



# MultiBrush

Photo Retouching Made Easy



## CONTENTS

- アプリケーションの用途
- Windowsでのインストール
- Macでのインストール
- プログラムの登録
- ライセンス比較
- ワークスペース
- 操作方法
- 新規イメージの作成
- プログラムの環境設定
- ホットキー
- 印刷
- ツールバー
- カラーパレット
- スウォッチ
- 履歴
- レイヤーパレット
- チャンネルパレット
- カラーブラシ
- 色鉛筆
- スプレーツール
- 消しゴム
- 履歴ブラシ
- クローンスタンプ
- カメレオン ブラシ
- ぼかしツール
- シャープツール
- 指先ツール
- 覆い焼きツール
- 焼きこみツール
- スポンジツール
- 油絵用ブラシ
- ローラー
- フェルトペン
- チョーク
- 鉛筆(アーティストック)
- スプレー(アーティストック)
- 消しゴム(アーティストック)
- 整列ツール
- 選択ツール
- 切り取りツール
- 移動ツール
- テキストツール
- スポイトツール
- 手のひらツール
- ズームツール
- 瞳の色を変更
- 人の見た目を変更
- 邪魔者をイメージから削除
- 分身
- AKVISプログラム

## 簡単にできるフォトレタッチ

AKVIS MultiBrush は豊富な機能を持ち、使いやすい画像編集ソフトです。画像補正やレタッチを行うオールインワン ソフトです。

MultiBrushはラボのようで、画像の編集、古い画像のレストア、下書きから画像の作成などができます。プログラムは2種類のツール、**標準**と**アーティストック ブラッシュ**を提供しています。



### 簡単にできる人物写真の修復

AKVIS MultiBrushを使うと、WindowsでもMacでも簡単にレタッチ作業が行え、人物写真をより良いものに編集できます。ヒーリングブラシや修復ブラシ、クローンツールやスタンプツールが用意されており、人物写真の加工、イメージの欠陥の修復、デジタル写真から**不要なオブジェクトを除去**したいアーティスト、写真家、ホームユーザに便利なプログラムです。スタンドアロン版とプラグイン版で提供されるAKVIS MultiBrushでは、肌のしわ、傷跡、**肌荒れなどを除去**して人物写真を加工でき、その仕上がりがごく自然です。しみ、汚れ、チリなども、マスクを使って簡単に除去できます。

### イメージの回復とレタッチ

カメレオンブラシ(Chameleon Brush)は、肌の問題やほこり、しみ、引っかき傷などを背景のテクスチャ、明るさ、色に影響を与えることなく修正できます。**このユニークなブラシ**は、Adobe Photoshopバージョン7以降でのヒーリン

グブラシ(Healing Brush)と似た効果ですが、より柔軟でカスタマイズ可能なオプションを利用できます。

AKVIS MultiBrush は、古い**白黒写真**を綺麗によみがえらせるためには欠かせません。**カメレオン ブラシ**や**クローンスタンプ**などのブラシを組み合わせるなら、**古く、ダメージを受けたスキャン画像**をレストアすることができます。ほこり、ひっかき傷、しみなどを取り除くことができます。古くなった家族写真などがよみがえるのです。

### アーティストック クローンモードでの見事なコラージュ

**アーティストック クローンモード**(カメレオン ブラシツール)は、AKVIS MultiBrush の特徴といえます。このモードでは、**写真の一部をユニークな方法でクローニング**できます。クローニング(複製)する部分のサンプリング、調整などを行い、少しの努力だけで**素晴らしいコラージュ**を作成できます。

**スタンプツール**が改良され、クローン領域の回転や拡大/縮小を行う革新的な機能により、素晴らしい結果を得ることができます。

### プロのアトリエさながらの描画ツール

MultiBrushは、画像編集だけではなく、クリエイティブな効果を追加したり、画像を作成したりもできます。プログラムに含まれている**アーティストック ブラシ**(クリエイティブな人に役立つツールセット)には、**油絵用ブラシ**、**スプレー**(アーティストック)、**鉛筆**(アーティストック)、**フェルトペン**、**チョーク**など多くの機能が含まれています。



これらのツールを使うと、本物のブラシのような効果が得られ、彩りを添えることができます。例えば、エッジの描画や興味深いディテールを追加することにより、写真に趣きができます。油絵のような画像やチョークで得描いた画像を作成することもできます。

### 基本機能: 切り取り、移動、テキスト...

MultiBrushは、とても使いやすい画像編集ソフトです。画像に関する一般的な操作のほとんどを提供しています。構成をよくするために写真を切り取ったり、不要部分を削除したり、印刷のための事前処理を行ったりできます。オブジェクトの移動やテキストの追加もできます。

### レイヤー、チャンネル、履歴

チャンネル編集やレイヤーでの作業ができ、デジタル写真の事実上無限の可能性が開けたことになります。

MultiBrush の便利な機能の1つは、チェックポイントによるすべての操作に関する履歴のコントロールです。チェックポイントを活用することにより、画像のどの状態にでも戻って編集をやり直すことができます。

### AKVIS 形式

サポートしている形式は、TIFF、JPEG、BMP、PNG、PSD、AKVISです。AKVIS形式は、作業途中ドラフトの損失を最小限に抑えた状態でファイルに保存できます。

AKVISファイルは、保存した瞬間のイメージの状態、つまり、すべてのレイヤー(ラスター/アーティスティック/テキスト)、グループ、プロパティ、そしてDeluxe/Business版の履歴を使用中に手動で作成したチェックポイントも保存されます。

### 互換性: 詳細なレタッチや修復ツールを誰にでも!

このような素晴らしいツールは、スタンドアロンとプラグインの両方で利用できます。プラグイン版は、Adobe Photoshop、Photoshop Elements、Corel Paint Shop Pro、PhotoImpact、Corel Photo-Paintなどのフォトエディタをサポートしています。

## インストール

**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、管理者権利が必要です。

AKVISプログラインをインストールする前に、ご使用のフォトエディタが終了していることを確認してください。インストール中にフォトエディタが開いたままの場合、それを再起動する必要があります。

AKVIS MultiBrushをWindowsでインストールするには、次の指示に従います。

- exeをダブルクリックします。
- 言語を選択して、**[次へ]**をクリックして続行します。
- インストールを継続するには、ライセンス合意書を読み、同意する必要があります。ライセンス合意書に同意する場合は、**[使用許諾契約の条項に同意します]**チェックボックスを選択し、**[次へ]**をクリックします。



- リストから使用しているフォトエディタを選択し、**[次へ]**をクリックします。リストにフォトエディタがない場合は、**[Custom Plugins Directory]**をクリックで選択し、**[変更]**からC:\Program Files\Corel\...\Pluginsのような、フォトエディタのプラグインフォルダを選択します。

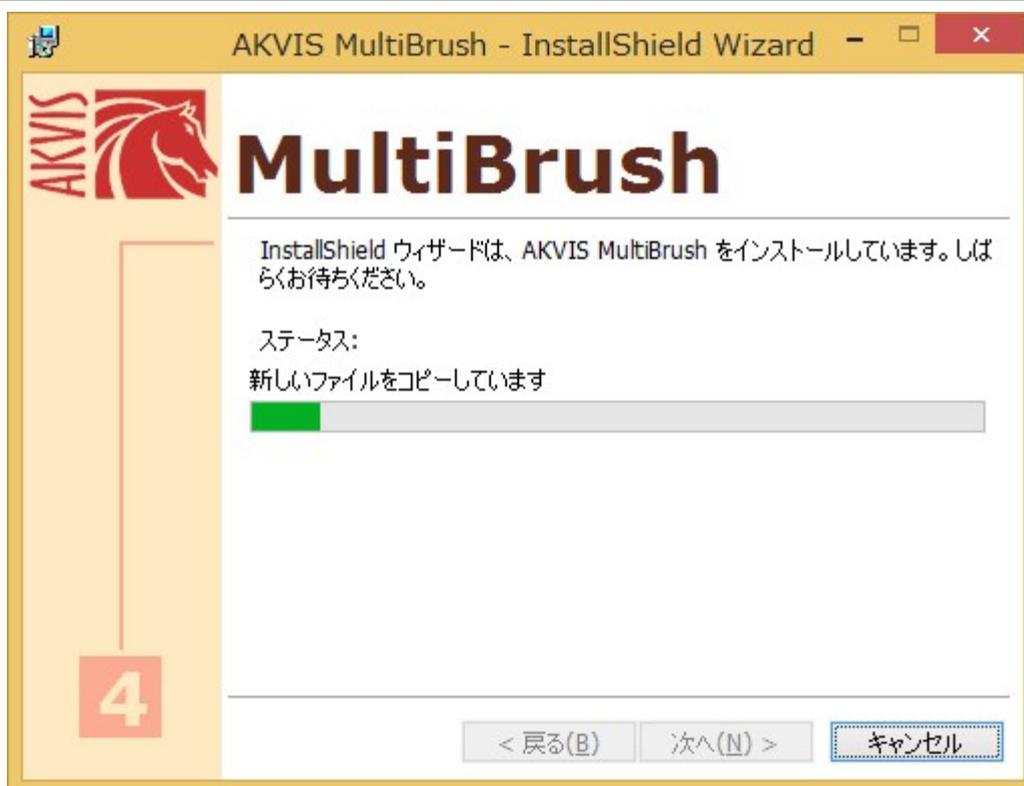
スタンドアロン版をインストールするには、**[Standalone]**を選択します。



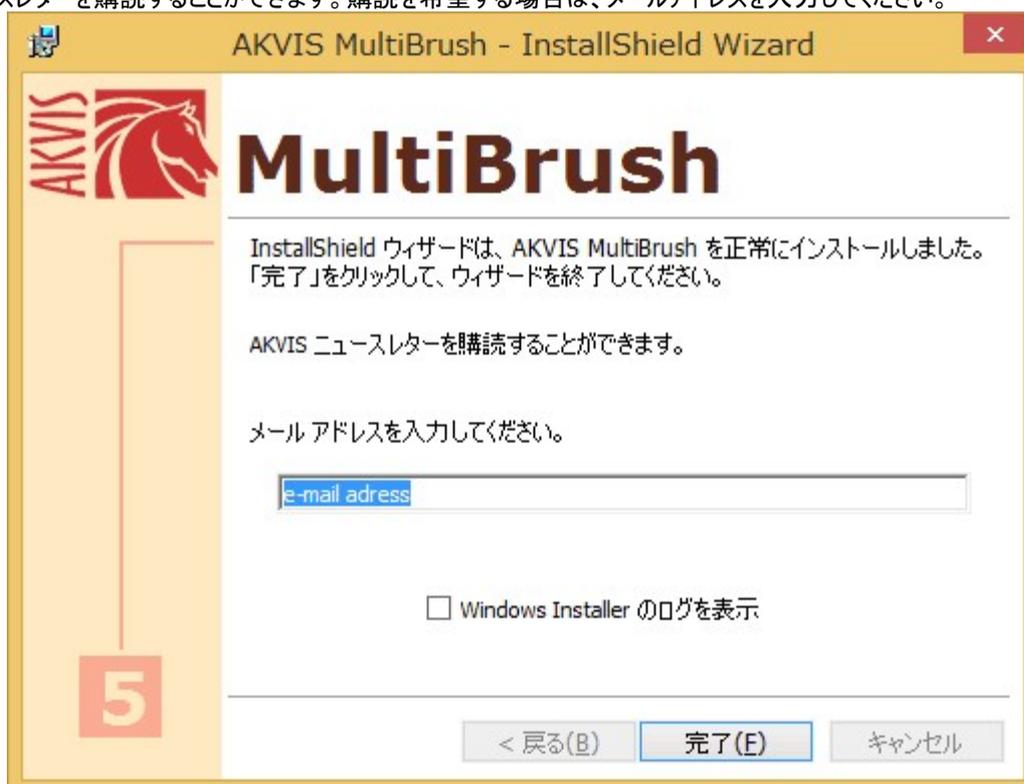
- [インストール]をクリックしてAKVIS MultiBrushのインストールを開始します。



- インストールが開始されます。



- インストールが完了しました。
- AKVIS ニュースレターを購読することができます。購読を希望する場合は、メールアドレスを入力してください。



- **【完了】**をクリックしてセットアップを終了します。

スタンドアロン版のAKVIS MultiBrush のインストールが完了すると、[スタート]メニューに[AKVIS -MultiBrush]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。

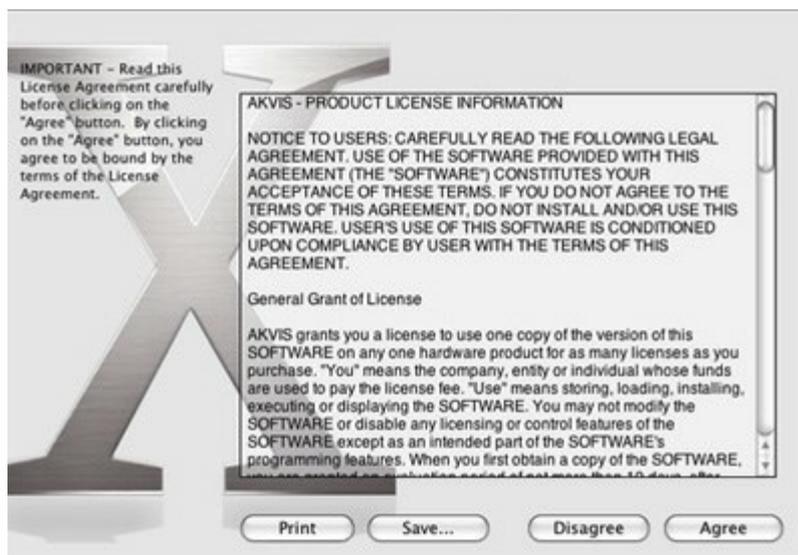
AKVIS MultiBrush のインストールが完了すると、フォトエディタの [フィルタ]([効果])メニュー内に[AKVIS] > [MultiBrush]という新しいメニューが表示されるようになります。

## インストール

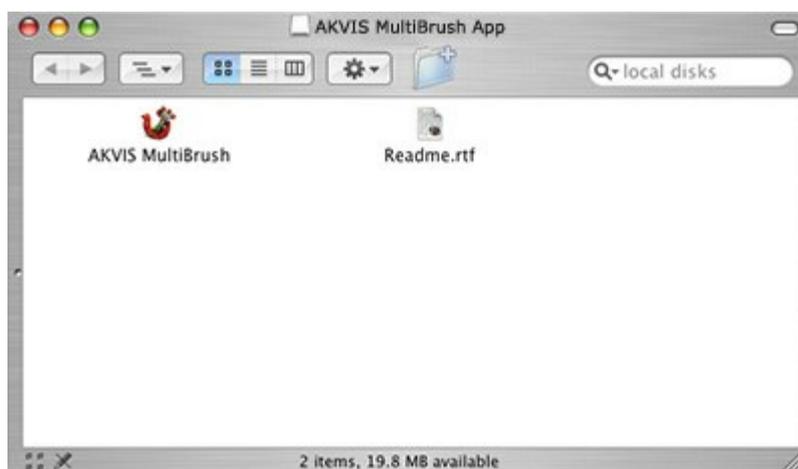
**注意:**このプログラムをコンピュータにインストールするには、管理者権利が必要です。

AKVISプログラミンをインストールする前に、ご使用のフォトエディタが終了していることを確認してください。インストール中にフォトエディタが開いたままの場合、それを再起動する必要があります。

- 仮想ディスクを開く:
  - akvis-multibrush-app.dmg (MultiBrushのスタンドアロン版をインストールする場合)
  - akvis-multibrush-plugin.dmg (Photoshopを使用する場合)
- ライセンス使用許諾契約書を読み、同意する場合は[Agree]をクリックします。



- Finderが開き、[AKVIS MultiBrush App]または[AKVIS MultiBrush PlugIn]フォルダが表示されます。





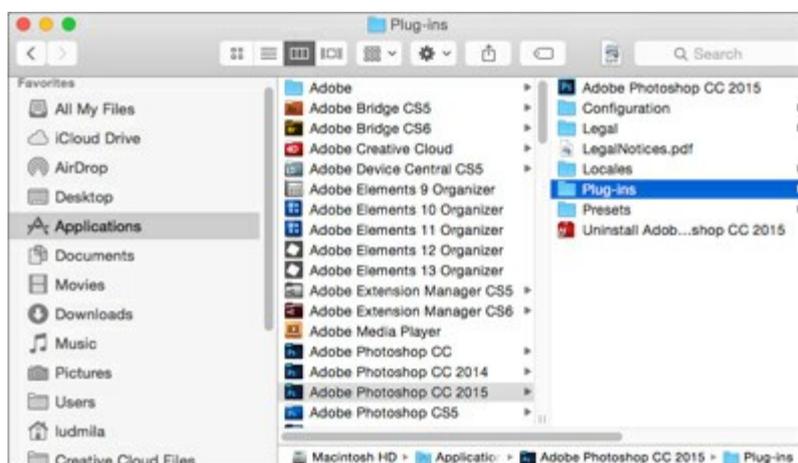
- スタンドアロン版をインストールするには、[AKVIS MultiBrush App]を[Applications]フォルダにドラッグします。

プラグイン版をインストールするには、[AKVIS MultiBrush Plugin]を(フォルダごと)[Plug-Ins]フォルダにドラッグします。

たとえば、Photoshop CS6を使用する場合、[AKVIS MultiBrush Plugin]フォルダを[Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-Ins]に移動します。

Photoshop CC 2015: [Applications/Adobe Photoshop CC 2015/Plug-Ins]。

Photoshop CC 2015.5: [Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC]。



AKVIS MultiBrush Plugin 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] > [MultiBrush]という新しいメニューが表示されるようになります。

## AKVIS製品のアクティベーション方法

**注意:** この方法でアクティベーション処理を行うには、インターネット接続が必要です。

インターネット接続環境がない場合、別の方法でのアクティベーション(詳細は「[オフライン アクティベーション](#)」を参照してください)も提供しています。

このウィンドウはAKVIS MultiBrushを起動すると表示されます。プログラムの実行中に  をクリックして開くこともできます。

また、Adobe Photoshopでは、[ヘルプ] > [プラグインについて] > [MultiBrush]から(Macintoshでは[Photoshop] > [Plug-Inについて] > [MultiBrush])から開けます。



ソフトウェアを試しに使う場合は、**[無料トライアル]** をクリックします。新しいウィンドウが開き、試用可能なライセンスの一覧が表示されます。

ソフトウェアのすべての機能を試用するために、試用版をアクティベートする必要はありません。プログラムを試用期間の10日間、使用するだけです。

プログラムの機能はライセンスの種類によって異なりますので**注意**してください。**試用期間**中にすべての機能を試すことができますので、利用環境に最適な種類を選んで購入できます。**バージョン情報**ウィンドウでは、**Home**(プラグインまたはスタンドアロン)、**Deluxe**、または**Business**のいずれかから試用するタイプを選択できます(各ライセンスを選択すると、その下にタイプの特長が簡単に説明されます)。選択するライセンスによってAKVIS MultiBrushで利用できる機能が異なります。

ライセンスの種類やMultiBrushのバージョンに関する詳細は、[比較表](#)を参照してください。

**購入**ボタンをクリックすると、購入ページへ移動しますので、プログラムを選択し、アクティベーションすることができます。

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。

**[バージョン情報]**ウィンドウで**[アクティベート]**をクリックし、アクティベーション処理を開始します。

**AKVIS MultiBrush** バージョン 9.0.1625.14129-r

---

## アクティベーション

---

お客様名:

シリアル番号:

アクティベーション サーバーへの直接接続  
 電子メールでリクエストを送信

---

シリアル番号をわすれた場合、[こちら](#)からリストアできます。

アクティベーションで問題が生じた場合、[お問い合わせ](#)ください。

[HWIDをコピー](#)します。

アクティベート

キャンセル

---

©2004-2016 AKVIS. All rights reserved

お客様名を入力します(プログラムはこの名前です)。

シリアル番号を入力します。

アクティベーション方法(アクティベーション サーバーへの直接接続または電子メール)を指定します。

#### アクティベーションサーバーへの直接接続:

直接接続を利用して登録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。

この方法でアクティベーション処理を行うには、インターネット接続が必要です。

**[アクティベート]**ボタンをクリックします。

これでアクティベーションは完了です。

#### 電子メールでリクエストを送信:

メールでのアクティベーションを選択した場合は、受信した電子メールに添付されているMultiBrush.licファイルを、このヘルプ番号下の「注意」に書かれている場所に置いてください。

インターネット接続環境がない場合、以下の手順でアクティベーションを行ないます。

アクティベーション方法として、**メールでのアクティベーション**を選択します。お使いのメール プログラムにより、必要な情報が記載されたアクティベーション用メールを作成します。作成したメールをUSBなどに保存し、インターネットに接続されたコンピュータにデータを移動させます。

メール内容を変更せずにそのまま送信します。

**スクリーンショットを添付しないでください！** テキストだけをコピーして、保存してください。

必要な情報は、ソフトウェアのシリアル番号、コンピュータのハードウェアID、お客様名です。

これらの情報を元に、ライセンスファイル(MultiBrush.lic)を作成し、返信いたします。

**メールでのアクティベーション**を選択した場合は、受信した電子メールに添付されているMultiBrush.licファイルを以下のフォルダに置いてください。

- Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10の場合:

Users\Public\Documents\AKVIS;

---

- **Windows XPの場合:**

Documents and Settings\All Users\Documents\AKVIS;

- **Mac OS Xの場合:**

Users/Shared/AKVIS.

これでアクティベーションは完了です。

既にライセンスをお持ちの場合は、価格の差額を支払うことで、いつでもアップグレードすることが可能です。**[アップグレード]**ボタンをクリックするとアップグレード処理が始まります(プログラムのアクティベーションが済んでいる場合に**[購入]**ボタンの代わりに表示されます)。

## 簡単にできるフォトレタッチ

写真のレタッチや人物写真をより良いものに編集するために **AKVIS MultiBrush** をお使いください!

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

試用版を起動すると、Home (プラグイン版またはスタンドアロン版)、Home Deluxe (プラグイン+スタンドアロン)、Business (プラグイン+スタンドアロン)の選択画面が表示され、評価する機能の種類を選択することができます。

ライセンス比較:	Home (Plugin)	Home (Standalone)	Home Deluxe (Plugin+Standalone)	Business (Plugin+Standalone)
<b>使用目的</b>				
非商用	✓	✓	✓	✓
商用	—	—	—	✓
<b>エディション</b>				
Plugin 🖱️	✓	—	✓	✓
Standalone 🏠	—	✓	✓	✓
<b>機能</b>				
ツールバー:				
標準ブラシ	✓	✓	✓	✓
アーティストック ブラシ	✓	✓	✓	✓
共通ツール	✓	✓	✓	✓
パレット:				
カラーパレット	✓	✓	✓	✓
スウォッチ	✓	✓	✓	✓
レイヤーパレット	✓	✓	✓	✓
履歴	—	—	✓	✓
チャンネルパレット	—	—	✓	✓
その他の特長:				
保存/読み込む (*.akvis)	—	✓	🔄	🔄
共有	✓	✓	✓	✓
印刷	—	✓	🔄	🔄
EXIF, IPTC	—	✓	🔄	🔄
<b>カラースペース</b>				
RGB	✓	✓	✓	✓
CMYK	✓	✓	✓	✓
Lab	✓	✓	✓	✓
Grayscale	✓	✓	✓	✓

---

8 / 16 bits	✓	✓	✓	✓
32 bits	✓	✓	✓	✓
<b>イメージフォーマット</b>				
AKVIS	✓	✓	✓	✓
TIFF	✓	✓	✓	✓
JPEG	✓	✓	✓	✓
BMP	✓	✓	✓	✓
PNG	✓	✓	✓	✓
RAW	✓	✓	✓	✓
DNG	✓	✓	✓	✓
PSD	✓	✓	✓	✓
<b>OS</b>				
Windows	✓	✓	✓	✓
Mac OS X	✓	✓	✓	✓
<b>10 日間の評価期間</b>	✓	✓	✓	✓
<b>価格</b>	<b>\$ 49</b>	<b>\$ 49</b>	<b>\$ 65</b>	<b>\$ 89</b>

## AKVIS 形式

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

 をクリックし、**AKVIS Document (\*.akvis)** を **形式** 一覧から選択します。ファイルの読み込みには、 を使用します。

**AKVIS** ファイルには、すべてのレイヤー、グループ、プロパティ、手動で追加作成したチェックポイント(履歴)など、保存時のイメージの状態が含まれます。

### AKVIS 形式で可能なファイル操作

1. ドキュメント構造の保存(レイヤー、グループ、プロパティなど)
2. ラスタライズすることなく、アーティスティック/テキスト レイヤーを保存
3. チェックポイントの保存 (以前の状態へのレストアが可能) - *Deluxe/Business* 版のみ
4. 選択範囲の保存
5. ガイドラインの保存
6. オリジナル イメージの保存(チェックポイントの作成または背景レイヤーのコピー)

**AKVIS** 形式をドラフトの保存やバックアップ コピーのために使用することをお勧めします。  
最終処理結果は、**JPG、TIFF、PNG** 形式で保存することにより、共有が可能になります。

## ワークスペース

AKVIS MultiBrushは、独立したスタンドアロンプログラムとしても、お使いのフォトエディタのプラグインとしても使用できます。

スタンドアロンは独立したプログラムでプログラムのアイコンをクリックして開くことができます。

スタンドアロン版を起動する方法:

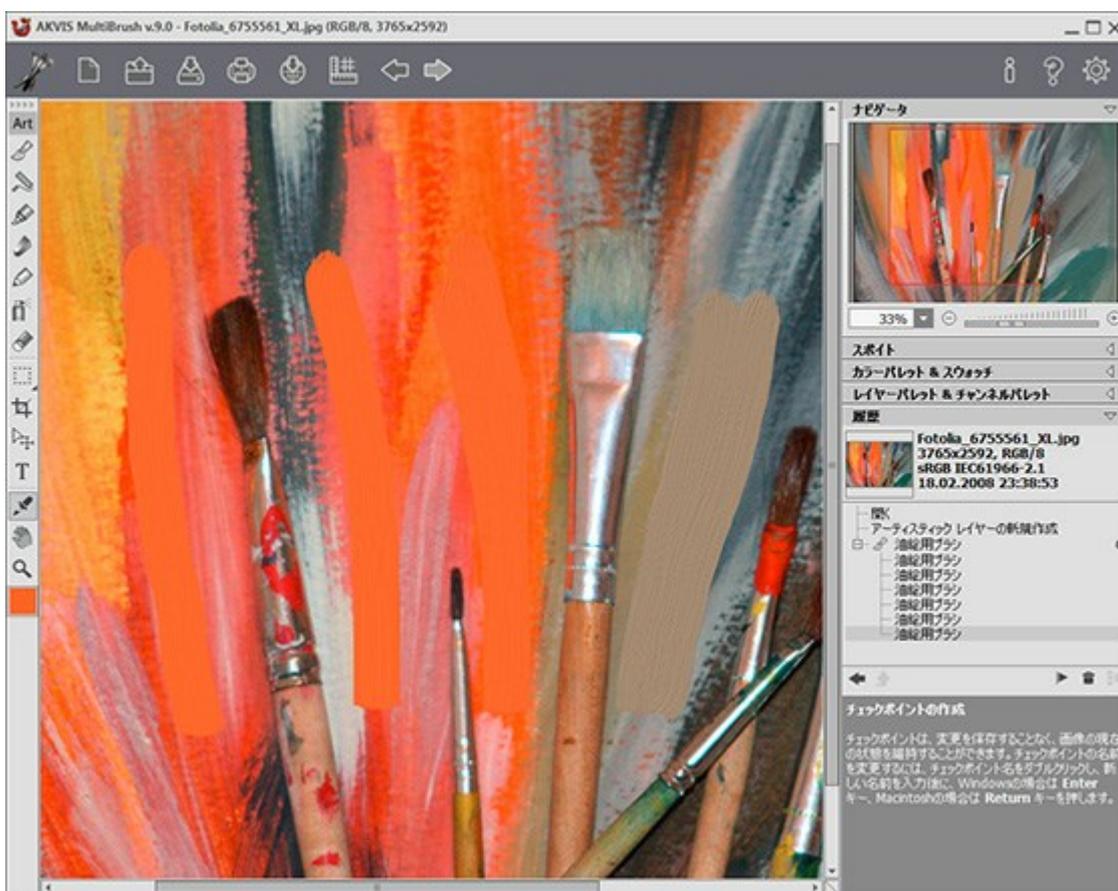
Windowsコンピューターの場合: [スタート]メニューまたはプログラムのショートカットを使用します。

Macintoshコンピューターの場合: アプリケーションフォルダーからアプリを起動します。

プラグインは、Photoshop等のフォトエディターのアドオンとして動作します。

プラグイン版を呼び出すには、イメージエディターのフィルターから選択します。

Windows環境下でのAKVIS MultiBrushのウィンドウは、以下のようになります。



AKVIS MultiBrushのワークスペース

AKVIS MultiBrushウィンドウの中央部分には、大きなイメージウィンドウが表示されます。イメージウィンドウを右クリックすると、選択しているツールの設定画面が表示されます。

ウィンドウ上部には、以下のボタンを含むコントロールパネルがあります。



: AKVIS MultiBrushのホームページに移動します。



: 新規ファイルを作成します(スタンドアロン版のみ)。この操作に対するホットキーは、**Ctrl+N** (Macintoshでは**⌘+N**)です。



: イメージを開きます(スタンドアロン版のみ)。この操作に対するホットキーは、**Ctrl+O** (Macintoshでは**⌘+O**)です。

このボタンを右クリックすると、最近使用したファイルの一覧が表示されます。表示するファイル数をプログラムの[環境設定]で変更することもできます。

: 処理したイメージをディスクに保存します(スタンドアロン版のみ)。この操作に対するホットキーは、**Ctrl+S** (Macintoshでは**⌘+S**)です。

: イメージを印刷します(スタンドアロン版のみ)。この操作に対するホットキーは、**Ctrl+P** (Macintoshでは**⌘+P**)です。

: ソーシャルネットワークに画像を投稿することができます。

: **整列ツール** メニュー(ガイドライン、メモリ、グリッドなど)の表示/非表示を切り替えます。

: 最後の操作を取り消します。

このボタンを複数回クリックすることで、複数の操作をキャンセルできます。この操作に対するホットキーは、**Ctrl+Z** (Macintoshでは**⌘+Z**)です。

: の実行で取り消した変更をリストアします。この操作に対するホットキーは、**Ctrl+Y** (Macintoshでは**⌘+Y**)です。

: 変換結果を適用します(プラグイン版のみ)。このボタンをクリックすると、イメージに変更内容が適用され、**AKVIS MultiBrush**ウィンドウが閉じます。

: バージョン情報を表示します。

: このプログラムのヘルプファイルを開きます。この操作に対するホットキーは**F1**です。

: プログラムのオプション設定を変更するための**[環境設定]**ダイアログボックスを開きます。

イメージウィンドウの左側には、**ツールバー**があります。ツールは使いやすいように、**標準** (ラスター レイヤー使用時に利用可能) と**アーティストティック** (アーティストティック レイヤー使用時に利用可能)にそれぞれ分類されています。ツール セット間を切り替える場合は、ホットキー**Q**キーを使います。

選択したツールのパラメータは、**イメージウィンドウ**上(マウスの右クリックで表示)と**設定パネル**も両方に表示されます。

**ツールバー**のツールの下には、選択している色が表示された**カラーパレット**があります。このカラーパレットをクリックすると、**[色選択]**ダイアログボックスが表示され、色を変更できます。

プログラム ウィンドウの右側には、以下のセクションがあります。

1. ナビゲータ
2. ツール オプション
3. スウォッチとカラーパレット
4. レイヤーとチャンネルパレット
5. 履歴パレット
6. ヒント

セクション名をクリックすると、表示/非表示を切り替えられます。



ナビゲータ

イメージをナビゲートしたり、拡大/縮小するには**ナビゲータ**を使用します。**ナビゲータ**には、イメージの縮小版が表示されます。赤枠で囲まれた領域は、現在**イメージ ウィンドウ**に表示されている領域です。赤枠の外はグレー表示になり、**イメージ ウィンドウ**に表示されません。表示されていない部分に赤枠を重ねると表示できます。赤枠を動かすには、**ナビゲータ**の赤枠の内側にカーソルを置き、目的の位置までドラッグするだけです。

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

スライダまたは **+** や **-** を使用して、**イメージ ウィンドウ**内のイメージを拡大/縮小することができます。**+** をクリックするか、スライダを右に動かすと、イメージは拡大されます。**-** をクリックするか、スライダを左に動かすと、イメージは縮小されます。

さらに、[拡大/縮小]欄に値を入力して **Enter** (Macintoshでは **Return**)を押し、イメージを拡大/縮小することもできます。プルダウンメニューには、使用頻度の高い値が表示されます。

ホットキーを使用して、画像を拡大/縮小することもできます。拡大する場合は **+** キーおよび **Ctrl**+**+** キー (Macintoshでは **⌘**+**+** キー)、縮小する場合は **-** キーおよび **Ctrl**+**-** キー (Macintoshでは **⌘**+**-** キー)を使用します。

**ナビゲータ** の下には、選択したツールのオプションが表示される**設定パネル** と、その下に次のパレットが表示されます。[**カラーパレット&スウォッチ**]、[**レイヤーパネル&チャンネルパレット**]、そして[**履歴**]です。タブの順番をグループ内で変更する場合、タブ名をクリックしながらドラッグします。**履歴** と **チャンネルパレット**は、**Home Deluxe版**と**Business版** のみで利用できます。

**設定パネル**の下には、カーソルをパラメータやボタンに合わせた場合に**ヒント**が表示されます。**ヒント** の表示/非表示は、[**環境設定**]で設定できます。

## 操作方法

AKVIS MultiBrushは、独立したスタンドアロンプログラムとして、また、ご使用のフォトエディタのプラグインとしても機能します。

以下の手順を実行します。

**ステップ1:** イメージを開くか、新規イメージを作成します。

- スタンドアロン版で作業する場合:

AKVIS MultiBrushのスタンドアロンプログラムを実行します。

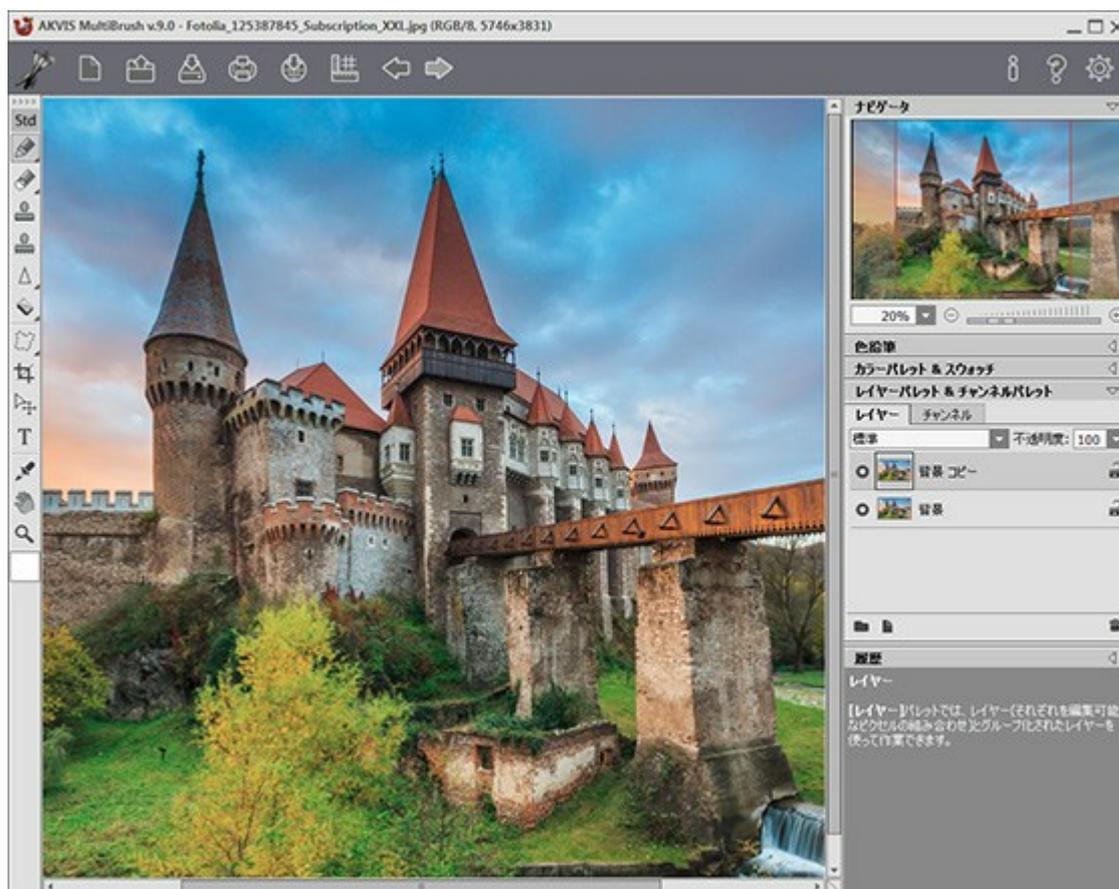
画像を開くには、ワークスペースの空き領域をダブルクリックするか、コントロールパネルのをクリックします。プログラムがサポートしているファイル形式は、BMP、JPEG、PNG、TIFF、PSDとAKVISです。

- プラグイン版で作業する場合:

フォトエディタを起動します。AKVIS MultiBrushプラグインは、Adobe Photoshop、Adobe Photoshop Elements、Corel PaintShop Pro、他の多くのフォトエディタとの互換性があります。

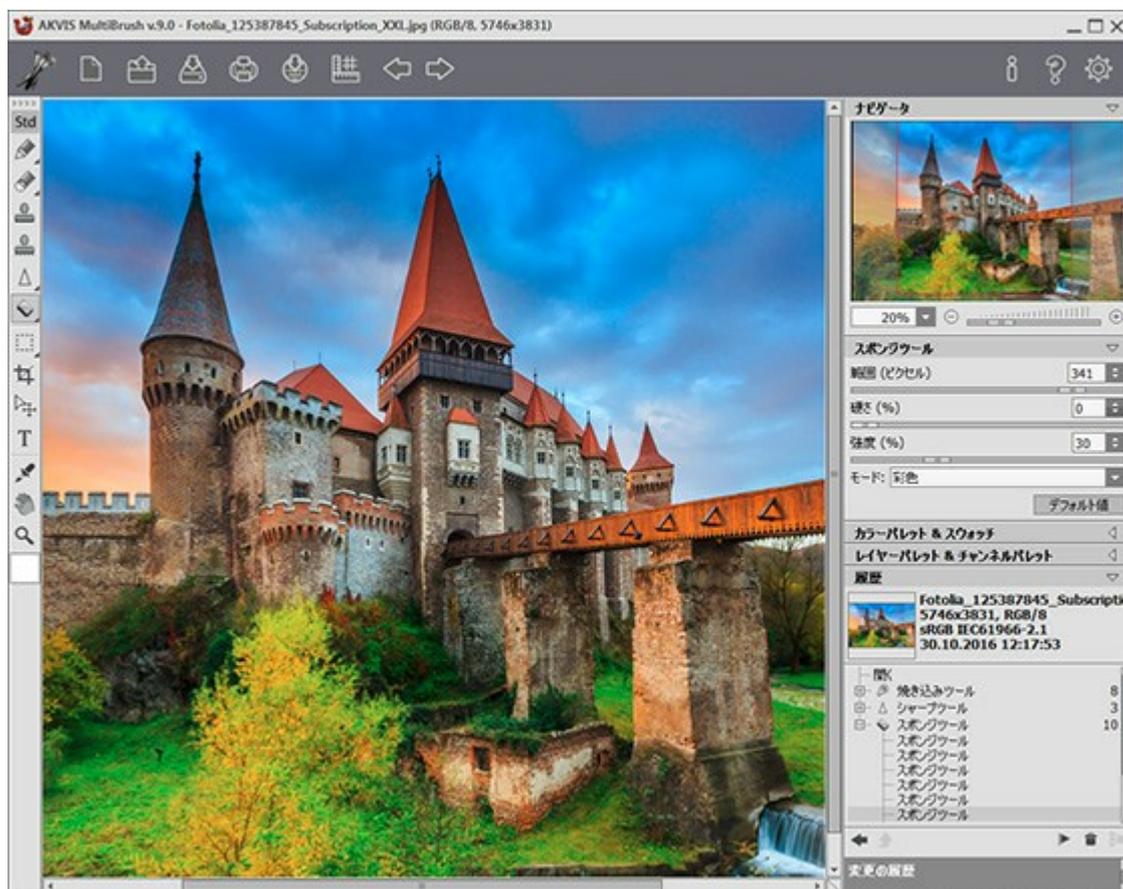
[ファイル] > [開く]コマンドを実行するか、ホットキーの`Ctrl+O` (Macintoshでは`⌘+O`)を使用して、お使いのフォトエディタでイメージを開きます。

その後、フォトエディタの[フィルタ(または効果)]メニューからAKVIS MultiBrushプラグインを呼び出します。Adobe Photoshopの場合、[フィルタ] > [AKVIS] > [MultiBrush]、Paint Shop Proの場合、[効果] > [プラグイン] > [AKVIS] > [MultiBrush]、Corel Photo-Paintの場合、[効果] > [AKVIS] > [MultiBrush]をそれぞれ選択します。



AKVIS MultiBrushウィンドウ

**ステップ2:** イメージの処理にはツールバー内の編集ツールを使用します(編集ツールの使い方は、操作例をご覧ください)。



イメージの編集

**ステップ3:** 処理画像を共有するには、 をクリックします。画像を公開可能なサービスの一覧が表示されます。サービスには、Twitter、Flickr、Google+、Dropbox が含まれます。

スタンドアロン版では、印刷を行うこともでき、その場合は、 をクリックします。

**ステップ4:** 結果を保存します。

- スタンドアロン版で作業する場合:

 をクリックすると、**[名前をつけて保存]**ダイアログボックスが開きます。ファイル名を入力し、ファイルの種類 (TIFF、BMP、JPEG、PNG、PSD、AKVIS) を選択し、保存先フォルダを選択します。

- プラグイン版で作業する場合:

 をクリックして適用します。AKVIS MultiBrushプラグインが終了し、画像がフォトエディタのワークスペースに表示されます。

**[ファイル] > [名前を付けて保存]**コマンドを使用して**[名前を付けて保存]**ダイアログボックスを開き、ファイル名の入力、ファイルの種類の選択、保存先フォルダの指定を行いません。

**注意:** **AKVIS 形式** を使用することで、マルチレイヤー ファイルのすべてのチェックポイントやレイヤーをマージ/ラスターライズせずに作業できます。最終処理結果を JPG、TIFF、PNG 形式で保存できるので、共有もできます。

## 新規イメージの作成

[新規作成]ウィンドウ:

[新規作成] ウィンドウ

**[プリセット]**ドロップダウンメニューには、印刷やインターネットでの作業に使用される標準ファイルタイプが含まれています。

**[サイズ]**メニューには、利用可能なプリセットのサイズが表示されます。

他のパラメータはすべて自動で設定されます。一般的に、プリセットは、**縦**方向で、ドキュメントの**背景色**は白になります。

プリセットに変更が加えられると、ドロップダウンメニューの名前が**カスタム**に変更され、**[カスタムプリセットの保存]**ボタンがアクティブになります。このボタンをクリックすると、設定を保存できます。プリセットには、自動的に名前が割り当てられ、ハイライトされているフィールドで名前を変更できます。**Enter**キーを押すと、新しいプリセットが一覧に表示されるようになります。プリセットを削除するには、削除するプリセットを選択し、**[カスタムプリセットを削除]**ボタンをクリックします。

ドキュメントの方向を**[縦]**または**[横]**から選択します。**横**を選択した場合、イメージは横の長さが縦より長くなるように回転され、**縦**を選択した場合はその逆になります。

ドキュメントサイズは**[幅]**と**[高さ]**の各フィールドを手動で入力して設定することもできます。単位はドロップダウンリストの一覧で確認でき、利用可能な単位は、ピクセル、インチ、センチ、ミリ、ポイント、パイカです。

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

**[カラーモード]**では、カラースキームをグレースケール、RGB、CMYK、Labのいずれかから選択します。モードによって、色の扱い方が異なります。カラーモードの定義後、隣接するリストから色深度を8ビット/チャンネル、16ビット/チャンネル、32ビット/チャンネルから選択します。

**[透過背景]**オプションは、イメージに透明な背景を割り当てますが、**[背景色]**オプションは不透明な背景色をイメージに適用します(デフォルトでは白)。この色は**[色選択]**ダイアログボックスで選択し、隣接するカラーバーをダブルクリックすることで有効になります。

## 環境設定



**【環境設定】**ダイアログボックスを開きます。次のようになります。

- **言語**: UI言語を切り替える場合、ドロップダウンメニューから言語を選択し、**[OK]**をクリックします。
- **インターフェイスの拡大/縮小**: インターフェイス要素のサイズを選択します。**自動**に設定されている場合、ワークスペースは、自動的に画面の解像度に合わせて拡大/縮小されます。
- **インターフェイス テーマ**: インターフェイスのテーマを選択します。**明るい** または **暗い** の2種類のテーマがあります。
- **初期の比率**: このオプションは、開いたイメージを**イメージ ウィンドウ**に拡大/縮小する方法を設定します。以下のいずれかの値を設定します。
  - **[画面に合わせる]**: **イメージウィンドウ**に全体が表示されるように、拡大/縮小が調整されます。
  - **[100%]**: イメージは拡大/縮小されません。**[100%]**に設定すると、ほとんどの場合イメージの一部のみウィンドウに表示されます。
- **[パラメータを記憶する]**チェックボックス: チェックボックスを有効(オン)にした場合、最後に使用した技法やパラメータの変更を記憶し、プログラムを起動する度に表示されます。
- **[ホットキー]**ボタン: クリックすると、ダイアログボックスが表示され、すべてのツールや操作に対して **キーボード ショートカット** を設定できます。
- **ヒント パネル**: カーソルをパラメータやボタンに合わせた場合、それらに関する簡単な**ヒント**が表示されます。ヒントの表示方法に関する設定は以下の通りです。
  - **イメージウィンドウの下**: メインウィンドウ内のイメージの下に表示します。このモードは、ウィンドウの高さが低く、設定パネルの下にヒントを表示するだけのスペースがない場合に便利です。
  - **設定パネルの下**: 右側の設定パネルの下にヒントが表示されます。
  - **隠す**: ヒントの表示する必要がない場合は、このオプションを選択します。
- **最近使ったファイル** (スタンドアロン版のみ) : 最近使ったファイルの表示数を指定します。時間でソートされた使用ファイルの一覧は、 を右クリックすると表示されます。設定可能な最大ファイル数は、30ファイルです。
- **[OS指定のダイアログボックスを使用]**チェックボックス: システムの**[開く]/[保存]**ダイアログボックスを使用する場合に選択します。デフォルトの設定では、AKVIS File Dialog が使用されます。
- **[コントロールパネルを常に表示]**チェックボックス: トップパネルの表示/非表示の切り替えができなくなります。つまり、このチェックボックスが有効な場合、パネルは常に表示されます。パネルの固定を解除するには、このチェックボックスをオフにします。オフにすると、パネル中央の三角をクリックしてパネルの表示/非表示を切り替えられます。三角にマウスオーバーすると、最小化されたパネルが表示されます。

---

**[環境設定]**ウィンドウでの変更内容を保存するには、**[OK]**をクリックします。

デフォルト設定に戻す場合は、**[デフォルト]**をクリックします。

## ホットキー

キーボードを使ったほうが早い操作もあり、その際に使用するのが、「ホットキー」です。

マウスを使って、アイコンをクリックして有効にしたり、サイズの変更を行ったりできますが、ホットキーを使うと作業が非常に楽になります。ホットキーは、現在利用可能なツールに対して割り当てられています。

ホットキーのカスタマイズ方法:



をクリックして **【環境設定】** ダイアログボックスを開きます。

**【ホットキー】** ボタンを押します。

以下に、**AKVIS MultiBrush** で使うことのできるホットキーの一覧を紹介します。

Windows	Mac OS X	
Ctrl + Z	⌘ + Z	1つ前の操作を取り消します
Ctrl + Y	⌘ + Y	取り消した操作を元に戻す
+ または Ctrl ++	+ または ⌘ ++	拡大
- または Ctrl +-	- または ⌘ +-	縮小
Ctrl + O	⌘ + O	イメージを開く
Ctrl + S	⌘ + S	イメージを保存
Ctrl + N	⌘ + N	新規イメージの作成
Ctrl + P	⌘ + P	イメージを印刷
F1	F1	ヘルプ
Q	Q	ツールバー内のツール間での切り替え
		イメージのナビゲーション (スペースバーを押している場合は、 <b>手のひら</b> ツールがアクティブになります)
Ctrl + D	⌘ + D	選択解除
Ctrl + A	⌘ + A	すべて選択
Ctrl + Shift + I	⌘ + ⇧ + I	選択の反転
Ctrl + C	⌘ + C	クリップボードにコピー
Ctrl + V	⌘ + V	クリップボードから貼り付け
V	V	選択ツール間の切り替え
Alt + C	Option + C	切り取りツール
M	M	移動ツール
T	T	テキストツール
I	I	スポイト
Alt + H	Option + H	手のひらツール
Z	Z	ズームツール

**標準ツール:**

<b>B</b>	<b>B</b>	カラーブラシ
<b>P</b>	<b>P</b>	色鉛筆
<b>A</b>	<b>A</b>	スプレーツール
<b>E</b>	<b>E</b>	消しゴムツールと履歴ブラシの切り替え
<b>S</b>	<b>S</b>	スタンプツール
<b>H</b>	<b>H</b>	カメレオンブラシ
<b>R</b>	<b>R</b>	ぼかしツール、シャープツール、指先ツールの切り替え
<b>L</b>	<b>L</b>	覆い焼きツール、焼きこみツール、スポンジツールの切り替え

#### アーティストィックなツール:

<b>B</b>	<b>B</b>	油絵用ブラシ
<b>R</b>	<b>R</b>	ローラー
<b>F</b>	<b>F</b>	フェルトペン
<b>C</b>	<b>C</b>	チョーク
<b>P</b>	<b>P</b>	鉛筆(アーティストィック)
<b>A</b>	<b>A</b>	スプレー(アーティストィック)
<b>E</b>	<b>E</b>	消しゴム(アーティストィック)

#### ツール オプション:

<b>[ ] と [ ]</b>	<b>[ ] と [ ]</b>	ツールの大きさの変更 (5ピクセル単位で小さく/大きくする)
<b>Alt + D</b>	<b>Option + D</b>	ツールの設定をデフォルトに戻す

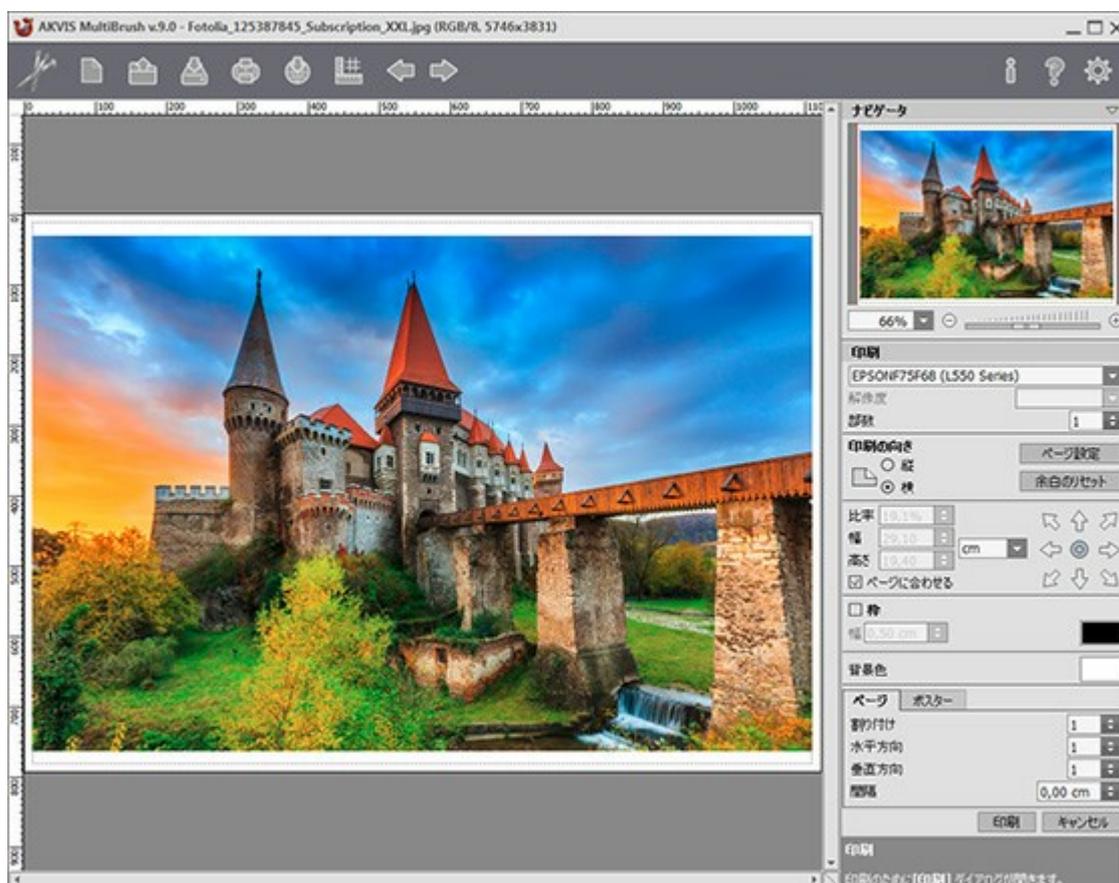
#### その他:

<b>Shift + クリック</b>	<b>⇧ + クリック</b>	鉛筆またはペンで直線を描く(ラスタールayerの場合のみ)
---------------------	-----------------	-------------------------------

## 印刷

AKVIS MultiBrush のスタンドアロン版では、イメージを印刷することもできます。

を押すと **[印刷]** オプションが表示されます。



AKVIS

設定パネルのパラメーターを調整します。

リストからプリンターを選択肢、希望の解像度と部数を指定します。

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

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

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

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

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

ページ上のイメージをマウスで動かしたり、矢印キーを使って揃えたりできます。

**[枠]** を有効にし、枠の幅や色を指定できます。

色パレットをクリックして、**[背景色]** を変更できます。

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



ページの印刷

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

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



ポスター印刷

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

---

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

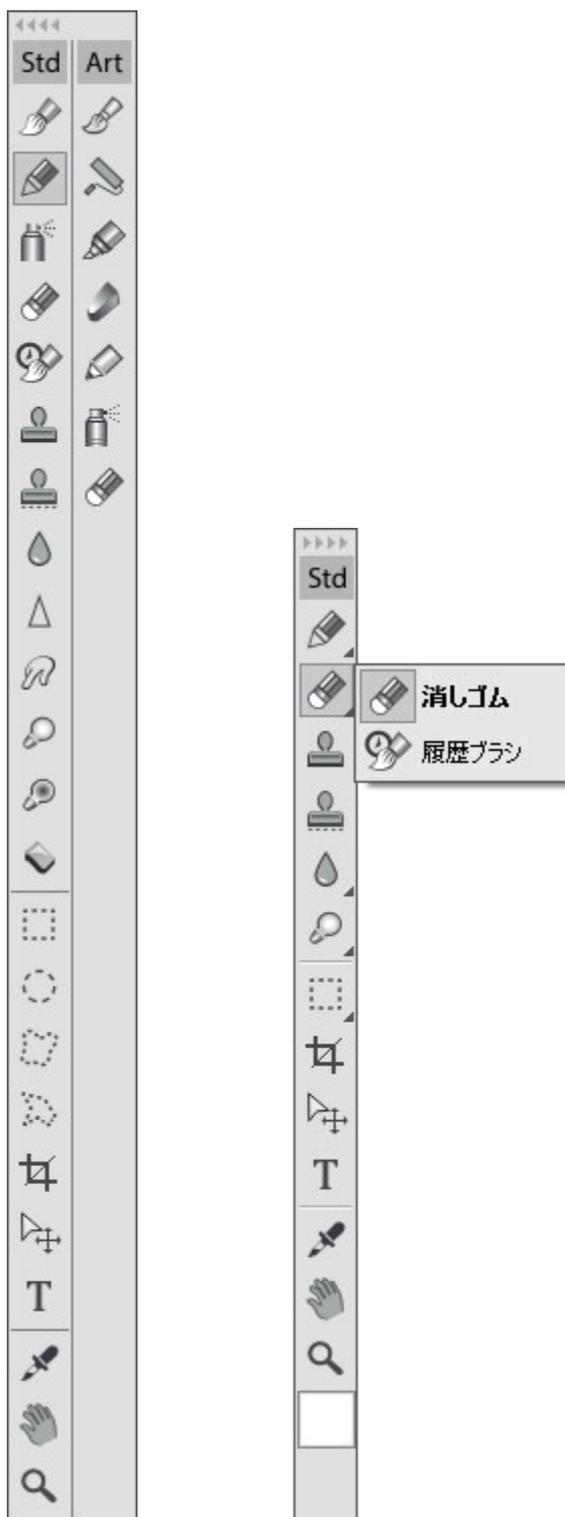
## ツールバー

ツールバーには、画像編集、つまり描画、修復、トーン調整などに使用する様々なツールが含まれています。ツールを有効にするには、アイコンをクリックします。

ツールは使いやすいように、標準（ラスターレイヤー使用時に利用可能）とアーティストック（アーティストックレイヤー使用時に利用可能）もそれぞれ分類されています。ツールセットを切り替えるには、ホットキー **Q** キーを押すか、ツールバー上部にある **Std/Art** ボタンをクリックします。ツールセットの切り替え時には、どちらか一方のツールセットしか表示されません。上部の矢印（三角）をクリックすると、両方のツールセットを同時に表示することができます。左下には、常に追加のツールが表示されます。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。**[デフォルト]** ボタンをクリック（またはホットキーの **Alt + D** キーを使用）した場合、ツールはデフォルト設定に戻ります。

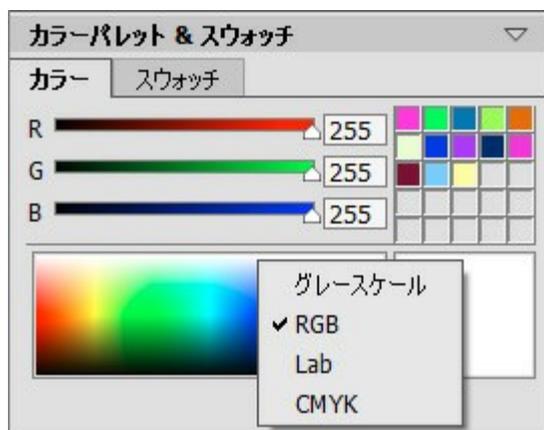
右隅に三角があるツールアイコンの場合、関連したツールの一覧などサブメニューがあります。サブメニューを開くには、右クリックするか、左マウスボタンをクリックしたままホールドします。サブメニューが表示されたなら、クリックでツールを選択してください。



ツールの最後には、選択している色が表示されたカラーパレットがあります。このカラーパレットをクリックすると、**[色選択]** ダイアログボックスが表示され、色を変更できます。

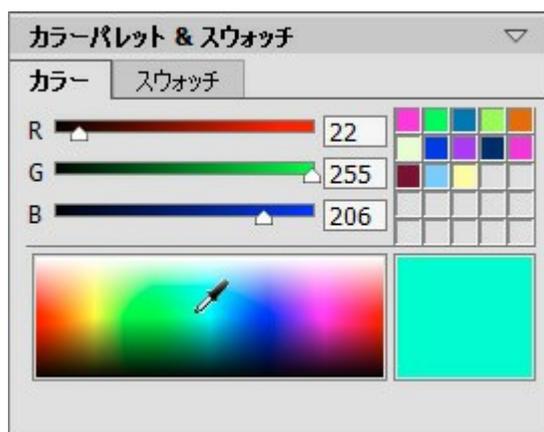
## [カラー]パレット

現在選択されている色は、カラーパレットの右下のカラーウェル(大きな四角)に表示されます。カラーウェルを左クリックすると、標準的な色選択ダイアログが表示されます。カラーウェルを右クリックした場合、選択可能なカラーモードメニュー(グレースケール、RGB、CMYKとLab)が表示されます。



カラーモード

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



カラーパレット

パレット右上の無数の四角は、頻繁に使用する色を保存するための領域です。色を追加する場合は、スペクトルバーから色をドラッグするか、四角内をダブルクリックし、【色選択】ダイアログから色を選択します。カラーウェルの色を保存領域内の別の色に変更する場合は、変更する色の四角を左クリックします。保存領域内から色を削除する場合は、右クリックします。

## [スウォッチ]パレット

スウォッチパレットには、頻繁に使用する色が保存されています。パレット内の色をクリックすると、メインカラーに指定され、右下のカラーウエルにも表示されます。右クリックするとパネル設定が表示されますが、パレット下にあるボタンの機能と同じ内容です。

パレット右上の無数の四角(色保存領域)は、ユーザ指定のカスタマズされた色を保存するための領域です。保存領域に色を追加する場合は、スペクトルバーから色をドラッグするか、四角内をダブルクリックし、**[色選択]**ダイアログから選択します。カラーウエルの色を保存領域内の別の色に変更する場合は、変更する色の四角を左クリックします。保存領域内から色を削除する場合は、右クリックします。



[スウォッチ]パレット

パレットの下部には、以下の機能を持つボタンが配置されています。

**スウォッチの追加ボタン**  は、選択中の色をスウォッチに追加します。

色を削除する場合は、削除する色を  にドラッグするか、右クリックメニューの**スウォッチの削除**を選択します。

**ファイルから読み込むボタン**  は、保存したスウォッチのコレクション(拡張子が.swatchesのファイル)を読み込み、使える状態にします。

**ファイルに保存ボタン**  は、スウォッチを保存するためのダイアログを開きます。

**デフォルトに戻すボタン**  は、スウォッチのコレクションをデフォルトの設定に戻します。

## 履歴パレット

履歴パネルはHome Deluxe版とBusiness版でのみ利用できます。

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

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



変更の履歴

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

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

履歴パレットの下部には次のボタンが配置されています。

**指定位置の状況へ元に戻す/やり直しボタン**  と  を使ってリスト内の2つの状況間を切り替えます。 と  ボタンは1段階前へ/後ろへ移動するのに対し、このボタンは最後の変更後に履歴をリストアできます。**状態の削除**  または **グループ折りたたみ**  のコマンドを使用後に履歴をリストアする場合に、このボタンを使用できます。

**モード終了ボタン**  は、**アーティストッククローニング**使用中に限り有効です。変更を適用することなくモードを終了できます。各状態の保存は、**チェックポイント作成**  ボタンを使って、チェックポイントを使ってできます。各コントロールポイントには、連番の名前がつけられます(Checkpoint1、Checkpoint2など)。チェックポイントには履歴がなくなりますが、加えられた変更を記憶しています。

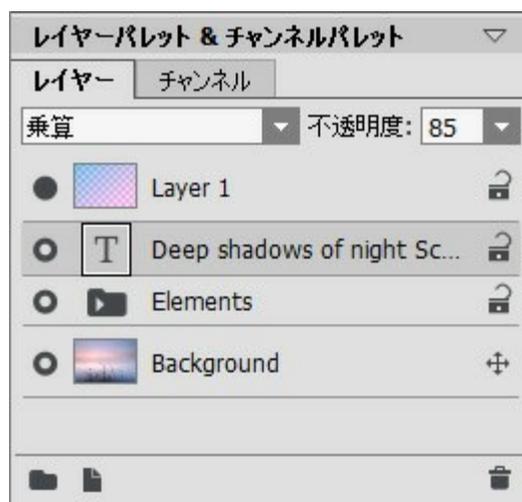
チェックポイントの名前を変更する場合、チェックポイント名をダブル左クリックし、新しい名前を入力後に **Enter** (Macintoshの場合 **Return**) を押します。

**状態の削除ボタン**  を押すと、選択されたもの以降すべてのStatesが削除され、チェックポイントがリストの最上部に移動します。チェックポイント選択時にこのボタンを押した場合、チェックポイントが削除されます。

**グループ折りたたみボタン**  は、リストをグループに折りたたみ、1つの状態にまとめ、それぞれの履歴を削除します。このボタンを押した後に「グループ」内の各変更を編集することはできません。

## [レイヤー]パレット

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



[レイヤー]パレット

パレットには、レイヤーのリスト(一覧)が表示されます。プログラムでイメージが開かれるまで、または新しいドキュメントが作成されるまでは、このリストは空です。

アクティブな(編集可能な)レイヤーは、リスト内でグレーのハイライト表示されます。別のレイヤーを選択するには、レイヤー名またはサムネイルをクリックします。複数のレイヤーを選択する場合は、**Ctrl** キーを押しながら、クリックして選択します。アクティブなレイヤーと選択したレイヤーの間のレイヤーすべてを選択する場合(アクティブなレイヤーがハイライトされている状態)、**Shift** キーを押しながら、該当レイヤーをクリックして選択します。

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

レイヤーのサムネイルの左には、可視化インジケータ  /  があり、一時的にレイヤーのコンテンツの表示/非表示を切り替えることができます。レイヤーの可視化が無効の場合、編集ツールは使用できません。レイヤーの可視化を切り替えるには、インジケータをクリックします。

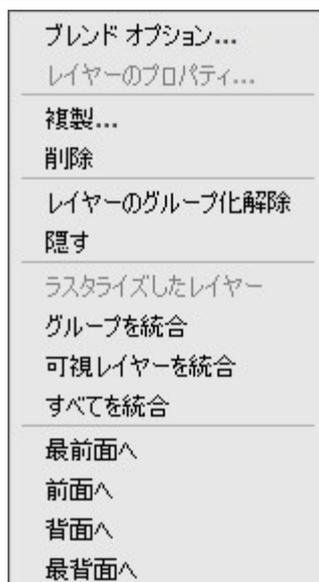
**注1:** グループ化されているレイヤーは、グループの可視化が有効な場合にのみ可視化を有効にできます(それぞれのレイヤーの可視化に関わりなく)。

**注2:** レイヤーに対応していない形式でファイルを保存した場合、非可視化レイヤーは破棄されます。

レイヤーは **ラスター** か **アーティストティック** のいずれかです。それぞれのレイヤーには、**ツール一式** (ツールバーの **Std** または **Art**) が用意されています。アーティストティック レイヤーの場合は、レイヤーリストでレイヤー名の右に **Art** を表示されます(上記スクリーンショットを参照)。さらに、テキストを追加するための **テキスト** レイヤーがあります。アーティストティック/テキスト レイヤーで標準ツールを使用するには、先ずレイヤーのラスタライズを行う必要があります。

レイヤーの順番の変更は、右クリックしたままレイヤーを上下にドラッグして移動させます。

レイヤーの右クリックで、コマンドメニューが表示されます。メニューの内容は、レイヤーの種類や数によって異なります。



**[ブレンド オプション...]** を選択すると、**ブレンド オプション** のメニューが表示されます。

**[レイヤーのプロパティ...]** は、**アーティストリック レイヤー用のパラメータ**を新たにポップアップ表示します。

**[複製]**は、選択したレイヤーまたはグループをコピーします。

**[削除]** は選択したレイヤーまたはグループを削除します ( ボタンと似た役割)。

**[ラスタライズしたレイヤー]** はレイヤーを通常 (またはラスタライズされた)レイヤーに変換します。

**[レイヤーのグループ化]** は、選択したレイヤーを1つのグループにまとめます ( ボタンと似た役割)。

**[レイヤーのグループ化解除]** は、指定したグループからレイヤーを分離します。

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

**[グループを統合]** は、すべての可視化レイヤーを1つのレイヤーにまとめます。新しいレイヤーは、グループの代わりにリストに表示されます。

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

**[すべてを統合]** はすべての可視レイヤーを1つのレイヤーに統合します (可視レイヤー以外は破棄)。

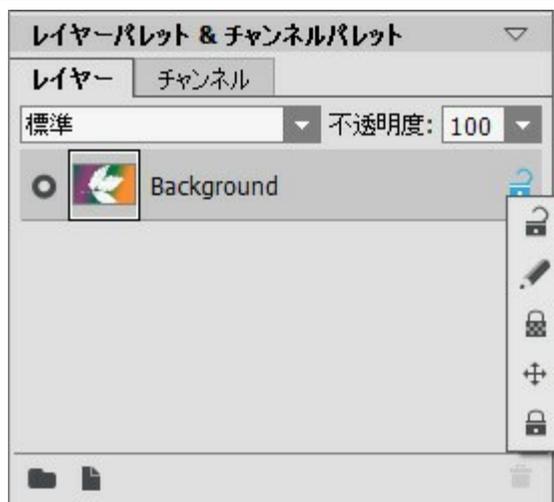
**[最前面へ]** は、選択レイヤーをリストの一番最初に移動させます。

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

**[背面へ]** は、選択レイヤーと次のレイヤーとの順番を入れ替えます。

**[最背面へ]** は、選択レイヤーをリストを一番後ろに移動させます。

レイヤー名の右には南京錠のアイコンが表示されています。このアイコンをクリックすると、4つのボタンが表示されます。レイヤーのコンテンツへの変更に対する4段階の保護レベルから選択できます。



ロック メニュー

**ロック解除**  : レイヤーのロックが解除されていることを意味します(レイヤーの編集/変更ができます)。

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

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

**位置のロック**  : レイヤーが動かされるのを防ぎます。

**すべてロック**  : レイヤーへのすべての変更を防ぎます。

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

### ブレンド オプション メニュー



**ブレンドモード** では、1つのレイヤーとその下にあるレイヤーをがどのようにブレンドするかを指定します([詳細はこちら](#))。

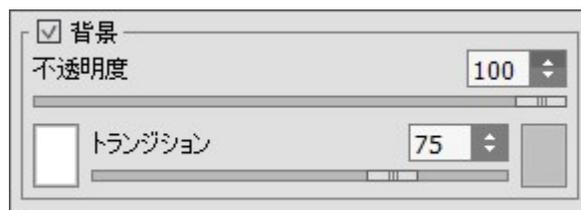
**[不透明度]** (設定可能範囲:0-100) は、指定レイヤー以外のレイヤーの可視性を設定します。0%に設定されているレイヤーは、完全に透明で、全く表示されません。100%に設定されているレイヤーの場合、そのレイヤーのみが表示されます。透明または半透明な領域は、碁盤目状のパターンが表示されます。

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

**[チャンネル]** は、それぞれの色チャンネルに関するコントロールです。チェックボックスを有効にすると、レイヤーのブレンドのその色チャンネルが含まれます。

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

リスト内のアーティストティック レイヤーの[Art] をクリックすると、[レイヤーのプロパティ] が表示されます。



**[背景]** チェックボックスを有効にすると、レイヤーの背景が色で塗りつぶされます。

**[不透明度]** (設定可能範囲:1-100) は、背景色がどの程度他のレイヤーの色ピクセルとブレンドするかを指定します。

**[遷移]** (設定可能範囲:0-100) は、背景の塗りつぶしの割合を指定します。パラメータ値が高いほど、背景色が際立ちます。色を変更する場合、カラーパレットをクリックして表示される**[色の選択]**ダイアログボックスから色を選択します。

パレット下部のボタンの用法:

**新しいグループ** ボタン  は、複数のレイヤーを1つのまとまり(グループ)にします。**レイヤー** パレットでこのボタンをクリックした場合、新しいグループは、Group 1、Group 2のように名前がつけられ、フォルダ アイコン  と共に表示されます。このフォルダごと動かすことで、含まれているレイヤーをすべて一緒に動かせます。

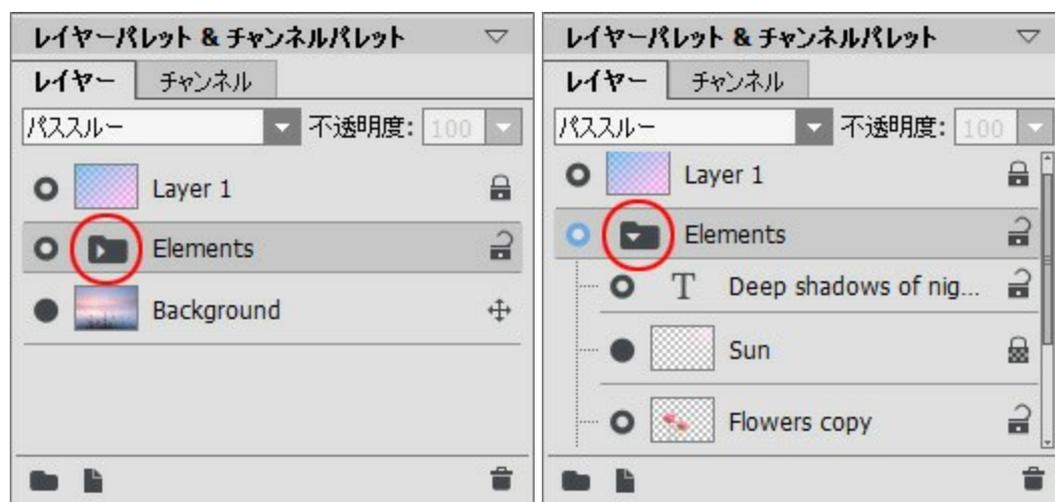
レイヤーをグループに追加する場合、フォルダへ該当するレイヤーをドラッグ アンド ドロップします。同様の方法で、グループからレイヤーを取り除くこともできます。フォルダをパレット下部の  ボタンへドラッグした場合、フォルダと含まれるレイヤーのコピーが作成されます。

一度に複数のレイヤーをグループ化するには、該当レイヤーをすべて選択し、 ボタンをクリックします。選択したレイヤーが自動的に新しいグループとして統合されます。

グループ名を変更するには、グループ名をダブルクリックし、新しい名前を入力後に **Enter** キーを押します。

グループにレイヤーが含まれている場合、フォルダアイコンに三角形  が表示されます。三角形をダブルクリックすると、グループの展開や折りたたむことができます。グループが展開されている  場合、含まれるレイヤーの移動、削除、編集ができます。

**ブレンドモード** をレイヤーのグループ ごとに変更できます。デフォルトの設定では、**[除外]** モードが **ブレンドモード一覧**の中から選択されており、グループ化されたレイヤーはグループ化されていない時のように、グループ内のレイヤー間でも、その他のレイヤーとも作用します。その他のブレンド モードを選択すると、グループ化されたレイヤーを1つのレイヤーとして扱い、グループ外のレイヤーとのみ混合モードに応じた効果が適用されます。この場合、グループ内で個々のレイヤーに適用されたブレンド モードは、そのグループ内でのみ有効であり、グループ外のレイヤーには適用されません。



グループを折りたたむ

グループを展開

**新しいレイヤー** ボタン  は、アクティブなレイヤーの上、またはアクティブなグループ内に新しいレイヤーを作成します。新しいレイヤーを作成して表示されるポップアップ メニューでは、レイヤーの種類、**ラスター** または **アーティストティック**のいずれかを選択します。このボタンにレイヤー(またはグループ)をドラッグ アンド ドロップした場合、そのレイヤー(またはグループ)のコピーが作成されます。

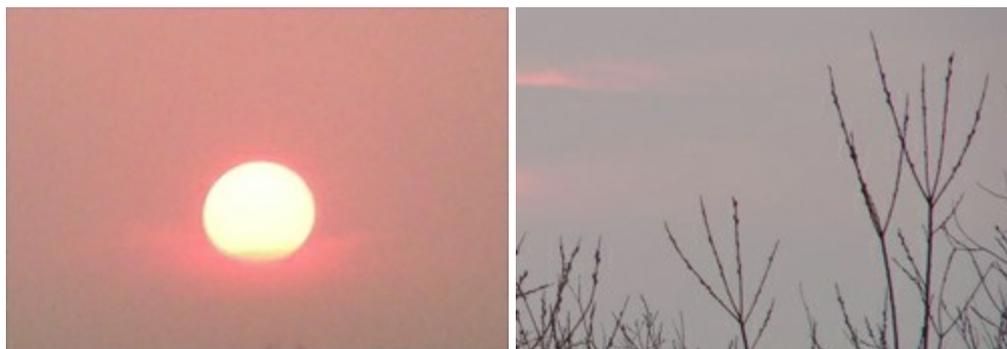
---

**削除** ボタン  は、選択レイヤーまたはグループを削除します。このボタンにグループがドラッグされると、グループとグループに含まれるコンテンツがすべて削除されます。グループを選択後にボタンをクリックした場合、グループに含まれるコンテンツを削除するかどうか選ぶことができます。

**注意:** すべてのレイヤーを削除することはできません。

## ブレンドモード

ブレンドモードは、イメージレイヤーの色や明るさを混合を可能にします。以下は、2つのレイヤーを統合した場合の適用結果の例です。



上のレイヤー

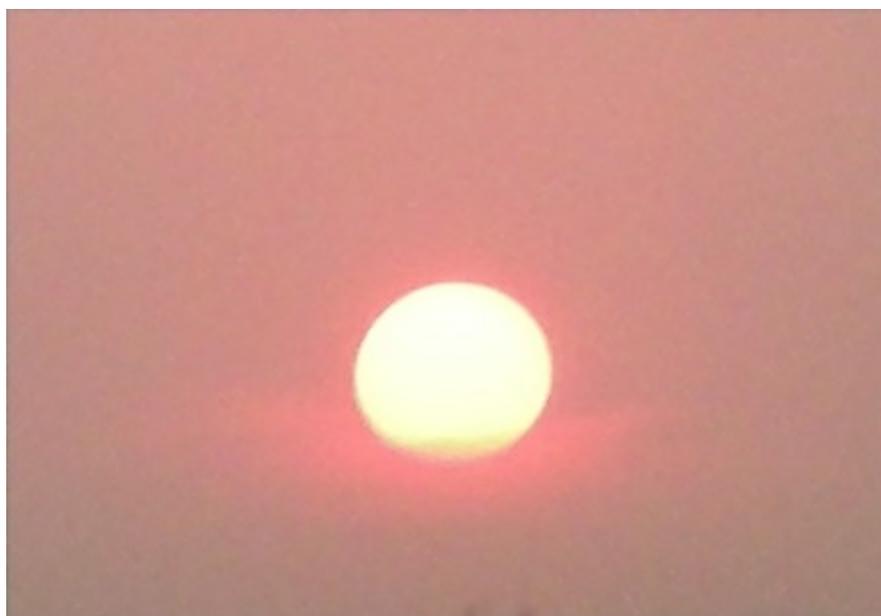
下のレイヤー

混合モードは、16種類用意されています。各レイヤーのブレンドモードは、デフォルトで **標準** に設定されています。

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

### 標準モード

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

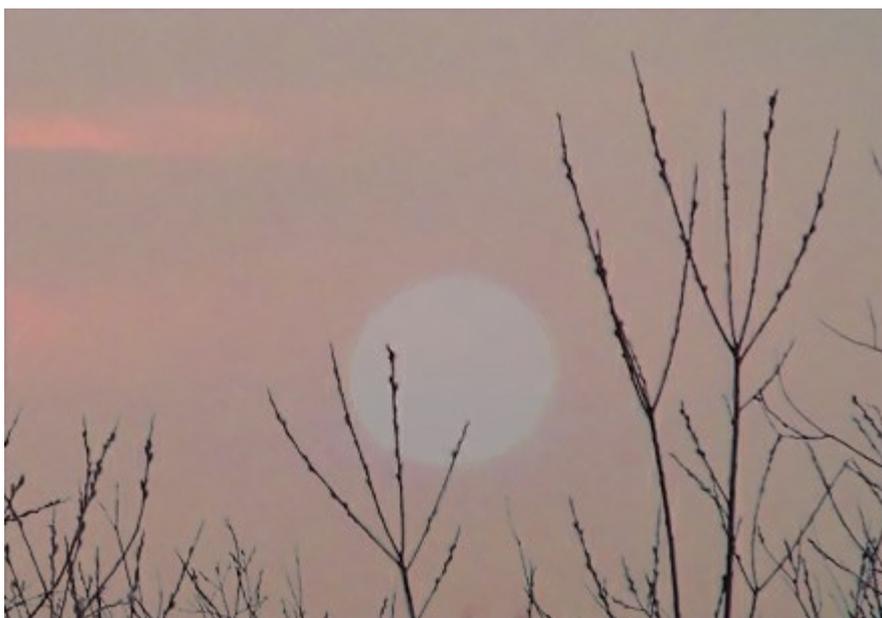


**ディザ合成**: このモードは、**[不透明度]** が100% 以下の場合に使用できます。不透明度をランダムに下げることにより、上のレイヤーのピクセルが隠され、代わりに下のレイヤーのピクセルが表示されるようになります。

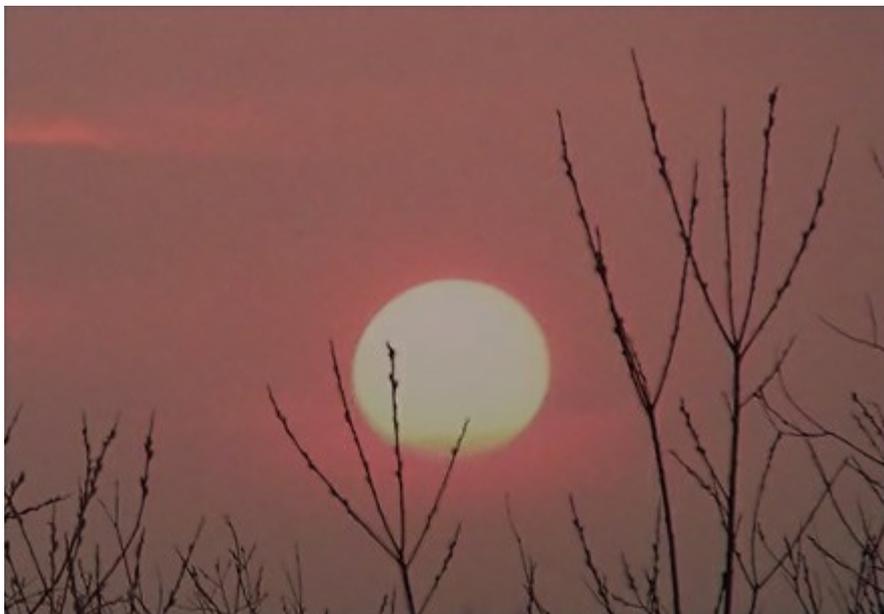


### Darken モード

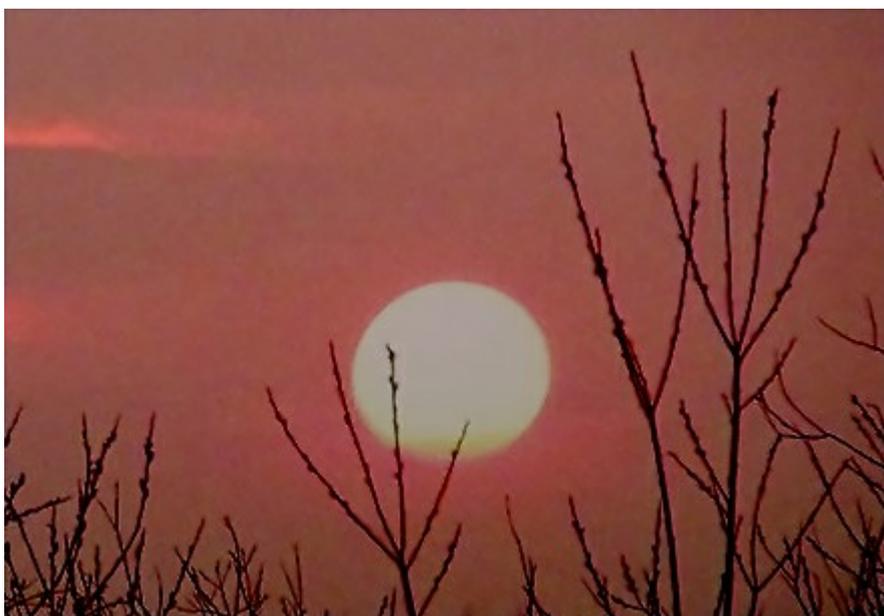
**比較(暗):**このモードでは、上のレイヤーが下のレイヤーより濃い色が使われています。上のレイヤーの濃い色(ピクセル)はそのまま残り、白は透明になります(変化がない)。処理結果は、各チャンネルのもっともピクセルの低い(暗い)色を使って生成されます。



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



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

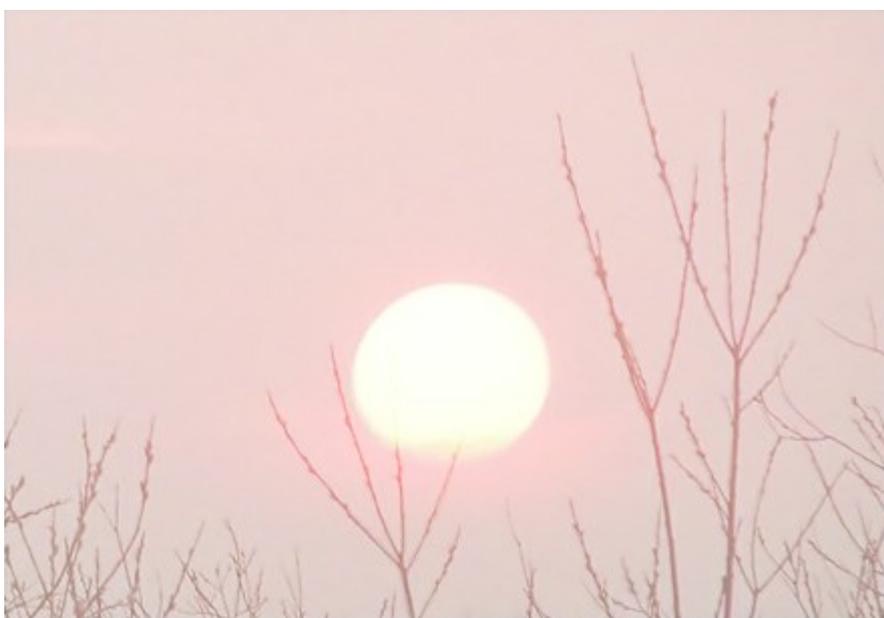


### Lighten モード

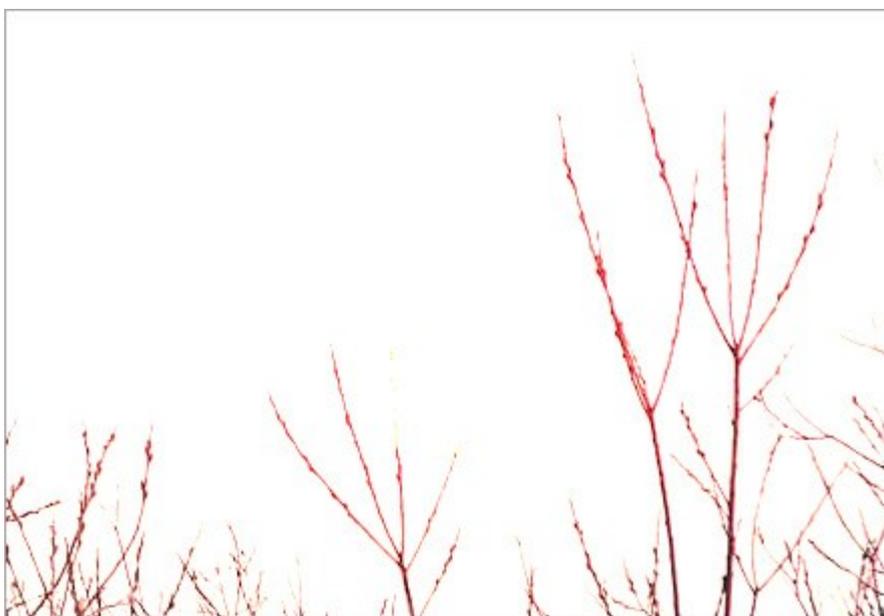
**比較(明):**このモードでは、上のレイヤーの明るい領域が、下のレイヤーの暗い領域と置き換えられます。上のレイヤーの明るい色(ピクセル)は変化せず、黒は透明になります。結果は、両レイヤーを比較して明るい方のピクセルを使用して、生成されます。



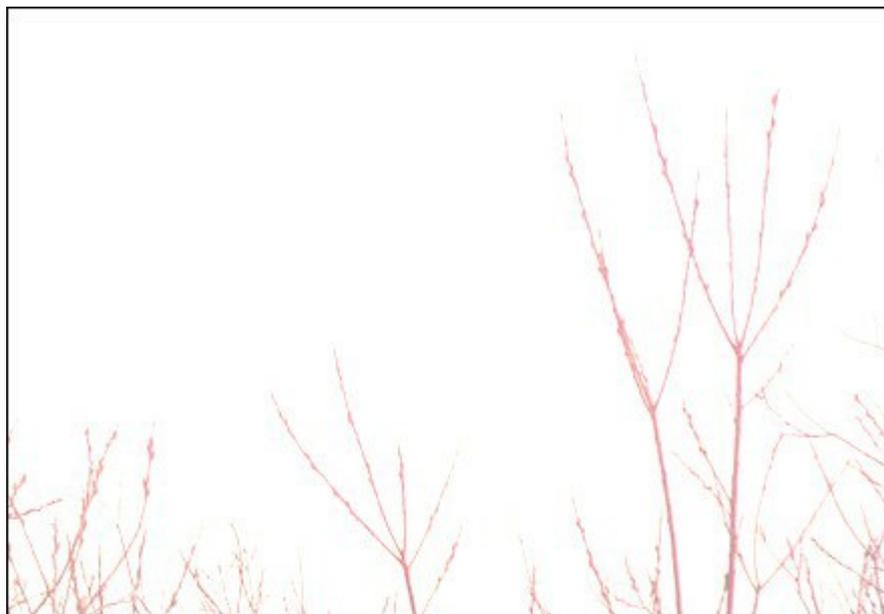
**スクリーン:** 上のレイヤーの明るさに応じて、下のレイヤーを明るくします。上のレイヤーの黒は透明になります。このモードは、暗いイメージを明るくするため、グローのシュミレーション、下のレイヤーや様々なグレアとのブレンドを行う場合に使用されます。



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



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



### コントラストモード

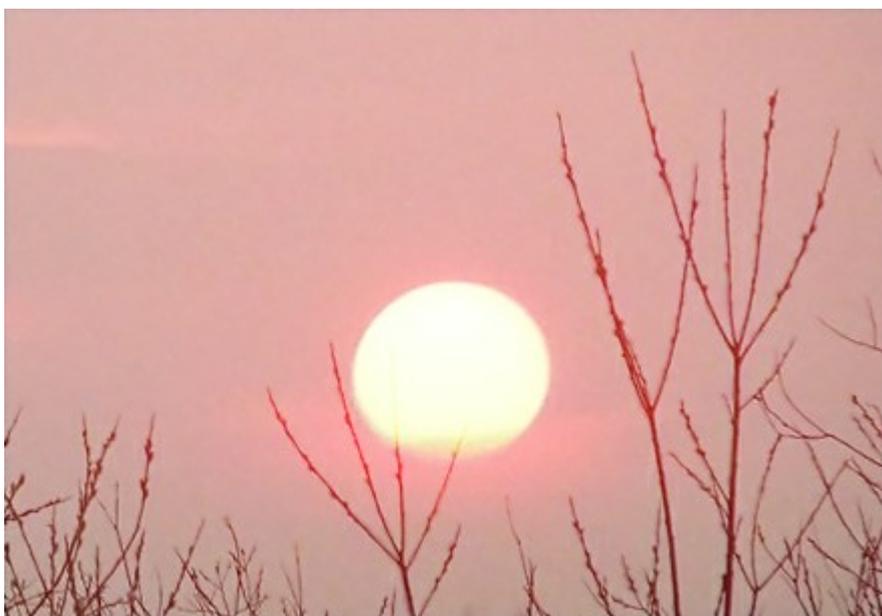
**オーバーレイ:**このモードは、上のレイヤーを下のレイヤーと混合させ、**乗算** と **スクリーン** の各モードのいずれかの効果ができます。どちらの効果ができるかは、レイヤーの明るさの度合いによって異なります。下のレイヤーが上のレイヤーよりも暗い場合は、乗算が適用されてイメージは暗くなります。一方、下のレイヤーのほうが明るい場合は、スクリーンが適用されてイメージは明るくなります。コントラストの低いディテールや重なり合ったテキストの改良などに最適なモードです。上のレイヤーの色がグレー(50%)の場合、イメージへの影響はありません。



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

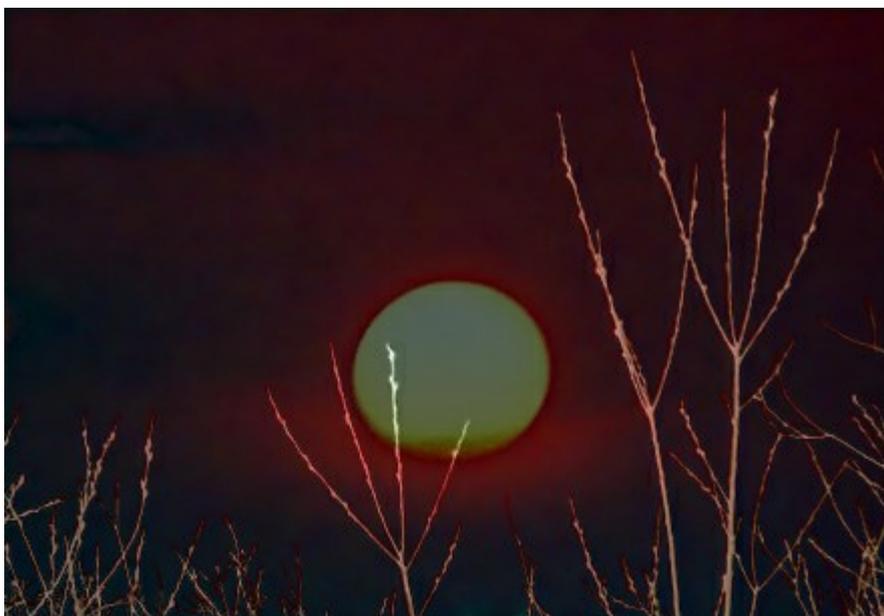


**ハードライト:**ソフトライト モードと同様、上のレイヤーの色ピクセルがグレーの50%より暗い場合は下のレイヤーが暗くなり(乗算)、グレーの50%より明るい場合はイメージが明るくなります(スクリーン)。色のコントラストは、ソフトライト モードより高くなります。上のレイヤーがグレー(50%ちょうど)の場合は、イメージの影響はありません。このモードは、下のレイヤーの背景のテクスチャを上レイヤーで見えるようにするのに便利です。

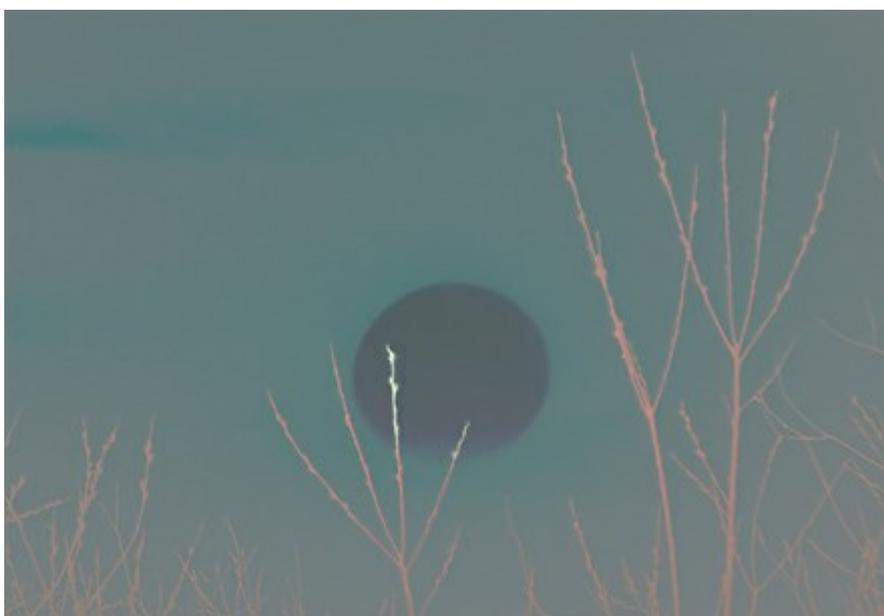


### 比較モード

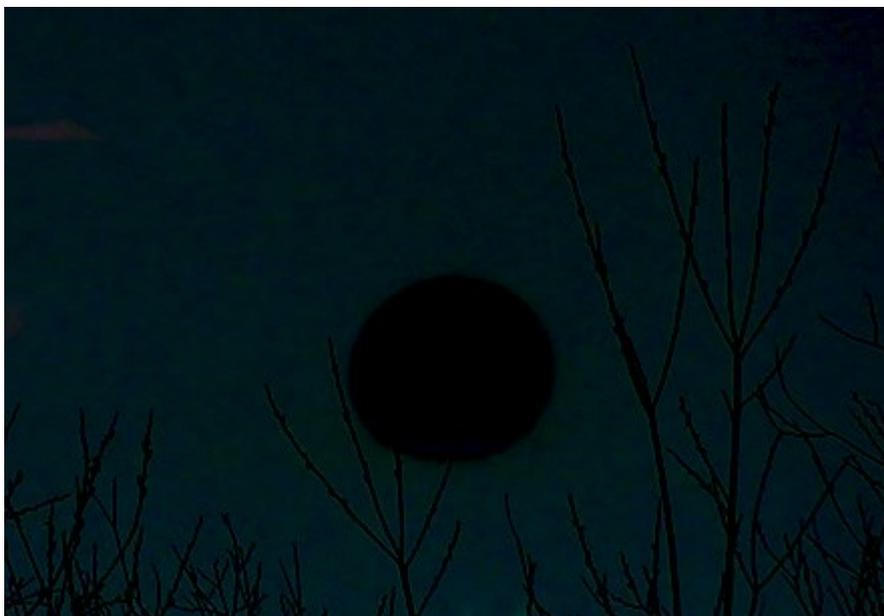
**差の絶対値:**このモードでは、2つのレイヤー間のトーンの違いに基づいて生成が行われます。色の反転は、上と下のレイヤーのピクセルの明るさをもとに行われます。上のレイヤーが白の場合、下のレイヤーの色が反転されますが、上のレイヤーが黒の場合はイメージへの影響はなく色もそのままです。生成されたレイヤーの明るさや暗さが足りない場合は、自動的に不足分が満たされ、興味深い結果が得られるかもしれません。このモードは、2つのイメージを比較する場合にも使用できます。たとえ1ピクセルであっても違いがあれば、黒で表示されます。



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



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



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



## 明るさによるブレンド

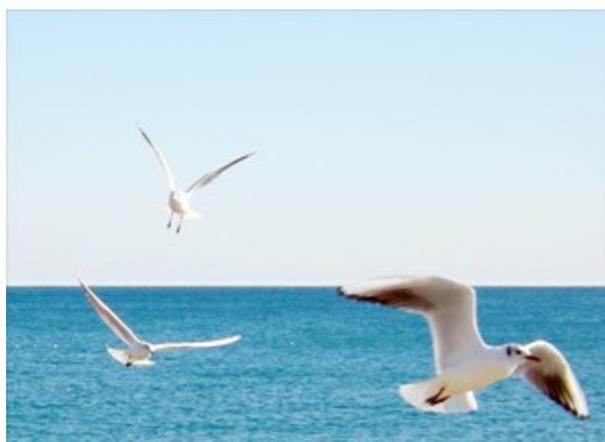
レイヤーの**ブレンドオプション**は、**全般**と**明るさによるブレンド**の2種類のグループのパラメータに分けられています。

**明るさによるブレンド**は、アクティブなレイヤー(上のレイヤー)と下のレイヤーの明るさに基づいて、ピクセルの可視性をコントロールします。それぞれのレイヤーの調整バーには2つのポイントがあります。ポイントが左端にある場合、ピクセルの明るさは0(つまり、黒)、逆にポイントが右端にある場合、ピクセルの明るさは255になります。

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

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

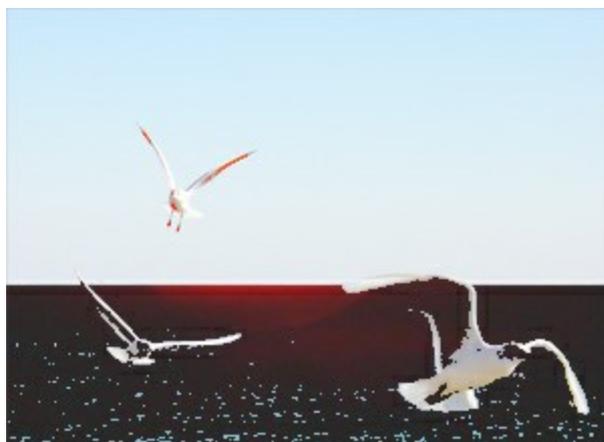
アクティブなレイヤー(上のレイヤー)に関する設定



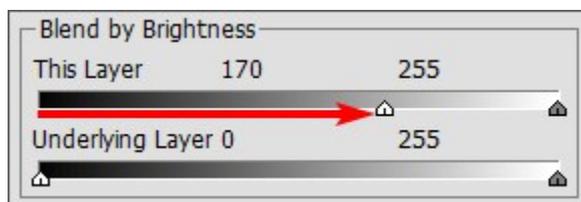
上のレイヤー(現在のレイヤー)



下のレイヤー



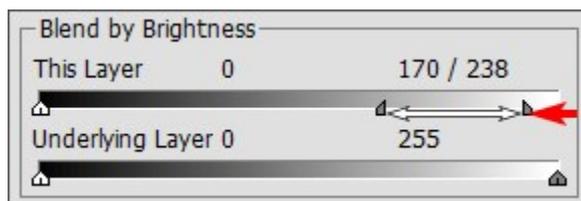
左側のポイントを移動させることで明るさの低い、暗いピクセルを隠します(表示しない)



アクティブなレイヤー:  
隠すピクセル: 0-170  
表示するピクセル: 170-255



右側のポイントを移動させることで明るさの高い、明るいピクセルを隠します(表示しない)



アクティブなレイヤー:  
表示するピクセル: 0-170  
遷移: 170-238  
隠すピクセル: 238-255



アクティブなレイヤー:  
 隠すピクセル: 0-131  
 遷移: 131-170  
 表示するピクセル: 170-192  
 遷移: 192-233  
 隠すピクセル: 233-255

ポイントを真ん中に移動させることで、  
 2つのポイント間に該当するピクセルのみが表示されます

### 下のレイヤーに関する設定



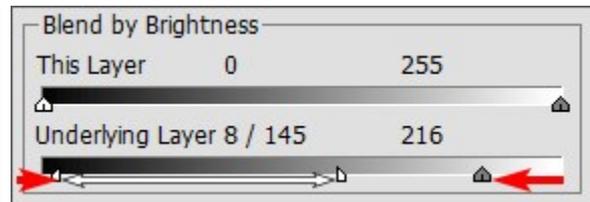
下のレイヤー:  
 表示するピクセル: 0-93  
 隠すピクセル: 93-255

左側のポイントを移動させると、指定した値よりも低い明るさを持つピクセルが上のレイヤーに表示されます。



下のレイヤー:  
 隠すピクセル: 0-91  
 遷移: 91-137  
 表示するピクセル: 137-255

右側のポイントを移動させると、指定した値よりも高い明るさを持つピクセルが上のレイヤーに表示されます。



下のレイヤー:  
表示するピクセル: 0-8  
遷移: 8-145  
隠すピクセル: 145-216  
表示するピクセル: 216-255

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

## [チャンネル]パレット

[チャンネル]パレットは Home Deluxe版とBusiness版 のみで利用できる機能です。

このパレットでは、イメージを様々なチャンネルで表示/編集することができます。チャンネルは、色要素の明るさ情報を含むハーフトーンのイメージです。

チャンネル リストには、1) 合成イメージ (RGB、CMYK、Lab、グレースケール)、2) 色モードの個々のチャンネル (例えば、RGB であれば、赤、緑、青の各チャンネル)、3) 現在のラスター レイヤーの透明度 (アルファ チャンネル)、4) 現在選択しているチャンネル、が含まれています。

チャンネル名の左には、視覚インジケータ(ラジオボタン)と変更した場合の結果がサムネイルとして表示されます。



[チャンネル]パレット: CMYK チャンネル

リスト内でアクティブな(編集可能な)チャンネルは濃いグレーでハイライトされています。別のチャンネルを選択するには、チャンネル名をクリックします。

コンポーネントチャンネル(RGBの青など)を選択した場合、イメージ ウィンドウではイメージがグレースケールで表示されます。



青チャンネルの視覚化が有効

RGB イメージ - 青チャンネルを編集可能

アクティブでないチャンネルの視覚化インジケータが有効な場合、イメージ ウィンドウにそのチャンネルが表示されているが、編集はできないことを意味します。

複数のチャンネルの視覚化が有効な場合、イメージはカラーで表示されます。



青チャンネルと緑チャンネルの視覚化が有効

青チャンネルは編集可能  
緑チャンネルの視覚化は有効ですが、編集は不可

合成チャンネルを選択した場合、含まれているチャンネルもすべて視覚化が有効になります。

合成画像は常にリストの最初に表示され、デフォルトにより選択されます。



合成RGBイメージ



RGBチャンネルすべてが編集可能

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

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

アルファ チャンネルの表示モードは、ポップアップ メニューから **グレースケール**、**トリマップ**、**赤でハイライト**から選択できます。



アルファ チャンネルの表示モード



元の RGB イメージ

グレースケール:  
黒い部分は透明、白い部分は不透明になりますトリマップ: 黒: 透明、  
グレー: 半透明、白: 不透明赤でハイライト:  
透明領域が赤でハイライトされます

選択チャンネルの表示モードは、グレースケール、トリマップ、赤でハイライト、赤で逆ハイライト、黒い背景、白い背景の6種類から選ぶことができます。

## カラーブラシ

**カラーブラシ**  は、フリーハンドでソフトな質感を持つ境界を描く場合に使用します。カラーブラシを使ってはっきりした線とぼやけた線の両方を描けますが、どちらの場合も背景となじむソフトな質感を持つ線になります。**B** キーを押すと、クリックなしで、選択択ブラシ ツールに切り換えられます。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** (Macintoshの場合は **Return**) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は1-1000): ブラシで描く線の直径をピクセルで指定します。

**硬さ** (設定可能値は0-100): ブラシエッジ(背景との境界)部分のぼかしの程度を指定します。値が大きいほど境界部分はより鮮明になります。100%に近い値の場合、硬鉛筆のようにくっきり描かれますが、低い値の場合、ブラシの中心から境界(背景)までの色の遷移が徐々に行われ境界部分はより背景になじみます。

**白い光の物体の誕生**  
(白い円がブラシの実際の大きさ=160 を表しています)



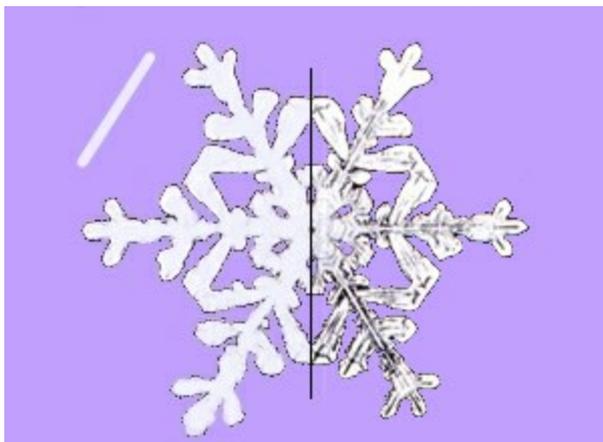
硬さ = 60%



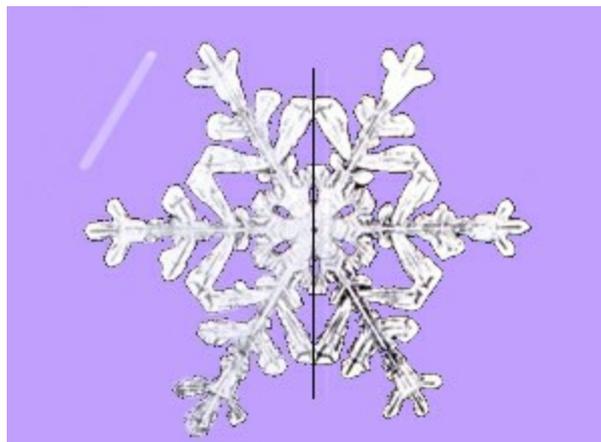
硬さ = 15%

**不透明度**(設定可能値は1-100): 背景色との関連でのブラシストロークの不透明度を指定します。カラーブラシで描く色の不透明度を設定するパラメータです。値が低いほどブラシの線は薄くなり、背景が見えるようになります。

**白のブラシで雪の結晶をペイント**  
(サイズ = 6、硬さ = 85%)



不透明度 = 90%



不透明度 = 40%

**間隔** (設定可能値は5-200): 線を形成する点の間隔を指定します。値を高く指定した場合、線は多くの点が高い間隔で並び、間隔はパラメータ値により異なります。

### 間隔の異なる線を使用して描画



間隔 = 65



間隔 = 70と104

**形状** (設定可能値は1-100): 線を構成する点の形状 (圧縮) を指定します。値が 1 の場合、ぺたんこな線、値が 100 の場合は丸、そして中間の値では楕円になります。形状の値が低いほどつぶれた楕円になり、**角度**パラメータで指定した角度で描かれます。



形状 = 40



形状 = 85

**角度** (設定可能値は0-180): 描画エレメントの角度を指定します。



角度 = 62



角度 = 62 と 95

**[ノイズ]** チェックボックス: ソフトエッジのブラシにノイズを追加します。低い値の **[硬さ]**と高い値**[スポットの間隔]**からは、より多くのノイズが生成されます。

#### 枝の積もった雪

(硬さ = 0%、不透明度 = 100%、スポットの間隔 = 30)



[ノイズ]チェックボックス無効



[ノイズ]チェックボックス有効

ブラシの色は**[カラーパレット&スウォッチ]**で指定します。色の選択は、パレットの下部にあるスペクトルバー内にカーソルを置くと、カーソルがスポイトに切り換わりますので、色をクリックして指定します。またはカラーウエルをダブルクリックして、**色選択**ダイアログボックスから指定することもできます。場合によっては、スライダを左右に移動させて色を指定できます。

直線を描画する場合、クリックで始点を指定し、**Shift** キーを押しながら終点までドラッグして最後に**Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## 色鉛筆

**色鉛筆**  は、硬い質感を持つエッジを使い、フリーハンドで線を書く際に使います。色鉛筆は、背景になじむことなく、背景とははっきり区別できる効果です。[P] キーを押すと、クリックなしで、色鉛筆ツールに切り換えられます。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** (Macintoshの場合は **Return**) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は1-1000): 描画する鉛筆線の幅をピクセルで指定します。

**不透明度** (設定可能値は1-100): 描いた鉛筆線の背景色との関連における不透明度を指定します。描いた線の色の不透明度を指定しますが、低い値の場合は線の色は薄く、より背景となじみます。

### 鉛筆を用いたバレリーナのシルエット



不透明度 = 80%



不透明度 = 20%

**間隔** (設定可能値は5-200): 鉛筆線を形成する点の間隔を指定します。値を高く指定した場合、線は多くの点が高い間隔で並び、間隔はパラメータ値により異なります。

### 間隔の異なる線を使用して描画



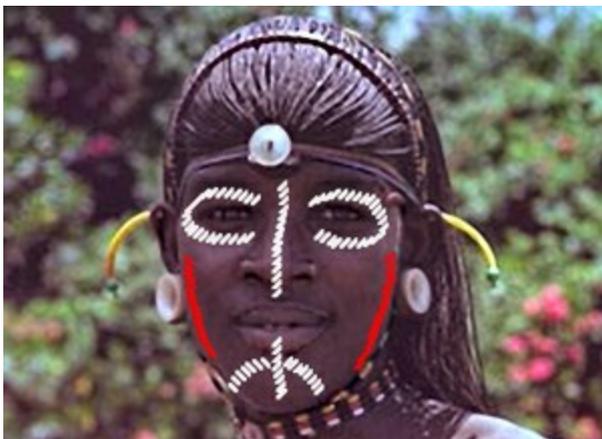
間隔 = 5



間隔 = 91と100

**形状** (設定可能値は1-100): 鉛筆線を構成する点の形状 (圧縮) を指定します。値が 1 の場合は平らな棒線、値が 100 の場合は丸、そして中間の値では楕円になります。形状の値が低いほどつぶれた楕円になり、**角度** パラメータで指定した角度で描かれます。

### 先住民の戦争への志願を意味する顔のペイント



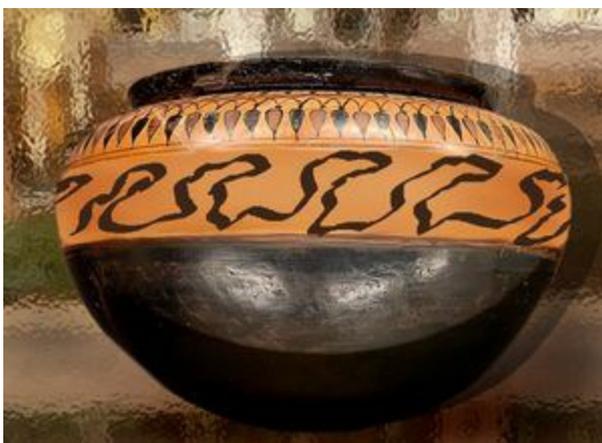
形状 = 30



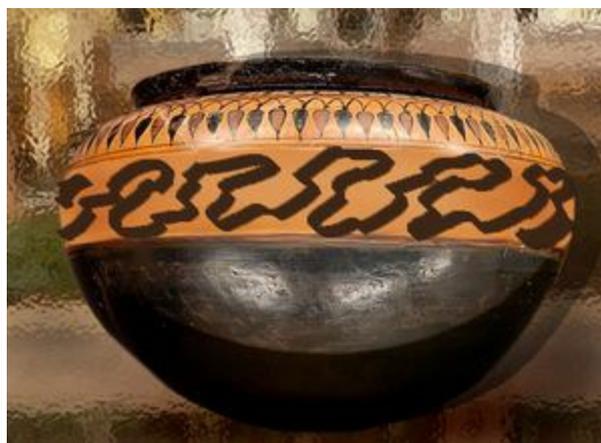
形状 = 80

**角度** (設定可能値は0-180): 描く方向を角度で指定します。

### 花瓶の柄



角度 = 30



角度 = 140

鉛筆の色は【カラーパレット&スウォッチ】で指定します。色の選択は、パネルの下部にあるスペクトルバー内にカーソルを置くと、カーソルがスポイトに切り換わりますので、色をクリックして指定します。またはカラーウェルをダブルクリックして、色選択ダイアログボックスから指定することもできます。場合によっては、スライダを左右に移動させて色を指定できます。

直線を描画する場合、始点をクリックし、**Shift** を押しながら終点をクリックして、最後に**Shift** を離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## スプレーツール

スプレーツールは、ペンキをスプレーで吹き付けるような効果が得られます。ペンキのべた塗りではなく、ストロークに沿ってペンキが吹き付けられ、散りばめられたように見えます。**A**キーを押すと、簡単にこのツールに切り替えられます。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** キーを押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は10-1000): ブラシで引くラインの幅をピクセルで指定します。

**不透明度** (設定可能値は1-100): 背景色との関係におけるストロークの透過度を指定します。値が低いほど色は薄くなり、背景色になじみます。

### 子供の顔のそばかす

(サイズ = 55、点の密度 = 5, 点のサイズ = 4)



不透明度 = 24%



不透明度 = 55%

**点の密度** (設定可能値は1-100): ストローク内の点の数を指定します。値が高いほど点の密度は高くなり、全体的に濃くなります。

### 様々な濃度でスプレー

(サイズ = 175、不透明度 = 100%、点のサイズ = 9)



点の密度 = 10



点の密度 = 65

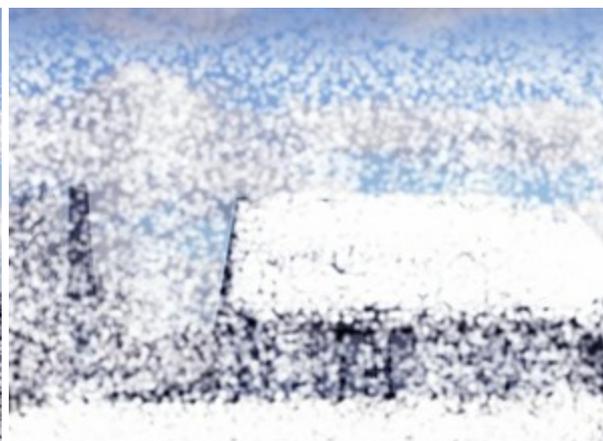
**点のサイズ** (設定可能値は1-50): 個々の点の直径を指定します。値が大きい場合、大きな点は重なり合うため、でこぼこした輪郭になります。

### 冬の到来

(サイズ = 400、不透明度 = 100%、点の密度 = 1)



点のサイズ = 5



点のサイズ = 30

**強度** (設定可能値は1-100): 点の色の強度 (濃度) を指定します。スプレーを何度も吹き付けると、互いの点が重なり合い、濃さが増します。低い値では、色の濃度が薄くなります。

#### 頬を赤らめた女性

(サイズ = 52、不透明度 = 100%、点の密度 = 100、点のサイズ = 1)



強度 = 5



強度 = 70

ペンキの色は、**【カラーパレット&スウォッチ】**で指定します。色の選択は、パネルの下部にあるスペクトルバー内にカーソルを置くと、カーソルがスポイトに切り換わりますので、色をクリックして指定します。またはカラーウェルをダブルクリックして、**色選択**ダイアログボックスから指定することもできます。場合によっては、このように色を選択するほうが、スライダを使って色要素を手動で選択/設定するより良いかもしれません。

直線に沿ってペイントする場合、クリックで始点を決め、**Shift** キーを押しながらドラッグして、終点をクリック後に**Shift** を離します。**Shift** キーを離さない場合、その後クリックするポイントへのペイントが引き続き行われます。

## 消しゴム

**消しゴム**  ツールは、イメージまたは指定したラスターレイヤーの透明度を変更します。処理を行なった領域は透明な領域として、チェックボード柄の背景で覆われます。ツールへの簡単なアクセス、消しゴムと履歴ブラシの切り替えは、**E**キーを使用します。

**注意!** ファイル保存時に透明度をサポートしていないフォーマット(JPEGなど)を選択すると、透明な領域が白に塗り替えられてしまいます。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** (Macintoshの場合は **Return**) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (1-1000): 消しゴムツールの透明なラインの幅をピクセルで指定します。

**硬さ** (0-100): ブラシのエッジ(背景との境界部分)によるぼかしの程度を指定します。値が大きいほど境界部分はより鮮明になります。100%に近い値の場合、消しゴムツールを利用した領域と利用していない領域の境界がはっきり分かれて見えますが、低い値の場合、境界はぼやけてはつきりしくなくなります。

### 消しゴムツールで絵の一部を削除



硬さ = 100%

硬さ = 20%

**強度** (1-100): ツールを適用する強度を指定します。値が高いほど、消しゴムツールの影響が大きくなり、背景が見えにくくなります。

### 消しゴムツールで境界を削除



強度 = 100%

強度 = 45%

消しゴムツールを直線で適用する場合、クリックで始点を指定し、**Shift** キーを押しながら終点までドラッグして、最後に **Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線(連続した点)がひかれます。

## 履歴ブラシ

**履歴ブラシ**  は、あるツールを適用したイメージの一部を適用前の状態に戻します。消しゴムツールと履歴ブラシの違いは、後者が、すべての効果を取り除きますが、背景（元のイメージ）には影響を与えないという点です。ツールへの簡単なアクセス、消しゴムツールと履歴ブラシの切り替えは、**E**キーを使用します。

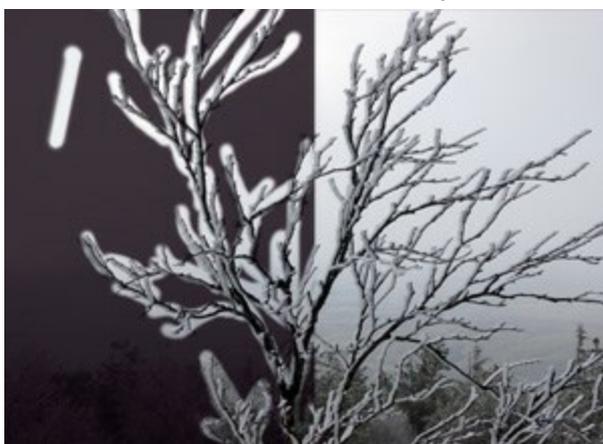
ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータフィールドに数値を入力して **Enter** (Macintoshの場合は **Return**) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は1-1000): ブラシで引くラインの幅をピクセルで指定します。

**硬さ** (設定可能値は0-100): ブラシのエッジ(境界部分)によるぼかしの程度を指定します。値が高いほどブラシのエッジが硬くなり、ぼかしも弱くなります。100%に近い値の場合、ブラシのエッジと背景の境界がくっきり分かりますが、もっと低い値の場合は境界部分の色の移行がよりスムーズになり、ぼかしが強くなります。

### ペイントした枝を履歴ブラシでレストア (サイズ = 100、強度 = 100%)



硬さ = 20%



硬さ = 100%

**強度** (設定可能値は1-100): オリジナルの状態へのレストアの度合いを指定します。低い値の場合は適用した効果とのブレンドが残りますが、100%に近い値の場合はオリジナルの状態に完全にレストアされます。

### 鏡のほこりを取り除く



強度 = 50%



強度 = 100%

## クローンスタンプ

**スタンプツール**  は、イメージの一部を別の位置に複製できます。その際に、複製の元となる部分の色の範囲、影、その他の特長を維持したままの複製を可能にします。**S** キーを押すとすぐにツールへと切り換わります。

複製を行う場合、まず**複製する元の範囲を指定**します。範囲の指定は、**Alt** キー (Macintoshでは**Option**) を押しながら、複製の元となる部分をクリックします。

元となる部分を指定後、複製したい位置にカーソルを合わせます。クリックで複製を適用します。クリックで適応すると、元となっている部分に十字のカーソルが表示されます。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** (Macintoshの場合は**Return**) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は1-1000): 複製するソースの直径の最大値をピクセルで指定します。

**硬さ** (設定可能値は0-100): 複製イメージのエッジ(境界)部分をどの程度ぼかすかを指定します。値が高いほど、複製イメージと背景の境界部分が交じり合うことがなくなります。100%に近い値の場合、複製イメージと背景の境界がくっきり分かれませんが、もっと低い値の場合は境界部分の色の移行がよりスムーズになり、ぼかしが強くなります。

### 同じ直径のスタンプで赤いベリーを複製



硬さ = 30%



硬さ = 100%

**不透明度** (設定可能値は1-100): 背景との関連での複製イメージの透過度を指定します。この値により、複製された位置での透過度が決まります。低い値では、複製イメージはより淡く、背景によりなじんでいます。

### ガラスのたまごを複製 (Gun Leglerにylサンプル作品)



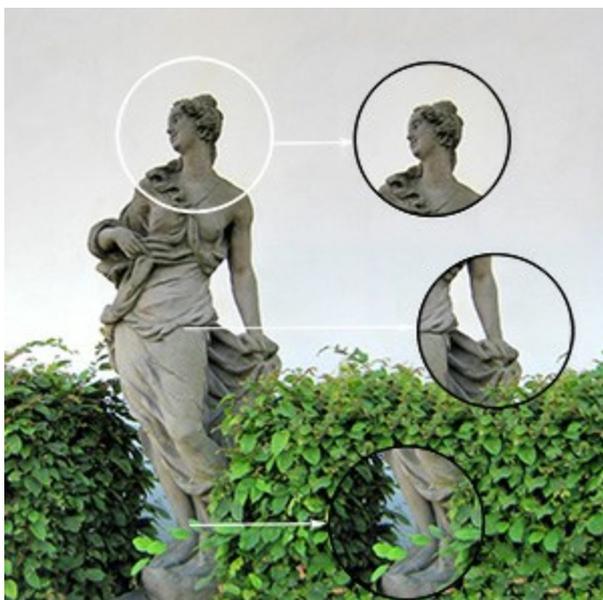
複製イメージの不透明度 = 40%



複製イメージの不透明度 = 100%

**【揃える】** チェックボックス: イメージを複製する方法を指定します。チェックボックスがオンの場合、クリックごとに指定したソースの周辺情報から複製イメージを作成し、1つの大きな複製イメージを作成できます。チェックボックスがオフの場合、クリックごとに指定した同じソースイメージが複製されます。

## 複製方法



[揃える]チェックボックスがオン



[揃える]チェックボックスがオフ

**[左右に反転]** チェックボックスをオンにすると、クローンが対称軸を中心に反転します(例えば、左右を入れ替えることができます)。  
**[上下に反転]** チェックボックスをオンにすると、クローンの上下を逆さにします。

### クローンの反転



元のイメージ



スタンプツール使用



左右に反転



上下に反転

**スケール** (設定可能値は20-400%): 元のフラグメントに対するクローンのサイズを指定します。

### クローンの拡大/縮小



スケール = 20%



スケール = 110%

## カメレオンブラシ

カメレオンブラシ  は、イメージのある部分の色の範囲、トーン、テクスチャ、明るさや他の背景特性をそのまま別の部分に複製できます。スタンプツールとは異なり、背景のイメージを残したまま新たにイメージを複製します。**H** キーを押すとすぐにカメレオンブラシ ツールへと切り換わります。

### 背景の明るさのままイメージを複製 (Gun Leglerによるサンプル作品)



暗い背景に複製

明るい背景に複製

### ガラスのたまごを複製 (Gun Leglerによるサンプル作品)



ガラスのたまごの元のイメージ

ガラスのたまごを2個複製

複製を行う場合、まず左のツールバーからカメレオンブラシを選択し、複製のソースとなる部分の指定を **Alt** (Macintoshでは **Option**) キーを押しながらクリックして行います。

ソースを指定したなら、カーソルを複製する位置に移動させます。複製を配置するには、クリックします。マウスから指を離すと、ソース部分に十字のカーソルが表示されます。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドの数値を入力して **Enter** (Macintoshの場合は **Return**) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲 (1-1000)**: ソースとなる部分の範囲の直径をピクセルで指定します。

**【揃える】** チェックボックス: 複製方法を指定します。チェックボックスがオンの場合、1クリックに対して1つの複製のみ作成されます。つまり、クリック毎にソース部分の周辺で適当な部分から情報を元に異なる部分の複製を作成します。チェックボックスがオフの場合、クリックされるたびに、ソース部分に十字のカーソルが表示され、ソース部分のみの複製が適用されます。

**【左右に反転】** チェックボックスをオンにすると、クローンが対称軸を中心に反転します(例えば、左右を入れ替えることができます)。

**[上下に反転]** チェックボックスをオンにすると、クローンの上下を逆さにします。

**スケール** (設定可能値は20-400%): 元のフラグメントに対するクローンのサイズを指定します。

**[アーティスティック クローン]**をオンにした場合、複製を適用する際、一時的に隣合うピクセルが考慮されなくなります。このモードでは、ブラシサイズの変更、新たなソースの選択、複製の一部削除、などを行うことができます。

複製した部分を取り除く場合は、**Ctrl** キー (Macintoshでは **⌘** キー) を押したまま、マウスでドラッグします。大きなイメージを複製する場合やイメージ内の数箇所から行う場合に便利といえます。

複製は、 を押した後に生成されます。

## ぼかしツール

**ぼかしツール**  は隣り合うピクセルのカラーコントラストを低くすることでイメージのもつ鮮明さを抑える効果があります。ツールへの簡単なアクセス、**ぼかしツール**、**シャープツール**、**手のひらツール** の切り替えは **R** キーを使用します。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** (Macintoshの場合は **Return**) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は1-200): ブラシのサイズをピクセルで指定します。

**硬さ** (設定可能値は0-100): 部分的にぼかしがかかる外周の境界部分の幅を指定します。値が高いほど完全なぼかしが適用される範囲は広くなります。

### 虫眼鏡のレンズ部分のぼかし

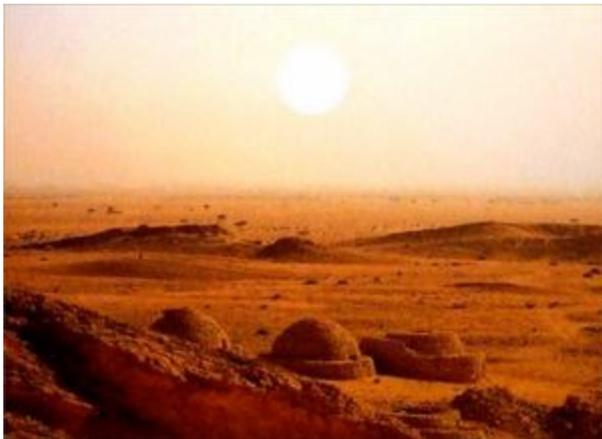


硬さ = 10%



硬さ = 80%

**範囲** (設定可能値は0.1-5.0): イメージ内の効果の強度を表します。このパラメータはぼかしを行うポイントを探す範囲を指定します。値が高いほどぼかしの範囲は広くなります。



範囲 = 1.5



範囲 = 4.0

直線に沿ってイメージをぼかす場合、**Shift** キーを押しながらクリックして始点を決め、ドラッグして終点をクリックした後に **Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## シャープツール

シャープツール  は、ピクセル間のカラーコントラストをあげることでイメージの鮮明度を改善させます。ツールへの簡単なアクセス、ぼかしツール、シャープツール、手のひらツールの切り替えは **R** キーを使用します。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** (Macintoshの場合は **Return**) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は1-500): シャープツールのサイズをピクセルで指定します。

**硬さ** (設定可能値は0-100): シャープツールが部分的に適用される境界部分の幅を指定します。値が高い場合には、ツールを適用した部分の内側はより鮮明になります。



硬さ = 30%



硬さ = 95%

**量** (設定可能値は1~250): ピクセル間のコントラストの度合いを指定します。100%に設定した場合のコントラストは2倍、200%の場合は4倍になるなど、コントラストを調整できます。

### コントラストの調整による鮮明度の変更



量 = 20%



量 = 210%

**範囲** (設定可能値は0.1-20.0): エッジ部分の鮮明さの度合いを指定します。ピクセルの鮮明さの度合の変更に関わる隣り合うピクセルの数を指定します。値が高いほど、色と色間の移行の強度が増し、より鮮明になります。

### エッジの鮮明度を調整してはっきりした画像に



範囲 = 3.0



範囲 = 18.0

鮮明度を直線に変更する場合、クリックで始点を指定し、`Shift` キーを押しながら終点までドラッグして最後に `Shift` キーを離します。`Shift` キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## 指先ツール

**指先ツール**  は、ピクセルを置き換えることによって色を混ぜ、ぬれたインク上を指で触ってにじむような効果を与えます。ツールへの簡単なアクセス、**ぼかしツール**、**シャープツール**、**手のひらツール** の切り替えは **R** キーを使用します。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** キーを押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は1-300): **指先ツール**の幅を指定します。

**硬さ** (設定可能値は0-100): **指先ツール**でのにじみ具合を指定します。高い値の場合は筋のにじみが長くなり、境界部分も鮮明になります。

### 髪型の変更



**強度** (設定可能値は1-100): ストロークの色を維持する長さを指定します。パラメータの値が大きいくほど、多くの要素が長く伸ばされます。

### 発達した犬歯



**色を使用** (設定可能値は0-100): ストロークの開始点に色が追加されます。[強度]パラメータの設定により色の強度が決まります。値が100% の場合、無地で均一な色が使われます。

メインカラーは**[カラーパレット&スウォッチ]**で指定します。色の選択は、パレットの下部にあるスペクトルバー内にカーソルを置くと、カーソルがスポイトに切り換わりますので、色をクリックして指定します。またはカラーウェルをダブルクリックして、**色選択ダイアログボックス**から指定することもできます。場合によっては、スライダを左右に移動させて色を指定できます。

### 炎のきらめき



色を使用 = 20



色を使用 = 75

指先ツールを直線で適用する場合、クリックで始点を指定し、**Shift** キーを押しながら終点までドラッグして最後に**Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## 覆い焼きツール

覆い焼きツール  は、色の明るさを強めてトーンを変更します。適用するストロークはすべて光の効果を強めます。ツールへの簡単なアクセス、覆い焼きツール、焼きこみツール、スポンジツールの切り替えは、**E** キーを使用します。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** (Macintoshの場合は **Return**) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は1-1000): 覆い焼きツールのサイズ(直径)を指定します。

**硬さ** (設定可能値は0-100): ブラシエッジ(境界部分)の鮮明度を指定します。値が高いほど、エッジ部分はより鮮明になります。100%の場合、効果適用部分とそれ以外の部分がはっきりと区別され、もっと低い値の場合は境界がはっきりしなくなります。

### 空の色の明るさ調整

(白い円は、ブラシの実際のサイズを表しています)



硬さ = 80%



硬さ = 40%

**強度** (設定可能値は1-100): イメージに適用する光の強さ(量)を指定します。**強度** = 100% の場合、最大量の光がイメージに適用されます。



強度 = 20%



強度 = 95%

**領域** のドロップダウンメニューには、ピクセル処理に関する3つの方法が提供されています。

**シャドウ**: 明るい部分より、暗い影の部分を重点的に処理します。

**中間調**: 明るい部分と暗い部分の両方を均等に処理します。

**ハイライト**: 暗い部分より、明るい部分を重点的に処理します。

### 異なる領域への光の適用



シャドウ

中間調

ハイライト

明るさを直線に変更する場合、**Shift** キーを押しながらクリックで始点を指定し、終点までドラッグして最後に**Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## 焼きこみツール

**焼きこみツール**  は色の明るさを弱めてトーンを変更します。ブラシのストローク毎に効果を1段階ずつ強めていきます。ツールへの簡単なアクセス、**覆い焼きツール**、**焼きこみツール**、**スポンジツール**の切り替えは、**E**キーを使用します。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** (Macintoshの場合は **Return**) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は1-1000): **焼きこみツール**のブラシの大きさを指定します。

**硬さ** (設定可能値は0-100): ブラシエッジ(境界部分)の鮮明度を指定します。値が高いほど、背景との境界部分がより鮮明になります。値が100%に近いほど影ツールを適用した領域とそれ以外の領域の境界がはっきりわかりますが、値が低い場合は境界がぼやけてはつきりしくなくなります。

### 熟したクランベリー



硬さ = 40%



硬さ = 95%

**強度** (設定可能値は1-100): イメージを暗くする度合いを指定します。**強度**の値が100%に近い場合、イメージ内の色の暗さは最大に近くなります。



強度 = 30%



強度 = 95%

**【領域】**ドロップダウンメニューには、イメージを暗くする処理に関する3つの方法が提供されています。

**シャドウ**: 明るい部分より、暗い影の部分を重点的に処理します。

**中間調**: 明るい部分と暗い部分を均等に処理します。

**ハイライト**: 明るい部分より、暗い影の部分を重点的に処理します。

### 異なる領域への影の適用



シャドウ

中間調

ハイライト

暗さを直線に変更する場合、クリックで始点を指定し、**Shift** キーを押しながら終点までドラッグして最後に**Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## スポンジツール

スポンジツール  は、隣り合うピクセルの彩度やコントラストを変えてイメージのトーンを調整します。このツールには2種類のモードがあります。彩色モードでは彩度が高く色鮮やかになるのに対して、非彩色モードでは彩度が低く白黒に近くなります。ツールへの簡単なアクセス、覆い焼きツール、焼きこみツール、スポンジツールの切り替えは、**E**キーを使用します。



彩色モード



非彩色モード

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** (Macintoshの場合は **Return**) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は1-1000): スポンジツールの大きさを指定します。

**硬さ** (設定可能値は0-100): 明るさの適用が部分的になる境界部分での色の遷移の滑らかさ指定します。値が高いと境界部分は比較的はっきりとわかりますが、低い値では境界がはっきりせず、徐々に背景へと同化していきます。

### 虹のエッジ部分への影響



硬さ = 10%



硬さ = 85%

**強度** (設定可能値は1-100): 効果の強度を指定します。値が高いほど、変化の度合いは強くなります。

### 色の変更



強度 = 10%

強度 = 80%

彩度を直線に変更する場合、クリックで始点を指定し、**Shift** キーを押しながら終点までドラッグして最後に**Shift** キーを離します。**Shift** キーを離さない場合、クリックするそれぞれの位置まで新たな直線がひかれます。

## 油絵用ブラシ

**油絵用ブラシ**  は、油絵用のブラシで描画したようなレリーフを持つストロークが特長です。ストロークの濃度は均一ではありません。**B** を押すと、簡単にこのツールに切り替えられます。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** (Macintoshの場合は **Return**) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は3-150): ブラシで描く線の幅をピクセルで指定します。

**レリーフ** (設定可能値は0-100): ストロークの詳細の引き立て度合いを指定します。値が大きいくほど、ブラシの毛のパターンが強調され、ストロークがより浮き彫りになります。

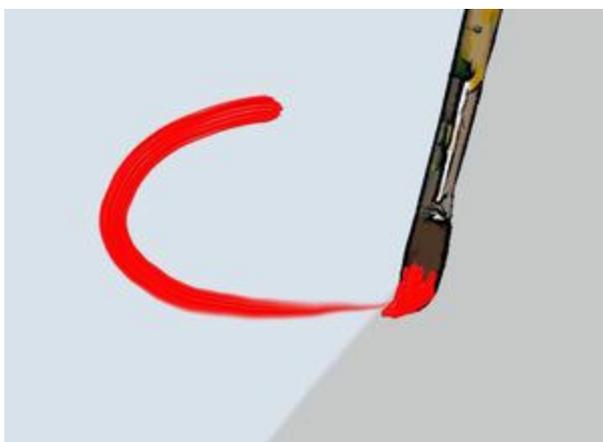


レリーフ = 15

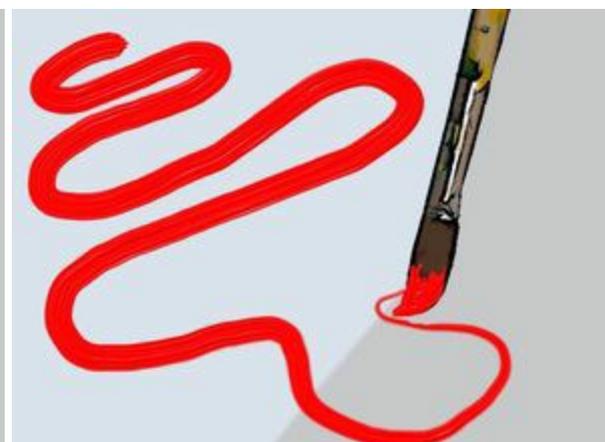


レリーフ = 70

**フェード** (設定可能値は0-100): 絵の具の線の長さを指定します。絵の具が切れると、けば立った、かすれたストロークになります。

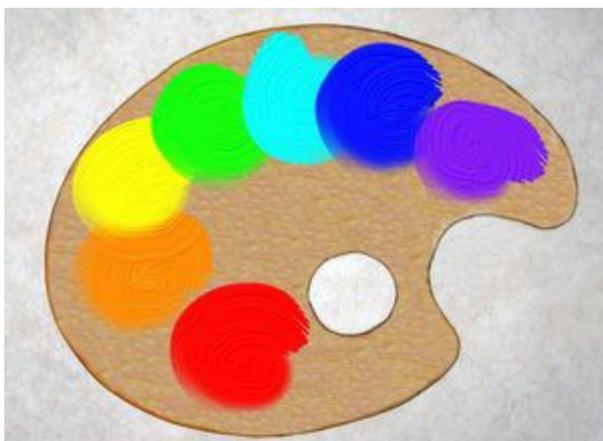


フェード = 10

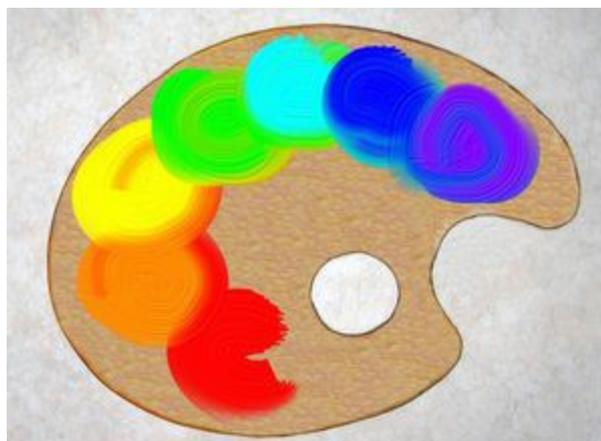


フェード = 60

**[色混合]** チェックボックス: ブラシを使用するときの絵の具の状態を指定します。チェックボックスがオンの場合、乾いていない水性絵の具が混じるようにストローク同士が混合されます。チェックボックスがオフの場合、乾いた状態のように色が混じり合うことはありません。



[色混合]チェックボックス無効



[色混合]チェックボックス有効

絵の具の色は、**[カラーパレット & スウォッチ]**で指定します。色を変更する場合、パネルの下部にあるスペクトルバー内にカーソルを置くと、カーソルがスポイトに切り換わりますので、色をクリックして指定します。またはカラーウェルをダブルクリックして、**色選択**ダイアログボックスから指定することもできます。場合によっては、このように色を選択するほうが、スライダを使って色要素を手動で選択/設定するより良いかもしれません。

## ローラー

ローラー  は、ローラーを使ってペンキを塗るような効果が得られます。平らで気泡が入ったブツブツが多く見られ、ペンキにはむらが生じます。  
**R** を押すと、簡単にこのツールに切り替えられます。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** キー (Macintoshでは **Return** キー) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は10-200): ブラシで引くラインの幅をピクセルで指定します。

**塗りつぶし** (設定可能値は0-100): 一筆のストロークの濃度を指定します。重ね塗りする度にストロークの濃度は濃くなります。値が低い場合、指定した色は淡くなります。値が 100% の場合、指定した色は最大濃度で描かれます。

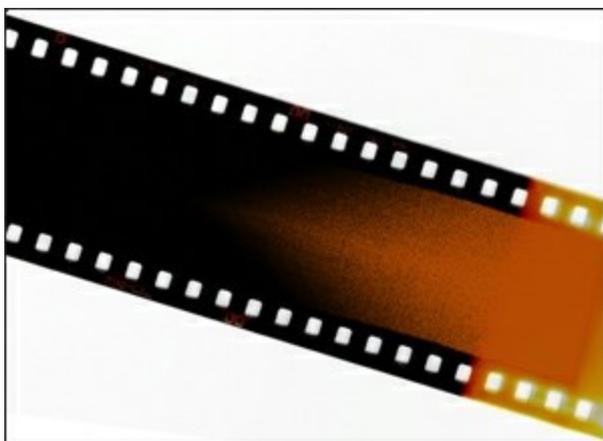


塗りつぶし = 10

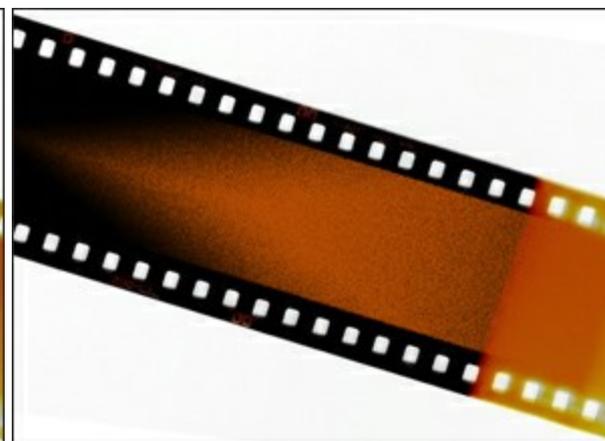


塗りつぶし = 60

**フェード** (設定可能値は0-100): ストロークの長さを指定します。ペンキがなくなってくると、かすれたストロークになります。



フェード = 3



フェード = 12

**【色混合】** チェックボックス: ブラシを使用するときの絵の具の状態を指定します。チェックボックスがオンの場合、乾いていない水性絵の具が混じるようにストローク同士が混合されます。チェックボックスがオフの場合、乾いた状態のように色が混じり合うことはありません。



【色混合】チェックボックス無効

【色混合】チェックボックス有効

ペンキの色は、**【カラーパレット&スウォッチ】**で指定します。色を変更する場合、パネルの下部にあるスペクトルバー内にカーソルを置くと、カーソルがスポイトに切り換わりますので、色をクリックして指定します。またはカラーウェルをダブルクリックして、**色選択**ダイアログボックスから指定することもできます。場合によっては、このように色を選択するほうが、スライダを使って色要素を手動で選択/設定するより良いかもしれません。

## フェルトペン

フェルトペン  は、常にインクが出るという特長を持つフェルトペンのような効果があります。滑らかで、上品な、半透明の線を描くことができます。**F** を押すと、簡単にこのツールに切り替えられます。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** キー (Macintoshでは **Return** キー) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は3-100): 描画したラインの幅をピクセルで指定します。

**塗りつぶし** (設定可能値は0-100): 一筆のストロークのインク濃度を指定します。重ね塗りする度にストロークの濃度は濃くなります。値が低い場合、指定した色は淡くなります。値が 100% の場合、指定した色は最大濃度で描かれます。



塗りつぶし = 20



塗りつぶし = 100

ペンキの色は、**[カラーパレット&スウォッチ]**で指定します。色を変更する場合、パネルの下部にあるスペクトルバー内にカーソルを置くと、カーソルがスポイトに切り換わりますので、色をクリックして指定します。またはカラーウェルをダブルクリックして、**色選択**ダイアログボックスから指定することもできます。場合によっては、このように色を選択するほうが、スライダを使って色要素を手動で選択/設定するより良いかもしれません。

## チョーク

チョーク  で描く線は、ソフトで、全体はざらついていて、境界部分はブツブツが多いという特長があります。 **C** を押すと、簡単にこのツールに切り替えられます。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** キー (Macintoshでは **Return** キー) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は3-200): 描画したラインの幅をピクセルで指定します。

**強度** (設定可能値は0-100): イメージに適用するツールの強さを指定します。値が高いほど、描かれる線は太く、エッジ部分も鮮明になります。



強度 = 5



強度 = 95

チョークの色は**[カラーパレット&スウォッチ]**で指定します。色を変更する場合、パネルの下部にあるスペクトルバー内にカーソルを置くと、カーソルがスポイトに切り換わりますので、色をクリックして指定します。またはカラーウェルをダブルクリックして、**色選択**ダイアログボックスから指定することもできます。場合によっては、このように色を選択するほうが、スライダを使って色要素を手動で選択/設定するより良いかもしれません。

## 鉛筆(アーティストック)

**鉛筆(アーティストック)**  は、シャープな線とレリーフのない滑らかなインクの流れが特長です。**P** を押すと、簡単にこのツールに切り替えられます。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** キー(Macintoshでは **Return** キー) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は3-50): 描画したラインの幅をピクセルで指定します。

**塗りつぶし** (設定可能値は0-100): 一筆のストロークの濃度を指定します。重ね描きする度にストロークの濃度は濃くなります。値が低い場合、指定した色は淡くなります。値が 100% の場合、指定した色を使って最大濃度で描かれます。



塗りつぶし = 10



塗りつぶし = 80

**傾き** (設定可能値は0-100): 鉛筆の傾きを指定することで、一方のエッジの筆圧が弱くなる効果を出します。傾きが大きいほどエッジの違いがはっきりとわかるでしょう。

### アーティストック鉛筆のストローク



傾き = 30



傾き = 80

鉛筆の色は**[カラーパレット&スウォッチ]**で指定します。色を変更する場合、パネルの下部にあるスペクトルバー内にカーソルを置くと、カーソルがスポイトに切り換わりますので、色をクリックして指定します。またはカラーウェルをダブルクリックして、**色選択**ダイアログボックスから指定することもできます。場合によっては、このように色を選択するほうが、スライダを使って色要素を手動で選択/設定するより良いかもしれません。

## スプレー(アーティストック)

**スプレー(アーティストック)**  は、ペンキをスプレーで吹き付けるような効果が得られます。ペンキのべた塗りではなく、ストロークに沿ってペンキが吹き付けられ、散りばめられたように見えます。**A**を押すと、簡単にこのツールに切り替えられます。

ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** キー(Macintoshでは **Return** キー) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

**範囲** (設定可能値は10-300): ブラシで引くラインの幅をピクセルで指定します。

**点の密度** (設定可能値は1-100): ストローク内の点の密度を指定します。値が高いほど、多くの点が適用されます。

### ケシの実バエグル



点の密度 = 10



点の密度 = 55

**点のサイズ** (設定可能値は1-50): 個々の点のサイズ(直径)を指定します。値が大きい場合、大きな点は重なり合うため、でこぼこした輪郭になります。

### 水槽の気泡



点のサイズ = 6



点のサイズ = 20

ペンキの色は、**[カラーパレット&スウォッチ]**で指定します。色を変更する場合、パネルの下部にあるスペクトルバー内にカーソルを置くと、カーソルがスポイトに切り換わりますので、色をクリックして指定します。またはカラーウェルをダブルクリックして、**色選択ダイアログボックス**から指定することもできます。場合によっては、このように色を選択するほうが、スライダを使って色要素を手動で選択/設定するより良いかもしれません。

## 消しゴム(アーティストティック)

消しゴム(アーティストティック)  は、アーティストティック レイヤー上のイメージを取り除きます。イメージの透明度を変え、レリーフも取り除いてしまいます。E を押すと、簡単にこのツールに切り替えられます。

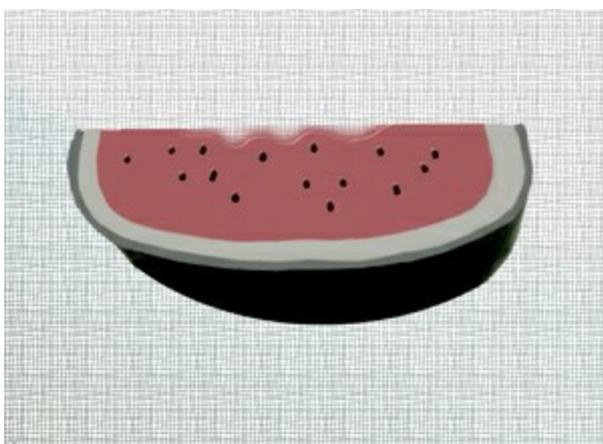
ツールのパラメータは、イメージ上を右クリックして表示されるボックスと **設定パネル** の両方で調整できます。

パラメータ値を変更する場合、パラメータ フィールドに数値を入力して **Enter** キー(Macintoshでは **Return** キー) を押すか、スライダを左右に動かして調整します。

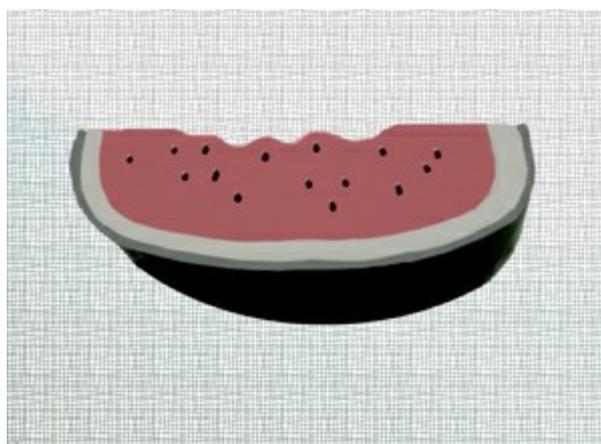
**サイズ** (1-300): 消しゴムツールの幅をピクセルで指定します。

**強度** (0-100): ツールが与えるインパクトの度合いを調整します。高い値では、ピクセルの不透明度の変化は大きくなり、低い値ではイメージのレリーフが消去されるだけです。

### 消しゴムツールを使ってエッジをトリミング



強度 = 20

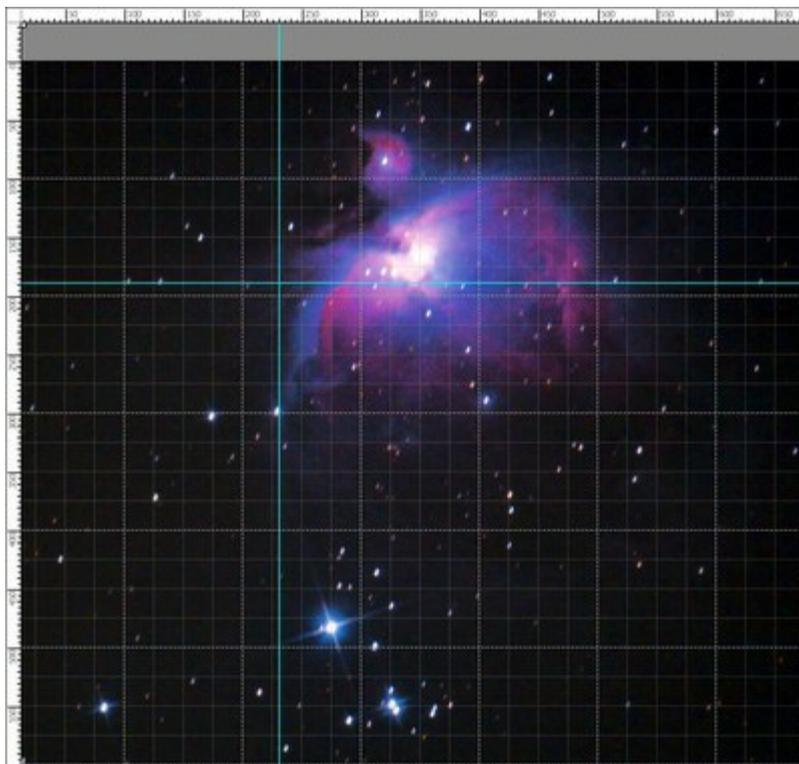


強度 = 100

## 整列ツール

整列ツールは、オブジェクトやレイヤーを正確に移動または配置する際に使用します。メモリがイメージウィンドウ枠の内側に表示されます。ガイドラインやグリッドは、イメージ上に表示される縦横の直線で、最終結果は表示されない(印刷されない)補助的な機能です。

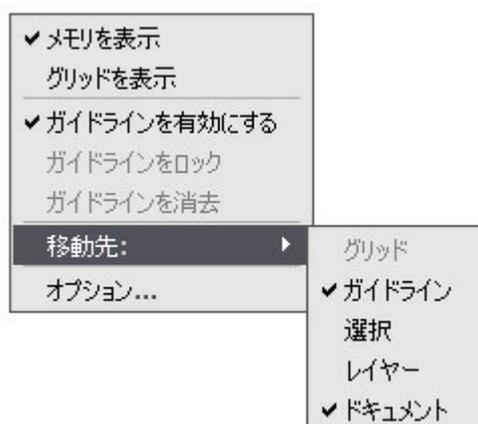
ガイドラインを表示するには、該当箇所のメモリをクリックして表示される青いラインを、ドラッグします。ガイドラインの移動は、**移動** ツール  を使って行えます(カーソルが  に変化します)。



ガイドライン

ガイドラインが不要な場合、イメージウィンドウの外にドラッグすると、ガイドラインを削除できます。

整列ツールのメニューを開くには、トップパネルの  をクリックします。



**メモリ表示:** 有効にすると、イメージウィンドウの端にメモリが表示されます。メモリを右クリックすると、メモリの単位(ピクセル、インチ、センチメートル等)を選択できます。

メモリ内のマークはカーソルの位置を表しています。

原点を変更するには、イメージウィンドウに表示されているメモリの左上の角にカーソル移動し、そこから斜めにドラッグして移動させます。

**グリッドの表示:**有効にすると、イメージ上にグリッドが表示されます。グリッドの原点は、メモリの原点と同じになります。

**ガイドラインを有効にする:**オプションヲ有効にすると、ガイドラインが表示されます。無効にした場合、ガイドラインは表示されず、新たに作成したり、スナップに使用したりできません。

**ガイドラインを固定:**このオプションにより、ガイドラインの位置が変更されるのを防ぐことができます。

**ガイドラインを消去:**すべてのガイドラインを取り除くことができます。

**移動先:**この機能は、指定した要素のエッジにくっついたままオブジェクトを動かすことができ、正確な配置(移動)に役立ちます。どの要素にくっつくかは指定できます(グレースケールになっている場合は洗濯できません)。

- グリッド
- ガイドライン
- 選択
- レイヤー
- ドキュメント

**オプション:**表示する整列ツールのオプションを変更するためのダイアログボックスを表示させることができます。

オプションは3つのグループに分けられています。

**メモリ:**色(メモリの各要素の色)の該当する色をクリックして変更できます。

- 背景
- 分割
- カーソル

**単位** を変更するには、ドロップダウンリストを使用するか、メモリ上で右クリックします。

**ガイドライン:**

ガイドラインの**色** をクリックして変更できます。

**スタイル** は、ガイドラインの表示方法 (**実線**、**破線**、**点線**)を指します。

**グリッド:** グリッドには、主要ラインとその他のラインの2種類があります。

グリッドラインの**色** の変更は、カラーウェル(色が表示されている四角)をクリックして行います。

**[ステップ]** は、主要なライン間のグリッド間隔を調整します。単位は変更可能です。

**[再分割]** は、主要ライン以外のラインの間隔を設定します。

グリッドラインの表示方法を**直線**、**破線**、**点線**から選択できます。

それぞれのラインについて、それぞれのドロップダウン リストから選択します。**スタイル 1** は主要ライン用、**スタイル 2** はその他のライン用です。

## 選択ツール

選択ツールは、イメージないの編集領域を指定/選択に使用します。選択領域は、点線で示されます。選択領域内では、修復ツールとアーティストツールのみ使用できます。選択領域をイメージ内で移動させるには、 が選択領域内にある状態でドラッグします。

選択ツールへのアクセスと切り替えは、 キーを使います。



選択領域

選択ツール:

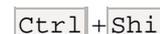
**長方形選択ツール**  は、長方形や四角形の領域を選択する際に使用します。マウスの左ボタンを押しながら、ドラッグして選択を行います。

**楕円形選択ツール**  は、楕円形や円形の領域を選択する際に使用します。

**投げなわツール**  は、フリーハンドで領域を選択できます。選択するオブジェクトの周りにラインを描画するには、ドラッグします。マウスから指を離すと輪郭が閉じ、最終地点が開始地点とつながります。

**多角形選択ツール**  は、フリーハンドで領域を選択することはできますが、輪郭は直線で構成されます。各頂点でクリックすると、プログラムが自動的に2つの頂点を結んで直線を描画してくれます。輪郭を閉じるには、開始点で再度クリックするか、最終点でダブルクリックします。

コマンド:

- **選択解除:**  (Windows) または  (Macintosh)
- **すべて選択:**  (Windows) または  (Macintosh)
- **選択の反転:**  (Windows) または  (Macintosh)

四角や円を作り、まっすぐな縦線や横線を描くには、 キーを押します。

ツールのオプションは、設定パネルとイメージ上を右クリックして表示されるボックスに表示されます。

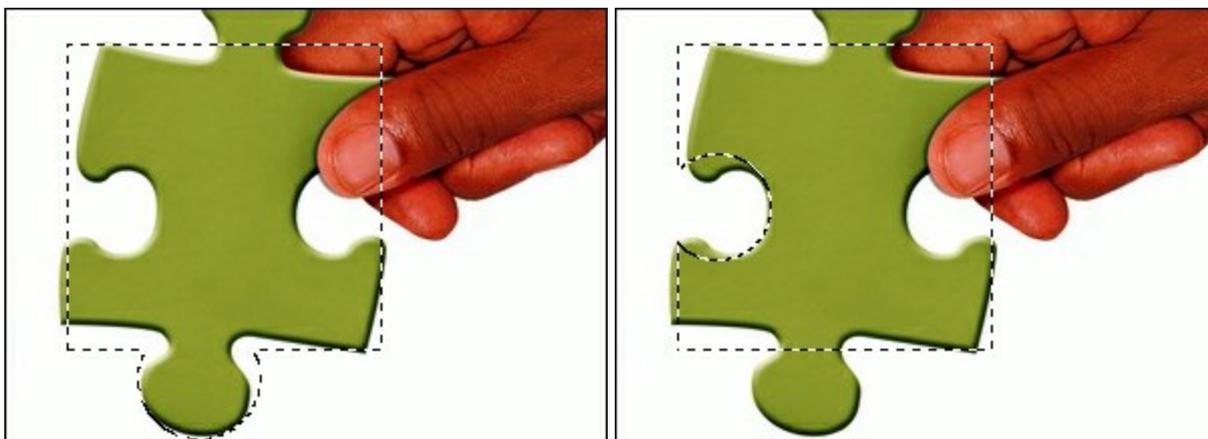
**選択モード** では、選択領域の種類を選択後の動作に基づいて指定します。

**新規**  :新しい選択領域を生成すると、既存の選択範囲は削除されます。

**追加**  :既存の選択領域に新たに付け加えられます。

**削除**  :指定範囲を既存の選択領域から取り除きます。

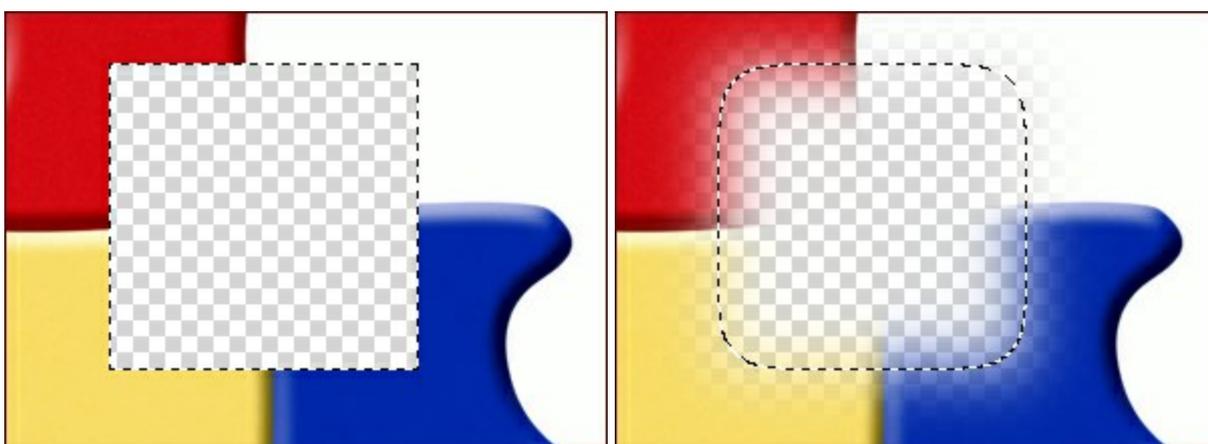
**交差**  :指定した範囲と既存の選択領域が重なる部分のみが選択領域として適用されます。



追加

削除

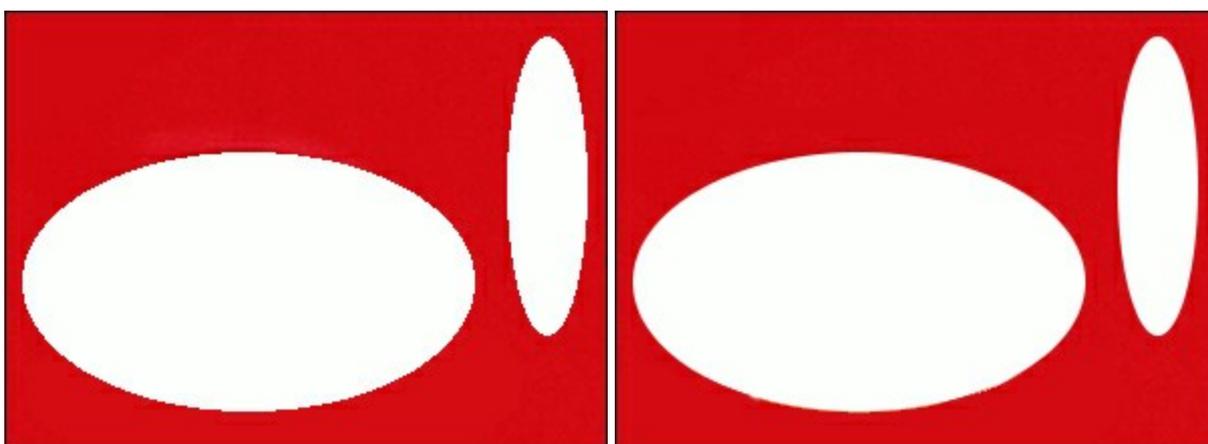
**【羽根】** オプションは、選択領域のエッジ部分をぼかします。



羽根 = 0

羽根 = 15

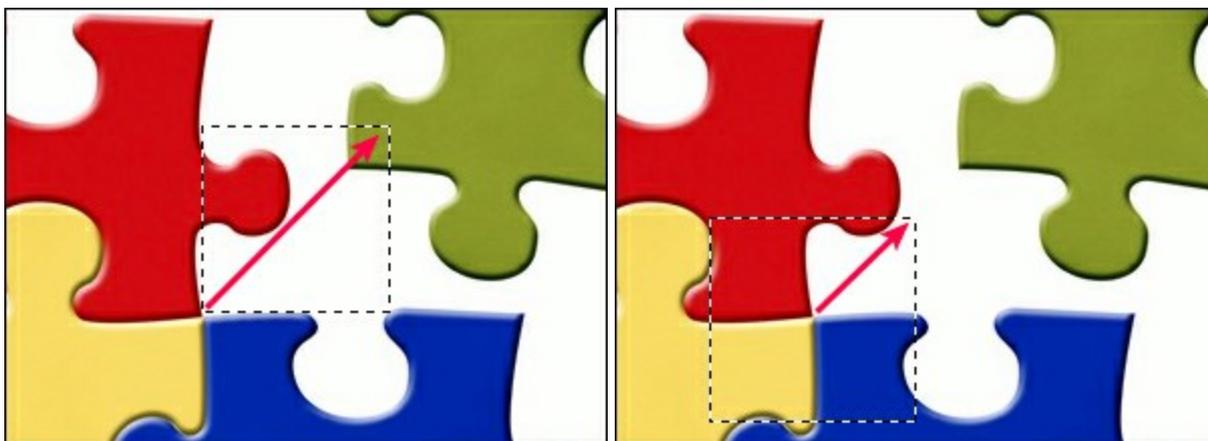
**【アンチエイリアス】** チェックボックスを有効にすると、選択枠のエッジ部分のギザギザを滑らかにします。選択領域を作成する前にこのオプションを有効にしてください。



【アンチエイリアス】が無効

【アンチエイリアス】が有効

**【中央から】** チェックボックスを使うと、カーソルのある位置が中央になるように選択領域を作成できます。オプションが無効の場合、カーソルのある位置が角になるよう選択領域を作成します。



**[中央から]**が無効

**[中央から]**が有効

**[スタイル]:** 選択領域のサイズの設定を行えます。

**通常:** カーソルのドラッグによって選択領域を指定します。

**固定サイズ:** ピクセルで高さと幅を指定し、指定された大きさの選択領域が作成されます。

**固定比率:** 選択領域の高さと幅の比率が固定されます。

## 切り取りツール

**切り取り** ツール  を使ってイメージを切り取れます。不要領域を削除、ピントの補正、画像を長方形から正方形、またはその逆に切り取ることができます。**Alt + C** キーを押すと、クリックなしで、切り取りツールに切り換えられます。

残す領域の選択は、マウスの左ボタンを押したままドラッグして行います。イメージ上に長方形の枠が表示され、設定パネルにツールのオプションが表示されます。枠の外にある部分はすべて切り取られます。

サイズの変更は、枠や角のマーカーをドラッグして行うことができます。比率を維持するには、**Shift** キーを押します。枠そのものを移動する場合は、カーソル  を枠内に移動させ、クリックアンドドラッグします。

枠外の領域を削除するには、ツール オプションの **[OK]** をクリックするか、**Enter** キーを使用します。選択範囲をキャンセルするには、**[キャンセル]** をクリックするか、**Esc** キーを使用します。



切り取り領域を選択

### ツール オプション

このツールには2種類のモードがあります。

**[削除]**モード: 枠外の領域は削除されます。

**[隠す]**モード: 枠外の領域は隠されますが、[削除]モードとは異なり、アクセスはできます。このモードは、切り取り領域の修正ができます。**[移動]** ツール  を使って枠を動かせます。



**[削除]** モードを使って切り取り



**[隠す]** モードを使って切り取り

**[外部領域]:** このオプションを使うと、枠内と枠外がはっきり区別できるようになります。チェックボックスがオンの場合、枠外の領域は、指定した色でハイライト(色付け)されます。



チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

外部領域の視覚化オプションを調整します。

**色:** 色が表示されている四角をクリックして、**[色の選択]** ダイアログを開きます。



ピンク



白

**[不透明度]:** ハイライトに使用する色の不透明度を指定します。



不透明度 = 15

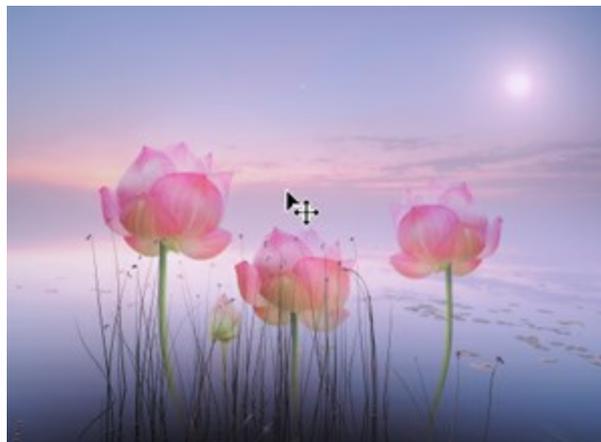


不透明度 = 60





**【境界を表示】** オプションが有効

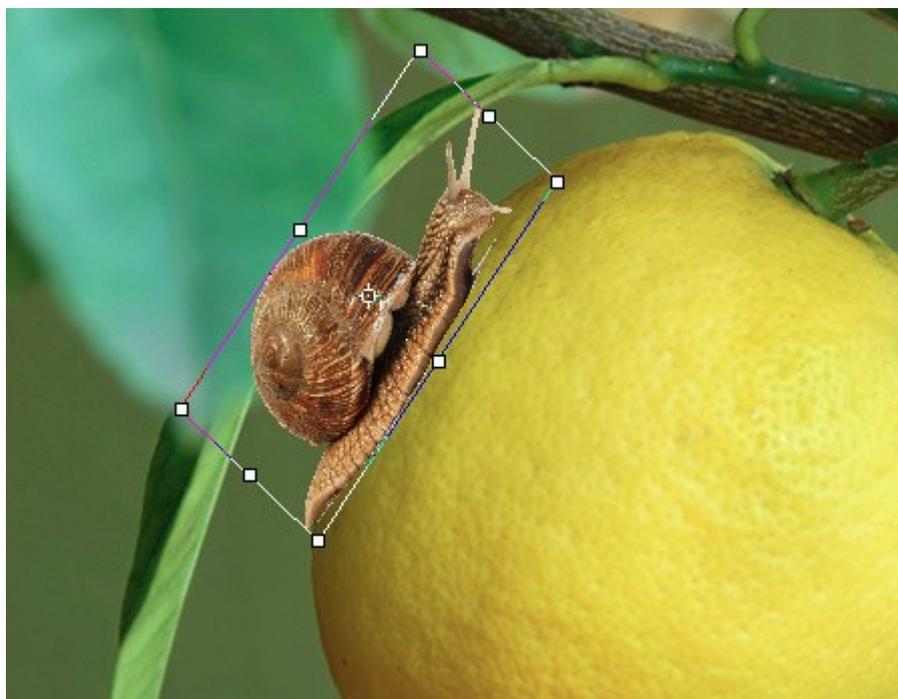


**【境界を表示】** オプションが無効

移動ツール  を使ってテキストレイヤーのテキストの変形もできます。

## テキストの変形

**移動** ツール  を使ってテキスト レイヤーのテキスト ブロックを変形できます。変形を行うためのパラメータは、テキストのフレーム部分をクリックした時に表示される**設定パネル** に用意されています。



テキストの変形

### 変形オプション:

**移動:** オブジェクトの位置を水平方向に (X) または垂直方向に(Y)移動できます。座標は、フレーム枠の左上(角)の座標か、 が有効な場合には中心点が表示されます。通常、中心点は固定されていますが、別の位置に移動させることもできます。

カーソル  がフレーム枠内にある状態でドラッグします。カーソルを中心点に持って来た場合、カーソルの脇に丸が表示され  、中心点を移動できることを意味します。

**比率:** オブジェクトのサイズを変更するには、幅(W)および高さ(Hを設定します。枠に表示されている8箇所のマーカのいずれかをドラッグしてサイズを変更することもできます。カーソルが  (両方向矢印)に変化します。

縦横比を維持するには、**Shift** キーを押すか、 (W と H の間に表示) をクリックします。サインが無効な場合  、比率が変更されてしまうことがあります。

**回転:** オブジェクトを回転させることができます。回転の中心は、オブジェクトの中心点を移動させることによって変更できます。フレーム枠の外では、カーソルがカーブした両方向矢印  が表示されます。マウスの左クリックにより、オブジェクトを時計回りまたは反時計回りに回転できます。**Alt** キーを押すと、回転角度は5度刻みに行われます。

回転角度を設定パネルの**A** (角度) フィールドで設定できます。

**ゆがみ:** オブジェクトの一部を他の部分と関連付けてシフトすることができます。フレーム上にカーソルがある場合、表示が  に変更されます。クリック アンド ドラッグでオブジェクトを変形します。

設定パネルの**H** (水平方向のゆがみ) と **V** (垂直方向のゆがみ) に値を入力して設定することもできます。

**[中心点のリセット]** ボタンで、中心点をデフォルトの位置に戻すことができます。

変更を適用するには**[OK]** をクリックします。変形をキャンセルする場合は、**[キャンセル]** をクリックするか、**Esc** キーを押します。

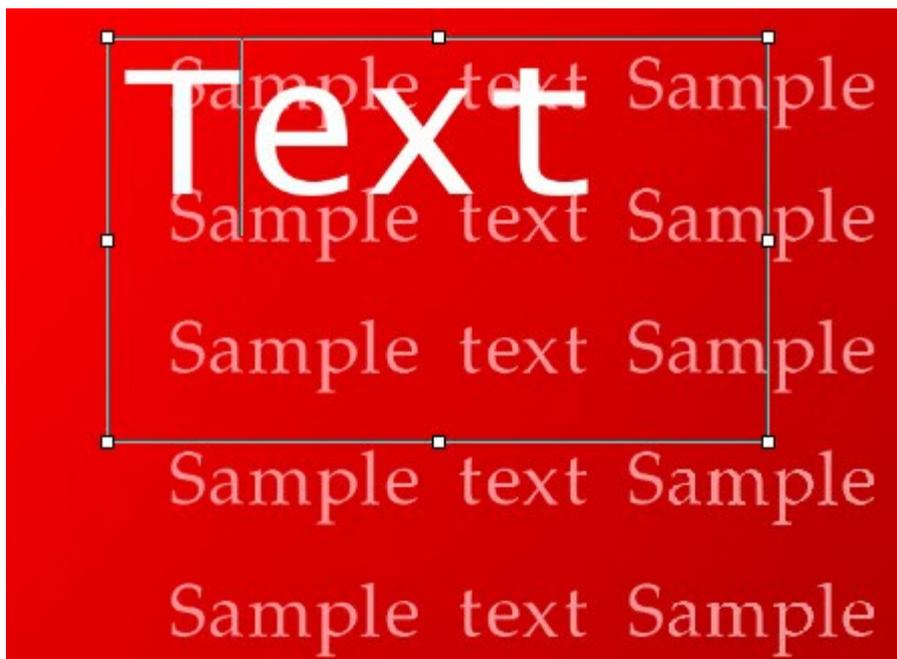
## テキストツール

テキストツール **T** は、イメージへのテキスト追加を行うためのツールです。このツールに対応するホットキーは、**T** です。

テキストを入力する場合、テキストはテキスト レイヤー 上に表示されます。このレイヤーを長方形に変更する場合は、**[ラスターライズしたレイヤー]** コマンドを使用します。テキストのラスターライズ後は、編集や形式の変更はできません。

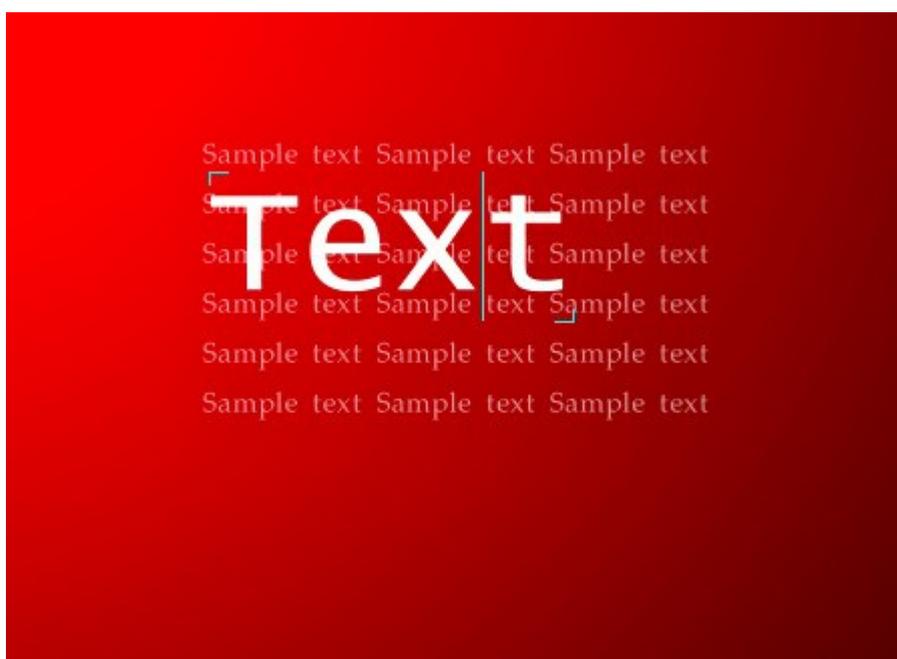
テキストの追加方法には、テキストブロックまたは テキスト行(フリータイピング)の2通りあります。

マウスをクリックしたままドラッグすると、入力用のテキストブロックが表示されます。テキストブロックのサイズを変更する場合は、枠や角にあるマーカーをドラッグします。縦横の比率を維持するには、**Shift** キーを押します。テキストブロックを移動する場合は、テキストブロックの外でカーソル  をドラッグします。



テキストブロック

別の方法として、イメージ内をツールでクリックして、そのままテキスト入力を始めることができます。この場合、行数は固定されません。



テキスト行(フリータイピング)

どちらの入力方法でも、改行するには、**Enter** キーを押します。

テキスト入力を適用するには、設定パネルの[OK] をクリックするか、ツールバーの他のツールを選択します。入力をキャンセルするには、[キャンセル] をクリックするか、[Esc]を押します。

フォントに関するオプションは、**設定パネル**に表示されます。テキスト全体、または指定したテキストのみに設定を適用できます。

**フォント名:**フォント名のドロップダウン リストには、テキスト入力に使用できるシステム フォント セットが含まれています。

**フォントスタイル:** フォントスタイルは、フォントファミリーに含まれるフォントのバリエーションです(太字、斜体)。

**フォントサイズ:** 文字のサイズを指定します(単位はポイント)。

**テキストの編集:**

 - すべて大文字(アルファベットの場合)

 - すべて小文字(アルファベットの場合)

 - Capitalize

 - 下付き文字

 - 上付き文字

 - 下線

 - 打ち消し線

**フォントの色:** 現在の色が[テキスト]のカラーパレットに表示されます。色を変更する場合、カラーウェルをクリックし、[色の選択]ダイアログボックスから色を選択します。

**配置オプション:**

 - 左揃え

 - 中央揃え

 - 右揃え

 - 両端揃え

**インデントオプション:** テキストと枠までの幅をピクセルで指定できます。

 - 左のインデント幅

 - 右のインデント幅

 - 一行目のインデント

テキストを右クリックすると、標準コマンドの一覧メニューが表示されます。



**元に戻す:** 最後の変更を元に戻します。

**やり直し:** 直前に元に戻した変更を再度適用します。

**切り取り:** 選択したフラグメントを取り除き、クリップボードに保存します。

**コピー:** 選択したフラグメントをコピーして、クリップボードに保存します。

**貼り付け:** クリップボードからのデータを貼り付けます。

**削除:** 選択したフラグメントをクリップボードに保存せずに、直接削除します。

**すべて選択:** レイヤー上のテキストをすべて選択します。

**テキストボックスに変換/フリーテキストに変換:** テキストの種類を変更します。

テキストブロックの変形を行うには、**Ctrl** キーを押します。このモードは、単に枠の変更とは異なります。

テキストを**変形**するには、**移動** ツール  を使うこともできます。



テキストブロックの変形

## スポイトツール

スポイトを使うと、イメージ内から色を抽出できます。 キーを押すと、クリックなしで、スポイトに切り換えられます。

クリックで選択した色は、*現在の色*として **カラーパレット**に表示されます。スポイト使用時にカーソルをドラッグすると、色の変化を確認できます。スポイトを`Shift`キー押しした状態で移動させると、カーソルの通り道内の色を平均化します。

ツール オプションの変更は、イメージを右クリックして表示されるメニューか**設定パネル**で行います。

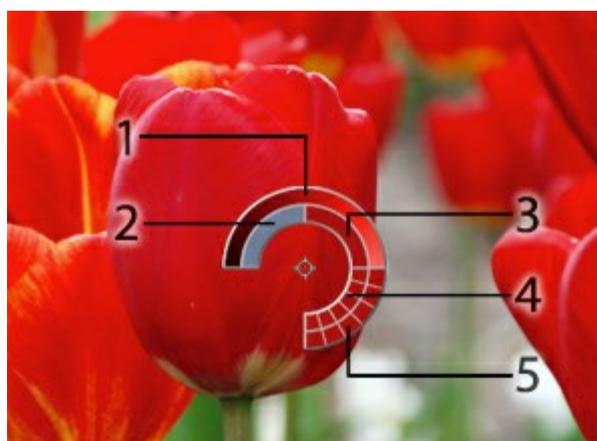


スポイトのオプション

**サイズのサンプル (1-51)**: スポイトで選択した色を平均化するために使用するピクセル数を指定します。最小値では、スポイトの先端部分の周辺は1ピクセルに減らされます。様々な色が背景にある写真の場合(比較的同質な背景内にランダムな赤と青のピクセルがある場合)、パラメータの値を高くすることができます。

ポップアップメニュー内の様々なサンプルサイズから選択できます。さらに、設定パネルでは、スライダやパラメータフィールドへの入力により、サンプルサイズを詳細に設定することができます。

**【色リングを表示】** チェックボックス: オンにすると、その部分の色に関する情報を5つに分割された**色リング**が表示されます。



1. 中心が選択した部分の色を示すグラデーションは、左側が30%黒を加えた色、右側が30%白を加えた色です。
2. 今現在選択している色を示しています。
3. カーソルがある地点の色のピクセルを示しています。
4. 周囲のピクセルの色を示しています。
5. 選択地点の周囲を平均した色(時計回りに3x3、5x5、11x11、31x31、51x51、101x101ピクセル四方)を示しています。0

この機能により、色をより正確に選択できます。希望の色が見つからない場合、**色リング**内にある隣接する色を選択できます。`Ctrl`キーを押しながら色をクリックすることで、選択できます。

## 手のひらツール

**手のひらツール**  は、画像を拡大して作業している場合にその表示領域をスクロールする際に使います。表示領域をスクロールするには、このボタンをクリック後に、画像上をマウスでクリックしたまま移動します。**Alt + H** キーを押すとすぐに手のひらツールへと切り換わります。



表示領域をスクロール

ツールバー上にあるツールのアイコン  をダブルクリックすると、イメージはイメージウィンドウに合わせたサイズ(画面に合わせる)で表示されます。

他のツールが有効な場合でも、スペースバーを押したままマウスをクリックすることで、イメージウィンドウ内のイメージをドラッグできます。

## ズームツール

ズームツール  は、イメージの表示サイズを変更するために準備されています。 キーを押すとすぐにズームツールへと切り換わります。

クリックすると、ズームイン(拡大)します。 キーを押しながらクリックすると、ズームアウト(縮小)します。

特定の領域を拡大することもできます。その場合、 ボタンをクリックして、拡大する領域を長方形で指定します。対象の領域を指定したら、その領域がウィンドウ全体に収まるように拡大されます。



指定領域を拡大

ツールバー上にあるツールのアイコン  をダブルクリックすると、イメージが100%の倍率(実際の大きさ)で表示されます。

他のツールが有効な場合でも、以下のホットキーでズームツールを使用できます。

ズームイン: Windows OSでは  と  、Macintosh OSでは   を使用します。

ズームアウト: Windows OSでは  と  、Macintosh OSでは   を使用します。

## 瞳の色を変更

**AKVIS MultiBrush** は単なる描画ツールではなく、たった2ストロークで**見た目を変更** できる魔法のスタイリストの役割も果たしてくれます。この操作例では、写真をより引き立てるための秘密を紹介します。特に、被写体の目をより魅力的なものにする方法を伝授します。

私たちはそれぞれ異なる色の目を持っています。しかし、女の子であれば、違う色の自分を試してみたいと思うでしょう！それが簡単にできるのです。



少女の写真

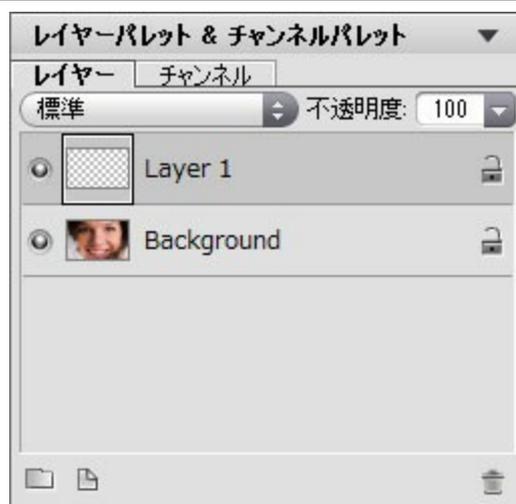
MultiBrushでの編集後

**ステップ1:** AKVIS MultiBrushでイメージを開きます。



元のイメージ

**ステップ2:**  ボタンを使って、イメージの上に新しいレイヤーを作成します。



ステップ3: カラーブラシ ツール  を選択し、虹彩を任意の色でペイントします。



ステップ4: [レイヤー] パレットの設定で、上のレイヤーの[透過度] パラメータを 20から 30% の間に設定します。



透過度の変更

試すのにお金は不要、高いカラーレンズ(コンタクト)を購入しなくても、色を変えることができます。



こんなこともできます...



## 人の見た目を変更

**AKVIS MultiBrush** は写真のレタッチや人物写真(画)の修正ができます。デジタル写真から不要なオブジェクトを除去することもできます。

少女の見た目が眼鏡なしでどのように変わるか、試してみることにします。



**ステップ1:** お使いのフォトエディタでイメージを開き、AKVIS MultiBrush プラグインを呼び出します。

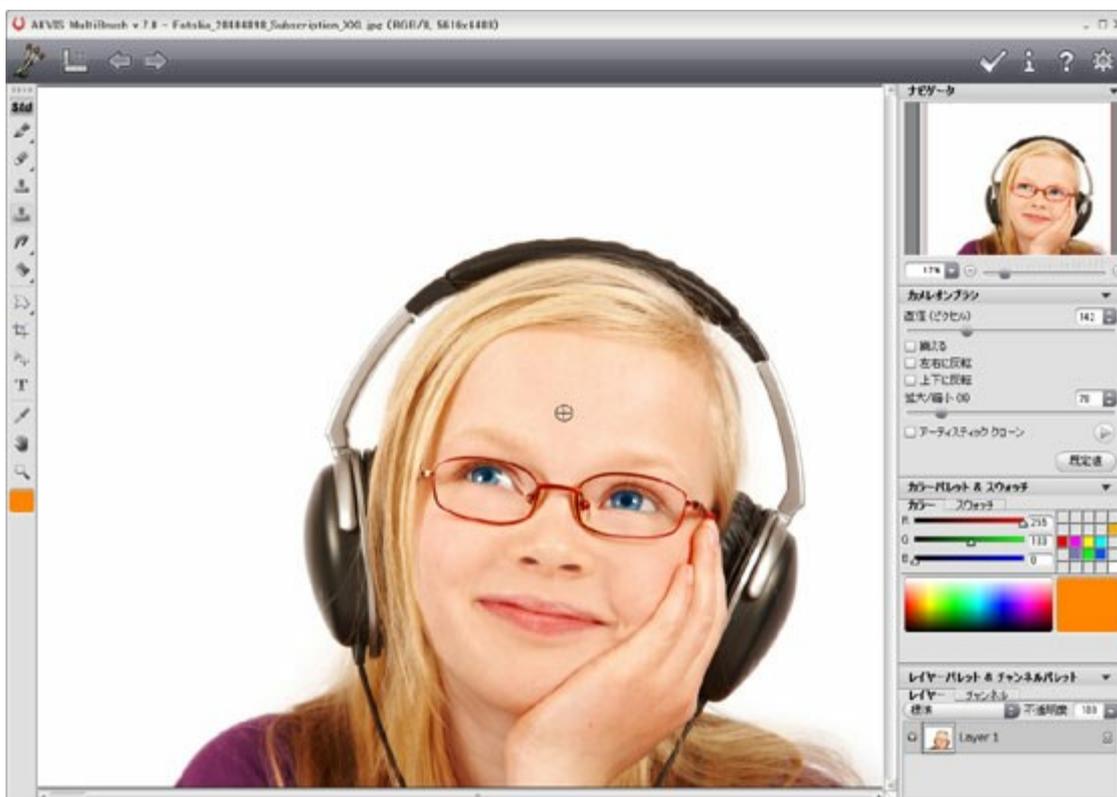
スタンドアロン版のMultiBrush を使っても同じ結果を得ることができます。



**ステップ2:** カメラレオンブラシ  を選択し、サイズを調整します。

**ステップ3:** **[揃える]** チェックボックスを無効にすることで、同じポイントからブラシを適用することができます。

**ステップ4:** Alt キー (MacintoshではOption) を押してクリックすることで、少女のおでこのサンプルをとることができ、これがソース領域となります。



ステップ5: 眼鏡のフレーム部分をストロークで描画することで、効果を適用します。



ステップ6: コントロールパネルの  ボタンをクリックすると、効果が適用され、プラグイン ウィンドウが閉じます。



このメソッドを使って、そばかす、ひっかき傷、あざ、しわはもちろん、ピアスやタトゥー(入れ墨)も取り除くことができます。イメージをクリックすると、新しいウィンドウでイメージを拡大して見るすることができます。





## 邪魔者をイメージから削除

仲良くキスする2人を大人気なくもめている邪魔者のオウムを削除します。背景がぼけていて、目立つ詳細部分もないので、作業は簡単です。少し努力を要するものといえば、オウムが乗っている枝の加工だけでしょう。



**ステップ1:** フォトエディタで画像を読み込みます。スタンドアロン版の MultiBrush を使っても同じ結果を得ることができます。



**ステップ2:** AKVIS MultiBrushのプラグイン版を起動します。Adobe Photoshopの場合は、[フィルタ] > [AKVIS] > [MultiBrush]、Corel (Jasc) Paint Shop Proの場合は、[効果] > [プラグイン] > [AKVIS] > [MultiBrush]、Corel Photo-Paintの場合は、[効果] > [AKVIS] > [MultiBrush]をそれぞれ選択します。

**ステップ3:** 邪魔者オウムを カメレオンブラシ  のアーティストティック クローニングを使って取り除きます。

このモードでは、ブラシサイズを変えたり、他のソースを複製したり、イメージの様々な部分から複製できます。複製部分が背景になじむための処理は、このモードを使い終わって(ボタンをクリックして)から行われます。

**ステップ4:** オウムを適切なイメージの部分と置き換えることから始めます。まず、枝を複製します。

まず複製するソースを指定するために、**Alt**キー(Macintoshでは**Option**) を押しながらオウムの右隣の枝のあたりを左クリックします。



**ステップ5:** 線を1つひくと、オウムの足元だったところに枝が複製されます。



先程より少し下の枝の部分をソースとして指定し、複製します。この作業を枝が完全に複製できるまで続けます。

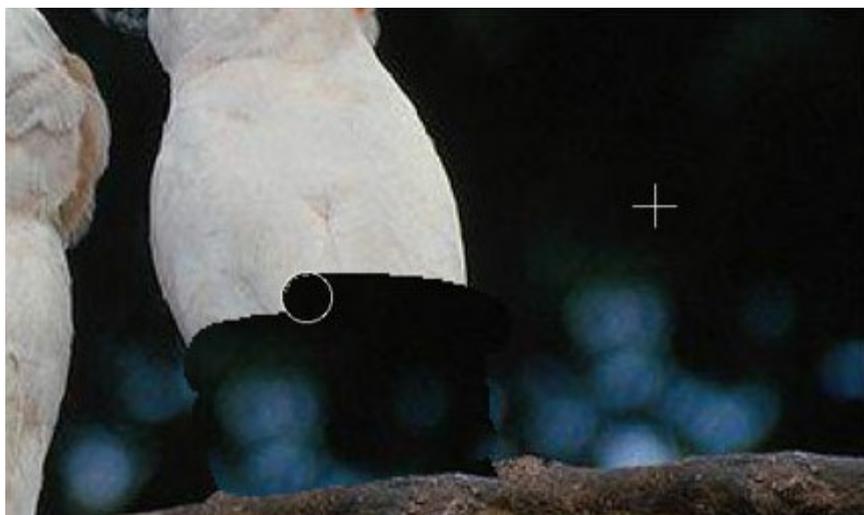


**ステップ6:** 次に、オウムの尾の部分を削除します。枝の下の部分をソースとして指定し、オウムの尾の上から置き換えます。



ある部分を複製中に失敗した場合、 ボタンで最後の操作を取り消すことができます。

**ステップ7:** 最後にオウムの上半身を削除します。枝の右上の背景部分をソースとして指定します。



**ステップ8:** 枝の部分にある小さな欠陥などをブラシでレタッチします。オウムは削除され、枝に置き換えられましたが、境界部分がまだわかる状態です。▶をクリックし、最終処理を開始します。

このプロセスでは、複製した部分が背景になじむように処理が行われます。邪魔者オウムは跡形もなく消すことができました。

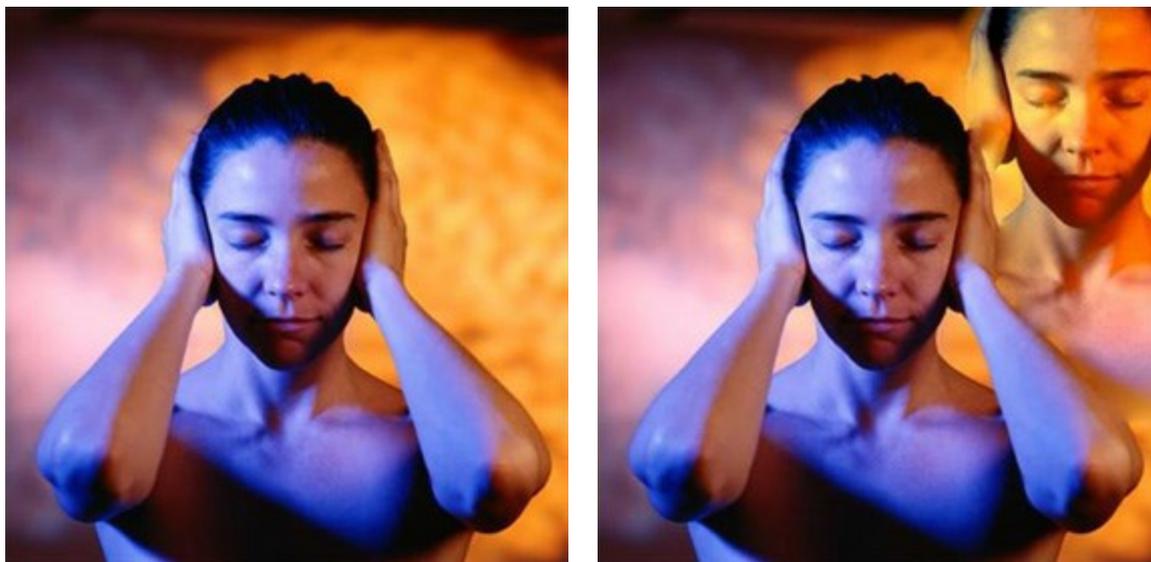


## 分身

このチュートリアル(操作例)の作成者は、Gun Legler さんです。プラグイン版のAKVIS MultiBrush と Paint Shop Proが使用されています。

スタンドアロン版のMultiBrushを使っても同じ結果を得ることができます。

Gun Legler は、AKVIS MultiBrush プラグインを使って、女性のイメージをクローニングにより元の画像に追加しました。特定のオブジェクトのクローンを背景に適用した場合、処理結果では色範囲や明るさが異なります。



同じ結果を得るには、以下の手順で作業を行います。

**ステップ1:** ソースとなるイメージをフォトエディタで開いた後に、AKVIS MultiBrushを開きます。

Paint Shop Proの場合は、**[効果] > [プラグイン] > [AKVIS] > [MultiBrush]**、  
Photoshopの場合は、**[フィルタ] > [AKVIS] > [MultiBrush]**の順に選択します。

**ステップ2:** カメレオンブラシ ツール  をツールバーから選択し、ブラシのサイズを指定します。

**ステップ3:** **[揃える]** チェックボックスを有効にすることで、スタンプを適用するたびにソースポイントとの関連で模様を自動的に揃えることができます。それにより、1回のストロークで複製する必要はなくなります。

**ステップ4:** **Alt** キーを押したまま、少女の顔の複製を開始するポイントを指定します。

**ステップ5:** カーソルを右上のほうに移動し、少女の顔全体の複製を行います。

**ステップ6:** コントロールパネルの  をクリックして適用します。

## AKVISプログラム

### AKVIS Sketch Video Classic — 動画を手書き風に変換

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Sketch Video Classicは、白黒やカラーでビデオ映像を変換するプラグインです。このプラグインで、簡単に手書き風のような効果を手軽に適用できます！ [詳細情報](#)



### AKVIS AirBrush — エアブラシを使ったぼかし処理を手軽に適用

(Windows | Mac OS X)

AKVIS AirBrush は、写真をスプレー塗料またはインキをスプレーする特殊なエアブラシツールで作られたように見える芸術作品に自動的に変換します。ソフトウェアは、選択した写真から絵画への変換設定を使用して、画像からスタイリッシュでカラフルなエアブラシデザインを作成する芸術的なフィルタとして動作します。 [詳細情報](#)



### AKVIS ArtSuite — 写真をオリジナルで華やかに飾ります!

(Windows | Mac OS X)

AKVIS ArtSuite は、写真を飾るための印象的かつ多用途な効果を集めたものです。写真をオリジナルで華やかに飾ります! 友人へ送るポストカードの作成、旅の思い出アルバムの作成、デスクトップ用の壁紙、または、アート感覚で楽しむためなど、さまざまな場合で必要になるでしょう。本ソフトウェアには、19 以上の基本的な効果が用意されており、効果版を無制限に作成することができます。 [詳細情報](#)



## AKVIS ArtWork — 写真から絵画を作成しましょう！

(Windows | Mac OS X)

AKVIS ArtWorkは、様々なペイントテクニックを模倣できるよう設計されています。プログラムは、7 種類のペインティングスタイルを提供しています：油絵、技法、グアッシュ、コミック、ペン & インク、リノカット、パステル。簡単にデジタル写真から名作を作り出すことができます。 [詳細情報](#)



## AKVIS Chameleon — フォトコラージュ作成

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Chameleon** は、挿入した被写体の自動調整、対象のイメージカラー範囲の調整、被写体の境界の円滑化などができる効果的なツールです。このツールはいくつかの目的に役立ちます：写真に新しい被写体を挿入したいけれど、従来のツールよりもフレキシブルで簡単なものがほしい(コラージュ作成)、 いない不具合を、イメージの近くのパーツと置き換えて隠したい(クローンツールと類似)。 [詳細情報](#)



## AKVIS Charcoal — 簡単なステップで写真が木炭画になります！

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Charcoal** は、写真を木炭やチョークを使用して描いた絵のように変換することのできる芸術的なツールです。黒と白の著しい違いを使用した材料の統合もできます。色やオプションを使用することによって、素晴らしい芸術的な効果を作り上げることができます。 [詳細情報](#)



## AKVIS Coloriage — 白黒写真を色付けする

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Coloriage** で白黒写真に息吹を！

Coloriageを使用すると、白黒写真をカラー写真として蘇らせることができるだけでなく、カラー写真の色を変更して印象を刷新したりすることができます。 [詳細情報](#)





### AKVIS Decorator — 被写体の模様や色を変更

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Decorator は、被写体表面の色や模様を違和感なく変更することができるソフトウェアです。このソフトウェアを使用すると、女性のドレス、車体、家具など、写真の一部を選択して、新しい色や模様を適用することが可能です。 [詳細情報](#)



### AKVIS Draw — 手書きの鉛筆画への変換

(Windows | Mac OS X)

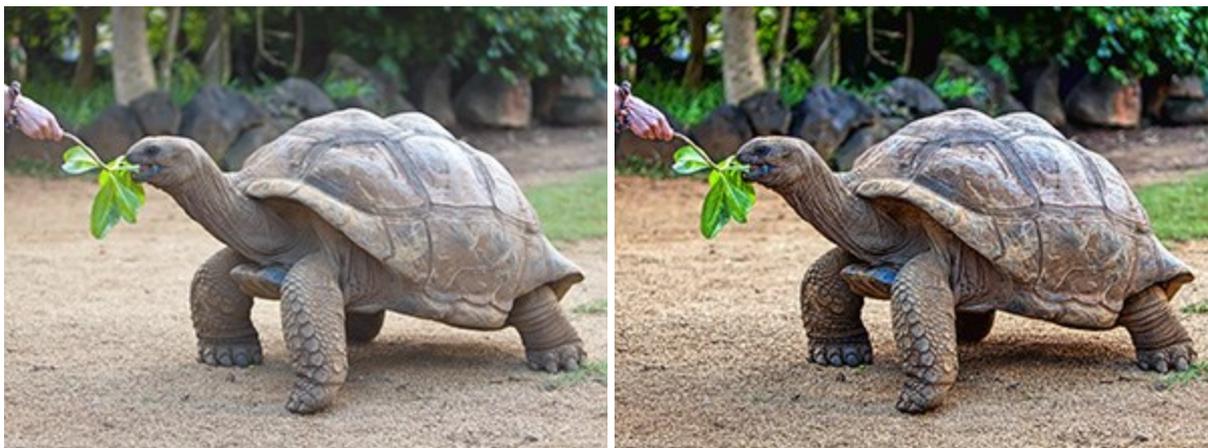
AKVIS Draw は、デジタル画像から、手書きの鉛筆画やラインアートを作成します！ソフトウェアは非常に使いやすく、ワンクリックで自然な鉛筆画を作成します。 [詳細情報](#)



### AKVIS Enhancer — 詳細を引き立てるツール

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Enhancer** は、不鮮明になってしまった原因に関わらず、ディテールを高めることができるイメージ補正ソフトウェアです。本プログラムは、露出が均一ではない写真から露出不足、露出過度、中間調の各領域のディテールを検出します。 [詳細情報](#)



### AKVIS Frames — フレームパック

(Windows | Mac OS X)

[詳細情報](#)



### AKVIS HDRFactory — 実際よりも明るい画像に!

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS HDRFactory** では、単一イメージまたは同様のイメージを複数枚を使用して、HDRイメージを作成できます。このプログラムは画像修正を行うために使用することもできます。AKVIS HDRFactoryで写真に息吹、そしてより鮮やかな色合いを！ [詳細情報](#)



### AKVIS LightShop — 光と星の効果

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS LightShop** を使って、無限の光のイメージ効果を作成してみましょう。荒れ模様の空にある光、町を横切るカラフルな虹、雲に映る反射、暖炉の燻っている木の炎、夜空の中で輝く未知のサイン、太陽の揺らめく炎、遠方の惑星の光、花火 - 貴方の想像の限りに! [詳細情報](#)



### AKVIS Magnifier — きれいに画像解像度を上げることができます!

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Magnifier** を使えば、効率的に画像解像度を上げることができます。Magnifierは、先進の拡大アルゴリズムを用い、ポスターサイズ印刷にまで対応できるよう、デジタル画像を驚くほど美しく超高解像度に拡大します。 [詳細情報](#)



### AKVIS MakeUp — 理想の肖像画を作成しましょう！

(Windows | Mac OS X)

AKVIS MakeUp を使うと、写真に魅力が加わり、プロのような仕上がりが期待できます。

肌に見られるシミなどのレタッチを行い、輝きがあり、美しく、滑らかで、澄んだ肌を作り出します。 [詳細情報](#)



### AKVIS MultiBrush — 簡単にできるフォトレタッチ

(Windows | Mac OS X)

AKVIS MultiBrush は豊富な機能を持ち、使いやすい画像編集ソフトです。画像補正やレタッチを行うオールインワン ソフトです。MultiBrushはラボのように、画像の編集、古い画像のレストア、下書きから画像を作成などができます。プログラムは2種類のツール、標準 とアーティスティック ブラッシュ を提供しています。 [詳細情報](#)



### AKVIS NatureArt — リアルな自然現象がデジタルアートで再現できる！

(Windows | Mac OS X)

AKVIS NatureArt は、壮大な自然現象をデジタル写真に再現するための素晴らしいツールです。自然の効果は、私たちが受ける印象に与える影響が大きく、写真からくる印象を強調するために使用することもできます。自然現象の効果を劇的に追加したり、天気を変えたりできます! [詳細情報](#)



### AKVIS Neon — 写真を簡単にネオンのような発光した画風に変換できます！

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Neon は、ネオンのような発光インクを使用して描いたように見える写真に変換します。このツールを使用すると、驚くような輝くライン

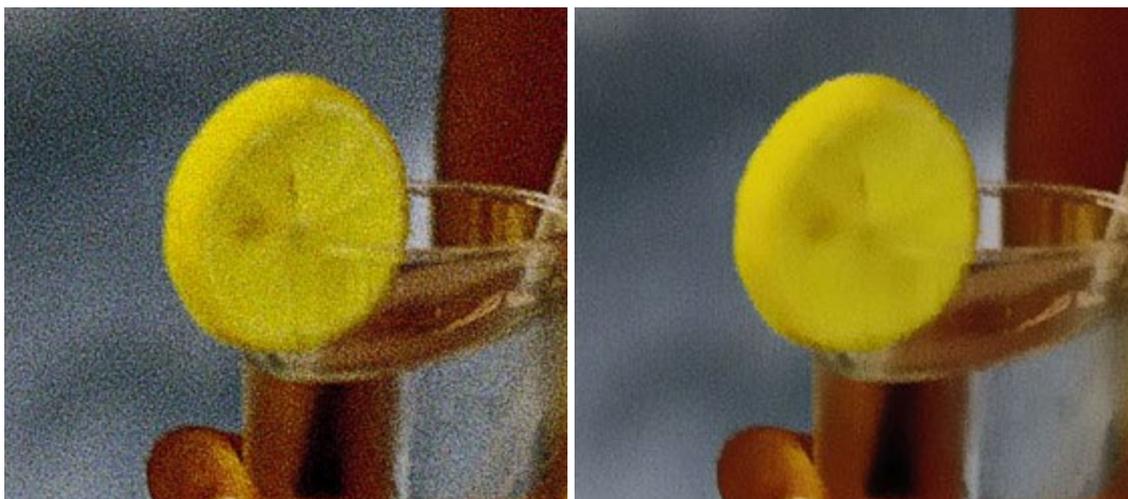
エフェクトを作成できます。まるで光を使って描く画家になったような気分が味わえます！ [詳細情報](#)



### AKVIS Noise Buster — デジタルノイズリダクション

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Noise Buster** を使用すると、写真の印象を損なうことなく、デジタル写真上の輝度ノイズとカラー ノイズの両方を低減することができ、プロの写真家が撮影したような仕上がりが得られます。デジタル ノイズが生じる要因はいくつか考えられます。カメラ マトリクスの加熱、長時間露出撮影、スモール ピクセル サイズ (これが原因で、デジタル コンパクト カメラを使用した場合、デジタル SLR よりもノイズの多い写真が生成されてしまう)、高 ISO 設定などがその要因です。 [詳細情報](#)



### AKVIS OilPaint — 油絵効果

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS OilPaint** は、写真を油絵に変換するソフトウェアです。プログラムの特長は、ブラシ ストロークの芸術的な適用を行うユニークなアルゴリズムにより、可能な限り本物のブラシで描いたように見えるよう変換されるという点です。 [詳細情報](#)



### AKVIS Pastel — 写真をパステル画に変換

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Pastel は写真をパステル画調に変換します。このプログラムは、芸術的テクニックの一つでもあるパステルアートをデジタル画像で作りだそうというものです。 [詳細情報](#)



### AKVIS Points — 点描

(Windows | Mac OS X)

プログラムを使用することで、イメージを点描画法を使用した芸術作品に変換できます。写真であっても、点描画法を使用した素晴らしい絵画になります! [詳細情報](#)



## AKVIS Refocus — ピンボケの修正とぼかし効果

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Refocus** は、ピンぼけしたイメージを鮮明にします。イメージ全体の処理を行うことはもちろん、背景に対して手前の被写体などが目立つように指定部分のみピントの調整を行うこともできます。はっきりした画像であっても、さらに改善できる余地は必ずあります。特殊な効果で特定の部分を目立たせるには、部分指定のツールを使ったピントの調整を行うことができます。 [詳細情報](#)



## AKVIS Retoucher — 画像修復ソフトウェア

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Retoucher** は、傷やチリを効果的に除去できるソフトウェアです。Retoucherでは、チリ、傷、破片、しみ、水腐れ、その他損傷を受けた写真に見受けられる不具合を除去することができます。Retoucherは、生産性を向上し、表面の不具合による作業を減らすことができます。 [詳細情報](#)



## AKVIS Sketch — 写真から鉛筆画を作成しましょう！

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Sketch** は、写真を鉛筆画や水彩画に自動的に変換するためのソフトウェアです。Sketch を使うと、黒鉛や色鉛筆、木炭や水彩の技法を真似て、実際に描いたようなカラーや白黒の絵を作成することができます。 [詳細情報](#)



### AKVIS SmartMask — 選択範囲の作成を簡単にします

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS SmartMask** は楽しみながら使え、時間も節約できる効率的な選択範囲用ツールです。今までにはない、シンプルな選択範囲用ツールです！ 選択範囲の指定にかかる時間が短縮される分、創作活動に時間を使うことができます。 [詳細情報](#)



### AKVIS Watercolor — 水彩画

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Watercolor** は、本物さながらの素晴らしい水彩画を生成できます。 [詳細情報](#)

