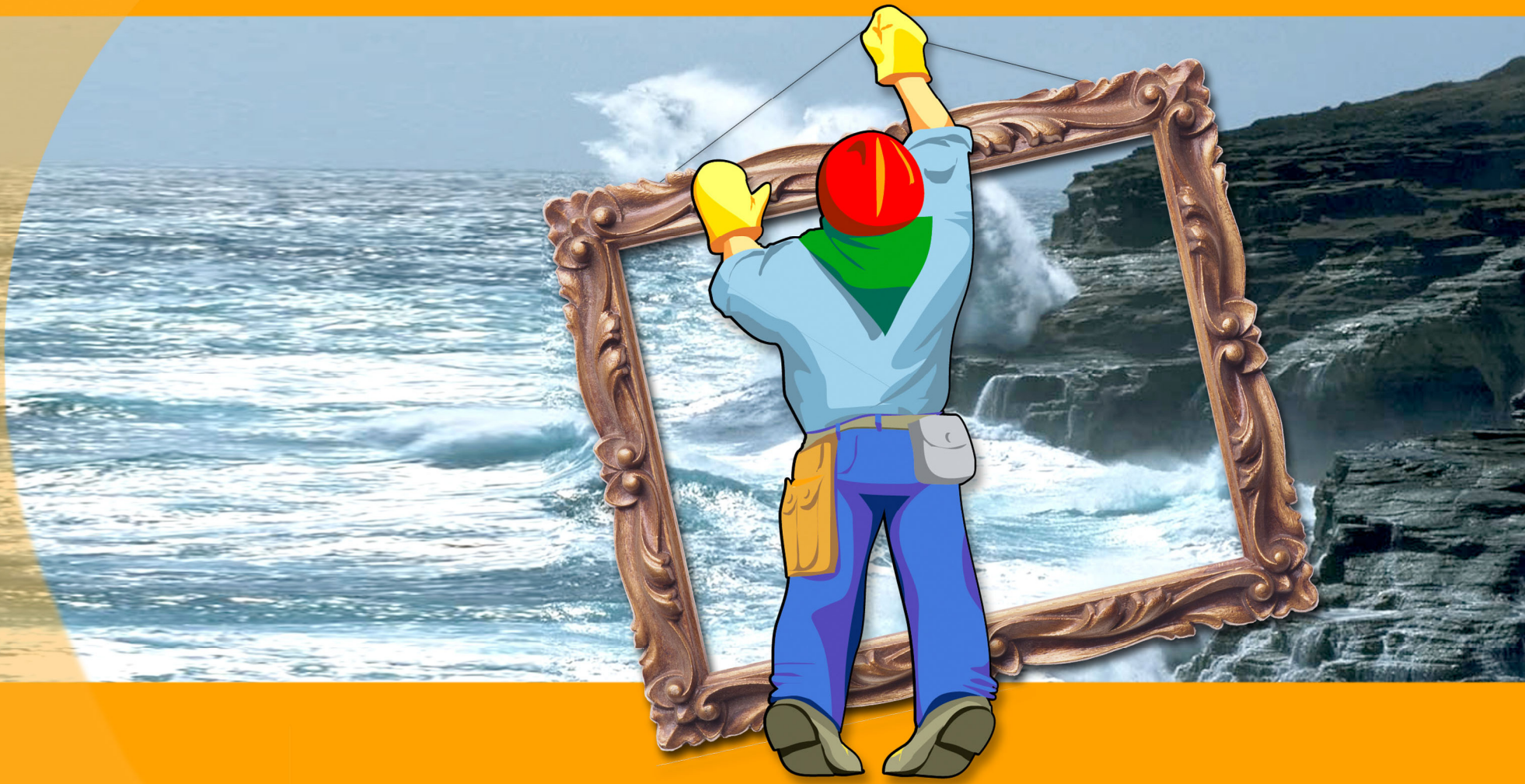




Frame Suite

Frame your memories!



AKVIS Frame Suite

AKVIS Frame Suite は、写真を飾るための印象的なエッジ効果を集めたものです。ソフトウェアは、**多くの種類の効果的なフォトフレーム** (クラシックからファンシーなフレーム サンプルまで)の提供と、**ユーザ パターンを生成**したりする機能を備えています。

芸術的: フォトフレームは、イメージ ファイルに最終タッチを付け加え、見た目の完成度と芸術性を付加します。気分や季節に応じて厳格なイメージ、またはカラフルな修飾で仕上げることができます。

お誕生日カードを飾ったり、結婚アルバムを作成したりするために本プログラムを活用することができます。どんな写真でもエレガントに仕上げることができます。

オリジナル: ご自身で独自の個性的なフレームを作成することができます。正方形や長方形のパターンをグラフィックスファイルとして保存し、オリジナルのフォトフレームの作成に使用します。驚くほどの効果が得られます。

フレキシブル: **Frame Suite**に含まれるフォトフレームを使えばお手持ちの写真を簡単に装飾することができます。フレームの色、形状、スタイルを選択すると、すぐにその効果を適用できます。レイヤが好みであれば、**透過フレーム**を適用します。することで、下のレイヤを背景に保存することができます。

お好みに合ったフレームができたなら、それをプリセットとして保存して、他の写真に後で利用することができます。

新しいフレームをどんどんコレクションできるように設計されています。

本プログラムは、**2つのバージョン 独立したプログラム (スタンドアロン)** および**フォトエディタ用プラグイン**として提供されます。

Windowsでのインストール

最低システム要件:

- Pentium II;
- オペレーティング システム: Windows 2000/XP/NT/2003/Vista;
- 512 Mb RAM;
- 50Mb ハード ディスク 空き 容量;
- インストール済み画像編集ソフトウェア.

注意: このプログラムをコンピュータにインストールするには、管理者権限が必要です。

プログラムをインストールするには、以下の手順を実行します。

- **akvis-frame-suite-setup.exe**または**akvis-frame-suite-setup_shareedge.exe**をダブルクリックします。
- インストールを続行する場合は、ライセンス契約書を読み、同意する必要があります。
- [はい。全てのライセンス条項に同意します] チェック ボックスをオンにして、[次へ]をクリックします。

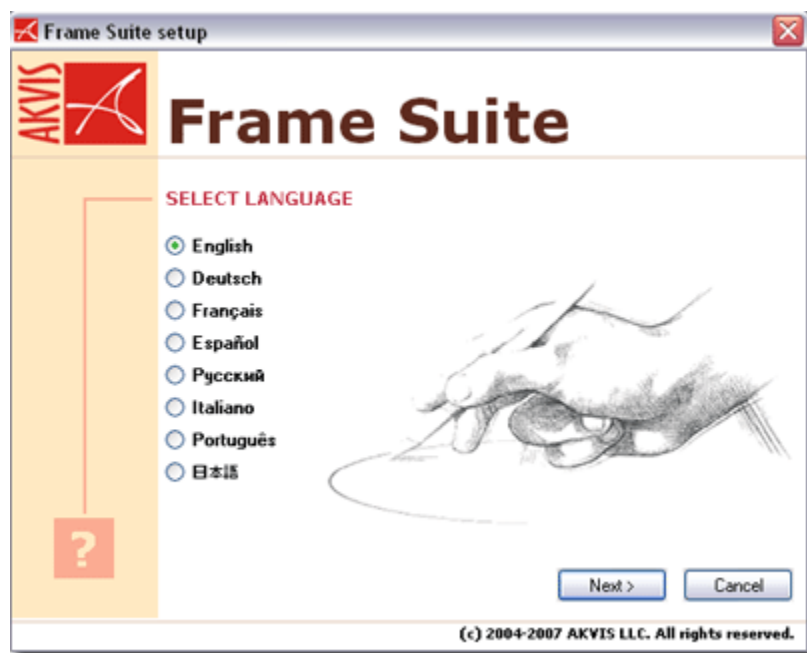


Fig. 1.

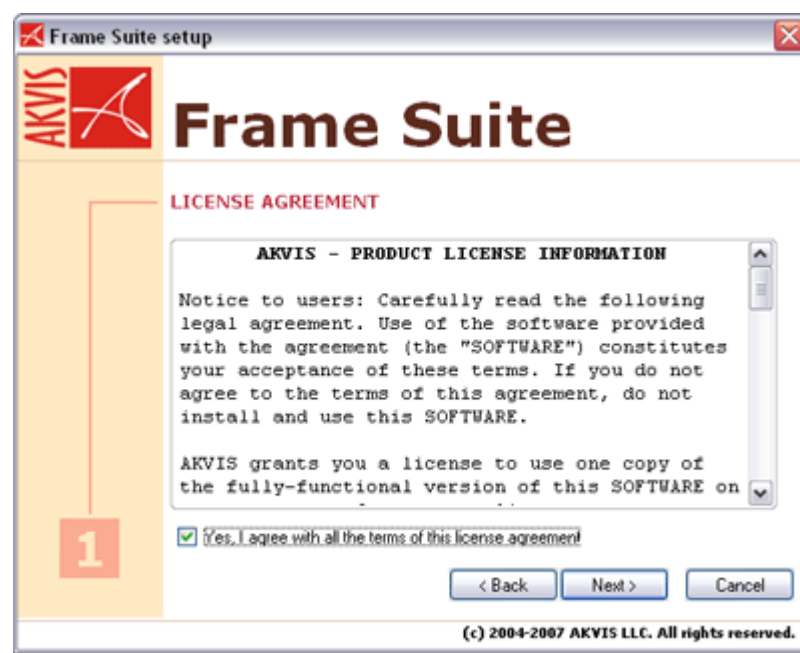


Fig. 2.

- リストから使用するフォトエディタを選択し、[次へ] をクリックします。
リストに目的のフォトエディタが表示されない場合は、[他フォトエディタ] チェックボックスをオンにして、[検索] をクリックして目的のフォトエディタのプラグイン フォルダ (C:\Program Files\Corel\PhotoPaint\Plugins など) を指定します。(fig. 3)
- プログラムのショートカットの作成先として、[スタート] メニュー上のフォルダを指定し、[次へ] をクリックします。(fig. 4)

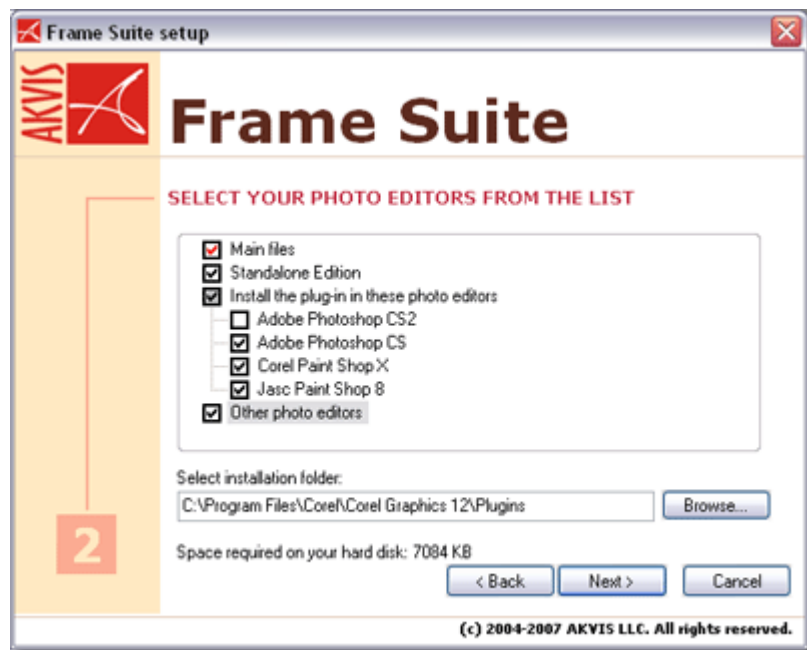


Fig. 3.

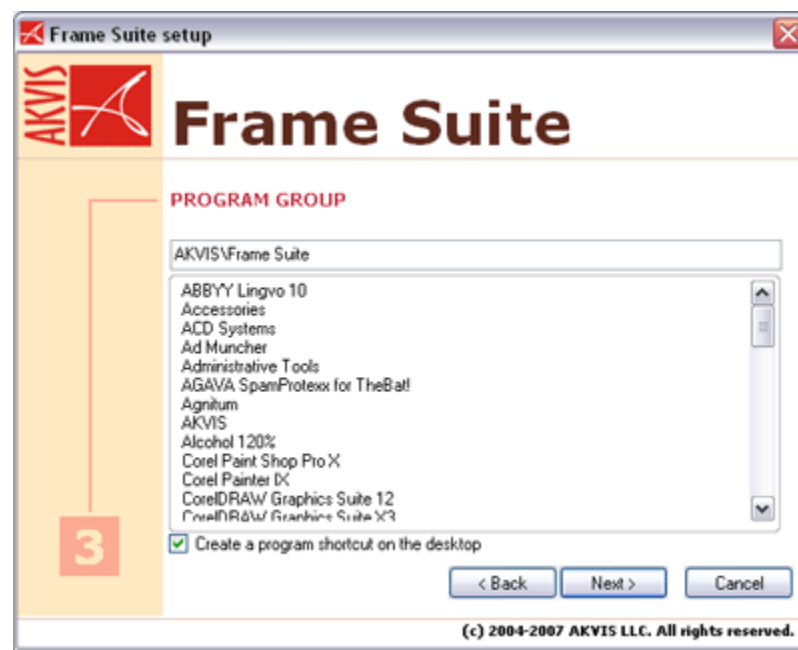


Fig. 4.

- インストール処理が開始されます。(fig. 5)
- インストール処理が完了すると、インストール終了画面が表示されます。

AKVIS ニュースレターの購読を希望する場合は、該当するチェックボックスをオンにして、電子メール アドレスを入力します。(fig. 6).

- [終了] をクリックして、セットアップ ウィザードを閉じます。

スタンドアロンバージョンの**AKVIS Frame Suite**のインストールが完了すると、[スタートメニュー]に **[AKVIS - FrameSuite]** という新しいメニュー、およびデスクトップ上にショートカットが作成されます。

AKVIS Frame Suite のインストールが完了すると、フォトエディタの [フィルタ] ([効果]) メニュー内に **[AKVIS] - [FrameSuite]** という新しいメニューが表示されるようになります。

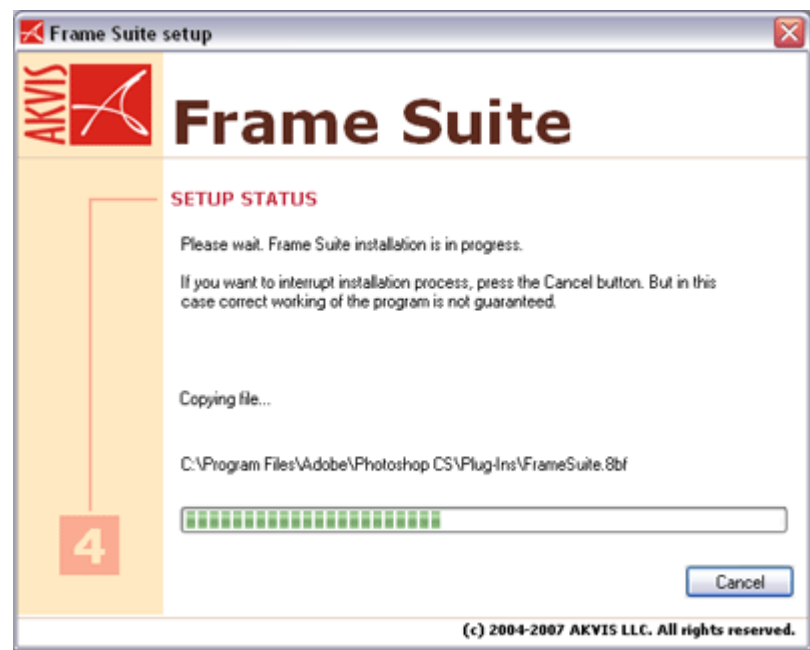


Fig. 5.

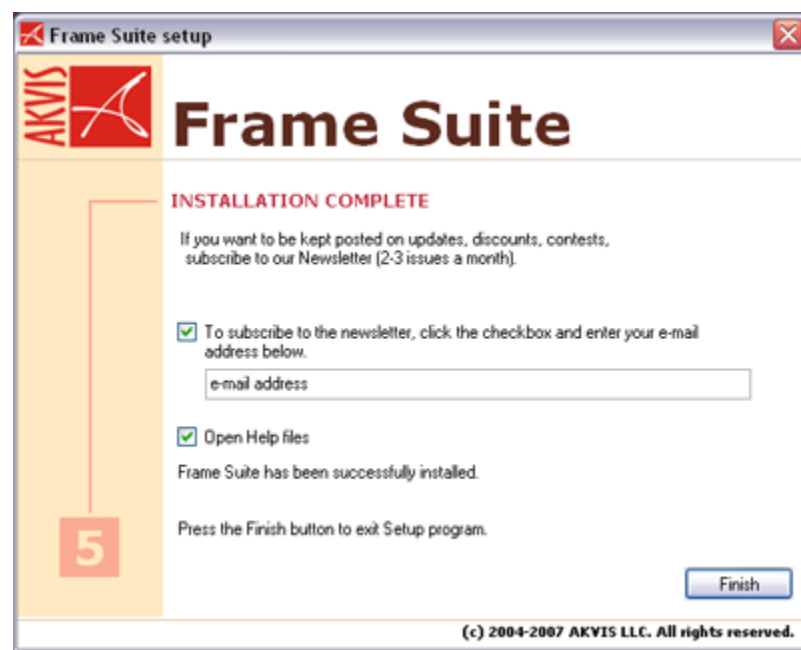


Fig. 6.

Macintoshでのインストール

最低システム要件:

- Mac OS X 10.3.9, PowerPC G3;
- 512 MB RAM;
- 60 Mb のハード ディスク空き容量;
- インストール済み画像編集ソフトウェア.

注意: このプログラムをコンピュータにインストールするには、管理者権限が必要です。

プログラムをインストールするには、以下の手順を実行します。

- 仮想ディスク**akvis-frame-suite-setup.dmg**をクリックします。使用許諾書ダイアログボックスが表示されます。(fig. 1).
- ライセンス契約書を読み、[Agree] をクリックします。
- **AKVIS Frame Suite**および**AKVIS Frame Suite Plug-in** ファイルが表示されます。**AKVIS Frame Suite**を**アプリケーション** フォルダにドラッグします。**AKVIS Frame Suite Plug-in**フォルダをご使用のフォトエディタの**プラグイン** フォルダにドラッグしてください。(fig. 2).

AKVIS Frame Suite のインストレーションが完了したら、ご使用のフォトエディタのメニュー[フィルタ(効果)]に新しいタブ[**AKVIS** ->[**Frame Suite**]]が表示されます。

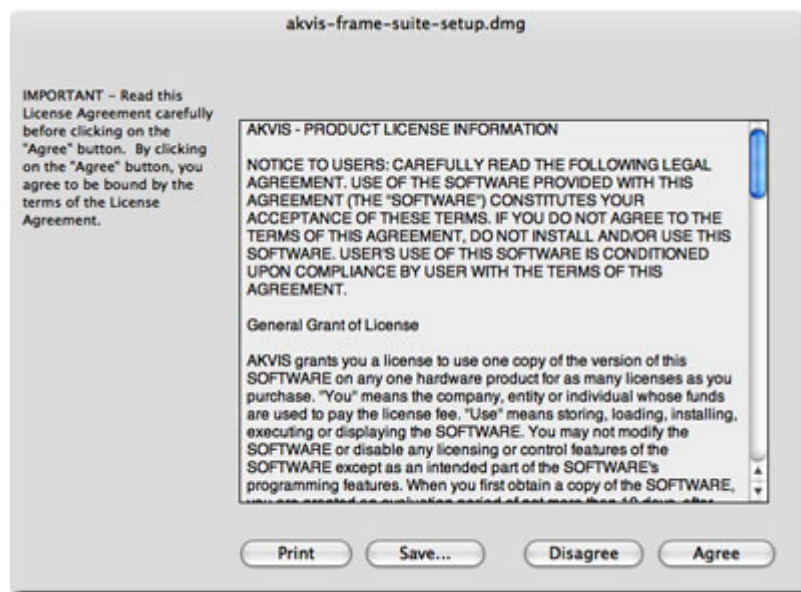


Fig. 1.

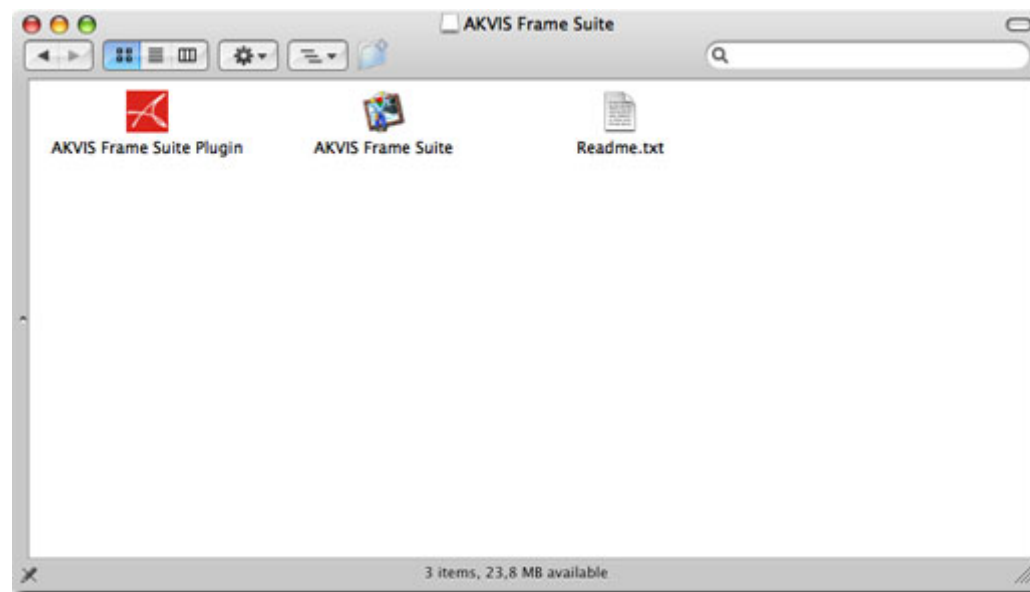


Fig. 2.

プログラムの登録

AKVIS Frame Suiteのライセンスは、シェアエッジの Web サイト (www.shareEDGE.com) からオンラインで購入することができます。クレジットカードまたは銀行振込での購入が可能です。購入情報は暗号化通信により高度なセキュリティで保護されますので、第三者によって傍受されることはありません。

購入手続きが完了すると、シリアル番号が電子メールで送信されます。

シリアル番号を受け取ったら、プログラムの登録処理へ進んでください。

プログラムを登録するには、以下の手順を実行します。

1. **AKVIS Frame Suite**のバージョン情報 ウィンドウを開きます(fig. 1).

このウィンドウは、**AKVIS Frame Suite** を起動すると表示されます。また、**Adobe Photoshop** を使用している場合は、[ヘルプ] メニューから [プラグインについて]、[LightShop] とクリックしても表示されます (Macintosh では、[Photoshop] -> [プラグインについて] -> [LightShop])。

2. バージョン情報ウィンドウで [登録/購入] をクリックします。
3. お客様名 (プログラムはこの名前で登録されます) を入力します。
4. シリアル番号を入力します。

5. アクティベーション方法 (直接接続またはメール送信) を指定します。直接接続を利用してアクティベーションを行う方が安全かつ迅速に処理が行えますので、弊社ではその方法を推奨しています。なお、アクティベーション処理を進めるには、インターネットに接続する必要があります。

6. [登録]ボタンをクリックします。これで登録は完了です。

メールでのアクティベーションを選択した場合は、メール添付で受信した**Frame Suite.lic** ファイルを以下フォルダに置いてください。

Windows 2000、XP、NT、2003の場合 : AKVIS の Shared Documents の All Users の Documents and Settings フォルダ
Windows Vistaの場合 : AKVIS の Public Documents の Public フォルダ
Macintoshの場合: ホームディレクトリ。



Fig. 1.



Fig. 2.

ワークスペース

AKVIS Frame Suite は、独立したスタンドアロン プログラムとしても、またご使用のフォトエディタのプラグインとして実行することができます。

次の手順で、プラグイン版の**AKVIS Frame Suite** を実行することができます。**Adobe Photoshop** では、メニュー [Filter] - [AKVIS] - [Frame Suite]を選択します。**Paint Shop Pro** では、[効果] - [Plugins] - [AKVIS] - [Frame Suite]を選択します。**Corel PHOTO-PAINT** では、メニューコマンド [効果] - [AKVIS] - [Frame Suite]を選択します。

スタンドアロン バージョンの**AKVIS Frame Suite** は、以下の手順で実行できます。

- **Windows** コンピュータでは:
 - メイン メニューから: [スタート]をクリックし、ポップアップ メニューから**AKVIS – Frame Suite**を選択します。
 - デスクトップにあるプログラムのショートカットを使って: マウスカーソルを**AKVIS Frame Suite** プログラムアイコンに合わせてダブルクリックします。.
- **Macintosh** コンピュータでは:
 - ファインダを使って: ファインダ ウィンドウにサイドバーからアプリケーションを選択し、**AKVIS Frame Suite** を選択してダブルクリックします。

AKVIS Frame Suite のワークスペースは次のようになります。(Fig. 1)

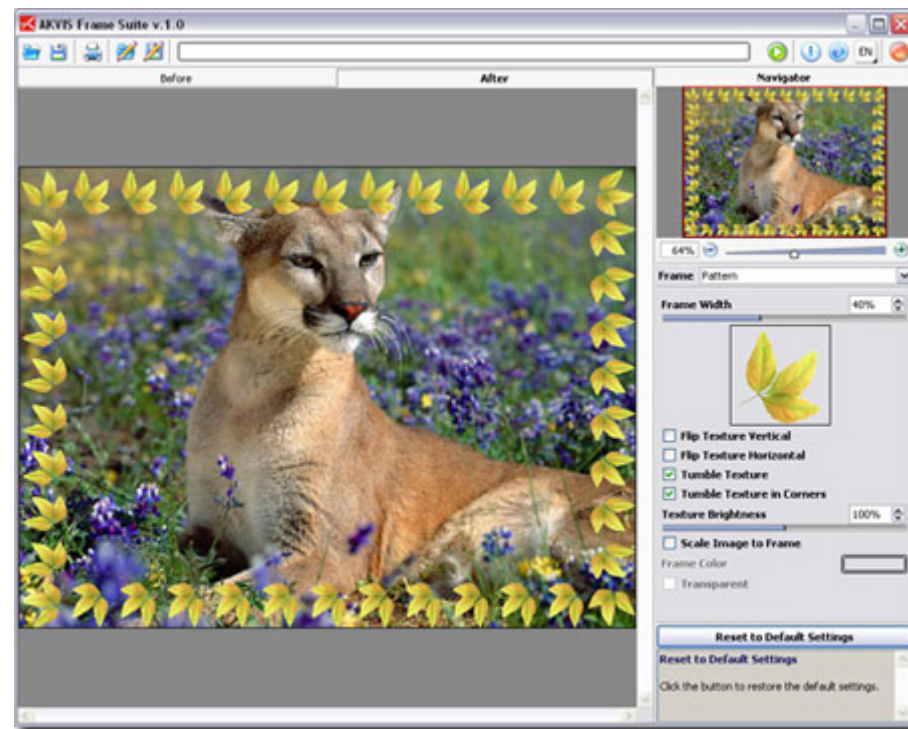


Fig. 1.

AKVIS **Frame** **Suite** のほとんどの領域は、**処理前**と**処理後**の2つのタブのある**イメージ** **ウィンドウ**で閉められます。**処理前**タブには、元のイメージが表示されています。**処理後**には、フレーム付きのイメージが表示されます。**Tab-**キーを使って、切り替えることができます。元のイメージをフレーム付きのイメージと比較するには、**処理後**タブのイメージの任意の位置を左クリックします。

ウィンドウ上部には、ステータス行付きの**コントロール パネル**があり、処理ステータスの表示と以下のボタンがあります。

- ボタン  (スタンドアロン版のみ)を使って、処理するイメージ ファイルを開きます。
- ボタン  (スタンドアロン版のみ)を使って、フレームの付いたイメージをディスクに保存します。
- ボタン  (スタンドアロン版のみ)を使って、イメージを印刷します。
- ボタン  を使って、プリセット (選択したフレームのユーザ設定)を保存します。設定は、別のファイルとして、**.frame**拡張子付きで保存されます。
- ボタン  を使って、ユーザ プリセットをロードしたり、保存することができます。
- ボタン  を使って、選択したフレームをイメージに適用します。
- ボタン  (プラグインでのみ有効) を使って、結果を適用し、**AKVIS Frame Suite**を終了します。
- ボタン  を使って、プログラムの情報を表示します。
- ボタン  を使って、プログラムのヘルプを表示します。
- ボタン  を使って、インタフェース言語を選択することができます。インタフェースを他の言語に切り替えるには、ボタン  を左クリックして、リスト メニューから目的の言語を選択します。
- ボタン  を使って、結果を適用することなく、プラグインを終了します。

ナビゲータ ウィンドウを使って、イメージを移動したり、大きさを変えられます。赤いフレームは、イメージウィンドウに表示されている部分のイメージを表します。(fig.2).

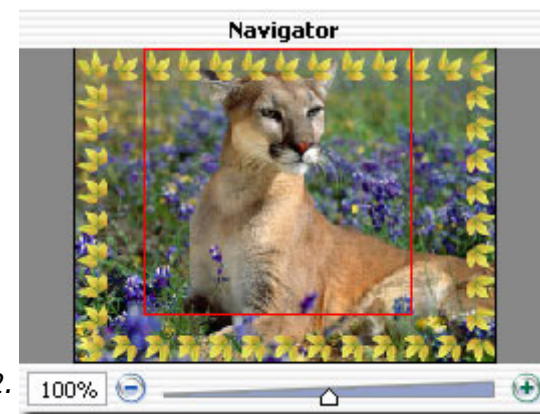


Fig. 2.

赤いフレームをイメージウィンドウに表示したいイメージの部分にドラッグします。赤いフレームを移動するには、カーソルをフレームの内側に置き、左マウスボタンをクリックしてそのまま、フレームをドラッグします。

他の方法として、キーボードのスペースバーを押したままイメージウィンドウスクロールして、左マウスボタンでイメージをドラッグします。

イメージウィンドウ内のイメージのスケールをボタン  と  を使って、またはウィンドウ下部のスライダーを使って変更することができます。ボタン  をクリック、またはスライダーを右に移動することで、スケールを大きくすることができます。ボタン  をクリック、またはスライダーを左に移動することで、スケールを小さくすることができます。

イメージのスケールは、スケールフィールドに新しい値を入力し、**Enter**キー(Macintoshでは**Return**)を、押すことで変更することもできます。

その他の方法として、キーの組み合わせを使って、スケールを変更することができます: **+** と **Shift++** (Macintoshでは**Shift++**)でスケールを拡大、**-** と **CTRL+-** (Macintoshでは**Command+-**)で縮小します。

イメージウィンドウ内のイメージをスクロールするには、スペースバーを押したまま、左マウスボタンを使って、イメージをドラッグします。

ナビゲータの下には、設定パネルがあり、選択したフレームのパラメータを調整することができます。

デフォルトに戻すボタンを使って、パラメータをデフォルト値に戻すことができます。

設定パネルの下には、ヒントフィールドがあります。**AKVIS Frame Suite**の説明や、選択したフレームのパラメータの説明が表示されます。

機能について

AKVIS Frame Suite は、独立したスタンドアロン プログラムとしても、またご使用のフォトエディタのプラグインとして実行することができます。

以下の手順に従って、プラグイン バージョンの **AKVIS Frame Suite** を使って、イメージにフレームを追加してください。

1. フォトエディタで画像を読み込みます。(fig. 1).
2. プラグイン **AKVIS Frame Suite** を呼び出します。 **Adobe Photoshop** では、メニュー アイテム[フィルタ]- [AKVIS] - [Frame Suite]。 **Paint Shop Pro** では、[効果]- [Plugins] - [AKVIS] - [Frame Suite]。 **Corel PHOTO-PAINT** では、メニュー コマンド[Effects] - [AKVIS] - [Frame Suite]を実行します。
3. **設定パネルのフレーム**
メニューにある利用可能なフレームから1つ選択します。選択したフレームのすべてのパラメータは、デフォルト値で設定されています。



Fig.1.

4. ボタン

をクリックします。デフォルト設定のフレームがイメージに適用され、[処理後]タブに表示されます。タブキーを使って、[処理前]タブを切り替えることができます。(fig.2).

イメージの任意の場所で左クリックすると、一時的に[処理前]タブに切り替わり、元のイメージとフレーム付きのイメージを比較することができます。

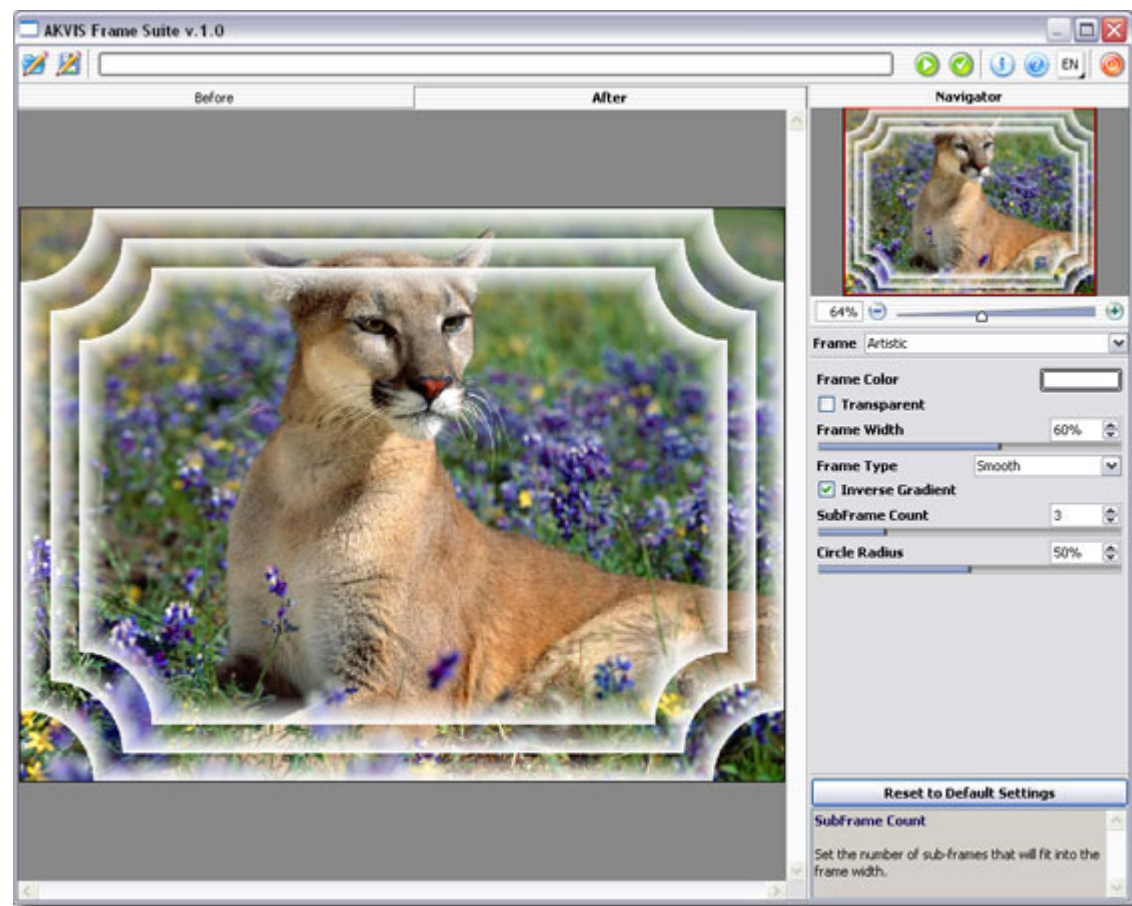


Fig. 2.

5. 選択したフレームの設定を調整し、 ボタンをクリックします。(fig. 3).
6. このフレームの新しい設定をプリセットとして、後で利用できるように保存することができま
す。プリセットとして保存するには、ボタン をクリックします。
以前に保存したプリセットを読み込むには、ボタン をクリックします。
7. ボタン をクリックすると変更が適用され、プラグイン ウィンドウが終了します。

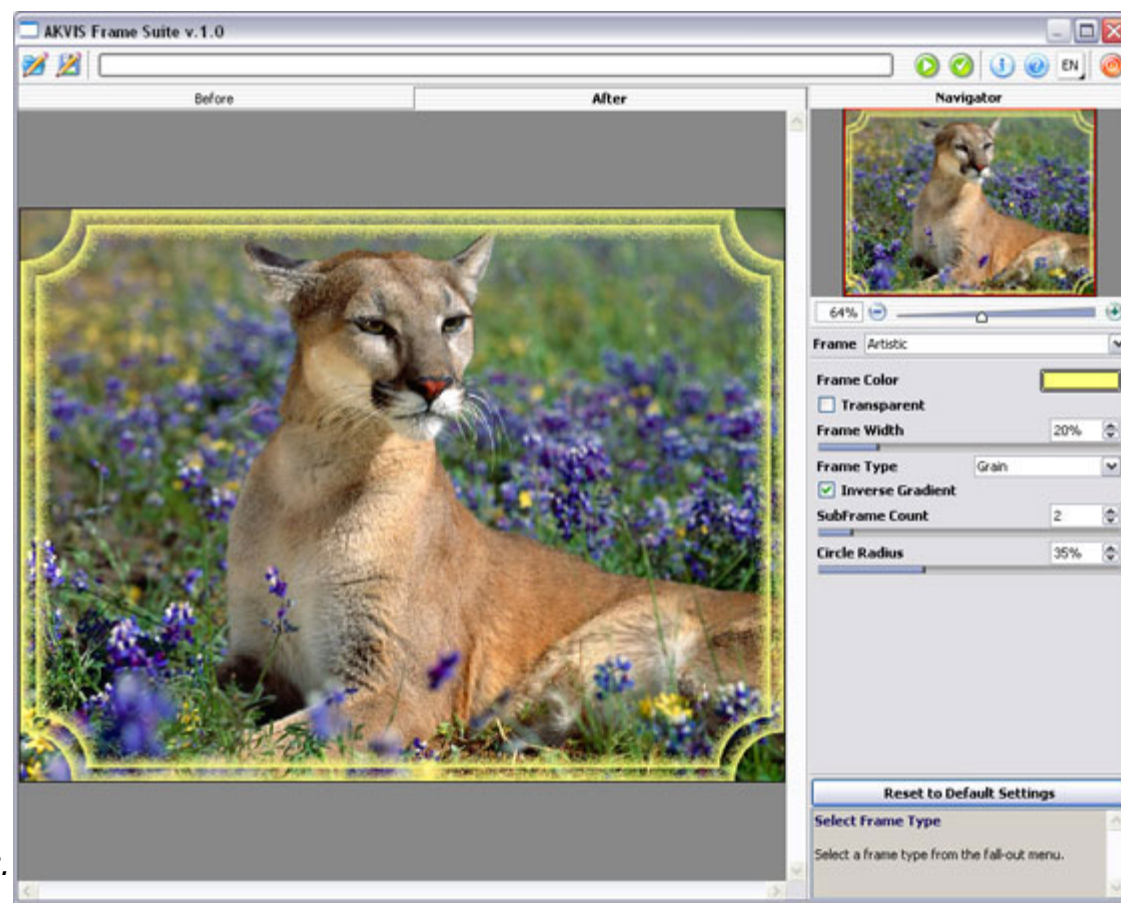


Fig. 3.

スタンドアロンバージョンの **AKVIS Frame Suite**を使って、イメージにフレームを追加するには、以下の手順に従ってください。

1. プログラム**AKVIS Frame Suite**を起動します。以下の方法が可能です。

- **Windows** コンピュータでは:
 - メインメニューから、[スタート]ボタンをクリックし、ポップアップメニューから[**AKVIS – Frame Suite**]を選択します。
 - デスクトップ上のプログラムショートカットを使用します。 **AKVIS Frame Suite** アイコンにカーソルを合わせて、ダブルクリックします。
- **Macintosh** コンピュータでは:
 - **ファインダ**をつかって: **ファインダ** ウィンドウのサイドバーにある**アプリケーション**を開き、アプリケーション **AKVIS Frame Suite** をダブルクリックします。

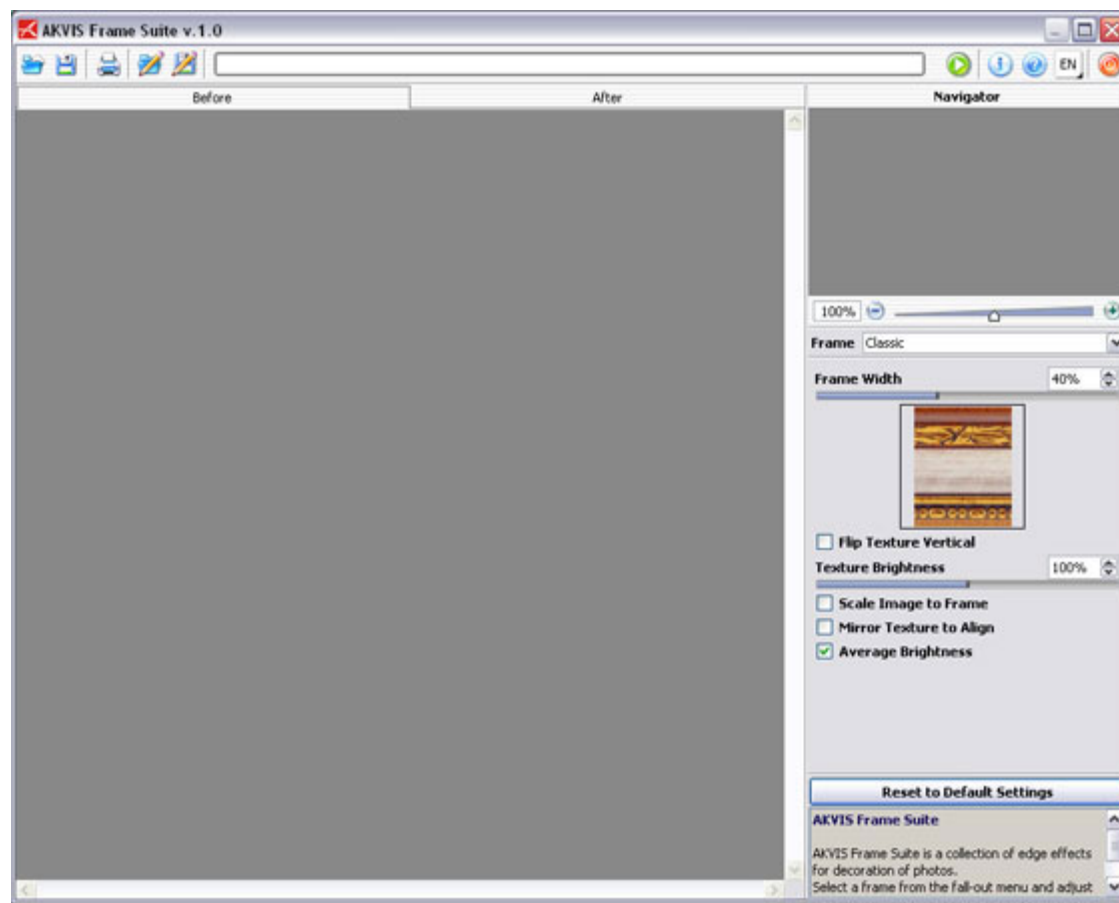


Fig. 4.

2. 編集するイメージを開きます。これには、ボタンをクリックし、目的のファイルをダイアログボックスから選択します。プログラムでは、**bmp, jpg** および **png** フォーマットをサポートします。
3. **設定パネルのフレーム**
メニューにある利用可能なフレームから1つ選択します。選択したフレームのすべてのパラメータは、デフォルト値で設定されています。

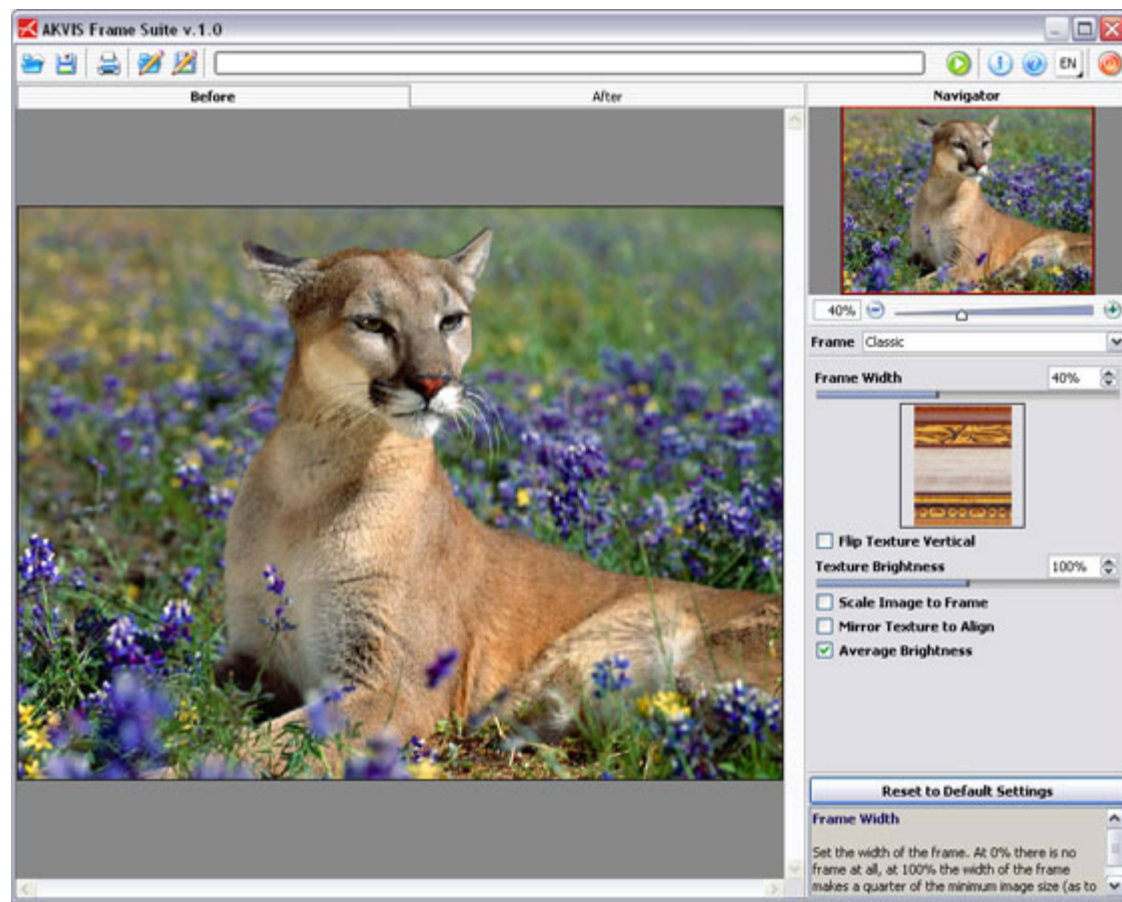


Fig. 5.

4. ボタン  をクリックします。デフォルト設定のフレームがイメージに適用され、[処理後]タブに表示されます。タブキーを使って、タブを切り替えることができます。イメージの任意の場所で左クリックすると、一時的に[処理前]タブに切り替わり、元のイメージとフレーム付きのイメージを比較することができます。
5. 選択したフレームの設定を調整し、 ボタンをクリックします。(fig.6).
6. フレームの付いたイメージを保存します。これには、ボタン  をクリックし、[名前を付けて保存]ダイアログ ボックスでファイル名、フォーマット (jpeg, bmp または png) を指定し、保存先のフォルダを選択してファイルを保存します。

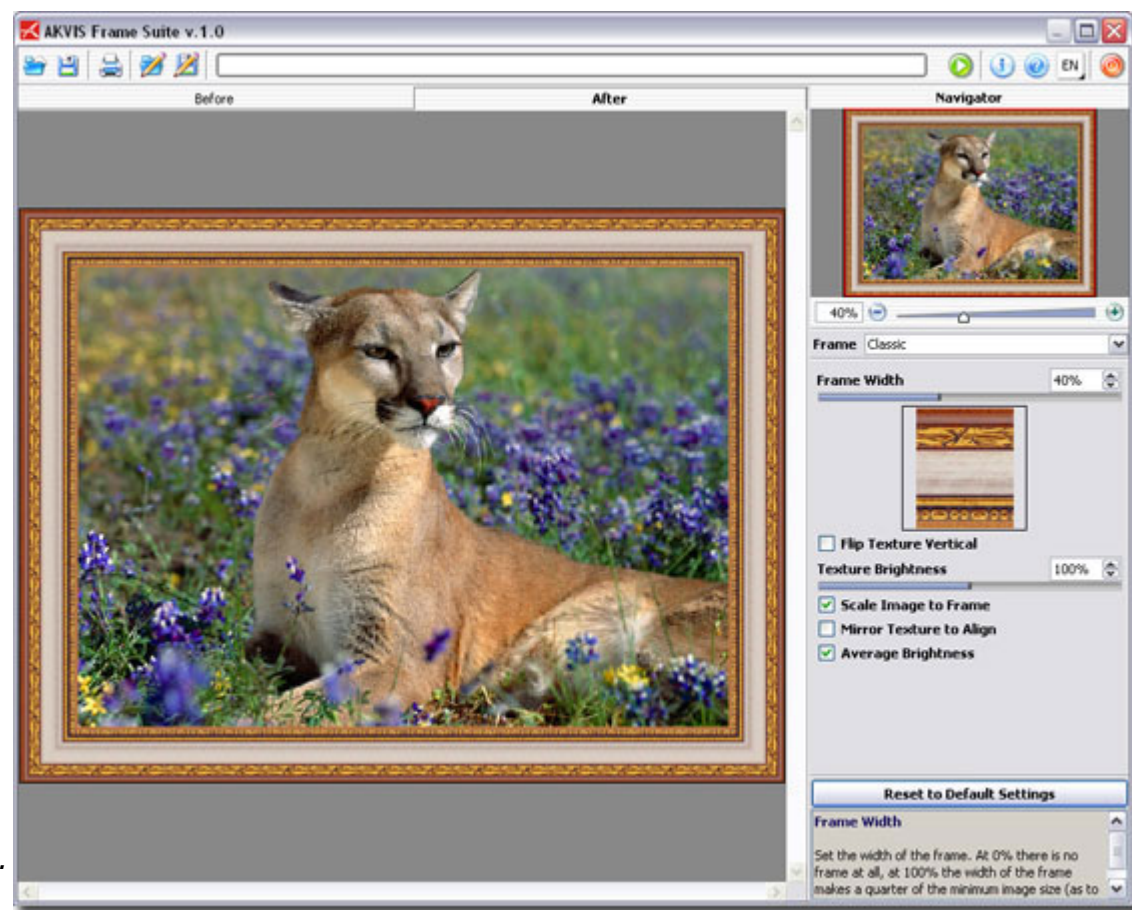


Fig. 6.

7. このフレームの新しい設定を後で使用するために、プリセットとして保存することができます。プリセットとして保存するには、ボタン  をクリックします。
8. 以前に保存したプリセットを読み込むには、ボタン  をクリックします。
9. イメージを印刷することも可能です。これには、ボタン  をクリックし、印刷ダイアログで印刷設定を調整し、印刷ボタンをクリックします。

印刷 ダイアログ ボックスの左側は、現在のページのプレビューです。左側のダイアログ ボックスで印刷を調整することができます。

- チェックボックス[アルバム]および[人物]
は、印刷時のページの方向を設定します。チェックボックス[アルバム]は、水平ページ方向(横が縦より長い)で、チェックボックス[人物]は縦になります。
- パラメータスケール, 幅 および高さ、さらにチェックボックス[ページに合わせる]
は、イメージの印刷サイズの設定です。これらは実際のイメージを変更するものではありません。印刷にのみ影響します。イメージ スケールを % (100%より小さい値では縮小、100%より大きい値では、拡大)で値を指定することで、または、幅や高さに新しい値を設定することで印刷される大きさを変更することができます。イメージを印刷するページに合わせるには、[ページに合わせる]をチェックします。
- パラメータスケール, 幅 および高さ、さらにチェックボックス[ページに合わせる]
は、イメージの印刷サイズの設定です。これらは実際のイメージを変更するものではありません。印刷にのみ影響します。イメージ スケールを % (100%より小さい値では縮小、100%より大きい値では、拡大)で値を指定することで、または、幅や高さに新しい値を設定することで印刷される大きさを変更することができます。イメージを印刷するページに合わせるには、[ページに合わせる]をチェックします。

コンピュータがLAN上の各種プリンタに接続、または複数の出力デバイスが接続されている場合、利用可能なプリンタから1つを選択する必要があります。印刷ダイアログボックスから[印刷設定]を選択し、プリンタの選択と、印刷設定を調整します。

10.  ボタンをクリックして、プログラムAKVIS Frame Suiteを終了します。

クラシック フレーム

クラシックフレームは、クラシックスタイルのフレーム集です。これは、両端が45度でカットされ、結合された4つの直線から構成されます。幅、テクスチャ、および明るさは、設定パネルで調整することができます。

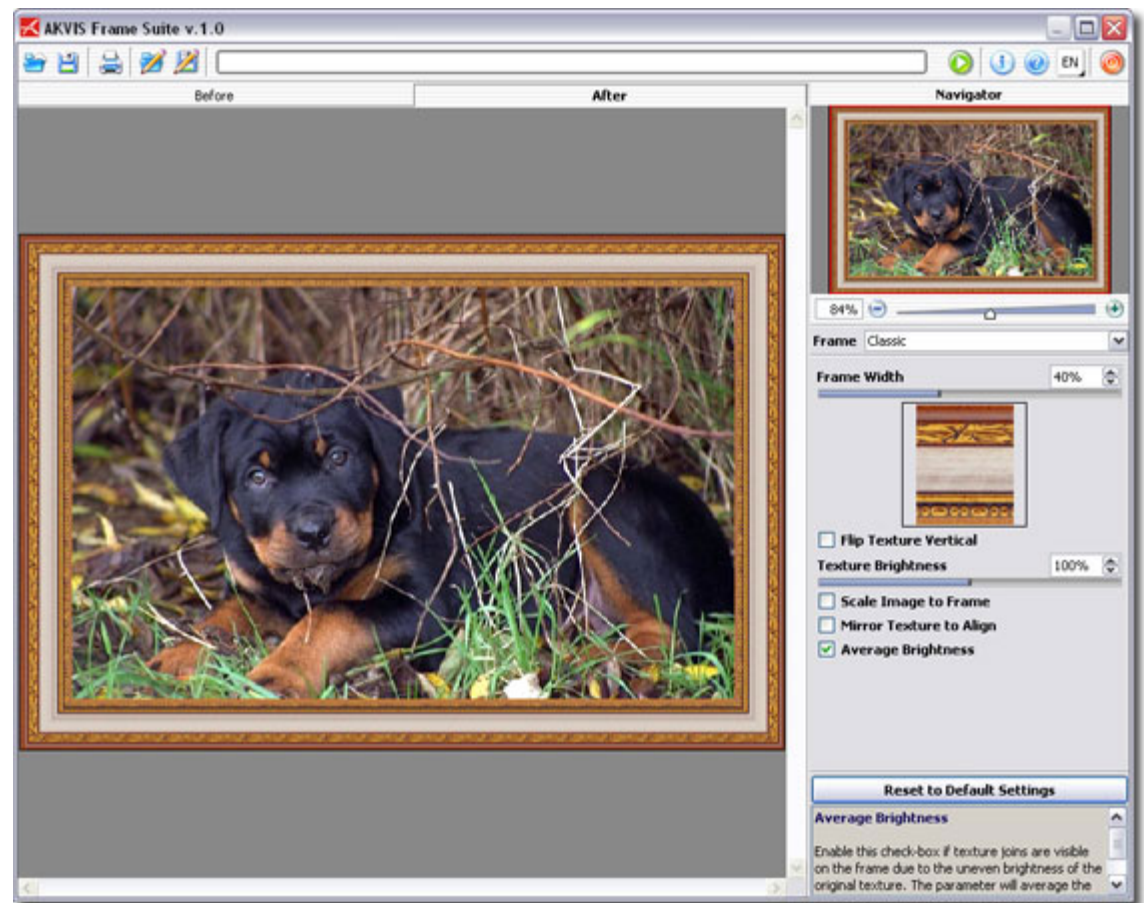


Fig. 1.

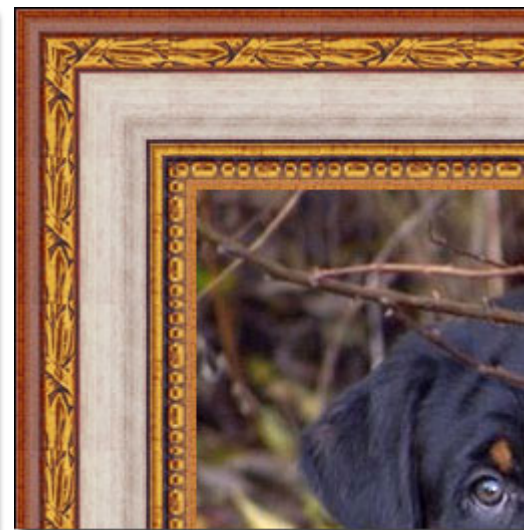
設定パネルでは、このフレームに以下のパラメータを設定できます。

- フレーム幅

このパラメータは、定義された数のサブフレームを含むフレームの幅を設定します。パラメータの値は、0 から 100%を指定します。0%では、フレームはありません。100% 幅のフレームでは、最小イメージ サイズ(縦または横)の1/4になります。例えば、600 x 800ピクセルのイメージで100%のフレームでは、次のように計算されます。最小サイズ(600ピクセル)の1/4は、150 ピクセルとなります。



フレーム幅 = 30%



フレーム幅 = 30%

- テクスチャ

テクスチャ ライブラリからテクスチャを選択します。テクスチャ ライブラリ を選択するには、サンプルボックス上で左マウスボタンをダブルクリックします。(fig. 2).



Fig. 2.

プログラムには、豊富なテクスチャ コレクションが用意されています。クラシック フォルダにあります。ダブルクリックして選択します。

フレームは、テクスチャ ライブラリのクラシック

自分で作成したテクスチャを適用することもできます。これには、レタッチソフトウェアなどで予めパターンを作成してコンピュータに保存します。クラシックフレームのパターンは、**正方形**、または**長方形**で、**jpg**または**bmp**ファイルとして保存します。

ご自身で作成したテクスチャを**AKVIS Frame Suite**に読み込むには、**テクスチャ ライブラリ**を開きます。ボタン  をクリックし、**ユーザー テクスチャの選択** ダイアログからテクスチャを選択します。

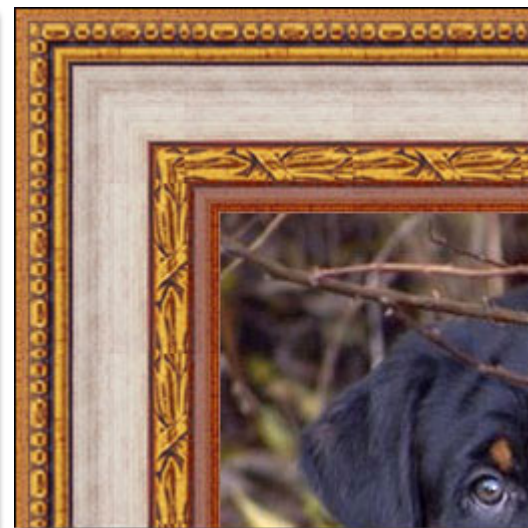
テクスチャを選択することなく、**テクスチャ ライブラリ**に戻るにはボタン  をクリックします。

- **テクスチャを垂直に反転**チェックボックス

チェックボックスを有効にすると、テクスチャは、水平ラインに横になります。結果、フレームの外側と内側枠が入れ替わります。



[テクスチャを垂直に反転] チェックボックス 無効



[テクスチャを垂直に反転] チェックボックス

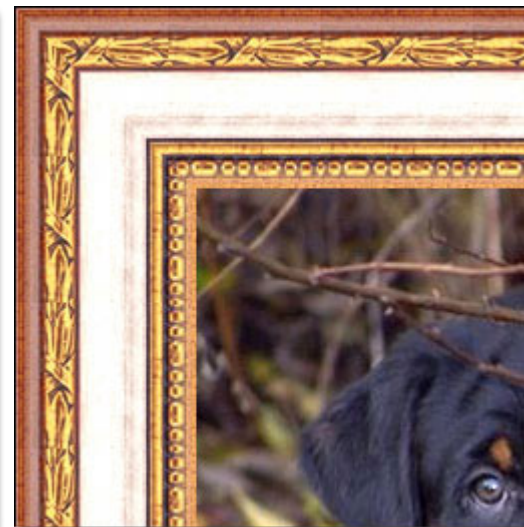
- テクスチャの明るさ

このパラメータは、元のテクスチャの明るさを変更します。パラメータの値は、0から200%です。

テクスチャの元の明るさは、100%です。フレームを暗くするには、パラメータの値を100%より小さくします。フレームを明るくするには、100%より大きな値を設定します。



テクスチャの明るさ = 50%



テクスチャの明るさ = 130%

- イメージをフレームに合わせる

チェックボックス[フレームにイメージを合わせる]をチェックすると、イメージは、フレームに拡大されます。チェックボックスを無効にすると、フレームはイメージに重なります。フレームに合わされた時にイメージの比率を維持するために、イメージの短い側(縦または横)は、切り捨てられます。



[イメージをフレームに合わせる]チェック
ボックス 無効



[イメージをフレームに合わせる]チェック
ボックス 有効

- 元のテクスチャが完全でない場合、結合部が見えて、フレームが不ぞろいになります。結合部をスムーズにするには、チェックボックス[テクスチャをミラーで揃える]と[明るさを平均化]を使用します。これらのチェックボックスは、個別に、または同時に利用することができます。

明るさの不揃いのテクスチャの場合、テクスチャの左部分は、右より明るくなっています。(fig. 3).



Fig. 3.

両方のチェックボックス([テクスチャをミラー化して揃える]と[明るさを平均化])を無効にしてこのテクスチャを使ってフレームを生成すると、下のような結果が得られます。(fig. 4)

- テクスチャをミラー化して揃える
チェックボックスは、テクスチャの結合部を明るくします。テクスチャ端の明るい部分を明るい部分を結合し、暗い部分を、暗い部分で結合します。スムーズな移行が得られるようにテクスチャはミラー化されます。
- 明るさを平均化 では、テクスチャを平均的な明るさでスムーズに結合します。.



Fig. 4.

テクスチャをミラー化し
て揃える]

チェックボックス 無効

[テクスチャをミラー化して
揃える]

[明るさを平均化]

有効

テクスチャをミラー化で揃えると明るさを平均化 パラメータがどのように機能するかも一つの例を見てみましょう。以下のテクスチャを使用します。(fig. 5).

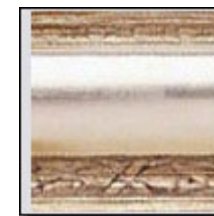


Fig. 5.

このケースでは、[明るさを平均化]チェックボックスを有効にすることでよい結果が得られます。



チェックボックスが無効



[テクスチャをミラー化して揃える]
有効



[明るさを平均化]
有効

パターン フレーム

パターン フレームは、イメージの周りに標準のパターンを生成します。パターンは、テクスチャライブラリから入手、またはご自身の背景が透過になったオブジェクトを利用することができます。(fig. 1).

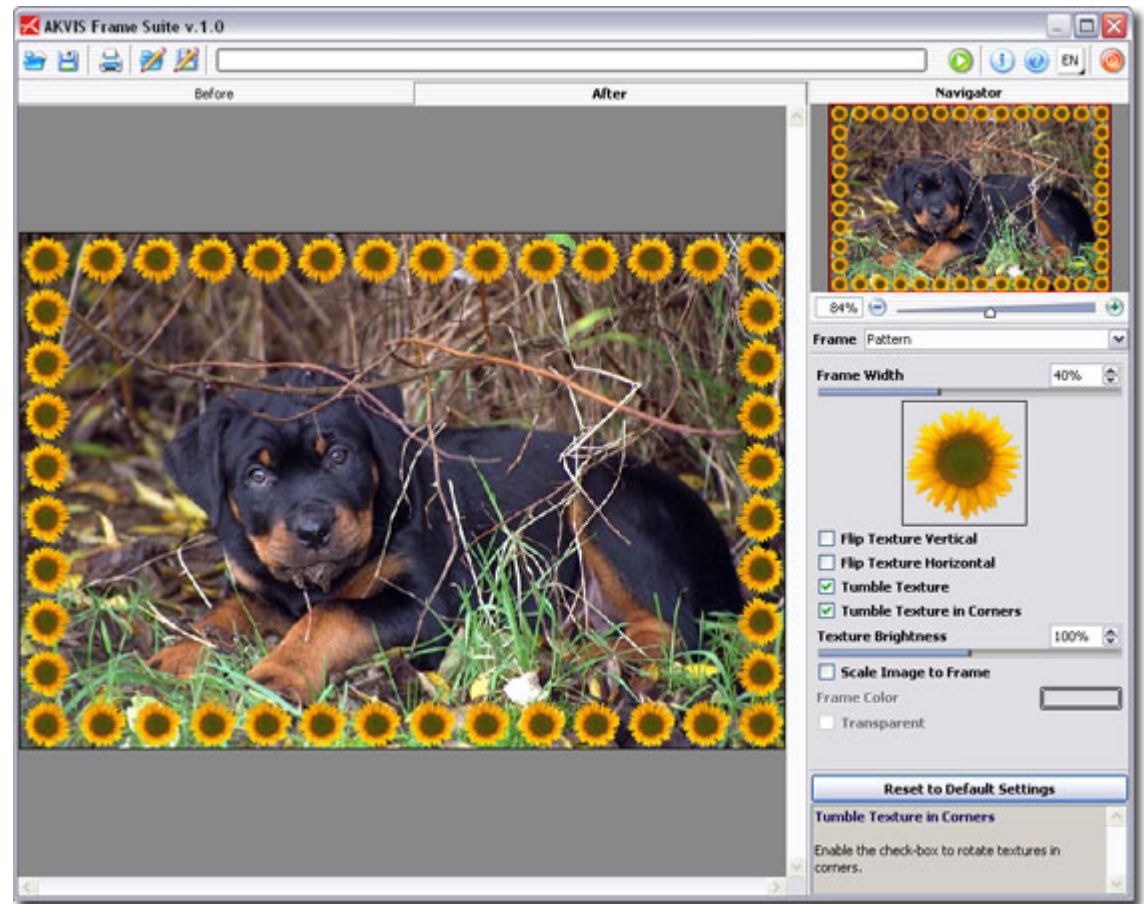
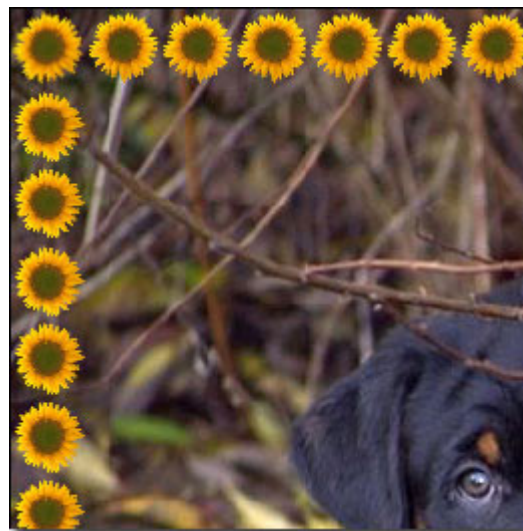


Fig. 1.

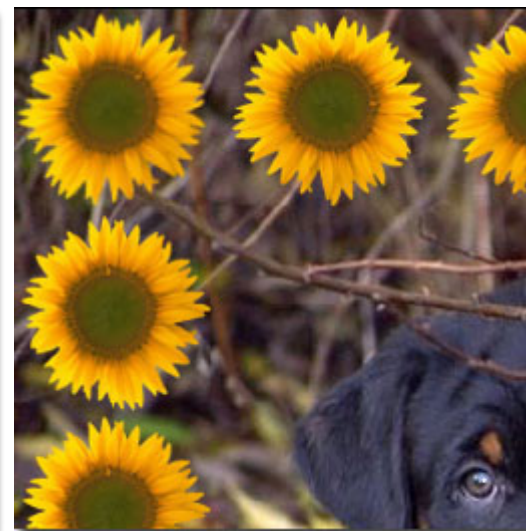
設定パネルでは、このフレームに以下のパラメータを設定できます。

- フレーム幅

このパラメータは、定義された数のサブフレームを含むフレームの幅を設定します。パラメータの値は、0 から 100%を指定します。0%では、フレームはありません。100% 幅のフレームでは、最小イメージ サイズ(縦または横)の1/4になります。例えば、600 x 800ピクセルのイメージで100%のフレームでは、次のように計算されます。最小サイズ(600ピクセル)の1/4は、150 ピクセルになります。



フレーム幅 = 30%



フレーム幅 = 80%

- パターン

ライブラリからパターンを選択します。パターン フレーム ボックス上で左マウスボタンをダブルクリックします。(Fig. 2)

ライブラリ

を選択するには、サンプル



Fig. 2.

プログラムには、豊富なパターン コレクションが準備されています。クラシック フレームは、 パターン ライブラリ の パターン フォルダにあります。ダブルクリックして選択します。

自分で作成したパターンを適用することができます。レタッチ

ソフトウェアで予めパターンを作成してコンピュータに保存します。パターンは、正方形で、1つまたはそれ以上のオブジェクトを透過な背景に置いた png フォーマットのイメージでなくてはなりません。

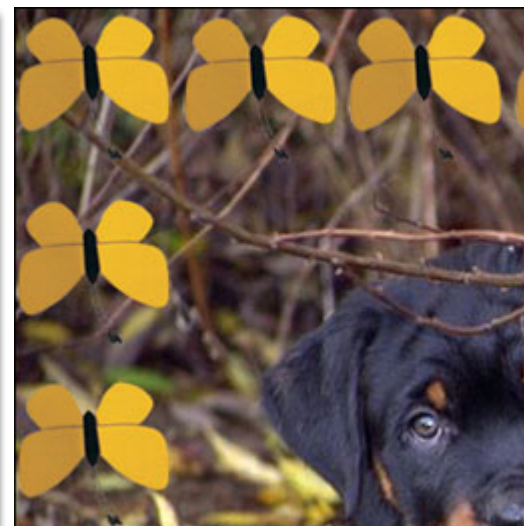
ご自身で作成したテクスチャを**AKVIS Frame Suite**に読み込むには、**テクスチャ ライブラリ**を開きます。ボタン  をクリックし、**ユーザー テクスチャの選択** ダイアログからテクスチャを選択します。

テクスチャを選択することなく、**テクスチャ ライブラリ**に戻るにはボタン  をクリックします。

- **テクスチャを垂直に反転**チェックボックス
このチェックボックスを有効にすると、テクスチャは、水平線方向に逆さになります。

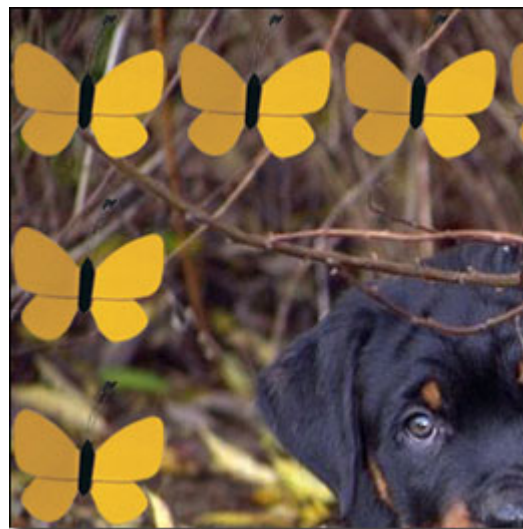


[テクスチャを垂直に反転] 無効

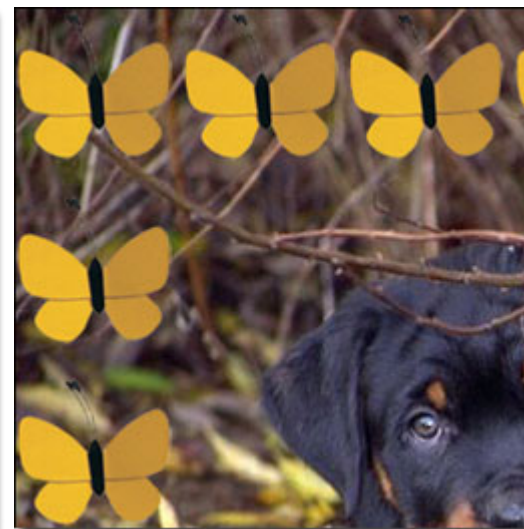


[テクスチャを垂直に反転] 有効

- テクスチャを水平に反転チェックボックス このチェックボックスを有効にすると、テクスチャは、垂直方向に左右が反転します。.



[テクスチャを水平に反転] 無効



[テクスチャを水平に反転] 有効

- フレームの コーナーおよびサイドのテクスチャ レイアウトにはさまざまな種類があります。
 1. 回転なし (チェックボックス テクスチャ回転は無効) (Fig. 3).
 2. コーナーとサイドでテクスチャを回転 ([テクスチャ回転]チェックボックスおよび[テクスチャをコーナーで回転]チェックボックスが有効) (Fig. 4).
 3. コーナでテクスチャを回転 ([テクスチャ回転]チェックボックスが有効、[テクスチャをコーナーで回転]チェックボックスが無効) (Fig. 5).



Fig. 3



Fig. 4

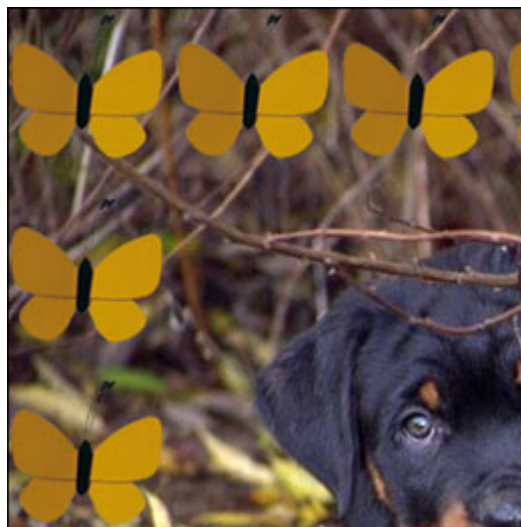


Fig. 5

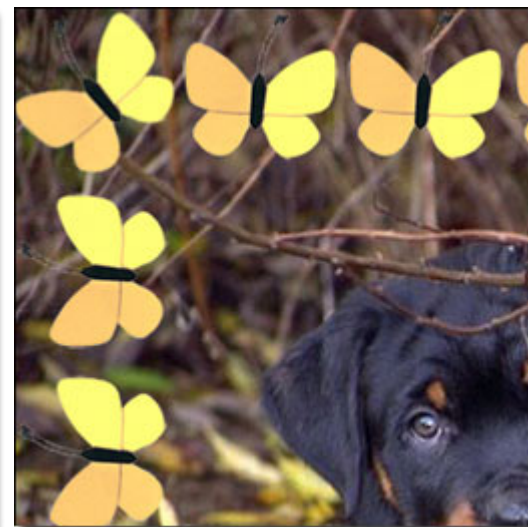
- テクスチャの明るさ

このパラメータは、元のテクスチャの明るさを変更します。パラメータの値は、0から200%です。

テクスチャの元の明るさは、100%です。フレームを暗くするには、パラメータの値を100%より小さくします。フレームを明るくするには、100%より大きな値を設定します。



テクスチャの明るさ= 50%



テクスチャの明るさ= 130%

- **イメージをフレームに合わせる**

チェックボックス**フレームにイメージを合わせる**をチェックすると、イメージは、フレームに拡大されます。チェックボックスを無効にすると、フレームはイメージに重なります。フレームに合わされた時にイメージの比率を維持するために、イメージの短い側(縦または横)は、切り捨てられます。

- **フレームカラー**

このパラメータは、パターン下の色を設定します

(このパターンは、**フレームにイメージを合わせる**チェックボックスが有効の場合のみ利用できます)。色を選択するには、**標準色選択ダイアログ**からカラーパレットをダブルクリックして色を選択します。

- **透過**

【透過】チェックボックスを有効にすると、ストロークの下イメージが透過になります。複数の層からなるイメージで有効です。ストローク下のイメージは、見えたままになります。(Fig. 6)



[イメージをフレームに合わせる]
無効



[イメージをフレームに合わせる]
]が有効
背景色に黄色を選択



Fig. 6

ストローク

ストロークフレームは、枠に沿って描かれた直線で構成されています。フレームの幅、線の数、設定パネルで設定することができます (Fig. 1).

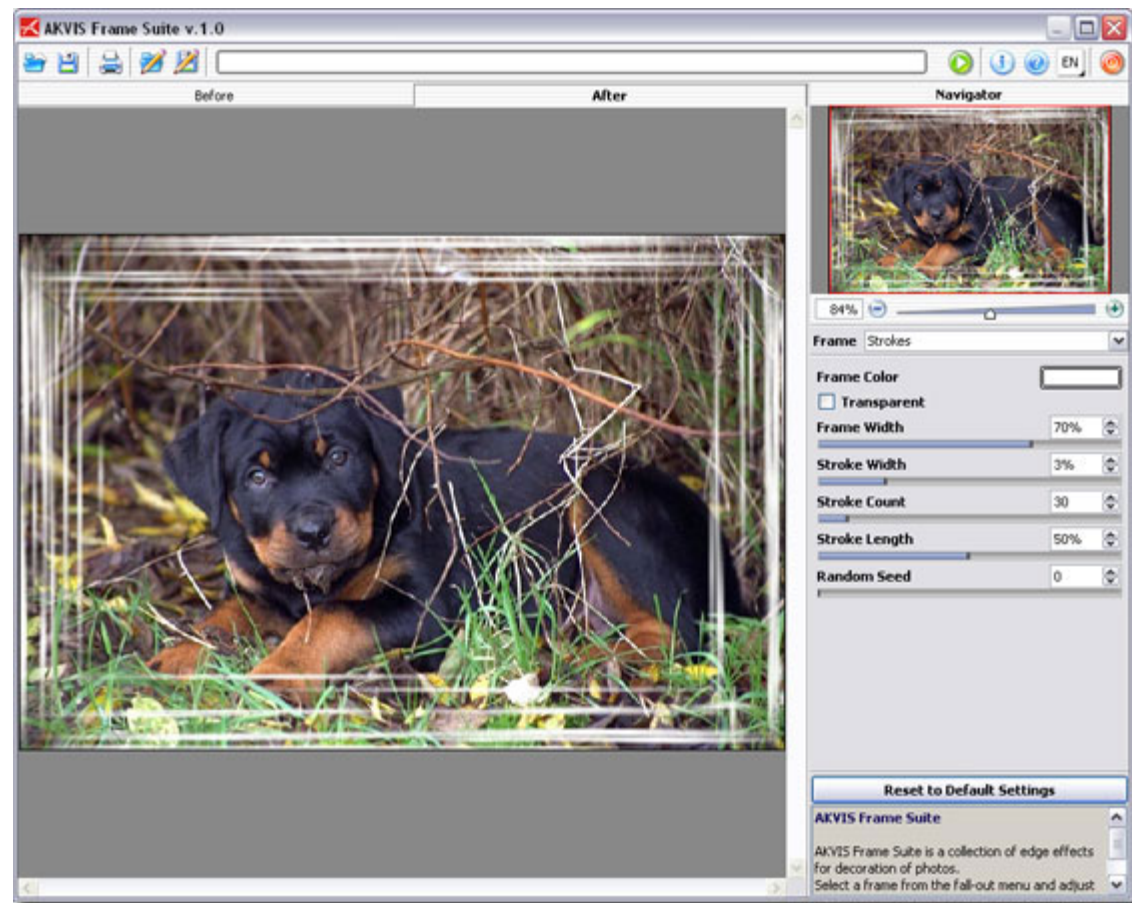


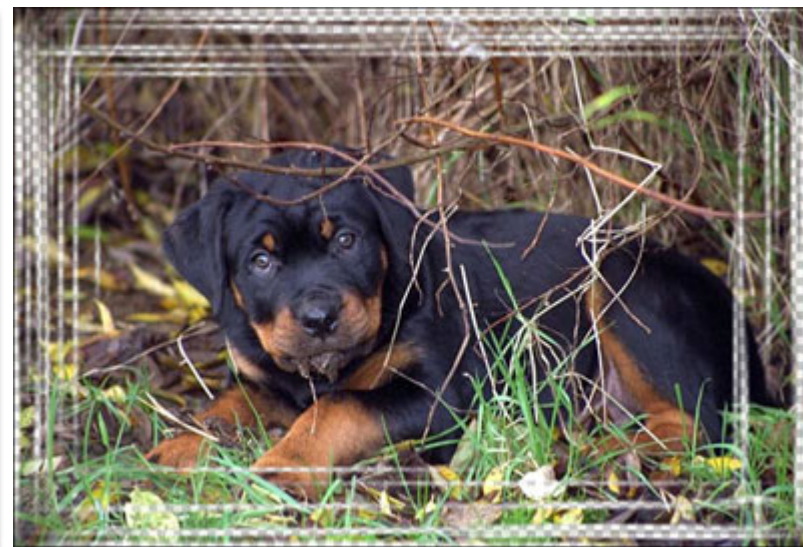
Fig. 1.

設定パネルは、このフレームの以下のパラメータを設定できます。

- **フレーム** カラー
このパラメータは、フレームを構成するストロークの色を設定します。**標準色選択ダイアログ**からカラーパレットをダブルクリックして色を選択します。
- **透過**
[透過]チェックボックスを有効にすると、ストローク下のイメージが透過になります。複数の層からなるイメージで有効です。ストローク下のイメージは、見えたままになります。。



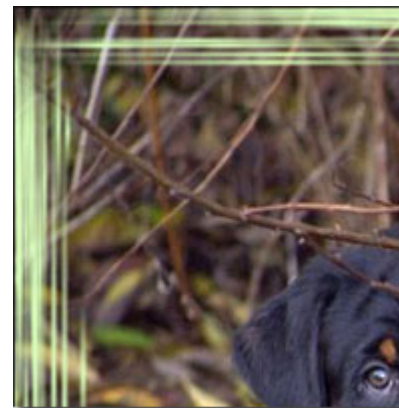
明るい緑を選択



[透過]チェックボックスが有効

- フレーム幅

このパラメータは、定義された数のサブフレームを含むフレームの幅を設定します。パラメータの値は、0 から 100%を指定します。0%では、フレームはありません。100% 幅のフレームでは、最小イメージ サイズ(縦または横)の1/4になります。例えば、600 x 800ピクセルのイメージで100%のフレームでは、次のように計算されます。最小サイズ(600ピクセル)の1/4は、150ピクセルになります。



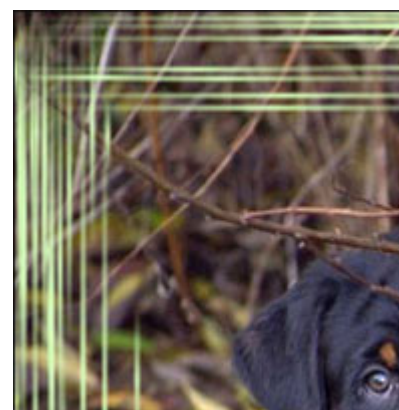
フレーム幅 = 40%



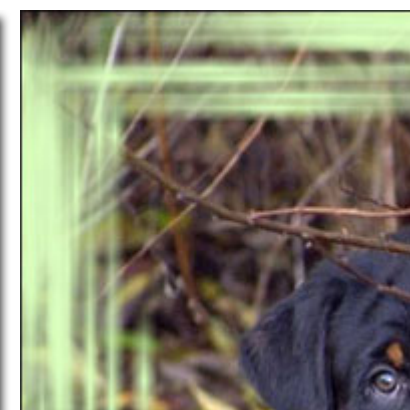
フレーム幅 = 90%

- ストローク幅

このパラメータは、最小イメージ サイズ(縦または横)の1/4からの比率をストローク幅として設定します。パラメータの値は、1 から 10%です。大きな値のパラメータでは、ストロークの幅が大きくなります。ストロークの幅が極端に大きいと、それらは結合され1つの幅広い線のように見えます。



ストローク幅 = 2%

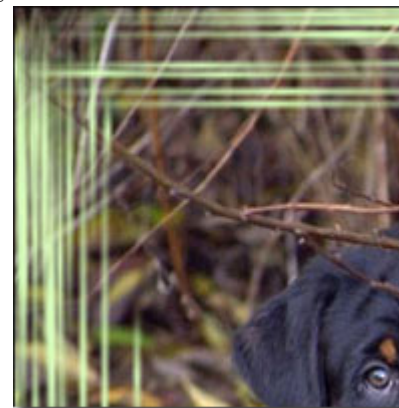


ストローク幅 = 7%

- **ストローク数**

このパラメータは、イメージの各サイドにおける描画ストロークの数を設定します。パラメータの値は、1から300になります。大きな値では、イメージの各サイドに多くのストロークが描かれます。

から



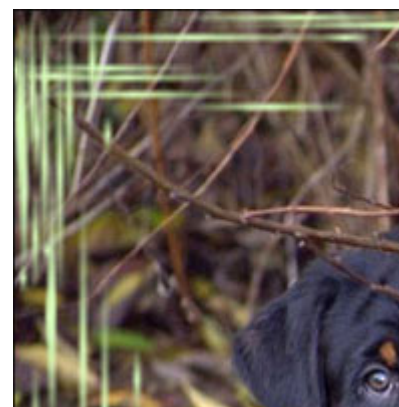
ストローク数 = 30



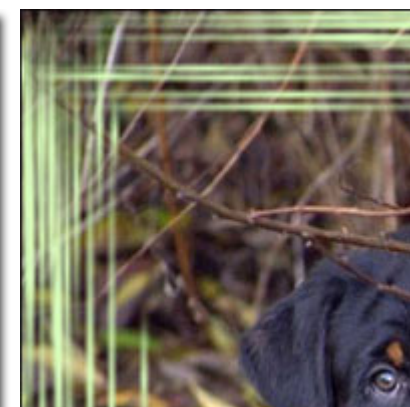
ストローク数 = 150

- **ストローク長**

このパラメータは、描画するストロークの最大長を設定します。最大長は、描画されるサイドからの比率で計算されます。例えば、サイドの長さが 800 px で、パラメータ **ストローク長** が 50% の場合、描画されるストロークの最大長は、400 ピクセルになります。

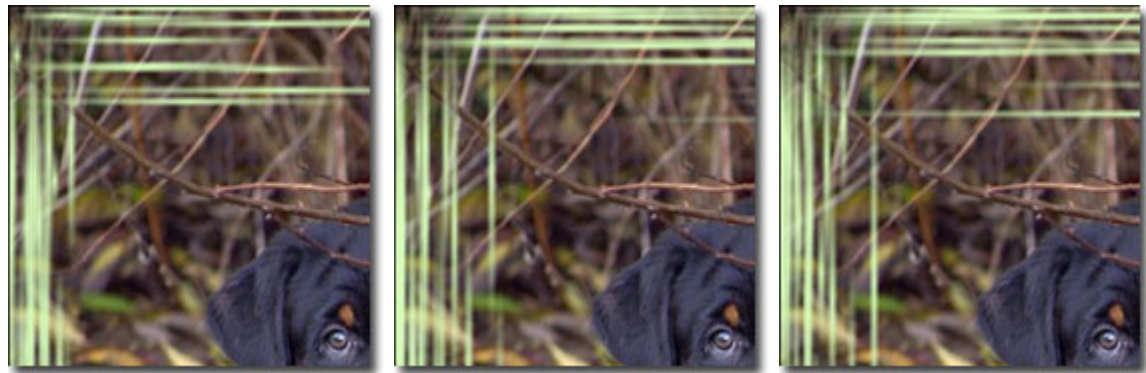


ストローク長 = 20%



ストローク長 = 50%

- **乱数開始値** このパラメータは、乱数生成のための開始値で、ストロークの分散を定義します。値は、0から9999までの任意の値になります。



スクラッチ

スクラッチ

フレームは、元のイメージが下に見える、表面が"スクラッチ"されたカラーフレームです。フレームの幅、クスラッチの幅、数、および長さは、**設定**パネルで設定することができます。(fig. 1).

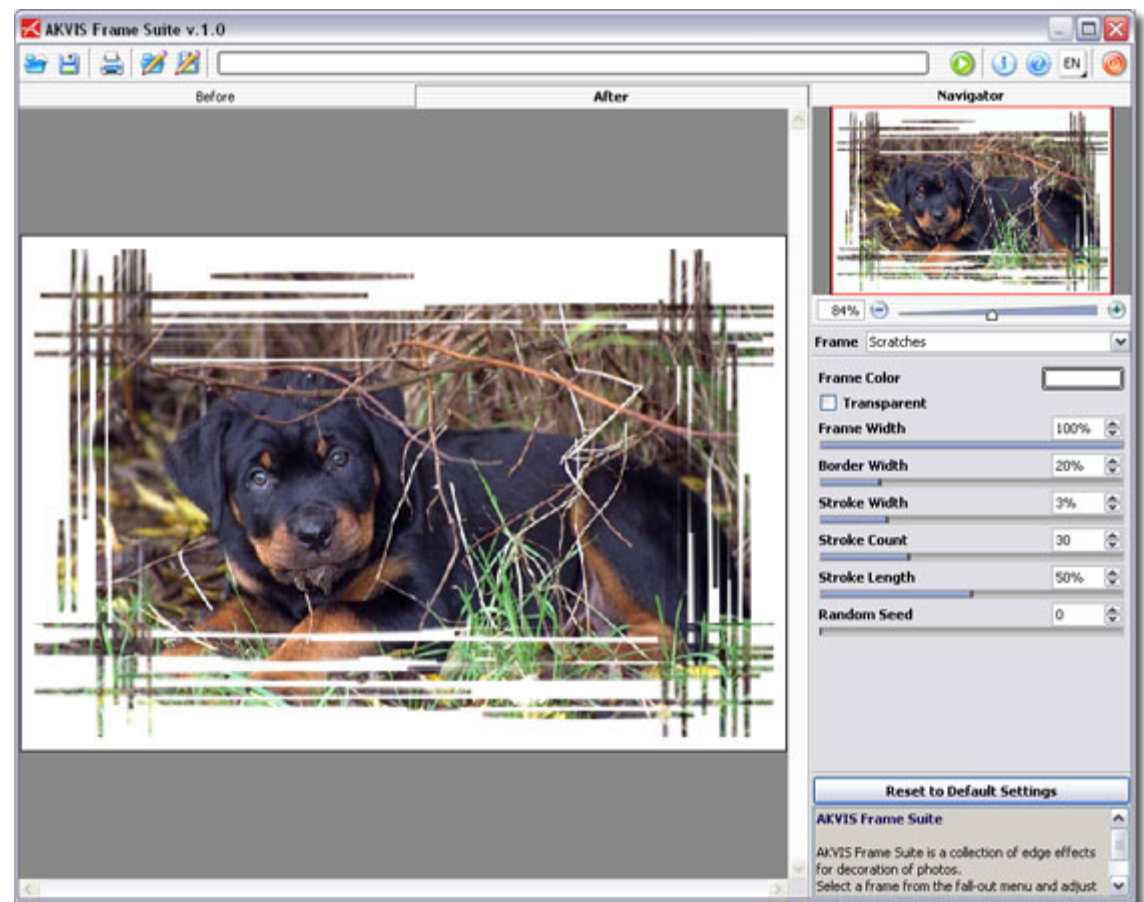
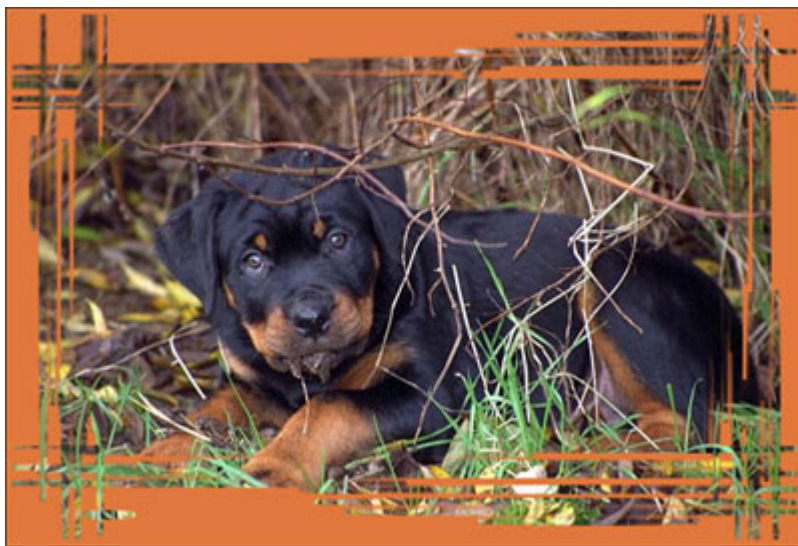


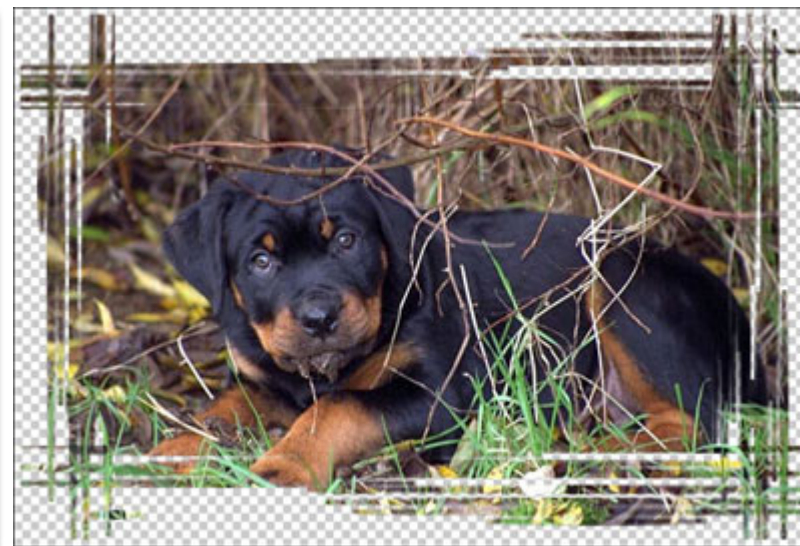
Fig. 1.

設定パネルでは、このフレームに以下のパラメータを設定できます。

- **フレーム**
このパラメータは、フレームの色を設定します。カラーパレットをダブルクリックして、色を選択し、**標準色選択ダイアログ**から色を選択します。カラー
- **透過**
透過チェックボックスを有効にすると、フレームの下イメージが透過になります。複数の層からなるイメージで有効です。下の層のイメージは、フレーム上に見えたままになります。



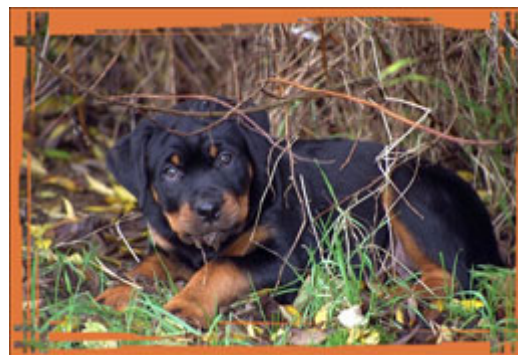
茶色を選択



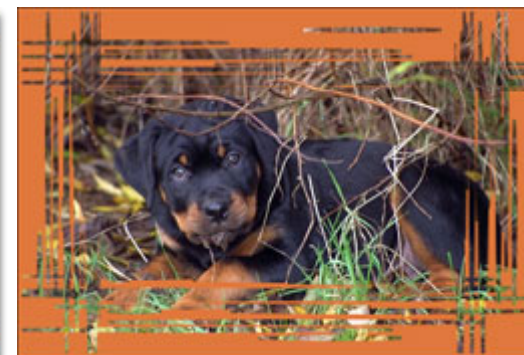
透過チェックボックス 有効

- フレーム幅

このパラメータは、定義された数のサブフレームを含むフレームの幅を設定します。パラメータの値は、0 から 100%を指定します。0%では、フレームはありません。100% 幅のフレームでは、最小イメージ サイズ(縦または横)の1/4になります。例えば、600 x 800ピクセルのイメージで100%のフレームでは、次のように計算されます。最小サイズ(600ピクセル)の1/4は、150ピクセルになります。



フレーム幅 = 40%

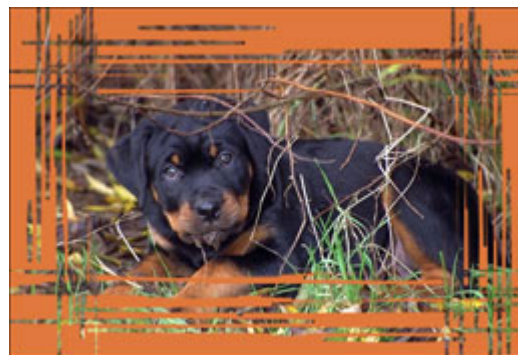


フレーム幅 = 90%

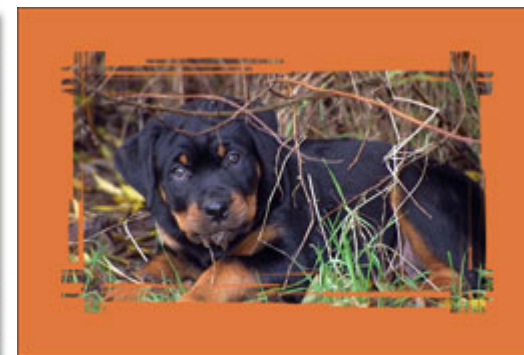
- 枠幅

このパラメータは、スクラッチを描画しないフレームの外側枠の幅を設定します。これはフレーム幅との比率で設定します。パラメータ値は、0 から 100%です。0%

では、外側のフレームなしでスクラッチは、イメージ枠の右に描画されます。パラメータの値を大きくすると、ソリッドで太い枠になります。100%では、枠はフレーム幅の半分を占有します。



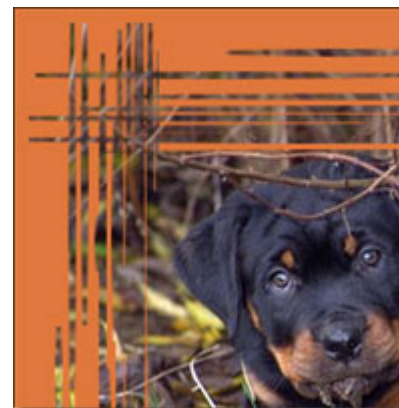
枠幅 = 0%



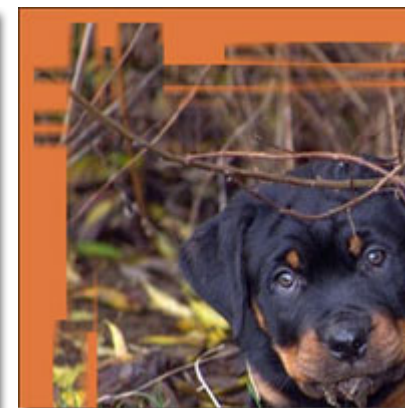
枠幅 = 100%

- **ストローク幅**

このパラメータは、スクラッチの幅をイメージの短い方のサイズ(縦または横)の1/4に対する比率で設定します。パラメータの値は、1 から 10%です。パラメータの値を大きくすると、ストローク幅は広がります。ストロークが極端に広がると、これらは結合されて、1つの幅広い線のように見えます。



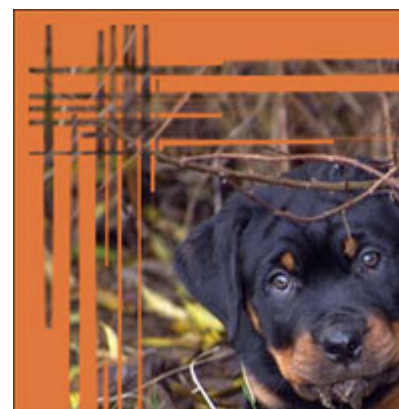
ストローク幅 = 2%



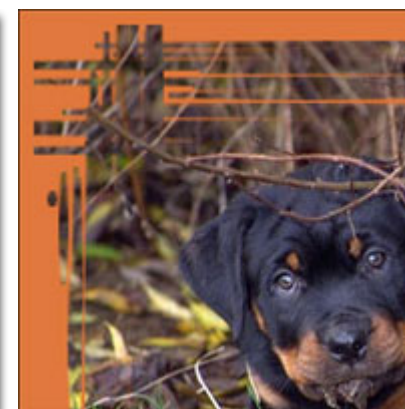
ストローク幅 = 7%

- **ストローク数**

このパラメータは、フレームの各サイドのスクラッチ線の数を設定します。パラメータの値は、1 から 300です。値が大きくなると、フレームの各サイドにより多くのスクラッチが生成されます。



ストローク数 = 20

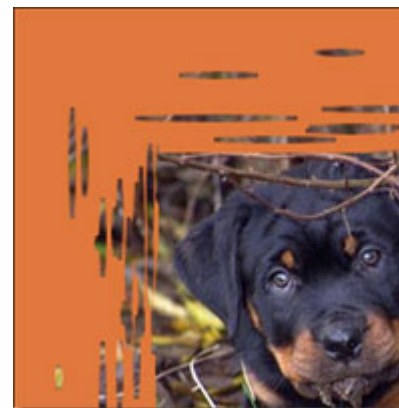


ストローク数 = 70

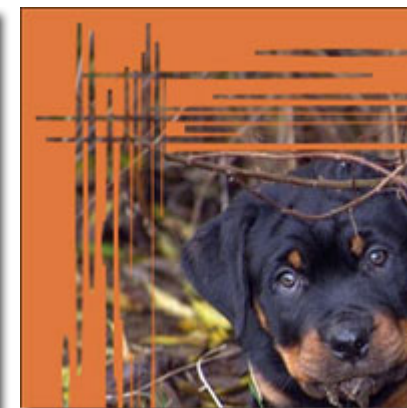
- **ストローク長**

このパラメータは、スクラッチの最大長を設定します。最大長は、描画されるサイドからの比率で計算されます。例えば、で、パラメータ **ストローク長** が **50%** の場合、描画されるストロークの最大長は、 **400** ピクセルになります。

サイドの長さが **800** px



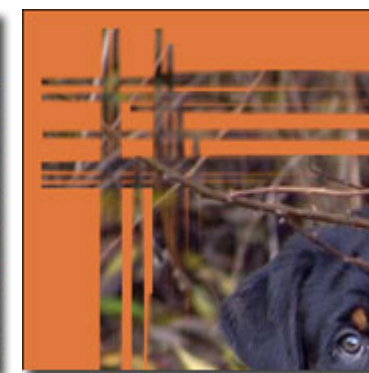
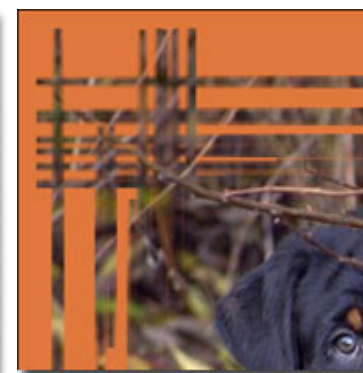
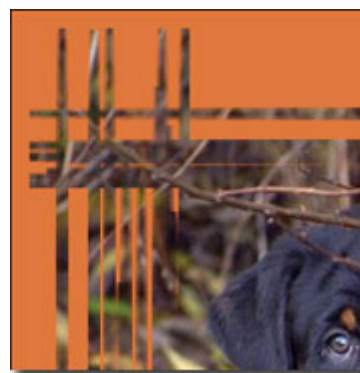
ストローク長 = 10%



ストローク長 = 40%

- **乱数開始値**

これはフレームの内側枠のスクラッチの分散を正義するための乱数の開始値です。これは、0 から 9999 の数字です。すべての数字は固有の分散を生成します (指定した他のパラメータはそのまです)。



正方形フレーム

正方形フレームは、正方形のタイルで構成されるフレームを表します。幅、数字、タイルの色およびエッジ部の幅は、設定パネルで定義することができます。(fig. 1)

正方形フレームは、2つのパーツで構成されます。外側フレーム
以下のイメージでは、緑のタイル、および内部フレーム - 青いタイルです。

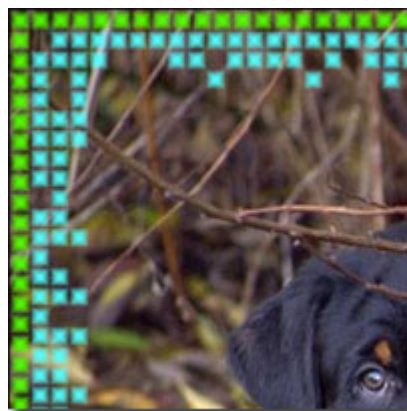


Fig. 2.

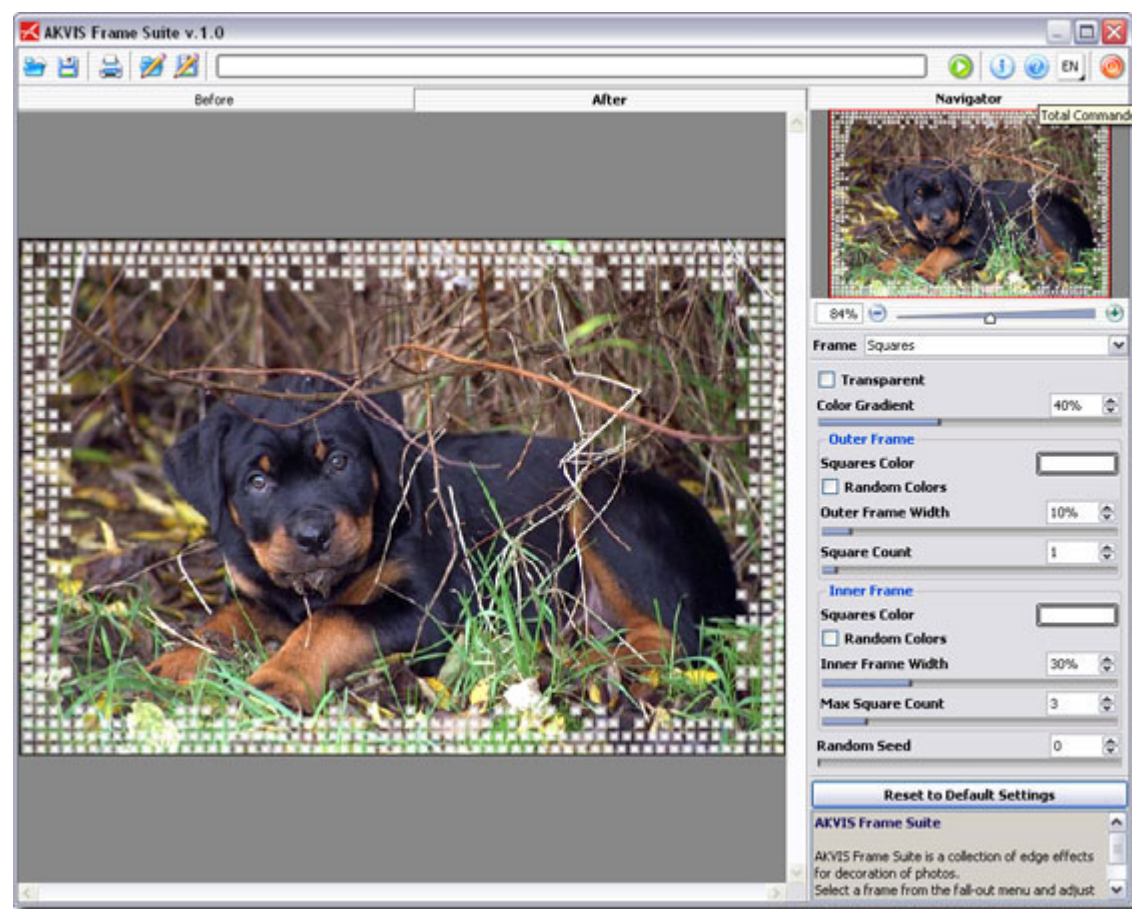
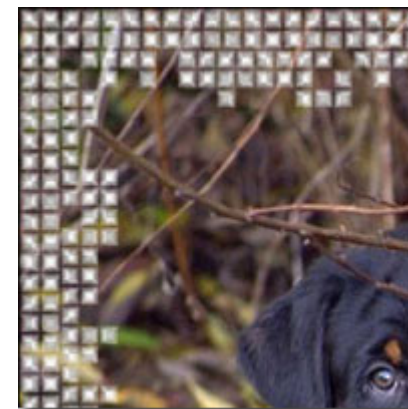


Fig. 1.

設定パネルは、このフレームの以下のパラメータを設定できます。

- 透過

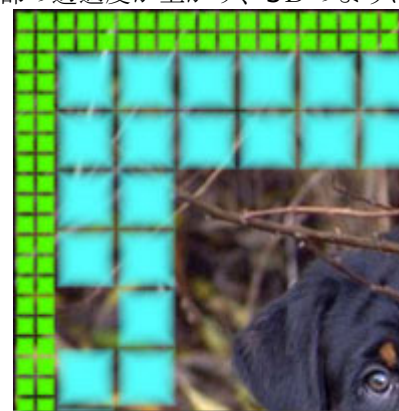
[透過]チェックボックスを有効にすると、フレームの下イメージが透過になります。複数の層からなるイメージで有効です。下の層のイメージは、フレーム上に見えたままになります。



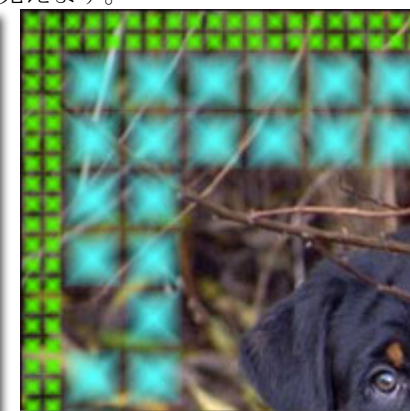
透過チェックボックスが有効

- 色グラデーション

このパラメータでは、タイルのエッジ部の幅を変更することができます。パラメータの値は、0% から 100%です。0%では、タイルのエッジは、ソリッドになります。パラメータ値を大きくすると、エッジ部の透過度が上がり、3Dのように見えます。



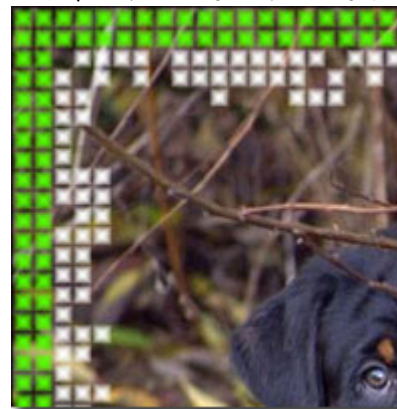
カラー グラデーション = 5%



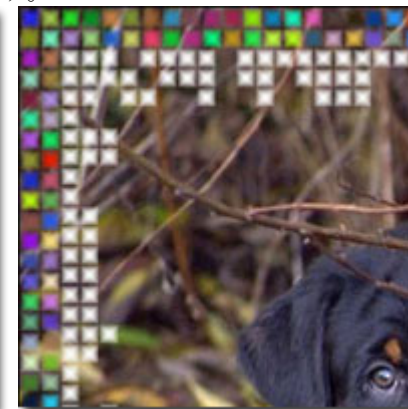
カラー グラデーション = 40%

外側フレーム

- **正方形色**
外側フレームの正方形色は、外側のタイルの色の集まりです。標準色選択ダイアログからカラーパレットをダブルクリックして色を選択します。
- **ランダム カラー**[ランダム カラー] チェックボックスを有効にすると、外側のフレームは、カラフルなタイルになります。



緑色を選択

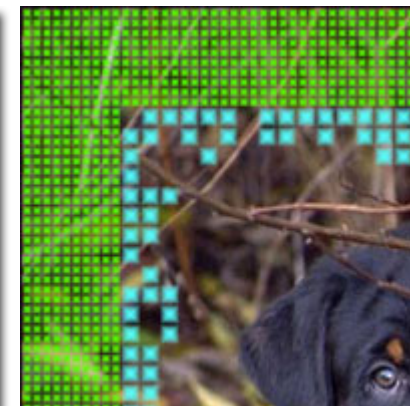


外側フレームでランダム カラー
が有効

- **外側フレーム幅**
このパラメータは、外側フレームの幅を設定します。パラメータの値は、0 から 100%です。0%では、外側のフレームは描画されません(内部フレームのみが表示されます)。100%では、フレームの幅は、短い方のイメージサイズ(縦または横)の1/4の幅になります。
- **正方形数**
このパラメータは、定義された幅の外側フレームに表示される正方形の数を設定します。パラメータの値は、0から20です。0では、外側のフレームは描画されません。



外側フレーム幅 = 50%,
正方形数 = 5



外側フレーム幅 = 50%,
正方形数 = 10

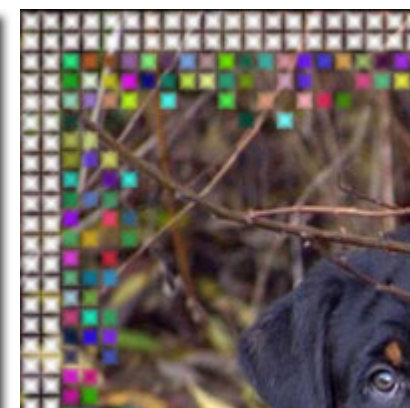
内側フレーム

- 正方形色
内側フレームの正方形色は、内側のタイルの色の集まりです。標準色選択ダイアログからカラーパレットをダブルクリックして色を選択します。
- ランダム
[ランダム カラー] チェックボックスを有効にすると、外側のフレームは、カラフルなタイルになります。

カラー



青色を選択



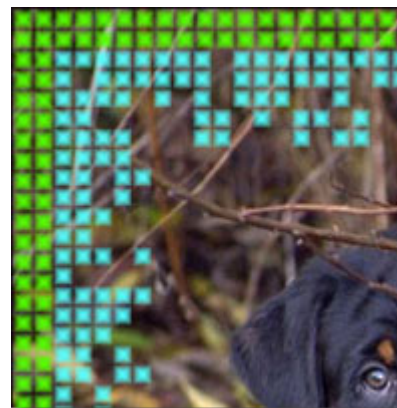
内側フレームで[ランダム カラー]
チェックボックスが有効

- **内側フレーム幅**

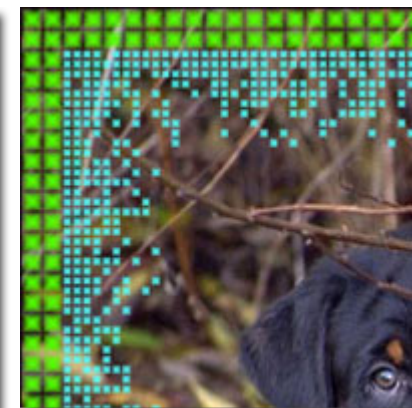
このパラメータは、内側フレームの幅を設定します。パラメータの値は、0から100%です。0%では、内部フレームは、描画されません(外側フレームのみ描画)。100%では、フレームの幅は、短い方のイメージ サイズ(縦または横)の1/4の幅になります。

- **最大正方形数**

このパラメータは、内側フレームで定義された幅に描画する正方形の最大数を設定します。パラメータの値は、0 から 20です。0では、内側フレームは描画されません。パラメータ値が>0場合、各行に描画される正方形の数は、0から設定した最大数の間でランダムに選択されます。



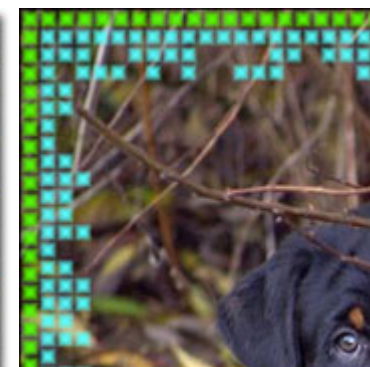
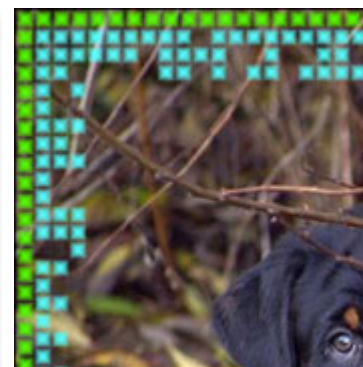
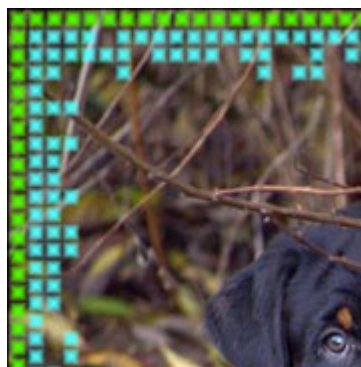
内側フレーム幅 = 50%,
最大正方形数 = 5



内側フレーム幅 = 50%,
最大正方形数 = 10

- **乱数開始値**

これはフレームの内側枠のタイルの分散を正義するための乱数の開始値です。これは、0 から 9999の数字です。すべての数字は固有の分散を生成します(指定した他のパラメータはそのままです)。



ラグフレーム

ラグフレームは、エッジ部にラグ(ぼろぼろの)効果をランダムに生成したフレームです。幅、色、および効果レベルは、**設定**パネルで調整することができます。(fig. 1).

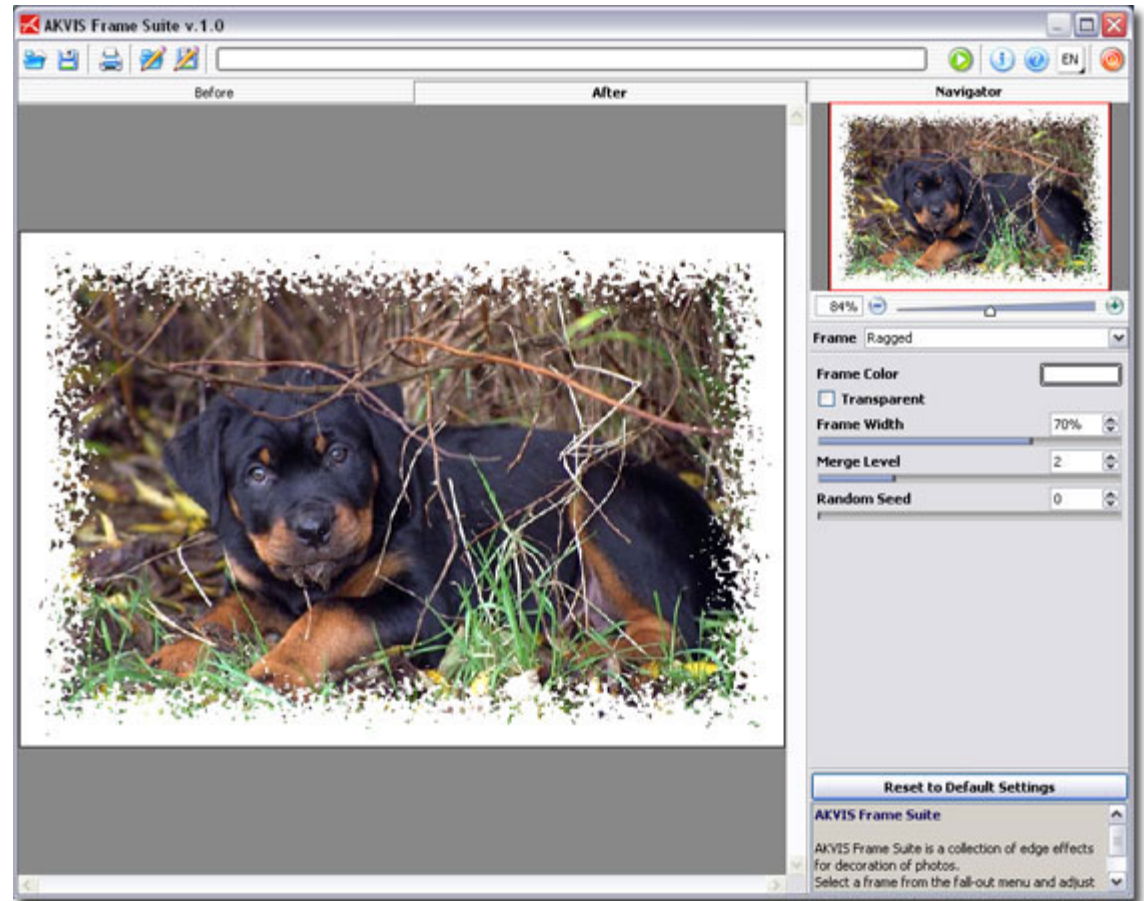


Fig. 1.

ラグフレーム

設定パネルでは、このフレームに以下のパラメータを設定できます。

- フレーム

このパラメータは、フレームの色を設定します。カラーパレットをダブルクリックして、色を選択し、**標準色選択ダイアログ**から色を選択します。

カラー

- 透過

[透過]チェックボックスを有効にすると、フレームの下イメージが透過になります。複数の層からなるイメージで有効です。下の層のイメージは、フレーム上に見えたままになります。



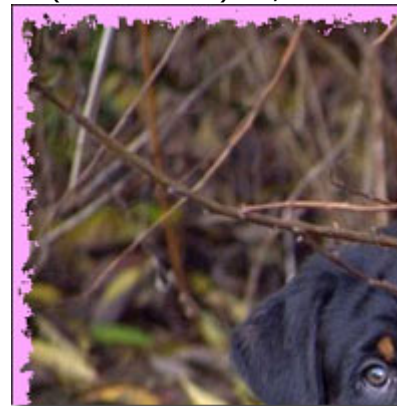
ばら色を選択



[透過] 有効

- フレーム幅

このパラメータは、定義された数のサブフレームを含むフレームの幅を設定します。パラメータの値は、0 から 100%を指定します。0%では、フレームはありません。100% 幅のフレームでは、最小イメージ サイズ(縦または横)の1/4になります。例えば、600 x 800ピクセルのイメージで100%のフレームでは、次のように計算されます。最小サイズ(600ピクセル)の1/4は、150ピクセルになります。



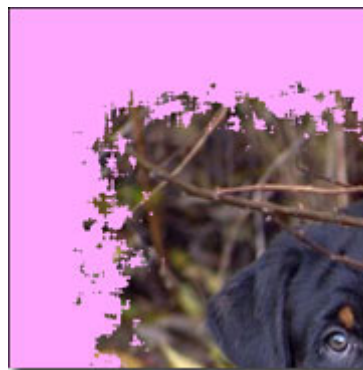
フレーム幅 = 15%



フレーム幅 = 100%

- 乱数開始値

これはフレームの内側枠の粒子の分散を正義するための乱数の開始値です。これは、0 から 9999の数字です。すべての数字は固有の分散を生成します(指定した他のパラメータはそのままです)。



- **結合レベル**

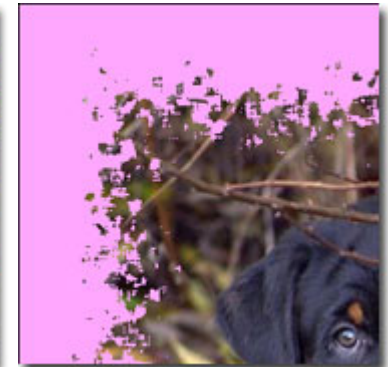
このパラメータは、フレームの内側エッジでの粒子の結合レベルを設定します。パラメータの値は、0 から 8です。[結合レベル]の値が 0 では、フレームは小さなランダムな粒子で構成され、値を大きくすると、粒子は大きくなりラグフレームに結合されます。



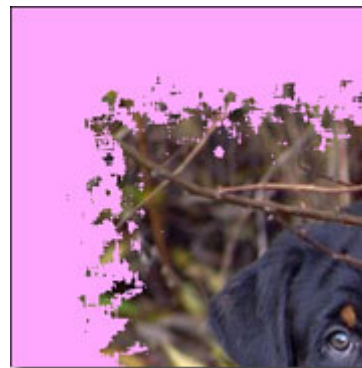
結合レベル = 0



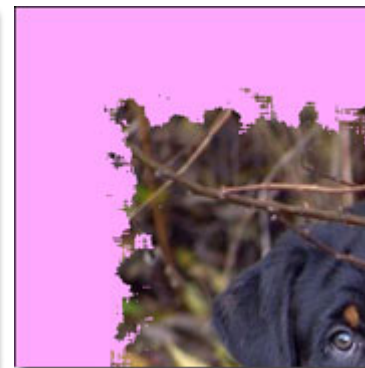
結合レベル = 1



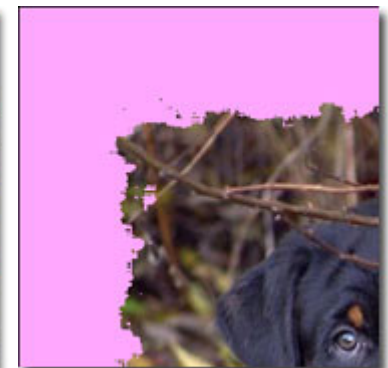
結合レベル = 3



結合レベル = 4



結合レベル = 6



結合レベル = 8

スプレーフレーム

スプレーフレームは、イメージの枠へのスプレーペイントです。
幅、色、およびスプレーの濃さは、**設定**パネルで設定できます。(fig.1).

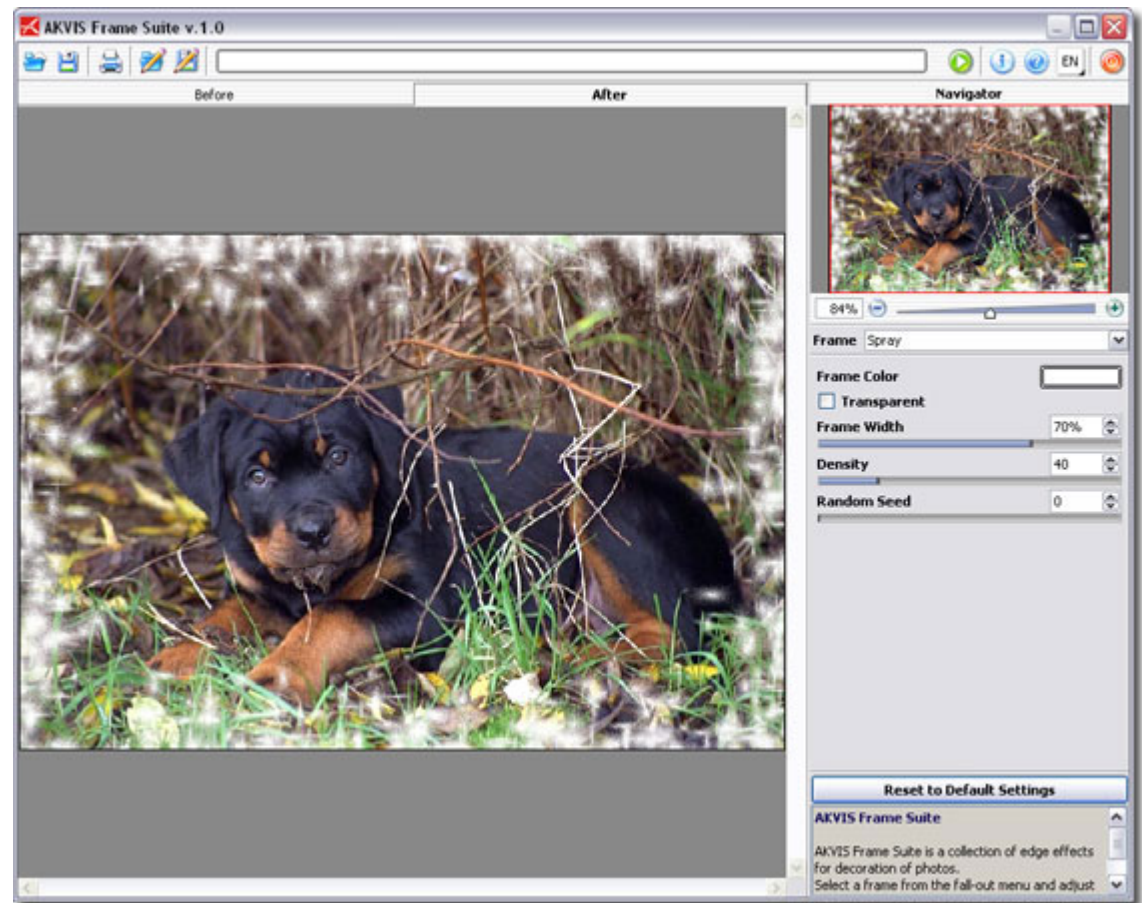


Fig.1

設定パネルは、このフレームの以下のパラメータを設定できます。

- フレーム

このパラメータは、フレームの色を設定します。カラーパレットをダブルクリックして、色を選択し、**標準色選択ダイアログ**から色を選択します。

カラー

- 透過

[透過]チェックボックスを有効にすると、フレームの下イメージが透過になります。複数の層からなるイメージで有効です。下の層のイメージは、フレーム上に見えたままになります。



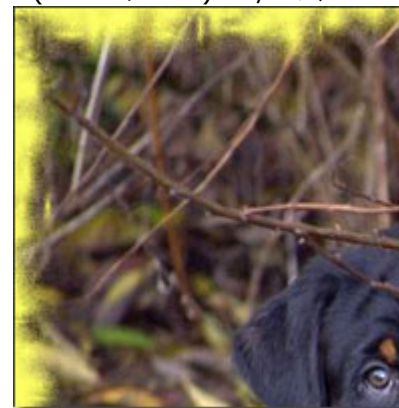
黄色を選択



[透過]チェックボックスが有効

- フレーム幅

このパラメータは、定義された数のサブフレームを含むフレームの幅を設定します。パラメータの値は、0 から 100%を指定します。0%では、フレームはありません。100% 幅のフレームでは、最小イメージ サイズ(縦または横)の1/4になります。例えば、600 x 800ピクセルのイメージで100%のフレームでは、次のように計算されます。最小サイズ(600ピクセル)の1/4は、150 ピクセルになります。



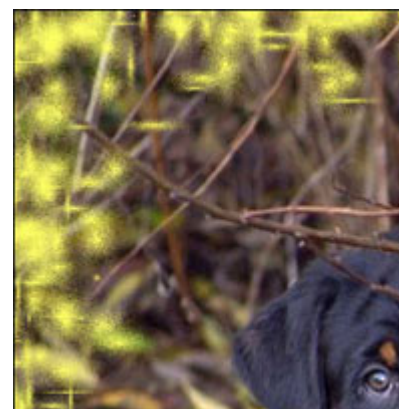
フレーム幅 = 30%



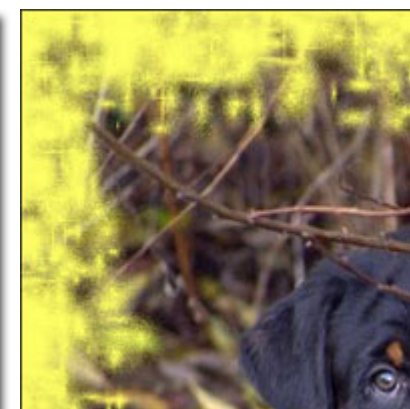
フレーム幅 = 100%

- 密度

このパラメータは、スプレイの密度を設定します。パラメータの値は、0 から 200です。パラメータの値が大きくなると、スプレーは濃くなります。スプレーは、枠から始まります。そのため、枠の外側は、内部よりも濃くなります。



密度 = 40



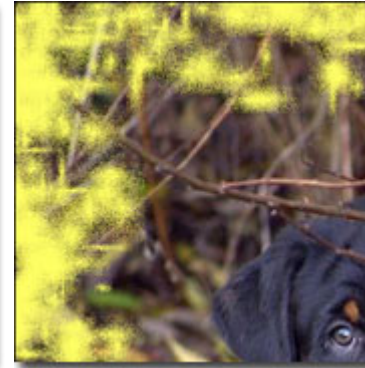
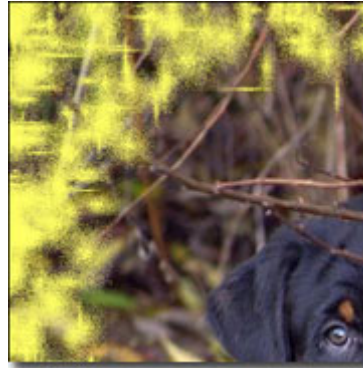
密度 = 120

- 乱数開始値

これはフレームの内側枠のスプレーの分散を正義するための乱数の開始値です。これは、0
すべての数字は固有の分散を生成します (指定した他のパラメータはそのままです)。

から

9999の数字です。



芸術的なフレーム

透過な枠付きの芸術的なフレームは、どんな写真にでも祝祭的でエレガントな印象を与えます。(fig. 1).

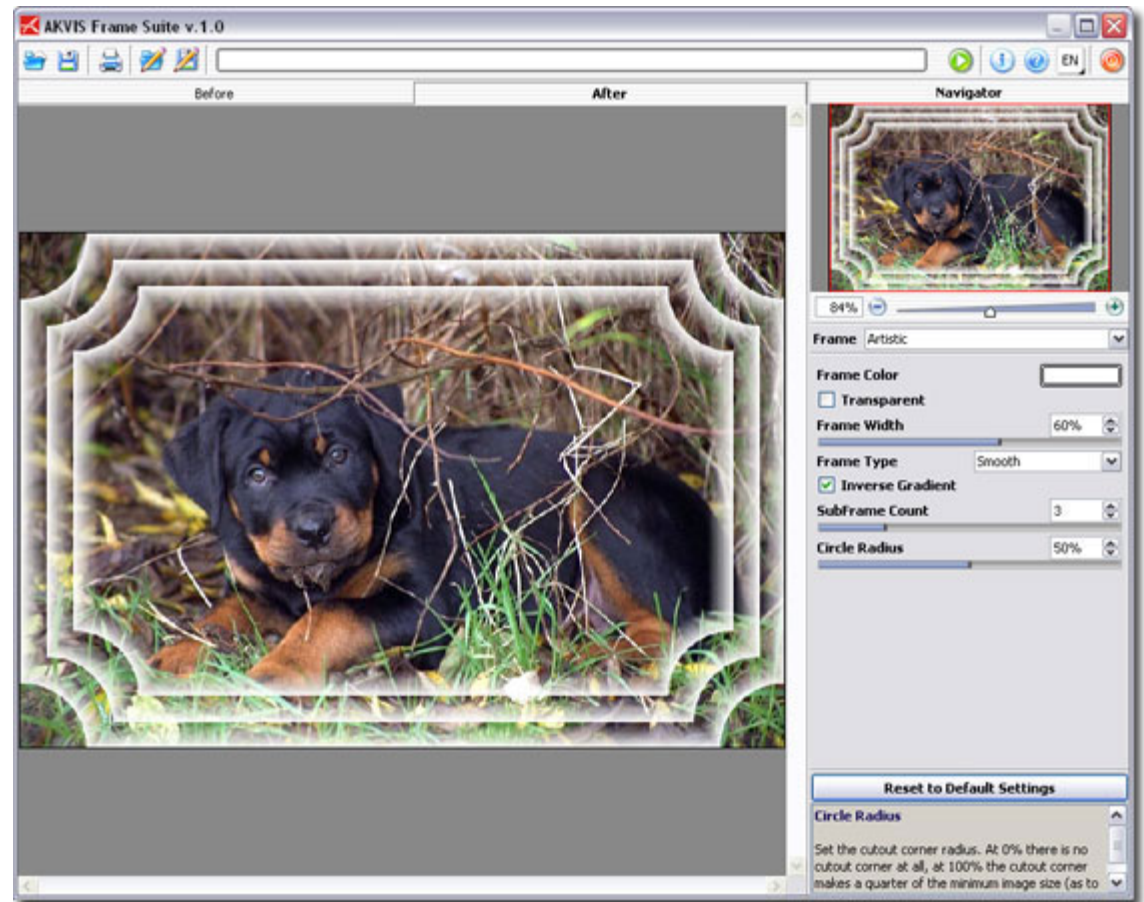


Fig. 1.

設定パネルでは、このフレームに以下のパラメータを設定できます。

- **フレーム**

このパラメータは、フレームの色を設定します。カラーパレットをダブルクリックして、色を選択し、**標準色選択ダイアログ**から色を選択します。

カラー

- **透過**

[透過]チェックボックスを有効にすると、フレームの下イメージが透過になります。複数の層からなるイメージで有効です。下の層のイメージは、フレーム上に見えたままになります。



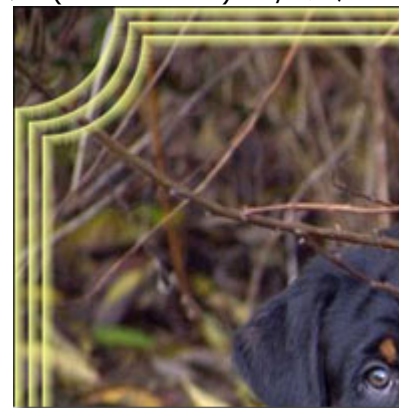
明るい黄色を選択



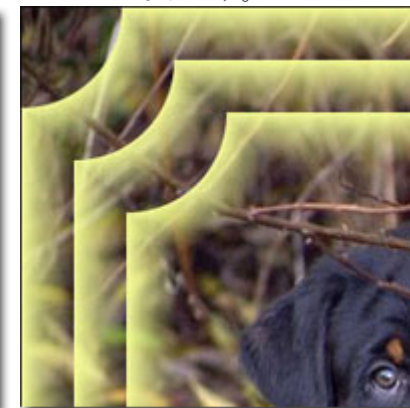
[透過]チェックボックスが有効

- フレーム幅

このパラメータは、定義された数のサブフレームを含むフレームの幅を設定します。パラメータの値は、0 から 100%を指定します。0%では、フレームはありません。100% 幅のフレームでは、最小イメージ サイズ(縦または横)の1/4になります。例えば、600 x 800ピクセルのイメージで100%のフレームでは、次のように計算されます。最小サイズ(600ピクセル)の1/4は、150ピクセルになります。

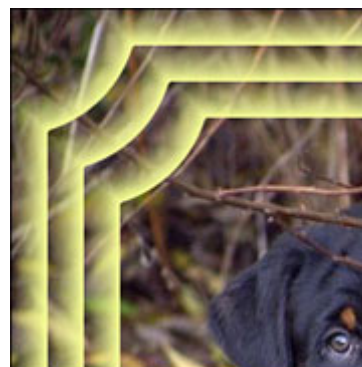


フレーム幅 = 20%

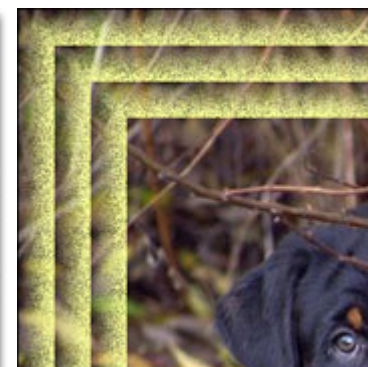


フレーム幅 = 80%

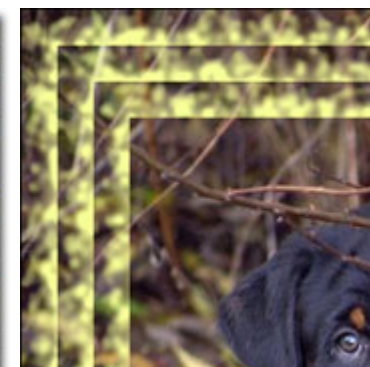
- 芸術的なフレームには、3つのフレーム タイプがあります。スムーズ、グレイン およびスポットです。



スムーズ



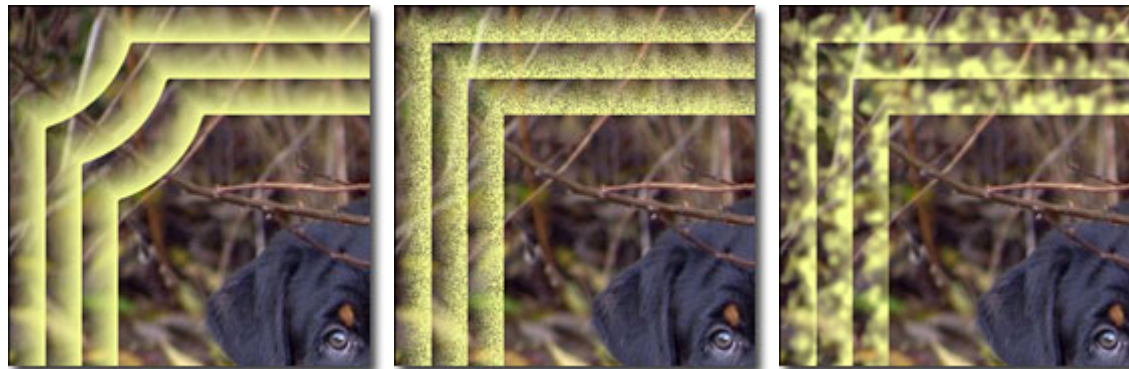
グレイン



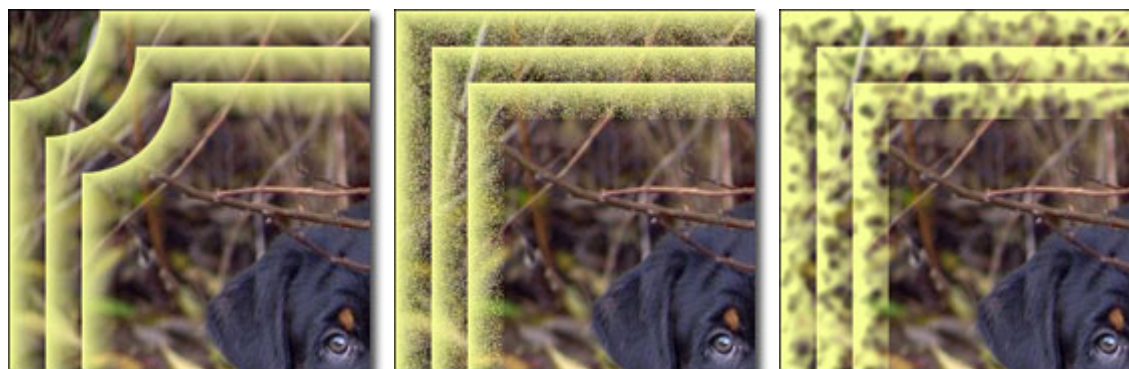
スポット

- **逆グラデーション**

このパラメータは、色のデードする方向を設定します。内側 ([逆グラデーション] が有効) または 外側イメージ (チェックボックスが無効の場合) です。



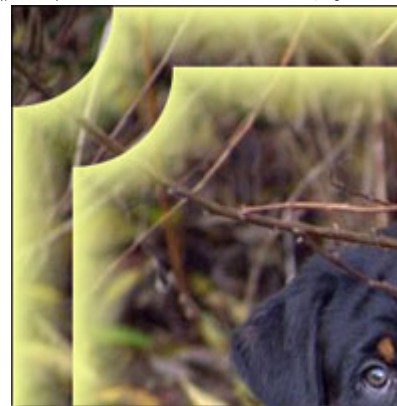
[逆グラデーション]チェックボックス 無効



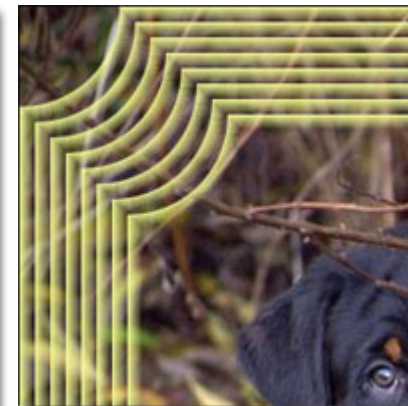
[逆グラデーション]チェックボックス 有効

- サブフレーム数

このパラメータは、フレーム幅に合ったサブフレームの数を設定します。パラメータの値は、0 から 10になります。



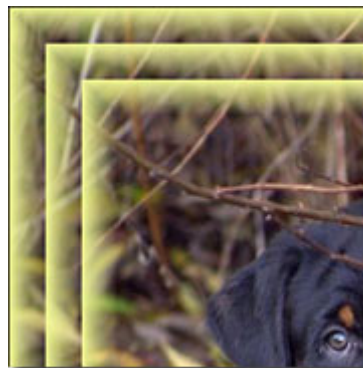
サブフレーム数 = 2



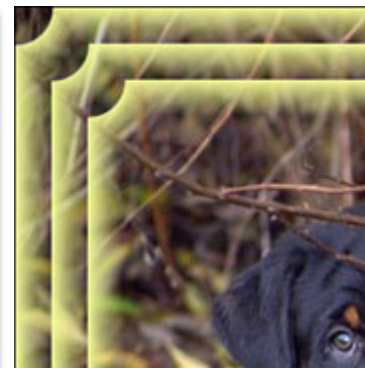
サブフレーム数 = 8

- 円の半径

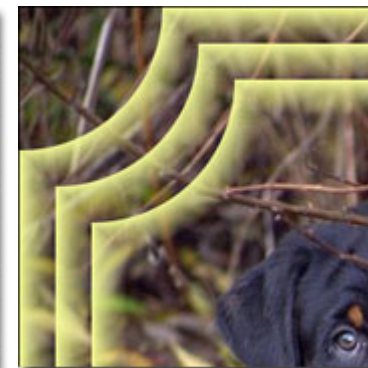
このパラメータは、コーナーの切り取り半径を設定します。パラメータの値は、0 から 100%です。0% では、コーナーの切り取りはなくなります。100% では、コーナーの切り取りは、最小イメージ サイズ(縦または横)の1/4のサイズになります。



円の半径 = 0%



円の半径 = 20%



円の半径 = 80%

ページカール

ページカール

効果では、イメージにページカールを作成することができます。カールの色、形状やひねりのレベルは、設定パネルで調整することができます。(fig. 1).

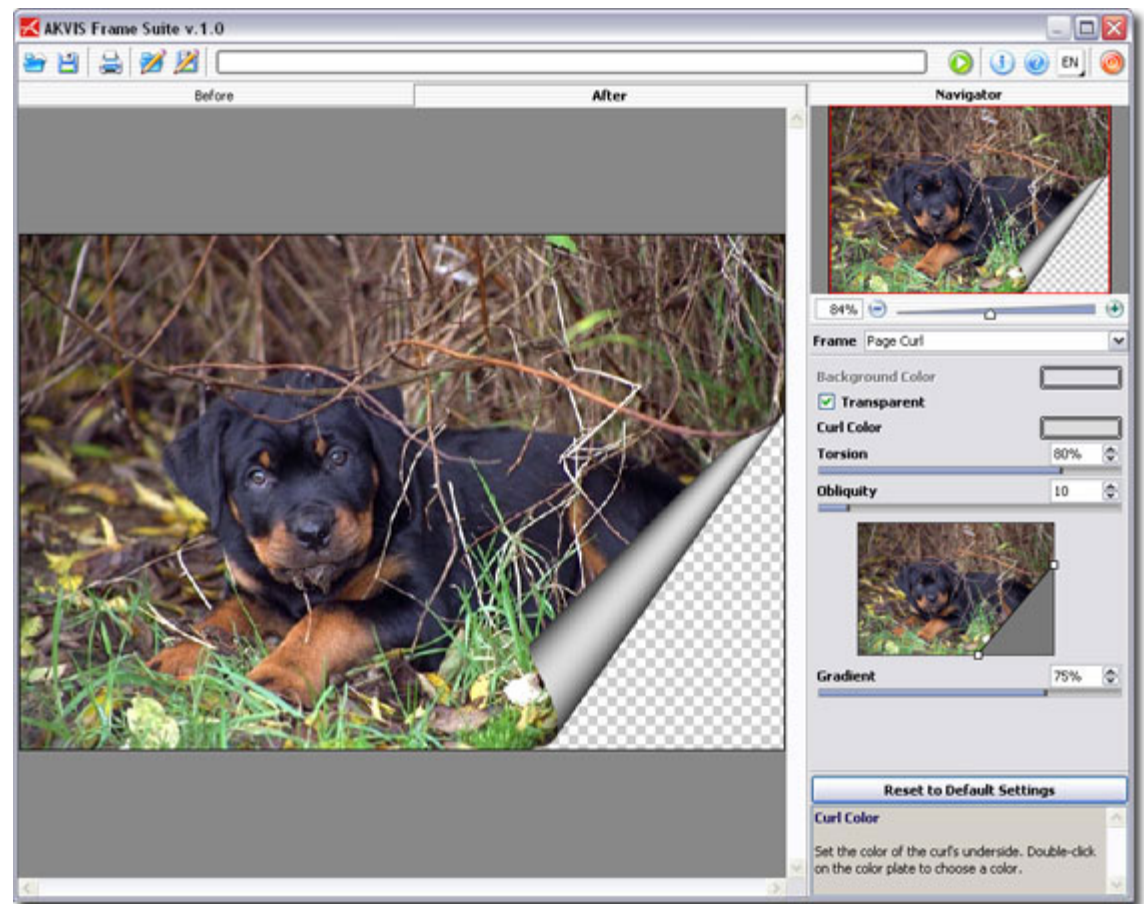


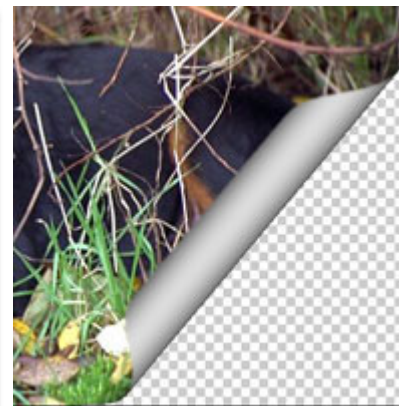
Fig. 1.

設定パネルでは、この効果の以下のパラメータを設定することができます。

- **背景色**
背景色のパレット色は、カールの下の領域の色を設定することができます。カラーパレット **Background Color** をダブルクリックして **標準色選択ダイアログ** ボックスから色を選択します。
- **透過**
透過 チェックボックスを有効にすると、カールの下のイメージが透過になります。複数の層からなるイメージで有効です。ページカール下のイメージは、見たままになります。
- **カール色**
色パレット (カール色) は、カールの裏側の色を設定します。色パレット **カール色** をダブルクリックして、**標準色選択ダイアログ** ボックスから色を選択してください。



緑色を設定



透過(Transparent)
チェックボックスが有効



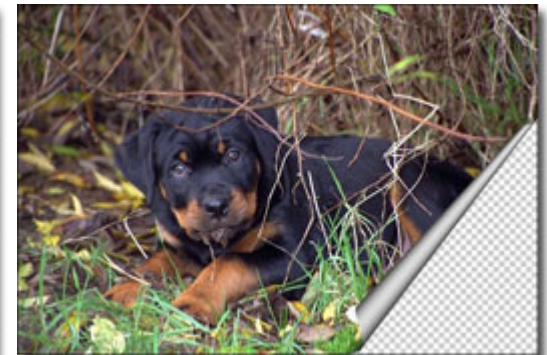
ページ
カールの裏地に黄色を設定

- ひねり

このパラメータは、カールのひねりレベルを設定します。パラメータの値は、0から100%です。大きな値ではよりカールのひねりが強くなります。



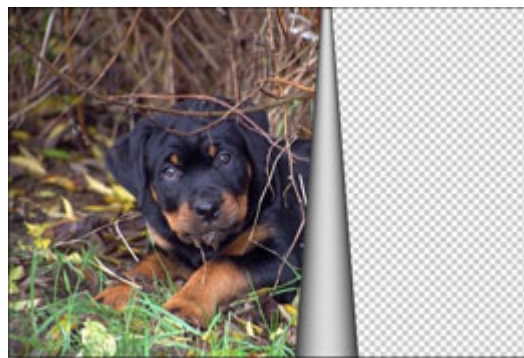
ひねり = 60%



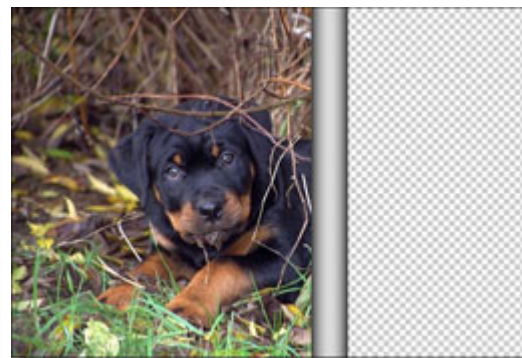
ひねり = 90%

- 傾斜

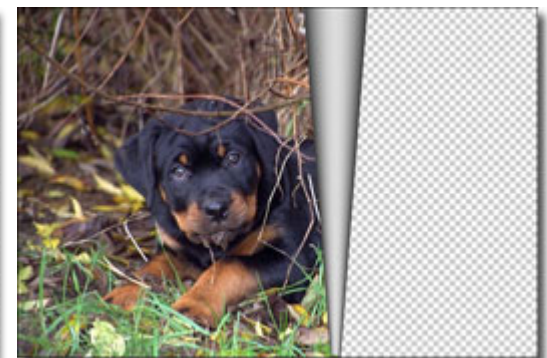
このパラメータは、カールの形状を設定します。パラメータの値は、1から100%です。値 1から 49では、イメージのコーナーのは、コーン形状にカール(頂点は片端)します。50ではコーナーは、円柱形にカールします。値 51 から 100 では、再びコーン形状になります。しかし、頂点は逆です。



傾斜 = 10

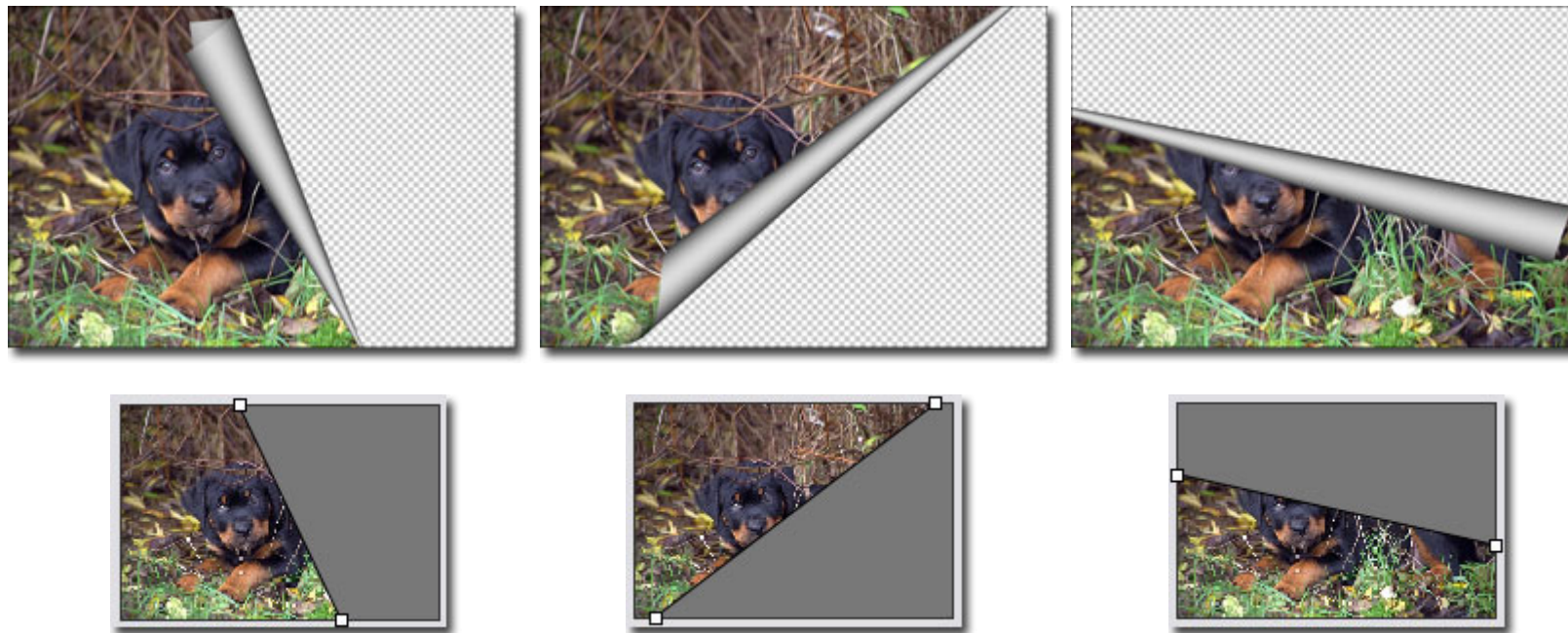


傾斜 = 50

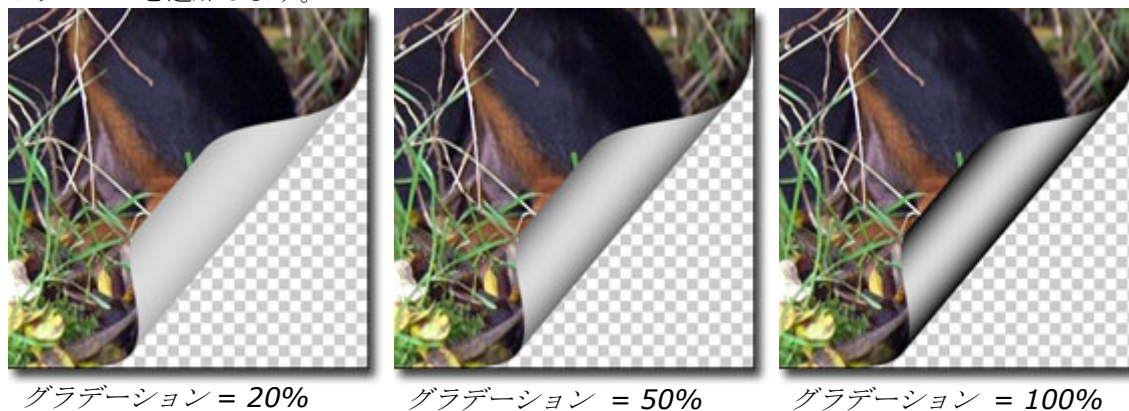


傾斜 = 90

- **[カール位置]**は、カーブするコーナー、カールラインの位置およびカールの方向を定義します。マーカを使って、ラインの位置を設定します。マーカを移動するには、カーソルをそれに移動し、左マウスボタンをクリックし、マーカを新しい位置にドラッグします。カールをイメージの半分以上に移動することが可能です。



- **グラデーション**
このパラメータでは、中間のトーンを調整することでカールにボリュームを追加します。



芸術的切り取り

芸術的切り取りの作業では2つの処理を行います。(fig. 1)

1. フレームの作成
2. イメージをフレームに合わせる

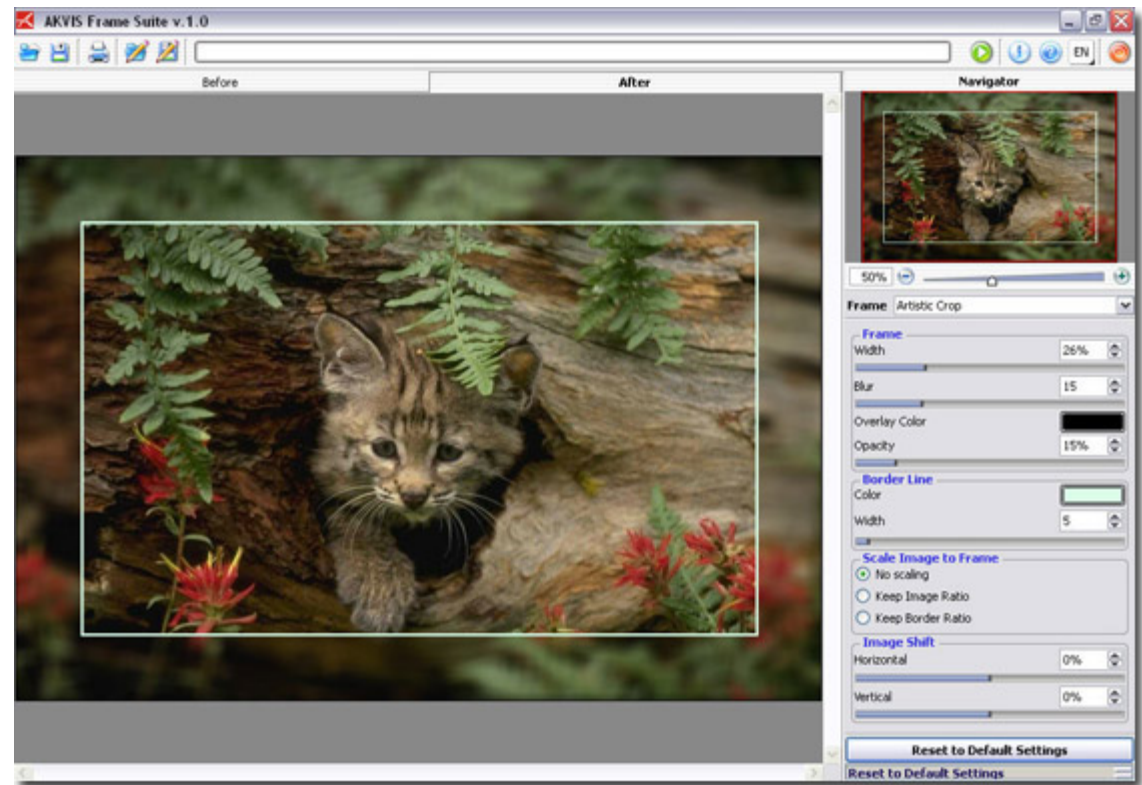


Fig. 1

1. フレーム フレームは、元のイメージの一部から作成されます。フレームのパラメータを調整します。

- 幅 パラメータは、フレームの幅を設定します。パラメータの値は、0 から100%の値になります。値 0% では、フレームは作成されません。値100% では、フレームはイメージのほとんどを占有します。

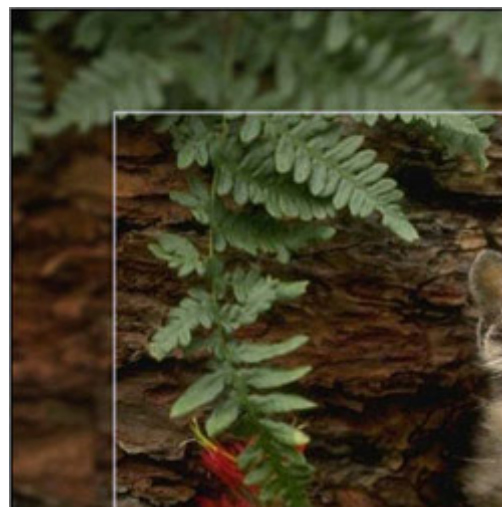


幅 = 15%

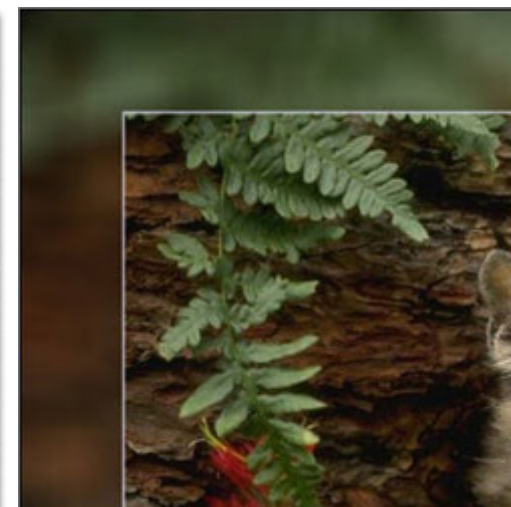


幅 = 50%

- ぼかし イメージのぼかしの強さを設定します。パラメータの値は、0 から 60の値です。大きな値では、よりぼかしの強いフレームになります。値 0 では、フレームのぼかしはありません。

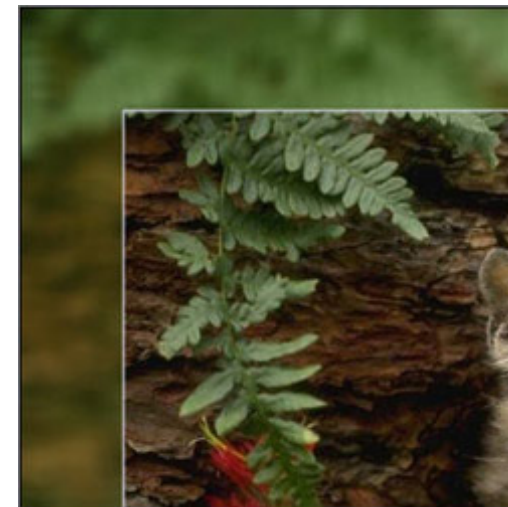


ぼかし = 5



ぼかし = 30

- **オーバーレイ色** フレームにオーバーレイする色を選択します。カラーパレットをクリックして**標準色選択ダイアログ**から色を選択します。

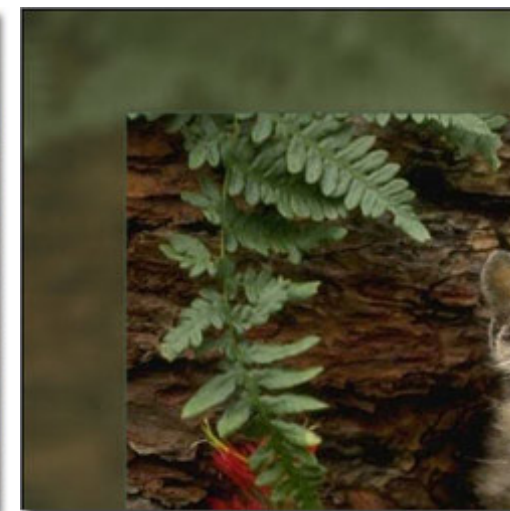


緑色を選択

- **非透過度** このパラメータは、オーバーレイ色の非透過度を設定します。このパラメータの値は、**0**から**100%**の値です。非透過度 **=100%**では、フレームはオーバーレイ色で最大限にフィルタリングされます。値 **0%**では、すべての色は元のイメージと同じ色になります。



非透過度 = 10%



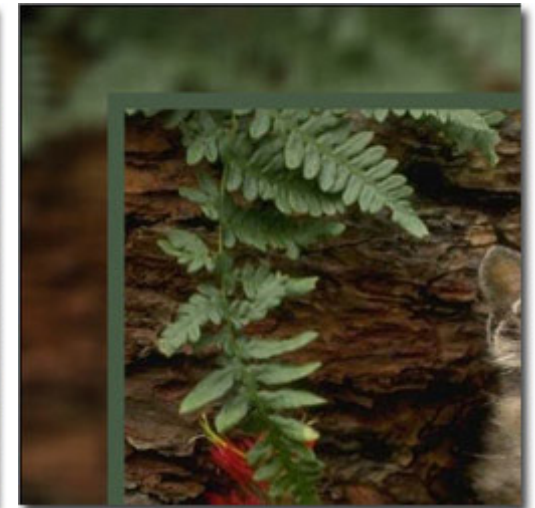
非透過度 = 90%

境界線 これは、イメージとフレームを分離するための境界線です。境界線のためのパラメータを調整します。

- **幅** このパラメータは、境界線の幅をピクセルで設定します。パラメータの値は、**0**から**100**の値になります。値 **0** では、境界線はありません。



幅 = 5



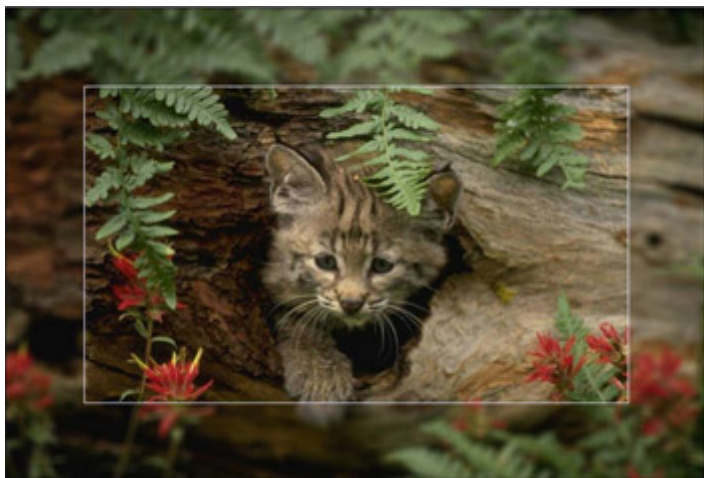
幅 = 20

- **色** カラーパレットをクリックして、境界線の色を**標準色選択ダイアログ**から選択します。

2. フレーム内のイメージを調整 イメージをフレームに合わせて引き伸ばし、移動することができます。

パラメータ **イメージをフレームに合わせる** では、イメージをフレームに合わせる方法を設定します。

- **引き伸ばしなし** イメージは、フレームに合わせて引き伸ばしされません。この方法では、イメージの特定の部分を強調することができます。
- **イメージ比率を維持** イメージの元の縦横比率を維持したまま引き伸ばします。
- **枠比率を維持**
イメージは水平側でまとめられた幅が垂直側でまとめられた幅と同じ比率で引き伸ばされます。この場合、イメージの小さい側(高さまたは幅)が切り取られます。



引き伸ばしなし チェックボックスが有効



イメージ比率を維持 チェックボックスが有効



枠比率を維持 チェックボックスが有効

イメージ移動 このパラメータでは、フレーム内のイメージの位置を設定します。イメージは、水平または垂直方向に移動することができます。

- **水平** 値が0より小さい場合、イメージは、左へ、0より大きな値では、右に移動します。
- **垂直** 値が0より小さい場合、イメージは、下へ、0より大きな値では、上に移動します。



イメージの移動

パラメータの値は、-100% から 100%です。デフォルトのパラメータの値は、0となり、イメージはフレームの中央に置かれます。

その他の方法として、マウスカーソルを利用してフレーム内のイメージの位置を移動することができます。

キーボードの **Ctrl** を押すと、フレームがドット表示になります。ドットフレーム内にカーソルを置き、マウスの左ボタンをクリックしたままマウスを移動してフレームをドラッグします。イメージの移動パラメータは、イメージの位置に合わせて自動的に再計算されます。

霜フレーム

霜 フレームは、ガラス窓が凍りつくような低温で霜柱が広がっているような効果を模倣します。この効果を適用することで、イメージに冬の感覚を加えることができます。(Fig. 1).

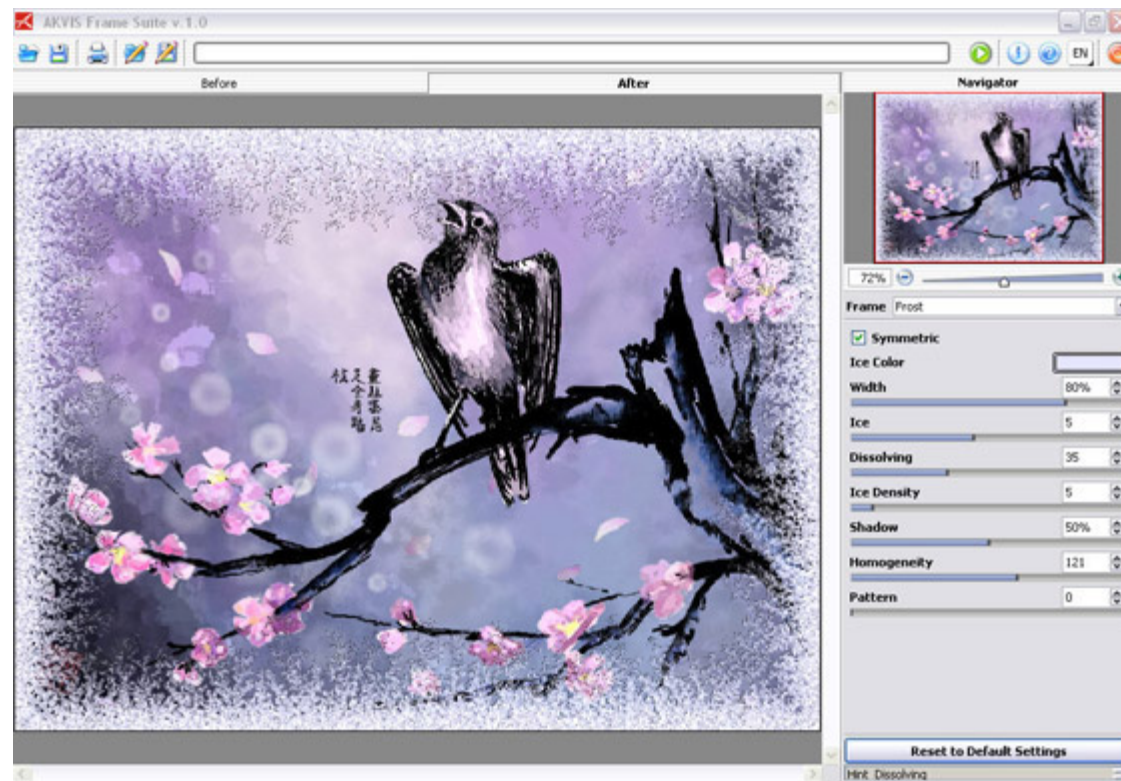


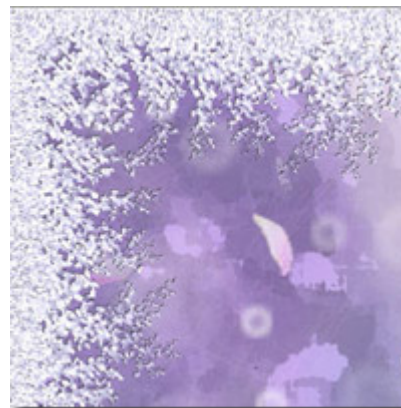
Fig. 1

霜フレーム

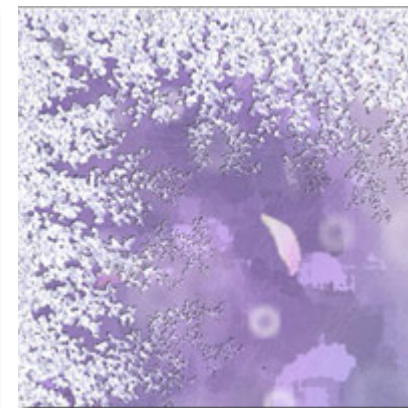
設定 パネルでは、フレームに対する以下のパラメータが設定可能です。

- **左右対象**

ボックスをクリックして有効にすると、霜パターンは左右対象になります。チェックボックスを解除すると、よりファンシィになりますが、処理時間がかかります。



左右対象 チェックボックスが有効



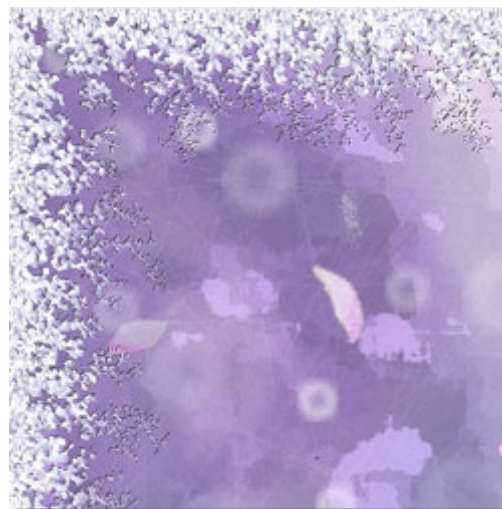
左右対称 チェックボックスが無効

- **霜の色** このパラメータは、フレームの色を設定します。カラーパレットをクリックして、境界線の色を**標準色選択ダイアログ**から選択します。

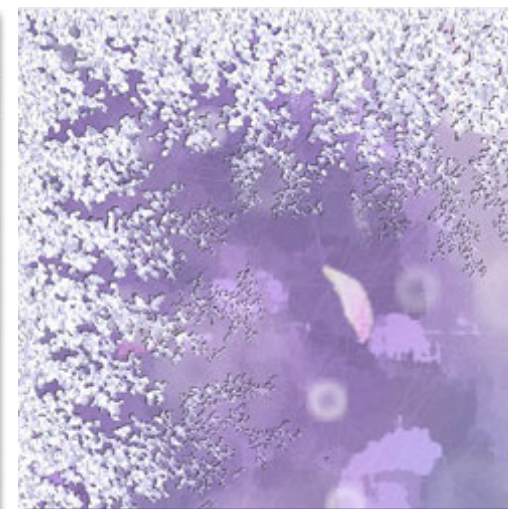


霜の色: rosa

- **幅** このパラメータは、"凍結"させる領域を設定するパラメータです。パラメータの値は、10%から100%になります。値100%では、フレームは、最小イメージサイズ(高さ、または幅)の1/3のフレームになります。



幅 = 20%



幅 = 75%

- **凍結度** このパラメータは、凍結の濃度を設定します。値1では、フレームはソフトに凍結します。値10では、より濃く凍結します。

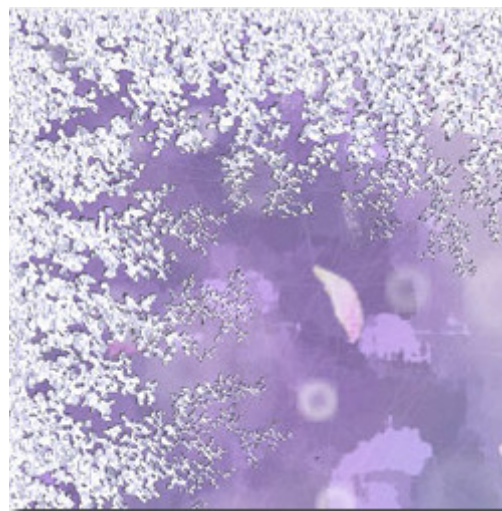


凍結度 = 1

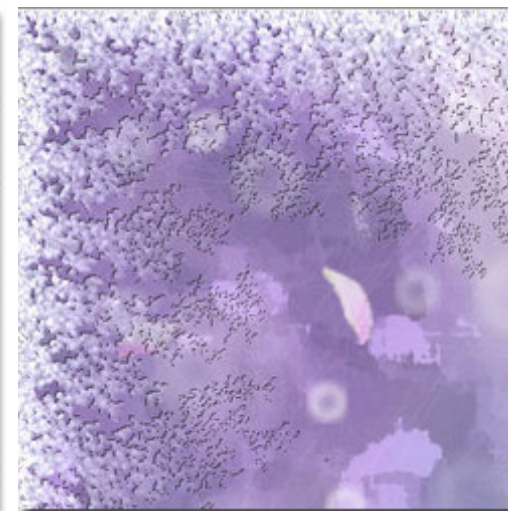


凍結度 = 10

- **溶解** このパラメータは、霜の状態を設定します。大きな値では、より氷のようになります。パラメータの値は、0から100の値になります。



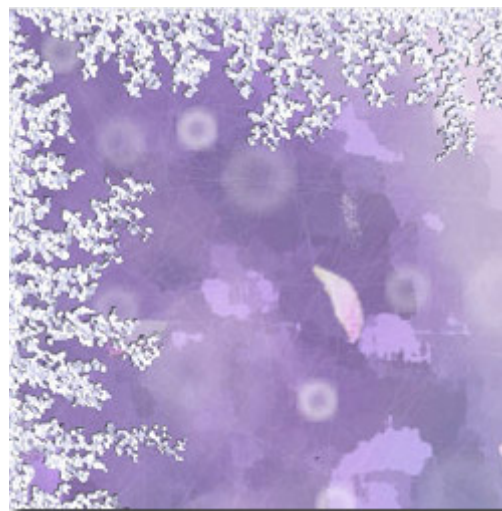
溶解 = 0



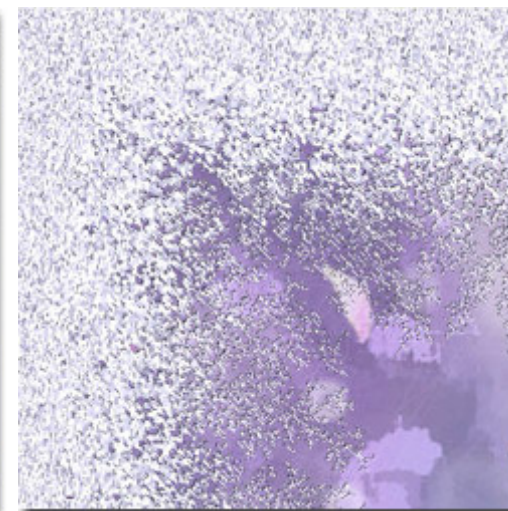
溶解 = 80

- **霜の密度** このパラメータは、霜の密度を設定します。パラメータの値は、0から50になります。大きな値では、霜はより濃密になります。は、フレームの端から開始されます。そのため、枠の外側がより内部より濃密になります。

"凍結"

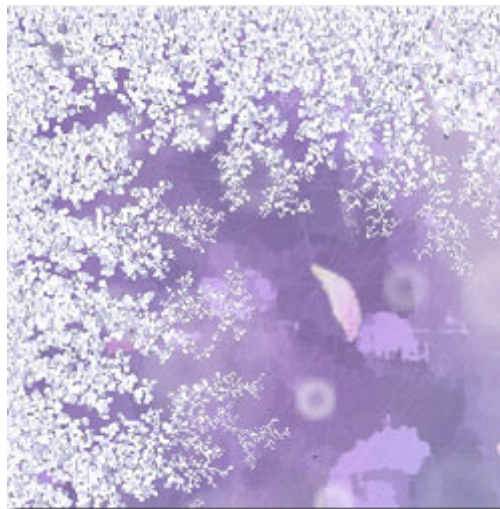


霜の密度 = 2

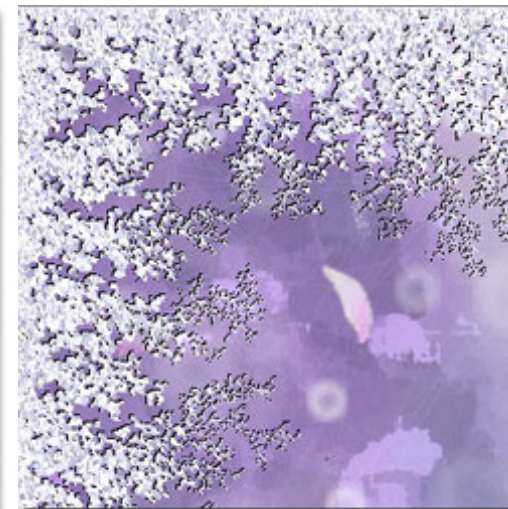


霜の密度 = 15

- **影** このパラメータは、霜の影のサイズを設定します。パラメータの値は、**0%**から**100%**の値です。値**0**では、影はありません。値を大きくすると、影のサイズが大きくなります。大きな値のパラメータを設定することで、フレームにボリューム感を付加することができます。

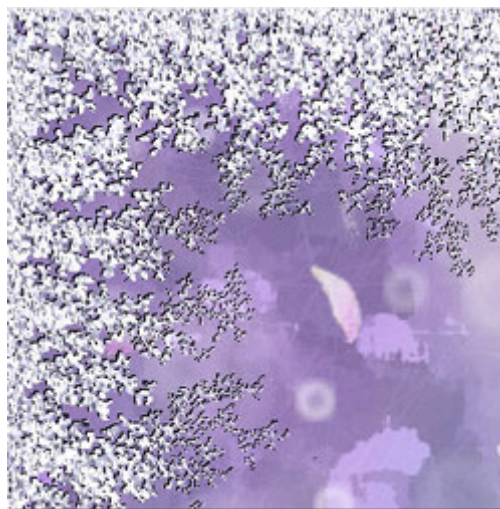


影 = 0%

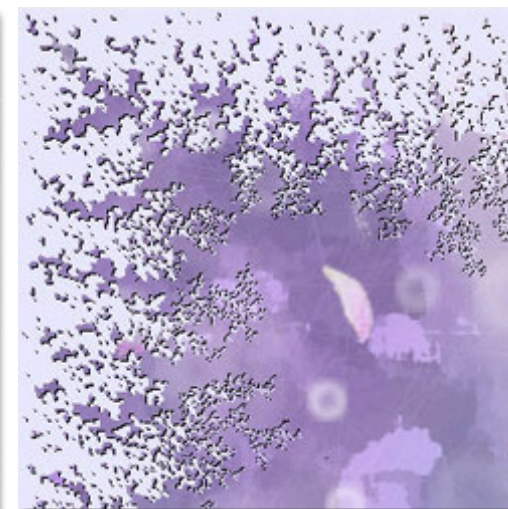


影 = 100%

- **均一性**
このパラメータは、霜を生成する際に使用する色の色合いを設定します。パラメータの値は、**1**から**200**の値です。パラメータの値を大きくすると、より少ない色合いになり、フラッタ部が凍りついたように見えます。



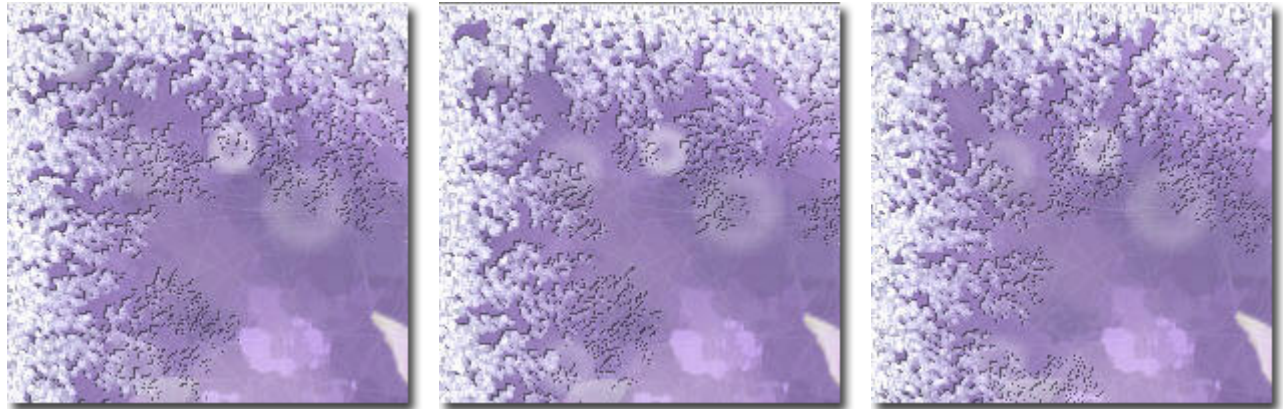
均一性 = 50



均一性 = 200

- **パターン**

このパラメータのすべての値は、霜のクリスタルの固有な組み合わせに反映されます。設定された値は、乱数生成のための開始値となり、フレーム上に固有の霜パターンを生成します。



テクスチャ

テクスチャエフェクトは、表面を紙、レンガの壁、金属やセラミックのコーティングの模倣します。

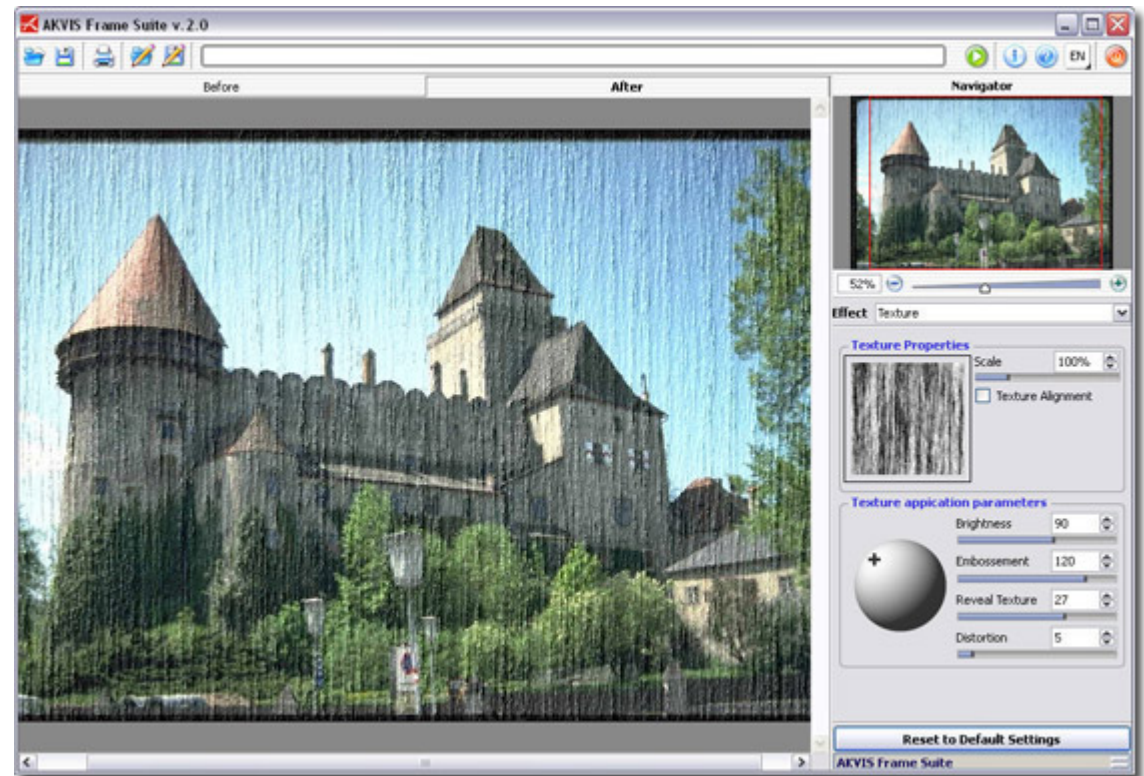


Fig. 1.

処理は2つのステージに分かれます。

1. テクスチャ プロファイルの調整

2. テクスチャ アプリケーション パラメータの調整

1. 以下のテクスチャ プロパティを調整することができます。

- テクスチャ テクスチャ ライブラリからテクスチャを選択することができます。テクスチャ ライブラリを開くには、テクスチャの四角いボックスをマウスの左ボタンでダブルクリックします。(Fig. 2.)

プログラムに含まれるテクスチャ

ライブラリは、いくつかのフォルダを含んでいます。テクスチャは、どのフォルダからも選択することができます。しかし、適切なものは、**表面**フォルダにあります。テクスチャをダブルクリックして選択してください。

ご自身で所有するテクスチャを適用することが可能です。

このためには、パターンをコンピュータに作成して保存してください。クラシック フレームのパターンは、**正方形** または **長方形**が可能で、**jpg** または **bmp** ファイルとして保存されていなくてはなりません。

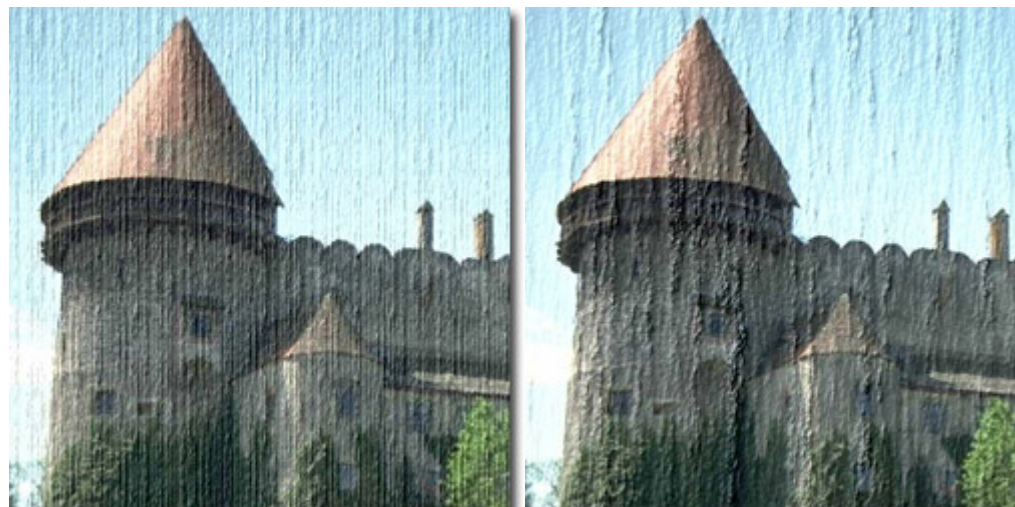
ご自身の所有するテクスチャを**AKVIS Frame Suite**に読み込むには、**テクスチャ ライブラリ**を開き、ボタン  をクリックして、**ユーザ テクスチャの選択**ダイアログ ボックスからテクスチャを選択します。

テクスチャを選択しないで**テクスチャ ライブラリ**に戻るには、ボタン  をクリックします。.

- **スケール**パラメータは、繰り返し可能なパターンのサイズを設定します。デフォルトでは、スケールは**100%**に設定されています。パラメータの値を大きくすると、パターンが大きくなります。



Fig. 2.



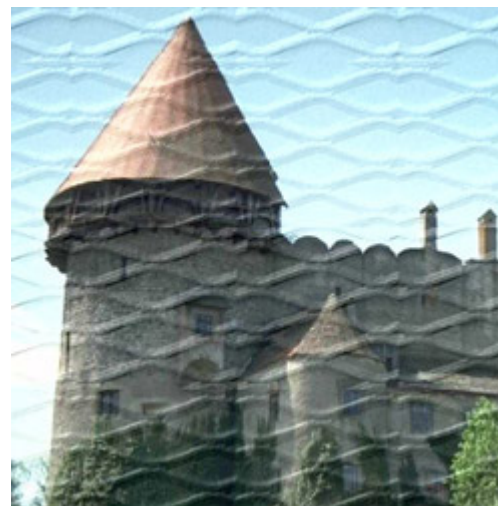
スケール = 20%

スケール = 200%

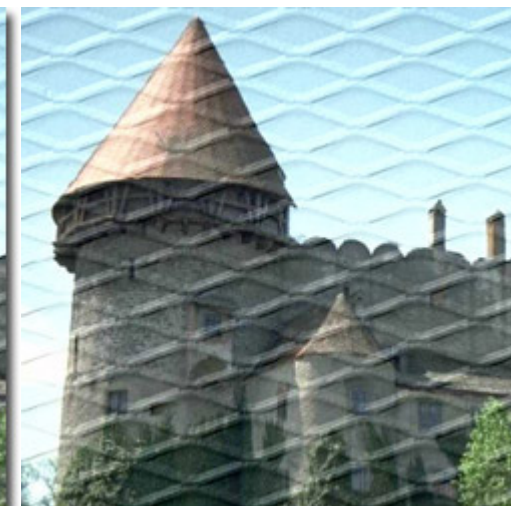
- チェックボックス **テクスチャを揃える**

は、最初のテクスチャが不均等なパターンの場合に役立ちます。そのテクスチャをそのまま適用すると、テクスチャの結合部が見えます。回避するには、チェックボックス **テクスチャを揃える** を選択します。

デフォルトでは、チェックボックスは無効です。これを有効にすると、処理時間が長くなります。そのため、イメージがテクスチャよりも長い場合や、結合部が見えている場合にのみ利用することをお勧めします。



チェックボックス **テクスチャを揃える**
無効



チェックボックス **テクスチャを揃える**
有効

2. 以下のテクスチャ アプリケーション パラメータを調整することができます。

- **光源**

ボール上のマークを利用して、光源を設定します。光源の位置は、テクスチャの折り返しを大きくします。光源の位置を変更するには、ボール上の目的の位置で左クリックします。

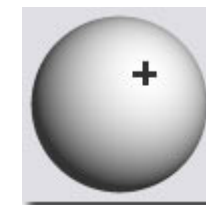
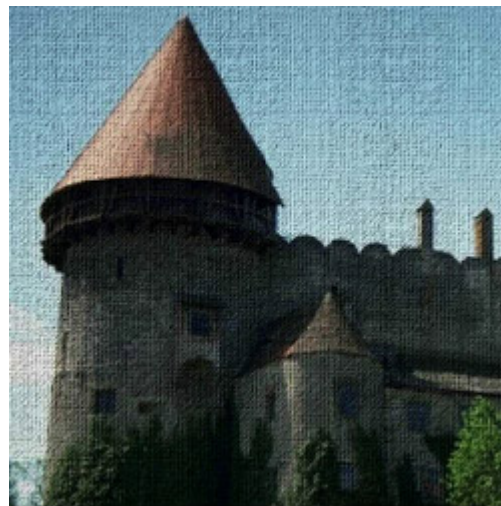


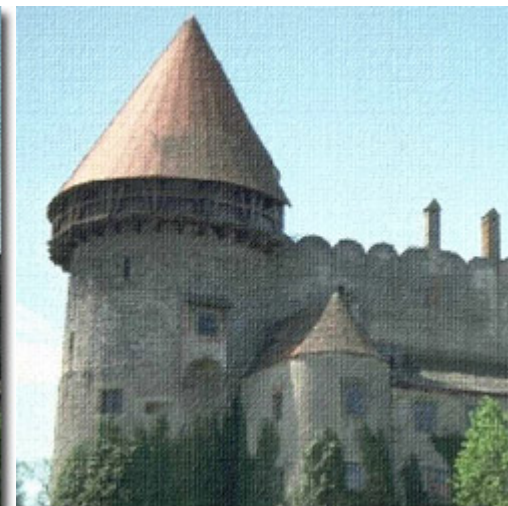
Fig. 3.

- 明るさ

このパラメータを使って、テクスチャの明るさを変更することができます。パラメータの値は、**0**から**150**です。元のテクスチャの明るさは、**90**です。パラメータの値を大きくすると、テクスチャは明るくなります。その結果、出力イメージが明るくなります。



明るさ = 10



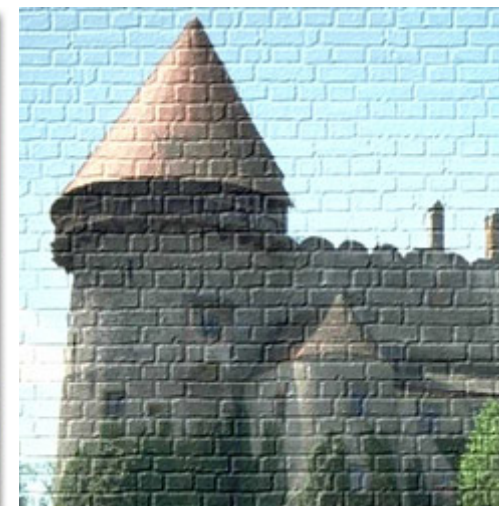
明るさ = 90

- 浮き彫り

このパラメータを使って、テクスチャを浮き彫りにできます。パラメータの値は、**0**から**150**です。値**0**では、テクスチャはフラットになります。このパラメータの値を大きくすると、テクスチャは、より際立ってきます。



浮き彫り = 30



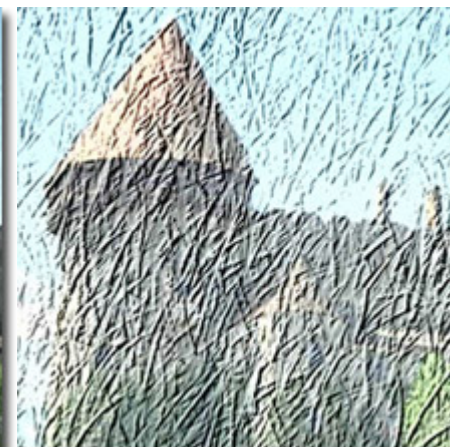
浮き彫り = 150

- **テクスチャ鮮明度**

このパラメータは、テクスチャがイメージを介してどのように表示されるかを定義します。パラメータの値は、**0**から**40**です。値を大きくすると、テクスチャが目立ち、元のイメージが見えなくなります。このパラメータを大きくすると、**明るさ**のパラメータとテクスチャのコントラストが膨らみます。



テクスチャ鮮明度 = 10

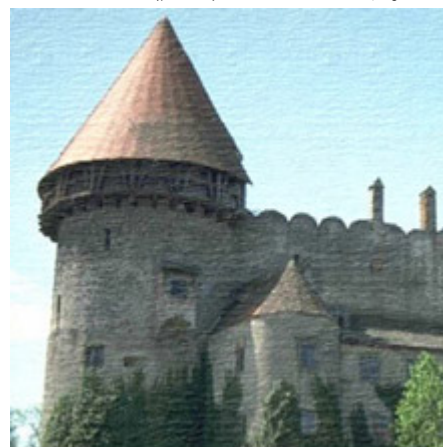


テクスチャ鮮明度 = 35

- **歪** このパラメータは、結果イメージの鮮明さを定義します。歪が大きくなり、イメージがぼやけてきます。

パラメータの値は、**0**から**50**です。

このパラメータの値を大きくすると、



歪 = 5



歪 = 50

ヒント: 処理時間の多くは最初のステージ(テクスチャの生成)で消費されます。そのため、まずテクスチャのプロパティを調整することをお勧めします。その後、テクスチャ アプリケーション パラメータの各種設定の変更を試みてください。