイルでのみ使用できます。

RAWファイルの出力色空間を設定するには:

1. **現像ツール**ペインで、**調整**タブを選択します。

   ヒストグラムは、画像に最適な出力色空間を決定するのに役立ちます。**ヒストグラムは**、各色チャンネル内のピクセルの強度レベルをグラフィカルに表示します。グラフの両端にあるスパイクは、切り取られた色を示す。グラフの両端のスパイクを最小限に抑えながら、可能な限り広い色域を提供する出力色空間を目指す。

2. **出力色空間**グループで、色空間を選択します。
3. **デフォルトとして設定**を有効にすると、**現像ツール**ペインからRAWファイルを現像する際のデフォルトの色空間として、この同じ色空間を使用します。

RAW画像を保存する場合、ダイアログボックスではデフォルト「で**画像にカラープロファイルを埋め込む**」オプションが選択されています。このオプションの選択を解除すると、出力色空間がファイルに埋め込まれなくなります。

詳細タブについて

Detailタブでは、写真のシャープネス、ノイズの低減、色収差の補正ができます。

詳細タブを使うには

1. **開発ツール**ペインで、**詳細**タブを選択する。
2. イメージを膨らませるために、以下のグループに変更を加える:

   - シャープニング
   - ノイズ・リダクション

- スキン・チューン
- 色収差

保存とキャンセル

画像を現像したら、次のワークフローのステップに応じて、画像を保存するための多くのオプションの中から1つを選択します。

画像を保存するには

1. **完了を**クリックする。
2. 以下のいずれかを選択する:
    - **セーブ**: 変更を保存します。
    - **名前を付けて保存**:現像した画像のコピーを新しい名前またはフォーマットで保存します。
    - **破棄**:変更点を破棄する。
    - **キャンセル**: 画像を保存せずに、すべての変更をそのままに現像の同じ画像に残します。

画像の変更を破棄し、前のモードに戻る:

キャンセルをクリックする。

RAWファイルに直接変更を保存することはできません。RAWファイルへの変更は、別のファイルタイプとして保存する必要があります。

シャープニング

シャープネス・ツールを使って、ディテールを明確にし、画像を微調整します。

設定はプリセットとして設定することができます。

画像をシャープにする:

1. **開発ツール**ペインで、**詳細**タブを選択する。
2. **シャープネスグループで**、以下のようにスライダーを調整します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

シャープニング・オプション

金額	エッジのコントラストを上げることによって適用されるシャープネスの量を指定します。
半径	各エッジを調整するピクセル数を制御する。値が高いほどシャープにするピクセル数が増え、ディテールが粗くなる傾向があり、値が低いほどシャープにするピクセル数が減り、ディテールが細かくなる傾向がある。
マスク	ノイズやテクスチャのシャープネスを抑えながら、エッジを狙える。マスクが影響する領域を表示するには、マスク・スライダーを動かすときに**Alt**キーを押します。シャープネスの影響を受けた部分が白く見える。
詳細	ハロ(極端なシャープネス処理でエッジの周囲にできる光の境界線)の強度を下げることで、ハロを抑制します。数値が高いほど、削減効果は強くなる。
しきい値	エッジ内のピクセルをシャープにする前に、エッジ内のピクセルの明度値がどの程度異なっていなければならないかを指定する。値を高くすると、より強いエッジだけがシャープになるが、ノイズは最小限に抑えられる。値を下げると、強いエッジも弱いエッジもシャープになるが、ノイズが増えることがある。背景のノイズを最小限に抑えながら、エッジを強調するようにしきい値を設定することをお勧めします。

詳細ペインの上部にあるプレビューウィンドウで、変更の効果を確認します。画像上のオーバーレイ・スクエアを動かして、プレビュー・ウィンドウの表示範囲を変更します。

RAWファイルのデフォルトのシャープネスを設定するには、**シャープネス グループの「このグループの現像設定を調整」**アイコン「 」をクリックし、**新しいデフォルトを保存**を選択します。

ノイズの低減

高ISO設定や長時間露光による画像のノイズを低減します。

設定はプリセットとして設定することができます。

画像のノイズを減らす:

1. **開発ツール**ペインで、**詳細**タブを選択する。
2. ***ノイズ低減*** グループで、以下のようにスライダーを調整します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

ノイズ低減オプション

ルミナンス	スライダーを右にドラッグすると、照明ノイズが見えにくくなります。画像のノイズに比例した設定を適用し、プレビューウィンドウを参照して、ノイズ低減のレベルとディテールの損失のバランスが取れていることを確認します。**Alt**キーを押しながらスライダーを操作すると、画像に残っているノイズを確認できる。
強さ	スライダーを右にドラッグして、ノイズをどれだけ積極的に減らすかをコントロールする。ルミナンスとストレングスのバランスをとることで、ディテールの損失を防ぐ。
カラーノイズ低減	スライダーを右にドラッグすると、画像からカラーノイズが除去されます。**Alt**キーを押しながらスライダーを操作すると、画像に残っているカラーノイズを確認できる。
トーン・レンジ	トーン・レンジとは、画像の平均的な明るさの値の範囲を指す。例えば、暗い洞窟で撮った写真の階調は低く、晴れた空は高くなる。 **トーン・レンジ**・スライダは、左から右に向かって値が増加し、左の低いトーン・レンジから右の高いトーン・レンジへと増加する。**トーンレンジスライダーは**、画像のトーンレンジに対応する部分にノイズ除去の焦点を合わせるために使用します。例えば、一番左のポジションは、空よりも洞窟のノイズを減らすだろう。 トーン・レンジは輝度ノイズ除去にのみ影響する。
周波数範囲	**周波数範囲**スライダーはノイズパターンを調整します。高周波ノイズは細かい静電気のように見え、低周波ノイズは粗い粒や**斑点**のように見える。**周波数範囲**スライダーを左に動かして、ノイズ低減を高周波ノイズに限定する。 周波数帯域は、輝度とカラーノイズ低減の両方に影響する。

現像ブラシでノイズリダクションを適用

画像内の特定の領域を対象にノイズ除去を行う場合は、現像ブラシを使用してノイズ除去を適用します。

現像ブラシでノイズリダクションを適用する:

1. **ACDSee RAW**で画像を開きます。
2. **開発ツール**ペインで、**詳細**タブを選択する。
3. **詳細**タブで**現像ブラシ**を選択します。
4. 以下のようにノイズ低減オプションを調整する。

ブラシノイズ低減オプションの開発

シャープネス	スライダーを右に動かすとシャープネスが強調され、左に動かすとブラーが強調される。
輝度ノイズ低減	輝度ノイズは、明るさのランダムな変動で、特にグレーの領域では、画像の領域に無地の色があるはずなのに斑点状に見えることがある。右にスライドすると、ルミナンスノイズリダクションが追加されます。
カラーノイズ低減	カラーノイズは、画像内の色のランダムな変化である。右にスライドすると、カラーノイズリダクションが追加されます。

線形勾配によるノイズ除去

画像内の特定の領域にノイズ除去を適用するには、線形グラデーションツールを使用します。

リニアグラデーションツールでノイズリダクションを適用する:

1. **ACDSee RAW**で画像を開きます。
2. **開発ツール**ペインで、**詳細**タブを選択する。
3. **詳細**タブで、**直線勾配**ツールを選択する。
4. 以下のようにノイズ低減オプションを調整する。

線形勾配ノイズ除去オプション

シャープネス	スライダーを右に動かすとシャープネスが強調され、左に動かすとブラーが強調される。
輝度ノイズ低減	輝度ノイズは、明るさのランダムな変動で、特にグレーの領域では、画像の領域に無地の色があるはずなのに斑点状に見えることがある。右にスライドすると、ルミナンスノイズリダクションが追加されます。
カラーノイズ低減	カラーノイズは、画像内の色のランダムな変化である。右にスライドすると、カラーノイズリダクションが追加されます。

放射状勾配によるノイズ除去

画像内の特定の領域を対象にノイズ除去を行うには、放射状グラデーションツールを使用します。

放射状グラデーションツールでノイズリダクションを適用する:

1. **ACDSee RAW**で画像を開きます。
2. **開発ツール**ペインで、**詳細**タブを選択する。
3. **詳細**タブで**ラジアルグラデーション**ツールを選択する。
4. 以下のようにノイズ低減オプションを調整する。

放射状勾配ノイズ除去オプション

シャープネス	スライダーを右に動かすとシャープネスが強調され、左に動かすとブラーが強調される。
輝度ノイズ低減	輝度ノイズは、明るさのランダムな変動で、特にグレーの領域では、画像の領域に無地の色があるはずなのに斑点状に見えることがある。右にスライドすると、ルミナンスノイズリダクションが追加されます。
カラーノイズ低減	カラーノイズは、画像内の色のランダムな変化である。右にスライドすると、カラーノイズリダクションが追加されます。

肌色の微調整

スキン・チューン・ツールを使って、肌のトーンを均一にし、シミや欠点を取り除きます。

設定はプリセットとして設定することができます。

肌色を補正する:

1. **開発ツール**ペインで、**詳細**タブを選択する。
2. **スキン・チューン**グループで、以下のようにスライダーを調整します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

スキン・チューン・オプション

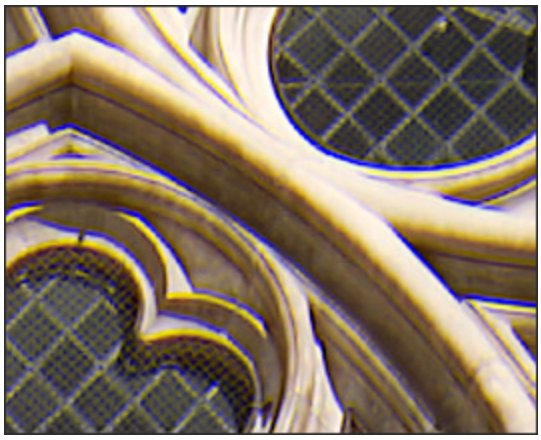
スムージング	スライダーを右にドラッグすると、テクスチャのディテールを抑えて肌を洗練させることができます。
グロー	スライダーを右にドラッグすると、肌の明るさが増し、微妙に滑らかになります。
半径	エフェクトの影響を受けるテクスチャの詳細のスケールを指定します。スライダーを左にドラッグすると、細かいディテールが強調されます。スライダーを右にドラッグすると、細部が強調されます。

詳細ペインの上部にあるプレビューウィンドウで、変更の効果を確認します。画像上のオーバーレイ・スクエアを動かして、プレビュー・ウィンドウの表示範囲を変更します。

色収差の補正

色収差はレンズのアーチファクトで、写真のコントラストの高い部分にフリンジが生じることがある。カメラのレンズは、異なる波長の光に異なる焦点を合わせることがあり、それが写真ではカラーフリンジやコントラストの高い部分の境界線に色のついた線として現れる。パープルフリンジは、レンズの前に明るい光点がある場合にも発生する。

この拡大画像はブルー/イエローフリンジの例を示している。



現像ツールペインのデフリンジツールと色収差ツールを使って、色のフリンジを目立たなくする。色収差は、建築物の細部を写した写真に特に有効だ。最良の結果を得るには、まず色収差スライダーを使用し、次にデフリンジスライダーを使用することをお勧めします。

設定はプリセットとして設定することができます。

画像のフリンジを低減する:

1. **開発ツール**ペインで、**詳細**タブを選択する。
2. **色収差**グループで、以下のようにスライダーを調整します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

色収差オプション

赤/シアンを修正	赤とシアンのチャンネルを調整して、赤とシアンのフリンジを減らす。
フィックス・ブルー/イエロー	ブルーとイエローのチャンネルを調整し、ブルー / イエローフリンジを減らす。

デフリンジオプション

デフリンジ強度	コントラストが高いエッジから除去したいフリンジカラーの量を調整する。ゼロの設定は、デフリングがオフであることを意味する。
デフリンジ半径	エッジを囲むピクセル数を調整する。
カラー	コントラストが高いエッジを取り除くために色を調整する。

詳細ペインの上部にあるプレビューウィンドウで、変更の効果を確認します。画像上のオーバーレイ・スクエアを動かして、プレビュー・ウィンドウの表示範囲を変更します。

ジオメトリタブについて

ジオメトリタブは、レンズの歪みや遠近感を補正したり、画像を回転させたりまっすぐにしたりするのに使います。**クロップツールを使って**画像の構図を変えることも可能です。

設定はプリセットとして設定することができます。

ジオメトリタブを使うには

1. **現像ツール**ペインで、**ジオメトリ**タブを選択します。
2. 以下のいずれかを拡大・編集して画像を展開する:
    - レンズ補正
    - ローテート & ストレート
    - パースペクティブ
    - 作物
    - ヴィネット補正

保存とキャンセル

画像を現像したら、次のワークフローのステップに応じて、画像を保存するための多くのオプションの中から1つを選択します。

画像を保存するには

1. **完了を**クリックする。
2. 以下のいずれかを選択する:
    - **セーブ**: 変更を保存します。
    - **名前を付けて保存**:現像した画像のコピーを新しい名前またはフォーマットで保存します。
    - **破棄**:変更点を破棄する。
    - **キャンセル**: 画像を保存せずに、すべての変更をそのままに現像の同じ画像に残します。

画像の変更を破棄し、前のモードに戻る:

キャンセルをクリックする。

RAWファイルに直接変更を保存することはできません。RAWファイルへの変更は、別のファイルタイプとして保存する必要があります。

Gemstoneは、ジオメトリ歪み補正タグを含むDNGファイルにジオメトリ補正を自動的に適用します。Adobe DNG Converter©から作成されたDNGファイルは、多くの場合、マイクロ4/3rdsカメラ用の幾何学的歪曲タグを生成します。

レンズの歪みを直す

デジタル写真の樽型歪みとピンクッション歪みを補正する。樽型ディストーションでは、写真が中心から外側に膨らんで見える。ピンクッション歪みでは、写真が中心に向かって内側に縮んで見える。広角レンズやズームレンズで撮影した写真には、樽型歪曲やピンクッション歪曲がよく見られます。

Gemstoneには、**マニュアル補正**スライダーを使ったマニュアル補正、またはレンズプロファイルを使ったレンズ補正のオプションがあります。撮影に使用したカメラのメーカー、モデル、レンズを選択します。**レンズ補正**ツールは、使用するレンズ固有の歪みに基づいて自動調整を適用することも、各画像に対して手動でレンズ補正を有効にすることもできます。レンズプロファイルがEXIFプロファイルにマッピングされると、EXIF情報に基づいて、撮影に使用されたカメラの**メーカーとモデルが**ドロップダウンメニューにあらかじめ入力されます。**レンズ補正**ツールには、カメラのメーカー、モデル、使用可能なレンズのデータベースが含まれています。選択したカメラで使用可能なレンズが**レンズドロップダウンメニュー**に表示されますが、使用可能なレンズが1つしかない場合は、そのレンズがあらかじめ選択されています。

画像のEXIF情報に記載されている使用レンズ名は通常正確です。ただし、サードパーティ製レンズの場合、カメラ自体がサードパーティ製レンズをID番号としてしか認識していない可能性があるため、EXIFに表示されるレンズ値は信頼できない場合がある。可能であれば、正しいレンズ値を復元し、**レンズドロップダウンメニューから**選択します。

また、レンズ固有の補正(レンズプロファイル)をカメラのメーカー、モデル、レンズの組み合わせにマッピングすることも可能です。レンズプロファイルをマッピングすると、**現像**ウィンドウの**レンズ補正**ツールで開いたのと同じカメラとレンズの組み合わせのすべての画像に補正が適用されます。

手動補正スライダーは、自動補正を使用した後、または単独でさらに調整する場合に使用します。

色収差を補正するレンズプロファイルがあれば、それを使用する。

設定はプリセットとして設定することができます。

利用可能なレンズプロファイルを素早く見るには、Lensfunにアクセスしてください。

レンズプロファイルを使ってレンズの歪みを修正する:

1. **現像ツール**ペインで、**ジオメトリ**タブを選択します。
2. **レンズ補正**グループで、**レンズプロファイルを有効にする**チェックボックスを有効にします。
3. 表示されたカメラのメーカーとモデルが正しくない場合は、**メーカーとモデルの**ドロップダウンメニューから正しいオプションを選択します。
4. **レンズ**ドロップダウンメニューから、撮影に使用するレンズを選択します。この情報は、**現像**ペインの右下にあるEXIFパネルに表示されます。補正は自動的に行われる。
5. さらに調整したい場合は、**手動補正**スライダーを左に動かすと膨らみ効果が、右に動かすと画像のエッジが伸びます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

グリッド表示ボタン をクリックすると、画像の上にグリッドが表示されます。このツールは、画像のアライメントを修正するときに便利です。グリッドが作動していないときは、グレー 。

レンズプロファイルをデフォルトとして保存し、将来使用する:

カメラとレンズの組み合わせの補正プロファイルを保存し、同じカメラとレンズの組み合わせで撮影した他の画像のデフォルトとして使用します。これにより、**レンズ補正**ツールで特定のカメラメーカー、モデル、レンズの組み合わせの画像を開くたびに、**レンズ**フィールドにそのカメラにマッピングされたレンズが事前に入力されるようになります。また、**現像**ペインに入ると、同じカメラとレンズの組み合わせで撮影した他の画像に、このレンズプロファイルを自動的に適用することも可能です。

この機能はEXIFデータに依存するため、主にJPEG、DNG、RAW、およびTIFF画像で実行できます。

1. **メーカー**、**モデル**、**レンズ**のドロップダウンメニューで希望のカメラとレンズの組み合わせを選択した状態で、**デフォルト・マップ**ボタンをクリックします。
2. **ACDSee RAW の入力時に、このマップされたプロファイルを自動適用**するチェックボックスをオンにすると、**ACDSee RAW** の入力時に、マップされたデフォルトのプロファイルが以降の画像に適用されます。
3. **デフォルト・マップ**ダイアログボックスで、**OK**をクリックして保存するか、**キャンセル**をクリックして中止します。

保存されたデフォルトを管理するには

1. **デフォルトの管理**ボタンをクリックします。
2. **マッピングされたデフォルトの管理**ダイアログで、以下のいずれかを行う:
   - デフォルト・オプションを選択し、**マッピングされたデフォルトの削除**ボタンをクリックする。
   - **ACDSee RAW入力時に、選択したマップ済みプロファイルを自動適用**するチェックボックスをオンにすると、**ACDSee RAWを**入力したときに、同じカメラとレンズの組み合わせで撮影した画像に、選択したマップ済みデフォルトプロファイルが適用されます。
3. **OK**をクリックして続行するか、**キャンセル**をクリックしてマッピングされたデフォルトを維持します。

レンズプロファイルを使用して色収差を修正する:

色収差はレンズの特性によって発生する。したがって、レンズプロファイルを使用して自動的に補正します。選択したレンズに対応する色収差補正がある場合、**色収差**チェックボックスが有効になります。

1. **開発する**ペインで、**ジオメトリー**タブを選択します。
2. **レンズ補正**グループで、**レンズプロファイルを有効にする**チェックボックスを有効にします。
3. **色収差**チェックボックスを有効にします。
4. **詳細**タブに移動し、補正された画像を表示します。

色収差が常に補正されるように、色収差チェックボックスを有効にしてレンズプロファイルを保存します。

回転と矯正

現像ツールペインで写真を回転させて、曲がっている写真をまっすぐにします。

設定はプリセットとして設定することができます。

曲がった写真を修正する:

1. **現像ツール**ペインで、**ジオメトリ**タブを選択します。
2. **回転と直線化**グループで、以下のように画像を調整します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

グリッド表示ボタン をクリックすると、画像の上にグリッドが表示されます。このツールは、画像のアライメントを修正するときに便利です。グリッドが作動していないときは、グレー 。

回転オプション

左90度		画像を左に90度回転させる。
右90度		画像を右に90度回転させる。

ストレート・オプション

スライダー		画像の水平角度を調整します。画像がまっすぐに見えるまでスライダーを左右に動かします。
-左5度		画像を左に-5度調整する。
右+5度		画像を右に+5度調整する。
ストレートツール		画像をまっすぐにする。カーソルを使って、曲がった水平線に沿って線を引く。カーソルを離すと、自動的に水平線がまっすぐになる。

視点を修正する

パースペクティブの問題は、カメラが被写体に対して水平または垂直でない場合に発生する可能性があり、広角レンズで撮影された画像では一般的です。例えば、高いビルを街頭から見上げて撮影

した場合、ビルが曲がって見えることがある。**パース**グループのツールを使ってパースの問題を修正する。

設定はプリセットとして設定することができます。

パースペクティブを修正する

1. **現像ツール**ペインで、**ジオメトリ**タブを選択します。
2. **パースペクティブ**グループで、以下のようにオプションを設定する。

グリッド表示ボタン をクリックすると、画像の上にグリッドが表示されます。このツールは、画像のアライメントを修正するときに便利です。グリッドが作動していないときは、グレー 。

パースペクティブ・オプション

縦型	スライダーを左右にドラッグして、縦軸の画像の中心を特定する。
ホリゾンタル	スライダーを左右にドラッグして、横軸の画像の中心を特定する。
垂直シャー	スライダーを左右にドラッグして、縦軸と斜め軸の画像の中心を特定する。
水平剪断	スライダーを左右にドラッグして、横軸と斜め軸の画像の中心を特定する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

クロッピング

画像の不要な部分を削除したり、画像キャンバスを特定のサイズに縮小するには、**クロップツール**を使用します。

設定はプリセットとして設定することができます。

画像をトリミングする:

1. **現像ツール**ペインで、**ジオメトリ**タブを選択します。
2. **クロップグループで**、クロップウィンドウのサイズを変更し、画像の必要な領域に配置します。詳細は以下を参照。

ジオメトリタブの上部にある**クロップした画像をプレビュー**ボタン「 」をクリックするか、**E**キーを押して、クロップした画像をプレビューします。

グリッド表示ボタン をクリックすると、画像の上にグリッドが表示されます。このツールは、画像のアライメントを修正するときに便利です。グリッドが作動していないときは、グレー 。

クロップウィンドウのサイズ変更

以下の方法でクロップウィンドウのサイズを変更する:

- クロップウィンドウの端をドラッグして希望のサイズにする。
- クロップウィンドウのサイズを正確に指定する。
- クロップウィンドウの比率に拘束する比率を適用する。
- 矢印キーを使ってクロップウィンドウのサイズを操作する。

クロップウィンドウのサイズをドラッグで変更する:

1. カーソルをクロップウィンドウの端または角に合わせ、カーソルが二重の矢印に変わるまで動かす。
2. クロップウィンドウのボーダーをドラッグして希望のサイズにする。

作付面積を最大化する:

1. **クロップ領域の最大化**ボタンをクリックします。切り抜き選択範囲は画像の外縁まで広がります。
2. クロップウィンドウのボーダーをドラッグして希望のサイズにする。

クロップウィンドウの正確なサイズを指定する:

1. **幅と高さの**スピンボックスに、必要なクロップウィンドウの比率を入力します。
2. **Units**ドロップダウンリストで、測定単位を選択する。
3. 解像度を指定するには、**Dots per inch**スピンボックスを使用します。

クロップウィンドウを比率で制限する:

1. **プロポーションを制限する**チェックボックスを有効にする。
2. ドロップダウンリストから比率を選択する。
3. クロップウィンドウの端にカーソルを置き、カーソルが二重の矢印に変わるまでドラッグする。

プロポーションを削除するには

1. **コンスタント・プロポーション**ドロップダウンリストから比率を選択します。
2. ドロップダウンリストの横にある下向き矢印ボタンをクリックし、**削除**を選択します。
3. **はい**をクリックする。

プロポーションをデフォルトに設定する:

1. **プロポーションを制限する**チェックボックスを有効にする。
2. ドロップダウンリストから比率を選択する。
3. ドロップダウンリストの横にある下向き矢印ボタンをクリックし、**デフォルトに設定**を選択します。

作物オプション

比率を抑える	このオプションを有効にすると、作付面積を指定した割合に制限することができます。ドロップダウンリストから比率を選択する。
作付面積の最大化	クリックして切り抜き範囲を画像全体に広げ、切り抜き枠をクリックしてドラッグします。クロップ選択をやり直すには、**[クロップ領域を最大化]**ボタンをクリックして選択範囲を画像全体に広げ、再度クロップ調整を行います。
トリミングエリアを回転させる	クリックするとクロップエリアが回転します。

レンズのケラレを補正する

ケラレとは、画像の四隅が異常に暗くなることで、レンズが画像の四隅に光を分配できない結果である。画像の四隅を明るくして、**現像ツール**ペインでレンズのケラレを修正する。

設定はプリセットとして設定することができます。

ケラレを修正する:

1. **現像ツール**ペインで、**ジオメトリ**タブを選択します。
2. **ヴィネット補正**グループで、以下のように画像を調整します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

ヴィネット補正オプション

強さ	画像の四隅をどの程度明るくするかを調整する。
半径	ピクセルを明るくする画像の四隅からの距離を調整します。半径が大きいほど、画像の中心に近い画素が明るくなる。

グリッド表示ボタンをクリックすると、画像の上にグリッドが表示されます。このツールは、画像のアライメントを修正するときに便利です。グリッドが作動していないときは、グレー。

修理タブについて

修復タブを使用して、赤目を軽減し、画像を修復します。

修復タブを使うには

1. **開発ツール**ペインで、**修復**タブを選択します。
2. 赤目軽減または修復ツールを選択します。

保存とキャンセル

画像を現像したら、次のワークフローのステップに応じて、画像を保存するための多くのオプションの中から1つを選択します。

画像を保存するには

1. **完了を**クリックする。
2. 以下のいずれかを選択する:
    - **セーブ**: 変更を保存します。
    - **名前を付けて保存**:現像した画像のコピーを新しい名前またはフォーマットで保存します。
    - **破棄**:変更点を破棄する。
    - **キャンセル**: 画像を保存せずに、すべての変更をそのままに現像の同じ画像に残します。

画像の変更を破棄し、前のモードに戻る:

キャンセルをクリックする。

RAWファイルに直接変更を保存することはできません。RAWファイルへの変更は、別のファイルタイプとして保存する必要があります。

画像の修復

修復ツールを使って、以下のような欠陥を取り除く:

- 肌のシミ
- 電話線などの不要物
- 雪片や窓からの閃光フレア
- レンズの傷と水滴
- ゴミがセンサーに落とす影

修復ツールには、**ヒール**ブラシ、**ブレンドクローニングツール**、**クローンブラシの**3つのオプションがあります。

ヒールブラシを選択すると、写真のある領域から別の領域にピクセルがコピーされますが、コピーする前にコピー元の領域のピクセルを分析します。**ヒール**ブラシはまた、ターゲット領域のピクセルを分析し、ソースとターゲットの両方のピクセルをブレンドして、周囲の領域と一致させる。これにより、交換ピクセルの照明と色が周囲と一体化する。**ヒール**ブラシは、皮膚や毛皮のような複雑なテクスチャを含む写真に特に効果的です。

クローンブラシを選択すると、このツールは写真のある領域から別の領域に正確なピクセルをコピーし、同一の画像領域を作成します。**クローンブラシは**、仕上がりの写真でコピーしたピクセルを識別するのが難しくなるため、強くシンプルなテクスチャや均一な色を持つ写真に効果的です。

ブレンドクローンツールを選択すると、**修復**ツールは写真のある領域から別の領域に正確なピクセルをコピーしますが、ターゲット領域のピクセルを分析し、コピーしたピクセルとブレンドします。

設定はプリセットとして設定することができます。

最良の結果を得るには、**ヒール**ブラシを使用する前に、画像に対して幾何学的な操作を行ってください。

写真のキズを消す：

1. **開発ツール**ペインの**修復**タブの**修復**グループで、以下のいずれかを選択します：
   - **ヒール:** ソースエリアからターゲットエリアにピクセルをコピーし、周囲のイメージエリアにピクセルをブレンドします。
   - **クローン:** ソース領域からターゲット領域にピクセルをコピーします。
   - **ブレンドクローン:** ソース領域からターゲット領域にピクセルをコピーし、ターゲット領域のピクセルを分析し、コピーされたピクセルとブレンドする。
2. **ペン先幅とフェザリングの**スライダーを下の表のようにドラッグします。
3. 画像を右クリックして、ソースの場所を設定します。ピクセルはこの場所からコピーされ、ターゲットの場所で使用される。
4. クリックし、カバーする領域上をドラッグします。**ヒール**ブラシを選択した場合、Gemstone、マウスボタンを離すとピクセルが分析され、置き換えられます。**ブレンドクローンツールを**選択した場合、Gemstone、マウスボタンを離すとピクセルを分析、置換、ブレンドします。
5. 以下のいずれかを行う：
   - **完了を**クリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

スクロールしてブラシサイズを調整するか、**Shift**キーを押しながらスクロールしてフェザリングを調整します。

最も正確なプレビューを得るには、ヒーリングまたはクローン作成中に画像を100％にズームする。

赤目軽減と、現像ブラシやグラデーションなどの選択的調整は、ヒールやクローンができない唯一の調整です。

修復ツールオプション

ペン先幅	ブラシの幅を設定する。ブラシの最大幅は画像のサイズに比例します。
フェザリング	ブラシのエッジにフェザーをかける量を設定し、写真のオリジナル部分とヒーリング部分の間のシャープな遷移を防ぎます。 フェザリングは特定のピクセル数ではなく、ペン先幅に対するパーセンテージで設定する。つまり、**ペン先幅を**リセットしても、新しいペン先幅のパーセンテージに自動的に調整されるため、フェザリングを調整する必要はありません。このオプションは**ブレンドクローンツールでは**使用できません。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

赤目の軽減

デジタル写真の赤目を補正するには、**現像ツール**ペインの**赤目軽減**ツールを使用します。**赤目軽減**ツールは、特に赤いピクセルをターゲットにします。近くのピクセルは影響を受けない。

赤目を補正する:

1. **開発ツール**ペインで、**修復**タブを選択します。
2. **表示エリアの**右下隅にある**ズーム**ツールを使用して、補正する目を拡大し、中央に配置します。
3. 目の赤い部分をクリックする。
4. **赤目軽減**グループで、以下のようにスライダーを調整します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

赤目軽減オプション

サイズ	スライダーを右にドラッグすると暗くする範囲が大きくなり、左にドラッグすると小さくなります。
暗転	スライダーを右にドラッグして、目の補正部分を暗くします。

必要なだけ赤目を修正する。画像をクリックし続けるだけで、新しい視線定義が追加される。クリック＆ドラッグで視線定義を移動するか、**削除を押して**削除する。

マウスでスクロールして、いつでも暗くする領域のサイズを調整できます。

赤い目の輪郭を表示または非表示にするには、左上隅にある目のアイコン アイコンの左上にある赤い目グループの左上にある

削除を押すと、現在選択されている赤目調整が削除されます。

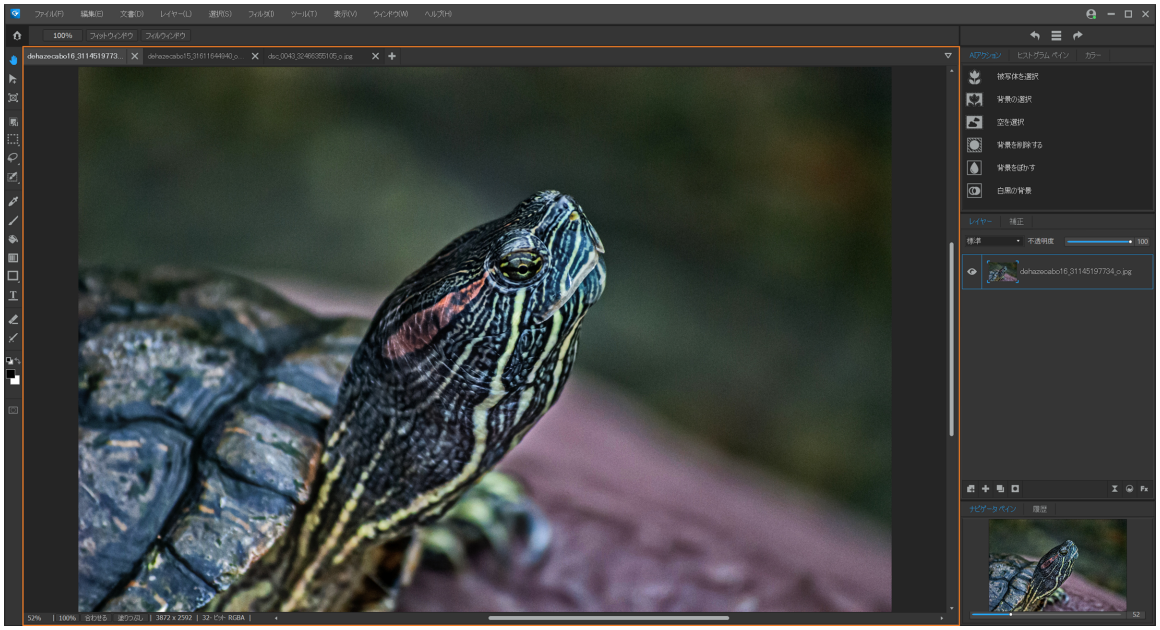
6章 : 編集

エディター

エディターは5つのユニークなエリアで構成されている:

- 表示エリア
- ツールバー
- ツールのプロパティバー
- メニューバー
- 編集ペイン

表示エリア



表示エリアは エディターの中央の大きな部分を占め、ここに画像が表示されます。**表示**エリアにある画像は、Gemstone フィルタやツールによる編集を反映して外観が変わります。

開いている画像のファイル名は、画像の上に左寄せで配置されている画像のタブに表示されます。

各画像タブには、以下のような右クリックメニューがあります。

画像タブ右クリックオプション

セーブ	ファイル名を編集することなく、画像をACDSeeのデータベースに.gsdファイルとして保存します。
名前を付けて保存...	を開きます。**名前を付けて画像を保存**ダイアログを開きます。 現像済みの画像のコピーを、新しい名前またはフォーマットで保存します。 編集した画像のコピーを新しい名前またはフォーマットで保存します。 ファイルの種類に応じて、**名前を付けて画像を保存** ダイアログボックスの左下に、次のいずれかのチェックボックスが表示されます： • **メタデータを保持**：新しい画像にメタデータを保持します。 • **データベース情報の保持**：視聴率などのカタログ情報を保持します。 • **元画像の現像設定を保持**：保存するコピーだけでなく、元画像にも変更を適用します。 • **画像にカラープロファイルを**：埋め込む: カラーマネージメントで選択したカラープロファイルを新しい画像に保持します。 • **16ビットデータを保持**：画像内の16ビットデータを保持する。
閉じる	保存プロンプトを表示して現在のタブを閉じる。
すべてを閉じる	保存プロンプトとともにすべての画像を閉じます。
すべて修正なしで閉じる	保存のプロンプトを出さずに、変更されていないすべての画像を閉じます。
これ以外を閉じる	現在のタブを除き、保存を促すことなくすべての画像を閉じます。
新しいドキュメント...	**新規**ドキュメントのパラメータを設定するための新規イメージダイアログを開きます。
ドキュメントを開く	で開く既存の画像を選択するための**開く**ダイアログを開きます。ACDSee Gemstone
エクスプローラーに表示...	ファイルの保存場所をエクスプローラーのインスタンスで開く。

開いている画像から別の画像を開く

1. プラスアイコンをクリックして**新規ドキュメントダイアログを**開きます。
2. ダイアログの左側のセクションにある4つのタブ(**写真**、**ウェブ**、**用紙**、**カスタム**) から選択します。
3. **新規ファイルの作成** ペインで、以下のいずれかを実行します：

- デフォルトのパラメータを使用する、
- プリセットを選択するか

- 画像のプロパティをカスタマイズします。

4. 新しい表示領域タブで新しい画像を開くには、**開く**ボタンをクリックします。

新しいブランク画像を作成するには、上記の手順に従いますが、ステップ4で**作成**ボタンをクリックします。

新規文書ダイアログのオプション

プリセット

プリセット	**プリセット**ドロップダウンリストを**デフォルト**のままにしておくと、画像フィールドセットに適用されるすべての設定が維持されます。または、ドロップダウンリストからプリセットを選択し、カスタマイズされた画像パラメータのセットを受け入れます。
	新規プリセットダイアログを開きます。プリセットの名前を入力し、**OK**ボタンをクリックして新しいプリセットを**プリセットドロップダウンリストに**入力します。新しいプリセットは、**イメージ**フィールドセットで設定されたパラメータで構成されます。**新規プリセットダイアログを**完了する前に、**画像**フィールドセットのカスタマイズを完了することをお勧めします。
	プリセットドロップダウンリストからプリセットを削除します。

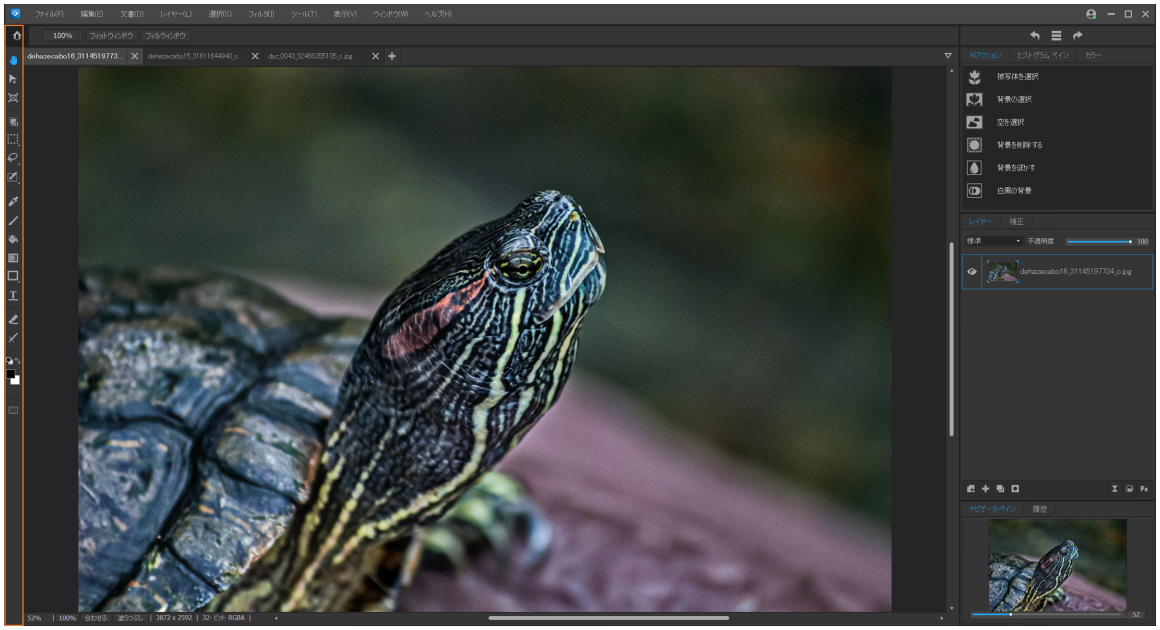
画像フィールドセット

幅	画像の幅を決定する値を入力します。
高さ	画像の高さを決定する値を入力します。
単位	ドロップダウンメニューから選択して、**幅**フィールドと**高さ**フィールドの測定単位を決定します。オプションには、**センチメートル**、**インチ**、**ピクセル**があります。
オリエンテーション	適切なアイコンをクリックして、画像の向きを縦または横のいずれかに指定します。
決議	画像のDPIを指定します。DPIが高いほど画質が良くなり、画像のファイルサイズが大きくなる。
カラーモード	画像のカラーモードを指定する。オプションには、"32-bit RGBA "と"64-bit RGBA "がある。ビット数が高いほど画質が良くなり、画像のファイルサイズが大きくなる。
背景コンテンツ	ドロップダウンメニューから選択して、画像の背景の構図を決めます。オプションには、**ブラック**、**カスタム**、**透明**、**ホワイト**がある。背景の内容を設定するもう一つの方法は、カラーピッカーを使うことです。

表示領域のツールチップの種類を変更する:

1. **エディターで**、メインメニューから**ツール** | **オプション**...を選択する。
2. **オプション**ダイアログで、左ペインから**表示**を選択する。
3. **表示**ペインで、**タブ・ツールチップ**フィールド・セットに移動します。
4. ツールチップの種類を変更するには、以下のいずれかを有効にします:
    - **ファイル名**:ツールチップは表示されません。
    - **ファイルの場所**:ツールチップにファイルの場所が表示されます。
    - **ファイル名**:ツールチップは表示されません。
5. **OK**ボタンをクリックする。

ツールバー



表示エリアの左側にある**ツールバーには**以下のものがある:

- **ホーム画面の**トグル
- Gemstone のすべての編集、移動、選択ツール
- **前景色** / **背景**色の切り替え

ホーム画面トグル

ツールバーの上部にある**ホーム画面**トグルは、画像の**エディター**画面と**ホーム**画面を切り替えます。**ホーム画面は**、上で説明した新規ドキュメントダイアログと同じ機能を備えています。

編集、移動、選択ツール

編集、移動、選択ツールと、それらに関連する**ツール・プロパティ・フィールド**は、ツールバーとツール・プロパティ・バーのセクションで説明されています。

前景色 / 背景色の切り替え

前景色 / 背景色の切り替えは**ツールバーの**下部にあり、3つの要素から構成されています：

- リセットカラー
- 色の交換
- カラーピッカーズ

前景色 / 背景色のトグルコンポーネント

	リセットカラー	前景色と背景色をデフォルトにリセットする。前景色のデフォルトは黒。背景色のデフォルトは白です。
	色の交換	背景色を前景色に置き換える。
	カラーピッカー	前景色の四角をクリックして、**前景色**ピッカーを開きます。背景の四角をクリックして、**背景色**ピッカーを開きます。どちらのダイアログでも、**標準**または**カスタム**タブから色を選択するか、**選択...**ボタンをクリックしてスポイトを使い、開いている画像から色を選択します。

ツールのプロパティバー

表示エリアの真上にあるバーは**ツール・プロパティ・バー**と呼ばれ、ツールバーで選択されたツールに関連する編集可能なフィールドが動的に入力されます。各**ツールのツール・プロパティ・フィールド**は、ツールバーとツール・プロパティ・バーのセクションに記載されています。

メニューバー

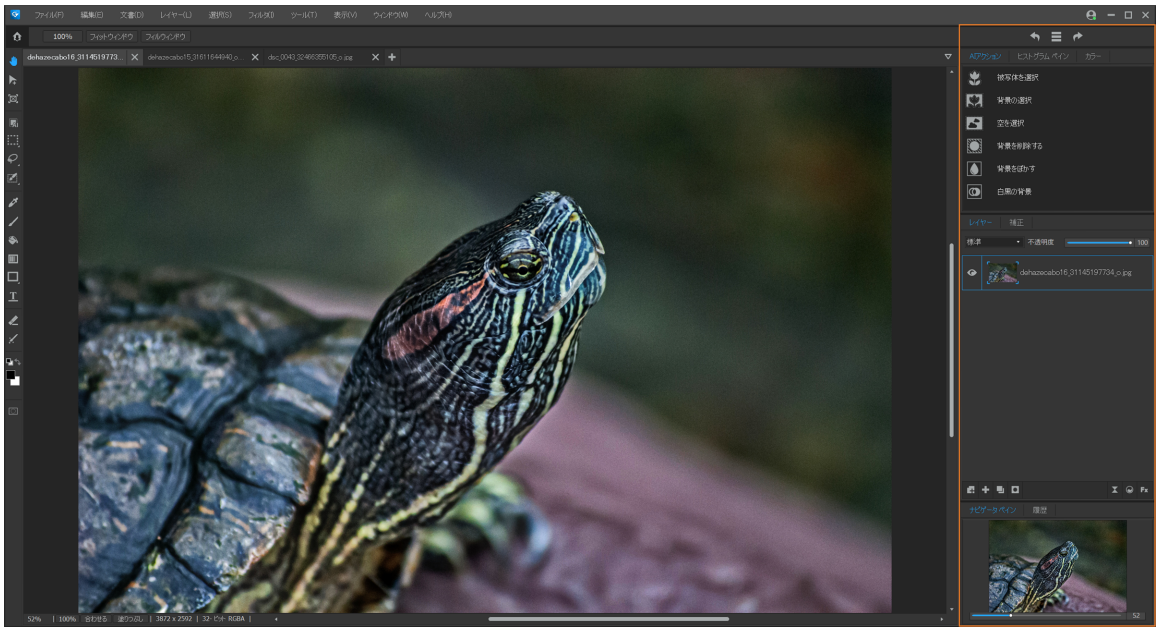
メニューバーは画面上部にある横長のバーで、Gemstone の機能に関するドロップダウンメニューがあります。

メニューバーには以下の見出しが表示される：

- ファイル
- 編集

- ドキュメント
- レイヤー
- 選択
- フィルター
- ツール
- 表示
- 窓
- ヘルプ

編集ペイン



編集ペインは4つのセクションで構成されている:

- 元に戻す/やり直しの設定
- AIアクション/ヒストグラム/カラー
- レイヤー / 調整
- ナビゲーターと歴史

元に戻す/やり直し設定バー

取り消し/やり直しの設定 **元に戻す/やり直し設定**バーは**編集**ペインの上にあり、3つのアイコンで構成されています:

- **元に戻す**アイコン
- **履歴ウィンドウ**アイコン
- **やり直し**アイコン

元に戻す/やり直し設定アイコン

	元に戻す	クリックすると、画像に最後に加えられた変更が削除されます。元に戻すのクリック回数に制限はない。
	歴史の窓	クリックすると**履歴ウィンドウ**を使用します。**すべて取り消す**ボタンを使って、画像の履歴を消去します。
	やり直し	直近の取り消しによる変更を画像に戻します。

AIアクション/ヒストグラム/カラーペイン

AIアクション / **ヒストグラム** / **カラー**ペインは、**元に戻す** / **やり直し設定**ペインの下、**レイヤー** / **調整**ペインの上にあり、3つのタブで構成されています：

- AIアクションタブ
- ヒストグラム・タブ
- カラータブ

AIアクションタブ

AIアクションタブには、一般的なタスクをワンクリックで実行するためのビルド済みツールが含まれています。AIアクションのオプションは以下の通り。

AIアクションタブのオプション

テーマを選択	クリックして被写体を選択し、背景を維持する。
背景を選択	クリックして背景を選択します。
セレクト・スカイ	クリックして空を選択し、被写体と前景を維持する。
背景を取り除く	クリックして被写体をマスクで分離し、背景を取り除く。被写体が選択されていない。
背景をぼかす	クリックして背景をぼかす。被写体が選択されていない。
黒と白の背景	色付きの背景を白黒の背景に変更するにはクリックしてください。被写体が選択されていない。

ヒストグラム・タブ

ヒストグラムは、画像の各色チャンネルの色強度の分布を表すグラフです。ヒストグラムは、各色チャンネル内のピクセルの強度レベルをグラフィカルに表示します。グラフの両端にあるスパイクは、切り取られた色を示す。ヒストグラムを開いておくと、最近行ったすべての調整がヒストグラムに反映されるので、露出を調整するときに特に便利です。

ヒストグラムを表示し使用するには

1. メインメニューから**ウィンドウズ** | **ヒストグラムを**選択する。
2. **ヒストグラム**タブで、以下のチェックボックスを有効または無効にします：
    - **R:** 赤色チャンネルの表示 / 非表示。
    - **G:** 緑のカラー・チャンネルの表示 / 非表示。
    - **B:** 青色チャンネルの表示 / 非表示。
    - **L:** 画像の明るさを表示または非表示にします。

カラータブ

カラータブは、色の値を選択するために使用できる色選択ツールで構成されています。スライダーで色の種類を変更し、カラーウィンドウ内でセレクターを動かして色を選択します。

色選択ツールを使うには

1. ツールバーでいずれかの描画ツールを選択した状態で、**カラー**タブのカラースライダーを調整し、希望のカラーグループを見つけます。
2. 隣のカラーウィンドウでカーソルを動かして、色の選択を微調整する。
3. 描画ツールを使って、選択した色が画像に適用されるのを確認する。

レイヤー / 調整ペイン

レイヤー/調整ペインは、**ヒストグラム/カラー**ペインの下、**ヒストリ**ペインの上にあり、2つのタブで構成されています：

- レイヤータブ
- 調整タブ

ナビゲーターと履歴ペイン

ナビゲータと履歴ペインは2つのタブで構成されています：

- **ナビゲーター**タブ
- **履歴**タブ

ナビゲータータブ

ナビゲータタブには、元の画像全体に対する画像のズーム部分が表示されます。画像がズームされていない場合、**ナビゲーター**タブには元の画像のみが表示されます。画像がズームされている場合、マーキーがズーム部分をハイライトします。

ナビゲータータブでズーム操作を行うには、画像の下にあるスライダーを右に動かすとズームイン、左に動かすとズームアウトします。

ナビゲータータブ右クリックオプション

フローティング	**ナビゲータタブを**別ウィンドウで表示できるようにする。
ドッキング	**フローティングナビゲータタブを**編集ペインに戻す。
隠す	**ナビゲータタブを**表示から削除します。**ナビゲータ**タブを**編集**ペインに戻すには、メインメニューから**ウィンドウ**	**ナビゲータを**選択します。

履歴タブ

履歴タブは**編集**ペインの下部にあり、画像に対して過去に実行された操作のリストで構成されています。**履歴**タブのリスト項目をダブルクリックすると、リストから削除されます。

履歴 タブを使うと、画像に加えられた一連の変更を確認できます。**ヒストリー**タブは、編集順序をジャンプしたり、以前に適用した調整に戻ったりするのにも使用できます。例えば、カラー調整、シャープネス、露出調整など、一連の調整を画像に適用した場合、**履歴**タブを使用して、カラー調整だけの状態に数段階戻すことができます。

編集ペインに**履歴**タブを表示するには、メインメニューから**ウィンドウ** | **履歴を**選択します。

特定の調整に戻るには、ペインで目的の調整を選択し、ダブルクリックします。また、**すべての調整を元に戻すには**、すべてを元に戻すを選択します。

ヒストグラム/カラーペイン、**レイヤー/調整**ペイン、**ナビゲータと履歴**ペインはすべて、**編集**ペインからドックおよびドック解除できます。

ブレンドと不透明度

フィルタを使用すると、**ブレンド**ツールと**不透明度**ツールがツールのプロパティバーに表示されます。**ブレンド**ツールと**不透明度**ツールは、クリエイティブなコントロールを提供し、全く新しい画像を作成するために組み合わせることができます。ブレンドモードと不透明度を画像全体または画像の選択部分に適用します。

不透明度

不透明度スライダは、編集した画像の不透明度を変更し、編集部分を画像上にどの程度表示するかをコントロールします。

ブレンド

ブレンドドロップダウンは、編集と画像の合成方法をコントロールします。つまり、不透明度以外のブレンドモードを使って、最終的な画像に影響を与えることができます。

ブレンド・オプション

ノーマル	編集された画像のピクセルは、元の画像のピクセルと合成される。不透明度だけがこのブレンドに影響する。
スクリーン	編集されたイメージの色を、元の写真の色の逆と組み合わせて、同じかそれより明るい色にします。
乗算	編集した画像の色を元の写真と合成し、暗い色にします。どんな色でも黒と掛け合わせると黒になり、どんな色でも白と掛け合わせると色は変わらない。
ダッジ	編集した画像の色と写真の元のピクセルを組み合わせて、明るい色にします。
バーン	編集した画像の色と写真の元のピクセルを組み合わせて、暗い色にします。
オーバーレイ	下のレイヤーのシャドウとハイライトを保持しながら、元のイメージエリアのカラー値に基づいて**乗算**または**スクリーンの**ブレンドモードを適用します。
違い	元の写真の色から編集した画像の色を差し引きます。編集された画像内の白は、画像内の色の真のネガを生成し、黒は何の効果も生じない。
暗くする	元画像よりも暗い編集画像のピクセルを適用します。編集した画像のうち、元の画像より明るいピクセルは消えます(RGB値に基づく) 。
明るくする	元画像よりも明るいピクセルを編集画像に適用します。編集した画像のうち、元の画像より暗いピクセルは消えます(RGB値に基づく) 。
ハードライト	元のイメージエリアのカラー値に基づいて**乗算**または**スクリーンを**適用することにより、強いハイライトまたはシャドウを追加します。
ソフトライト	元の画像領域の色値に基づいて暗くしたり明るくしたりして、ソフトなハイライトやシャドウを加えます。
色相	編集画像内の色の色相値を、元の画像領域の色に適用します。
飽和	編集画像内の色の彩度値を、元の画像領域の色に適用します。
カラー	編集した画像の色相と彩度を画像に適用します。このブレンドは元画像の輝度には影響しない。
光度	編集画像内の色の明度値を、元の画像領域の色に適用します。
ディゾルブ	編集した画像レイヤーの一部のピクセルを元の画像に適用し、色の斑点を作ります。**不透明度**スライダーは、斑点の量をコントロールします。
除外	**差分と**似ているが、コントラストが低い**除外**は、下地の写真の色からブレンドの色を差し引く。ブレンドカラーに白があると、画像内の色の真のネガが生成され、黒は何の効果ももたらさない。
ビビッド・ライト	ブレンド・カラーによって決定されるように、コントラストを上げたり下げたりして、ブレンド・カラーを写真の下地のピクセルと組み合わせ、明るい色や暗い色を作り

	出します。
ピンライト	光源が50%グレーより明るい場合、光源より暗いピクセルが置き換えられる。光源より明るいピクセルはそのまま。光源が50%グレーより暗い場合、光源より明るいピクセルが置き換えられる。光源より暗いピクセルはそのまま。
リニアライト	ブレンドカラーに応じて、明るさの値を明るくしたり暗くしたりして、かわしたり焼いたりする。
ハード・ミックス	ブレンドカラーの赤、緑、青のチャンネル値を画像のRGB値に適用します。
引く	各チャンネルのイメージ(ベース) カラーからブレンドカラーを減算する。
分割する	ブレンドカラーをイメージ(ベース) カラーから分割する。
暗い色	ブレンドカラーとイメージ(ベース) カラーから、低い方のチャンネル値が選ばれる。
明るい色	ブレンドカラーとイメージ(ベース) カラーから、より高いチャンネル値が選択される。

を使用します。**編集ブラシ**を使用して、画像の特定の領域にエフェクトをペイントし、**ブレンドドロップダウンと不透明度**スライダを設定して、エフェクトの適用方法を変更します。

ブレンドツールと**不透明度**ツールは、多くの編集ツールと特殊効果フィルターで有効になっています。ツールやフィルタが**ブレンド**ツールや**不透明度**ツールの使用を保証しない場合、それらは使用できません。

ブレンドツールと**不透明度**ツールは、以下のフィルターでは使用できません:

- ディテールブラシ
- ディストーション補正
- ドッジ & バーン
- レンズ補正
- 液化
- パースペクティブ補正
- 赤目軽減
- 修理ツール
- ヴィネット
- ウォーターマーク

また、**ブレンド**ツールと**不透明度**ツールは以下では使用できません:

- 作物
- フリップ

- リサイズ
- 回転
- セレクション
- テキスト

ブラシの編集

ツールは、さまざまなグローバル調整に有効だが、写真の特定の部分を調整するには適していない。例えば、写真全体をぼかすのではなく、背景などの特定の領域をぼかす方が望ましい場合がある。これやその他のローカルな調整を行うには、**ブラシ編集**ツールを使う。

ブラシ編集ツールは、ブラシでエフェクトをかけるだけで、写真を選択的に編集します。**ブラシ編集**ツールは基本的に、選択した操作の現在の設定によって影響を受けるピクセルを決定するためのマスクを作成する。

ブラシの編集

ブラシの編集ボタンは、該当するすべてのフィルターに関連する編集ダイアログの上部にあります。

編集ブラシを使うには

1. **フィルターの**メインメニューからフィルターを選択します。
2. **ブラシを編集**ボタンをクリックすると、フィルターダイアログにブラシコントロールが表示されます。
3. ブラシの設定は、パネルで指定するか、以下のようにオンザフライで指定する。
4. 写真にエフェクトを塗り始める。
5. スライダーを調整し、好みの効果を得る。
6. 以下のいずれかを行う:

    - **適用**をクリックすると、変更が適用され、別のタブでオプションが設定されます。
    - **OK**をクリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
    - **キャンセル**をクリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

ブラシコントロールの編集

コントロール	説明
ペン先幅	ブラシのサイズを調整します。**マウスホイールを使って**ペン先幅を調整するか、**ペン先幅**スライダーを調整する。
フェザリング	スライダーを調節して、ブラシのストロークと画像の間の移行の柔らかさをコントロールします。**Shift**＋**マウスホイールで**フェザリングの量を調整するか、**フェザリングスライダーを**調整する。
圧力	スライダーでブラシの強さを調節します。
スマートブラッシング	下記のスマートブラッシングの項を参照。
寛容	スライダーを使用して、選択したピクセルの色、明るさ、またはマジック範囲を決定します。値の範囲は0から100まで。値を小さくすると、選択されるピクセル数が少なくなる。値が大きいほど、より広い範囲のピクセルを選択する。
マスクを見せる	このオプションを有効にすると、ブラシのストロークが表示色で表示されます。これは、複雑な部分を微妙な効果でブラッシングする場合に役立つ。または、**S**キーを押しながら画像上のブラシストロークを見ることもできる。
すべての筆跡を消す	画像からすべてのブラシストロークを削除します。
すべてのブラシストロークを反転させる	ブラシストロークを反転させるには、このオプションを切り替えます。これにより、ブラシがかかった部分はブラシがかからなくなり、ブラシがかかっていない部分はブラシがかかるようになる。これは、画像の大部分をブラッシングし、一部をそのままにする必要がある場合に便利です。狭い範囲にだけブラシをかけ、広い範囲にはブラシのストロークを反転させて塗る。
最後に適用されたブラシのストロークを読み込む	最も最近ブラッシングされ、適用された部分にエフェクトを適用する。

直線を作る:

Shiftキーを押しながら**編集ブラシを**使用すると、ブラシが水平方向または垂直方向に移動する方向を固定できます。例えば、**シフトを**押しながらクリックし、水平にドラッグすると、シフトを押している間だけカーソルが水平に固定される。**シフトを**解除すると、フリーハンドのブラッシングに戻ります。**シフトを**解除してフリーハンド・ブラッシングに戻り、同じ線を描きながらもう一度シフトを押すと、ブラシのロックを解除して自由に再ロックすることもできる。

対角線を作る:

編集ブラシを使って、**ジェムストーンは**画像上に2つの点を置くことで、まっすぐな対角線を作ることができます。線を引きたい位置にカーソルを置き、**Shiftを**押しながら画像上で**左**クリックして点を作る。

Shiftを離し、線の終点までブラシを移動させ、**Shift**を押したままもう一度**左クリック**し、2点目を作成する。この2点を直線で結ぶ。

調整を見るためには、ブラシストロークを適用する必要がある。

ブラシモードを終了するには、**ブラシ編集**ボタンを切り替えます。

フィルターダイアログの下部にある**元に戻す**ボタンと**やり直し**ボタンを使って、ブラシストロークを個別に元に戻したりやり直したりします。

ブレンドモードと選択範囲を持つ編集ブラシを使用して、エフェクトの適用方法を変更します。

編集ブラシツールは、多くの編集ツールと特殊効果フィルターで有効です。ツールやフィルターが**ブラシ編集**ツールの使用を正当化しない場合、そのツールはグレー表示されます。

ブラシ編集ツールは以下のフィルターでは使用できません:

- ディテールブラシ
- ディストーション補正
- ドッジ & バーン
- レンズ補正
- 液化
- パースペクティブ補正
- 赤目軽減
- 修理ツール
- ヴィネット
- ウォーターマーク

また、**ブラシ編集**ツールは以下では使用できません:

- 作物
- フリップ
- リサイズ
- 回転
- セレクション
- テキスト

スマートブラッシング

スマートブラシは、特定の色、明度値、または色と明度の組み合わせにブラシを適用するために使用します。スマートブラシは、ブラシストロークの中心にあるピクセルと値が似ているピクセルにのみ影響を与え、その似ているピクセルにのみ調整を適用できる。

スマートブラシを使うには

1. **フィルターの**メインメニューリストからツールを選択します。
2. **ブラシを編集**をクリックしてブラシモードに入り、ブラシコントロールを表示します。
3. **スマートブラッシングドロップダウンメニューから**オプションを選択します：

カラー	ブラシ・ストロークの中心にあるピクセルと同じような値を持つピクセルの色を使って、**許容範囲**スライダの設定に応じて、そのピクセルがブラシで描かれるべきかどうかを判断します。
明るさ	ブラシ・ストロークの中心にあるピクセルと同じような値のピクセルの明るさを使用して、**許容度**スライダの設定に応じて、ブラシをかけるかどうかを決定します。
マジック	ブラシ・ストロークの中心にあるピクセルに似た色と明るさの値の組み合わせを使って、どのピクセルにブラシをかけるべきかを、**許容範囲**スライダの設定に応じて決定する。

4. **許容範囲**スライダを使用して、スマートブラシの影響を受けるピクセルの範囲を増減します。
5. カーソルを希望の色や明るさの上に置き、エフェクトのペイントを開始します。
6. スライダーを調整し、好みの効果を得る。
7. **OKを**クリックしてブラシストロークを適用します。

スマートブラシを一時的に無効にするには、**Ctrlを**押したままにします。

ブラシのストロークを消すには、右クリックし、ストロークの上にブラシをかけます。

スマートブラッシングをオフにするには

スマートブラッシングのドロップダウンメニューから**オフを**選択します。

サイズ変更、回転、反転

リサイズ

リサイズは、ドキュメントとキャンバスの両方に適用できます。

ドキュメントのサイズを変更するには：

1. メインメニューから**ドキュメント** | **ドキュメントのサイズ変更...**を選択します。
2. **クロップ**ダイアログで、**幅**と**高さ**のフィールドに値を入力し、次に**新しい寸法**のフィールドセットに移動し、ドロップダウンから次の測定単位オプションの1つを選択します:
    - **ピクセル**: 画像を指定したピクセル数にリサイズします。
    - **インチ**: 画像を指定したインチ単位の寸法にリサイズします。
    - **センチメートル**: 画像を指定したセンチメートル単位の寸法にリサイズします。
    - **パーセント**: 画像を元のサイズのパーセントにリサイズします。
3. 特定の縦横比を維持するには、**縦横比**ドロップダウンに移動し、「縦横比を維持しない」以外の値を選択します。**縦横比**ドロップダウンリストの以下のオプションは、縦横比を維持または設定します:
    - **オリジナル**: 元の画像の幅と高さの比率を維持します。
    - **1 x 1**: 幅と高さを同じに強制します。
    - **2 x 3**: 幅と高さの比率を2:3に強制します。
    - **3 x 2**: 幅と高さの比率を3:2に強制します。
    - **3 x 5**: 幅と高さの比率を3:5に強制します。
    - **5 x 3**: 幅と高さの比率を5:3に強制します。
    - **カスタム...**: カスタムのアスペクト比を適用します。**カスタムアスペクト比**ダイアログボックスに、幅と高さの比率を入力してください。カスタムのアスペクト比は、**カスタムアスペクト比**ダイアログボックスの**OK**ボタンをクリックした後、**アスペクト比**ドロップダウンリストに自動的に保存されます。
4. オプション: **アンカー**フィールドから、リサイズ開始点を指定するアンカーを選択します。
5. **解像度**フィールドに、画像の品質を設定するための「ドット/インチ」値を入力します(数値が低いほど品質が低下します)。
6. 次のいずれかを行ってください:
    - **OK**をクリックして変更を適用し、リサイズツールを閉じます。
    - **キャンセル**をクリックして、すべての変更を破棄し、ツールを閉じます。

ドキュメントのサイズ変更は、データを破壊しないスケーリング操作です。

キャンバスのサイズを変更する:

1. メインメニューから**ドキュメント** | **キャンバスのサイズを変更...**を選択します。
2. **作物**ダイアログで、**新しい次元**フィールドセットに移動し、以下のようにオプションを調整する。
3. **OK**ボタンをクリックする。

詳細については、キャンバスのサイズ変更を参照してください。

サイズ変更オプション

幅	画像の幅を数値で入力します。
単位	測定単位を選択する。オプションには、**ピクセル**、**インチ**、cm、**パーセント**がある。
アンカー	キャンバスのサイズ変更のみを行う場合は、サイズ変更のアンカーポイントを選択します。
高さ	画像の高さを数値で入力します。
アスペクト比	画像の元のアスペクト比を維持するか、アスペクト比を維持しないか、定義済みの比率を選択するか、カスタム比率を作成するかをドロップダウンから選択します。

リサイズの手順

画像の品質を維持するために、画像を33%、50%、または66%のみ縮小してください。その他のパーセンテージはアスペクト比を歪める可能性があります。

画像を繰り返しリサイズしないでください。リサイズするたびに、画像のピクセルがわずかに異なる方向で配置されます。その結果、複数のリサイズ操作は、画像の全体的な色や見た目を変更する可能性があります。最初のリサイズ操作で希望の結果が得られない場合は、[元に戻す] ボタンをクリックしてください。

画像のサイズを拡大しないでください。画像のサイズを拡大すると、画像のピクセルがより目立つようになり、粒状感が生じます。

回転

ドキュメントは、あらかじめ定義された角度に回転させることも、カスタム設定で回転させることもできます。

ドキュメントを回転させる:

1. メインメニューから**ドキュメント** | **回転**を選択します。
2. 以下のオプションから選択する。

回転オプション

180°	画像を180度回転させる。
90°時計回り	画像を時計回りに90度回転させる。
90°反時計回り	画像を反時計回りに90度回転させる。
恣意的な...	**キャンバスの回転**ダイアログを開き、回転角度と回転方向を設定します。

フリップ

画像のキャンバスは、水平軸または垂直軸に沿って反転させることができます。

キャンバスをめくる:

希望するフリップのタイプに応じて、以下のいずれかを行う、

- 選択 **ドキュメント** | **キャンバスを水平に反転を選択します。**
- 選択 **ドキュメント** | **キャンバスを縦に反転を選択します。**

グラデーションツール

ツールは、さまざまな全体的な調整を行うには効果的だが、写真の特定の部分を徐々に調整するには適していない。例えば、写真全体をぼかすのではなく、画像全体にぼかしを入れたり、画像の一部分にぼかしを入れたりする方が望ましい場合がある。

グラデーションツールを使って、画像全体に徐々に効果を加えます。Gemstoneは2つのグラデーションツールを備えています:

- 線形グラデーションツール
- 放射状グラデーションツール

どちらのグラデーションツールも、フィルターダイアログのブラシの編集ドロップダウンメニューにあります。

グラデーションツールを使う:

1. メインメニューのドロップダウンリストから選択します。
2. **ブラシの編集** アイコンを右クリックして、**ブラシの種類** ドロップダウンを表示します。
3. **線形グラデーションツールアイコンか放射状グラデーションツールアイコンの**いずれかをクリックして、**フィルタダイアログの**プロパティを変更し、画像上にグラデーションツールを配置します。
4. グラデーションツールのガイドをクリックしてドラッグし、グラデーションを調整します。ガイドボックスの中では、グラデーションが移行している。ボックスの両側では、グラデーションツールで適用される効果が最大になるか、まったく適用されない。これを明確にするには、**グラデーションマスクを表示する**チェックボックスを有効にします。ボックスを動かして、エフェクトの開始または終了位置を定義します。**Shift**キーを押しながらエフェクトの位置を決めると、最も近い45°の角度にロックされます。
5. **放射状グラデーションツールでは**、**フェザリングスライダーを**調整してグラデーションの推移を微調整します。
6. **OK**ボタンをクリックする。

グラデーションツールのオプション

フェザリング	**放射状グラデーションツールでは、フェザリングスライダーを**調整してグラデーションの推移を微調整します。
直角度	**放射状グラデーションツールでは**、スライダーを大きくして、放射状のデフォルトの楕円形を徐々に正方形に変形させます。
グラデーションマスクの表示	このオプションをオンにすると、グラデーションマスクが表示色で表示されます。または、**S**キーを押し続けると、画像にマスクが表示されます。ドロップダウン矢印をクリックして、別の表示色を選択します。
グラデーションの反転	このオプションを切り替えると、グラデーションが反転します。画像の上部からグラデーションをかけた後に**反転**ボタンをクリックすると、グラデーションは下部から始まり、その逆も同様です。
グラデーションツールとカーソル適用ツールを交互に使う	**Light EQ™**フィルタや**ホワイトバランスフィルタなど**、画像上で描画やクリックを行うフィルタでは、**Alt**キーを押しながらグラデーションモードからツールの使用に切り替えます。

グラデーションツールを終了するには、**キャンセル**ボタンをクリックします。

編集ブラシに切り替えてもグラデーションマスクを維持するには、**Shift**を押しながら**編集ブラシ**ボタンをクリックし、グラデーションマスクに追加したり、部分的に消したりする。

Photoshop®プラグイン

Gemstone 64ビットのAdobe PhotoshopTMプラグインをサポートしています。32ビットのPhotoshop®プラグインはGemstoneでは動作しません。

すべてのプラグインがPhotoshop®と同じように動作するわけではありません。

Photoshop®のプラグインを適用します：

画像を開いた状態で、メニューから**ツール**｜**Photoshopプラグイン**｜**使用するプラグイン**を選択します。

プラグインで行ったエフェクトは、アンドゥ操作を行うことで元に戻すことができます。

同じプラグインを2つのウィンドウ(Gemstone)で同時に開くことはできません。

PhotoshopはAdobe Inc.の登録商標です。

ピクセル・ターゲティング

色またはトーンによる調整のターゲット

ツールを使って画像にさまざまな全体的な調整を加えたり、**編集**ブラシを使って画像の特定の部分を調整することができますが、ピクセルターゲットでは、はっきりとしたトーン、色、肌色をターゲットにして選択することができます。ピクセルターゲティングを使って、写真の個々の色やトーン、または肌のトーンにさまざまな調整を適用できます。例えば、**露出**ツールで画像を開き、露出が画像全体で調整されていることに注目してください。ただし、画像内の青空の露出だけを調整するには、ピクセルターゲットを使って青色をターゲットにし、空の露出だけを上げる。

ピクセルターゲティングは以下のフィルターで利用できます：

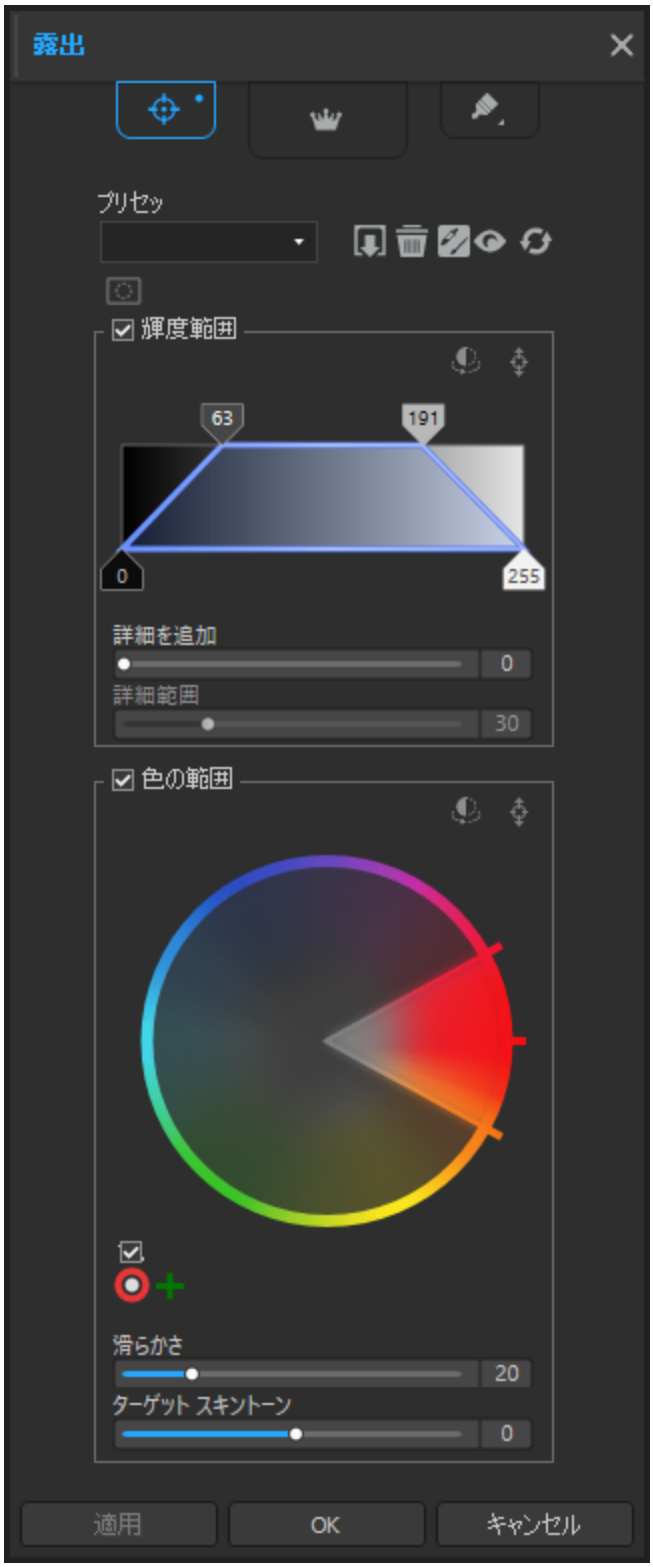
- スキン・チューン
- 色収差
- ヴィネット
- 特殊効果
- 穀物
- 露出
- レベル
- オートレベル
- トーンカーブ
- ライトEQ
- デヘイズ
- ホワイトバランス
- カラーEQ
- モノクロに変換
- スプリット・トーン
- トーンホイール
- カラーホイール
- カラーLUT
- 研ぐ
- ブラー
- ノイズ
- クラリティ

ピクセルターゲティングでターゲット調整を行う：

1. メインメニューの**フィルターの**下にある上記のツールのどれかを開く。
2. 選択したツールに関連するダイアログの上部で、**ピクセルターゲティングボタンを**クリックします。

3. **ピクセル・ターゲティング**パネルで**輝度範囲とカラー・レンジの**設定を以下のように行う。
4. 選択したツールの設定を調整する。調整は対象となる色やトーンに影響を与えます。

ピクセル・ターゲット・ペイン

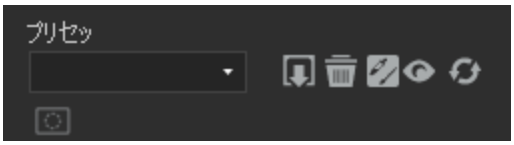


ピクセルターゲティングペインは3つのセクションで構 成されています：

- プリセット
- 輝 度 範 囲
- カラー・レンジ

ピクセル・ターゲット・ペインのセクション

プリセット	**プリセットドロップダウンリスト から**選 択 するか、**プリセット 保 存** アイコンをクリックして新しいプリセットを**プリセットドロップダウンリスト に**入 力します。



プリセットの保 存

新 規 プリセット ダイアログを開きます。プリセットの名前を入 力し、**OK** ボタンをクリックすると、新しいプリセットが隣のドロップダウンリストに追 加されます。

プリセットの削 除

隣 のドロップダウンでプリセットを選 択し、**削 除 確 認** ダイアログを開きます。**OK** をクリックして、ド

			ロップダウンリストからプリセットを削除します。
	パンハンドを有効にする		クリックすると、カーソルが画像のパンニングに使用する手に変わります。
	プレビュー		クリックするとプリセットのプレビューが有効になります。
	リセット		アイコンをクリックすると、現在の画像編集がすべて削除され、画像が元の

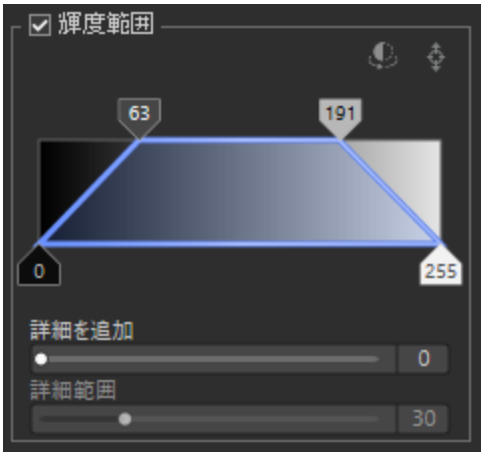
状態に戻ります。

マスクのプレビューを表示

アイコンをクリックすると、対象となるピクセルをハイライトしたマスクのプレビューが表示されます。

輝度範囲

輝度範囲 **ルミナンス・レンジ** フィールド セットは、調整の対象となる明るさのトーンに使用されます。有効にする**ルミナンス・レンジ** チェックボックスをオンにすると、関連する機能が有効になります。



反転選択

アイコンをクリックすると、選択されているピクセルが選択されていないピクセルに変更されます。

インジケーター・ライン

アイコンをク

リックすると、トーングラバーディスプレイにインジケーターラインが追加され、画像のトーンがグラフのどこに表示されているかを示すスポイトが作成されます。

トーン・グラバー

4つのスライダー・タブを使って音色を選択します。青いボックスの中の領域が階

調選択を表す。上の2つのタブは互いにスライドできない。中央に向かってスライドさせるとき、各ボトムタブはそれぞれのトップタブを越えてスライドできない。色調の範囲は0から255まで。上のスライダータブと下のスライダータブを対角線で結ぶと、羽のよう

	ルミナンス・レンジの例では64から0)。一番上と一番下のスライダー・タブを直線で結ぶと、ハード・カットオフになります(**ルミナンス・レンジの**例では192から192)。
詳細を追加	スライド値を大きくして、選択範囲のエッジを鮮明にします。
詳細範囲	**ディテールを追加** "スライダが"0"を超えて進められると、"**ディテー**

ル範囲
"スライドが有効になり、"**ディテールを追加**"スライダによって追加されるエッジのディテールの範囲をコントロールできるようになります。

カラー・レンジ

カラー・レンジ・フィールド・セットは、特定の色を調整の対象とするために使用します。関連する機能を有効にするには、**カラーレンジチェックボックス**を有効にします。

色の反転

アイコンをクリックすると、ホイール上で選択した色が反転します。

カラーインジケーター

アイコンをクリックすると、画像内のカ

		ラーピクセルを選択するためのスポイトが表示されます。スポイトでクリックして色を選択する。
	カラーホイール	カラーホイールを使って、画像の色を正確に調整します。カラーホイールは、青空をもっと青くしたいとか、明るい湖を表現するために暗い水を明るくしたいとか、よくあ

		るリクエストに特に便利です。選択された色は、**ホイールを有効にする**チェックボックスの下にある円の中に表示されます。カラーホイールの詳細については、カラーホイールで色を調整するを参照してください。
	イネーブル・ホイール	選択した色を表示するホイール選択

		サークルの上にあるチェックボックスを有効にすると、関連するホイールがアクティブになります。
	ホイール追加	アイコンをクリックすると、追加のカラーホイールを使って別の色に変更できます。
	ホイールの選択	**ホイールを有効にする** チェックボックスの真下にある内側の円をクリックして、関連

			するカラーホイールを選択します。選択された色はホイールで表現される。
	ホイール削除		現在選択されているカラーホイールを削除します。
	滑らかさ		スライダーを大きくして滑らかさを調整します。これは、色のエッジを柔らかくするフェザリングツールのような働きをします。
	スキン・ターゲティング		**スキン**

	ターゲティングスライダーを使用すると、残りの**カラーレンジフィールドセット**は無効になり、スキントーンのみがターゲットになります。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

ピクセルターゲットは、選択範囲や編集ブラシと組み合わせるとさらに強力になります。これらのツールをピクセルターゲティングと組み合わせることで、画像内のすべての青ではなく、人物の目の青だけをターゲットにするなど、非常に正確な領域をターゲットにすることが可能になる。

リセットをクリックして変更を消去し、デフォルト設定にリセットします。

設定値をプリセットとして保存し、次回から使用できるようにします。**ピクセルターゲティングパネルのプリセット保存**ボタンを使用すると、ピクセルターゲティング設定のみが保存され、ツールの設定は保存されません。ツール設定は別途保存する必要があります。

プリセット

Gemstone 多くのフィルターはプリセットを保存できる。これは、特定のフィルターやエフェクトに関連して頻繁に使用する設定に便利です。

ほとんどのフィルタでは、**適用**または**完了**ボタンをクリックすると、画像に適用された最後のオプション設定がGemstoneに自動的に保存されます。このプリセットは「最後に使用した設定」と呼ばれる。

プリセットの保存と削除ボタンは、フィルターのパネルの上部にあります。

プリセットを保存する:

1. ツールを選択し、その設定を指定する。
2. **プリセットを保存**ボタンをクリックします。
3. **新規プリセットダイアログボックスで**、プリセットの名前を入力します。
4. **OKを**クリックする。新しいプリセットがツールの**プリセットドロップダウンリストに**表示されます。

以前に保存したプリセットを使用する:

1. 以前に作成したプリセットを持つツールを選択します。
2. **プリセットの**ドロップダウンリストをクリックし、希望のプリセットを選択します。

プリセットを削除するには

1. 以前に作成したプリセットを持つツールを選択します。
2. **プリセットドロップダウンリストを**クリックし、削除するプリセットを選択します。
3. **削除**ボタンをクリックする。
4. **削除の確認**ダイアログボックスで、**はい**をクリックします。

定規とガイドライン

定規とガイドラインは、レイヤー、テキスト、オブジェクトを正確に配置するために使用します。

支配者を可能にする:

メインメニューから**表示** | **定規**を選択するか、**Ctrl + T**キーを押します。

定規の単位をカスタマイズする:

定規を右クリックし、コンテキストメニューから新しい単位を選択します: "インチ"、"センチ"、"ピクセル"、"パーセント"。

ガイドラインを描くこと:

ルーラーを有効にした状態で、ルーラーをクリックし、ガイドラインを画像の好きな位置にドラッグします。

以前に配置したガイドラインを移動するには、ツールバーの**移動**ツールを有効にします。

ガイドラインへのスナップを有効にする:

レイヤー、オブジェクト、テキストレイヤーをガイドラインにスナップして、正確な位置決めができます。スナップが有効な場合、レイヤーのエッジをガイドラインに近づけると、ガイドラインにスナップします。

メインメニューから**表示** | **ガイドラインにスナップ**を選択するか、**Ctrl + Shift + G**を押します。

ガイドラインを削除するには

メインメニューから**表示** | **すべてのガイドラインをクリア**を選択するか、**Ctrl + Shift + ;** を押します。

ガイドラインを固定する

メインメニューから**表示** | **ガイドラインのロック**を選択するか、**Ctrl + Alt + ;** を押します。

ガイドラインを隠すため:

メインメニューから**表示** | **ガイドラインを隠す**を選択するか、**Ctrl + ;** を押す。

定規とガイドラインのオプションを設定するには、定規とガイドラインのオプションを参照してください。

画像の保存

ワークフローに応じて、画像を保存するための次のオプションのいずれかを選択します。

セーブの種類とオプション

セーブ	変更を保存する。
名前を付けて保存	現像した画像のコピーを、新しい名前またはフォーマットで保存します。 編集した画像のコピーを新しい名前またはフォーマットで保存します。 ファイルの種類に応じて、以下のいずれかのチェックボックスが **[名前を付けて保存]**ダイアログボックスの左下に表示されます: • **メタデータを保持**: 新しい画像にメタデータを保持します。 • **画像にカラープロファイルを**埋め込む: カラーマネージメントで選択したカラープロファイルを新しい画像に保持します。

すべてのACDSee RAW調整を自動保存するには、メインメニューから**ツール** | **オプション...** | **ACDSee RAW**設定を選択します。

取り消しとやり直し

画像編集時の変更は、元に戻したりやり直したりすることができます。

変更を取り消す:

以下のいずれかを行う:

- **履歴**ペインの下部にある**元に戻す**ボタンをクリックします。
- **ヒストグラム/カラー**ペインの上の**元に戻す/やり直し設定**バーにある**元に戻す**ボタンをクリックします。
- キーボードショートカット **Ctrl + Shift + Z** を使う。
- メインメニューから**編集** | **元に戻す**を選択します。

変更をやり直す:

以下のいずれかを行う:

- **履歴**ペインの下部にある **やり直し**ボタンをクリックします。
- **ヒストグラム/カラー**ペインの上の**元に戻す/やり直し設定**バーにある **やり直し**ボタンをクリックします。
- キーボードショートカット **Ctrl + Y** を使う。
- **編集** | **やり直し**を選ぶ。

キャンバスのサイズ変更

キャンバスのサイズ変更ツールは、レイヤーコンテンツに合わせてキャンバスのサイズを切り取ったり拡大したりします。

キャンバスに加えられた変更は非破壊的です。

ドラッグによるサイズ変更

リサイズとドラッグのメソッドは、以下の方法でキャンバスのサイズを変更します:

- 写真の端をドラッグすることで、キャンバスを好きな大きさに広げることができます。
- キャンバスのサイズをピクセル、インチ、センチ、パーセンテージで正確に指定する。
- 比率を適用して、キャンバスの比率を制約する。

ドラッグしてキャンバスのサイズを変更する:

1. ツールバーから**クロップツール**を選択します。
2. カーソルを画像のエッジまたはコーナーに合わせ、コーナーがダブルポイントの矢印に変わるまで動かします。

3. キャンバスの境界線をドラッグして希望のサイズにします。
4. ツールのプロパティ・バーで、**OK**ボタンをクリックする。

ツールのプロパティバーで利用可能な**クロップツールの**オプションの詳細については、クロップツールを参照してください。

矢印キーでキャンバスをピクセル単位で移動させる。

リサイズとポジショニング

サイズ変更と位置決めメソッドは、以下の方法でキャンバスのサイズを変更します：

- キャンバスのサイズをピクセル、インチ、センチ、パーセンテージで正確に指定する。
- 比率を適用して、キャンバスの比率を制約する。

キャンバスのサイズと位置を変更する:

1. メインメニューから**ドキュメント** | **キャンバスのサイズを変更...**を選択します。
2. **クロップダイアログで**、以下のように設定する。
3. **OK**をクリックする。

作物オプション

現在の寸法	レイヤーの現在のファイルサイズと寸法を表示します。
新しい次元	希望のキャンバスサイズを**幅**と**高さ**フィールドに希望のキャンバスサイズを入力するか、ドロップダウンメニューで測定単位をカスタマイズします。キャンバスのサイズが変更されると、ファイルサイズは**新しい寸法**に隣接して更新されます。
アンカー	**アンカー**ボタンは、レイヤーを左上隅などの特定の領域に固定します。キャンバスはアンカーを中心に広がる。
アスペクト比	ドロップダウンリストから比率を選択するか、**カスタム**オプションを使用してカスタム比率を定義します。比率は、ドロップダウンで選択し、**削除**ボタンをクリックすることによって削除することができます。
決議	解像度を指定するには、**ドット・パー・インチ**フィールドを使用する。

ヒストグラム

ヒストグラムは、画像の各色チャンネルのピクセルの強度レベルの分布をグラフィカルに表示します。

ヒストグラムを表示し使用するには

1. **ペイン**｜**ヒストグラム**]をクリックする。
2. ヒストグラムで、以下のチェックボックスを選択またはクリアします:

    - **R:** 赤色チャンネルの表示 / 非表示。
    - **G:** 緑のカラー・チャンネルの表示 / 非表示。
    - **B:** 青色チャンネルの表示 / 非表示。
    - **L:** 画像の明るさを表示または非表示にします。

AIアクションの使用

AIアクションを使えば、被写体、背景、空の選択など、複雑な編集をボタンひとつで実行できます。

AIアクションを使うには

1. 画像を選択し、**エディターに持って**くる。
2. **エディターで**、右上の**AIアクションペインから**6つの**AIアクションの**いずれかを選択します。

AIアクションペインが表示されていない場合は、F11キーを押すか、上部の**ペイン**を選択して**AIアクション**をクリックします。

AIを使った選択は、**選択**｜**絞り込み**をクリックすることでさらに絞り込むことができる。

AIアクションツール:

実行可能なAIアクションは6つ：

テーマを選択	被写体のみを選択します。
背景を選択	画像の背景を選択します。
セレクト・スカイ	空を選択します。
背景を取り除く	被写体をマスクで分離し、背景を除去する。
背景をぼかす	背景をぼかす。
黒と白の背景	色付きの背景を白黒の背景に変更する。

AIアクションペインに加えて、**選択メニュー**から**被写体の選択**、**背景の選択**、**空の選択**にアクセスできます。

セレクションの使用

写真全体ではなく、その部分だけに編集やフィルタを適用するには、選択範囲を使用して写真の領域を分離します。選択ツールはツールバーから使用できます。

7つの選択ツールがあり、それぞれユニークな方法で写真の領域を選択します：

- AIオブジェクト選択ツール
- 矩形選択ツール
- 楕円選択ツール
- 投げ縄選択ツール
- ブラシ選択ツール
- マジックワンド選択ツール
- ポリゴン選択ツール

各選択ツールで使用できるコントロールは、選択したツールによって変わります。

選択ツールは以下の編集ツールと一緒に使用できます：

- **エンハンス**: スキン・チューン
- **追加**：ヴィネット、特殊効果、ティルトシフト、描画ツール、グレイン
- **露出/ライティング**: 露出、レベル、オートレベル、トーンカーブ、Light EQ™、デヘイズ、覆い焼きと焼き込み

- **カラー:** ホワイトバランス、カラーEQ、カラーバランス、白黒変換、スプリットトーン
- **ディテール:** シャープ、ぼかし、ノイズ、明瞭度、ディテールブラシ、色収差

選択ツール

AIオブジェクトの選択		カーソルをクリックしてドラッグし、選択したい領域の周りをゆるく描く。描くと、描いた場所を示す線が表示される。マウスを離すと、行末が自動的に行頭に加わり、選択が完了する。AIは描画領域内のオブジェクトを検出し、オブジェクトの周囲に明確でタイトな選択範囲を作成します。
長方形		最初にクリックした位置からマウスを離した位置までの長方形をクリックしてドラッグする。
楕円		最初にクリックした位置からマウスを離した位置までの楕円のいずれかをクリックしてドラッグする。
投げ縄		マウスの左ボタンをクリックし、カーソルをドラッグして選択する領域の周りを描く。描画中、描画領域を示す線が表示されます。マウスを離すと、行末が自動的に行頭に加わり、選択が完了する。セレクション全体がアリの行進のような動きで表現されている。
ポリゴン		画像の任意の領域をクリックして選択を開始します。マウスを動かすと、選択範囲がカーソルに追従する。選択線の方向を変えるには、マウスの左ボタンをクリックします。ダブルクリックで選択完了。
ブラシ		**ブラシ**選択ツールを使って、色、明るさ、または色と明るさの組み合わせに基づいて選択範囲を絞る。コンテキストバーのドロップダウンメニューから、**カラー**、**明るさ**、または **マジック**を選択し、選択範囲を定義します。次に、ブラシの中心をターゲットとする色、明るさ、組み合わせに合わせ、ブラッシングを始める。**許容範囲**スライダーを大きくして、選択範囲に含まれるピクセルの範囲を広げます。**許容範囲**スライダーの値が小さいほど、クリックされたピクセルと類似している必要があります。右クリックで選択範囲を消去できる。
魔法の杖		画像の任意の領域をクリックすると、同じ色のすべてのピクセルが選択範囲に含まれます。クリックしたピクセルに実際に接している同じ色のピクセルのみを選択するか、写真内の似ているすべてのピクセルを選択するかを選択します。しきい値を上げて、より多くのピクセルを選択範囲に含める。閾値が低ければ低いほど、クリックされたピクセルと類似していなければならない。しきい値を大きくすればするほど、ピクセルはより異なっていても選択範囲に入ることができる。

オーバーレイ・オプション

オーバーレイとして知られる選択の視覚表現は、選択タスクに最適な視覚化を見つけるためにカスタマイズすることができます。

選択オーバーレイをカスタマイズする

1. メインメニューから**選択 | オーバーレイ・オプション...** を選択する。
2. **オーバーレイ・オプション・ダイアログで**、以下のオーバーレイ・オプションのいずれかを選択する:

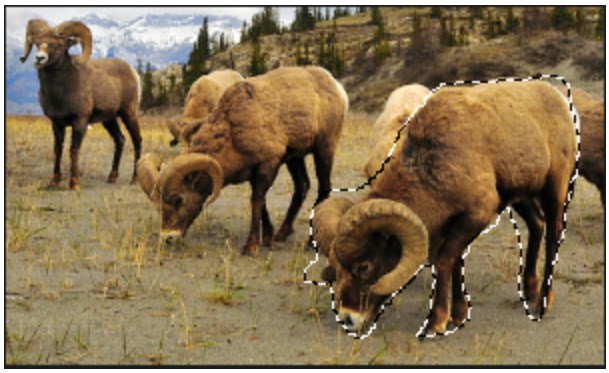
マーチング・アント	このオプションは選択範囲の輪郭をダッシュアニメーションで描きます。
セレクション・ハイライト	このオプションは、ドロップダウンメニューから選択した色で選択領域をハイライトします。**不透明度**スライダを調整して、カラーオーバーレイの透明度をカスタマイズします。
露呈したセレクション	このオプションは、ドロップダウン・メニューから選択した色で画像の非選択領域をハイライトします。**不透明度**スライダを調節して、非選択領域の透明度をカスタマイズします。

3. **OK**をクリックする。

選択ツールの使用

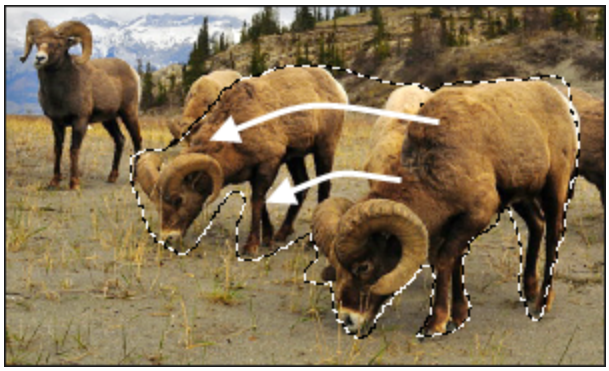
投げ縄を使う:

1. ツールバーから**投げ縄**ボタンを選択します。
2. 画像上で、マウスの左ボタンをクリックしたまま、選択する領域の周りを描きます。
3. マウスボタンを離すと選択が完了します。



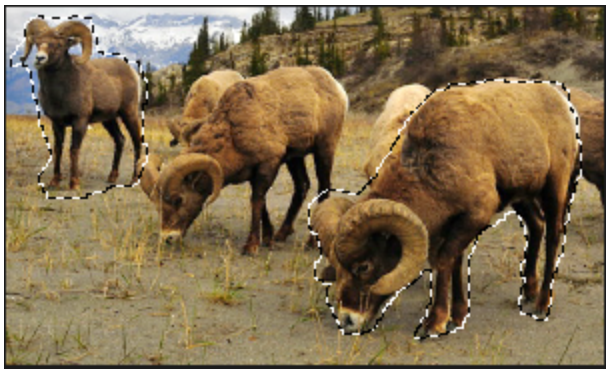
4. 選択範囲をクリアするには、画像の非選択部分(投げ縄、矩形、楕円の選択範囲)のどこかをクリックします。
5. 既存の選択範囲に追加するには、**Shift**を押しながら、または画像の上のツールプロパティバーにある **選択範囲に追加**アイコンをクリックし、元の選択線の任意の部分を含む図形を描きます。

   マウスを離すと、元の選択範囲は追加部分の外縁まで拡大される。



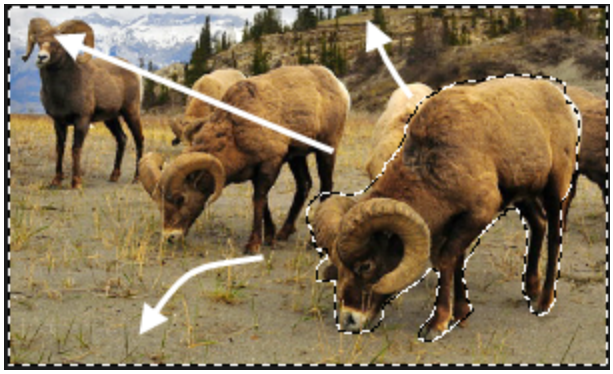
6. 既存の選択範囲に追加するには、**Shift**を押しながら、または画像の上にあるツールプロパティバーの **選択範囲に追加**アイコンをクリックし、画像の任意の部分を囲むように描画します。

   元のセレクションを避ける限り、元のセレクションに複数の別々の追加を加えることができる。



7. 選択範囲から引くには、**Ctrl**を押しながら、または画像の上にあるツールプロパティバーの **選択範囲から引く**アイコンをクリックし、元の選択範囲の一部を含む、または完全に囲む図形を描きます。
8. 画像の外側の領域に編集やエフェクトを適用するには、メインメニューから**選択** | **反転**を選択し、選択した領域を反転させます。

   逆選択は、最初の選択範囲外のすべての領域を含む。



プレビューボタンを押して選択マスクをプレビューします。

編集ツールや特殊効果を選択範囲に適用することができます。

魔法の杖を使うには

1. ツールバーの**マジックワンド ボタンを**選択します。
2. 画像内の任意の色をクリックします。
3. 以下のいずれかを行う:

    - 画像の上にあるツール・プロパティ・バーで、**しきい値**スライダーをスライドさせて、包含または除外するピクセル数を調整します。しきい値スライダーは、選択範囲に含めるために、最初にクリックしたピクセルとどの程度似ている必要があるかを設定します。
    - 画像の上のツールプロパティバーで、最初にクリックしたピクセルに触れているピクセルだけを含めるために、**接続**チェックボックスを有効にします。
    - **Shiftを**押しながら選択範囲をクリックし、より多くのピクセルを含める。
    - **Ctrlを**押しながら選択範囲の周囲をクリックすると、選択範囲からピクセルが削除される。

4. ツール・プロパティ・バーの**ワンド・タイプ・ドロップダウン・リストから**、以下のいずれかを選択します:

    - **明るさ**: 画像のクリックした部分に近い明るさのピクセルを選択します。
    - **カラー**: 画像のクリックした部分と色相と明るさが似ているピクセルを選択します。

        マジックワンドツールには、一般的にカラーが最適です。

    - **RGB**: 画像のクリックした部分と同じような赤、緑、青の組み合わせを持つピクセルを選択します。

プレビューボタンを押して選択マスクをプレビューします。

編集ツールや特殊効果を選択範囲に適用することができます。

矩形または楕円の選択ツールを使用する:

1. ツールバーから**矩形**または**楕円**ボタンを選択します。 または
2. クリック＆ドラッグで画像上に選択範囲を描画します。
3. 以下のいずれかを行う:

    - 既存の選択範囲に追加するには、**Shift**を押しながら、または画像の上のツールプロパティバーにある **選択範囲に追加**アイコンをクリックし、元の選択線の任意の部分を含む図形を描きます。マウスを離すと、元の選択範囲は追加部分の外縁まで拡大される。

    - 複数の領域を選択範囲に追加するには、**Shift**を押しながら、または画像の上にあるツールプロパティバーの **選択範囲に追加**アイコンをクリックし、画像の任意の部分を囲むように描画します。

    - 選択範囲から引くには、**Ctrl**を押しながら、または画像の上にあるツールプロパティバーの **選択範囲から引く**アイコンをクリックし、元の選択範囲の一部を含む、または完全に囲む図形を描きます。

プレビューボタンを押して選択マスクをプレビューします。

編集ツールや特殊効果を選択範囲に適用することができます。

多角形選択ツールを使うには

1. ツールバーから**ポリゴンボタン**を選択します。
2. 画像のどこかをクリックすると選択が始まります。
3. 選択線の方向を変えるにはもう一度クリックする。
4. ダブルクリックで選択完了。
5. 以下のいずれかを行う:

    - 既存の選択範囲に追加するには、**Shift**を押しながら、または画像の上のツールプロパティバーにある **選択範囲に追加**アイコンをクリックし、元の選択線の任意の部分を含む図形を描きます。マウスを離すと、元の選択範囲は追加部分の外縁まで拡大される。

    - 複数の領域を選択範囲に追加するには、**Shift**を押しながら、または画像の上にあるツールプロパティバーの **選択範囲に追加**アイコンをクリックし、画像の任意の部分を囲むように描画します。

- 選択範囲から引くには、**Ctrl**を押しながら、または画像の上にあるツールプロパティバーの**選択範囲から引く**アイコンをクリックし、元の選択範囲の一部を含む、または完全に囲む図形を描きます。

プレビューボタンを押して選択マスクをプレビューします。

編集ツールや特殊効果を選択範囲に適用することができます。

ブラシ選択ツールを使うには

1. ツールバーから**ブラシ選択**ボタンを選択します。
2. 画像の上のツールプロパティバーで、**スマートブラッシングドロップダウンリストから**オプションを選択します：

カラー	許容範囲の設定によって、ブラシの中心にあるピクセルの色値とどれだけ似ているかに基づいてピクセルを選択する。
明るさ	許容範囲の設定に応じて、ブラシの中心にあるピクセルの輝度値との類似度に基づいてピクセルを選択する。
マジック	許容範囲の設定に応じて、ブラシの中心にある色と明るさの値の組み合わせにどれだけ似ているかに基づいてピクセルを選択する。

3. **トレランス・スライダーを**調節して、選択するピクセルの範囲を増減する。
4. カーソルを希望の色または明るさの上に置き、画像上でクリックまたはドラッグして選択範囲を作成します。

選択範囲から領域を削除するには、右クリックし、選択解除する領域の上でドラッグする。

ブラシを通常の選択ツールとして使うには、**Shift**を押しながらブラシをかける。

選択範囲に適用する編集ツールや特殊効果を選択できます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

AIオブジェクト選択を使用する:

1. **AIオブジェクト選択**ボタンを選択するか、**Ctrl + U**を押します。
2. 画像上でマウスの左ボタンをクリックしたまま、選択したいオブジェクトの周囲を描画します。
3. マウスボタンを離すと選択が完了します。

4. 既存の選択範囲に追加するには、**Shift**を押しながら、またはコンテキストバーの**選択範囲に追加**ボタンを押しながら、元の選択線の任意の部分を含む図形を描きます。

   マウスを離すと、元の選択範囲は、追加した部分の外縁を含むように拡大されます。

5. 選択範囲から引くには、**Ctrl**を押しながら、またはコンテキストバーの**選択範囲から引く**ボタンを押しながら、元の選択範囲の一部を含むか、完全に囲む図形を描きます。

背景を選択する:

背景選択ツールを使えば、画像の背景を自動的に選択できます。

選択 | **AI背景選択を**クリックするか、**Ctrl + Shift + J**キーを押します。

サブジェクトを選択します:

被写体選択ツールを使って、画像内の被写体を自動的に選択することができます。

選択|**AIセレクト・テーマを**クリックするか、**Ctrl + Shift Kを**押す。

セレクト・スカイを使うには

空の選択ツールを使うと、画像内の空を自動的に選択できます。

選択 | **AI空を選択**をクリックするか、**Ctrl + Shift Qを**押します。

ツールの組み合わせ

選択ツールは個別に、または組み合わせて使用することができます。例えば、**マジックワンドを使って**特定の色の大部分を選択し、**投げ縄に切り替えて**選択範囲に追加したり、選択範囲から減算したりする。または、**矩形**選択を使って大まかな範囲を選択し、**投げ縄を使って**絞り込みます。

選択ツールを組み合わせる:

1. ツールバーからツールを選択し、画像上で選択を実行します。
2. ツールバーから2つ目のツールを選択する。
3. **選択範囲に**追加アイコンをクリックします。
4. 画像の追加選択を行います。

選択をプリセットとして保存

カスタマイズした設定をプリセットとして保存し、次回から使用できます。選択した後、メインメニューから**選択** | **選択を保存**...を選択する。

以前に保存したセレクションを使用するには、メインメニューから**選択**|**負荷の選択...**を選択します。

保存されたセレクションを削除するには、メインメニューの**選択**|**セレクションの管理...**を選択します。

選択範囲をカット・アンド・ペーストする:

1. 画像を選択します。
2. 以下のいずれかを行う:
    - **Ctrl + C**を押す。
    - メインメニューから**編集** | **コピー**を選択する。
3. 以下のいずれかを行う:
    - **Ctrl + P**を押す。
    - メインメニューから**編集** | **貼り付け**を選択する。

選択範囲は、**レイヤーエディタペイン**で選択された(アクティブな) レイヤーの上にある新しいレイヤーにペーストされます。

選択したピクセルを削除する:

1. 画像を選択する。
2. メインメニューから**選択** | **選択したピクセルを削除**を選択するか、**Alt**＋**Delete**キーを押す。

削除したピクセルを元に戻すには、**元に戻す**ボタンを使用します。

選択範囲からレイヤーマスクを作成する:

レイヤーマスクを参照。

選択範囲にマスクを追加または削除する:

レイヤーマスクを参照。

マスクを選択範囲と交差させる:

レイヤーマスクを参照。

ターゲット・セレクション

特定の色調や輝度値、肌色をターゲットにした選択が可能。

ピクセルを色やトーンで選択する:

1. メイン・メニューから**選択** | **輝度 / カラー・レンジ**...。
2. **輝度 / カラー・レンジ**ダイアログで、以下のように設定します。

3. **OK**押す。目標とする色またはトーンが選択されます。

ピクセルターゲティングダイアログ

プリセット	ドロップダウンリストから保存したプリセットを選択するか、**保存**アイコンをクリックして設定を新しいプリセットとして保存します。
輝度範囲	**ルミナンス・レンジの**スライダーは、明るさの階調を選択対象とします。
カラー・レンジ	**カラーレンジホイールは**、特定の色を選択対象としています。
滑らかさ	テクスチャーのディテールを抑えて肌をリファイン。
スキン・ターゲティング	**スキンターゲティングスライダーは**、肌の色調を選択するために使用します。肌色をターゲットにするには、スライダーを右に動かし、希望する強さに応じて0から100の間の値にします。 **スキンターゲティングスライダーを**動かすと、他のすべての色(肌色を除く)は除外され、変更できなくなります。 不要な肌色を選択範囲から除外するには、スライダーを0から-100の間で左に動かします。

チャンネル選択

画像の明るさに基づいて選択範囲を作成します。ピクセルが明るければ明るいほど、そのピクセルの選択範囲は強くなる。

ピクセルを明るさで選択する:

メイン・メニューから**選択**|**チャンネル選択**を選択。

対象者の選択

画像の背景から被写体を分離して選択する。

被写体を選ぶ

メインメニューから選択: **選択** | **件名を選択**

編集とエフェクト

選択ツールで画像の領域を選択した後、選択した領域に色や露出などの編集ツールや特殊効果フィルタを適用します。画像内のアクティブな選択は、アリの行進のように見える。

選択範囲に編集やエフェクトを適用する:

1. 選択ツールを使って選択範囲を作る。
2. メインメニューの**フィルター**から、以下のグループから使用するツールを選択します：
    - 露出/ライティング
    - カラー
    - 詳細
    - 追加「特殊効果」
3. ツールを使って画像を編集する。

上記のフィルターでは、特別な選択オプションがツールのプロパティバーに右寄せで表示されます。

特別選択オプション

利用選択	クリックして選択範囲を使用するか、画像全体に編集やエフェクトを適用します。選択範囲だけを編集し、選択を解除する。**選択範囲を使用** を解除し、選択範囲をクリアせずに画像全体に別の編集を適用します。
反転選択	クリックすると選択範囲が反転します。
フェザリング	ドラッグして、選択範囲のエッジと編集またはエフェクトの間のぼかしを増減します。 フェザリングは、エッジをなじませることで、選択範囲と画像の残りの部分が不自然になったり、鋭くなったりするのを防ぎます。また、このコントロールにより、選択範囲を選択したい領域の端に完全に合わせる必要がなくなる。

スマート消しゴム

不要なオブジェクトを選択するか、ブラシを使用して、**スマート消去**ツールを使用して、画像から不要なオブジェクトを削除します。スマートイレーズは画像を分析し、ブラシで塗りつぶした部分や選択した部分をどのように塗りつぶすのが最適かを予測します。スマート消去の予測は、選択したオブジェクトやブラシをかけたオブジェクトがない場合に、画像がどのように見えるかをもとに行われます。

> スマート消去は、画像の25%以上を選択またはブラシで塗りつぶすと、意図したとおりに動作しません。

選択範囲を消去して塗りつぶす：

1. ツールバーから選択ツールを選ぶ。
2. スマート消しゴムで塗りつぶす範囲を選択します。

3. メインメニューから**選択** | **スマート消しゴム**を選択し、スマート消しゴムを適用します。
4. 好みの仕上がりになるまで繰り返す。

ブラシ選択ツールを使用する場合、**強さ**スライダを50以上に設定する必要があります。

スマート消去ブラシを使って消去と塗りつぶしを行う:

1. ツールバーから**スマート消去ブラシ**を選択します。
2. 塗りつぶす部分にブラシをかける。
3. 塗りつぶしを適用するには、マウスボタンを放します。
4. 好みの仕上がりになるまで繰り返す。

チャンネル選択

画像は色情報チャンネルに色情報を保存する。

色情報チャンネル

新しい画像を開くと、色情報チャンネルが自動的に作成されます。作成されるカラーチャンネルの数は、画像のカラーモードによって決まる。たとえばRGB画像の各色には、それぞれの色(赤、緑、青)のチャンネルがあります。

画像のカラー情報チャンネルを保持するには、その画像のカラーモードをサポートするフォーマットでファイルを保存します。

チャンネル選択ダイアログを開く:

エディターで、メインメニューから **選ぶ | チャンネル選択...**を選択するか、**Ctrl + Alt + L**を押します。

チャンネル選択ダイアログ・インターフェイス

チャンネル選択ダイアログのインターフェースは4つのエリアに分かれている:

- **チャンネル・タイプ**
- **レベル**
- **プレビュー**
- ボタンバー

チャンネル・タイプ・フィールド・セットには、画像内のすべてのチャンネルがタイプ別に一覧表示されます:

- **RGB**(赤青緑)
- **CMYK**(シアン、マゼンタ、イエロー、ブラック)
- **LAB**(Lは知覚的明度、AとBは赤、緑、青、黄を表す)
- **HSL**(色相、彩度、明度)

レベルグループには、3 つのタブに分かれたスライダーと関連グラフがあり、選択したチャンネルタイプに加えられた調整を表示します。画像の極性を**反転させる**チェックボックスがあります。

プレビューペインには、元画像の最新のマスクが表示されます。画像の直下には、ズームスライダー、数値入力のズームフィールド、フルスクリーンアイコン、元の画像を元のサイズで表示するための1:1アイコンがあります。

ボタンバーはダイアログの下部にあり、**ヘルプ**ボタン、**選択範囲に設定**ボタン、**キャンセル**ボタンがあります。ボタンの機能については、以下の表を参照してください。

選択として設定	**チャンネルセレクターの**編集を**プレビュー**ペインの現在の選択範囲にします。
キャンセル	何もせずに**チャンネル選択**ダイアログを閉じる。

チャンネル選択で画像を編集するには

1. メインメニューから **選ぶ | チャンネル選択...** を選択するか、**Ctrl + Alt + L** を押す。
2. **チャンネル選択**ダイアログで、**チャンネル**タイプを有効にする。
3. **レベル**グループで微調整を行う。
4. 以下のいずれかを行う:
    - **選択範囲に設定**ボタンをクリックします、
    - **キャンセル**ボタンをクリックする。

レイヤー入門

レイヤーを使えば、他の要素を邪魔することなく、画像の1つの要素に対して作業を行うことができる。**レイヤー**ペインは、画像にエフェクトやシェイプをそれぞれのレイヤーに追加したり、写真加工や合成画像の作成などに使用します。スライダーを使って、レイヤーを微妙な度合いで透明にも不透明にもできる。レイヤーは、各レイヤーに追加された要素に望ましい可視性のレベルを達成するために、画像の上に積み重ねられ、順序付けられます。レイヤーは隠すこともできる。

レイヤーは、画像エフェクトや調整ツール、描画ツール、テキストなどと組み合わせて使用できます。エフェクトと調整は、**レイヤーペインで**選択されているレイヤーに適用されます。空白の画像を作成し、その上に他の要素を重ねることもできる。

ジオメトリ調整はすべてのレイヤーに適用されます。

透かしは新しいレイヤーに追加できます。

レイヤーエディター

レイヤーペインは、レイヤー内の写真にエフェクトやシェイプを追加したり、写真加工を実行したり、合成画像を作成したりするのに使用します。レイヤーは、他のレイヤーを邪魔することなく、画像の単一の要素に対して作業を行うことができます。透明度や不透明度などのレイヤー属性は調整可能で、レイヤーを重ねることで、非破壊的な配置で希望するレベルの可視性を実現できる。

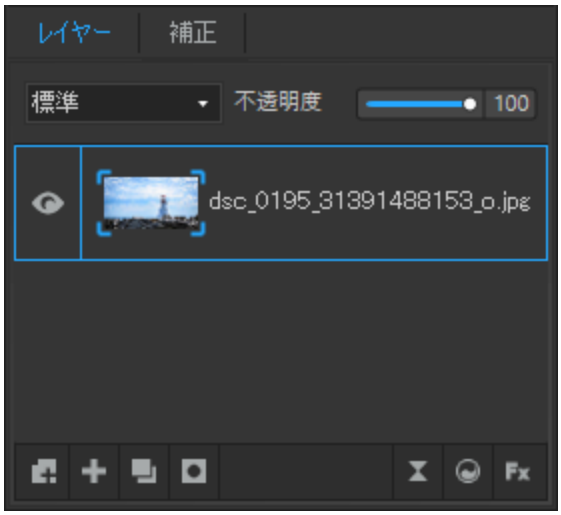
また、レイヤーを非表示にしたり、画像エフェクトや調整ツール、描画ツール、テキストなどと組み合わせて使用することもできます。エフェクトと調整は、**レイヤーペインで**選択されているレイヤーに適用されます。難しい要素をより見やすくするには、空白の画像を作成し、その上にトランスペアレンシーや同系色の要素を重ねます。

ジオメトリの調整は、選択したレイヤーにのみ適用されます。

透かしは新しいレイヤーに追加できます。

レイヤーペインを開くには

1. 画像を開いた状態で、メインメニューから**ウィンドウ**｜**レイヤー**を選択します。
2. **レイヤー**"ペインでは、開いた画像は"レイヤー1"として表示されます。
3. 元の写真を編集するか、他の写真や図形などの描画要素を含むレイヤーを追加します。
4. オプションで、下のレイヤーの一部を隠したり見せたりするマスクを作成する。



レイヤーの追加

レイヤーを追加する:

1. 以下のいずれかを行う:

- **レイヤー**ペインの下部にある**空白レイヤーを追加**ボタンをクリックします。
- メインメニューから**レイヤー** | **新規ブランクレイヤー**を選択します。

2. レイヤーを編集するには、まず**レイヤーペイン**でレイヤーを選択します。

レイヤー ペインに別の画像を追加します:

以下のいずれかを行う:

- **レイヤー**ペインの下部にある**レイヤーとしてファイルを追加**ボタンをクリックします。
- メインメニューから**レイヤー** | **ファイルをレイヤーとして追加...**を選択します。

レイヤーの可視性

レイヤーの可視性を設定する:

すべてのレイヤーを表示または非表示にするには、次のいずれかを実行します:

- メインメニューから**レイヤー** | **すべてのレイヤーを表示**を選択するか、**Shift + J**キーを押します。
- メインメニューから**レイヤー** | **すべてのレイヤーを隠す**を選択するか、**Ctrl + Shift + Y**キーを押します。

個々のレイヤーを表示または非表示にするには、レイヤーを選択し、**レイヤーの表示 / 非表示**ボタンをクリックします。

レイヤーを表示	
レイヤーを隠す	

レイヤーの操作

レイヤーを削除するには

レイヤーを選択し、**レイヤーの削除**ボタンをクリックします。

レイヤーを複製する:

複製するレイヤーを選択し、**複製**ボタンをクリックします。

レイヤーを移動する:

レイヤーペインでレイヤーを選択し、上下にドラッグします。

レイヤーに名前を付ける:

1. レイヤーの名前を "レイヤー1 "などから変更するには、レイヤーを選択して右クリックします。
2. コンテキストメニューから**レイヤー名の変更を**選択します。
3. **レイヤー名の変更**ダイアログで、レイヤー名を入力します。
4. **OKを**クリックする。

レイヤーのマージとフラット化

レイヤーをマージする:

レイヤーを下のレイヤーと統合する。

1. 一番上のレイヤー、または他のレイヤーの上にあるレイヤーを選択します。
2. **レイヤーを下にマージ**ボタンをクリックします。

画像を平らにする:

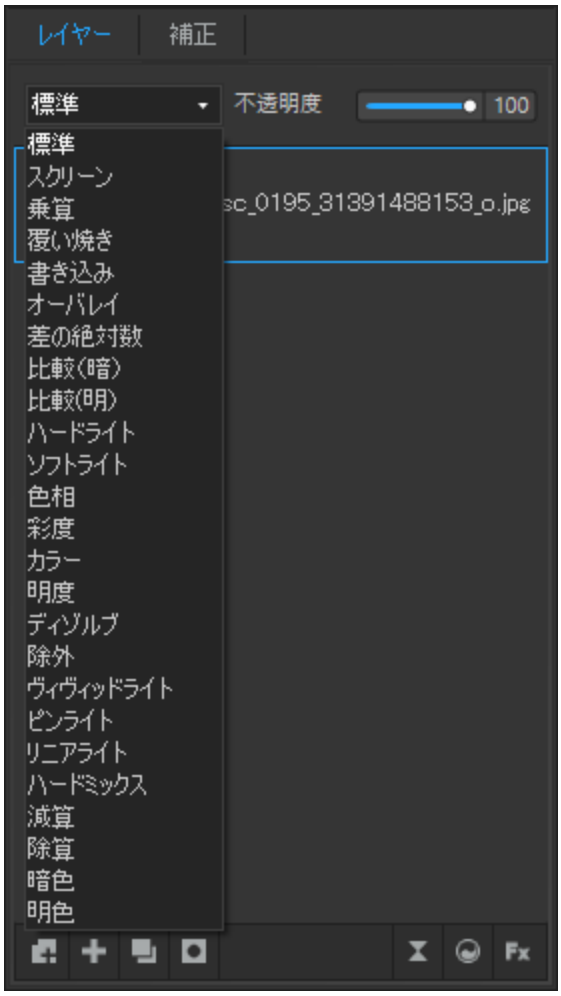
すべてのレイヤーを1つの画像に統合するには、次のようにします:

- メインメニューから**レイヤー**｜**画像を平坦化**を選択します。

レイヤーのブレンドモードと不透明度

レイヤーのブレンドモードと不透明度を変更する:

ブレンドモードは、レイヤーをどのようにブレンドするかを決定します。ブレンドは、レイヤーの順序の変更に関係なく、適用されたレイヤーに割り当てられます。Opacityはレイヤーの透明度を決定する。



1. レイヤーを選択する。
2. **レイヤーペインの**上部にあるドロップダウンメニューから**ブレンドモードを**選択します。
3. **レイヤーペインの**一番上にある**不透明度**スライダーを動かす。

レイヤー画像の保存

レイヤー画像を保存する場合、**名前を付けて画像を保存**ダイアログが開き、ファイル形式はデフォルトで*.gsd*に設定されています。*.gsd*ファイル形式で保存することで、将来Gemstoneで画像を再度開いた場合でも、レイヤーにアクセスし続けることができます。

*.gsd*ファイル形式は、画像が平坦化されているか、すべてのレイヤーがマージされている場合、デフォルトでは**名前を付けて画像を保存**ダイアログに表示されません。

*.gsd*ファイルフォーマットは、すべてのビット深度画像に対してデフォルトでチャンネルあたり8ビットで保存されます。RAWファイルや64ビットTIFFファイルなど、すでにチャンネルあたり16ビットのデータを持っている画像は、チャンネルあたり16ビットで保存します。こうすることで、より高画質になりますが、ファイルサ

イズも大きくなります。16ビットで保存するには、**名前を付けて画像を保存**ダイアログボックスの**チャンネルデータごとに16ビット**チェックボックスを有効にします。16ビットオプションを使用して、チャンネルあたり16ビット未満のデータを持つ画像を保存する場合、画像はチャンネルあたり8ビットとして保存されます。

レイヤーマスクを追加するには、レイヤーマスクを参照してください。

調整レイヤー

レイヤーペインの**調整**タブを使うと、非破壊で画像を調整したりエフェクトを追加したりできます。調整レイヤーは**レイヤーペイン**にスタックされるので、いつでも個々のレイヤーを見直して、各エフェクトに調整を加えることができます。各調整レイヤーには、デフォルトでマスクが含まれています。

調整レイヤーを含む画像を*.gsd*ファイルとして保存すれば、いつでもファイルを開いて各エフェクトの調整を行うことができます。

最良の結果を得るには、調整レイヤーを追加する前にすべてのグローバル調整を行う。

調整レイヤーを追加する:

画像を開いた状態で、次のいずれかの操作を行います:

- メニューから**レイヤー** | **新規調整レイヤー**を選択します。
- レイヤーペインで**調整**タブを選択し、調整レイヤーのアイコンをクリックします。

調整レイヤーがレイヤーペインの画像の上に追加されます。調整レイヤーの設定はパネルの下部に表示されます。以下のように設定する。

特定の画像に調整レイヤーを適用する:

レイヤーペインに複数の画像がある場合、調整レイヤーを特定の画像に制限することができます。

調整レイヤーをその下の最も近い画像レイヤーにのみ適用するには、**クリッピングボタン**を有効にします。

	クリップオフ
	クリッピング

複数のクリッピングボタンを有効にして、1つの特定の画像レイヤーに複数の調整レイヤーを適用します。

調整レイヤーと設定

露出

露出	スライダーを右にドラッグすると露出が上がり、左にドラッグすると露出が下がります。
コントラスト	スライダーを右にドラッグするとコントラストが上がり、左にドラッグするとコントラストが下がります。

レベル

- Levelsパネルの右側にあるボタンを使って、調整するチャンネルとしてLuminance、Red、Green、Blueを選択します。
- パネル下部の矢印を使って、シャドウ、中間調、ハイライトを調整します。影の矢印を動かして、画像の最も黒い部分を定義します。中間調の矢印を動かして中間調を定義する。ハイライトの矢印を動かして、画像の最も白い部分を定義します。

カーブス

カーブパネルの右側にあるボタンを使って、調整するRGB、赤、緑、青のカラーチャンネルを選択します。

トーンカーブの調整を参照してください。

ライトEQ

明るくする	スライダーをドラッグして、画像の暗い部分の明るさを上げます。
暗くする	スライダーをドラッグして、画像の明るい部分の輝度を下げます。

ホワイトバランス

温度	青から黄色まで、補正の暖かさを調整します。
色合い	マゼンタからグリーンまでの補正の色合いを調整します。

活気

活気	スライダーを右にドラッグすると振動が大きくなり、左にドラッグすると振動が小さくなります。バイブランスを上げても、画像の肌色には影響しない。これは、すべての色を等しく強める彩度とは異なる。
飽和	スライダーを右にドラッグすると彩度が上がり、左にドラッグすると彩度が下がります。
色相	画像の色相を調整する。スライダーを右にドラッグすると色相が上がり、左にドラッグすると色相が下がります。
軽さ	画像の明るさを調整します。スライダーを右にドラッグすると画像の輝度が上がり、左にドラッグすると画像の輝度が下がります。

カラーEQ

彩度、色相、明るさのタブを選択し、スライダーをドラッグして色を個別に調整します。

活気	スライダーをドラッグして、肌色に影響を与えずに画像の鮮やかさを調整します。
飽和	彩度からグレースケールまで調整する。
色相	色相を変える。
明るさ	画像の明暗を調整します。

RGB

レッド、グリーン、ブルーのスライダーを調整し、画像のRGBチャンネルのバランスをとったり、高くしたりします。

色を加える

- 画像に追加する色を選択します。
- 濃度スライダを使って、追加した色の強さを指定します。

黒と白

Red、Green、Blueのスライダーを調整し、白黒画像に色を戻します。

明るさ	画像の色の明るさを調整します。

ネガティブ

ネガ調整レイヤーは、画像からネガを作成する。この調整レイヤーには設定はありません。

フォト エフェクト

ドロップダウンメニューから写真エフェクトを選択し、画像のルック& フィールを変更します。

マウスホイールを使って、写真のエフェクトを素早くスクロールできます。

スキン・チューン

スムージング	テクスチャーのディテールを抑えて肌をリファイン。
グロー	肌をほのかになめらかにしながら、明るさを高める。
半径	エフェクトの影響を受けるテクスチャの詳細のスケールを指定します。値が小さいほど小さなディテールが強調され、値が大きいほど大きなディテールが強調される。

研ぐ

強さ	エッジのコントラストを上げることによって適用されるシャープネスの強さを指定します。
半径	各エッジを調整するピクセル数を制御する。値が高いほどシャープにするピクセル数が増え、ディテールが粗くなる傾向があり、値が低いほどシャープにするピクセル数が減り、ディテールが細かくなる傾向がある。
詳細	ハロ(極端なシャープネス処理でエッジの周囲にできる光の境界線) の強度を下げることで、ハロを抑制します。数値が高いほど、削減効果は強くなる。
しきい値	エッジ内のピクセルをシャープにする前に、エッジ内のピクセルの明度値がどの程度異なっていなければならないかを指定する。値を高くすると、より強いエッジだけがシャープになるが、ノイズは最小限に抑えられる。値を下げると、強いエッジも弱いエッジもシャープになるが、ノイズが増えることがある。背景のノイズを最小限に抑えながら、エッジを強調するようにしきい値を設定することをお勧めします。

ブラー

ガウシアンボタンまたはディレクショナルボタンを選択して、ぼかしのタイプを選択します。

ガウシアン	均一で滑らかなぼかしを生み出す。	
	強さ	ぼかしの強さを指定する。スライダーを右に動かすと効果が強まります。
方向性	動きの錯覚を与えるぼかし効果を出す。	
	強さ	ぼかしの強さを指定する。スライダーを右に動かすと効果が強まります。
	アングル	ぼかし効果の方向を指定する。

ノイズ・リダクション

ルミナンス	ノイズに含まれるランダムな輝度変化を除去する。
強さ	スライダーを右にドラッグして、ノイズをどれだけ積極的に減らすかをコントロールする。ルミナンスとストレングスのバランスをとることで、ディテールの損失を防ぐ。
カラー	ノイズに含まれる色のランダムなばらつきを抑える。
トーン・レンジ	トーン・レンジとは、画像の平均的な明るさの値の範囲を指す。例えば、暗い洞窟で撮った写真の階調は低く、晴れた空は高くなる。 トーン・レンジ・スライダは、左から右に向かって値が増加し、左の低いトーン・レンジから右の高いトーン・レンジへと増加する。トーン・レンジ・スライダーは、対応するトーン・レンジを持つ画像の領域にノイズ除去の焦点を合わせるために使用します。例えば、一番左のポジションは、空よりも洞窟のノイズを減らすだろう。 トーン・レンジは輝度ノイズ除去にのみ影響する。
周波数範囲	周波数範囲スライダーはノイズパターンを調整します。高周波ノイズは細かい静電気のように見え、低周波ノイズは粗い粒や**斑点**のように見える。周波数範囲スライダーを左に動かして、ノイズ低減を高周波ノイズに限定する。 周波数帯域は、輝度とカラーノイズ低減の両方に影響する。

スプリット・トーン

ハイライト・フエ	スライダーを右にドラッグしてハイライトカラーを選択します。
ハイライトの彩度	スライダーを右にドラッグすると、画像のハイライト部分の指定した色の彩度が上がります。
影の色合い	スライダーを右にドラッグして影の色を選択します。
影 彩度	スライダーを右にドラッグすると、画像のシャドウ部で指定した色の彩度が上がります。
バランス	スライダーを右にドラッグするとハイライト色が強調され、左にドラッグするとシャドウ色が強調されます。例えば、スライダーを最大の50に設定した場合、ハイライトカラーに全面的な強調が適用され、スライダーを最小の-50に設定した場合、シャドウカラーに全面的な強調が適用される。

クラリティ

クラリティ	スライダーを右にドラッグすると、画像のテクスチャが強調されます。スライダーを左にドラッグして、画像のテクスチャーを滑らかにします。
オートン	スライダーをドラッグして、テクスチャーを微妙に滑らかにしながら、局所的なコントラストを強調します。
ソフトライト	スライダーをドラッグして輝度を上げながら、テクスチャーを微妙に滑らかにします。
トーン幅	スライダーをドラッグして、クラリティ、オートン、ソフトライトのスライダーでシャドウとハイライトの影響量をコントロールします。調整範囲を中間調に限定するには、値を0にします。すべてのトーンに均等に調整を適用するには、100を選択します。
半径	スライダーをドラッグして、影響を受けるテクスチャのディテールのスケールをコントロールします。小さなディテールを強調したい場合は0を、大きなディテールを強調したい場合は100を選択します。
エッジ処理の強化	このチェックボックスを選択すると、テクスチャが強調されたエッジの周りのハローが目立たなくなり、テクスチャが滑らかになったときにエッジが柔らかくなるのを最小限に抑えることができます。

デヘイズ

スライダーをドラッグして、コントラスト、ディテール、色調補正の強さを調整します。

勾配マップ

影	画像の暗い部分に加える色を指定する。
ハイライト	画像の明るい部分に加える色を指定する。

ヴィネット

強さ	ヴィネットの大きさと強さを指定する。
距離	ポートレートのフォーカルポイントの周りのクリアエリアのサイズを指定します。スライダーを左にドラッグすると、クリアエリアのサイズが小さくなります。スライダーを右にドラッグすると、クリアエリアのサイズが大きくなります。
形状	フレームの形状を指定する。

ポスタライズ

ポスタライズ効果の適用を参照してください。

しきい値

スライダーを使って明るさのレベルを選択します。その明るさより明るいピクセルはすべて白になり、暗いピクセルはすべて黒になる。

カラーLUT レイヤーオプション

ドロップダウンメニューからカラーLUTを選択します。または、**輸入—LUTs**ボタンをクリックして、新しいLUTをインポートします。

周波数分離

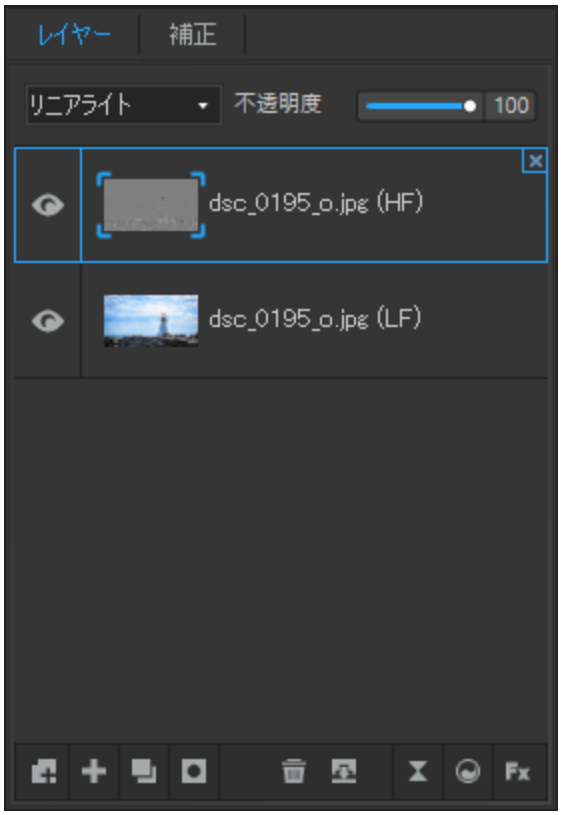
画像を高周波数層と低周波数層に分離することで、周波数分離はディテールとテクスチャーを保持したまま、画像の不完全性を否定する。

周波数分離を適用する:

1. **レイヤー**ペインで画像を選択した状態で、次のいずれかを実行します:
    - レイヤーを右クリックし、**周波数分離を**選択する。
    - メインメニューから**レイヤー**｜**周波数分離を**選択する。
    - **Ctrl + Shift + F**を押す。
2. **周波数分離**ペインで、**ぼかし半径**スライダーを調整し、高周波数レイヤーのディテールがどの程度見えるかを決定し、対照的に低周波数レイヤーのぼかしレベルを決定する。**高周波と低周波の**ラジオボタンを使って、各レイヤーの表示を切り替えます。これらのボタンは**ぼかし半径の**設定には影響しないことに注意してください。

    高周波レイヤーでディテールが見える程度の設定を選択することを推奨する。
3. **完了を**クリックする。

周波数分離された画像は、高周波数(HF)と低周波数(LF)の2つのレイヤーに分離される。低周波レイヤーには、画像のトーン、カラー、シャドウが含まれ、それだけではぼやけて見えます。これは、テクスチャー情報が高周波レイヤーに保存されているからだ。



画像のレタッチ

レイヤーごとに調整を分けることで、自然な見た目を保ちながら欠点を修復することができる。

周波数分離を使ったレタッチには2つの方法がある:

- 低周波レイヤー
- 高周波レイヤー

低周波レイヤー

低周波レイヤーでぼかしを使い、照明のムラや斑点を滑らかにする。低周波レイヤーを選択した状態で、**詳細ブラシ**または**ぼかし**ツールを使用するか、選択ツールまたはブラシを使用して特定の領域にぼかしを適用する。

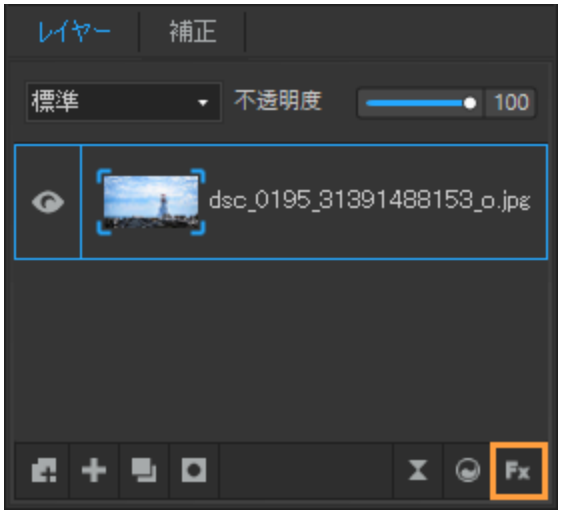
高周波レイヤー

高周波レイヤーのクローニングを使ってテクスチャを均一にし、ディテールに関連する欠点を修正する。高周波レイヤーを選択した状態で、**修復**ツールを使ってクローニングを適用する。

高周波レイヤーを1回以上複製してシャープネスを上げる。

レイヤー効果

通常の画像またはテキストレイヤーに追加されたレイヤーエフェクトは、レイヤー間に表示されます。レイヤーエフェクトは、レイヤーの種類に関係なく、調整レイヤーには追加できません。レイヤーエフェクトを施した画像を.*gsd*ファイルとして保存することで、Gemstoneを使った今後の作業でも画像を編集できるようになります。



レイヤー効果を加える:

1. **レイヤーペインで**、エフェクトを追加するレイヤーを選択します。
2. 以下のいずれかを行う:
   - **レイヤー**]ペインの下部にある［**レイヤー効果**］ボタンをクリックします。Fx
   - **レイヤーペインで**レイヤーを右クリックし、コンテキストメニューから**レイヤーエフェクト**...を選択します。
   - メインメニューから**レイヤー**｜**レイヤーエフェクト**...を選択します。
   - **Ctrl + Alt + X**を押す。
3. **レイヤーエフェクトダイアログで**、必要なエフェクトのチェックボックスを有効にします。以下のように設定する。
4. **閉じる**ボタンをクリックします。**レイヤーエフェクトダイアログを閉じても**、レイヤーエフェクトは削除も無効化もされません。レイヤー画像を.*gsd*ファイルとして保存することで、その画像をGemstone、将来の作業のために再度開くことができます。

レイヤー効果オプション

インナー・グロー	
厚さ	グロー効果の太さを指定する。スライダーをドラッグして太さを設定します。
ブラー	グローのエッジをぼかす。スライダーをドラッグして、どの程度ぼかすかを決めます。
不透明度	グローの不透明度を指定する。1から99までの数値を入力するか、スライダーをドラッグしてグローの不透明度を調整します。不透明度が高ければ高いほど、グローはより見えるようになる。
ブレンドモード	エフェクトがレイヤーとどのようにブレンドするかを指定します。ドロップダウンメニューからブレンドモードを選択します。
カラー	グローの色を指定する。カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。カラーダイアログボックスの使用を参照してください。
インナー・シャドウ	
ブラー	影のエッジをぼかす。スライダーをドラッグして、どの程度ぼかすかを決めます。
距離	角度の設定に応じて影の大きさを指定する。スライダーをドラッグして、シャドウがレイヤーに入り込む範囲を調整します。
不透明度	影の不透明度を指定する。1から99までの数値を入力するか、スライダーをドラッグして影の不透明度を調整します。不透明度が高ければ高いほど、影がよりはっきり見える。
ブレンドモード	エフェクトがレイヤーとどのようにブレンドするかを指定します。ドロップダウンメニューからブレンドモードを選択します。
アングル	影の角度を指定する。1から360までの数字を入力するか、矢印をドラッグして角度を調整する。
カラー	影の色を指定する。カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。カラーダイアログボックスの使用を参照してください。
ベベル	
明るさ	ベベル効果の可視性を指定する。明るさスライダを小さくすると、レイヤーが暗くなり、エフェクトがより際立ちます。
半径	ベベルの広がり具合を指定する。
光源	虚光源を指定する。ボール上のグローをクリックしてドラッグし、架空の光源の位置を変更します。
概要	

厚さ	アウトライン効果の太さを指定します。スライダーをドラッグして太さを設定します。
ブラー	輪郭のエッジをぼかす。スライダーをドラッグして、どの程度ぼかすかを決めます。
不透明度	アウトラインの不透明度を指定する。1から99までの数値を入力するか、スライダーをドラッグしてアウトラインの不透明度を調整します。不透明度が高ければ高いほど、アウトラインはより見やすくなる。
カラー	輪郭の色を指定する。カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。カラーダイアログボックスの使用を参照してください。
ブラー	
強さ	ぼかしの強さを指定する。スライダーを右に動かすと効果が強まります。
シャドウ	
ブラー	影のエッジをぼかす。スライダーをドラッグして、どの程度ぼかすかを決めます。
距離	角度の設定に応じて影の大きさを指定する。スライダーをドラッグして、シャドウがレイヤーに入り込む範囲を調整します。
不透明度	影の不透明度を指定する。1から99までの数値を入力するか、スライダーをドラッグして影の不透明度を調整します。不透明度が高ければ高いほど、影がよりはっきり見える。
アングル	影の角度を指定する。1から360までの数字を入力するか、矢印をドラッグして角度を調整する。
カラー	影の色を指定する。カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。カラーダイアログボックスの使用を参照してください。

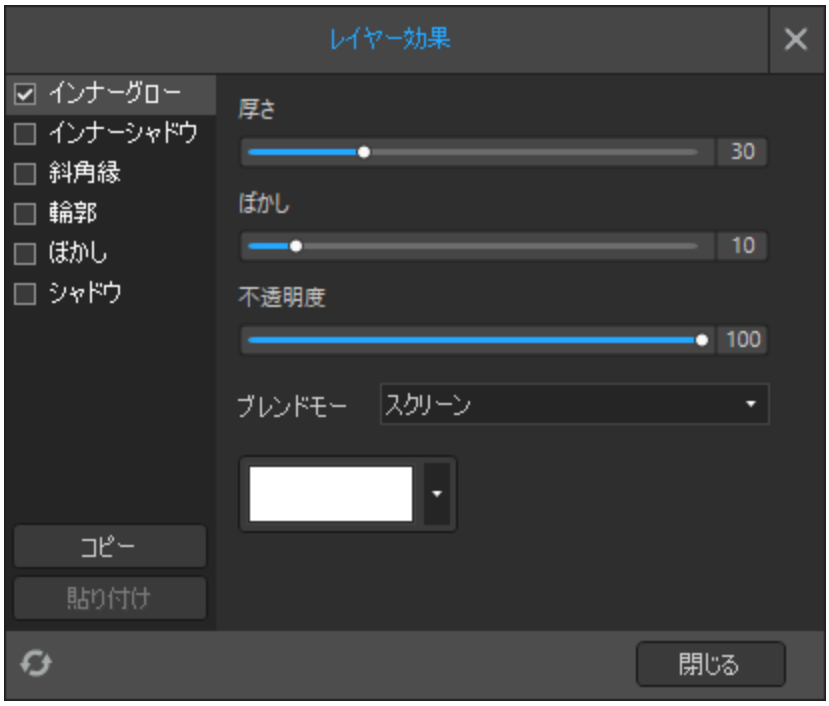
調整レイヤーをレイヤー効果が適用されたテキストレイヤーやイメージレイヤーにクリッピングする場合、レイヤー効果は影響を受けません。

レイヤー効果が適用されたテキストレイヤーをラスタライズする場合、そのレイヤー効果をラスタライズしないでください。

レイヤー効果をコピー& ペーストする:

1. **レイヤーエフェクトダイアログで**、必要なレイヤーエフェクト設定を行います。
2. **コピー**ボタンをクリックする。

3. 別の画像またはテキストレイヤーを選択します。(一番下のレイヤーは選択できません)。
4. **レイヤー効果**ダイアログで、**貼り付け**ボタンをクリックします。



すべてのレイヤーエフェクト設定をリセットする:

レイヤー効果ダイアログで、**リセット**ボタンをクリックします。

レイヤーマスク

レイヤーマスクはレイヤーの透明度をコントロールする。**不透明度**スライダを使ってレイヤーの不透明度をグローバルにコントロールするのは簡単ですが、レイヤーマスクはレイヤーの特定の部分をターゲットにするのに便利です。レイヤーマスクを使って、下のレイヤーの一部を隠したり、見せたりする。レイヤーマスクは、複数の画像を1枚の画像に合成したり、局所的な調整を行うのに有効です。

レイヤーマスクの例

マスクとレイヤーの関係を理解するために、まず黒いレイヤーマスクで下のレイヤーを完全に覆います。黒いレイヤーマスクを白いブラシで塗り、マスクに**穴**を開け、マスクの下のレイヤーが穴から見えるようにする。逆に、白いレイヤーマスクは透明で、下のレイヤーを完全に表示する。白いレイヤーマスクの上に黒いブラシでペイントすると、画像がマスクされ、下のレイヤーが覆われる。

レイヤーマスクを作成する:

以下のいずれかを行う:

- **レイヤーペインで**、レイヤーマスクを追加するレイヤーを右クリックし、**マスクを白に設定**または**マスクを黒に設定**を選択します。
- メインメニューから**レイヤー** | **マスク** | **マスクを白に設定**、または**マスクを黒に**設定を選択します。
- **レイヤーパネルの**下部にある、**レイヤーマスクの追加**ボタンをクリックします。

レイヤーマスクは、選択されたレイヤーのサムネイルに隣接する白または黒のボックスとして**レイヤーペインに**表示されます。レイヤーマスクに対してアクションを実行するには、**レイヤーペイン**でマスクを選択します。**レイヤーパネルの**上部にある不透明度スライダをドラッグして、レイヤーマスクの不透明度を変更します。調整ツールは、選択したレイヤーマスクにも適用できます。

選択された白いレイヤーマスク	
選択した黒のレイヤーマスク	

マスクを無効にするには

1. **レイヤーペインで**マスクを選択します。
2. 以下のいずれかを行う:
   - マスクを右クリックし、コンテキストメニューから**マスク無効**選択する。
   - **レイヤー**ペインで、マスクを選択した後、**マスクを無効にする**ボタンをクリックします。
   - メインメニューから**レイヤー** | **マスク** | **マスクを無効に**するを選択する。
   - **Ctrl + Shift + M**を押す。

マスクを有効にする:

1. **レイヤーペインで**マスクを選択します。
2. 以下のいずれかを行う:
   - マスクを右クリックし、コンテキストメニューから**イネーブルマスク**選択する。
   - **レイヤー**ペインでマスクを選択した後、**マスクを有効にする**ボタンをクリックします。
   - メインメニューから**レイヤー** | **マスク** | **マスクを有効に**するを選択する。
   - **Ctrl + Shift + M**を押す。

マスクの特性

個々のレイヤーの各レイヤーマスクのプロパティは、**マスク・プロパティ・パネルで**調整する。**マスクプロパティパネルで**行った調整は非破壊的で、編集プロセス中いつでも調整が可能です。

マスク特性 パネルにアクセスする:

レイヤーペインでマスクを選択します。**マスクのプロパティ**パネルは、**レイヤー**ペインで選択したマスクに隣接する移動可能なペインとして表示されます。

レイヤーマスクには次のような調整が可能です：

フェザリング	マスクとレイヤーの間のシャープなエッジや激しいコントラストを避けるために、非破壊的にマスクを羽毛で覆います。スライダーを動かしてマスクのエッジをぼかします。
オーバーレイ表示	オーバーレイを画像の上に表示します。
マスクの無効化/有効化	マスクを無効にするか有効にするかを切り替える。
反転	マスクを非破壊で反転させる。白いマスクは黒く、黒いマスクは白くなる。

マスクのオーバーレイを表示する：

マスクプロパティパネルの オーバーレイ表示チェックボックスを有効にして、マスクを見やすくします。

マスク・オーバーレイをカスタマイズする

1. **レイヤーペインで**マスクを右クリックし、コンテキストメニューから**マスクオーバーレイオプション**...を選択します。
2. **マスクオーバーレイオプションダイアログで**、左側のセクションにある以下のオーバーレイオプションのいずれかを選択します：

マスク・ハイライト	マスクを選択色でハイライトする。ドロップダウンメニューから色を選択し、ダイアログの右側のセクションにある不透明度スライダを使ってマスクオーバーレイの透明度をカスタマイズします。
露わになったマスク	レイヤーのマスクされていない部分を選択色でハイライトします。ドロップダウンメニューから色を選択し、ダイアログの右側のセクションにある不透明度スライダーを使用して、マスクされていない領域の透明度をカスタマイズします。

3. **OKを**クリックする。

マスク・オーバーレイは、レイヤーが選択されているときのみ表示される。

レイヤーマスクを編集するには

レイヤーマスクを**レイヤーペインで**選択し、任意の調整ツール、描画ツール、選択ツールを選択します。

マスクの柔軟性

マスクから選択範囲を作成または修正します。

選択範囲からレイヤーマスクを作成する:

1. 表示エリアで選択する。
2. **レイヤー**|**マスク**|**選択範囲にマスクを**追加を選択する。

あるいは

1. 表示エリアで選択する。
2. **レイヤーマスクの追加**ボタンをクリックします。または、**レイヤーペインの**下にあるアイコンのいずれかを選択して任意の調整レイヤーを追加すると、選択範囲から自動的にマスクが作成されます。

あるいは

1. 表示エリアで選択する。
2. **レイヤーペインで**レイヤーを右クリックし、コンテキストメニューから**選択範囲からマスクを**選択します。

選択範囲にマスクを追加する:

1. **レイヤーペインで**マスクを選択した状態で、選択範囲を作る。
2. マスクを右クリックし、**選択範囲にマスクを追加を**選択する。

選択範囲からマスクを引く:

1. **レイヤーペインで**マスクを選択した状態で、選択範囲を作る。
2. マスクを右クリックし、**選択範囲からマスクを引くを**選択する。

マスクと選択範囲に共通する領域を選択する:

1. **レイヤーペインで**マスクを選択した状態で、選択範囲を作る。
2. マスクを右クリックし、**選択範囲とマスクの交差を**選択します。

選択したマスクピクセルを削除する:

セレクションの使用を参照。

特定の色とトーンからレイヤーマスクを作成する

肌色を含む、特定のターゲットカラーやトーンからマスクを作成します。

色やトーンをターゲットにしてレイヤーマスクを作成する:

1. レイヤーを選択し、白または黒のマスクを設定する。
2. マスクを右クリックし、コンテキストメニューから**ピクセル・ターゲティング**...を選択します。
3. **ピクセル・ターゲティング**パネルで、設定を行います。
4. **OKを**クリックする。マスクは対象となる色やトーンから作成される。

画像からレイヤーマスクを作成する

カラー画像をコピーし、グレースケール(輝度) マスクとして調整レイヤーを含む他のレイヤーに貼り付けます。

画像からマスクを作成する:

1. 以下のいずれかを行う:
    - **レイヤー**ペインで画像を右クリックし、コンテキストメニューから**コピー**を選択します。
    - **レイヤー**ペインで画像を選択した状態で、メインメニューから**編集** | **コピー**を選択します。
2. **レイヤーペインで**レイヤーを選択し、以下のいずれかの操作を行います:
    - レイヤーを右クリックし、コンテキストメニューから**マスクとして貼り付け**を選択します。
    - メインメニューから**編集** | **マスクとして貼り付け**を選択する。
    - メインメニューから**レイヤー** | **マスク** | **マスクとして貼り**付けを選択する。

テキストレイヤー

テキストツールを使ってレイヤーとしてテキストを追加する。テキストの不透明度を調整することで、写真に著作権情報を配置するのに便利な透かし効果が生まれます。

テキストレイヤーを含む画像は、*.gsd*ファイルとして保存することができます。このファイルでは、レイヤーを編集可能な状態に保つことができ、Gemstone を使用して、将来画像上で作業を行うことができます。

レイヤー効果をテキストレイヤーに追加できます。

テキストをレイヤーとして追加する:

1. ツールバーから**テキスト**ツールを選択します。
2. 画像内のテキスト入力エリアをクリックします。画像にテキストボックスが追加され、**レイヤーペインの**上部にテキストレイヤーが表示されます。
3. テキストマーキーをクリックしてドラッグすると、画像上の任意の位置にテキストを再配置できます。また、マーキーのハンドルをドラッグすると、テキストのサイズを変更できます。画像の上にある**コンテキストバー**で、**サイズ**フィールドに特定のポイントサイズを選択または入力します。

サイズ変更中にShiftキーを押すと、縦横比を維持したままテキストを変形させることができます。

4. テキストボックスにテキストメッセージを入力します。別のテキストボックスが追加されるたびに、新しいテキストレイヤーが**レイヤーペインに**追加されます。画像上のテキストレイヤーを選択すると、**レイヤーペインでも**そのレイヤーが選択されます。
5. **コンテクスト**バーでは、ドロップダウンメニューを使用して、イタリック体やジャスティフィケーションなどのフォントや書式オプション、テキストの色を指定します。
6. **レイヤー**ペインの上部で、**不透明度**スライダーをドラッグしてテキストの透明度を指定します。
7. **レイヤーペインの**上部にある**ブレンドモード**を選択します。

テキストレイヤーが選択されている間は、フィルタの入力はできません。フィルタを入力しようとすると、テキストレイヤーのラスタライズを求める警告が表示されます。ラスタライズ後、テキストレイヤーは編集できなくなります。

テキストレイヤーは他のテキストレイヤーとマージできませんが、テキストは通常の画像レイヤーとマージでき、テキストはラスタライズされます。ラスタライズ後、テキストレイヤーは編集できなくなります。

調整レイヤーはテキストレイヤーの上に追加したり、テキストレイヤーに直接クリップすることができます。調整レイヤーの使用を参照してください。

テキストレイヤーにマスクを追加することは可能だが、テキストレイヤーを移動すると、テキストレイヤーのみが移動する。

スタイル設定のカスタマイズを含め、テキストレイヤーを修正するには、テキストレイヤーを選択します。

Ctrl + C、**Ctrl + V**、**Ctrl + Aなどの**一般的なキーボードショートカットは、テキストボックスで機能します。また、**ホーム**、**終了**、**Ctrl + ホーム**、**Ctrl + 終了を使って**、カーソルをテキストの先頭または末尾に移動させることもできる。

テキストボックス内で編集しているときに、**Ctrl + Zを**使用すると、最近の変更を取り消すことができます。しかし、**元に戻す/やり直す**ボタンを使用すると、テキストボックスの追加など、テキストアクション全体を元に戻したり、やり直したりすることができます。

以下のキーボードショートカットを使ってテキストボックスに**Alt**コードを適用すると、画像に著作権情報を追加できます：

登録記号	**Alt + 0174**
©(著作権マーク)	**Alt + 0169**
商標シンボル	**Alt + 0153**

テキストのラスタライズ

レイヤーごとにラスタライズするのではなく、複数のテキストレイヤーを選択して一度にラスタライズするのがよい方法です。

テキストをラスタライズする:

テキストレイヤーを選択した状態で、以下のいずれかを行う:

- メインメニューから**レイヤー** | **テキストレイヤーをラスタライズ**を選択します。
- **Ctrl + Shift + T**を押す。
- **レイヤー**ペインでテキストレイヤーを右クリックし、コンテキストメニューから**レイヤーのラスタライズ**を選択します。

フィルター入門

複雑なアルゴリズムを使っているフィルターがあるのは事実だが、同等の調整レイヤーとほとんど同じものもある。

フィルターには2つの特徴がある:

- 調整レイヤーよりもはるかに大きなコントロールとカスタマイズが可能だ。
- 破壊的な作戦だ。

Gemstone のフィルターは、メインメニューから**フィルター**を選択してアクセスします。

フィルターは以下のサブメニューに分類される:

- 強化
- 追加
- 幾何学
- 露出と照明
- カラー
- 詳細

AIフェイス編集

ACDSee Gemstone フォトエディター 15 のAIフェイス編集ツールを使えば、様々な顔の特徴を微調整できる。

設定した内容はプリセットとして保存しておくことができます。

AI フェイス編集を使うには:

フィルター | **AI** | **顔編集を**クリックするか、**Ctrl + Alt + G**を押す。これで調整可能な顔データが読み込まれる。

を押すとグループが拡大し、-を押すとグループが縮小します。グループ内のスライダーを使用して、各機能を調整します。

顔	フェイス幅
	顎 のライン
	顎 の長 さ
	あごの大 きさ
	額
	頬 骨
アイズ	左 サイズ
	右 サイズ
	高 さ 左
	高 さ 右
	幅 左
	幅 右
	スペーシング
	方 向 水 平
	方 向 垂 直
	研 ぐ
	ホワイトニング

右 サイズや左 サイズなど、目 の下 にあるいくつかの機 能 の横 に、鎖 でつながれたアイコンがあります。これを選 択 すると、左 右 のオプションが一 緒 にロックされ、片 側 に加 えた調 整 がもう片 側 にも対 称 的 に適 用 されるようになります。

眉毛	内側の長さ左
	内側の長さ右
	アウター・レングス左
	外側の長さ右
	厚さ
	テーパリング
鼻	高さ
	幅
	先端の長さ
	先端幅
	輪郭
口	スマイル
	歯を白くする
	上唇の厚さ
	下唇の厚さ
皮膚	左のシワ
	シワを伸ばす
	スムース・クロウズ・フィート・レフト
	スムース・クラウズ・フィート・ライト
	スムージング
	グロー

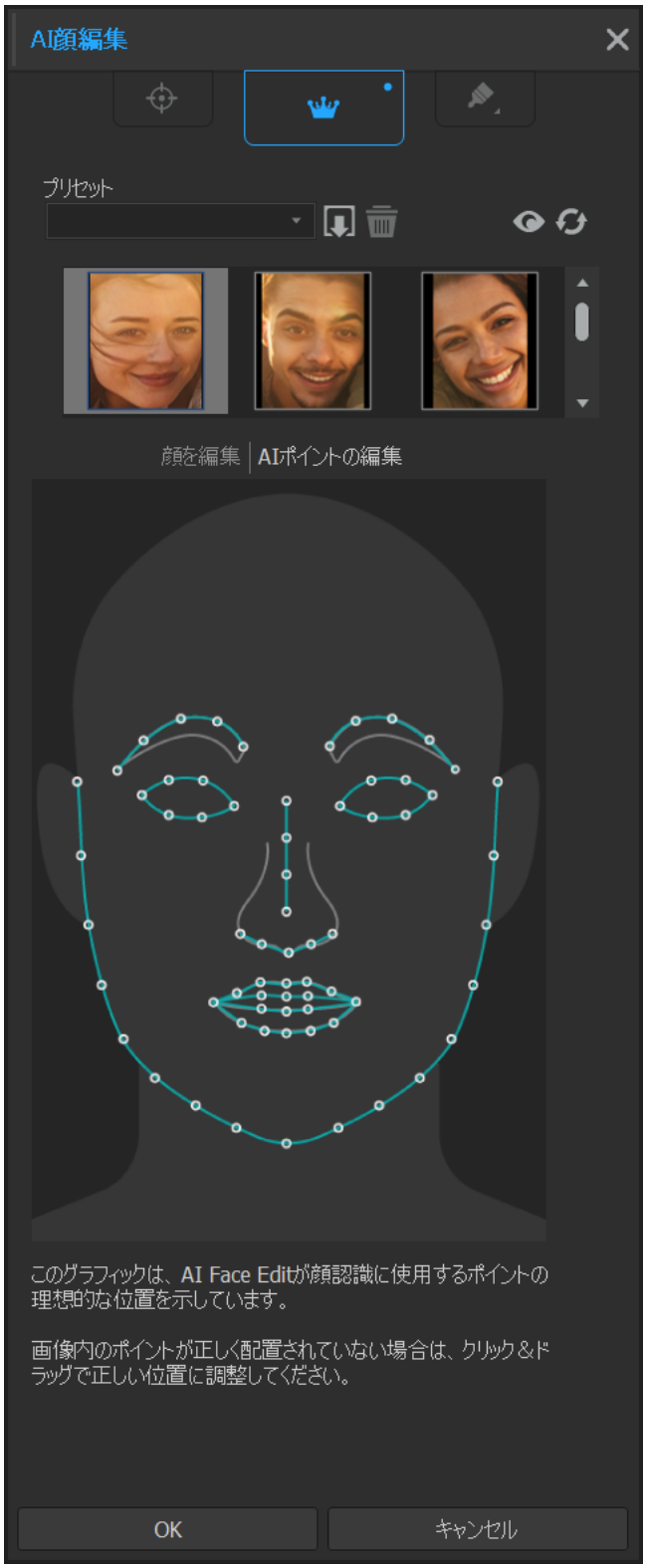
メイクアップ	唇の飽和
	唇の色
	チーク
	アッパー・アイシャドウ
	下アイシャドウ

1つの画像で複数の顔を編集する

複数の顔が検出されると、それぞれのインスタンスが上部の**顔編集**ペインに表示されます。表示されている顔の間をクリックすると、素早く別の顔にフォーカスを切り替えることができる。スライダーはどの顔を選択してもロックされるため、意図しない編集を誤って行ってしまうこともない。

顔データの調整

AIは顔の点を検出し、画像内の顔の特徴を識別する。これらのポイントは正しい位置にない可能性がある。これを修正するには、**AIポイントの編集**タブをクリックする。このタブには、理想的なポイントの位置がグラフィックで表示される。図に従って手動でクリック&ドラッグし、理想的な位置にポイントを調整する。



顔データがない場合は、顔の検出に失敗しましたというエラーメッセージが表示されます。このエラーが発生した場合は、別の画像をお試しください。

空の交換

ACDSee Gemstone フォトエディター 15 の空の入れ替えツールを使えば、ボタンひとつでどんな空でも入れ替えることができるし、空を完璧にカスタマイズすることもできる。

設定した内容はプリセットとして保存しておくことができます。

スカイ・リプレイスメントを使用する:

ドロップダウンメニューから**フィルター** | **AI** | **空の置き換え**をクリックするか、**Ctrl + Shift + Alt + R**キーを押します。

スカイ・リプレイスメントでは、プリインストールされているさまざまなスカイから選択することも、独自のスカイをインポートして使用することもできます。位置、マスクの絞り込み、不透明度と色、前景の照明、反射などを調整する。

空を選ぶ:

カテゴリのドロップダウンをクリックすると、青空、夜空など、さまざまな空から選択できます。カテゴリの下にあるリストから好きな空をクリックすると、その空が自動的に画像に適用されます。選択した空を変更するには、別の空をクリックするだけで、それに応じて画像が更新されます。

カスタムスカイの追加

独自のカスタムスキーを追加するには、**空の交換t**を開き、**カテゴリーの**ドロップダウンの右側にある**+**ボタンをクリックします。ダイアログが開き、画像を追加することができます。これらのスキーは**カスタム**という**カテゴリーの**下に保存される。

空を調整する

空はさまざまな方法で調整できる:

- **ポジション**: スカイ・イメージの物理的な配置とサイズに関連する要素を調整する。
    - **縦型**: 空の垂直方向の配置を調整します。
    - **水平**: 空の水平方向の配置を調整します。
    - **スケール**: 空の画像の縮尺を調整します。
    - **フリップ**: これを切り替えると、空が水平に反転する。

- **マスクのリファイン**: マスクのエッジと画像の相互作用を調整します。
    - **シフト・エッジ**: 空のマスクのエッジを内側または外側にシフトします。
    - **フェードエッジ**: マスクの端で空がフェードする度合いを調整します。

- **空の調整**：空のイメージに関連する照明と色の要素を調整します。
  - **不透明度**：空の画像の不透明度を調整します。
  - **明るさ**：空の画像の明るさを調整します。
  - **温度**：空の画像の色の温度を調整します。
  - **色合い**：空の画像の色合いを調整します。
  - **強さ**：空の画像の色の強さを調整します。

- **前景の調整**：画像の前景の照明と色要素を調整します。
  - **照明ブレンドモード**：照明のブレンドモードを設定します。
  - **前景照明**：前景照明の強さを調整します。
  - **エッジ照明**：エッジ照明の強さを調整します。
  - **カラー調整**：カラー調整で使用する色を選択します。

- **リフレクション**：リアルなリフレクションを有効にするためにトグルします。
  - **ブレンドモード**：ブレンドモードを設定します。
  - **量**：反射の強さを調整します。
  - **シフト・バーティカル**：反射の垂直位置を調整する。

- **レイヤーとして出力**：変更をレイヤーの変更として出力するかどうかを切り替えます。

レッド・アイ

赤目軽減フィルターは、デジタル写真の赤目を補正します。

赤目を補正する：

1. メインメニューから**フィルター** | **強調** | **赤目軽減**を選択します。
2. 左下にある**ズーム**ツールを使って、補正する目を拡大し、中央に配置します。
3. 目の赤い部分をクリックする。
4. **赤目軽減**グループで、以下のようにスライダーを調整します。

赤目軽減オプション

クラウン・アイコン	
サイズ	スライダーを右 にドラッグすると暗くする範囲 が大きくなり、左 にドラッグすると小さくなります。
暗転	スライダーを右 にドラッグすると塗りつぶしの色 が濃くなり、左 にドラッグすると薄くなります。
概要	暗い部分の輪郭を表示または非表示にする。

スライダーを右 クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

マウスでスクロールして、暗くする領域のサイズを調整します。

アウトラインを表示 チェックボックスをオンにして、暗くした部分のアウトラインを表示または非表示にします。

削除 キーを使用して、現在選択されている赤目調整を削除します。

欠陥の除去

リペアツールを使って、以下のような欠陥を取り除く:

- 肌のシミ
- 電話線などの不要物
- 雪片や窓からの閃光フレア
- レンズの傷と水滴

修理には4つのタイプがある:

- 治癒
- クローン
- ブレンドクローン
- スマート消去

修理ツールの種類

治癒	**ヒール**ラジオボタンを有効にすると、**ヒーリングブラシ**が呼び出されます。ヒーリングブラシは、写真のある領域から別の領域にピクセルをコピーしますが、コピーする前にコピー元の領域のピクセルを分析します。ヒーリングブラシはまた、ターゲット領域のピクセルを分析し、ソースとターゲットの両方のピクセルを周辺領域と一致するようにブレンドします。ヒーリングブラシは、皮膚や毛皮のような複雑なテクスチャを含む写真に特に効果的です。
クローン	**クローン**ラジオボタンを有効にすると、クローンブラシが呼び出されます。クローニングブラシは、写真のある領域から別の領域に正確なピクセルをコピーし、同一の画像領域を作成します。クローンブラシは、仕上がりの写真でコピーされたピクセルを識別するのが難しくなるため、強くシンプルなテクスチャや均一な色を持つ写真に効果的です。
ブレンドクローン	ブレンドクローンツールは、写真のある領域から別の領域に正確なピクセルをコピーしますが、ターゲット領域のピクセルを分析し、コピーしたピクセルとブレンドします。
スマート消去	スマート消去については、以下のスマート消去のセクションを参照してください。

修理の設定はプリセットとして保存でき、将来使用することができます。

写真のキズを消す:

1. メインメニューから**フィルタ** | **機能拡張** | **修復ツール**を選択します。
2. 以下のいずれかを選択する:
   - **ヒール:** ソースエリアからターゲットエリアにピクセルをコピーし、周囲のイメージエリアにピクセルをブレンドします。
   - **クローン:** ソース領域からターゲット領域にピクセルをコピーします。
   - **ブレンドクローン:** ソース領域からターゲット領域にピクセルをコピーし、ターゲット領域のピクセルを分析し、コピーされたピクセルとブレンドする。
   - **スマート消去:** ピクセルを分析し、ブラシをかけたオブジェクトがない場合に画像がどのように見えるかを基に、ブラシをかけた部分を塗りつぶします。以下の"スマート消去" ページに掲載 237 セクションを参照してください。
3. **ペン先幅とフェザリングの**スライダーを下の表のようにドラッグします。

4. 画像を右クリックして、ソースの場所を設定します。ピクセルはこの場所からコピーされ、ターゲットの場所で使用される。
5. カバーしたい部分をクリックしてドラッグします。ヒーリングブラシを選択した場合、マウスボタンを離すと、Gemstone がピクセルを分析し、置き換えます。ブレンドクローンツールを選択した場合、マウスボタンを離すと、Gemstone がピクセルを分析、置換、ブレンドします。
6. 以下のいずれかを行う:

    - **OK**をクリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
    - **キャンセル**をクリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

リセットをクリックするとスライダーがリセットされます。変更を保存した場合、設定をリセットすることはできません。

マウスでスクロールしてその場でブラシサイズを調整したり、**Shift**キーを押しながらスクロールしてフェザリングを調整することもできます。

修理オプション

ペン先幅	ブラシの幅を設定する。ブラシの最大幅は画像のサイズに比例します。
フェザリング	ブラシのエッジにフェザーをかける量を設定し、写真のオリジナル部分とヒーリング部分の間のシャープな遷移を防ぎます。 フェザリングは特定のピクセル数ではなく、ペン先幅に対するパーセンテージで設定する。つまり、ペン先幅をリセットしても、新しいペン先幅のパーセンテージに自動的に調整されるため、フェザリングを調整する必要はありません。このオプションはブレンドクローンツールでは使用できません。
カーソルにプレビューを表示する	このチェックボックスを有効にすると、カーソルで選択したソースポイントのプレビューが表示されます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

スマート消去

スマート消去フィルタを使用しながら画像領域をブラッシングすることで、画像から不要なオブジェクトを削除します。**スマート消去**フィルターは、画像を分析し、最適な消去方法を予測します。これは、ブラッシングされたオブジェクトがなければ、画像がどのように見えるかを基準にしています。

1. メインメニューから**フィルタ**｜**機能拡張**｜**修復ツール**を選択します。
2. **修復**ダイアログで、**スマート消去**ラジオボタンを有効にします。
3. **ペン先幅**スライダーをドラッグするか、マウスホイールを動かしてブラシの幅を設定します。
4. マウスボタンを押したまま、塗りつぶしたい部分にブラシをかける。マウスボタンを離すと、塗りつぶしが適用されます。好みの仕上がりになるまで繰り返す。

スキン・チューン

スキン・チューン・フィルターを使って、肌のトーンを均一にし、シミや欠点を取り除きます。

肌色を補正する:

1. 以下のいずれかを行う:
   - **フィルター**、**強化**、**スキンチューン**をクリックします。
   - プレス**K**
2. **スキン・チューン**ダイアログで、以下のように設定を調整します。
   以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

スキン・チューン・オプション

スムージング	テクスチャーのディテールを抑えて肌をリファイン。
グロー	肌をほのかになめらかにしながら、明るさを高める。
半径	エフェクトの影響を受けるテクスチャの詳細のスケールを指定します。値が小さいほど小さなディテールが強調され、値が大きいほど大きなディテールが強調される。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

ウォーターマーク

透かしフィルターは、写真に透かしを追加します。透かしは写真上の好きな位置に移動したり、透かしのブレンドモードや不透明度を変更することができます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

透かしを写真に追加する前に、透かし画像を作成する必要があります。

画像に透かしを入れるには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **透かし**を選択するか、**Ctrl + Alt + W** を押して**透かし**ダイアログを開き、画像にデフォルトの透かしを表示します。
2. ダイアログの**透かし**フィールドセットで、ドロップダウンリストから透かしを選択するか、**追加**ボタンをクリックして参照し、新しい透かしを開きます。
3. ウォーターマークをクリック＆ドラッグして画像上の任意の場所に再配置するか、**位置**フィールドセットで**[アンカーポイント]**フィールドから選択してあらかじめ定義された位置を使用するか、**水平**フィールドと**垂直**フィールドにカスタマイズした値を入力します。
4. マーキーハンドルをドラッグして透かし画像のサイズを変更します。
5. **リサイズ時にアスペクト比を維持する**を選択すると、透かし画像が歪むことなくリサイズされます。
6. **ブレンドモードドロップダウンリストから**オプションを選択し、透かしを下地画像に溶け込ませる方法を指定します。
7. **不透明度**スライダーをドラッグして透かしの透明度を指定します。
8. **新しいレイヤーとして透かしを追加**を有効にすると、**レイヤーエディタで**透かしが新しい別のレイヤーとして画像に追加されます。
9. **アルファチャンネルが**透かしに存在する場合は、アルファチャンネルを適用する。「アルファチャンネルを持つことができるのは、TIFとICO透かしファイルのみです」。
10. **透明の適用**を選択して、透かしの色を透明にする。

    デフォルトは黒。カラーピッカーを使用して、カスタマイズされた色を選択します。
11. 以下のいずれかを行う:

    - **適用を**クリックして画像に透かしを追加し、透かしツールを開いたままにします。
    - **OK**をクリックして画像に透かしを追加し、ツールを終了します。
    - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、ツールから退出する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

ヴィネット

ヴィネットフィルターは、人物や花束などの被写体の周りにフレームを追加し、ポートレートの焦点位置を強調するのに役立ちます。ヴィネットボーダーの外観はカスタマイズ可能です。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ヴィネット フィルターを適用する:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **ヴィネットを**選択するか、**Shift + Alt + Vを**押します。
2. 以下のように**オプション**を設定する。
3. 以下のいずれかを行う:

    - **OKを**クリックして変更を適用し、タブを閉じる。
    - すべての変更を破棄し、タブを閉じるには**キャンセル**をクリックします。

ヴィネット・オプション

ホリゾンタル	横軸の肖像画の焦点位置を指定する。500を指定すると、写真の中央に配置される。
縦型	縦軸の肖像画の焦点位置を指定する。500を指定すると、写真の中央に配置される。
クリアゾーン	ポートレートのフォーカルポイントの周りのクリアエリアのサイズを指定します。スライダーを左にドラッグすると、クリアエリアのサイズが小さくなります。スライダーを右にドラッグすると、クリアエリアのサイズが大きくなります。
トランジション・ゾーン	クリアゾーンとフレームの間のトランジションエリアの幅を指定する。スライダーを左にドラッグすると、トランジション・エリアが狭くなります。スライダーを右にドラッグすると、トランジション・エリアが広がります。
ストレッチ	ビネットを水平に引き伸ばし、形状を丸ではなく楕円にする。
形状	フレームの形状を指定する: • **ラウンド**:丸いフレームの場合はラウンドを選択。 • **長方形**:長方形のフレームには「長方形」を選択します。
概要	**概要**選択すると、クリアゾーンの外縁とフレームの内縁を示すアウトラインが表示されます。
フレーム	フォーカスポイント周辺のビネットフレーム領域に以下の特殊効果を適用します: • **カラー**:フレーム部分の色をカラーピッカーで選択した色に変更します。 • **彩度**:ヴィネットフレーム内の人物やオブジェクトから色を取り除き、グレースケールにします。 • **ぼかし**:ビネットフレーム部分をぼかします。 • **雲**:フレーム領域に**雲**エフェクトを適用します。 • **エッジ**:ネオンカラーで人物やオブジェクトのラインやディテールをなぞることで、**エッジ**効果を適用します。 • **放射状の波**:フォーカスポイントからフレームエリアに向かって放射状に波が広がっているように見える。 • **放射状ぼかし**:フレーム領域を回転・伸縮させる放射状ぼかしを作成します。 • **ズームぼかし**:フレーム領域にズームぼかしを適用します。 • **クレヨンエッジ**:クレヨンで人や物の周りの線や細部をなぞることで、**クレヨンエッジ**効果を適用します。 • **ドーヴァー**:フォーカルポイントの周りの人や物が筆で描かれたような印象を与える。 • **ピクセレート**:フレームにピクセル効果を適用する。

	• **オールド**：フレームにエイジング効果をかけ、古い写真のように見せる。 • **光るエッジ**：フレームエリア内のすべての強いラインに光るエッジを適用します。 • **リップル**：フレームに波紋をつけ、フォーカスエリアから外側に向かう液体の波紋のように見せる。
カラー設定	ドロップダウンリストから色を選択すると、ビネットカラーを選択するためのカラーピッカーが表示されます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

ティルト・シフト

ティルトシフトフィルターは、写真の中の特定の被写体を強調したり、ミニチュアの風景のような写真を作成します。

ティルト・シフト・フィルターを使用する：

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**ティルトシフトを**選択するか、**Shift + Alt + Xを**押します。
2. **ティルトシフトダイアログで**、以下のようにオプションを設定する。
3. Do one of the following:
    - Click **OK** to accept any changes and close the panel.
    - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ティルト・シフト・オプション

画像のガイドを使ってエフェクトを配置します。内側のボックスは、フォーカスがボケに移行するポイントを表す。外側のボックスでは完全なブレが生じる。ボックスを動かして、エフェクトの開始または終了位置を定義します。**Shift**キーを押しながらエフェクトの位置を決めると、最も近い45°の角度にロックされます。

ティルト・シフト・オプション

ぼかし	
ぼかし	ドロップダウンリストを使用して、ぼかしのタイプを選択します。オプションは以下の通り: • レンズブラー • ガウスぼかし 詳しくはBlur Typesを参照。
金額	ぼかしの量を指定する。
ボケの頻度	ボケ形状の発生頻度を指定します。
ボケの明るさ	ボケの明るさを指定します。
ボケサイド	ボケ形状の辺の数を指定します。
飽和	スライダーを右にドラッグすると効果が強まります。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

穀物

グレインフィルターは、画像に古いフィルムの粒子のような様式化された外観を与えます。**グレインフィルターは**、他のフィルターと組み合わせて、一般的なヴィンテージ感を出すこともできます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

グレインフィルターを適用する:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **粒子を**選択するか、**Alt + G**を押します。
2. 以下のようにオプションを設定する。

3. 以下のいずれかを行う:
    - **OK**をクリックして変更を適用し、タブを閉じる。
    - **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、タブを閉じる。

穀物オプション

金額	木目の強さを指定する。
スムージング	木目の滑らかさを指定する。
サイズ	粒の大きさを指定する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブ**があります**詳しくは**ピクセルターゲティングをご覧ください。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

パースペクティブ補正

パース補正フィルターは、デジタル写真の遠近感の歪みを補正します。パースペクティブ・ディストーションは、広角レンズや望遠レンズによって引き起こされるもので、大きな被写体や遠くの被写体の遠近感を歪めてしまう。例えば、背の高いビルを撮影する場合、上から下まで同じ幅のビルでも、上部が狭く見えることがある。

遠近法の歪みを補正する:

1. メインメニューから**フィルタ**｜**ジオメトリ**｜**パースペクティブ補正**を選択するか、**Ctrl + Alt + D**を押します。
2. 画像の周りにアウトラインが表示されます。アウトラインの四隅と中央には黄色いハンドルが付いている。ハンドルをドラッグして視点を変える。
3. 以下のようにオプションを設定する。

4. 以下のいずれかを行う:

    - **OK**をクリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
    - **キャンセル**をクリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

パースペクティブ補正オプション

背景色	写真の歪みを補正すると、写真の端が外側に膨らんだり、内側に縮んだりすることがあります。**背景色**カラーピッカーを使って、補正した写真の四隅や側面の隙間を埋める色を選択します。**透明**チェックボックスを有効にすると、補正した写真の角や辺の隙間を透明度で埋めることができます。
グリッド表示	**グリッドを表示**チェックボックスを有効にすると、写真の上にグリッドが表示されます。

ディストーション補正

ディストーション補正フィルターは、デジタル写真の樽型、ピンクッション型、魚眼型の歪みを補正します。樽型ディストーションでは、写真が中心から外側に膨らんで見える。ピンクッション歪みでは、写真が中心に向かって内側に縮んで見える。魚眼ディストーションでは、写真が球体に巻き付いたように、中心から外側に膨らんで見える。

広角レンズやズームレンズで撮影した写真には、バレル歪み、ピンクッション歪み、魚眼歪みがよく見られる。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

歪みを補正する:

1. メインメニューから**フィルタ**｜**ジオメトリ**｜**歪み補正を**選択するか、**Alt + Z**キーを押します。
2. **ディストーション補正**ダイアログで、**プリセット**ドロップダウンリストから選択するか、以下のようにオプションを設定します。
3. オプション:カスタマイズした設定を新しいプリセットとして保存します。
4. 以下のいずれかを行う:

    - **OK**をクリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
    - **キャンセル**をクリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

ディストーション補正オプション

水平センター	スライダーを左右にドラッグして、横軸の画像の中心を特定する。
バーティカル・センター	スライダーを左右にドラッグして、縦軸の画像の中心を特定する。
修正強度	写真のオブジェクトがまっすぐに見えるまで、スライダーを右にドラッグします。
スケール	スライダーを左右にドラッグすると、写真の縮尺を変更できます。
背景色	写真の歪みを補正すると、写真の端が外側に膨らんだり、内側に縮んだりすることがあります。**背景色**カラーピッカーを使って、補正した写真の四隅や側面の隙間を埋める色を選択します。**透明**チェックボックスを有効にすると、補正した写真の角や辺の隙間を透明度で埋めることができます。
歪みの種類	**バレル**、**ピンクッション**、**魚眼の**いずれかのラジオボタンを有効にして、画像の歪みタイプの効果を変更します。
グリッド表示	**グリッドを表示**チェックボックスを有効にすると、写真の上にグリッドが表示されます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

レンズ補正

Gemstone では、レンズの歪みを手動**補正**スライダーを使った手動補正で管理したり、撮影に使用したカメラのメーカー、モデル、レンズを選択してレンズプロファイルに基づいて補正することができます。

レンズ補正フィルターには、カメラのメーカー、モデル、使用可能なレンズのデータベースが含まれています。選択したカメラで使用可能なレンズは、**レンズドロップダウンメニューから**選択できますが、使用可能なレンズが1つしかない場合は、そのレンズがあらかじめ選択されています。

撮影に使用したレンズの名前は、**現在のレンズ情報**で確認できます。

レンズプロファイルがあれば、色収差の補正にも使用できる。

手動補正スライダーは、自動補正を使用した後、または単独でさらに調整する場合に使用します。

利用可能なレンズプロファイルを素早く見るには、Lensfunにアクセスしてください。

レンズプロファイルを使ってレンズの歪みを修正する:

1. メインメニューから**フィルター**｜**ジオメトリ**｜**レンズ補正を**選択するか、**Ctrl + Shift + C**を押します。
2. **レンズ補正**ダイアログで、**レンズプロファイルを有効にする**チェックボックスを有効にします。
3. 表示されたカメラのメーカーとモデルが正しくない場合は、**メーカーとモデルの**ドロップダウンメニューから正しいオプションを選択します。

4. **レンズ**ドロップダウンメニューから、撮影に使用するレンズを選択します。この情報は、**現在のレンズ情報**セクションに表示されます。補正は自動的に行われる。
5. さらに調整するには、**手動補正**セクションの**強さ**スライダーを左に動かすと膨らみ効果が、右に動かすと画像のエッジが伸びます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

グリッドを表示チェックボックスを有効にすると、画像の上にグリッドが表示されます。

レンズプロファイルを使って色収差を補正する:

色収差はレンズの特性によって発生する。したがって、レンズプロファイルを使用して自動的に補正します。選択したレンズに対応する色収差補正がある場合、**色収差**チェックボックスが有効になります。

1. メインメニューから**フィルター**｜**ジオメトリ**｜**レンズ補正を**選択するか、**Ctrl + Shift + C**を押します。
2. **レンズプロファイルを有効にする**チェックボックスを有効にします。
3. **色収差**チェックボックスを有効にします。

手動で補正した画像のエッジを塗りつぶす:

手動調整によっては、画像のエッジに影響を与える場合があります。レンズ補正で生じたズレを埋めるために使用する色を選択します。また、**透明**チェックボックスを有効にして、塗りつぶし部分を透明にすることもできます。

液化

リキファイツールを使った歪曲とレタッチ

リキファイ... フィルターはピクセルを変化させることなく移動させます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

画像をリキッド化する:

1. メインメニューから**フィルタ**｜**ジオメトリ**｜**リキファイを**選択するか、**Ctrl + Shift + Alt + L**を押します。
2. **液化**ダイアログの**歪みエ具**セクションで、適用する歪みのタイプを選択します。
3. 以下のようにオプションを設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

直線を引く:

ゆがみを使用しながら**Shift**キーを押したままにすると、水平または垂直の線を描くことができます。たとえば、**Shift**キーを押したままクリックして水平方向にドラッグすると、**Shift**キーを押している間、効果は左から右にのみ適用されます。**Shift**キーを離すと、フリーハンドのブラシに戻ります。**Shift**を離してフリーハンドのブラシに戻った後、同じ線を引いている状態で再びShiftキーを押すと、ブラシのロックを解除および再ロックすることができます。

対角線を作成する:

画像上に2つの点を配置して、まっすぐな斜めの線を作成します。線の開始位置にカーソルを置き、Shiftキーを押しながら、画像上で**左クリック**して点を作成します。Shiftキーを離し、ブラシを線の終了位置に移動し、Shiftキーを押したまま、再度左クリックして2つ目のポイントを作成します。この2つのポイントの間が直線で埋まります。

液化オプション

ディストーションツール	カーソルを動かして画像を歪ませ、基本的には画像の周りのピクセルを押したり引いたりすることでエフェクトにブラシをかける。
シフト	**シフト**ツールを使って画像のピクセルを押す。
ピンチ	**ピンチ**ツールを使って、ピクセルを中心点に向かって凝縮させる。
バルジ	**膨らみ**ツールを使ってピクセルを外側に広げる。
リストア	**復元**ツールを使ってピクセルを元の位置にブラシで戻す。 他のディストーションツールを使用中に、マウスの右ボタンを押したまま**復元**ツールを起動します。
ペン先幅	ブラシのサイズを調整します。マウスホイールを使ってペン先幅を調整するか、**ペン先幅**スライダーで調整する。
密度	影響を受ける領域の大きさを調整する。ペン先の内側の円の中では、90％以上のエフェクトがかかっている。内円と外円の間の領域で、効果は外縁で90％～0％の間で推移している。 **Shift＋マウスホイールで**濃度を調整する。
強さ	全体的なエフェクトの強さを調整します。スライダーを右に動かすと効果が強まります。
塗りつぶしの色	画像の端がキャンバスの線からはみ出るほど歪ませる場合は、**塗りつぶしカラーピッカーを使って**背景色を選択します。
透明	画像の端がキャンバスの線からはみ出るほど歪ませる場合、**透明**チェックボックスを有効にすると、キャンバスがむき出しの部分が透明になります。
リセット	現在の**ゆがみ**の使用中に描いたすべてのブラシストロークを元に戻します。注：**ゆがみ**ツールを**完了**をクリックして閉じた場合、ブラシストロークはリセットされません。

露出

露出フィルターは、画像の露出、コントラスト、フィルライトを調整します。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

画像の露出を調整する:

1. メインメニューから**フィルター** | **露出** | **照明** | **露出を**選択するか、**Alt + X**を押します。
2. 以下のように**オプション**を設定する。
3. 以下のいずれかを行う:

- **Apply(適用)** をクリックすると、変更が適用され、別のタブでオプションが設定されます。
- **OKを**クリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
- **キャンセルを**クリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

露出オプション

露出	スライダーを右にドラッグすると露出が上がり、左にドラッグすると露出が下がります。
オート	**Auto**ボタンをクリックすると、自動的に露出レベルが調整されます。
コントラスト	スライダーを右にドラッグするとコントラストが上がり、左にドラッグするとコントラストが下がります。
フィルライト	スライダーを右にドラッグすると、画像の最も暗い部分の光量が増し、左にドラッグすると、フィルライトが減ります。フィルライトは画像の暗い部分を明るくします。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

レベル

レベルフィルターは、画像のコントラストと光量を正確に調整します。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

画像のレベルを調整する:

1. メインメニューから**フィルター** | **露出 / 照明** | **レベル**を選択するか、**L**を押します。
2. 以下のいずれかを行う:
   - 以下のようにオプションを設定し、コントラストと光量を手動で調整します。
   - **自動**...をクリックし、画像のプロパティを自動的に調整するメニューオプションを選択します。
3. 以下のいずれかを行う:
   - **Apply**をクリックして変更を適用する。
   - **OK**をクリックして変更を適用し、**Levels**ツールを閉じます。
   - **キャンセル**をクリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

レベル・オプション

チャンネル	調整する明るさまたは色チャンネルを指定します。
影	画像の黒点を指定する。 スライダーを動かすか、スピンボックスに 0 から 255 までの数値を入力して、画像の最も黒い部分を定義します。値が大きくなるにつれて、画像の暗い色の部分がより暗くなる。スピンボックスを使用する代わりに、矢印をクリックして画像内のブラックポイントが始まる位置に手動で設定します。
ミッドトーン	画像の中間調を指定する。 スライダーを動かすか、スピンボックスに数値を入力して中間調を設定します。値が高いほど画像は明るく見え、値が低いほど画像は暗く見える。スピンボックスを使う代わりに、矢印をクリックして手動で画像の中間調に設定することもできます。
ハイライト	画像の白色点を指定する。 スライダーを動かすか、スピンボックスに 0 から 255 までの数値を入力して、画像の最も白い部分を定義します。値が大きくなるにつれて、画像の明るい色の部分が明るくなる。スピンボックスの代わりに、矢印をクリックして画像のハイライトが始まる位置に手動で設定することもできます。
オート	以下のオプションのいずれかを選択します： • **コントラスト調整**：画像のコントラストを自動的に分析して調整します。 • **色とコントラストの調整**：各色チャンネルを自動的に分析し、個別に調整し、コントラストを調整します。 • **色と明るさの調整**：画像の色と明るさを自動的に分析して調整します。 • **公差**：**公差**設定ダイアログボックスを開きます。黒レベルと白レベルの最大クリッピングパーセンテージを指定し、**OK**をクリックする。Gemstone 画像レベルを自動的に調整します。
ブラックポイントピッカー 	**ブラックポイントピッカー**をクリックし、ブラックポイントとして設定する画像領域をクリックします。
中間点ピッカー 	**中間点**ピッカーをクリックし、中間点として設定する画像領域をクリックします。
ホワイトポイントピッカー 	**ホワイトポイントピッカー**をクリックし、ホワイトポイントに設定する画像領域をクリックします。

選択したスポイトで画像をクリックすると、スポイトの下のピクセルのRGB値が反映され、RGBの数値が変化します。RGB値は、ソースピクセル(未処理) と、画面に表示されている現在のピクセルを表す。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーション ツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

オートレベル

オートレベルフィルターは、画像の露出レベルを自動的に補正します。**オートレベルフィルターを**使用すると、画像の最も暗いピクセルは暗くなり、最も明るいピクセルは明るくなる。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

イメージレベルを自動的に補正する:

1. メインメニューから**フィルター** | **露出 / 照明** | **オートレベルを**選択するか、**Alt + Jを**押します。
2. 以下のオプションのいずれかを選択します:
   - **自動コントラストとカラー:** 色の違い、明るさを調整し、RGBチャンネルのバランスを調整します。
   - **オートコントラスト:** 色差と明るさのみを調整します。
   - **オートカラー:** 明るさやコントラストを変えずに、画像のRGBチャンネルのバランスを調整します。
3. **強さ**スライダーを使って、適用する露光量を微調整します。
   以下のいずれかを行う:

- **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブ**があります**詳しくは**ピクセルターゲティングをご覧ください。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

トーンカーブ

トーンカーブフィルターは画像の色調を変化させます。RGBカラーチャンネルを選択して、画像の全範囲を調整するか、特定の色を選択します。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

イメージカーブを調整する

1. メインメニューから**フィルター** | **露出 / 照明** | **トーンカーブを**選択するか、**Ctrl + Shift + A**を押します。
2. 以下のように**オプション**を設定する。
3. 以下のいずれかを行う:

   - **Apply**をクリックして変更を適用する。
   - **OK**をクリックして変更を適用し、**トーンカーブツールを**閉じます。
   - **キャンセル**をクリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

トーンカーブオプション

チャンネル	調整する色チャンネルを指定する。
ヒストグラムの表示	ヒストグラム表示のオン／オフを切り替えます。
ヒストグラム	選択したチャンネルに基づき、画像の色情報レベルのグラフィックを表示します。カーブを操作するには、線をクリックしてドラッグします。カーブをクリックするたびに新しいノードが追加される。ノードをカーブの上下にドラッグして設定を変更します。ノードを削除するには、そのノードを上方向にドラッグしてグラフから削除するか、下方向にドラッグしてグラフから削除します。
カラーピッカー	カーソルを画像上にドラッグすると、カーソルがカラーピッカーに変わり、ピッカーの現在位置のRGB値が表示されます。調整カーブに対応するポイントを追加するには、希望のトーンで画像をクリックします。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくは**ピクセルターゲティングをご覧ください。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

Light EQ™

Light EQ™フィルタは、写真の他の部分に影響を与えることなく、画像の暗すぎたり明るすぎたりする部分を調整します。**Light EQ™**フィルターの効果的な利点は、暗すぎる部分を明るくし、明るすぎる部分を暗くすることができることです。例えば、海や窓のような明るい背景にシルエットになった人物の写真などだ。実際、冴えない日に撮った写真やフラッシュを使った写真のほとんどは、微調整でさまざまに改善できる。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

Light EQ™フィルターには4つのタブがあり、それぞれのタブは異なる方法で結果を出す調整テクニックに関連付けられています。さらに、写真自体の特定の部分を調整するためのいくつかのキーボードとマウスのショートカットがあります。

4つのLight EQ™タブには、以下のものが含まれる:

- **ワンステップ**タブ:瞬時に、楽に露出を調整できます。
- **ベーシック・**タブ:3つのスライダーを使い、素早く簡単に調整できます。Gemstone写真を分析し、画像全体の調整を自動的に変化させます。例えば、暗い画像はより明るくなる。**オート**ボタンをクリックすると、Gemstone、写真を完全に分析し、スライダーの位置を自動的に設定します。また、画像の任意の領域を直接クリックして、その領域(通常は写真の被写体)に最適な自動設定を生成することも可能です。
- **スタンダード・**タブ:サウンド・イコライザーのような働きをするが、ライト付き。画像の異なるトーンバンド(相対的な明るさや暗さの領域)の明るさとコントラストを、各トーンバンドのスライダーを使って個別に調整します。グラフは、階調範囲全体に適用されるブライトニングまたはダークニングの量を示す。グラフのグレーの部分は、クリッピングやディテールの損失を避けるために調整すべき境界線の目安で、クリッピングを引き起こすほどスライダーを調整した箇所を示す赤色に変わります。
- **上級**タブ:画像の明るさとコントラストを究極にコントロールします。基本的な調整カーブは4つのスライダーで構成でき、カーブはグラフエリア内または画像自体をクリック&ドラッグして手動で調整できます。

Light EQ™ フィルターを開きます:

メインメニューから**フィルター**|**露出**|**照明**|**Light EQ™**を選択するか、**Q**を押します。

1ステップタブ

Light EQ™フィルタで画像を開くと、**ワンステップ**タブがデフォルトで設定され、画像の露出が自動的に調整されます。**アマウントスライダー**でさらに調整できる。

基本タブ

明るすぎる部分を暗くする:

1. **シャドウの**スライダーを右にドラッグして、暗すぎる部分を明るくし、ディテールを戻します。
2. 下表のいずれかのコントロールを使って設定を調整する。

明るすぎたり暗すぎたりする中間調を調整する:

1. **中間調**スライダーを右にドラッグすると、暗すぎる部分が明るくなり、ディテールが戻ります。
2. 下表のいずれかのコントロールを使って設定を調整する。

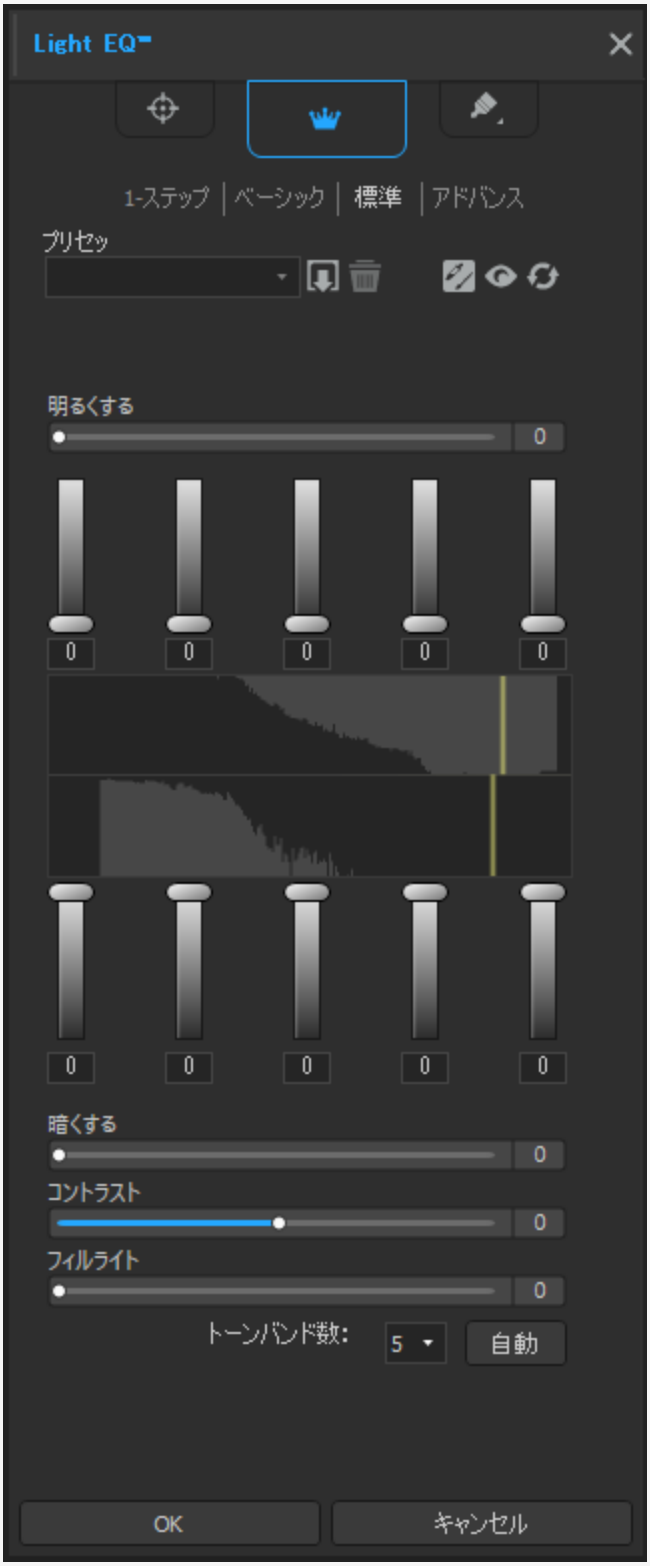
暗い部分に光を加える:

1. **ハイライト**スライダーを右にドラッグして、写真の暗い部分に光を加えます。
2. 下表のいずれかのコントロールを使って設定を調整する。

Light EQ™コントロール

スライダーを右 クリック	スライダーを右 クリックするとリセットされます。
オート	クリックすると、ソフトウェアが写 真を分 析し、写 真の明 暗ピクセル量に基 づいて最 適な設 定を適 用します。暗い写 真は、すでに明るい写 真よりも明るくなる。
OK	クリックして変 更を適 用し、ツールを閉じる。
キャンセル	クリックするとすべての変 更 が破 棄され、ツールが閉じます。

標準タブ



スタンダードタブには2組のスライダーがある。一番上のセットはブライトニング用。下のセットはダークニング用。各スライダーの暗→明のグラデーションは、スライダーを上に動かすと明るくなるトーン帯(スライダーの上段)、スライダーを下に動かすと暗くなるトーン帯(スライダーの下段)を示します。

2組のスライダーの間には、黒から白にグラデーションされた2本の水平バーがある。これらのバーは、左端のスライダーが暗いトーンバンドに影響することを示している。右側のスライダーは明るいトーンの帯域に影響する。スライダーを動かすと、特定のトーン帯域の光が変化する。

帯の中央には、スライダを調整すると変化する2つのグラフがあり、画像の階調範囲全体で暗くなったり明るくなったりする量を表しています。2つのグレーのグラフは、クリッピングが始まる前に適用できるブライトニングまたはダークニングの最大量を示しています。スライダーを押しすぎると、クリッピングが明るいピンクで表示されます。

トーンバンド内のコントラストを上げるには、上下のスライダーをそれぞれ上下にドラッグして、ブライトニングとダークニングを同量ずつ同時に適用する。上段のグラフの上端と下段のグラフの下端の間の領域は、コントラストを上げる量を示す。

スタンダードタブを使うには

1. 以下のいずれかを行う:

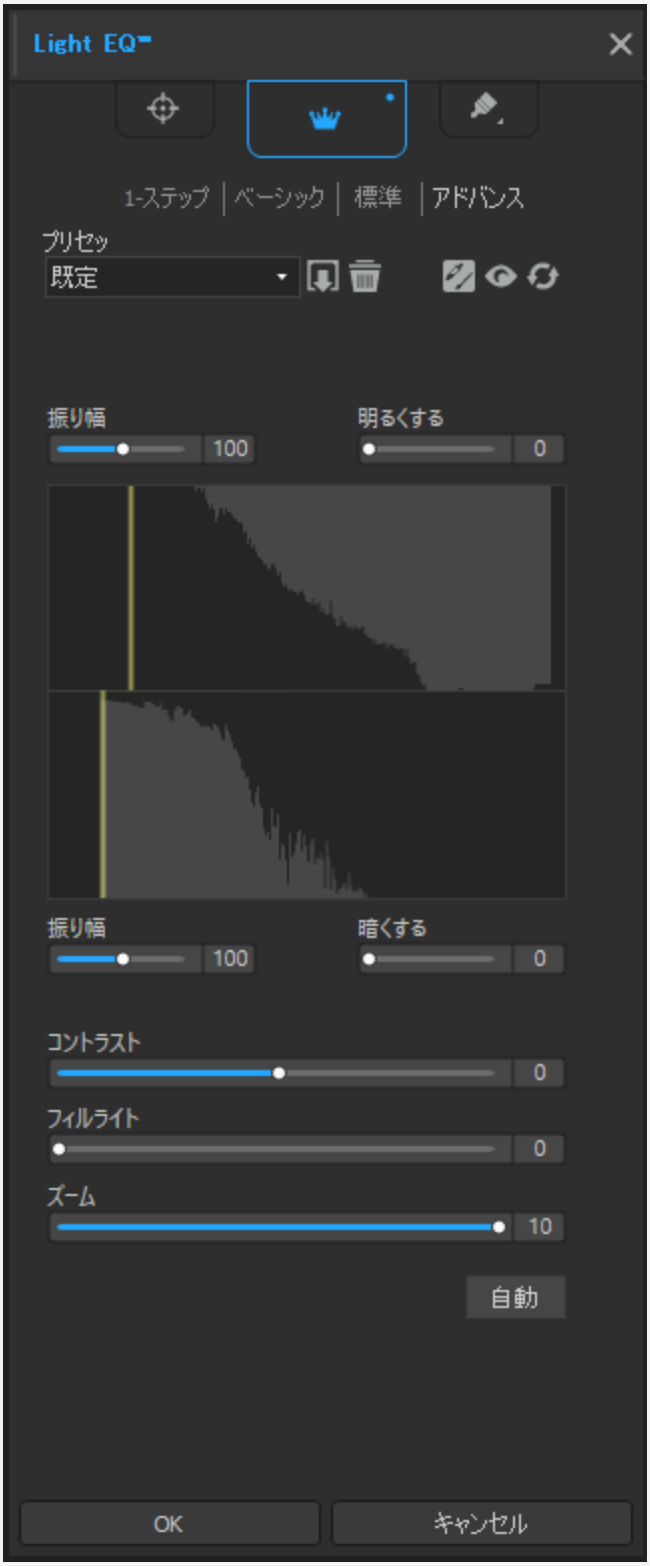
    - 調整したいライトバンドに応じて、トーンバンドスライダーを上下にドラッグします。
    - 正確な調整を行うには、数値ボックスに正確な数値を入力するか、数値を増加させます。
    - **トーンバンド・**スライダーの数を増減するには、**# Tone Bands**ドロップダウンリストをクリックします。
    - **Auto**ボタンをクリックすると、設定が自動的に適用されます。
    - **ブライトニングスライダーを**ドラッグして、画像の暗い部分を明るくします。
    - **暗い**スライダーをドラッグして、画像の明るい部分を暗くします。
    - **コントラスト**スライダーをドラッグして、画像のコントラストを上げます。
    - **フィルライトの**スライダーをドラッグして、画像の暗い部分を明るくします。
    - 写真の暗い部分を明るくするには、左クリックしたまま上方向にドラッグします。クリッピング(グラフのピンク色) を防ぐようにする。
    - 右クリックして下方向にドラッグし、写真の明るい部分を暗くする。クリッピング(グラフのピンク色) を防ぐようにする。

以下のいずれかを行う:

- **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

詳細タブ

スライダー



上級タブには、明るくするための2つのスライダー**振幅 カスタムカーブ**と、暗くするための2つのスライダー**振幅 カスタムカーブ**があります。**カスタム・カーブ・**スライダーは調整カーブの形状をコントロールし、**アンプリチュード・スライダーは**カーブの高さをコントロールします。

明るくしたり暗くしたりすればするほど、画像内の明るい部分に対する暗い部分のバランスが良くなる。**アンプリチュード・スライダーは**、ブライトニングやダークニングの効果の強さを増加させます。

ツールの下部にある**スケール**スライダーは、明るさの局所的な変化に対する全体的な調整感度を調整します。このスライダーを左に動かすと、より小さな明るさの変化に敏感になり、画像によっては効果的です。しかし、ほとんどの画像では、スライダーをデフォルトの位置のままにしておくと、最良の結果が得られます。**コントラスト・**スライダーを調整してコントラストを下げたり上げたり、**フィルライト・**スライダーを使用して画像の暗い部分を明るくします。

グラフ

ブライトニングコントロールと黒化コントロールの間には、クリッピングが始まる前に適用できる明るさまたは暗さの最大量を示す2つのグレーのグラフがあります(明るいピンクで表示) 。

ブライトニング、ダークニング、アンプリチュードの各スライダーをドラッグすると、2色のカーブが現れ、変化します。左が暗いトーンの部分、右が明るいトーンの部分。カーソルを画像上に移動させると、グラフ内の垂直線がカーソル下の階調範囲内の階調レベルを示します。ブライトニングとダークニングのトーンレベルが必ずしも同じでないため、2つのラインが存在することがある。これは、ブライトニングが色の最大値に敏感なのに対し、ダークニングは色の最小値に敏感だからである。

詳細設定タブは、グラフ自体または実際の写真上で手動でカーブを調整できるという点でユニークです。写真上で行った調整は、グラフ上のカーブに反映される。グラフ上で行った調整は写真に反映される。

ブライトネスを変えずにトーンレンジ内のコントラストを上げるには、上下のカーブをそれぞれ上下にドラッグして、ブライトニングとダークニングを同量ずつ同時に適用する。上段のグラフの上端と下段のグラフの下端の間の領域は、コントラストを上げる量を示す。

詳細タブを使用するには

1. 以下のいずれかを行う:

    - ブライトニングまたはダークニングのスライダーをドラッグして、明るいピクセルまたは暗いピクセルを調整します。ドラッグしている間、グレーのカーブが表示され、調整を示す。
    - 写真の暗い部分を明るくするには、左クリックしたまま上方向にドラッグします。クリッピング(グラフのピンク色) を防ぐようにする。
    - 右クリックして下方向にドラッグし、写真の明るい部分を暗くする。クリッピング(グラフのピンク色) を防ぐようにする。
    - **スケール**スライダーを右にドラッグすると、輝度変化の小さな領域に対してより敏感に調整を行うことができます。
    - **コントラスト**スライダーをドラッグして、画像のコントラストを上げたり下げたりします。
    - **フィルライトの**スライダーをドラッグして、画像の暗い部分に光を加えます。
    - 画像自体も含め、下表の**オプション**を使って調整します。

    以下のいずれかを行う:

    - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
    - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

調整オプション - 詳細タブ

エリア	アクション	結果
スライダー		
	ドラッグ・ブライトニング	**右**：暗い部分に適用される明るさを増す。 **左**：画像の全領域に、より均一にブライトニングを適用します。 (手動でカーブを変更したり、画像上で調整したりする場合は、スライダーの名前が**カスタムカーブに**変わります)。
	ドラッグ・ダークニング	**右側**：画像の明るい部分に適用される暗さを増やします。 **左**：画像の全領域に、より均一に暗転を適用します。
	ドラッグ振幅(ブライトニング)	**右**：画像の全領域でブライトニングの強度を上げます。カーブの高さが増す。 **左**：ブライトニングの強度とカーブの高さを下げる。 **振幅**スライダが0の場合、ブライトニングは適用されない。 **アンプリチュードが**100～200の場合、比例してクリッピングの量が増える。 ほとんどの場合、振幅を調整する必要はない。
	ドラッグ振幅(暗転)	**右へ**：画像の全領域で暗転の強度を上げます。ボトムカーブの高さが増す。 **左側**：暗転の強さとカーブの高さを減らします。
	ドラッグ・スケール	**左**：輝度変化の小さな領域に対してより敏感になる。 つまり、より小さなエリアを独立して調整できる。通常、デフォルトのスケール10が最良の結果をもたらしますが、画像にブライトニングが必要な小さなディテールが含まれている場合は、スケールを小さくした方が良い結果が得られる場合があります。
グラフで見る		
	グラフをドラッグする(上)	グラフ自体をクリックして上にドラッグすると、グラフが変化する。グラフはブライトニング調整を表す。濃いグレーのグラフは、クリッピングが始まる前にグラフをドラッグできる最大量を表す(ピンクで表示)。 グラフの高さは、各トーン・レベルで適用されたブライトニングのレベルを表す。(トーンは左の黒から右の白に移る)。

エリア	アクション	結果
		グラフや画像上で直接明るさや暗さを調整すると、対応する明るさや暗さのスライダーが**カスタムカーブに**変わります。**カスタムカーブに**変更した後にスライダーの位置を調整すると、ダイレクトカーブの調整はすべて破棄されます。 グラフや画像上で直接ブライトニングやダークニングの調整を行うと、対応するブライトニングやダークニングの**振幅**スライダが変化し、現在のカーブの振幅を示します。
	グラフをドラッグする(下)	グラフを右クリックし、グラフ自体を下にドラッグすると、グラフが変化する。グラフは、あなたが行っているダークンの調整を表しています。濃いグレーのグラフは、クリッピング(ピンク) が始まる前にグラフをドラッグできる最大量を表しています。
	画像に適用される以下のすべてのショートカットを、グラフ自体に直接使用します。	画像の変化に対応して、グラフ自体のトーンバンドを変更する。これは、特定のトーン帯域を微調整するのに便利です。
画像		
	マウスの左ボタンでダブルクリック	画像のその部分に最適なブライトニングを自動的に設定します。明るい部分(顔など) が最も効果的だ。
	マウスの右ボタンでダブルクリック (またはマウスの左ボタンでShift+ダブルクリック)	自動的に画像のその部分に最適な暗さに設定されます。
	Ctrl + マウスの左ボタンでダブルクリック	そのトーンレベル周辺のブライトニングの量を増やし、画像の他の部分のブライトニングを減らします。 この方法は、特定の被写体や領域を素早く明るくして、画像から浮き上がらせるために使う。
	Ctrl + マウスの右ボタンでダブルクリック	そのトーンレベル周辺の暗転量を増やし、画像の他の部分の暗転量を減らす。
	画像の上にあるマウスホイールで上下にスクロールする	画像のトーンレベルで適用されるブライトニングの量を増減します。画像とグラフの両方がその変化を示している。
	Shift+画像の上でマウスホイールでスクロール	画像のそのトーンレベルで適用されるダークニングの量を減少または増加させる。
	A "を押し続ける + スクロールまたは + マウスの左ボタンでドラッグ	ブライトニングの振幅スライダを直接設定します。

エリア	アクション	結果
	A"＋シフトを押し続ける + スクロールまたは + マウスの右ボタンでドラッグ	暗くする振幅スライダを直接設定します。
	画像をクリックし、上下にドラッグする(マウスの左ボタン)	画像のトーンレベルで適用されるブライトニングの量を増減します。画像とグラフの両方がその変化を示している。 (画像が実寸の場合のみ機能します。ズームはできません)。
	Shift + クリックし、画像上を上下にドラッグ(マウスの左ボタン)	画像のそのトーンレベルで適用されるダークニングの量を減少または増加させる。 (画像が実寸の場合のみ機能します。ズームはできません)。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーション ツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

デヘイズ

デヘイズフィルターは、画像のコントラスト、ディテール、失われた色を復元します。このツールは、特に霞を通して撮影された画像に便利です。霞は、埃や煙、その他の粒子によって画像(特に空) の鮮明さが損なわれることで発生する。

画像をデヘイズする:

1. メインメニューから**フィルター**、**露出/ライティング**、**デヘイズ**を選択するか、**Ctrl + Alt + H**を押します。
2. **量**スライダーをドラッグして補正の強さを調整します。
以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブ**があります**詳しくは**ピクセルターゲティングをご覧ください。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ドッジ & バーン

選択した部分の光と色の強さをコントロールすることで、写真を強調し、コントラストを向上させます。写真の覆い焼き、焼き込み、彩度調整、彩度除去を行い、形を強調したりはっきりさせたり、色を拡大したり薄くしたり、影やハイライトを加えることができます。

覆い焼き・焼き込みツールは、他の部分に影響を与えることなく、写真の一部を明るくしたり暗くしたりします。このツールは、露出アンダーな部分を明るくしたり、露出オーバーな部分を暗くしたりするのによく使われる。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

画像の一部を覆い焼きする

ドッジ & バーン ツールを開く:

メインメニューから**フィルター** | **露出** / **ライティング** | **覆い焼きと焼き**込みを選択するか、**D**を押します。

写真の一部を明るくしたり暗くしたりする:

1. **操作**フィールドセットで、領域を明るくするには**覆い焼き**ツールを有効にし、領域を暗くするには**焼き込み**ツールを有効にする。
2. **ツール設定**フィールドセットで、調整する領域(**シャドウ**、**中間調**、**ハイライト**)を有効にする。
3. **範囲**スライダをドラッグして、シャドウまたはハイライト内のターゲットエリアを微調整します。音域を広げると影響を受ける音域が広くなり、音域を狭めると影響を受ける音域が狭くなる。
4. **ブラシ設定**フィールドセットで、以下の環境設定から選択します:
    - **ペン先幅**スライダーをドラッグしてブラシサイズを選択します。
    - **フェザリングスライダーを**ドラッグして、ストロークのエッジをソフトにします。
    - **強さ**スライダーをドラッグしてストロークの強さを調整します。
5. 画像の明るくしたい部分、暗くしたい部分を描きます。
以下のいずれかを行う:
    - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
    - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

範囲スライダを調整すると、ブラッシングの影響を受ける画像の領域がグレースケール画像でプレビュー表示されます。プレビュー画像でピクセルが明るければ明るいほど、ブラシストロークの影響を受けます。真っ白な部分はフルパワーで影響を受け、黒い部分はまったく影響を受けない。最良の結果を得るには、ダッジまたはバーンするピクセルが白くなり、影響を受けない領域が黒くなるまで**範囲**スライダーを動かす。

マウスでスクロールしてその場でブラシサイズを調整したり、**Shift + マウススクロールで**フェザリングを調整することができます。

写真の一部分を飽和または脱色する:

1. 色を濃くするには**彩度**ツールを有効にし、色を薄くするには**彩度解除**ツールを有効にします。
2. **ツール設定**フィールドの**鮮やかさ**チェックボックスを有効にして、彩度の低い色をターゲットにし、肌色が彩度過多にならないようにします。
3. **ブラシ設定**フィールドセットで、以下の環境設定から有効にする:
    - **ペン先幅**スライダーをドラッグしてブラシサイズを選択します。
    - **フェザリングスライダーを**ドラッグして、ストロークのエッジを柔らかくします。
    - **強さの**スライダーをドラッグして、ストロークの強さを調整します。

4. 画像の明るくしたい部分、暗くしたい部分を描きます。
以下のいずれかを行う:

- **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

ホワイトバランス

ホワイトバランスフィルターは、画像から不要な色合いを取り除きます。例えば、夕焼けの写真に不要な赤みがある場合、**ホワイトバランスツールを使って**それを取り除く。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

画像から色かぶりを取り除く:

1. メインメニューから**フィルター**｜**カラー**｜**ホワイトバランスを**選択するか、**A**ボタンを押します。
2. 以下のように**オプション**を設定する。
以下のいずれかを行う:

- **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ホワイトバランスオプション

温度	**温度**スライダーを左(青より)または右(黄色より)にドラッグして、特定の色温度を選択します。
色合い	**色合い**"スライダーを左(グリーン強め)または右(マゼンタ強め)にドラッグして、撮影時に選択したホワイトバランス設定に合わせます。
強さ	ホワイトバランス調整の強さを指定するには、**強さ**スライダーを動かします。設定を高くすると、より多くの不要な色が取り除かれる。
オート	**Auto** "ボタンをクリックすると、Gemstoneが画像を分析・補正します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

希望する効果が得られない場合は、白またはグレーの異なる色合いの画像領域をクリックしてみてください。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

カラーEQ

カラーEQフィルター(色相、彩度、コントラスト、明るさ) は、画像全体の色、または各色を個別に調整するために使用します。高度なツールは、色を微妙に微調整して強調したり、画像内の個々の色を完全に変更したりすることができます。

例えば、黄色い車が写っている画像であれば、黄色を飽和させるには**彩度**タブを使い、黄色を明るくするには**明るさ**タブを使います。**色相**タブで、車の色を黄色からピンクに変更する。**コントラスト**タブでイエローのコントラストを調整し、**バランス**スライダーでそのコントラスト調整用の輝度範囲を狙います。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

画像に黄色い車と背景に黄色い建物がある場合、**選択**ツールを使って車だけを変更します。**選択**ツールで車を選択し、カラー調整を適用する。

色を調整する:

1. メインメニューから**フィルター** | **カラー** | **カラーEQを**選択するか、**O**を押す。
2. 以下のように**オプション**を設定する。
3. 以下のいずれかを行う:
   - **適用**をクリックして変更を適用する。
   - **OKを**クリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

カラーEQ™オプション

カラーEQダイアログの上部から、**高品質**モードまたは**標準**モードを選択します。色を個別に調整するには、画像上で色をクリックし、上下にドラッグして変更します。変更は、**高品質**モードではカラースライダーに、**標準**モードではグラフにそれぞれ反映される。これは、**彩度**、**明るさ**、**色相**、**コントラスト**タブで機能します。

高品質	画像の色を個別に調整します。ハイクオリティは、より新しく最新のカラーモデルを使用しており、視覚的に知覚しやすく、より高品質な調整が可能です。
カラーEQ	スライダーを右にドラッグすると強さが増し、左にドラッグすると弱くなります。また、フィールドに数値を入力することで、正確な調整を行うこともできる。または、画像上にカーソルを置いて二重矢印のアイコンを表示させ、調整する色を正確に選択します。次に、二重矢印アイコンの下をクリックし、上下にドラッグして色を調整します。カーソルを動かすと、影響を受ける色のスライダーが自動的に調整されます。
飽和	彩度調整は、レッド、オレンジ、イエロー、グリーン、シアン、ブルー、パープル、マゼンタの各帯域で行うことができる。スライダーを右にドラッグすれば色の強さが増し、左にドラッグすれば色の強さが弱まる。レベルは、スライダーの右側に0～100の数値で入力することもできます。
明るさ	色の明るさの調整は、レッド、オレンジ、イエロー、グリーン、シアン、ブルー、パープル、マゼンタの各帯域で行うことができる。スライダーを右にドラッグすれば色の強さが増し、左にドラッグすれば色の強さが弱まる。レベルは、スライダーの右側に0～100の数値で入力することもできます。
色相	色相調整は、赤、オレンジ、黄、緑、シアン、青、紫、マゼンタの各バンドで行うことができる。スライダーを右にドラッグすれば色の強さが増し、左にドラッグすれば色の強さが弱まる。レベルは、スライダーの右側に0～100の数値で入力することもできます。
コントラスト	コントラスト調整は、レッド、オレンジ、イエロー、グリーン、シアン、ブルー、パープル、マゼンタの各バンドで行うことができる。スライダーを右にドラッグすれば色の強さが増し、左にドラッグすれば色の強さが弱まる。各色帯には、-100から+100の範囲の**バランス**・スライダーも隣接している。レベルは、スライダーの右側に数値で入力することもできます。

グローバル調整		
	活気	スライダーをドラッグして、肌色に影響を与えずに画像の鮮やかさを調整します。
	飽和	スライダーをドラッグして画像の彩度を調整します。
	カラーシフト	スライダーをドラッグして、画像のカラーシフト量を調整します。
	色相	スライダーをドラッグして画像の色相を調整します。
	軽さ	スライダーをドラッグして画像の明るさを調整します。
	レッド	スライダーをドラッグして、画像の赤の量を調整します。
	グリーン	スライダーをドラッグして、画像の緑の量を調整します。
	ブルー	スライダーをドラッグして、画像の青の量を調整します。
スタンダード	個別に色を調整したり、グローバルな調整を行うことができます。	
	活気	スライダーをドラッグして、肌色に影響を与えずに画像の鮮やかさを調整します。
	縦型スライダー	画像全体に調整を適用します。左側のメインスライダーは、タブに以下のような効果を与える: • **彩度**:彩度からグレースケールへの調整。 • **明るさ**:画像の明暗を調整します。 • **色相**:異なる色に変わる。 また、正確な調整のために数値を入力することも可能である。
	個別カラースライダー	個々のスライダーで各色を調整する。調整する色を選択し、スライダーをクリックしてドラッグします。また、フィールドに数値を入力し、正確な調整を行うことも可能である。

直接画像調整	画像上にカーソルを置くと、二重矢印のアイコンが表示されます。次に、二重矢印アイコンの下をクリックし、上下にドラッグして色を調整します。カーブコントロールと影響を受けるカラースライダーは、カーソルの移動に合わせて自動的に調整されます。グラフ上の黒い下向き矢印は、画像のどの色が調整されているかを示している。 このカーブはグラフでは黒く表示され、直接調整することはできない。さらに調整を加えるには、ホワイトカーブを変更する。ホワイトカーブを調整すると、ブラックカーブも自動的に変化する。また、フィールドに数値を入力し、正確な調整を行うことも可能である。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブ**があります**詳しくは**ピクセルターゲティングをご覧ください。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

モノクロに変換

赤、緑、青の各チャンネルの明るさと全体の明るさをコントロールして、豊かなグレースケール画像を作成できます。**モノクロに変換**フィルターを使えば、写真のさまざまな部分や側面を強調したり、雰囲気やトーンを変えたりすることができます。

各スライダーにマウスカーソルを合わせ、小さなプレビューで効果を確認し、画像のどの部分が各チャンネルの影響を受けるかを確認します。これは、各スライダーが画像に与える影響を測るのに役立ちます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

グレースケール画像を作成するには

1. メインメニューから**フィルター** | **カラー** | **白黒変換を**選択するか、**W**を押す。
2. 以下のように**オプション**を設定する。
3. 以下のいずれかを行う:

   - **OK**をクリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

グレースケール・オプション

白黒変換ダイアログ内のプレビューウィンドウには、現在のスライダでの変更が反映されます。

明るさタブ

明るさタブで、以下のいずれかを行う:

- 個々のカラースライダーをドラッグするか、画像(以前は色があった場所)を左クリックして上下にドラッグすると、特定のトーンの明るさを変更できます。例えば、空の部分でカーソルをドラッグして青の明るさを変える。
- **赤の割合**スライダーを左右にドラッグする。

  ピクセルの中に赤が多ければ多いほど、赤スライダーがそのピクセルに与える影響は大きくなる。写真の赤い部分が、他の部分よりも明るくなったり暗くなったりする。

- **緑の割合**スライダーを左右にドラッグする。

  ピクセルの中に緑が多ければ多いほど、グリーンスライダーの効果は大きくなる。写真の緑の部分が他の部分より明るくなったり暗くなったりする。

- **パーセント・ブルー**スライダーを左右にドラッグする。

  ピクセルの中に青が多ければ多いほど、青スライダーがそのピクセルに与える効果は大きくなる。写真の青の部分が他の部分よりも明るくなったり暗くなったりする。

- **明るさの割合**スライダーを右または左にドラッグして、画像全体を明るくしたり暗くしたりします。

スライダーを右クリックすると、値がゼロにリセットされます。

コントラストタブ

個々の色のコントラストを上げたり下げたりする。さらに、コントラスト調整の対象となる輝度範囲を色ごとに指定します。

コントラスト:タブで以下の操作を行う:

強さ: 特定の色調のコントラストを調整するには、個々のカラースライダーをドラッグするか、画像(以前は色があった場所)を左クリックして上下にドラッグします。

バランス: コントラスト調整の対象となる明るさの範囲を設定し、ハイライトまたはシャドウのディテールを引き出すようにスライダーを調整します。ミッドトーンからディテールを引き出すには、Balanceスライダを0に設定します。

Shiftを押しながら画像をクリック&ドラッグして、色の対応する**バランス**スライダをターゲットにします。

スライダーを右クリックすると、値がゼロにリセットされます。

白黒に変換パネルの下部にある**量**と**色相**のスライダーを使って、画像に色を戻します。**色相**スライダーで色を選択します。任意のピクセルに追加された色の彩度は、元の画像に存在した色/彩度の量と、**金額**スライダの両方に基づいて調整されます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーション ツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

スプリット・トーン

スプリット・トーニングは、ハイライトとシャドウを着色する、フィルム写真に端を発する強力なテクニックだ。

スプリットトーンフィルターは、ハイライトとシャドウの色相と彩度をクリエイティブにコントロールできます。スライダーを使って、写真のハイライトとシャドウの階調バランスを調整します。スプリットトーニングにより、RAW現像や非破壊編集にクリエイティブな要素を加えることができます(Gemstone) 。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ハイライトとシャドウを調整する:

1. メインメニューから**フィルター**｜**カラー**｜**スプリットトーンを**選択するか、**Shift + Alt + Tを**押します。
2. 以下のように**オプション**を設定する。
3. 以下のいずれかを行う:
    - **OKを**クリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
    - **キャンセルを**クリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

スプリット・トーン・オプション

ハイライト	
色相	スライダーを右にドラッグしてハイライトカラーを選択します。
飽和	スライダーを右にドラッグすると、画像のハイライト部分の指定した色の彩度が上がります。
影	
色相	スライダーを右にドラッグして影の色を選択します。
飽和	スライダーを右にドラッグすると、画像のシャドウ部で指定した色の彩度が上がります。
バランス	スライダーを右にドラッグするとハイライト色が強調され、左にドラッグするとシャドウ色が強調されます。例えば、スライダーを最大の50に設定した場合、ハイライトカラーに全面的な強調が適用され、スライダーを最小の-50に設定した場合、シャドウカラーに全面的な強調が適用される。

高度なカラーツールで写真の彩度を下げてから、**スプリットトーンツールで**赤みがかった茶色の色調を適用して、セピア調のエフェクトを作成します。あるいは、モノクロ写真にわずかな色合いを加える。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

トーンホイール

すべての画像の色は、ハイライト、中間調、シャドーに分けられる。**トーンホイール**"フィルタを使うと、画像の特定の色調に色合いを加えることができます。各トーンホイールには2つのカーブスライダーがあ

る。左側のカーブしたスライダーが彩度スライダーで、右側のスライダーが明るさスライダーだ。トーンホイールは、色相をピンポイントで調整するために使用する。

トーンホイールを使って色を調整する:

1. メインメニューから**フィルター**｜**カラー**｜**トーンホイール**を選択するか、**Alt + Q**を押します。
2. トーンホイール内でターゲットポイントをクリックしてドラッグするか、画像上で関連するスポイトを使用して、編集する色相を選択します。画像の周囲でスポイトを動かすとき、色相インジケータとして知られるドットがホイールの周囲を動き、カーソルを合わせた色がホイールのどの位置にあるかを示すことに注目してください。3つのスポイトは、関連するトーンホイールに関連している。選択範囲の彩度は、選択範囲をクリックしてホイールの端から離すか、ホイールの中心から離してドラッグすることで微調整できる。彩度の低い色はホイールの中央にあり、彩度の高い色はホイールの端にある。ターゲットポイントをホイールの外側に動かすと、トーンの彩度が上がる。ホイールの内側に動かすと、トーンの彩度が下がる。
3. 色相を選択した状態で、選択した色調の彩度や明度を上げる。
4. 以下のいずれかを行う:
   - **Apply**をクリックして変更を適用する。
   - **OK**をクリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

すべての変更をリセットするには、関連するスライダーまたはホイールのいずれかを右クリックします。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブ**があります**詳しくは**ピクセルターゲティングをご覧ください。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

カラーホイール

カラーホイールフィルターは、色の彩度、色相、明るさ、コントラスト、コントラストバランスを変更することで、画像内の正確な色を調整します。**カラーホイール**ツールはスムースネスを調整し、色のエッジを

ソフトにするフェザリングツールのような働きをします。**カラーホイール**フィルターは、青空をより青くしたり、明るい湖を表現するために暗い水を明るくしたりするような、よくあるリクエストに特に便利です。

カラーホイールを使って色を調整するには

1. メインメニューから**フィルター**｜**カラー**｜**カラーホイール**を選択するか、**Shift + Alt + H**を押します。
2. カラーホイールの部分をクリックしてドラッグするか、画像上でスポイトを使って編集する色を選択します。スポイトを画像の周りで動かすとき、色相インジケータと呼ばれるドットがホイールの周りを動き、オーバーした色がホイールのどの位置にあるかを示します。
3. 選択範囲を絞り込むには、ホイール上の選択範囲の端にある二重矢印をクリックしてドラッグし、色の選択範囲を大きくしたり小さくしたりします。または、選択範囲をクリックしてドラッグし、ホイールの端から離したり、ホイールの中心から離したりして、選択範囲の彩度を調整します。彩度の低い色はホイールの中央にあり、彩度の高い色はホイールの端にある。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
5. 以下のいずれかを行う:
    - **適用**をクリックして変更を適用する。
    - **OK**をクリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
    - **キャンセル**をクリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

すべての変更をリセットするには、関連するスライダーまたはホイールのいずれかを右クリックします。

カラーホイール・オプション

選択した色をホイール上で反転させる	選択した色を反転させるには、**ホイールアイコンの選択した色を反転**をクリックします。
長押しして選択マスクをプレビューする	カラーホイールの選択を表示するには、アイコンを長押しして選択マスクをプレビューします。
選択範囲の自動プレビュー	チェックボックスを有効にすると、画像の選択範囲内で選択範囲を自動プレビューします。
滑らかさ	**スムースネススライダーで**選択範囲のエッジを調整し、選択範囲のエッジのカットオフポイントをソフトにしたりシャープにしたりします。
飽和	左にスライドすると彩度が下がり、右にスライドすると彩度が上がる。
色相	左右にスライドして色相を調整。
明るさ	左にスライドすると輝度が下がり、右にスライドすると輝度が上がる。
コントラスト	左にスライドするとコントラストが下がり、右にスライドするとコントラストが上がる。
コントラスト・バランス	コントラストを調整した後、コントラストバランスを調整します。コントラストを画像の明るい色に適用するか、暗い色に適用するかを変更します。

カラーホイールを使って複数の色を調整するには

カラーホイールの初期編集を行った後、カラーホイールアイコンに隣接する緑色のプラス＋マークをクリックして、追加のカラーホイールを使用して他の色に変更を加えます。

カラーホイールを削除する:

追加のカラーホイールは、**適用**または**OK**ボタンをクリックするまで削除できます。

追加のカラーホイールを削除するには、カラーホイールのリストに隣接する赤い**x**をクリックします。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

カラーLUT

「カラーLUT」とは、Color Lookup Tableの略。カラーLUTは、Gemstoneまたは関連プログラムに、特定のRGB値を他の特定のカラー値にマッピングするよう指示するリストです。LUTはインポートして、Gemstoneでフィルターとして使用できます。他のフィルターと同じようにLUTを適用したり、調整レイヤーからカスタマイズしたLUTを作成したりできます。カラーLUTがサポートするファイルタイプは、*.3DL*と*.CUBE*です。

カラーLUTは調整レイヤーとしても適用できる。

カラーLUTを画像に適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **カラー** | **カラーLUTを**選択するか、**Alt + M**を押します。
2. **カラーLUTs**ダイアログで、以下のいずれかを実行します:
   - リストからLUTを選択します。LUTはすぐに適用される。
   - **輸入—LUTs**ボタンをクリックします。**オープン**ダイアログで、保存されているLUTファイルの場所を参照し、**オープン**クリックします。LUTはすぐに適用される。

以下のいずれかを行う:

- **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

インポートしたLUTファイルの場所が変わった場合は、**Color LUTs**ダイアログで再読み込みしてください。

カラーLUTのリストを更新する:

利用可能なLUTのリストを更新して、移動または削除されたファイルを表示します。使用できないLUTは、暗い文字色で表示されます。

カラーLUTs パネルで、**リフレッシュリスト**ボタンをクリックします。

カラーLUTを削除する:

1. **カラーLUTs**ダイアログで、**取り除く—LUTs**ボタンをクリックします。
2. **取り除く—LUTs**ダイアログで、削除したいLUTの横のチェックボックスを切り替えます。
3. **LUTの削除**]をクリックします。

カラーLUTの作成

カラーLUTを作成する:

調整レイヤーを使ってカスタマイズされたLUTを作成する。複数の調整レイヤーを追加し、希望のLUTになるように設定するか、以下の調整レイヤーを使ってLUTを作成します:

- 露出
- レベル
- カーブス
- ライトEQ
- ホワイトバランス
- 活気
- カラーEQ
- RGB
- スプリット・トーン
- 色を加える
- ブラック& ホワイト
- ネガティブ
- フォトエフェクト
- 勾配マップ
- ポスタライズ
- しきい値

LUTは通常のレイヤーからは作成できません。

カスタマイズされたLUTはマスクを考慮しない。

1. 画像を開いた状態で、1つまたは複数の調整レイヤーを追加し、必要に応じて設定を行います。
2. **ツール** | **LUTを作成**...を選択します。
3. **LUTの作成**ダイアログで、下表のように設定します。
4. LUT名を入力し、**セーブ**クリックします。カスタマイズされたLUTは、**カラーLUT**ダイアログのリストとカラーLUT調整レイヤードロップダウンリストに即座に追加されます。

LUT作成オプション

説明	(オプション) LUTの説明を入力します。これは、新しいLUTを他の人と共有するときに最も便利です。
著作権	(オプション) LUTの著作権を入力します。これは、新しいLUTを他の人と共有するときに最も便利です。
フォーマット	LUTファイル形式に3DLまたはCUBEを選択します。
品質	LUTの品質を選択します。画質を高く設定すると、ファイルサイズが大きくなります。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブ**があります**詳しくは**ピクセルターゲティングをご覧ください。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

研ぐ

シャープフィルターは、中・高コントラストのエッジを強調することで、画像をシャープにします。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

シャープツールを使って画像をシャープにする:

1. メインメニューから**フィルター** | **詳細** | **シャープ**を選択するか、**Alt + N**を押します。
2. 以下のように画像を設定する。
3. 以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

シャープオプション

金額	エッジのコントラストを上げることによって適用されるシャープネスの量を指定します。
半径	各エッジを調整するピクセル数を制御する。値が高いほどシャープにするピクセル数が増え、ディテールが粗くなる傾向があり、値が低いほどシャープにするピクセル数が減り、ディテールが細かくなる傾向がある。
マスク	ノイズやテクスチャのシャープネスを抑えながら、エッジを狙える。マスクが影響する領域を表示するには、マスク・スライダーを動かすときに**Alt**キーを押します。シャープネスの影響を受けた部分が白く見える。
詳細	ハロ(極端なシャープネス処理でエッジの周囲にできる光の境界線) の強度を下げることで、ハロを抑制します。数値が高いほど、削減効果は強くなる。
しきい値	エッジ内のピクセルをシャープにする前に、エッジ内のピクセルの明度値がどの程度異なっていなければならないかを指定する。値を高くすると、より強いエッジだけがシャープになるが、ノイズは最小限に抑えられる。値を下げると、強いエッジも弱いエッジもシャープになるが、ノイズが増えることがある。背景ノイズを最小限に抑えながら、エッジを強調するように閾値を設定することをお勧めします。
100% プレビュー	**100%プレビュー**ボックスのプレビュー画像をクリックすると、フィルタリング前後の画像を比較できます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブ**があります **詳しくは**ピクセルターゲティングをご覧ください。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーション ツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ブラー

ぼかしフィルターは、画像に様々なタイプのぼかしを適用します。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

画像をぼかす：

1. メインメニューから**フィルター** | **詳細** | **ぼかし**を選択するか、**Alt + U**を押します。
2. **ぼかし**]ダイアログで、**[ぼかしの種類**]セクションに移動し、適用するぼかしの種類を選択します。
3. 以下のようにオプションを設定する。
4. 以下のいずれかを行う：

- **OK**をクリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
- **キャンセル**をクリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

ぼかしの種類

	ガウシアン	均一で滑らかなぼかしを生み出す。	
		金額	ぼかしの量を指定する。スライダーを右に動かすと効果が強まります。
	リニア	動きの錯覚を与えるぼかし効果を出す。	
		金額	ぼかしの量を指定する。スライダーを右に動かすと効果が強まります。
		アングル	ぼかし効果の方向を指定する。
	ラジアル	中心点を中心にぼかしをかける。画像をクリックして中心点を設定します。	
		金額	ぼかしの量を指定する。スライダーを右に動かすと効果が強まります。

		時計回り	時計回りのブレを指定する。
		反時計回り	反時計回りのブレを指定する。
		水平位置	横軸のブラーの中心点を指定する。
		縦位置	縦軸のブラーの中心点を指定する。
	スプレッド	滲んだような、あるいは曇ったようなぼかしができる。	
		金額	ぼかしの量を指定する。スライダーを右に動かすと効果が強まります。
	ズーム	中心点に向かって、または中心点から外側に向かってぼかしを入れる。	
		金額	ぼかしの量を指定する。スライダーを右に動かすと効果が強

			まります。
		ズームイン	画像の中心にズームインするぼかしを作成します。
		ズームアウト	画像の中心からズームアウトするぼかしを作成します。
		水平位置	横軸のブラーの中心点を指定する。
		縦位置	縦軸のブラーの中心点を指定する。
	スマート・ブラー	エッジを検出して回避することでぼかしを生成し、閾値の設定に基づいてディテールを保持する。この効果は通常、肌を滑らかにするために使われる。	
		金額	ぼかしの量を指定する。スライダーを右に動かすと効果が強まります。
		しきい値	ぼかしを

			適用する前に、その領域がどの程度詳細でなければならないかを指定します。
	レンズ	カメラの絞りによるぼかし効果を模倣したぼかしを生成する。 ぼかしパネルのオプションからボケの形を選択します。これらの形はハイライトに集中する。	
		金額	ぼかしの強さを指定する。スライダーを右に動かすと効果が強まります。
		ボケの頻度	ボケ形状の表示頻度を指定します。
		ボケの明るさ	ボケの形をどの程度目立たせるかを指定します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

クラリティ

クラリティフィルターは、画像の細部に微妙な精細感を加えます。シャドウやハイライトを強調しすぎず、画像の中間調のコントラストを強調するには、**明瞭度**フィルターを使います。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

画像の鮮明度を調整する:

1. メインメニューから**フィルター**｜**詳細**｜**明瞭度を**選択するか、**Alt + Cを**押します。
2. **強さの**スライダーを右にドラッグするとより明瞭に、左にドラッグすると逆に明瞭になります。
3. 以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

数値ボックスに数値を入力することで、段階的に正確な調整を行うことができます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ディテールブラシ

写真の重要なディテールを強調し、他のディテールから強調を取り除くには、**ディテールブラシフィルター**を使用します。**詳細ブラシ**フィルターの影響は累積され、例えばぼかしオプションを使って特定の領域をブラシで塗れば塗るほど、その領域はよりぼやけるようになる。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

詳細を調整する:

1. メインメニューから**フィルター** | **ディテール** | **ディテールブラシを**選択するか、**I**を押す。
2. 以下のようにオプションを設定する。
3. 以下のいずれかを行う:
    - **OKを**クリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
    - **キャンセルを**クリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

詳細ブラシのオプション

オペレーション

実行する操作を選択します：

- **ブラー**
- **研ぐ**

ツール設定

ブラーにはツール設定がない。**Sharpen**が選択されている場合は、以下を設定する：

半径	各エッジを調整するピクセル数を制御する。値が高いほどシャープにするピクセル数が増え、ディテールが粗くなる傾向があり、値が低いほどシャープにするピクセル数が減り、ディテールが細かくなる傾向がある。
しきい値	エッジ内のピクセルをシャープにする前に、エッジ内のピクセルの明度値がどの程度異なっていなければならないかを指定する。値を高くすると、より強いエッジだけがシャープになるが、ノイズは最小限に抑えられる。値を下げると、強いエッジも弱いエッジもシャープになるが、ノイズが増えることがある。背景ノイズを最小限に抑えながら、エッジを強調するように**しきい**値を設定することをお勧めします。

ブラシ設定

ペン先幅	スライダーをドラッグしてブラシのサイズを選択します。
フェザリング	スライダーをドラッグしてストロークのエッジを柔らかくします。
強さ	スライダーをドラッグして、シャープネスやぼかしの強さを決めます。

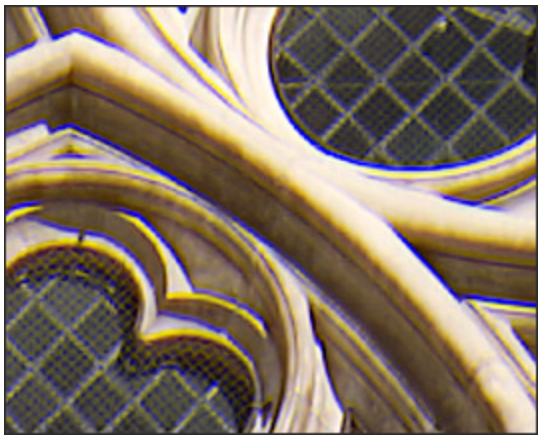
数値ボックスに数値を入力することで、段階的に正確な調整を行うことができます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

色収差

色収差はレンズのアーチファクトで、写真のコントラストの高い部分にフリンジが生じることがある。カメラのレンズによって、光の波長の焦点が異なることがあり、それが写真ではカラーフリンジやコントラストの高い部分の境界線に色のついた線として現れる。パープルフリンジは、レンズの前に明るい光点がある場合にも発生する。

この拡大画像はブルー/イエローフリンジの例を示している。



色収差フィルターは、色の縞を目立たなくするために使用され、特に建築物の細部を写した写真に役立ちます。最良の結果を得るには、まず色収差スライダーを使用し、次にデフリンジスライダーを使用することをお勧めします。

画像のフリンジを低減する:

1. メインメニューから**フィルター**｜**ディテール**｜**色収差を**選択するか、**Alt + Yを**押します。
2. 以下のようにスライダーを調整する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

色収差オプション

赤/シアンを修正	赤とシアンのチャンネルを調整して、赤とシアンのフリンジを減らす。
フィックス・ブルー/イエロー	ブルーとイエローのチャンネルを調整し、ブルー / イエローフリンジを減らす。
デフリンジ強度	コントラストが高いエッジから除去するフリンジカラーの量を調整する。ゼロの設定は、デフリングがオフであることを意味する。
デフリンジ半径	エッジを囲むピクセル数を調整する。
フリンジの色	コントラストが高いエッジを取り除くために色を調整する。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ノイズとノイズリダクションについて

画像ノイズは、暗い夜空など、本来色があるべき写真の領域に、黒、白、または色のついたピクセルが不規則にあるように見える。デジタル写真では、ノイズは通常、写真の暗い部分でより目立ちます。

画像ノイズの原因はたくさんある。高ISO設定(ISO800など) で撮影したり、露光時間を長くしたりすると、画像のノイズ量が増えます。(しかし、画像ノイズは、デジタルカメラのイメージセンサーの画素が死んだり、固まったりすることによっても発生します。同様に、カメラのレンズやスキャナーのベッドに付着したホコリは、光を遮ったり反射したりすることでノイズの原因となる。

画像には通常、輝度と色の2種類のノイズがある。輝度ノイズは、明るさのランダムな変動で、特にグレーの領域では、画像の領域に無地の色があるはずなのに斑点状に見えることがある。

カラーノイズは、画像内の色のランダムな変化である。

ノイズは視覚的に邪魔になるので、ほとんどの場合、低減する必要がある。ただし、ノイズを減らしすぎると、意図せず画像のシャープネスが低下することがある。**ノイズ**ツールを使って、画像の輝度ノイズとカラーノイズの両方を除去します。

ノイズの追加

ノイズを加えるフィルターは、画像に粒状の質感を加えます。少量のノイズを加えることで、元画像のわずかな欠陥を目立たなくすることができる。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

画像にノイズを加える:

1. メインメニューから**フィルター** | **ディテール** | **ノイズを**選択するか、**N**を押す。
2. **Add Noise**タブを選択する。
3. 以下のように**オプション**を設定する。
4. 以下のいずれかを行う:

- **OKを**クリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
- **キャンセルを**クリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

ノイズ・オプションの追加

強度	画像に加えるノイズの量を指定する。強度が高いほど、ノイズピクセルが元画像のピクセルを置き換える可能性が高くなる。
色の近さ	画像に追加するノイズピクセルの色を指定する。値が低いほど、各ノイズピクセルは、それが置き換わるピクセルに似た色になる。値が大きいほど、ノイズピクセルの色はランダムに選択される。
ノイズカラー	ノイズピクセルの色を指定するには、以下のオプションのいずれかを選択します: • **Random**: ランダムに色を選択します。 • **モノクロ**: 黒と白のノイズピクセルを生成する。 • **調整可能**: 各ノイズピクセルの色をランダムに選択するが、より多くのピクセルが定義された色に一致する。色を定義するには、カラーピッカーをクリックして色を選択します。
ノイズの配置	定義された色に近い画像領域にノイズを加えます。ノイズの配置を有効にするために**Set color**チェックボックスを選択し、カラーピッカーをクリックして色を指定します。
ランダム化	画像中のノイズのランダムな配置を示す。 **ノイズを追加**ツールを使用する際、Gemstone、ノイズを**追加**ツールを使用するたびに画像ノイズが異なるように、ランダムなシードに基づいてノイズピクセルを配置します。新しいランダムシードを生成するには、**Randomize**ボタンをクリックします。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ノイズの除去

ノイズ除去フィルターは、画像のディテールを保ちながらノイズを除去します。

ノイズ除去フィルターを使用して、CCDアレイセンサーが誤動作しているデジタルカメラに起因するホットイメージピクセルや、スキャナやカメラレンズのホコリに起因する不要なピクセルを除去します。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

画像からノイズを除去する:

1. メインメニューから**フィルター** | **ディテール** | **ノイズを**選択するか、**N**を押す。
2. **ノイズの除去**タブを選択します。
3. **ノイズタイプ**セクションから選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。

   Altキーを押しながらスライダーを調整すると、画像への効果のプレビューが表示されます。

5. 以下のいずれかを行う:

   - **OKを**クリックして変更を適用し、ツールを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックすると、すべての変更が破棄され、ツールが終了します。

ノイズの除去 | ノイズタイプのオプション

カメラのノイズ除去

デジタルカメラのノイズを除去します。関連する以下のスライダーを調整し、ノイズをさらに除去します。

ルミナンス

ノイズに含まれるランダムな明るさのばらつきを抑える。

強さ

ルミナンス・スライダーの強さをコントロールする。

カラー

ノイズに含まれる色のランダムなばらつきを抑える。

トーン・レンジ

トーン・レンジとは、画像の平均的な明るさの値の範囲を指す。例えば、暗い洞窟で撮った写真の階調は低く、晴れた空は高くなる。

トーン・レンジ・スライダは、左から右に向かって値が増加し、左の低いトーン・レンジから右の高いトーン・レンジへと増加する。トーン・レンジ・スライダーは、対応するトーン・レンジを持つ画像の領域にノイズ除去の焦点を合わせるために使用します。例えば、一番左のポジションは、空よりも洞窟のノイズを減らすだろう。

トーン・レンジは輝度ノイズ除去にのみ影響する。

周波数範囲

周波数範囲スライダーはノイズパターンを調整します。高周波ノイズは細かい静電気のように見え、低周波ノイズは粗い粒や**斑点**のように見える。周波数範囲スライダーを左に動かして、ノイズ低減を高周波ノイズに限定する。

周波数帯域は、輝度とカラーノイズ低減の両方に影響する。

メディアンノイズ除去

正方形

3×3ピクセルの正方形を使ってノ

		イズを除去する。
	X	3x3ピクセルのX形状を使用してノイズを除去する。このオプションは、画像の細い線や斜めの線を保持したい場合に使用します。
	プラス	3×3ピクセルのプラス(＋)形状でノイズを除去する。画像の細い線、垂直線、水平線を保存するにはこのオプションを使います。
	デスペックル	ノイズを除去する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーション ツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

特殊効果フィルターについて

Gemstoneクロスハッチ、鉛筆画、ソラライズなど40種類以上の特殊効果フィルターがあり、画像にユニークな効果を加えることができます。

特殊効果フィルターにアクセスするには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**スペシャルエフェクトを選択します。スペシャル・エフェクトは以下の見出しで分類されている:

- 芸術的
- カラー
- 歪める
- エッジ
- ライト
- 自然
- 絵画
- レトロ
- ユーザー定義

各エフェクトの詳細については、ヘルプメニュー項目をクリックして、そのエフェクトに特化したヘルプファイルページをご覧ください。

このフィルターには**ピクセルターゲティングタブがあります詳しくはピクセルターゲティングをご覧ください。**

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーション ツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ブラインド

ブラインド エフェクトは、画像をベネチアンブラインドやバーチカルブラインドのようなバーに分割します。ブラインドの特性はカスタマイズできる。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ブラインド効果を適用するには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **ブラインドを**選ぶ。
4. 以下のようにオプションを設定する。
   以下のいずれかを行う:

- **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ブラインド・オプション

幅	ブラインドの幅を指定する。1から1000までの数値を入力するか、スライダーをドラッグして各ブラインドの幅を調整します。値が大きくなると、ブラインドの幅も大きくなる。
不透明度	ブラインドの不透明度を指定する。1から99までの数値を入力するか、スライダーをドラッグしてブラインドの不透明度を調整します。不透明度が高ければ高いほど、画像はより見えなくなる。
アングル	ブラインドの角度を指定する。1から360までの数値を入力するか、矢印をドラッグして角度を調整する。
ブラインドカラー	ブラインドの色を指定する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

コラージュ

コラージュ効果は、写真を複数の写真に分割します。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

コラージュ効果を使うには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **コラージュを**選択する。

4. 以下のようにオプションを設定する。
以下のいずれかを行う:

- **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

コラージュ・オプション

写真枚数	コラージュに含める写真の枚数を設定します。
サイズ	コラージュに含める写真のサイズを設定します。
背景色	ドロップダウン矢印をクリックして背景色を選択し、カラーグラデーションを表示します。
ランダム化	写真を入れ替える。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

カラーエッジ

カラーエッジエフェクトは、画像内の人物やオブジェクトのラインやディテールをトレースします。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

カラーエッジエフェクトを適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **カラーエッジを**選択します。
4. 以下のようにオプションを設定する。
以下のいずれかを行う:

- **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

カラー・エッジ・オプション

強度	画像内のエッジに加える色の量を指定する。設定が高いほど、画像に適用される色は濃くなる。
エッジカラー	エッジの色を指定する。
エッジ検出	エッジ検出アルゴリズムを指定する。アルゴリズムは、エッジを検出するために使用される数式と、エッジインジケータの方向を制御する。
ぼかし	画像のエッジをぼかす。**ぼかしを使用する**チェックボックスを有効にし、ドロップダウンからぼかしの設定を選択して、ぼかしの適用量を決定します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

輪郭

輪郭エフェクトは画像に輪郭線を描き、カートゥーン効果を生み出します。カスタマイズには、丸め、線の頻度、色、強度が含まれる。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

輪郭エフェクトを適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **輪郭を**選択する。
4. 以下のようにオプションを設定する。
   以下のいずれかを行う:

- **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

輪郭オプション

丸め	輪郭線のカーブ量を指定する。数値が高いほど、線が丸くなる。
ライン周波数	輪郭線の間隔を指定します。値が高いほど、線は互いに近づく。
強さ	線の強さを指定する。値が高いほど、線は濃くなる。
ラインカラー	輪郭線の色を指定する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

クロスハッチ

クロスハッチエフェクトは画像にクロスハッチングを加えます。

クロスハッチ効果を使うには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果**を選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **クロスハッチ**を選択する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーション ツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ドラマチック

ドラマティック・エフェクトは、特定の部分のコントラストを大幅に変えることで、画像をドラマチックでムーディな印象にします。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ドラマティック効果を適用する:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **効果**ダイアログで、**芸術的**グループに移動する。
3. **ドラマチック**を選択。
4. 以下のようにオプションを設定する。
5. 以下のいずれかを行う:
   - **完了**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じます。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

劇的なオプション

強さ	適用されるコントラストの強さを指定する。
スプレッド	エフェクトが写真の細部にどこまで広がるかを指定します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

エンボス

エンボス効果は、画像にグレースケールのレリーフを加えます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

画像をエンボス加工する

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **エンボスを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

エンボスオプション

標高	画像上の光源の仰角を指定する。値が低いほど影が多くなり、暗い画像になる。数値を高くすると、影が少なくなり、画像が明るくなる。
重量	画像に加えるレリーフの量を指定する。値が高いほどレリーフの深さが増す。
方位角	画像の細部のエッジから伸びる影の角度を指定する。0を指定すると左側に、180を指定すると右側に影ができる。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

毛皮のエッジ

ファーリーエッジ効果は、イメージ内の人物やオブジェクトのラインやディテールに毛や剛毛を追加します。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ファーリーエッジ効果を使うには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **ファーリー・エッジを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

毛皮の端のオプション

頻度	画像に加える毛の量を指定する。設定が高いほど、画像に適用される毛並みが濃くなる。
しきい値	毛皮を適用する前に、エッジをどの程度シャープにするかを指定する。値が小さくなるにつれて、毛皮が追加される画像の領域が大きくなる。
毛皮の長さ	毛皮の1本1本の長さを指定する。値が大きくなるにつれて、毛皮の1本1本の長さも長くなる。
差額	毛の**方向**の設定によって示される方向に、どの程度毛が伸びるかを指定します。値が大きいほど、毛皮の方向はよりランダムになる。
ヘアディレクション	毛が伸びて見える大まかな方向を指定する。
エッジ検出	エッジ検出アルゴリズムを指定する。アルゴリズムは、エッジを検出するために使用される数式と、エッジインジケータの方向を制御する。
背景色	フィルタリングした画像の背景色を指定する。元の画像の色を使用する場合は**画像**チェックボックスを選択し、別の色を選択する場合はカラーピッカーをクリックします。
毛皮の色	毛皮の色を指定する。元の画像の色を使用する場合は**画像**チェックボックスを選択し、別の色を選択する場合はカラーピッカーをクリックします。
ランダム化	毛束のランダムな配置を示す。 **ファーリーエッジ**効果を画像に適用する際、Gemstone、フィルタを適用するたびに毛並みが異なるように毛皮をランダムに配置します。特定のランダムシードを定義して、同一の毛皮パターンを生成することができる。 新しいランダムシードを生成するには、**Randomize**ボタンをクリックします。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

憂鬱

暗いエフェクトは画像を暗く陰鬱な印象にします。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

グローム効果を適用する:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **憂鬱を**選択する。
4. 以下のようにオプションを設定する。
以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

グルーム・オプション

カラー	スライドして画像に色合いを加える。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーション ツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

光るエッジ

光るエッジエフェクトは、画像内の人物やオブジェクトのラインやディテールに色を加えます。色のついた線や細部が光って見える。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

グローイング・エッジ・エフェクトを適用するには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **光るエッジを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

グローイング・エッジ・オプション

強度	画像内のエッジに加える色の量を指定する。設定が高いほど、画像に適用される色が強くなる。
カラー	エッジの色を指定する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

グランジ

グランジエフェクトは、画像にムーディーでダークな印象を与えます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

グランジ効果を適用する:

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **グランジを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
以下のいずれかを行う:

- **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

グランジ・オプション

カラー	スライドして画像に色合いを加える。**カラー**・スライダを0に設定すると、色合いは追加されません。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ロモ

ロモ・エフェクトは、ロモ・カメラのレトロ効果をシミュレートする。ロモカメラで撮った写真はコントラストが高く、黄金色に輝き、ケラレが目立つ。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ロモ効果を使うには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **ロモを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ロモ・オプション

色の歪み	右にスライドさせると色の歪みが大きくなります。
ヴィネットの強さ	右にスライドさせるとヴィネットの強さが増します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

オートン

オートン効果は美しい印象派的なイメージを作り出す。**オートン**効果は、2枚の画像を挟み込むことで生まれる暗室テクニックを模倣したもので、1枚はわずかにピントが合っておらず、2枚ともわずかに露出オーバーになっている。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

オートン効果を利用するためだ:

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **オートンを**選ぶ。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

オートンのオプション

ブラー	右にスライドさせるとぼかしが強くなります。
コントラスト	右にスライドしてコントラストを上げる。
明るさ	右にスライドさせると明るさが増します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

フォトエフェクト

フォトエフェクトは画像に様々なフィルターを適用します。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

フォトエフェクトを適用する:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **フォトエフェクトを**選択します。
4. **Filter Type**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ピクセル・エクスプロージョン

ピクセル爆発エフェクトは、画像の中心点からピクセルを爆発させます。**ピクセル・エクスプロージョン・エフェクトの**設定は、強度や方向などをカスタマイズできる。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ピクセルエクスプロージョンエフェクトを使用する:

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **ピクセル・エクスプロージョンを**選択する。
4. 以下のようにオプションを設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ピクセル爆発オプション

水平センター	横軸の爆発の中心点を指定する。500の値では、画像の中央に爆発が配置される。
垂直センター	縦軸の爆発の中心点を指定する。500の値では、画像の中央に爆発が配置される。
強度	爆発の強さを指定する。値が大きいほど、画像内のピクセルの広がりが大きくなり、輝きが増す。
爆発方向	爆発の方向を指定する。以下のいずれか、または両方を選択する: • **水平方向に爆発**:画像の左右に向かってピクセルを爆発させます。 • **垂直方向に爆発**:画像の上部と下部に向かってピクセルを爆発させます。
ランダム化	ピクセルのランダム配置を示す。 画像に**ピクセルエクスプロージョン**効果を適用する際、Gemstone はピクセルをランダムに配置し、フィルタを適用するたびに異なるピクセルにします。新しいランダムシードを生成するには、**Randomize**ボタンをクリックします。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

散らばったタイル

スキャッター・タイル・エフェクトは、画像を長方形のタイルに分割し、タイルを散らして積み重ねます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

散らばったタイルのエフェクトを適用するには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Distort**グループに移動します。

3. **散らばったタイルを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

散らばったタイルのオプション

タイルサイズ	タイルのサイズを指定する。
スキャッター量	タイルが元の位置からどれだけ移動するかを指定する。
背景色	背景の色を指定する。カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。
ランダム化	タイルのランダムな配置を示す。 画像に**散らばったタイル**効果を適用する際、Gemstone、フィルタを適用するたびに効果が異なるようにタイルをランダムに配置します。新しいランダムシードを生成するには、**Randomize**ボタンをクリックします。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

シートメタル

シートメタルエフェクトは、画像をシートメタルの印象に変えます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

シートメタル効果を適用する:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。

3. **板金を**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

シートメタルオプション

丸め	インプレッションのエッジのカーブ量を指定する。
詳細	印象のディテール量を指定する。
アングル	板金の木目の角度を指定します。
メタルカラー	シートメタルの色を指定する。
ディレクション	シートメタルが操作された方向を指定する。以下のいずれかを選択する: • **インデント**:画像の上側から金属をスタンプします。 • **押し出し**:画像の下から金属をスタンプする。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ステンドグラス

ステンドグラス効果は、画像をランダムな大きさと形の断片に分割し、ステンドグラスのような写真に仕上げます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ステンドグラス効果を適用するには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **ステンドグラスを**選ぶ
4. 以下のようにオプションを設定する。
以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ステンドグラス・オプション

フラグメントサイズ	フラグメントのサイズを指定する。
ランダム化	フラグメントのランダムな配置を示す。 **ステンドグラス**効果を画像に適用する場合、Gemstone、フィルタを適用するたびに効果が異なるように、フラグメントをランダムに配置します。新しいランダムシードを生成するには、**Randomize**ボタンをクリックします。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

しきい値

しきい値効果は白黒画像を作成する。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

スレッショルド効果を適用する:

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。

3. **しきい値を**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

閾値オプション

しきい値	**しきい値**スライダーは、画像の白黒レンダリングにおいて、どの画素が黒になり、どの画素が白になるかを決定します。選択した閾値より明るいピクセルは白になり、閾値より暗いピクセルは黒になる。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

地形

トポグラフィー効果は、画像の細部を等高線に変えます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

トポグラフィー効果を適用する:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **地形を**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
以下のいずれかを行う:

- **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

閾値オプション

丸め	輪郭線のカーブ量を調整します。
行数	輪郭線を何本追加するかを指定する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

織り

Weaveエフェクトは、写真がタペストリーやバスケットに織り込まれたように見える効果を与えます。縦と横のストリップの幅、ストリップ間のギャップの幅、ギャップを通して表示される背景色をコントロールする。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ウィーブ・エフェクトを適用する:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **織り**を選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

織りのオプション

ストリップ幅	縦と横のストリップの幅を指定する。
ギャップ幅	ストリップ間のギャップの幅を指定する。
背景色	背景の色を指定する。カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

風

風のエフェクトは、画像内の静止したオブジェクトを動いているように見せる風のラインを追加します。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ウインド・エフェクトを適用する:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Artistic**グループに移動する。
3. **風を**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

風力オプション

強さ	画像内の風の強さを決定する。数値が高いほど風力線が強くなる。
しきい値	フィルターが風を適用する前に、エッジがどの程度シャープでなければならないかを決定する。値が大きいほど、エッジをシャープにする必要がある。
風の可能性	画像に配置する風の線の量を決定する。
エッジ検出	エッジ検出アルゴリズムを指定する。アルゴリズムは、エッジを検出するために使用される数式と、エッジインジケータの方向を制御する。
背景色	背景色を指定する。元のイメージの色を使用する場合は**イメージチェックボックス**を有効にするか、カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。
風の色	ウインドラインの色を指定する。元のイメージの色を使用する場合は**イメージチェックボックス**を有効にするか、カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。
風角度	風ラインの角度を指定する。
ランダム化	風ラインのランダムな配置を示す。 画像に**風**エフェクトを適用する際、Gemstone、フィルタを適用するたびに風のラインが異なるようにランダムに配置されます。新しいランダムシードを生成するには、**Randomize**ボタンをクリックします。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

勾配マップ

グラデーションマップ効果は、イメージの暗い部分と明るい部分に色を追加します。**グラデーション・マップ・エフェクト**は、各ピクセルの明度値に基づいて、シャドウをある色に、ハイライトを別の色にマッピングします。画像の暗い部分を明るい部分と全く違う色にする。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

グラデーションマップ効果を適用するには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**カラー**グループに移動します。
3. **グラデーションマップを**選択する。
4. 以下のようにオプションを設定する。
以下のいずれかを行う：
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

グラデーション・マップ・オプション

暗い	画像の暗い部分に加える色を指定する。
ライト	画像の明るい部分に加える色を指定する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ネガティブ

ネガ効果は画像のネガを作成します。**ネガ**効果は、ロールフィルムからスキャンしたネガに適用してポジ画像を生成することもできる。

イメージネガを作成する：

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**カラー**グループに移動します。
3. **ネガティブを**選択する。
以下のいずれかを行う：

- **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ポスタライズ

ポスタライズ効果は、画像の明るさレベルの数を減らします。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ポスタライズ効果を適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**カラー**グループに移動します。
3. **ポスタライズを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ポスター化オプション

輝度レベル	スライドして画像の色のばらつきを調整する。値が低いほど、画像に使用されている色が少なくなる。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ソラライズ

ソラライズ効果は、現像前にフィルムが光にさらされているかのように、画像を露出オーバーにする効果をシミュレートする。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ソラライズ効果を適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**カラー**グループに移動します。
3. **Solarize**を選択する。
4. 以下のようにオプションを設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ソーラー化オプション

しきい値	画像の明るさのしきい値を指定する。
効果	以下のオプションのいずれかを選択して、調整するピクセルを指定します。 **Solarize:** 指定されたしきい値オプションより上にあるピクセルを調整する。このエフェクトは、しきい値以上のピクセルを負の値で置き換える。画像をソラリゼーションする場合、しきい値を高くすると、しきい値が明るく設定され、色は明るくなければ露出オーバーになります。 **Lunarize:** 指定したしきい値以下のピクセルを調整します。このエフェクトは、しきい値以下のピクセルを負の値で置き換える。画像をルナライズする場合、しきい値を高くするとしきい値が暗く設定され、色はそれほど明るくなくても露出オーバーになりません。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

バスルームの窓

バスルームウィンドウのエフェクトは、画像をバー状に分割し、バスルームの窓によく見られるプライバシーガラス越しの景色のように変換します。画像に適用する**バスルームウィンドウの**エフェクトオプションを選択またはカスタマイズします。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

バスルームウィンドウのエフェクトを適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Distort**グループに移動します。
3. **バスルームの窓を**選ぶ。
4. 以下のようにオプションを設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

浴室窓のオプション

バー幅	スライドで個々の画像スレートの幅を指定する。
バーの方向	**Horizontal(水平)** または**Vertical(垂直) の**いずれかのラジオボタンを有効にして、イメージ・バーの向きを指定します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

バルジ

バルジ効果を使って、イメージの領域を水平方向にも垂直方向にも伸ばしたり縮めたりします。**バルジ**効果のカスタマイズには、歪みの強さ、半径、位置が含まれます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

バルジ効果を適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Distort**グループに移動します。
3. **バルジを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

バルジとシュリンクのオプション

水平位置	横軸に沿った歪みの中心を指定する。値が小さいほど歪みは画像の左側に移動し、値が大きいほど歪みは画像の右側に移動する。
縦位置	縦軸に沿った歪みの中心を指定する。値を低くすると歪みは画像の下側に移動し、値を高くすると画像の上側に移動する。
半径	歪んだ部分の半径を指定する。値を小さくすると歪みの半径が小さくなり、値を大きくすると歪みの半径が大きくなる。
強さ	歪みの強さを指定する。負の値は歪みの中心を縮め、大きな値は歪みを膨らませる。
背景色	フィルタリングされた画像の背景色を指定します。 元の画像の色を使用する場合は**画像**チェックボックスを選択し、別の色を選択する場合はカラーピッカーをクリックします。
バルジの方向	歪みの方向を指定する。以下のオプションの1つまたは両方を選択します: • **Horizontal**: 歪みを水平方向に移動します。 • **Vertical**: 歪みを垂直に移動します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ジグル

ジグルのエフェクトは、画像にジグザグの歪みを加えます。画像に追加する歪み特性をカスタマイズします。歪みによっては、画像の外縁の形が変わり、透明な背景が現れます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ジグルのエフェクトをかける:

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Distort**グループに移動します。
3. **ジグルを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ジグル・オプション

サイズ	ジグルの歪みの大きさを指定する。1から100までの数値を入力するか、スライダーをドラッグして歪みの幅を調整する。値が大きくなると、波の幅も大きくなる。
詳細	歪みのギザギザ具合を指定する。1から10までの数字を入力するか、スライダーをドラッグして詳細を調整します。
強さ	歪みの強さを指定する。1から100までの数値を入力するか、スライダーをドラッグして強さを調整します。
ランダム化	歪みのランダムな配置を示す。 **ジグル**効果を画像に適用する際、Gemstoneは、フィルタを適用するたびに効果が異なるように、フラグメントをランダムに配置します。新しいランダムシードを生成するには、**Randomize**ボタンをクリックします。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

鏡

ミラーエフェクトは、水平または垂直軸に沿って画像を反射します。**ミラー**効果のオプションを選択または変更して、ミラー軸やミラー方向など、画像にミラーリングを適用します。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ミラーエフェクトを適用する:

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Distort**グループに移動します。
3. **ミラーを**選ぶ。
4. 以下のようにオプションを設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ミラーオプション

ミラー軸	スライドしてミラーの位置を調整します。500に設定すると、ミラーは画像の中央に配置される。
ミラーの方向	**Horizontal(水平)**または**Vertical(垂直)の**いずれかのラジオボタンを有効にして、イメージ・バーの向きを指定します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ピクセルレート

ピクセルは、行と列に並んだデジタル画像の最小の部分である。画像の解像度を下げると、ピクセルのサイズが大きくなり、ぼやけが生じる。**ピクセレート**効果は、画像のピクセルのサイズを大きくします。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ピクセレート効果を適用するには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Distort**グループに移動します。
3. **Pixelate**を選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ピクセレートオプション

幅	画像のピクセル幅を広げるには、右にスライドします。
高さ	右にスライドさせると、画像のピクセルの高さが増えます。
正方形	**正方形**チェックボックスを有効にして、幅と高さを同じにします。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ラジアル波

放射状波エフェクトは、写真の中心点から放射状に広がる波を表示します。写真の中心点と波の外観はカスタマイズできる。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ラジアルウェーブエフェクトを適用する:

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Distort**グループに移動します。
3. **放射状波を**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ラジアル波のオプション

水平位置	横軸の波の中心を指定する。500に設定すると、波が画像の中央に配置される。
縦位置	縦軸の波の中心を指定する。500に設定すると、波が画像の中央に配置される。
振幅	各波の深さと高さを指定する。
波長	波と波の間のスペースを指定する。
軽さ	各波の上下の光のコントラストを指定する。
背景色	フィルタリングした画像の背景色を指定する。元の画像の色を使用する場合は**画像**チェックボックスを選択し、別の色を選択する場合はカラーピッカーをクリックします。
波の方向	波の方向を指定する。以下のいずれか、または両方を選択する: • **Wave horizontally(水平に波)**: 波を画像の左右に移動させます。 • **Wave vertically:** 波を画像の上下に移動させる。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

リップル

リップル効果は、画像を同心円状に分割し、小石を水に落としたときの波紋のようにします。カスタマイズにはポジションと強さが含まれる。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

リップル効果を適用する:

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Distort**グループに移動します。
3. **リップルを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

リップルオプション

水平位置	横軸の波紋の中心を指定する。500に設定すると、波紋が画像の中央に配置される。
縦位置	縦軸の波紋の中心を指定する。500に設定すると、波紋が画像の中央に配置される。
振幅	各波紋の深さと高さを指定する。
波長	波紋の間隔を指定する。
軽さ	各波紋の上下の光のコントラストを指定する。
背景色	フィルタリングした画像の背景色を指定する。元のイメージの色を使用する場合は**イメージチェックボックスを**有効にするか、カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。
リップル方向	波紋の方向を指定する。以下のいずれか、または両方を有効にする: • **Ripple vertically**:波紋を画像の上下に移動させます。 • **Ripple horizontally(水平に波紋)**:波紋を画像の左右に移動させます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーション ツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

シフト

シフトエフェクトは、画像を小節に分割し、小節をランダムな方向にシフトさせます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

シフト効果を適用する:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Distort**グループに移動します。
3. **シフトを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

シフト・オプション

強さ	小節間のシフト量を指定する。
幅	各バーの幅を指定する。
アングル	バーの角度を指定する。
背景色	フィルタリングした画像の背景色を指定する。元のイメージの色を使用する場合は**イメージチェックボックスを**有効にするか、カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

斜め

斜め効果は写真を斜めに見せます。例えば、写真の上部を左に、下部を右に押して写真を歪ませるには、「**スラント**」エフェクトを使います。同様に、写真の左側を上に、右側を下に押し出すスラント効果を使います。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

スラント効果を適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **効果**ダイアログで、**歪める**グループに移動します。
3. **スラントを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

傾斜オプション

金額	傾斜の度合いを指定する。
フルクラム	傾斜の中心を指定する。スライダーを左にドラッグして、斜めの中心を写真の下側に配置します。スライダーを右にドラッグして、斜めの中心を写真の上部に近づけます。
背景色	フィルタリングした画像の背景色を指定する。カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。
斜めの方向	斜めの角度を指定する: • **水平**:水平を選択すると、写真の上または下を左または右に押し出します。 • **垂直**:垂直を選択すると、写真の左側または右側を上下に押すことができます。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

渦巻き

渦巻きエフェクトは、画像内の人物やオブジェクトを回転させたり引き伸ばしたりします。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

スワール効果を適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Distort**グループに移動します。
3. **スワールを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

渦巻きオプション

水平位置	横軸の渦の中心を指定する。値が500の場合、渦巻きが画像の中央に配置される。
縦位置	縦軸の渦巻きの中心を指定する。値が500の場合、渦巻きが画像の中央に配置される。
半径	渦巻き効果の大きさを指定する。
強さ	渦巻きの強さと方向を指定する。数値が大きいほど時計回りの渦巻きが発生し、負になるほど反時計回りの渦巻きが発生する。
フォーカス	渦巻きの濃度を指定する。高い値では渦巻きの中心に効果が集中し、低い値では画像全体に渦巻きが広がる。
背景色	フィルタリングした画像の背景色を指定する。元の画像の色を使用する場合は**画像**チェックボックスを選択し、別の色を選択する場合はカラーピッカーをクリックします。
渦巻きの方向	渦巻きの方向を指定する。以下のいずれか、または両方を選択する: • **水平方向の渦巻き渦巻きを画像の上下に移動します。** • **垂直に渦巻き渦巻きを左右に動かします。**

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

波

波エフェクトは、写真全体に波を表示します。波長と呼ばれる波と波の間の距離を変えたり、波の高さを変えたり、波が写真を横切る角度を変えたりする。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

波浪エフェクトを適用する:

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **効果**ダイアログで、**歪める**グループに移動します。
3. **波」を**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
5. 以下のいずれかを行う:
    - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
    - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

波オプション

波長	波と波の間の距離を指定する。スライダーを左にドラッグすると、波と波の間隔が狭まり、波による歪みが大きくなります。スライダーを右にドラッグすると、波と波の間隔が広がり、波による歪みが軽減されます。
振幅	波の高さを指定する。スライダーを左にドラッグすると、波の高さと波による歪みが小さくなります。スライダーを右にドラッグすると、波の高さと波による歪みが大きくなります。
アングル	波の角度を指定する。1から360までの数字を入力するか、矢印をドラッグして角度を調整する。
背景色	背景色を指定する。元のイメージの色を使用する場合は**イメージチェックボックスを**有効にするか、カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

エッジ検出

エッジ検出エフェクトは、画像の輪郭を強調表示します。黒い画像を作成した後、**エッジ検出**エフェクトは、色の付いた線を使用して、色の差が大きい画像の細部の輪郭を描きます。元画像の色の差

が大きいほど、輪郭の色が明るくなる。(**ソーベル**効果は**エッジ検出**効果に似ているが、よりシャープで明るい輪郭を作り出す)。

エッジ検出効果を使うには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**エッジ**グループに移動します。
3. **エッジ検出を**選択します。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

概要

アウトラインエフェクトを使うと、**エッジ検出**エフェクトと同様に、画像の輪郭を強調表示することができます。しかし、**アウトライン**エフェクトでは、アウトラインの太さ、エッジをアウトライン化するかどうか、アウトライン化された画像の後ろに表示される色をコントロールすることができます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

アウトライン効果を使うには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**エッジ**グループに移動します。
3. **アウトラインを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:

- **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

アウトライン・オプション

線幅	エフェクトのアウトラインの幅を指定します。値が大きいほど、アウトラインは広くなる。
しきい値	エッジがアウトライン化されるためにどの程度シャープでなければならないかを指定する。高い値を指定すると、写真のエッジがより強調されます。
背景色	フィルタリングした画像の背景色を指定する。カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ソベル

ソベル効果は、画像の輪郭を強調します。黒い画像を作成した後、**ソベル**効果は色の付いた線を使って、色の違いが顕著な画像の細部をアウトライン化する。元画像の色の差が大きいほど、輪郭の色が明るくなる。(**ソーベル**効果は**エッジ検出**効果に似ているが、よりシャープで明るい輪郭を作り出す)。

ソベル効果を使うには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**エッジ**グループに移動します。
3. **ソベルを**選択する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

サンスポット

黒点効果は、画像に明るい点を追加します。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

黒点エフェクトを適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**ライト**グループに移動します。
3. **サンスポを**選択。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

黒点オプション

水平位置	黒点の水平位置を指定する。
縦位置	黒点の垂直位置を指定する。
明るさ	黒点の強度を指定する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

雲

雲エフェクトは、背景などの画像からグラフィックコンテンツを作成します。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

雲エフェクトを適用するには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Nature**グループに移動する。
3. **雲を**選択する。
4. 以下のようにオプションを設定する。
以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

雲のオプション

サイズ	雲の大きさを指定する。スライダーを右にドラッグするとサイズが大きくなります。
詳細	ディテールの細かさを指定する。0から10までの数値を入力するか、スライダーをドラッグして雲の詳細を調整します。
ランダム化	雲のランダムな配置を示す。 画像に**雲**エフェクトを適用する際、Gemstone、フィルタを適用するたびにエフェクトが異なるように、フラグメントをランダムに配置します。特定のランダムシードを定義して、同一のフラグメントパターンを生成する。 新しいランダムシードを生成するには、**Randomize**ボタンをクリックします。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

御影石

御影石効果は、岩壁に描かれたようなイメージを与える。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

グラナイト効果を使うには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Nature**グループに移動する。
3. **御影石を**選ぶ。
4. 以下のようにオプションを設定する。
以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

御影石オプション

ライトアングル	架空の光源が画像に当たっている方向を指定する。矢印をドラッグして角度を調整する。光の角度が違えば、岩の山や谷のハイライトや影が変わる。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

雨

雨」エフェクトは、写真を撮ったときに雨が降っていたように見せます。雨の量、角度、強さなどをカスタマイズできる。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

レイン・エフェクトを適用するには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **効果**ダイアログで、**ネイチャー**グループに移動する。

3. **雨を**選ぶ。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

雨のオプション

強さ	雨粒の長さを指定する。スライダーを右にドラッグすると長さが長くなります。
不透明度	雨粒の不透明度を指定する。0から100までの数値を入力するか、スライダーをドラッグして雨滴の不透明度を調整します。不透明度が高ければ高いほど、画像はより見えなくなる。
金額	雨粒の数を指定する。
角度分散	雨粒の角度を指定する。0から50までの数値を入力するか、矢印をドラッグして角度を調整します。
強さの分散	雨粒の長さにどれくらいのバリエーションを持たせるかを指定する。スライダーを左にドラッグして、同じような長さにする。スライダーを右にドラッグすると、雨粒の長さを変えることができます。雨のしずくの長さを変えれば変えるほど、より自然に見える。
背景ぼかし	写真のぼかし具合を指定します。大雨が降ると視界が悪くなるので、ぼかしオプションを使って雨の効果をより自然に見せましょう。
アングル	雨滴が落ちる角度を指定する。
カラー	雨粒の色を指定する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

水

ウォーターエフェクトは、被写体の下に水の広がりを挿入し、被写体を水面に映し出します。被写体下の水の位置はカスタマイズできる。例えば、水を人の顎の下、腰の下に配置したり、水の波紋の見え方や水の明暗をコントロールしたりする。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ウォーター・エフェクトをかける：

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Nature**グループに移動する。
3. **水を**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う：
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

水のオプション

ポジション	被写体下の水の位置を指定する。
振幅	水中の波紋の高さを指定する。スライダーを左にドラッグすると、波紋の高さと波紋による歪みが小さくなります。スライダーを右にドラッグすると、波紋の高さと波紋による歪みが大きくなります。
波長	波紋の間隔を指定する。スライダーを左にドラッグすると、波紋の間隔が狭まり、波紋による歪みが大きくなります。スライダーを右にドラッグすると、波紋の間隔が広がり、波紋による歪みが軽減されます。
パースペクティブ	被写体から遠ざかるにつれて波の大きさが変わる。スライダーを左にドラッグすると、被写体から最も遠い波のサイズが大きくなり、距離の錯覚が増します。
照明	水中の光の量を指定する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーション ツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

水滴

水滴エフェクトは、写真の表面に水滴を表示します。水滴の数や大きさ、写真上の位置はカスタマイズ可能。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

水滴エフェクトを適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Nature**グループに移動する。
3. **水滴を**選択する。
4. 以下のようにオプションを設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

水滴オプション

密度	写真上の水滴の数を指定します。スライダーを左にドラッグして水滴を取り除く。スライダーを右にドラッグすると、水滴が追加されます。
半径	水滴の大きさを指定する。スライダーを左にドラッグして水滴を小さくする。スライダーを右にドラッグすると水滴が大きくなります。
高さ	写真表面からの水滴の高さを指定します。スライダーを左にドラッグすると、水滴の高さと水滴による歪みが小さくなります。スライダーを右にドラッグすると、水滴の高さと水滴による歪みが大きくなります。
ランダム化	水滴のランダムな配置を示す。 画像に**水滴**エフェクトを適用する際、Gemstone、フィルタを適用するたびにエフェクトが異なるように、水滴をランダムに配置します。新しいランダムシードを生成するには、**Randomize**ボタンをクリックします。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ボブ・ロス

ボブ・ロス・エフェクトは、アメリカの画家であり、PBSのテレビ番組「*The Joy of Painting*」の司会者でもあるボブ・ロスのスタイルで、画像をペイントしたように仕上げます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ボブ・ロス効果を画像に適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**ペインティンググループに**移動する。
3. **ボブ・ロスを**選択。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
5. 以下のいずれかを行う:
   - **完了**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じます。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ボブ・ロス オプション

ブラシサイズ	**ブラシ・サイズ・**スライダーをドラッグして、エフェクトのブラシ・ストロークの幅を指定します。値が大きいほど、筆の幅が広くなる。
カバレッジ	**カバレッジスライダーを**ドラッグして、キャンバス上のペイントの量や濃度を指定します。
塗料の厚さ	**ペイントの太さ**スライダーをドラッグして、ペイントの立体感を指定します。
カラフル	**カラフル**スライダーをドラッグして、画像の色の量を指定します。
背景色	**画像**チェックボックスを有効にすると、写真に追加されたブラシストロークの背景色として画像の色が使用されます。背景に別の色を使用するには、**イメージ**チェックボックスを無効にし、カラーピッカーから新しい色を選択します。
ランダム化	ペイントダブのランダムな配置を示す。**ボブ・ロス・**エフェクトを画像に適用する際、Gemstone、フィルタを適用するたびに絵の具のダブが異なって見えるように、ダブをランダムに配置します。ペイントダブの新しいランダムな配置を生成するには、**ランダム化**ボタンをクリックします。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

漫画

カートゥーン効果は、画像にスケッチ風の外観を与えます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

カートゥーン効果を適用するには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**ペインティンググループ**に移動する。
3. **漫画を**選ぶ。

4. 以下のようにオプションを設定する。
以下のいずれかを行う:

- **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

漫画のオプション

遮光強度	画像の陰影の強さを指定する。設定が高いほど、画像に適用される陰影が強くなる。
シェーディング半径	シェーディングの広がり具合を指定する。
シェーディング閾値	シェーディングを適用する前に、画像のエッジをどの程度シャープにするかを指定する。高い値を指定すると、写真のより多くのエッジがシェーディングされる。
滑らかさ	同系色間の遷移の滑らかさをコントロールします。
概要詳細	細部をどの程度黒くアウトライン化するかを指定する。
アウトラインの強さ	黒のアウトラインの強さを指定します。
アーティファクト抑制	**小さなディテールを取り除く**チェックボックスを有効にすると、小さなディテールが黒くアウトライン化されるのを防ぎ、画像がより漫画のように見えるようになります。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

クレヨン画

クレヨン画エフェクトは、クレヨン画のような写真に仕上がります。

クレヨン画のエフェクトを使う:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**ペインティンググループに**移動する。
3. **クレヨン画を**選択。
以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーション ツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーション ツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ダウバー

ドーバーエフェクトは、画像を絵の具のドーバーで描いたように見せます。カスタマイズオプションには、強度、回数、ランダム化などがある。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ドーバー効果を使うには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**ペインティンググループに**移動する。
3. **ダウバーを**選択する。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ダウバーオプション

強度	各ダブで適用される色の量を指定します。
頻度	画像に追加されるダブの数を指定する。
背景色	フィルタリングした画像の背景色を指定する。 **イメージ**チェックボックスを選択して元のイメージの色を使用するか、カラーピッカーをクリックして別の色を選択します。
ランダム化	ペイントダブのランダムな配置を示す。 画像に**ドーバ**効果を適用すると、Gemstone 、ドーバがランダムに配置され、フィルタを適用するたびにペイントのドーバが異なるようになります。新しいランダムシードを生成するには、**Randomize**ボタンをクリックします。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

油絵具

オイルペイント効果は、画像に油絵の具で描いたような外観を与えます。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

オイルペイントの効果を出す:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**ペインティンググループに**移動する。
3. **油絵具を**選ぶ。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

オイル塗装のオプション

ブラシ幅	**ブラシ幅**スライダをドラッグして、エフェクトのブラシストロークの幅を指定します。値が高いほど、筆の幅が広くなる。
差額	**分散**スライダをドラッグして、各ブラシストロークの色の分散を指定します。値が高いほど、各ストロークで使用される色の数が増えます。
活気	**Vibrance**スライダーをドラッグして、画像の色の濃さを調整します。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

鉛筆デッサン

鉛筆画エフェクトは、イメージから鉛筆画を作成します。

画像から鉛筆画を作成する:

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**ペインティンググループに**移動する。
3. **鉛筆デッサンを**選択する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ブルー・スティール

ブルースチール効果により、画像はスタイリッシュな青みを帯びる。

ブルー・スティール・エフェクトを適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Retro**グループに移動する。
3. **ブルー・スティールを**選択する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

子供時代

チャイルドフッド効果は、画像に夢のようなノスタルジックな表情を与える。

チャイルドフッド・エフェクトを適用する:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Retro**グループに移動する。
3. **子供時代を**選ぶ。
   以下のいずれかを行う:

- **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

古い

オールド効果は、画像をアンティーク調に仕上げます。(**オールド**効果は**セピア**効果に似ているが、よりリアルな経年変化が得られる)

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

オールドエフェクトを適用するには

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Retro**グループに移動する。
3. **オールドを**選択。
4. 以下のように**オプション**を設定する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

旧オプション

年齢	エフェクトの強さや度合いを指定する。(数字は、写真が何年前のものであるかに対応していない)。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

パープル・ヘイズ

パープル・ヘイズ・エフェクトは、画像に超レトロな紫色の色合いを与えます。

パープル・ヘイズ効果を適用するには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **エフェクトダイアログで**、**カラー**グループに移動します。
3. **パープル・ヘイズを**選択。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

セピア

セピア効果は画像にアンティークな風合いを与えます。(**オールド**効果は**セピア**効果に似ているが、よりリアルな経年変化が得られる)

画像にセピア処理を加える:

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Retro**グループに移動する。
3. **セピアを**選択する。
以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

70年代

セヴンティーズ・エフェクトは、1970年代のスタイルに基づいたレトロな印象を画像に与えます。

セブンティーズ・エフェクトを適用するには

1. メインメニューから**フィルター**｜**追加**｜**特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Retro**グループに移動する。
3. **セレクト・セブンティーズ**
以下のいずれかを行う:
   - **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

地味

地味なエフェクトは、画像に渋みや洗練された印象を与えます。

ソンバー・エフェクトを適用する:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **Effects**ダイアログで、**Retro**グループに移動する。
3. **ソンバーを**選択する。
   以下のいずれかを行う:
   - **OKを**クリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
   - **キャンセルを**クリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

ユーザー定義畳み込み

ユーザー定義のコンボリューション・エフェクトは、カスタマイズされた特殊効果を生み出します。

カスタマイズした設定は、プリセットとして保存しておくことができます。プリセットは、**プリセットドロップダウンから**選択するか、隣接する保存アイコンをクリックして保存することができます。

ユーザー定義のコンボリューション・エフェクトを作成する:

1. メインメニューから**フィルター** | **追加** | **特殊効果を**選択するか、**Shift + Alt + S**を押します。
2. **効果**ダイアログで、**ユーザー定義**グループに移動する。
3. **ユーザー定義の畳み込みを**選択する。
4. 以下のようにオプションを設定する。
   以下のいずれかを行う:

- **OK**をクリックして変更を受け入れ、パネルを閉じる。
- **キャンセル**をクリックして変更を破棄し、パネルを閉じる。

ユーザー定義のコンボリューション・オプション

畳み込み行列	画像を変更する際に使用する数式を指定します。 マトリックスフィールドに数値を入力して、画像のピクセルを変更します。数式を使って、画像内の各ピクセルのカラー値にマトリックス内の数値を掛け合わせ、エフェクトを生成する。
分割係数	行列の分数係数を指定します。 行列で小数係数を使用する場合は、**分割係数**フィールドに数値を入力する。コンボリューション行列の積は、ピクセルに適用される前に除算係数で除算される。
バイアス	画像の明るさを指定する。 画像の明るさを変更するには、**Bias**フィールドに数値を入力します。バイアス番号は各ピクセルのRGB値に加算される。正の数は画像を明るくし、負の数は画像を暗くする。
クリアマトリックス	マトリックスをリセットする。
この行列は	サンプルエフェクトをロードし、パーソナライズされたエフェクトを作成するための出発点として使用します。

を使用します。**編集ブラシ**を使って、画像の特定の部分にこのエフェクトをペイントします。

グラデーションツールを使って、画像の特定の領域にこのエフェクトを移行させます。

放射状グラデーションツールを使って、中心点を中心に、または中心点に直接エフェクトを適用します。

フォトマージとの合成

フォトマージは、HDR、フォーカススタッキング、パノラミックスティッチングのホームベースです。

フォトマージにアクセスする:

1. **ファイル**｜**フォトマージ**選択...
2. **フォトマージ**ウィンドウを使って、**パノラマ**、**HDR**、**フォーカス・スタッキング**いずれかを選択します。追加または**削除**ボタンを使って、使用する写真を変更できます。

2枚以上の写真を選択し、すべての画像が同じサイズである必要があります。

生成されるパノラマ画像の最大ピクセル寸法は16000×16000である。

ファイルをスタックにロードする

複数のファイルを1つの画像に読み込み、スタック内の各画像を別々のレイヤーに割り当てるには、**スタッキングコマンド**を使います。

スタックにファイルをロードする:

1. メインメニューから**ファイル**｜**ファイルをスタックにロード**...を選択する。
2. **ファイルをスタックにロード**...ダイアログで、スタックに含める画像を選択します。
3. **開く**ボタンをクリックする。

大きな画像に対して**スタック**コマンドを実行すると、かなりの量のメモリを必要とします。

スタッキングには50枚の画像制限があります。

HDR画像の作成

ハイダイナミックレンジイメージング(HDR)は、デジタル画像処理で使用される技術で、露出の異なる一連の画像を組み合わせて、最適な全体範囲を持つ1つの画像を生成する。**HDR**ツールを使って、よりダイナミックレンジの広い輝度を持つ新しい画像を作成する。HDRツールで使用する画像は、ハイライトとシャドウのバランスが取れたものが理想的です。最良の結果を得るためのヒントについては、以下をご参照ください。

HDR用写真の撮影

より高い確率で高品質な結果を得るには、HDR用の画像を撮影する際に以下の手順に従ってください:

- シャッタースピードを使って露出を変える。とはいえ、絞りの設定を変えると被写界深度が変わり、質の悪い結果につながる。同様に、ISOや絞りを変えるとノイズやケラレが発生することがある。ISOを最低値に設定する
- 一般的に、カメラのオートブラケット機能は使用しないでください。
- シーンに動きのあるフィーチャーが含まれていないことを確認する。HDRは、同じシーンで露出のばらつきがある写真のためのものです。

- 三脚を使ってカメラを安定させる
- カメラのタイマーを使って手ブレを防ぐ
- 画像間でフォーカスとズームを一定に保つ
- JPEGではなくRAWで撮影する。これは、より広い範囲と柔軟性を提供する。
- 最も暗い露出の深い影のディテールを確認する。
- 最も明るい露出で、画像のどの部分も白飛びしていないことを確認する。
- 画像のセットが"バランスが取れている"ことを確認する。セットの中央の画像は中間調の露出が高い)
- 下表の推奨枚数以上の写真を使用すると、不適切なアライメントやゴーストによる不要なアーチファクトが発生する可能性があります。

カメラブラケットの設定	HDR画像を作成するための最適な露光回数
-1.0 から +1.0	3
-2.0 から +2.0	5
-3.0 から +3.0	7

HDR画像を作成する:

1. メインメニューから**ファイル**｜**新規HDR**...を選択します。

> 選択された画像は同じ寸法でなければなりません。

2. **HDR**開くダイアログで、結合する画像を選択し、**開くを**クリックします。
3. **HDR**ダイアログで、**プリセットドロップダウンメニューから**プリセットを選択し、**結合**ボタンをクリックします。

> HDR画像の作成は、**フォトマージ**中から行うこともできます。

> 大きな画像で**HDRを**実行すると、かなりの量のメモリが必要になる。

> **HDRの**実行には50枚の画像制限があります。

フォーカス・スタッキングによる合成

フォーカス・スタッキングは、焦点距離の異なる一連の画像を合成する。ピントが合っている部分が異なる複数の画像を合成することで、被写界深度の深い新しい画像が作成される。

フォーカススタッキングを使用する:

1. メインメニューから**ファイル｜新しいフォーカス・スタック**... を選択します。

> 選択された画像は同じ寸法でなければなりません。

2. **フォーカススタック**ダイアログで、結合する画像を選択します。
3. **開く**ボタンをクリックする。

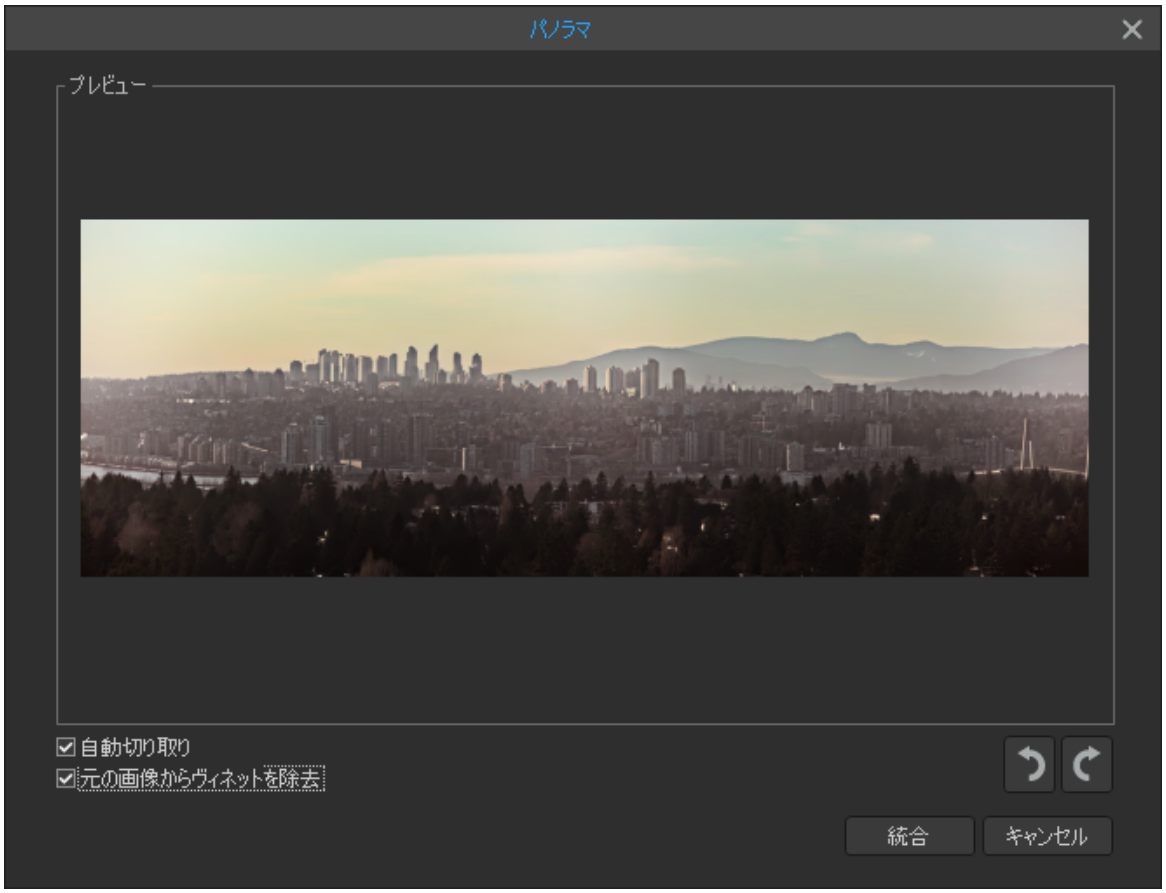
- フォーカス・スタッキングは**フォトマージ**利用できます。
- フォーカススタックコマンドは、すべてのマスク、テキストレイヤー、調整レイヤーを無視します。
- 大きな画像に対して**フォーカススタックコマンドを**実行すると、かなりの量のメモリを必要とします。
- **フォーカス・スタッキングには**50枚の画像制限があります。
- **フォーカス・スタッキングは**1枚の画像に対して実行することはできません。

パノラマステッチでパノラマを作る

パノラマステッチを使って、横に並んだ一連の画像を合成することができる。横に並べた複数の画像を組み合わせることで、新しい1枚の画像を作成することができます。

パノラマ画像を作成するには

1. **ファイル**｜**新しいパノラマ**...を選択します。
   - 選択した画像は同じ寸法でなければなりません。



パノラマプレビュー画像が生成されたら、自動トリミングやビネット除去を適用できます：

- 自動トリミング：画像の端を自動的にトリミングし、滑らかな長方形を作成します。

  これにより、エッジのかなりの部分が取り除かれる可能性がある。

- ソース画像からヴィネットを除去：ヴィネットを除去することで、画像間の継ぎ目をきれいにします。
- 右側の矢印ボタンを使って、画像を時計回りまたは反時計回りに回転させます。

2. 完了したら、マージを押して処理を完了し、完全な画像を表示します。

生成されるパノラマ画像の最大ピクセル寸法は16000×16000である。

パノラマコマンドは、すべてのマスク、テキストレイヤー、調整レイヤーを無視する。

大きな画像でパノラミックスティッチングを実行すると、かなりの量のメモリを必要とします。

パノラミックスティッチングを行う場合、50枚の画像制限があります。

ツールバーとツールのプロパティバー

表示エリアの左側にあるツールバーに含まれるアイコンと、表示エリアの真上にある**ツールプロパティバー**にある関連ツールの詳細は以下の通り。

ハンドツール

ハンドツールは、イメージペイン内の写真の表示部分を移動するために使用します。インターフェイスで可視性を有効/無効にするペインのリストについては、**ウィンドウ**メインメニュー項目に移動する。

移動

移動ツールは、レイヤーの内容を選択するために使用します。レイヤーを選択した状態で、**移動**ツールを使って選択したコンテンツの移動やサイズ変更を行います。**移動**ツールは、ツールのプロパティバーに、オブジェクトを垂直、水平、または斜めに拘束するためのツールを表示します。

移動ツールを使って、画像レイヤーやテキストレイヤー、選択範囲を移動したり、レイヤーの回転やサイズ変更を行います。また、それぞれのレイヤーに作成された円や線などのオブジェクトの移動や回転も可能です。(**移動**ツールを選択し、レイヤーをクリックしてドラッグします。レイヤー上のオブジェクトを移動する場合は、レイヤーを選択し、画像上でオブジェクトをクリックし、希望の位置までドラッグします。

マスクはレイヤーとリンクしたりリンク解除したりできるので、**移動**ツールはマスクだけ、またはマスクとレイヤーのリンクされた組み合わせに対して操作できる。

矢印キーを使用して、レイヤーをピクセルごとに移動します。

ツールのプロパティバーにあるスナップツボタンを使って、画像、テキスト、オブジェクトを左、右、上、下、中央、それぞれの角にスナップします。画像の上にグリッドを表示するには、ツールのプロパティバーの**グリッド**ボタンを有効にします。これは、正確なプレースメントを行う際に役立つ。

レイヤーのアスペクト比を維持したままリサイズするには、ツール・プロパティ・バーの**アスペクト比をロック**チェックボックスを有効にして、レイヤーの四隅からドラッグします。**アスペクト比をロック**チェックボックスはデフォルトで有効になっています。

画像、テキスト、またはオブジェクトを回転させるには、画像、テキスト、またはオブジェクトの中心にある回転ハンドルにカーソルを合わせ、カーソルが円形の矢印になるまで回転させます。カーソルを時計回りまたは反時計回りにドラッグする。**Shift**キーを押しながら回転させ、45°の角度に固定する。

ガイドラインを移動するには、**移動**ツールを使用します。定規とガイドラインの追加を参照。

移動をコミットするには、ツールプロパティバーの**OK**ボタンをクリックします。移動を破棄して元の位置に戻すには、[**キャンセル**]ボタンをクリックします。

レイヤーを画像領域外に移動してコミットし、再度**移動**ツールボタンをクリックして画像領域内に移動しても、画像データを失うことはありません。移動したレイヤーは、ファイルを*.gsd*として保存し、一旦閉じて、後日再度開いた後に取り出します。

移動ツールは非破壊です。

ツール・プロパティ・バーの関連項目

項目	アイコンまたはタイプ	説明
OK	ボタン	**移動**ツールで行った変更を保存します。元のファイルを上書きしない。
キャンセル	ボタン	**移動**ツールで行った変更を削除します。**OK**ボタンをクリックする前にのみ使用可能。
アスペクト比のロック	チェックボックス	有効にすると、画像のアスペクト比がロックされ、元の比率を保ったまま画像が動きます。
グリッド表示		参照グリッドを有効または無効にする。
スナップ・レフト		選択した画像をキャンバスの左側に配置します。
スナップ・ライト		選択した画像をキャンバスの右側に配置します。
スナップ・トップ		選択した画像をキャンバスの上部に配置します。
スナップボトム		選択した画像をキャンバスの底辺に揃えます。
スナップ・センター		選択した画像をキャンバスの中央に配置します。
スナップ 左上		選択した画像をキャンバスの左上隅に配置します。
スナップ 右上		選択した画像をキャンバスの右上隅に配置します。
左下のスナップ		選択した画像をキャンバスの左下隅に配置します。
右下のスナップ		選択した画像をキャンバスの右下隅に配置します。

クロップツール

クロップツールは、写真の一部を削除して被写体に焦点を合わせたり、邪魔なものを取り除いて全体の構図を強化するために使用します。**クロップツールは**トリミング以外にも、キャンバスサイズを拡大したり、4つのコーナーポイントの1つをつかんでマウスを動かすことで画像を回転させることができます。

すべての操作において、ビジュアルガイドは、実際の画像の切り抜きや直線化のインタラクティブなプレビューを提供します。

ツール・プロパティ・バーの関連項目

チップまたは名前	アイコンまたはタイプ	説明
OK	ボタン	**クロップツールで**行った変更を保存します。元のファイルを上書きしない。
キャンセル	ボタン	**クロップツールで**加えた変更を削除します。**OK**ボタンをクリックする前にのみ使用可能。
幅	フィールド	選択したレイヤーの幅を指定します。
高さ	フィールド	選択したレイヤーの高さを指定します。
単位	ドロップダウンリスト	幅および高さ入力値の測定単位を指定するために使用します。
トリミングされたピクセルを削除する	チェックボックス	選択したレイヤーだけでなく、すべてのレイヤーからピクセルを削除します。
グリッド表示		参照グリッドを有効または無効にする。

AIオブジェクト選択ツール

カーソルをクリックしてドラッグし、選択したい領域の周りをゆるく描く。描くと、描いた場所を示す線が表示される。マウスを離すと、行末が自動的に行頭に加わり、選択が完了する。AIは描画領域内のオブジェクトを検出し、オブジェクトの周囲に明確でタイトな選択範囲を作成します。

ツール・プロパティ・バーの関連項目

チップ	アイコン	工具	説明
新セレクション		AIオブジェクトの選択	レイヤー上で新しいAIオブジェクト選択を実行するために使用します。

チップ	アイコン	工具	説明
セレクションに追加		AIオブジェクトの選択	レイヤー上の既存のAIオブジェクト選択範囲に新しいAIオブジェクト選択範囲を追加します。
選択範囲から引く		AIオブジェクトの選択	選択したレイヤーからAIオブジェクトの選択を削除します。
長押しして選択マスクをプレビューする		AIオブジェクトの選択	アイコンをクリックしたままにして、選択範囲をプレビューする。

マーキー選択ツール

	長方形選択ツールは、選択したレイヤー上に長方形または正方形の選択ボックスを描くのに使います。画像の上をドラッグして矩形を作る。**Shift**を押すと選択範囲が追加され、**Ctrl**を押すと選択範囲が減算される。
	楕円形選択ツールは、選択したレイヤー上に円形の選択ボックスを描くのに使います。画像の上をドラッグして楕円を作る。**Shift**を押すと選択範囲が追加され、**Ctrl**を押すと選択範囲が減算される。

ツール・プロパティ・バーの関連項目

チップ	アイコン	工具	説明
新セレクション		長方形、楕円	レイヤー上で新たな矩形選択を行うのに使います。
セレクションに追加		長方形、楕円	レイヤー上の既存の矩形選択範囲に新しい矩形選択範囲を追加します。
選択範囲から引く		長方形、楕円	選択レイヤーから矩形選択を削除します。
長押しして選択マスクをプレビューする		長方形、楕円	アイコンをクリックしたままにして、選択範囲をプレビューする。

投げ縄選択ツール

投げ縄選択ツールは、選択したレイヤーにフリーハンドで選択領域を描くのに使います。マーキー選択ツールは閉じたループで、描画されたものが選択範囲となるのに対して、**投げ縄選択**ツールは開いたループで、両端をつなげないと囲んだ領域を選択することができません。

多角形投げ縄選択ツールは、選択されたレイヤー上にフリーハンドで選択領域を描くのに使われます。マーキー選択ツールは閉じたループで、描画されたものが選択範囲となるのに対して、**投げ縄選択**ツールは開いたループで、両端をつなげないと囲んだ領域を選択することができません。

ツール・プロパティ・バーの関連項目

チップまたは名前	アイコンまたはタイプ	工具	説明
新セレクション		投げ縄、多角形投げ縄	レイヤー上で新しい投げ縄選択を行うのに使います。
セレクションに追加		投げ縄、多角形投げ縄	レイヤー上の既存の投げ縄選択範囲に新しい投げ縄選択範囲を追加します。
選択範囲から引く		投げ縄、多角形投げ縄	選択レイヤーから投げ縄選択を削除します。
長押しして選択マスクをプレビューする		投げ縄、多角形投げ縄	アイコンをクリックしたままにして、選択範囲をプレビューする。
プレビュー	チェックボックス	ポリゴン投げ縄	選択中に遮光された室内を提供できるようにする。

クイック・セレクション・ツール

ブラシ選択 ツールは、ブラシを使って手で描いたレイヤーの領域を選択するのに使います。なげなわ**選択** ツールはオープンループで、両端をつなげないと選択できませんが、クイック選択ツールはクローズドループで、描かれた範囲が選択範囲となります。

マジックワンドツールは、輪郭をトレースすることなく、一貫した色の領域(例えば、黄色い花)を選択するために使用します。色、明るさ、マジックの範囲を指定し、クリックした元の色に対する許容誤差を設定します。**投げ縄選択**ツールはオープンループで、両端をつなげないと選択できませんが、**クイック選択ツール**はクローズドループで、描かれた範囲が選択範囲となります。

ツール・プロパティ・バーの関連項目

名称	タイプ	工具	説明
強さ	スライダー	ブラシの選択	ピクセルを選択する際の**ブラシ**ツールの効果を設定します。フル強度の場合、ブラシはブラシの幅のすべてのピクセルを選択する。低い設定では、ブラシの幅の狭いピクセルが選択される。
スマートブラッシング	ドロップダウンリスト	ブラシの選択	ブラシの選択範囲を変更します。ブラシはスマートブラシモード(カラー、ブライトネス、マジック)にすることもできるし、オフにしてピクセルだけを選択することもできる。
寛容	スライダー	ブラシの選択	**スマートブラッシング**ドロップダウンが**明るさ**、**カラー**、**RGB**のいずれかに設定されている場合のみ使用可能。スライダーは、ターゲットピクセルに対するブラシの効果を決定する。0から100までの値をピクセル単位で入力する。低い値よりも高い値の方が効果的である。
ブラシ幅	スライダー	ブラシの選択	ブラシの幅を指定します。オプションにはペン先幅とフェザリングが含まれます。スペーシングの詳細については、描画ツールを参照してください。
新しいセレクション		魔法の杖	レイヤー上で新しい投げ縄選択を行うのに使います。
セレクションに追加		魔法の杖	レイヤー上の既存の投げ縄選択範囲に新しい投げ縄選択範囲を追加します。

名称	タイプ	工具	説明
選択範囲から引く		魔法の杖	選択レイヤーから投げ縄選択を削除します。
長押しして選択マスクをプレビューする		魔法の杖	アイコンをクリックしたままにして、選択範囲をプレビューする。
杖タイプ	ドロップダウンリスト	魔法の杖	ドロップダウンから選択し、ワンドがターゲットとする画像コンポーネントを指定します: **明るさ**、**カラー**、または**RGB**。
しきい値	スライダー	魔法の杖	画像コンポーネントを選択する際のワンドの効果を決定します。0から255までのピクセル単位の値にスライドさせる。値が低いと選択されるピクセル数が少なくなる。値が大きいほど、より広い範囲のピクセルを選択する。
接続済み	チェックボックス	魔法の杖	同じ明るさ、色、またはRBG値を使用している隣接する領域のみを選択できるようにします。同じ選択成分を使用して画像全体のすべてのピクセルを選択する場合は無効にします。

スポイト

スポイトツールは、選択したレイヤーから色を選択するために使います。選択された色は、ツールバーの一番下にある**色を入れ替える**ツールに入力されます。

スポイトツールを使って画像から色を選択する。パネル右上のカラーボックスに表示されます。**ブラシ**ツールなどの描画ツールを使ってこの色を適用する。

画像を右クリックして背景色(カラーボックスの一番下)を選択します。

アプリケーションの外側から色を選択するには、画像を左クリックし、カーソルをアプリケーションの外側の色までドラッグします。マウスボタンを離すと、色が選択され、パネル右上のカラーボックスに表示されます。

ブラシ

ブラシツールは、**色の入れ替え**ツールで選択した色を選択したレイヤーに適用するために使用します。

画像の上をドラッグして、自由に流れる線を描きます。マウスで左クリックすると描画色で描画し、右クリックすると背景色で描画します。

- **マウスホイールを使って**ペン先の幅を調整するか、パネル上部の不透明度スライダーの近くにある**ペン先幅**スライダーを使う。
- **Shift**＋**マウスホイールを使って**フェザリングの量を調整するか、**ペン先幅**ドロップダウンメニューの下にある**フェザリングスライダーを**調整します。
- **履歴**パネルの下にある**取り消し**ボタンと**やり直し**ボタンを使って、各ブラシストロークを個別に取り消したりやり直したりできます。

ツール・プロパティ・バーの関連項目

名称	タイプ	説明
ブレンド	ドロップダウンリスト	選択したブラシの色と元の画像のブレンドの種類を設定します。
不透明度	スライダー	ブラシによる作業の不透明度を設定します。
ブラシ幅	ドロップダウンリスト	ブラシの幅を指定します。オプションにはペン先幅とフェザリングが含まれます。

充填

塗りつぶしツールは、**色の入れ替え**ツールで選択した色を、選択したオブジェクト、領域、またはレイヤーに適用するために使用します。**塗りつぶし**ボタンを選択し、ピクセルをクリックすると、同じ色値のすべてのピクセルが選択した色で陰影付けされます。選択された色は、後述するようにカラーボックスで定義される。**しきい値**スライダーを使用して、包含または除外するピクセル数を調整します。**しきい値**スライダは、ピクセルを選択範囲に含めるために、選択された色とどの程度似ている必要があるかを設定します。ツールのプロパティ・バーにある**接続**チェックボックスを有効にすると、接続されているすべてのピクセルが同じ色で塗りつぶされます。

ツール・プロパティ・バーの関連項目

名称	タイプ	説明
ブレンド	ドロップダウンリスト	選択したブラシの色と元の画像のブレンドの種類を設定します。
不透明度	スライダー	ブラシによる作業の不透明度を設定します。
しきい値	スライダー	ピクセルを選択範囲に含めるために、選択されたピクセルとどの程度似ている必要があるかを設定します。
接続済み	チェックボックス	つながっているすべてのピクセルを同じ色で塗りつぶす。

グラデーションツール

グラデーションツールは、画像にグラデーションを適用するために使用します。**グラデーション**ツールは画像と同じレイヤーに適用します。画像全体にグラデーションを描くには**リニアグラデーションツールを**、エリアの周囲にグラデーションを描くには**ラジアルグラデーションツールを**使います。ツールバーから**グラデーション**ツールを選択し、ツールのプロパティバーのオプションを使用して色、不透明度、ブレンドモードを設定します。放射状グラデーションの場合は、ツールのプロパティバーで**放射状グラデーション**ボタンを選択します。次に、画像全体をドラッグしてグラデーションを描きます。グラデーションを破棄するには、ツールプロパティバーの**キャンセル**ボタンをクリックします。グラデーションを好きなように並べ替え、ツールのプロパティバーの**OK**ボタンをクリックする。**Ctrl + Z**をクリックするか、**編集 | アンドゥ**選択するか、または歴史ペインを使用して、受諾を取り消す。

ツール・プロパティ・バーの関連項目

名称	タイプ	説明
OK	ボタン	**クロップツールで**行った変更を保存します。元のファイルを上書きしない。
キャンセル	ボタン	**クロップツールで**加えた変更を削除します。**OK**ボタンをクリックする前にのみ使用可能。
ブレンド	ドロップダウンリスト	グラデーションと元画像のブレンドの種類を設定します。
不透明度	スライダー	グラデーションの不透明度を設定します。
線形勾配	ボタン	**線形グラデーション**ツールをグラデーションツールの種類として設定しま

名称	タイプ	説明
		す。
放射状グラデーション	ボタン	**放射状グラデーション**ツールをグラデーションツールの種類として設定し、元画像と放射状グラデーションの間のエッジを微調整するための**フェザリングスライダー**を追加します。

ドローイングツール

	矩形ツールは、画像の上に矩形を描くのに使います。**矩形**ツールは、ツールバーの一番下にある**色の入れ替え**ツールで設定した色を使用します。**塗りつぶし**チェックボックスはデフォルトで有効になっている。
	楕円ツールは画像の上に円を描くのに使う。**楕円**ツールは、ツールバーの一番下にある**色の入れ替え**ツールで設定した色を使用します。**塗りつぶし**チェックボックスはデフォルトで有効になっている。
	多角形ツールは、画像の上に八角形の円を描くのに使う。**ポリゴンツールは**、ツールバーの一番下にある**色の入れ替え**ツールで設定した色を使用します。クリックして多角形のコーナーポイントを設定し、ダブルクリックして始点と終点を結んで多角形を完成させます。**塗りつぶし**チェックボックスはデフォルトで有効になっている。
	ラインツールは、画像上に直線を引くために使用します。**ライン**ツールは、ツールバーの一番下にある**色の入れ替え**ツールで設定した色を使用します。画像の上をドラッグして直線を引く。**Shift**キーを押しながら描くと、縦線または横線を引くことができます。
	矢印ツールは、画像上に矢印を描くために使用します。**矢印**ツールは、ツールバーの一番下にある**色の入れ替え**ツールで設定した色を使用します。画像の上をドラッグして矢印を作る。**Shift**を押しながら描くと、縦または横の矢印ができます。
	カーブツールは、画像の上にカーブを描くのに使います。**カーブ**ツールは、ツールバーの一番下にある**色の入れ替え**ツールで設定した色を使用します。画像の上をドラッグして離す。次に、マウスを動かしてカーブを作り、クリックして設定する。

ツール・プロパティ・バーの関連項目

名称	タイプ	工具	説明
ブレンド	ドロップダウンリスト	矩形、楕円、多角形、直線、矢印、曲線	描画ツールと元画像のブレンドの種類を設定します。
不透明度	スライダー	矩形、楕円、多角形、直線、矢印、曲線	ブラシによる作業の不透明度を設定します。

名称	タイプ	工具	説明
ボーダー幅	スライダー	矩形、楕円、多角形、直線、矢印、曲線	矩形の枠の幅を指定するのに使う。オプションはペン先幅。
充填	チェックボックス	矩形、楕円、多角形	選択した色で描画ツールの内側を塗りつぶします。

T テキスト

テキストツールは、画像にレイヤーとしてテキストを追加するために使用します。

ツール・プロパティ・バーの関連ツール

チップまたは名前	アイコンまたはタイプ	説明
フォント	ドロップダウンリスト	テキストに適用可能なフォントのリストを含む。
フォント重量	ドロップダウンリスト	テキストに適用できるフォントの太さのリストを含む。
文字サイズ	ドロップダウンリスト	テキストに適用可能なフォントサイズのリストを含む。
フォントカラー	カラーセレクター	テキストに色を適用するために使用できるカラーセレクターホイールが含まれています。
太字	B	フォントに太字のウェイトを加える。
イタリック	I	フォントにイタリック体の処理を加える。
アンダーライン	U	フォントにアンダーラインを追加する。
左寄せ		テキストをテキストボックスの左マージンに揃える。
アライン・センター		テキストをテキストボックスの中央に揃える。
右揃え		テキストをテキストボックスの右マージンに揃える。
Fx(レイヤーエフェクト)	ボタン	**レイヤー**にエフェクトを適用するためのダイアログを開きます。

チップまたは名前	アイコンまたはタイプ	説明
		詳しくは...
テキストタイプ	ドロップダウンリスト	画像に追加されるテキストの種類を設定します:「ダイナミック」、「パス」、または「フレーム」"。

テキストタイプ

ダイナミック

テキストボックスのサイズが変更されると、**ダイナミックテキストは**ボックスのサイズに合わせてボックス内のテキストのサイズを増減します。

パス

パス・テキストは、テキストが通る正確な経路を指示する。

フレーム

フレームテキストでは、テキストボックスのサイズを増減しても、フレーム内のテキストのサイズには影響しません。

テキストタイプのアクションとキーの組み合わせ

ダイナミック・テキスト		
カーソル移動		テキストボックスを移動します。
カーソルのサイズを変更する		縦横比を保ったままボックスのサイズを変更する。
シフトキー＋カーソルサイズ変更		縦横比を保持せずに枠のサイズを変更する(フリーフォーム)。
カーソル回転		ボックスを回転させる。
シフトキー＋カーソル回転		45度で段階的に回転。
パステキスト		
カーソル移動		パス全体を移動する。
アンカーポイントカーソルの移動		アンカーポイントを移動する。
アンカーポイント・カーソルの追加		新しいアンカーポイントを追加する。
右クリック＋アンカーポイント追加カーソル		アンカーポイントを削除する。
Ctrlキー＋カーソル移動		テキストを含むパスのサイズを変更する。
Altキー＋カーソル移動		パスを回転させる。
フレームテキスト		
カーソル移動		テキストボックスを移動します。
カーソルのサイズを変更する		縦横比を保持せずに枠のサイズを変更する(フリーフォーム)。
シフトキー＋カーソルサイズ変更		縦横比を保ったままボックスのサイズを変更する。
カーソル回転		ボックスを回転させる。
シフトキー＋カーソル回転		45度で段階的に回転。

消しゴム

消しゴムツールは、選択したレイヤーからピクセルを削除するために使用します。**消しゴム**ツールを使ってピクセルを消す。レイヤーのピクセルを消して下のレイヤーを見せるには、レイヤーエディターで2つ目

以上のレイヤーを選択し、カーソルを消したいピクセルの上にドラッグします。このツールはピクセルのアルファチャンネル値を変更する。

ツール・プロパティ・バーの関連ツール

名称	タイプ	説明
不透明度	スライダー	消しゴムによる作業の不透明度を設定します。
消しゴム幅	ドロップダウンリスト	消しゴムの幅と効果を指定する。オプションには、ペン先幅、フェザリング、スペーシング、および**自動スペーシングを使用**チェックボックスが含まれます。

スマート消去ブラシ

スマート消去ブラシは、選択したレイヤーから不要な要素を削除するために使用します。

ツール・プロパティ・バーの関連ツール

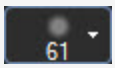
名称	タイプ	説明
消しゴム幅	ドロップダウンリスト	スマートイレーザーの幅と効果を指定する。オプションはペン先幅。

ドローイングツール

描画ツールを使って、正方形、円、矢印などの線や図形を画像に追加します。その他のオプションには、ブラシの幅、フェザリング、ブレンドの調整があり、繊細でドラマチックなドローイングを作成するのに便利です。

画像に描画する:

1. ツールバーで描画ツールを選択します「ツールバーとツールのプロパティバーを参照」。
2. **オプション**: 以下のオプションから1つ以上を選択します「**注**: オプションは選択したツールによって異なります」:

	オプション	使用方法
	カラー	パネルの右上にあるカラーボックスをクリックして色を選択し、前景色または背景色ダイアログを開きます。長方形のようなソリッドシェイプを描く場合、一番上の(前景)カラーボックスはシェイプのアウトラインの色を定義します。ボトム(背景)カラーボックスは、シェイプの中心を塗りつぶす色を定義します。シェイプを無地にしたい場合は、両方のカラーボックスをマッチするように設定します。 カラーボックスの真横にあるリセットボタンを押すと、モノクロにリセットできる。 レイヤーエディターの上部にあるカラーペインを使用して、その場でカラーパレットにアクセスすることもできます。
	**ペン先幅**	**ペン先幅**のスライダーをドラッグして、ブラシの直径をピクセル単位で設定します。
	フェザリング	**ペン先幅**ボタンを選択し、フェザリングスライダーを表示します。**フェザリング・スライダーを**ドラッグして、ブラシのぼかし半径を設定します。**Shiftを**押しながらマウスホイールを使って、点線の円で表される羽根の半径を調整する。
	スペーシング	**間隔**スライダをドラッグして、各ブラシセグメントの間隔を設定します。このスライダーはペン先幅の大きさのパーセンテージを指定し、ストロークの滑らかさやぎこちなさを決定します。 **自動スペーシングを使用**:**自動スペーシングを使用**チェックボックスを選択すると、Gemstoneがペン先の幅とフェザリングの設定に基づいてスペーシングのパーセンテージを選択し、滑らかなストロークを作成します。
	充填	**塗りつぶし**チェックボックスを選択すると、描画した図形が選択した色で塗りつぶされます。
	不透明度	**不透明度**スライダーをドラッグして、ブラシのストロークの透明度を指定します。

ブレンド	ブレンドドロップダウンメニューからオプションを選択し、描画中にブラシのストロークが画像とどのようにブレンドされるかを指定します。

3. 画像の上をドラッグして描画する。

スライダーを右クリックすると、デフォルト値にリセットされます。

直線を作る:

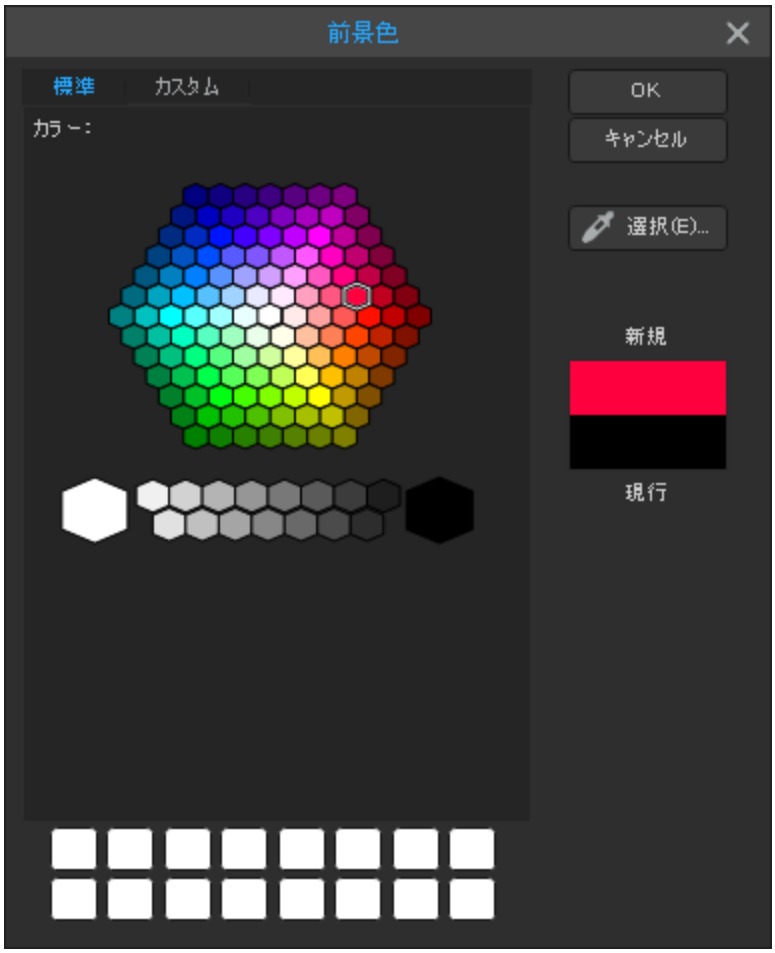
Shiftキーを押しながら**編集ブラシを**使用すると、ブラシが水平方向または垂直方向に移動する方向を固定できます。例えば、**シフトを**押しながらクリックし、水平にドラッグすると、シフトを押している間だけカーソルが水平に固定される。**シフトを**解除すると、フリーハンドのブラッシングに戻ります。**シフトを**解除してフリーハンド・ブラッシングに戻り、同じ線を描きながらもう一度シフトを押すと、ブラシのロックを解除して自由に再ロックすることもできる。

対角線を作る:

編集ブラシを使って、**ジェムストーンは**画像上に2つの点を置くことで、まっすぐな対角線を作ることができます。線を引きたい位置にカーソルを置き、**Shiftを**押しながら画像上で**左**クリックして点を作る。**Shiftを**離し、線の終点までブラシを移動させ、**Shiftを**押したままもう一度**左クリック**し、2点目を作成する。この2点を直線で結ぶ。

カラーダイアログボックス

色を選択または適用すると、Gemstoneのいくつかの場所にカラーダイアログボックスが表示されます。カラーダイアログボックスを使用して、複数の方法で色を選択し、いくつかの異なるツールを使用して色を調整することができます。



標準タブ

最初のタブには、グレー、ブラック、ホワイトを含むベーシックカラーのハニカムカラーが固定されている。その下には、カスタムカラーまたはお気に入りカラーのグリッドがあり、色を選択してからグリッド内のボックスを右クリックすることで記入できます。カスタムカラーを作成するには、**カスタム**タブをクリックします。

カスタムタブ

2つ目のタブにはカラーパレットがある。右端にはカラースライダーがあり、これを使用してカラーグループに移動し、スペクトルの任意の色またはすべての色にアクセスすることができます。カスタムカラーに色を追加するには、パレットで色を選択し、グリッド内のボックスを右クリックします。

色の選択と調整

色を選択するには、カスタムカラーのグリッド内の四角をクリックするか、カラーパレットをクリックします。カラーパレットの上をドラッグすることもできます。色をクリックすると、その色が**新規**ボックスに表示され、そのすべての数値(色相、彩度、明度、および赤、緑、青)が**カスタム**タブのフィールドに表示されます。

色相、彩度、明度の値を変更して色を調整することもできます。正確な色を選択するには、その色の値を入力します。赤、緑、青の値を使っても同じことができる。

7章：ACDSee 宝石オプション

ACDSee 宝石写真編集オプション

オプションダイアログボックスを使用して、Gemstone の設定を行うことができます。

エディターオプションを設定するには

1. メニューから**ツール**｜**オプション**...を選択します。
2. **オプション**ダイアログボックスで、**全般**を選択します。
3. 以下のようにオプションを設定する。
4. **OK**をクリックして変更を適用する。

GPUの選択	最適なパフォーマンスを確保するため、Gemstone の一部はGPUから実行される。Gemstone は、システム内の最適なGPUを自動的に選択する。**ACDSee Gemstone フォトエディターに決定させる**オプションは、デフォルトで有効になっています。**ACDSee Gemstone フォトエディターに決定させる** が有効になっている場合、オプションの隣に GPU モデルテキストが表示され、Gemstone がプライマリ GPU で実行されているのか、Gemstone が検出したより優れた別の GPU で実行されているのかを指定します。ほとんどの場合、Gemstone によって検出され、最良と認定されたGPUは、プライマリGPUです。 • **プライマリを使用する**: このオプションを有効にすると、Gemstone が選択した GPU よりもプライマリ GPU を使用します。 • **ACDSee Gemstone フォトエディターに決定させる**: このオプションを有効にすると、Gemstone の優れたGPUを使用できます。
Adobe® Photoshop® プラグイン パス	Photoshop®プラグインのハードドライブのパスを表示します「これはGemstone 、プラグインがどこにあるかを知らせます」。Photoshop®プラグインがすでに保存されている場所へのパスを指定します。 場所を変更または追加するには、**追加...**ボタンをクリックし、場所をブラウズして選択し、**フォルダを選択を**クリックします。 場所を削除するには、その場所を選択し、**削除**をクリックします。 リストされた場所にプラグインを移動するには、場所を選択し、**フォルダを開く**をクリックし、任意のプラグインをフォルダにドラッグします。

ACDSee RAWオプション

ACDSee Gemstone オプションダイアログボックスを使用して、ACDSee RAW オプションを変更できます。

ACDSee RAW オプションを設定する:

1. メインメニューから**ツール** | **オプション**...を選 択します。
2. **ACDSee Gemstone オプション**ダイアログボックスで、**ACDSee RAW**を選 択します。
3. 以 下 のオプションを設 定 または変 更します。
4. **OK**をクリックして変 更 を受 け入 れます。

ACDSee RAWオプション

フィールド	説明
ACDSee RAWでRAWファイルの高速画像切り替えが可能	RAWファイルの読み込み中に、RAWファイルのJPEGバージョンを表示します。
すべてのACDSee RAW調整を自動保存	RAW画像に加えられたすべての変更は、RA

フィールド	説明
	W ファイルの変更が JPEG として保存されるまで、XMP サイドカー ファイルに保持されます。

AI超解像出力オプションの設定

ファイル出力オプションは、**AI 超解像** ウィンドウの左下にある **オプション...** ボタンをクリックすると表示されます。

出力ファイルの種類	画像の出力ファイル形式を選択します。ファイル形式は、AVIF、BMP、GIF、JP2、JPG、PCX、PNG、PSD、TGA、TIFF、WBMP、および WEBP から選択できます。
出力先	出力先を選択してください: • **ソースフォルダと同じ**: 強化されたファイルを元のフォルダに貼り付けます。 • **特定のフォルダ**: フォルダアイコンを使用して、出力ファイル用の特定のフォルダに移動します。 • **サブフォルダを作成**: 出力先を選択したら、このチェックボックスをオンにして、強化した画像用のサブフォルダを作成します。ボックスに名前を入力します。これは、特定の寸法に複数のサイズの一括変更を行う場合に便利です。強化したファイルは、別々のフォルダに保存することができます。
ファイルオプション	既存のファイルを上書き: ファイルを上書きする場合のデフォルトのアクションを設定します。 • **確認**: ファイルを上書きする前に確認のメッセージを表示します。 • **スキップ**: 上書きされるファイルをすべてスキップします。 • **名前を変更**: 出力が完了すると、新しいファイルの名前変更ダイアログボックスが表示されます。 • **置き換える**: オリジナルファイルを新しい強化されたファイルに置き換えます。 **最終更新日保存**: 強化されたファイル出力に最終更新日を保存するかどうかを切り替えます。 **メタデータを保持**: 強化されたファイル出力にメタデータを保存するかどうかを切り替えます。 **データベース情報を保持する**: データベース情報を強化されたファイル出力に保存するかどうかを切り替えます。

出力ファイル形式の設定

一部の出力ファイル形式には、微調整できる要素があります。設定を変更するには、ドロップダウンから出力ファイル形式を選択し、右側の [設定] ボタンをクリックします。

以下のリストは、調整可能な出力ファイル形式の一覧です。

AVIF - AVI イメージ

ロスレス圧縮：圧縮データから、情報を一切失うことなく、オリジナルデータを完全に復元することができます。

「ロスレス圧縮」を選択すると、画像品質スライダーが使用できなくなります。

画質スライダー: スライダーバーは、「最高の圧縮」から「最高の画質」までのスライド式スケールを表しています。バーの下には数値が表示され、必要な数値を簡単に微調整することができます。

JP2 - JPEG 2000 JP2 ファイル

圧縮オプション:

- **ロスレス:** ロスレスでは、圧縮データから情報が失われることなく、オリジナルデータが完全に復元されます。
- **圧縮率：** 圧縮率を比率で指定します。10:1 の比率では、圧縮前の画像の 10 分の 1 のサイズで画像が保存されます。この設定では、非可逆圧縮技術を使用するため、画質が多少低下する場合があります。
- **ファイルサイズ:** 最大ファイルサイズを指定します。結果のファイルは、指定したサイズ以下になります。この設定では、非可逆圧縮技術を使用するため、画質が多少低下する場合があります。

パーティション画像 (タイル) : 画像を個別に圧縮された領域に分割します。

段階的なデコードオプション:

デコード層: 段階的なデコードに使用されるデコード層の数を設定します。

進行順序: 以下の順序から選択してください:

- レイヤー - 解像度 - コンポーネント - 位置
- 解像度 - レイヤー - コンポーネント - 位置
- 解像度 - 位置 - コンポーネント - レイヤー
- 位置 - コンポーネント - 解像度 - レイヤー
- コンポーネント - 位置 - レイヤー - 解像度

JPG - JPEG

画質スライダー: スライダーバーは、「最高の圧縮」から「最高の画質」までのスライド式スケールを表しています。バーの下には数値が表示され、必要な数値を簡単に微調整することができます。

エンコード:

- 進歩的な
- ハフマン符号の最適化

	色成分サンプリング: • 2:1 水平 • 2:1 垂直 **埋め込みサムネイル:** • 既存のサムネイルのみを更新します。 • 常にサムネイルを追加または更新してください。 • サムネイルを追加または更新しないでください。 **DCF 互換のサムネイルを生成する:** 生成されるサムネイルが DCF 規格と互換性があるようにします。
PNG - Portable Network Graphics	**エンコードオプション:** • インターレース
PSD - PSD	**保存形式:** • 圧縮なし • 圧縮 16 ビットグレースケールおよび 48 ビット rgb フォーマットは圧縮をサポートしていないため、この設定は無視されます。
TGA - Targa	**エンコードオプション:** • RLE(ランレングス符号化) を使用して圧縮する • ボトムアップ志向
TIFF - Tagged Image File Format	**圧縮:** • なし • CCITT グループ3 • CCITT グループ4 • LZW • デフレート • JPEG

- Adobe デフレート

WEBP - Google WebP 画像

ロスレス圧縮：圧縮データから、情報を失うことなく、オリジナルデータを完全に復元することができます。

「ロスレス圧縮」を選択すると、画像品質スライダーが使用できなくなります。

画質スライダー：スライダーバーは、「最高の圧縮」から「最高の画質」までのスライド式スケールを表しています。バーの下には数値が表示され、必要な数値を簡単に微調整することができます。

どのファイル形式の設定にも、**これらの設定をデフォルトとして保存する**オプションがあります。このオプションをオンにすると、そのファイル形式を再度出力する際に、設定が保存され、再び使用されます。

カラーマネジメント

Gemstone カラーマネージメントオプションは、コンピューター、モニター、プリンターなどのデバイス間のカラーマッチングの問題を軽減するのに役立つ。Gemstone は、モニターに割り当てられたカラープロファイルを自動的に検出します(モニターがオペレーティングシステム内で正しく設定されている場合) 。カラーマネジメントのハードウェアとソフトウェアを使って、モニターを定期的にプロファイルすることをお勧めします。

カラーマネジメント設定を変更する前に、使用する各デバイスの正確なカラープロファイルを確認してください。カラープロファイルは、デバイスのソフトウェアにプロファイルが含まれていない場合はデバイスメーカーから、または業務用プリンターから入手することができる。

カラーマネジメントは複雑なプロセスです。カラーマネージメントシステムに詳しくない場合は、Gemstone のデフォルトのカラーマネージメント設定を受け入れることをお勧めします。

カラーマネージメントオプションを設定するには

1. メニューから**ツール** | **オプション**...を選択します。
2. **オプション**ダイアログボックスで、**カラーマネージメント**を選択します。
3. **カラーマネージメント**ページで、以下のようにオプションを設定または変更します。
4. **OK**をクリックして変更を受け入れます。

カラーマネジメント・オプション

フィールド セット	フィールド	説明
有効にする		
	カラーマネージメントを有効にする	Gemstone のカラーマネージメント システムと、このダイアログボックスのフィールドを有効にします。
	カラーマネージメント エンジン	カラーマネージメント エンジンのドロップダウン リストから選択します。
インプット		
	デフォルトの入力プロファイル	画像が ICC プロファイルでタグ付けされていないときに使うデフォルトのカラープロファイルを指定します。
ソフトプルーフィング		
	ソフトプルーフィングを有効にする	モニター・シミュレーション・プルーフ用のデバイス・プロファイルを選択できます。接続されているプリンタープロファイルをエミュレートされたデバイスとして選択し、プリンターの出力がモニター上でどのように見えるかをプレビューします(ソフトプルーフ) 。
	エミュレーテッド・デバイス・プロファイル	エミュレートするデバイスを選択する。
	レンダリング・インテント	すべての色が出力デバイスの色空間に収まらない場合の対処法。戦略オプションは以下の通り: • **知覚的**: 画像全体のすべての色を圧縮することで、ターゲット色空間外の色をリマップする。ターゲット カラースペースの端にある彩度の高い色から、ニュートラルな色へと凝縮していくにつれて、色の彩度が低くなっていく可能性がある。 • **相対比色法**: すべてのアウトオブガムット カラーを最も近いインガムット カラーにマップします。出力デバイスがレンダリングできる範囲外の色は、デバイスが表示できる最も近い色に調整される。 • **彩度**: 色相と明度を犠牲にする可能性があるが、色の彩度を保つ。この意図は、画像が鮮やかで、互いのコントラストを際立たせる必要があるグラフィックスなどのビジネス・アプリケーションで最も価値がある。 • **絶対比色**: 出力デバイスがレンダリングできる範囲外の色は、レンダリングできる最も近い色に調整されます。ただし、白色点は移動しないため、白色点までの色の距離が変化する可能性がある。

フィールドセット	フィールド	説明
	プロフィール詳細	プロフィール一覧の詳細については **プロフィールの詳細** ボタンをクリックしてください。

表示 | **ソフトプルーフィング**メニューには、**有効**、**知覚的**、**相対比色**、**彩度**、**絶対比色**などのソフトプルーフィング項目があります。

ディスプレイ

表示ダイアログボックスは、ウィンドウの背景を変更するために使用することができます。

ディスプレイを設定する:

1. メニューから**ツール** | **オプション...**を選択します。
2. **オプション**ダイアログボックスで、**表示**を選択します。
3. **ディスプレイ**ページで、以下のオプションを設定または変更する。
4. **OK**をクリックして変更を受け入れます。

表示オプション

フィールドセット	フィールド	説明
背景		
	デフォルトカラー	背景にはデフォルトのGemstone カラーを使用します。
	カスタムカラー	背景となる色を指定する。
タブのツールチップ		
	ファイル名	ツールチップにファイル名を含む。
	ファイルの場所	ツールチップにファイルの場所を含む。
	なし	ツールチップが表示されない。

定規とガイドラインのオプション

オプションダイアログボックスを使用して、ルーラーとガイドラインの設定を行うことができます。

定規とガイドラインのオプションを設定する:

1. メニューから**ツール** | **オプション**...を選択します。
2. **オプション**]ダイアログボックスで、 **定規とガイドライン**]を選択します。

3. 以下のようにオプションを設定する。
4. **OK**をクリックして変更を適用する。

定規とガイドラインのオプション

フィールドセット	フィールド	説明
ガイドライン		
	カラー	ガイドラインカラーを選択する。
定規		
	可処分所得	レイヤーのピクセル値を Dots Per Inch (DPI) で割ってルーラースケールを決定します。
	EXIFメタデータから解像度を読み込む	このチェックボックスを有効にすると、EXIFメタデータの値が**DPI**フィールドの値を上書きする。
単位		
	定規の単位を選択する: • **インチ** • **センチメートル** • **ピクセル** • **パーセント**	

8章：印刷

ページにテキストを追加する

印刷ダイアログボックスから、印刷ページにヘッダーとフッターを追加したり、画像の下にキャプションを追加したりできます。

印刷画像にキャプションを追加するには：

1. メインメニューから**ファイル**｜**プリント**...を選択する。
2. **印刷**ダイアログボックスで、**キャプション**タブを選択します。
3. **キャプションテキストを使用**するチェックボックスを有効にします。
4. **フォント...**ボタンをクリックして**フォントダイアログボックスを**開き、フォントオプションを設定します。
5. テキストボックスに、表示するキャプション・テキストを入力する。
6. 各画像のキャプションにファイル固有の情報を挿入するには、**メタデータの挿入**をクリックします。
7. **テキストの配置**ドロップダウンリストで、キャプションの位置を選択します。
8. 各キャプションの最大表示行数を設定するには、**行数**チェックボックスを選択し、フィールドに数値を指定します。

印刷されたページにヘッダーとフッターを追加するには：

1. 以下のいずれかを行う：
    - **ヘッダー**タブを選択し、**ヘッダーテキストを使用する**チェックボックスを有効にする。
    - **フッタータブを**選択し、**フッターテキストを使用**するチェックボックスを有効にします。
2. **フォント**...ボタンをクリックして**フォントダイアログボックスを**開き、フォントオプションを設定します。
3. テキストボックスに、表示するテキストを入力する。
4. 現在のページ番号または総ページ数をテキストに挿入するには、**ページ番号の挿入**をクリックし、メニューからオプションを選択します。
5. **テキストの配置**ドロップダウンリストで、ヘッダーまたはフッターの位置を選択します。
6. テキスト行の最大数を設定するには、**行数**チェックボックスを選択し、フィールドに数値を指定します。

カスタム印刷レイアウト

印刷ダイアログでは、カスタム印刷レイアウトを作成し、印刷オプションとして保存することができます。

カスタム印刷フォーマットを作成するには

1. メインメニューから**ファイル** | **プリント**...を選択する。
2. **印刷**ダイアログボックスで、**全ページラジオボタンを**有効にします。
3. 印刷フォーマットエリアで、**追加**...ボタンをクリックします。
4. **カスタムフォーマットの追加**ダイアログボックスで、**測定単位**ドロップダウンリストから測定単位を選択します。
5. 新しいフォーマットの寸法を**フォーマットの幅**と**フォーマットの高さ**フィールドに入力します。
6. **追加を**クリックする。

画像のサイズと位置

印刷ダイアログボックスの**ページ設定**タブを使用して、印刷する画像のサイズや各ページの画像の配置を調整・制御することができます。メインメニューから**ファイル** | **印刷**...を選択し、**印刷**ダイアログボックスを開く。

ページ設定オプション

ページ位置	各ページのどこに画像を配置するかを指定します。
マージン	余白の大きさを指定する。値を入力するか、**上**、**下**、**左**、**右の**スピンボックスの矢印をクリックする。
プリント枚数	各画像の印刷部数を指定します。印刷ユーティリティは、必要に応じてページを追加する。
印刷形式に応じて画像を自動的に回転	印刷ユーティリティが各画像に使用する方向を自動的に決定するかどうかを指定します。**印刷フォーマットに基づいて画像を自動的に回転**するチェックボックスを有効にすると、印刷ユーティリティは、印刷する画像に最適なように各ページの向きを変更します。
アスペクト比の維持	印刷ユーティリティがオリジナル画像のアスペクト比を維持するかどうかを指定します。 以下のオプションのいずれかを選択し、印刷ユーティリティが特大画像のアスペクト比をどのように処理するかを指定します: • **印刷フォーマットに合わせて画像を切り抜く:** 印刷フォーマット内に収まる画像の部分のみを印刷します。 • **画像を縮小して印刷フォーマットに合わせる:** 画像全体を縮小して印刷します。

プリント調整

プリントダイアログの調整タブにある設定は、プリンターが露出を処理する方法など、接続されたプリンター特有の癖を補正するために使用できます。

- これらの設定は、プリンターが必要とする補正をより適切に判断するために、印刷後に調整することをお勧めします。

- **調整**タブで行った調整は、**プレビュー**ウィンドウには反映されませんのでご注意ください。

印刷前に画像に調整を適用するには:

1. メニューから**ファイル** | **印刷**を選択する。
2. **プリントダイアログの調整**タブで、**露出**、**コントラスト**、**シャープネスの**スライダーをお好みで調整します。
3. **印刷を**クリックする。

プリンターオプション

Gemstoneで画像を印刷する場合は、必ず使用するプリンタを指定し、**印刷**ダイアログボックスの**プリンタオプション**タブでプリンタオプションを設定してください。メインメニューから**ファイル** | **印刷...**を選択し、**印刷**ダイアログボックスを開く。

プリンターオプション

プリンター	使用するプリンタを指定する。ドロップダウンリストからプリンタを選択し、**プロパティ**ボタンをクリックしてオプションを設定します。詳細については、プリンターメーカーのヘルプファイルまたはマニュアルを参照してください。
用紙サイズ	レター、リーガル、A4などの用紙サイズを指定します。
オリエンテーション	ページの向きを**縦**または**横**に指定します。
コピー	印刷部数を指定します。
印刷範囲	以下のオプションのいずれかを選択します: • **すべて**: 文書内のすべてのページを印刷します。 • **ページから**: 様々なページを印刷します。フィールドに範囲の最初と最後のページを指定する。
決議	画像の解像度をピクセル/インチ(PPI) で指定します。値が大きいほど、1インチあたりのドット数が多くなり、印刷画像の解像度が高くなる。例えば、600PPIは1平方インチあたり36万 (600×600) ピクセルである。
フィルター	画像の印刷時に使用するリサンプリングフィルタを指定します。ドロップダウンリストをクリックし、以下のいずれかを選択します: • **ボックス**: 画像のリサイズ時に、かなりのタイリングやジャギーが表示されます。 • **三角形**: 画像の縮小と拡大には良い結果が得られるが、シャープなトランジションラインが表示される。 • **バイキュービック**: フォトリアリスティックな画像や、不規則で複雑な画像で良好な結果が得られます。補間を使って、通常画像の拡大に伴うぼろつきを最小限に抑える。 • **ベル**: 画像を滑らかにする。 • **B-スプライン**: スムーズなトランジションが得られるが、過剰なぼかしが発生する可能性がある。 • **Lanczos**: 最もシャープな画像が得られるが、リンギングアーチファクトが発生することがある。 • **ミッチェル**: フォトリアリスティックな画像を拡大する際、スムーズなトランジションが得られる。このフィルターは、Lanczosのリンギング効果と他のフィルターのぼかし効果の間の良い妥協点である。
カラーマネジメント	ドロップダウンメニューから、プリンタによるカラー管理を許可するか、ジェムストーンによるカラー管理を許可するかを選択します。 ジェムストーンを使って色を管理する: • **プリンタプロファイル**: 現在コンピュータに保存されているすべて

	のプリンタプロファイルから選択します。下にスクロールして、現在選択されているプリンタに対応するプロファイルを見つけます。 • **レンダリング・インテント**：すべての色が出力デバイスの色空間に収まらない場合の対処法。 • **ソフトプルーフ:** 現在選択されているプリンタープロファイルで印刷された出力をプレビューします。 • **色域警告**：プリンタで再現できない色をプレビューに表示します。その場合、最も近い色が選択される。レンダリングインテントは、別の色を選択するために使用される方法を説明します。 詳しくはカラーマネージメントを参照。
EXIF 2.2プリントを使用する (利用可能な場合)	カメラによっては、印刷結果を最適化するために、指定したプリンターと共有できるEXIF情報をキャプチャすることがあります。お使いのカメラとプリンターがEXIF 2.2印刷をサポートしている場合、このオプションを選択します。

9章 : 対 応 ファイル形 式

対 応 ファイル形 式

Gemstoneが読 めるファイル:

ABR	Adobe™ ブラシ形式	
ACDC	ACDSee 写真館 ACDCイメージ	
AFPHOTO	Affinity	サムネイルのみ
ANI	Windowsアニメーションカーソル	カーソルアニメーションを表示する
自動倉庫	Sony RAW	
AVIF	AV1 Image File Format	アニメーション AVIF ファイルはサポートされていません。EXIF のみサポート IPTC メタデータは AVIF ファイルには対応していません。
BMP	Windowsビットマップ	WindowsおよびOS/2、2/8/16/24/32bpp、RLEおよび非圧縮
CNV	キャンバス	サムネイルのみ
CR2	Canon RAW 2	
CR3	Canon RAW 3	該当するカメラを確認するには、ACDSee Webサイトで サポートされているRAW形式のページを参照してください。
cRAW	Sony cRAW	
CRW	Canon RAW CRW	
CUR	Windowsカーソル	
CVX	キャンバス	サムネイルのみ
DCR	Kodak RAW DCR	
DCX	複数ページPCX	すべてのサブタイプと複数ページをサポート
DNG	デジタルネガ	RAWファイルのオープンソースアーカイブ形式
EMF	拡張メタファイル形式	Win32拡張配置可能メタファイル
ERF	Epson RAW	
GIF	Graphics Interchange Format	アニメーション化された単一ページ、87aおよび89a
GPR	GoPro RAW	
GSD	Gemstoneドキュメント	レイヤーサポートを含む

HDR	Creo RAW	
HEIF	High Efficiency Image File Format	HIF ファイルのサポートが含まれます。EXIFのみをサポートします。IPTC メタデータは HEIC ファイルではサポートされていません
ICN	AT&T ICN	
ICO	Windowsアイコン	複数の解像度を別々のページとして表示します
JBR	Corelブラシ形式	
JP2	JPEG2000	48ビットサポート
JPC	JPEG2000	48ビットサポート
JPG	JPEG JFIF	JFIFとAdobe CMYK
MRW	Konica Minolta RAW	
NEF	Nikon RAW	
ORF	Olympus RAW	
PBR	Corel PaintShop Proブラシ形式	最大3072×2048の解像度(16BASE)
PCX	ZSoft Publishers Paintbrush	すべてのサブタイプをサポート
PEF	Pentax RAW PEF、Samsung RAW	
PCT	Macintosh PICT	
PNG	Portable Network Graphics	すべてのサブタイプをサポート
PSD	Adobe PhotoShopドキュメント	RGB、グレースケール、ダブルトーン、パレット、およびグレースケールのみとして解釈される2レベルのラボカラー
RAF	FujiFilm RAW	
RAW	Pentax RAW、Leica RAW、 Contax RAW、Casio RAW、 Panasonic RAW	
RWL	Leica RAW	
sRAW	Canon sRAW	
SRW	Samsung RAW	

SVG	スケーラブルベクターグラフィックス	Windows10とクリエイターのアップデート が必 要 です。
TGA	Targa TGA	すべてのサブタイプをサポート
TIFF	Tagged Image File Format	Bilevel / RGB / Paletted / CMYK / YCrCb / LOGL / LOGLUV、Uncompressed / PackBits / LZW / ThunderScan / SGILog / CCITT / ZIP / NEXT / New-JPEG(v6.0 JPEGサポートなし) 複数 ページド キュメント のサポート Kodak RAW TIFF、Canon RAW TIFF
WBMP	Wireless Bitmap	
WEBP	Google WebP形 式	アニメーションおよび透 過 WebPファイルのサポートを含 む
WMF	Windowsメタファイル形 式	Win 3.x 配 置 可 能 メタファイル

Gemstoneで書 き込 めるファイル:

ACDC	ACDSee 写真館 ACDCイメージ	
AVIF	AV1 Image File Format	EXIFのみサポートIPTCメタデータはAVIFファイルには対応していません
基本多言語面	Windowsビットマップ	Windows 1/8/24 bpp
GIF	Graphics Interchange Format	インターレースされていないGIF 89aのみ
GPR	GoPro RAW	
GSD	Gemstoneドキュメント	レイヤーサポートを含む
JP2	JPEG2000	
JPEG	JPEG JFIF	
PCX	ZSoft Publishers Paintbrush	8および24bpp; RLE圧縮
PNG	Portable Network Graphics	1/4/8bppカラーマップ; 24 bpp RGB
PSD	Adobe PhotoShopドキュメント	RGB、グレースケール、ダブルトーン、パレット、およびグレースケールのみとして解釈される2レベルのラボカラー
WBMP	Wireless Bitmap	
WEBP	Google WebP形式	
TGA	Targa TGA	8および24bpp。RLEおよび非圧縮のトップダウンおよびボトムアップ
TIFF	Tagged Image File Format	1/8/24ビット/ピクセル、単一ページ。非圧縮、CCITT3、CCITT4、LZW、Deflate(ZIP) 、およびJPEG圧縮。調整可能なDPIタグ

10章 : ショート カット

キーボード ショート カット

宝 石 のキーボード ショート カット

Gemstone では、以 下 のキーボード ショート カット が利 用 できます。

キーボードショートカット	ショートカット
一般	
ショートカットのカスタマイズダイアログボックス	CTRL + ALT + SHIFT + K
オプションダイアログボックス	ALT + O
ヘルプファイル	CTRL + H
ファイルメニュー	
新しい	CTRL + N
オープン	CTRL + O
セーブ	CTRL + S
名前を付けて保存	CTRL + SHIFT + S
輸出	CTRL + ALT + E
出口	CTRL + Q
編集	
元に戻す	CTRL + Z
やり直し	CTRL + SHIFT + Z
コピー	CTRL + C
ペースト	CTRL + V
マスクとして貼り付ける	CTRL + SHIFT + V
ドキュメント	
ドキュメントのサイズ変更	CTRL + ALT + I
キャンバスのサイズを変更する	CTRL + ALT + C
レイヤー	
新しいブランク・レイヤー	CTRL + SHIFT + N
ファイルをレイヤーとして追加する	CTRL + SHIFT + ALT + i
重複	CTRL + J
削除	DELETE
名前変更	CTRL + ALT + R
露出	SHIFT + E

キーボード ショートカット	ショートカット
レベル	SHIFT + L
カーブス	SHIFT + U
ライト EQ	SHIFT + Q
ホワイト バランス	SHIFT + A
活 気	SHIFT + X
カラー EQ	SHIFT + O
RGB	SHIFT + G
色 を加 える	SHIFT + F
黒 と白	SHIFT + W
ネガティブ	SHIFT + I
フォト エフェクト	SHIFT + P
スキン・チューン	SHIFT + K
研 ぐ	SHIFT + S
ブラー	SHIFT + B
ノイズ・リダクション	SHIFT + N
スプリット・トーン	SHIFT + C
クラリティ	SHIFT + R
デヘイズ	SHIFT + H
勾 配 マップ	SHIFT + M
ヴィネット	SHIFT + V
ポスタライズ	SHIFT + Z
しきい値	SHIFT + T
カラー LUT	SHIFT + D
クリップ調 整 レイヤー	CTRL + ALT + SHIFT + C
テキスト レイヤーのラスタライズ	CTRL + SHIFT + T
レイヤーを下 にマージ	CTRL + SHIFT + 下
画 像 を平 らにする	CTRL + ALT +

キーボードショートカット	ショートカット
	SHIFT + E
周波数分離	CTRL + SHIFT + F
レイヤー効果	CTRL + ALT + X
マスクとして貼り付ける	CTRL + SHIFT + V
マスクの削除	CTRL + SHIFT + DELETE
反転マスク	CTRL + ALT + J
マスクの有効化 / 無効化	CTRL + SHIFT + M
選択範囲からマスク	CTRL + ALT + .
選択範囲にマスクを追加	CTRL + ALT + 、
選択範囲からマスクを引く	CTRL + ALT + -
選択範囲からのマスクの交差	CTRL + ALT + =
ピクセル・ターゲティング	CTRL + ALT + P
レイヤーの可視性を切り替える	CTRL + ,
すべてのレイヤーを表示	SHIFT + J
すべてのレイヤーを隠す	CTRL + SHIFT + Y
選択	
すべて	CTRL + A
選択解除	CTRL + D
インバース	CTRL + SHIFT + I
リファイン	SHIFT + ALT + N
選択ピクセルの削除	ALT + DELETE
スマート消去	SHIFT + ALT + F
AIセレクト・テーマ	CTRL + SHIFT + J
AIセレクトの背景	CTRL + SHIFT + K
AIセレクト・スカイ	CTRL + SHIFT + Q
輝度/カラー・レンジ	SHIFT + ALT + P
チャンネル選択	CTRL + ALT + L

キーボードショートカット	ショートカット
セーブ・セレクション	SHIFT + ALT + S
負荷の選択	SHIFT + ALT + L
セレクションの管理	SHIFT + ALT + M
オーバーレイ・オプション	SHIFT + ALT + O
フィルター	
フェイス編集	CTRL + ALT + G
空の交換	CTRL + SHIFT + ALT + R
レッドアイフィルター	Y
修理ツール	ALT + P
スキン・チューン	K
透かしを入れる	SHIFT + ALT + W
ヴィネット	SHIFT + ALT + V
特殊効果	CTRL + ALT + S
ティルト・シフト	SHIFT + ALT + X
穀物	ALT + G
パースペクティブ補正	CTL + ALT + D
ディストーション補正	ALT + Z
レンズ補正	CTRL + SHIFT + C
液化	CTRL + SHIFT + ALT + L
露出	ALT + X
レベル	L
オートレベル	ALT + J
トーンカーブ	CTRL + SHIFT + A
ライトEQ	Q
デヘイズ	CTRL + ALT + H
ドッジ＆バーン	D
ホワイトバランス	A

キーボードショートカット	ショートカット
カラーEQ	O
モノクロに変換	W
スプリット・トーン	SHIFT + ALT + T
トーンホイール	ALT + Q
カラーホイール	SHIFT + ALT + H
カラーLUT	ALT + M
研ぐ	ALT + N
ブラー	ALT + U
ノイズ	N
クラリティ	ALT + C
ディテールブラシ	I
色収差	ALT + Y
ツール	
ショートカットのカスタマイズ	CTRL + SHIFT + ALT + K
オプション	CTRL + O
表示	
プルーフカラー	CTRL + Y
ズーム・イン・ボタン	CTRL + +
ズームアウトボタン	CTRL + -
100%	/
画面にフィット	CTRL + 0
定規	CTRL + T
ガイドラインへのスナップ	CTRL + SHIFT + G
すべてのガイドラインをクリア	CTRL + SHIFT + ;
ロックガイドライン	CTRL + ALT + ;
ガイドラインを隠す	CTRL + ;
窓	

キーボード ショートカット	ショートカット
調整	F4
カラー	F6
ヒストグラム	F8
歴史	F9
インフォパレット	F10
レイヤー	F7
ナビゲーター	F3
クイックアクション	F11
ツールバー	
手	H
移動	V
作物	CTRL + SHIFT + C
AIオブジェクトの選択	CTRL + U
長方形の選択	CTRL + R
楕円の選択	CTRL + I
投げ縄	CTRL + L
ポリゴン選択	CTRL + P
ブラシの選択	CTRL + B
魔法の杖	CTRL + W
スポイト	CTRL + SHIFT + U
ブラシ	B
充填	CTRL + F
グラデーション	CTRL + G
カーブ	CTRL + SHIFT + B
長方形	U
楕円	CTRL + SHIFT + E
ポリゴン	CTRL + SHIFT + P
ライン	CTRL + SHIFT + L

キーボードショートカット	ショートカット
アロー	CTRL + ALT + A
テキスト	T
消しゴム	E
スマート消去ブラシ	CTRL + E
色の交換	X
前景色の設定	CTRL + [
背景色の設定	CTRL +]
メニューALTコマンド	
ファイル	ALT + F
編集	ALT + E
ドキュメント	ALT + D
レイヤー	ALT + L
選択	ALT + I
フィルター	ALT + K
ツール	ALT + T
表示	ALT + V
窓	ALT + W
ヘルプ	ALT + H

ACDSee RAWキーボードショートカット

ACDSee RAWでは、以下のキーボードショートカットが使用できます。

キーボードショートカット	ショートカット
一般	
ショートカットのカスタマイズダイアログボックスを開く	CTRL + ALT + SHIFT + K
ヘルプファイル	CTRL + H
ファイルメニュー	
次の画像を表示する	ページダウン 3
前の画像を表示する	ページアップ 9
フィルムストリップの最初の画像に切り替える	ホーム
フィルムストリップの最後の画像に切り替える	終了
編集	
元に戻す	CTRL + Z
やり直し	CTRL + Y
削除	DELETE
視聴	
画像を表示エリアに合わせる	SHIFT + 8
画像の幅を表示領域に合わせる	ALT + 右矢印
画像の高さを表示領域に合わせる	ALT + 下矢印
ズームイン	+
ズームアウト	-
フルスクリーンモードの切り替え	F
ヒストグラムの開閉を切り替える	H
スナップショットペインの開閉を切り替える	P
現像プリセットペインを開く	CTRL + SHIFT + P
履歴ペインを開く	CTRL + SHIFT + U

キーボードショートカット	ショートカット
	F9
ヒストグラムペインを開きます。	CTRL + SHIFT + H
	F7
	H
ACDSee RAWの使用	
ハンドツールへの切り替え	スペースバー
露出警告の切り替え	E

マウスショートカット

以下のマウスショートカットを使って、素早く画像を調整します。

簡単に参照できるようにこのページを印刷するには、右クリックして**印刷**...を選択します。

ショートカット	結果
シフト＋クリック	グループを開いたときに、ペインの自動折りたたみ機能をオフにします。
シフト＋マウスホイール	スライダーを大きく調整する。
スペースキー＋クリック＋ドラッグ	マウスをドラッグして画像をスクロールします。画像を拡大したときに使用する。
右クリック	任意のスライダをデフォルト値にリセットする。
スライダーの上にマウスホイール	スライダーの微調整を行う。カーソルをスライダーの上に置き、上下にスクロールします。
画像の上にマウスホイール	ブラシのサイズを調整します。画像の上にカーソルを置き、上下にスクロールしてペン先の幅を調整します。
シフト＋マウスホイール	フェザリングを調整します。画像の上にカーソルを置き、上下にスクロールしてフェザリングを調整します。

11章：用語集

用語集

A

絶対比色

一般的にプルーフに使用されるレンダリング・インテント。デバイスに依存しない色空間に基づき、利用可能な色域内の色は完全に再現し、色域外の色は(彩度を犠牲にして)再現可能な最も近い色相まで低減する。

エイリアシング

ピクセルに起因するエッジのギザギザ。解像度の低い画像や拡大した画像でよく発生する。ジャギーを参照。

アンカー

選択範囲などのオブジェクトを画面、ページ、画像の位置に固定する方法。

アンチエイリアス、アンチエイリアシング

ギザギザの線、つまり「ジャギー」を減らすためのソフトウェア技術。グレーの濃淡とカラーを使い、隣接するピクセル間のコントラストを滑らかにする。

アスペクト比

画像の幅と高さの比率。例えば、アスペクト比3:1の画像は、横幅が縦幅の3倍になる。

方位角

画像の細部のエッジから伸びる影の角度。Gemstoneでは、画像にエンボス効果を適用する際に方位をコントロールできます。

B

バックグラウンド処理

ユーザーの操作なしで機能するタスクやプログラム。

帯域幅

一定時間内にネットワーク接続を通じて送信できるデータ量。帯域幅の単位はキロビット/秒(Kbps)。

バレルの歪み

樽型ディストーションでは、写真は中心から外側に膨らんで見える。

ビット

ビットはコンピュータ・メモリの小さな単位である。画像の色深度は、色情報を保存できるビット数によって制限されます。例えば、8ビットRGB画像では、カラーチャンネルごとに256の異なるカラー値を保存することが可能です。同様に、18ビット画像では、色チャンネルごとに65,536の異なる色値を保存することが可能です。

ブラックポイント

画像の最も暗い部分。ブラックポイントを調整することで、画像の黒の強さをコントロールできます。

ブレンド・モード

ツールの効果や選択したオブジェクトの外観を変更するフィルター。

明るさ

画像の光の強さ。明るさを調整することで、画像を明るくしたり暗くしたりすることができます。

ブラシ

エフェクトや調整を適用したいピクセルを切り分けたり、示したりするためのツール。描画ツールのブラシを使って、画像に色を描くことができます。スマートブラッシングを参照。

C

色収差

レンズのアーチファクトで、写真のコントラストの高い部分にフリンジが生じることがある。

シーエムワイケー

シアン、マゼンタ、イエロー、ブラック(キー) を原色とするカラーモデル。

カラーキャスト

彩度と明度はそのままに、画像の色相を変える。例えば、多くのデジタルカメラでは、わずかに青みがかった写真が撮れる。Gemstone には、不要な色かぶりを除去するツールが含まれている。

カラーチャンネル値

単一色のすべてのピクセル情報を含む。グレースケール画像には1つのチャンネルがあり、RGB画像には3つのチャンネルがある。色の編集時にRGB値を調整することができます。

色域

プリンターやモニターなどのデバイスが生成または表示できる色の範囲。

カラーマネジメント

プリンターから出力される色がモニターで見る色と一致するように、コンピューターの設定を調整するプロセス。

色空間

色空間には、デバイス非依存型とデバイス依存型の2種類がある。RGBのようなデバイスに依存しない色空間は、すべての可能な色を記述する。デバイス依存色空間は、特定のデバイスが再現できる(デバイス非依存色空間からの) 色のサブセットを記述します。デバイス依存の色空間は、色が正確に再現されるように、デバイス間 (たとえば、モニターからプリンターへ) で色をマッピングするために使用されます。

圧縮

データを、元のデータよりも少ない容量で保存できる形式に変換する処理。

コンタクトシート

物理的またはデジタルページで、通常はグリッド形式で、一連の小さな画像を含む。

コントラスト

画像の色と明るさの違いを測定する。

コンバート

ファイルをあるフォーマットから別のフォーマットに変更する。例えば、ファイルサイズを小さくするために、ファイルをビットマップ(.bmp) からJPEG(.jpg) に変換する。

クロッピング

不要な画像領域を削除します。

D

ドック

ツールバー、ウィンドウ、またはペインを異なる画面領域に取り付ける。

DPI(ドット/インチ)

画像の解像度を測定する。たとえば、92 DPIとは、水平方向に92ドット、垂直方向に92ドットを意味し、1平方インチあたり8,464ドットに相当する。1インチあたりのドット数が多いほど、解像度と画質が高くなる。

ダイナミック・レンジ

画像のダイナミックレンジは、デジタルカメラのセンサーのダイナミックレンジに直接関係します。デジタルカメラのセンサーのダイナミックレンジが広ければ、シャドウやハイライトを切り取ることなく、最も暗いシャドウと最も明るいハイライトを同時に捉えることができる。(RAW画像はデジタルカメラのセンサーのダイナミックレンジを保持します。) 画像のトーンレンジを調整すると、画像のダイナミックレンジがモニターや写真でどのように表現されるかが変わります。

E

標高

画像上の仮想光源の高さ。光源の仰角は方位角と連動し、立体的なエンボス効果を生み出す。

エンコード

ファイル形式の書き込み(または保存) 。

暗号化

データを安全な形式に変換する方法。暗号化されたファイルを読むには、デジタルパスワードかキーが必要です。

EXIF(交換可能画像ファイル)

主にJPEG圧縮を使用した画像などの情報を保存するための規格。ほとんどのデジタルカメラはEXIF情報を作成し、画像ファイルに埋め込む。例えば、EXIF情報には、シャッタースピードやフラッシュを使用したかどうかの詳細を含めることができる。

輸出

あるアプリケーションから別のアプリケーションへデータを移動する。エクスポートするアプリケーションは、相手側のアプリケーションが理解できる形式でデータを配置します。

露出

露出とは、デジタルカメラのセンサーが光にさらされている時間のこと。

F

フェザー

画像のエッジをソフトにして背景に溶け込ませる。

ファイル形式

ファイル内の情報をエンコードする媒体。各タイプのファイルは、それが含む情報をどのように整理するかを指定する異なるファイル形式を持っています。

フィルター

エンボス加工やセピア調など、画像に効果を加えることができるプログラム。

魚眼ディストーション

魚眼ディストーションでは、写真が球体に巻き付いたように、中心から外側に膨らんで見える。

G

ガンマ

モニター、スキャナー、プリンターが表示できる色の値の範囲。この値を調整することで、光のスペクトルの強さが増減する。

グレースケール画像

濃淡の異なるグレーで構成されたイメージ。

H

ハイライト

ハイライトとは、画像の最も明るい部分、または最も白い部分のこと。

ヒストグラム

ヒストグラムは、画像のシャドウとハイライトのダイナミックレンジを表示するグラフです。

ハイシエラ

色相、彩度、明度の頭文字をとったもの。

色相

画像内で優勢な色。

I

画像解像度

画像の細部と色の品質。また、モニターやプリンター出力の品質を表すのにも使われる。

補間

近傍のピクセルを使用して、拡大画像に追加された新しいピクセルの色を推定する処理。例えば、デジタル画像を拡大するときに補間が使われることがある。

J-K

ジャギー

解像度の低い画像に表示される個々のピクセル。画像にピクセルがあると、線や曲線がギザギザに見える。

L

レンズのケラレ

レンズが画像の隅々まで光を行き渡らせることができないため、画像の隅が異常に暗くなること。

ロスレス圧縮

すべての画像データと画質を保持する圧縮形式。

ロスレス回転と反転

画質を損なうことなくJPEG画像を回転させる。これは、8の倍数または16の倍数の寸法を持つ画像に最適です。

ロッシー圧縮

不要なデータを削除しようとする圧縮の一種。このデータ損失は画質に影響を与える可能性がある。

M

マーキー

画像の選択部分を識別するための破線枠。ツールによっては、マーキーのサイズを変更したり移動したりすることができます。

メタデータ

画像とその撮影方法に関する情報。例えば、デジタルカメラの画像のメタデータには、撮影日時、シャッタースピード、カメラの露出設定、フラッシュ使用の有無などが含まれる。

モノクロ画像

単一色を含む画像。

N

ノイズ

同じ色領域でさまざまなピクセル色を使用した場合に生じる効果。ノイズは、ISO感度が高い画像やシャッタースピードが遅い画像で発生することが多い。

O

不透明度

画像や選択範囲に適用したときのエフェクトの見え方を決定します。高い不透明度はより強固な効果を生み、低い不透明度はほとんど見えない効果をもたらす。

露出オーバー

露出オーバーの画像はハイライトが多すぎて、色あせて見える傾向がある。通常、デジタルカメラのセンサーを長時間光にさらすと露出オーバーになります。

P-Q

パニング

ズームした画像を縦、横、斜めに動かして、画像の特定のエリアを表示する。

知覚的

ある色域内のすべての色を別の色域内に収まるようにスケーリングするレンダリング・インテント。色そのものよりも色と色の関係をより正確に保つため、写真画像に最適。

遠近法の歪み

遠近法の歪みは、広角レンズや望遠レンズによって引き起こされ、大きなものや遠くのものの遠近感が歪む。例えば、高いビルの写真を撮ると、上から下まで同じ幅のビルでも、上の方が狭く見えることがある。

ピンクッション・ディストーション

ピンクッション歪みでは、写真が中心に向かって内側に縮んで見える。

ピクセル(PICture ELement)

行と列に配置されたデジタル画像の最も小さい可視部分。

プラグイン

より大きなプログラムに機能を追加するソフトウェア・モジュール。

PPI(ピクセル/インチ)

画像の表示方法の測定。1インチあたりの画素数が多いほど高画質になる。

プリセット

プリセットには画像補正の設定が含まれています。プリセットを作成して使用すれば、適用する設定がすべての画像で同じになり、一貫性が保たれます。

原色

ブレンドすることで別の色を作り出すことができる色。例えば、RGBカラーモデルでは、赤、緑、青が原色である。

R

ラスターイメージ

ピクセルの矩形グリッドで構成される画像。各ピクセルは、その色、サイズ、画像内の位置に関する定義された値を含む。その結果、画像のリサイズが画質に影響することがある。

RAW

画像ファイルフォーマット。RAWファイルには、デジタルカメラのセンサーで撮影されたすべての画像データが含まれています。RAWファイルはカメラで処理されません。

レッド・アイ

赤目は、デジタルカメラのフラッシュの光が被写体の目の網膜に反射して起こる。被験者の目は通常の色ではなく、赤く見える。

相対比色

入力デバイスと出力デバイスの両方の色域に正確に収まる色をマッピングするレンダリングインテント。両方の色域外の色が単一色にマッピングされる可能性があるため、単一色または限定色の画像に最適です。

レンダー

スクリーンに画像を描く。

レンダリング・インテント

ある色域から別の色域に色をマッピングするために使用される手法。レンダリングインテントには、「知覚的」、「相対比色」、「彩度」、「絶対比色」の4種類があります。

決議

ピクセル、ドット / インチ、ピクセル / インチで測定される画像の品質と鮮明さ。

RGB

赤、緑、青を原色とするカラーモデル。

鳴り響く人工物

画像の圧縮やリサイズによって生じる、被写体の縁の歪み。

S

飽和

色の純度。彩度が高いとグレーが多くなる。

彩度(レンダリングの意図)

ある色域から別の色域まで彩度を維持するレンダリング・インテント。色の鮮やかさよりも、表現されている実際の色が重要でない画像に最適。

セレクション

選択ツールで定義した画像の一部。マーキーがセレクションを囲む。ACDSee Gemstone フォトエディター 15には、選択ツールが含まれています。

セピア

セピア調の画像は茶色の濃淡で構成されている。古い写真の多くはセピア色をしている。

研ぐ

シャープツールは画像をシャープにするツールです。元の画像はわずかにぼやけている。このぼかした画像は元の画像から差し引かれ、元の画像のエッジが明らかになる。これらのエッジは、コントラストを上げることでシャープにすることができる。

シャープネス

画像のシャープさは、主にデジタルカメラのレンズとセンサーによって決まります。また、画像内のエッジ間のコントラストを上げることで、シャープさの錯覚を作り出すこともできる。

ショートカットメニュー

プログラム内で右クリックすると表示されるメニュー。コンテキストメニューと呼ばれることもある。

スマートブラッシング

特定の色、輝度値、または色と輝度の組み合わせに的を絞ったブラッシング。スマートブラシは、ブラシストロークの中心にあるピクセルと同じような値を持つピクセルにのみ作用し、それらのピクセルに調整を適用することができます。

ソフトプルーフィング

コンピュータのモニターを校正装置として使用すること。モニターには、プリンターでレンダリングされたときの色の見え方のシミュレーションが表示されます。

T

サムネイル

フルサイズ画像の小さなプレビュー。

U

露出不足

露出不足の画像は影が多すぎる。通常、デジタルカメラのセンサーに十分な時間光を当てないと、画像は露出アンダーになる。

V

ベクター画像

ピクセルではなく、個々のオブジェクトで構成される画像。数式が対象を定義する。ベクター画像のサイズを調整しても、画像はその鮮明さと品質を保つことができます。

W

ウォーターマーク

通常、著作権保護のために画像に追加される背景テキストやグラフィック。

ホワイトバランス

色かぶりを除去し、正しく照明された写真を作成します。撮影前にカメラの設定を使って正しいホワイトバランスを適用するか、Gemstone でホワイトバランスを補正することができます。

ホワイトポイント

最も明るいイメージエリア。ホワイトポイントを調整することで、画像の白の強さをコントロールできます。

Z

ズーム

Gemstone 、ズームとは画像の表示倍率を増減させることを指す。表示スケールを大きくして、画像の一部または特定の画像の詳細を表示します。表示スケールを小さくして、画像の一部または全部を表示する。