



# NatureArt

リアルな自然現象がデジタルアートで再現できる



---

## 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
- Linuxでのインストール
- プログラムの登録
- 操作方法
  - ワークスペース
  - 操作方法
  - NatureArtプリセット
  - の作業に関するヒントや裏技
  - 環境設定
  - 印刷
  - 雨
  - 太陽
  - 水
  - 稲妻
  - 雲
  - 霜
  - 虹
  - オーロラ
  - 火
  - 氷
  - 夜空
  - 雪
- 操作例
  - 自由の女神像のたいまつ
  - NatureArtのギャラリー
- AKVISプログラム

**AKVIS NATUREART 12.5 | リアルな自然現象がデジタルアートで再現できる！**

人間が多様性に富む自然に対抗することはできず、学ぶべきことは多くあります。私たち人間が地球を7日間で作ることはできませんが、自然現象をデジタルアートで再現できます。

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。

写真に自然現象を適用することやゼロから自然の風景を作成することもできます。例えば、無地の背景から海の景色や星が散りばめられた夜空を作成できます。



生気が感じられない、どんよりした写真にインパクトのある自然の効果を追加することができます。例えば、輝く太陽、素敵な虹、稲光、雨、雪、立ち込める霧などの効果を追加できます。





実のところ、天候を変えるだけでも、同じ写真が全く違って見えます。すさまじい雷雨から快晴に変えることや炎の燃え盛る林から雨の降る物寂しげな情景に変えるなど、写真の情景を劇的に変えることができます。

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。





利用できる自然現象の効果は、**雨、太陽、水、稲妻、雲、霜、虹、オーロラ、火、氷、夜空、雪。**

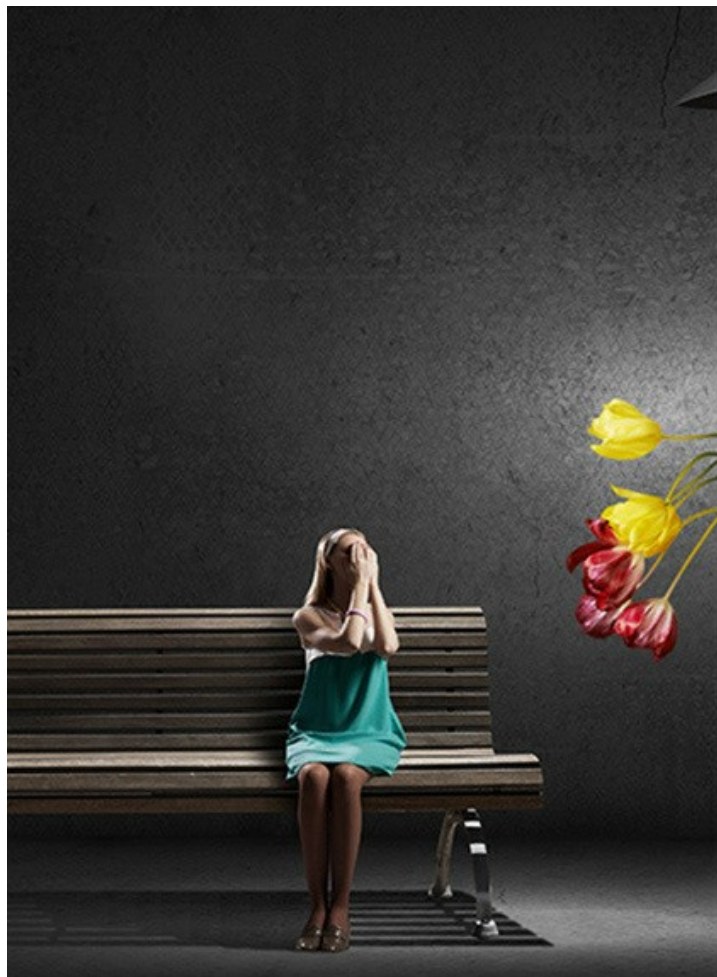


12種類の基本的な効果により、さらに多くの自然現象を作成できます。たとえば、太陽効果で月や星を、霜効果でコケを、霧がかった雲を、作り出すことができます。





AKVIS NatureArt を使って、火や稲光を上手に操れるようになれば、魔法使いやマジシャンにもなれます。



効果の追加や調整/変更は非常に簡単です。イメージ内で範囲を指定し、効果を適用します。



それぞれの効果に用意されている **AKVIS プリセット** を使用すれば、さらに簡単に結果が得られます。そのまま適用することも、微調整を行って適用することもできます。お好みの設定をプリセットとして保存し、後で使用することができます。ユーザー定義のプリセットをインポート/エクスポートして、他のユーザーと共有することもできます。



**AKVIS NatureArt** 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ーのプラグインとしても使用できます。プラグインは [AliveColors](#)、Adobe Photoshop、Corel PaintShop Proなどと互換性があります。詳細は、[対応表](#)をご覧ください。

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。**火、氷、夜空、雪** の効果と **履歴ブラシ** ツールは、*Home Deluxe* と *Business* ライセンスでのみ利用いただけます。

Home版で、プレミアム効果を適用すると、処理画像にウォーターマークが追加されます。

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。



## WINDOWSでのインストール

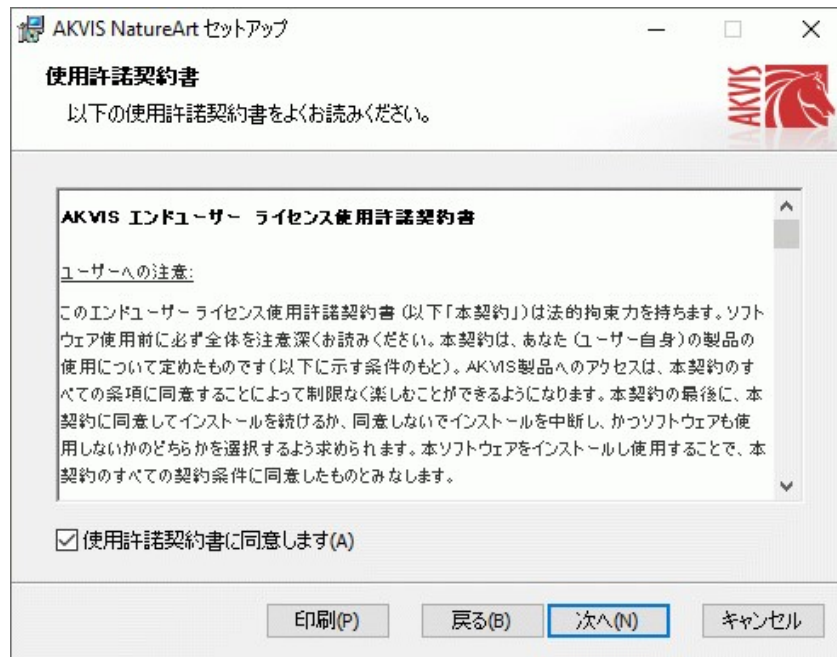
AKVIS NatureArt を Windows OS 搭載の PC にインストールするには、次の指示に従います。

**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。

1. セットアップ用の exe ファイルをダブルクリックして起動させます。
2. 言語を選択し、[OK]をクリックするとインストール画面が表示されます。
3. インストールを続行するには、**ライセンス契約書**を読み、同意する必要があります。

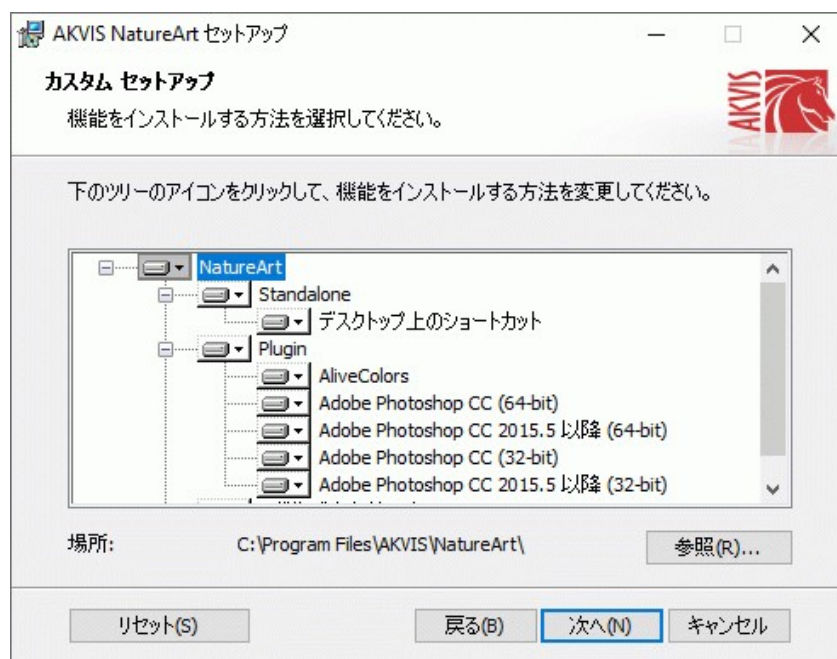
[使用許諾契約の条項に同意します]チェックボックスをオンにして、[次へ]をクリックします。



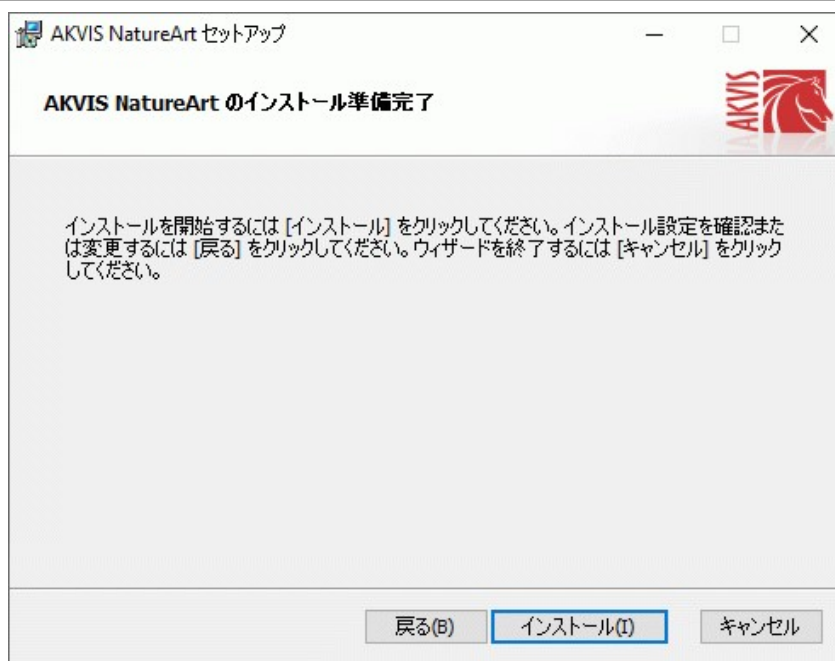
4. プラグイン版をインストールする場合は、一覧から使用するフォトエディターを選択します。

スタンドアロン版をインストールする場合、[Standalone]が選択されていることを確認ください。  
デスクトップにプログラムのショートカットを作成する場合、[デスクトップにショートカットを作成]を選択します。

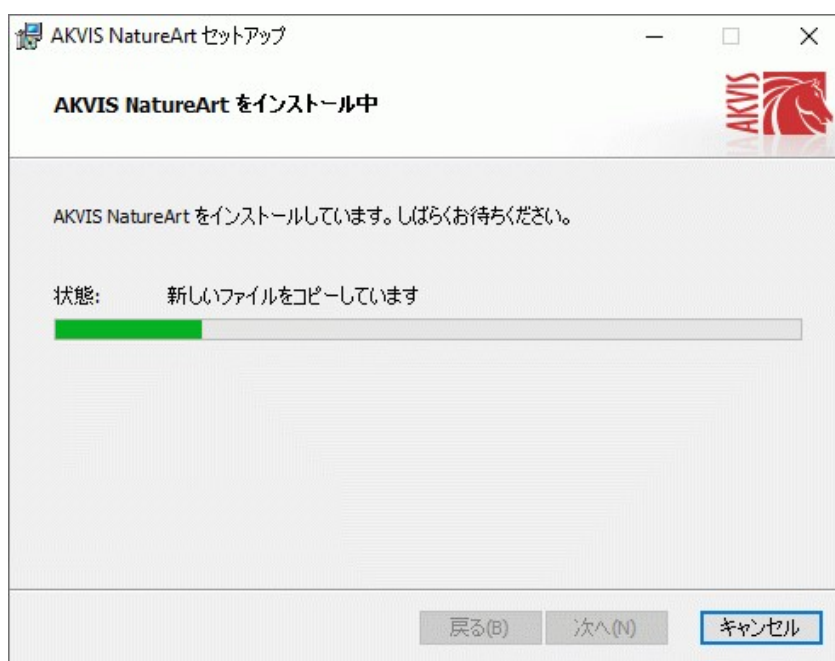
[次へ]をクリックします。



5. **[インストール]**ボタンをクリックします。



6. インストール処理が開始されます。



7. これでインストールは完了です。

**AKVIS ニュースレター**の購読を申し込むと、アップデート、イベント、割引キャンペーン等についてのお知らせを受け取ることができます。メールアドレスを入力し、プライバシーポリシーを確認し、同意する必要があります。



8. **【終了】**をクリックします。

**スタンドアロン版**をインストールすると、**【スタート】**メニューにプログラムの新しい項目が追加されます。[デスクトップにショートカットを作成]オプションを選択した場合、デスクトップにショートカットも追加されます。

**プラグイン版**をインストールすると、フォトエディターの**【フィルター】**または**【効果】**メニューに新しいアイテムが追加されます。**Photoshop** の場合、**【フィルター】** > **【AKVIS】**> **【NatureArt】**となります。

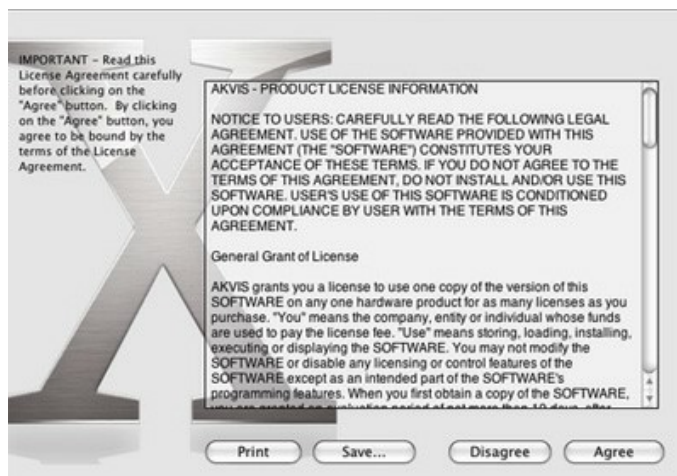


## MACでのインストール

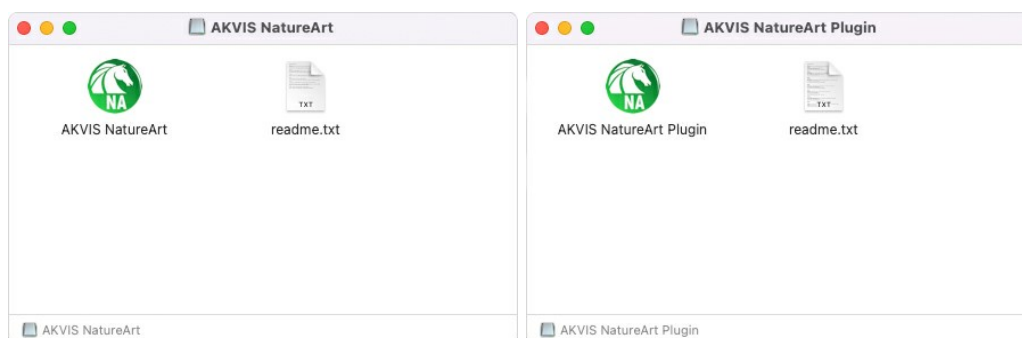
AKVIS NatureArt を Mac PC にインストールするには、次の指示に従います。

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。

1. **dmg** ファイルを開きます：
  - akvis-natureart-app.dmg (スタンドアロン版をインストールする場合)
  - akvis-natureart-plugin.dmg (プラグイン版をフォトエディターにインストールする場合)
2. ライセンス使用許諾契約書を読み、同意する場合は、[Agree(同意)] をクリックします。



3. **Finder** が開き、AKVIS NatureArt App または AKVIS NatureArt PlugIn フォルダが表示されます。



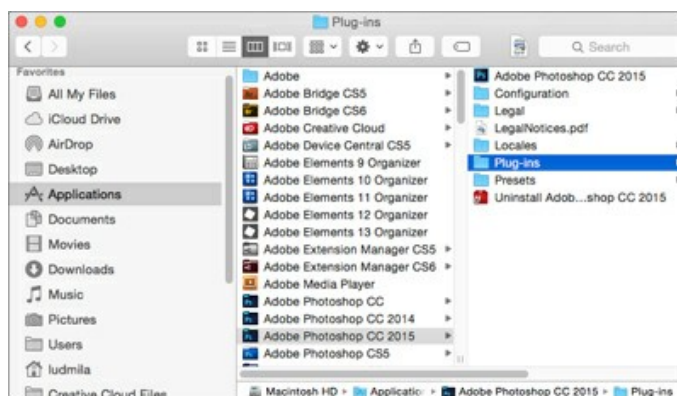
4. スタンドアロン版をインストールするには、AKVIS NatureArt アプリケーションを [Applications] フォルダ、または希望の保存先にドラッグします。

プラグイン版をインストールするには、[AKVIS NatureArt PlugIn]フォルダを、グラフィック エディターの[Plug-Ins]フォルダにドラッグします。

Photoshop CC 2022, CC 2021, CC 2020, CC 2019, CC 2018, CC 2017, CC 2015.5 の場合、Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC

Photoshop CC 2015 の場合、Applications/Adobe Photoshop CC 2015/Plug-ins

Photoshop CS6 の場合、Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins に移動させます。



---

**プラグイン版**をインストールすると、フォトエディターの[フィルター]メニューに新しいアイテムが追加されます。**Photoshop** の場合は、**[フィルター] > [AKVIS] > [NatureArt]**が追加されます。

**スタンドアロン版**は、**Finder** のアイコンをダブルクリックすることにより実行します。

AKVIS プログラムを実行する別の方法は、[Image]メニューの[Edit With]コマンドから、**Photos** アプリケーションを選択することです (High Sierra 以降の macOS)。

## INSTALLATION ON LINUX

Follow the instructions to install the AKVIS software on a Linux computer. We took **AKVIS NatureArt** as an example. Other AKVIS programs are installed in the same manner.

You can use only the standalone applications by AKVIS on computers with Linux OS. We are working on the plugins compatibility.

**Note:** The AKVIS programs are compatible with **Linux kernel 5.0+ 64-bit**. You can find out the kernel version using the **uname -srm** command.

Installation on **Debian**-based systems:

**Note:** You need apt-install or apt-get permissions required to install software.

1. Run the terminal.
2. Create a directory to store keys:  
**sudo mkdir -p /usr/share/keyrings**
3. Download the key that signed the repository:  
**curl -fsSL https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null**  
or **wget -O - https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null**
4. Add the repository to the list where the system looks for packages to install:  
**echo 'deb [arch=i386 signed-by=/usr/share/keyrings/akvis.gpg] https://akvis-deb.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com akvis non-free' | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/akvis.list**
5. Update the list of known packages:  
**sudo apt-get update**
6. Install AKVIS NatureArt  
**sudo apt-get install akvis-natureart**
7. The installation is completed.

Launch the program via the terminal or using the program shortcut.

8. For automatic updates, use the command:  
**sudo apt-get upgrade**

To remove the program:

**sudo apt-get remove akvis-natureart --autoremove**

Installation on **RPM**-based systems (**CentOS**, **RHEL**, **Fedora**):

1. Run the terminal.
2. Register the key that signed the repository:  
**sudo rpm --import https://akvis.com/akvis.asc**
3. Add the repository to the system:  
**sudo wget -O /etc/yum.repos.d/akvis.repo https://akvis.com/akvis.repo**
4. Update the package list:

when using the **dnf** package manager:  
**sudo dnf update**

when using the **yum** package manager:  
**sudo yum update**

5. Install AKVIS NatureArt:

when using the **dnf** package manager:  
**sudo dnf install akvis-natureart**

when using the **yum** package manager:  
**sudo yum install akvis-natureart**

6. The installation is completed.

Launch the program via the terminal or using the program shortcut.

7. For automatic updates:

when using the **dnf** package manager:  
**sudo dnf upgrade**

when using the **yum** package manager:  
**sudo yum upgrade**

8. To remove the program:

when using the **dnf** package manager:  
**sudo dnf remove akvis-natureart**



---

when using the **yum** package manager:  
**sudo yum remove akvis-natureart**

Installation on **openSUSE**.

1. Run the terminal.
2. Login as a root user.
3. Add the key that signed the repository:  
**rpm --import http://akvis.com/akvis.asc**
4. Add the repository to the system:  
**zypper ar -r https://akvis.com/akvis.repo akvis**
5. Update the package list:  
**zypper ref**
6. Install AKVIS NatureArt:  
**zypper install akvis-natureart**
7. The installation is completed.

Launch the program via the terminal or using the program shortcut.

8. For automatic updates:  
**zypper update**

To remove the program:  
**zypper remove akvis-natureart**

In order to display the program interface correctly, it is recommended to install the Compton or Picom composite manager.

## AKVIS製品のアクティベーション方法

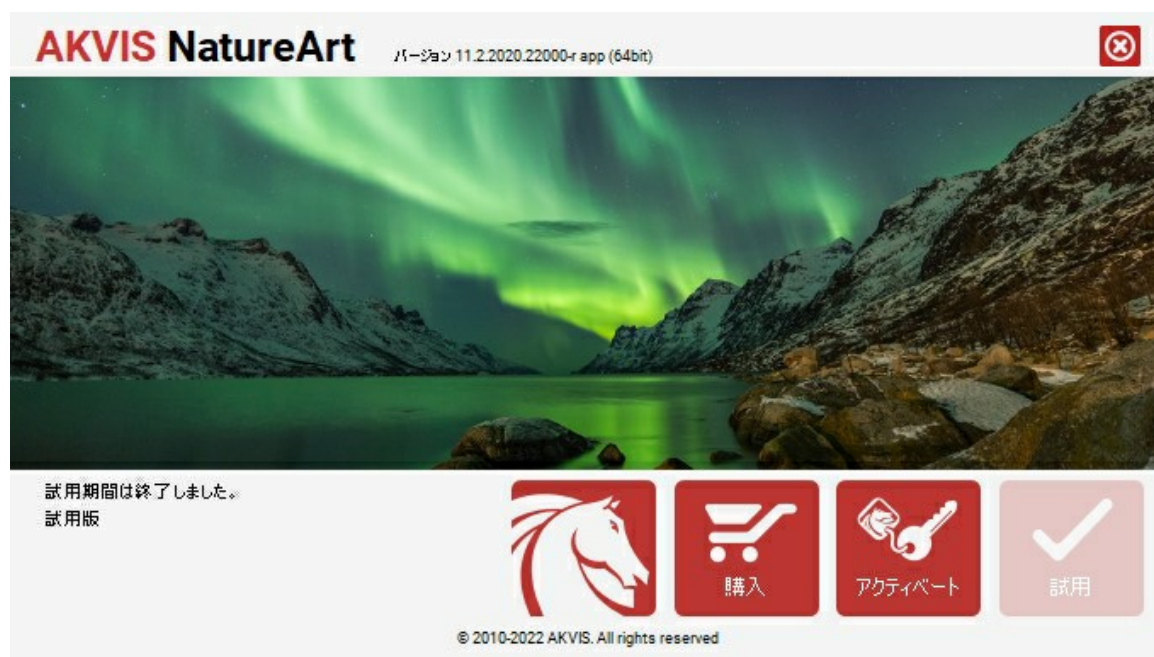
**注意:** この方法でアクティベーション処理を行うには、インターネット接続が必要です。

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も提供しています(詳細は「[オフライン アクティベーション](#)」を参照)。

AKVIS NatureArt をダウンロードし、プログラムをインストールしてください。インストール方法の詳細はこちら。

アクティベーションを行っていないプログラムを起動すると、スプラッシュ ウィンドウが表示され、バージョン情報や試用期間の残り日数等を知らせてくれます。

[バージョン情報]ウィンドウは、プログラムのコントロールパネル内の  ボタンをクリックして表示することもできます。



ソフトウェアを試しに使う場合は、**[試用]**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。

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。使用するバージョンを選択します。**Home**(プラグイン/スタンドアロン)、**Home Deluxe** または**Business**から選択します。選択するライセンスによってプログラムで利用できる機能が異なります。ライセンスの種類やソフトウェア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。

試用期間が終了している場合、**[試用]** ボタンは選択できません。

**[購入]**ボタンをクリックして、購入するライセンスを選択してください。

支払いが完了するとすぐに、プログラム用のシリアル番号が送られます。

アクティベーション処理を開始するには、**[アクティベート]**をクリックします。





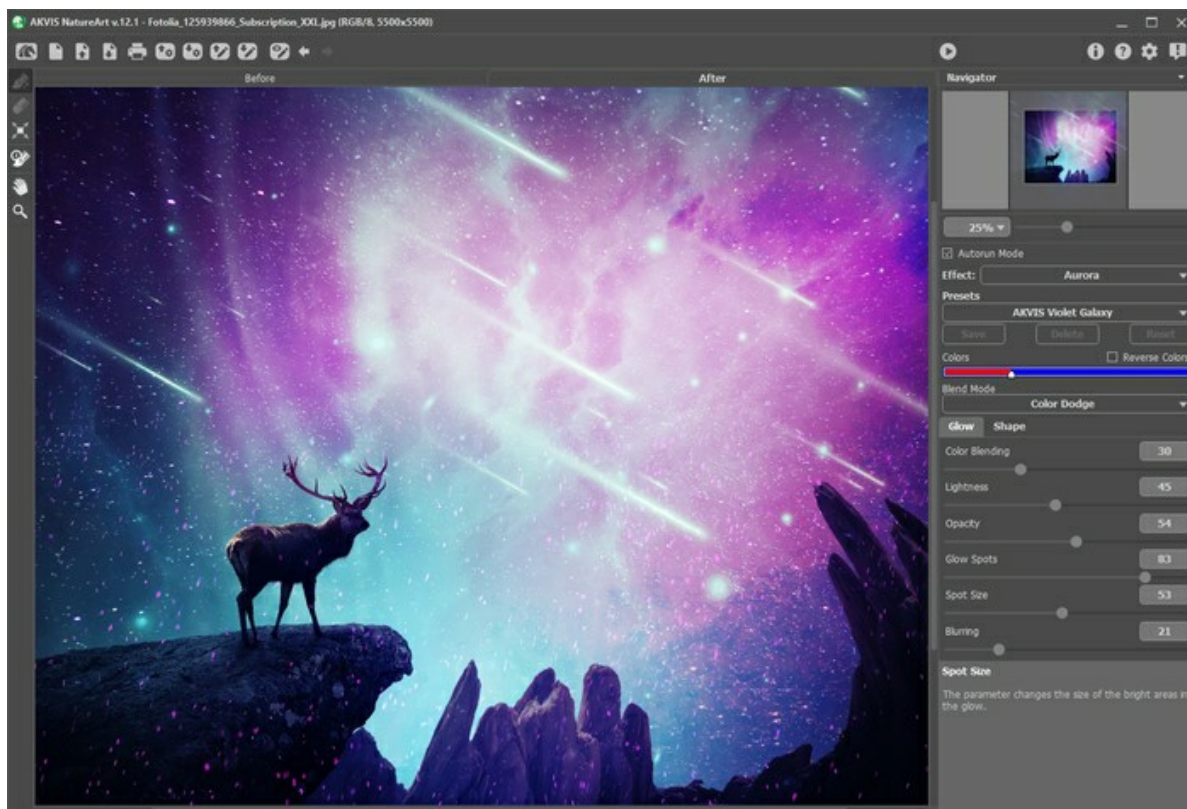
## ワークスペース

AKVIS NatureArt 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ーのプラグインとしても機能します。

- スタンドアロンは独立したプログラムです。通常通りの方法で起動できます。
- 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。

AKVIS NatureArt のワークスペースは次のように表示されます。



AKVIS NatureArt ワークスペース

NatureArt のウィンドウの大部分は、2つのタブ（**【処理前】**と**【処理後】**）から成るイメージ ウィンドウが占めています。元のイメージは**【処理前】**タブに表示され、**【処理後】**タブには処理を実行した結果が表示されます。

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 NatureArt のホームページに移動します。

: **新規画像** ダイアログボックスが開きます（スタンドアロン版のみ）。この操作に対するホットキーは、Windows の場合 **Ctrl+N** キー、Mac OS の場合 **⌘+N** キーを使用します。

: イメージを開きます（スタンドアロン版のみ）。この操作に対応するホットキーは、Windows の場合 **Ctrl+O** キー、Mac OS の場合 **⌘+O** キーを使用します。

ワークスペースにイメージをドラッグすることもできます。RAW、JPEG、TIFF、PNG、BMP の各ファイル形式をサポートしています。

: 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、Windows の場合 **Ctrl+S** キー、Mac OS の場合 **⌘+S** キーを使用します。

: **【印刷】** ダイアログボックスを開き、**処理結果を印刷**できます（スタンドアロン版のみ）。この操作に対するホットキーは、Windows の場合 **Ctrl+P** キー、Mac OS の場合 **⌘+P** キーを使用します。

: **プリセット一覧をインポート**します（.natureartファイルから）。

: **ユーザー プリセットのエクスポート**を行います。どんなプリセットも .natureart ファイルに保存できます。

: \*.natureファイルに保存されている選択範囲や方向ラインを読み込みます。






: 選択範囲や方向ラインを別の\*.nature形式のファイルに保存します。

/ : 選択範囲やラインの表示を切り替えます。

: 最後の操作を取り消します。連続した複数の操作を取り消すことができます。この操作に対するホットキーは、Windows の場合 **Ctrl+Z** キー、Mac OS の場合 **⌘+Z** キーを使用します。

: 最後に取り消した操作をもう一度やり直します。連続した複数の操作をやり直すことが可能です。この操作に対するホットキーは、Windows の場合 **Ctrl+Y** キー、Mac OS の場合 **⌘+Y** キーです。

は、イメージ処理を開始します。使用可能なホットキーは、Windows の場合 **Ctrl+R** キー、Mac OS の場合 **⌘+R** キーを使用します。


-  : 変換結果を適用し、プログラムを閉じます(プラグイン版のみ)。
-  : バージョン情報を開きます。
-  : ヘルプファイルを呼び出します。この操作に対するホットキーは、**F1**キーです。
-  : プログラムの環境設定を変更するための**[環境設定]**ダイアログボックスを開きます。
-  : NatureArt に関する最新のニュースを別ウィンドウで表示します。


イメージ ウィンドウの左側には、**ツールバー**があります。各ツールのパラメーターはイメージウィンドウ内を右クリックした場合に表示されるポップアップメニューに表示されます。

#### 効果適用範囲指定ツール:


選択した **効果**によって表示されるツールは異なります。


#### 後処理ツール (Home Deluxe版と Business版でのみ利用可能)


 : **履歴ブラシ**ツールを有効にし、あるツールを適用した部分を適用前の状態に戻すことができます。


**注意:** このツールは[処理後]タブでのみ利用できます。**[処理前]**タブに切り替えて**[実行]**ボタン  をクリックすると、編集内容が失われてしまいます!

#### その他のツール:

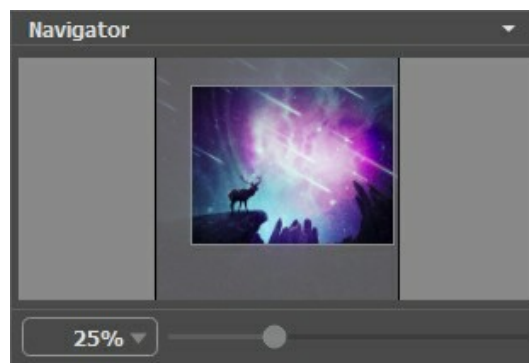
 : **[手のひら]** ツールを有効にし、画像を動かして**イメージウィンドウ**に表示されていない部分を表示できます。実際にツールを使用するには、画像上でクリックしたままドラッグして表示画像を動かします。

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

 : **[ズーム]**ツールを有効にし、イメージの表示サイズを変更します。クリックすると、ズームイン (拡大) します。クリックしながら**Alt**キーも押すと、ズームアウトします。選択ツールへのアクセスと切り替えは、**Z**キーを押すと、クリックなしで、ズームツールに切り換えられます。

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

イメージをナビゲートしたり、拡大/縮小するには **ナビゲーター**を使用します。**ナビゲーター**の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。赤枠をドラッグすると画像の表示領域を変更できます。赤枠を移動させるには、マウスをクリックしたままカーソルをドラッグします。



さらに、スクロールバーを使ったり、キーボードのスペースキーとマウスの左ボタンを押しながらイメージをドラッグし、**イメージ ウィンドウ**内のイメージをスクロールできます。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** (Mac OS の場合は**⌘**キー) を押しながらの場合は左右に動きます。**Alt** (Mac OS の場合は**Option**) キーを押しながらの場合は拡大/縮小されます。スクロールバーを右クリックすると、クイックナビゲーション メニューが表示されます。

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

画像の拡大/縮小は、ホットキーを使っても行えます。**+**または**Ctrl** + **+** (Mac OS の場合は**⌘** + **+**) で拡大、**-**または**Ctrl** + **-** (Mac OS の場合は**⌘** + **-**) で縮小します。

ナビゲーターの下には、**設定パネル**があり、**効果**を選択して関連するパラメーターを調整できます。

**【プリセット】**フィールドでは、現在の設定内容をプリセットとして保存できます。保存したプリセットは後で使用できます。

**設定パネル**の下には、カーソルをパラメーターやボタンに合わせた場合に **ヒント**が表示されます。

## 操作方法

AKVIS NatureArt は、驚くような仕方で自然現象を写真に追加します。ゼロから自然の風景を作成することもできます。

イメージに自然現象の効果を与えるには、以下の作業を行います。

### ステップ 1: 画像を読み込みます。

スタンドアロン版で作業する場合:

空のワークスペースをダブルクリックするか、コントロール パネルの  をクリックすると、**【ファイルを開く】**ダイアログボックスが表示されます。ワークスペースにイメージをドラッグすることもできます。

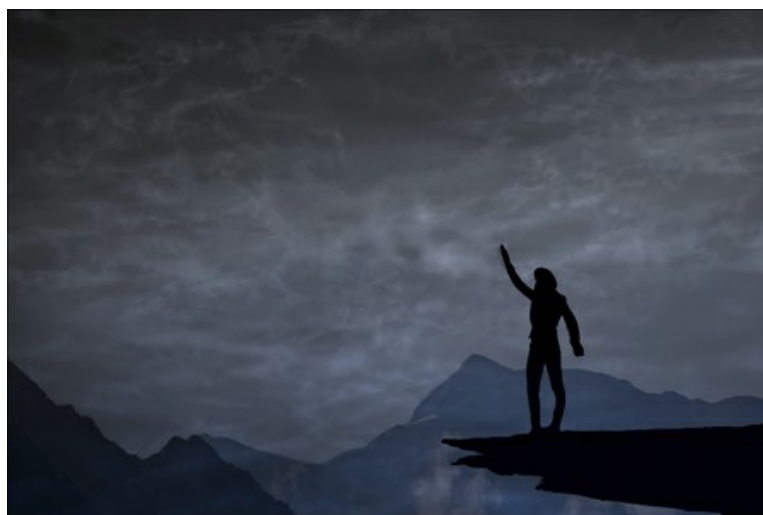
AKVIS NatureArt のスタンドアロン版は、JPEG、RAW、PNG、BMP、TIFF>、WEBP の各ファイル形式をサポートしています。

プラグイン版で作業する場合:

お使いのフォトエディターでイメージを開くには、**【ファイル】 > 【開く】**コマンドを実行するか、ホットキーである **Ctrl + O** キー、Mac OS の場合 **⌘ + O** キーを使用します。

その後、フォトエディターの[フィルター (または効果)]メニューから **AKVIS NatureArt** プラグインを呼び出します。

AliveColorsの場合、[効果] > [AKVIS] > [NatureArt]、  
Adobe Photoshop の場合、[フィルター] > [AKVIS] > [NatureArt]、  
Corel PaintShop Pro の場合、[効果] > [プラグイン] > [AKVIS] > [NatureArt] を選択します。



元の写真

### ステップ 2: 設定パネルで**効果**を選択します。

利用できる自然現象の効果は、**雨、太陽、水、稲光、雲、霜、虹、オーロラ、火、氷、夜空、雪**です。

**火、氷、夜空、雪**の効果は、**Home Deluxe** および **Business** ライセンスでのみ利用可能です。Home版で、プレミアム効果を適用すると、処理画像にウォーターマークが追加されます。


### ステップ 3: 効果を適用する範囲を指定します。各効果には、それぞれこのためのツールがあります。


**ヒント:** ツールのサイズを変更するには、イメージ ウィンドウ内を右クリックして表示されるポップアップ ウィンドウを利用します。まっすぐな線を描く場合は、**Shift** キーを使用します。



方向補助線





選択範囲の表示方法の設定は、プログラムの**環境設定**  で行うことができます。


選択範囲の大きさと位置を変更するには、**変形ツール**  を使用します。

**Shift** キーを押すと、選択範囲の比率を維持することができます。**Alt** キーを押すと、5度ずつ回転、または、中心から拡大/縮小することができます。



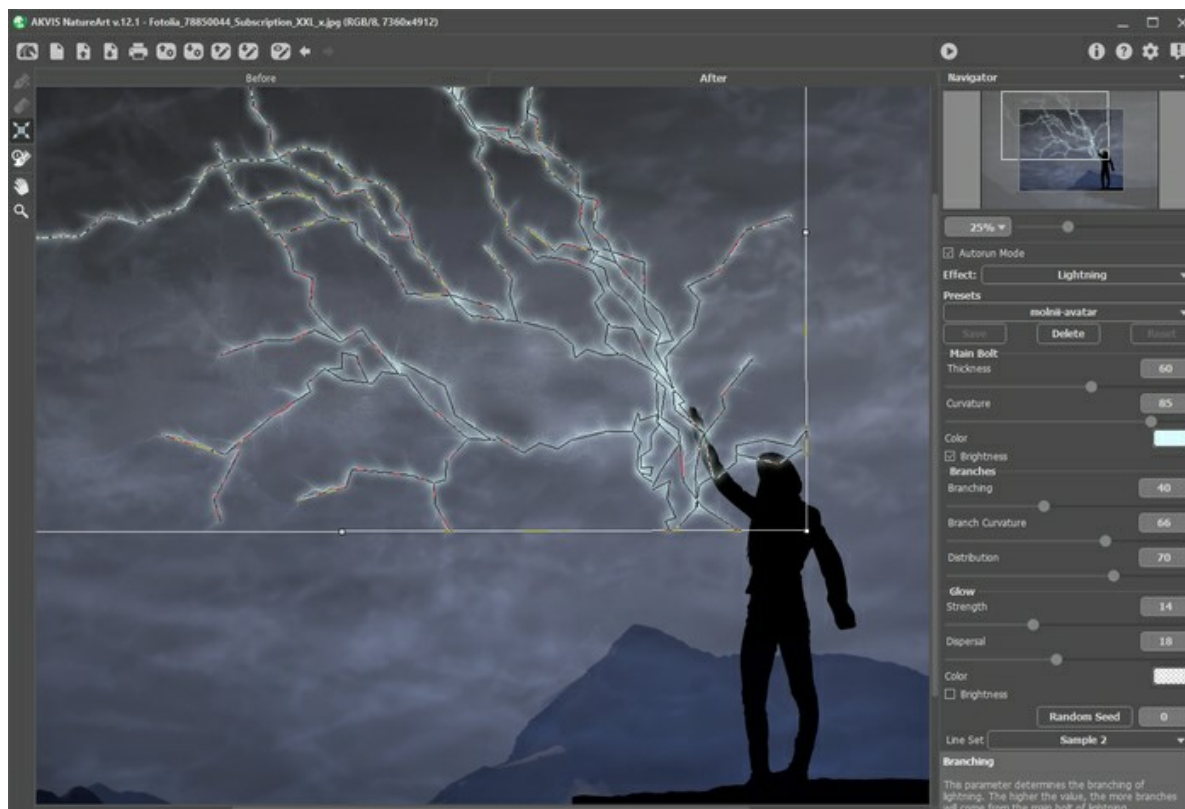
選択範囲の変形

選択範囲や方向補助線を \*.nature ファイルに保存するには  を使用し、読み込むには  を使用します。

**ステップ 4:**  をクリックしてイメージ処理を開始します。

**ヒント:** **自動実行モード**を有効にすると、自動的に変更が適用されます。プリセットの選択や効果パラメーターの調整を行う場合に役立ちます。

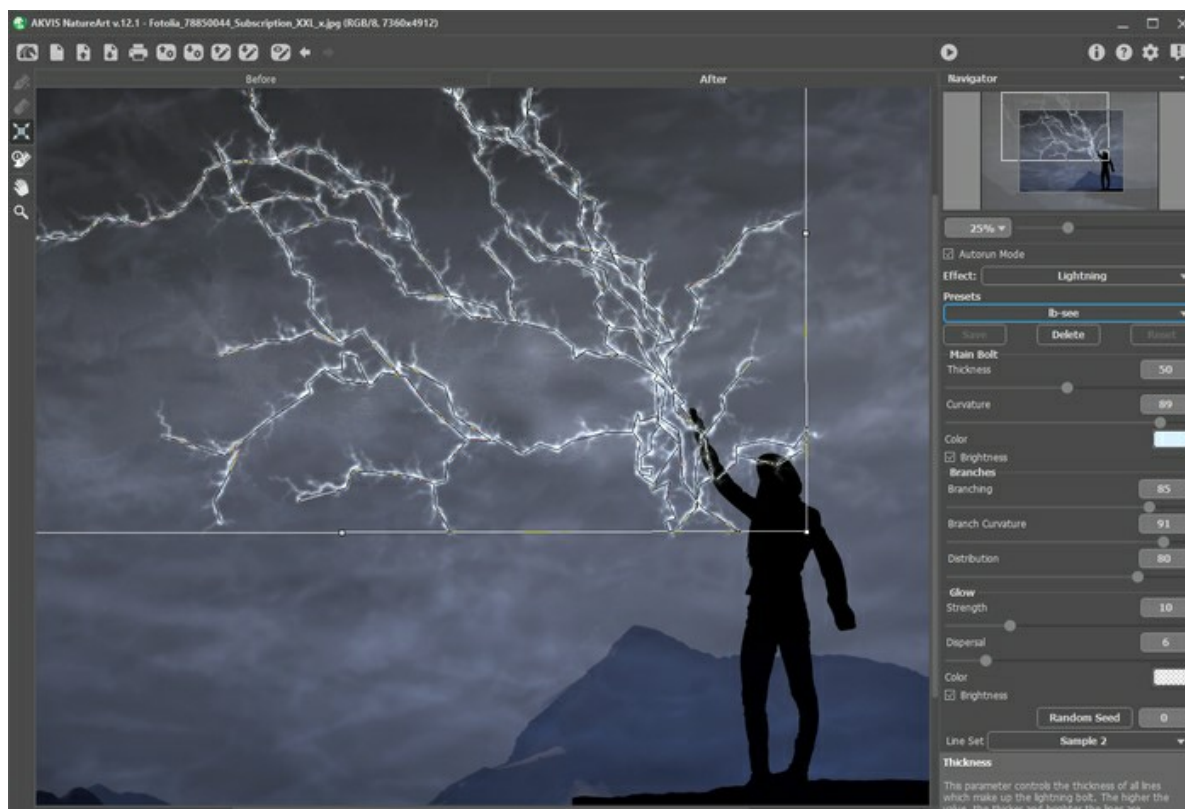
イメージの処理が実行され、結果が**【処理後】**タブに表示されます。




稲妻効果のでデフォルト設定


**ステップ 5:** 設定パネルの効果のパラメーターを変更して異なる処理結果を得ることができます。





設定の調整

**ステップ 6:** さらに、**[処理後]**タブの**履歴ブラシ**  を使って、仕上げや微調整を行うことができます。このツールは [Home Deluxe](#) および [Business](#) ライセンスでのみ利用可能です。適用した効果の領域変更や効果の強度の変更、効果を弱めたり、画像を元の状態にリストアしたりできます。

**注意:** **[処理前]**タブに切り替えて、 ボタンをクリックすると、**履歴ブラシ**での編集内容が失われてしまいます。

ツールのパラメーターの変更は、イメージを右クリックした場合に表示されるポップアップメニューで行ないます。

- **サイズ** (設定可能範囲は 1-1000): ツールの直径を設定できます。
- **硬さ** (設定可能範囲は 0-100%): ツールのエッジ部分の鮮明度を調整します。値が低いほど、ブラシのエッジ部分はぼかしがかかったものになります。
- **強度** (設定可能範囲は 1-100%): オリジナルの状態へリストアする度合いを指定します。





稲妻の効果



履歴ブラシ使用

**ステップ 7:** 変更した効果の設定で満足の行く結果が得られた場合、それらを**プリセット**として保存し、後で使用できます。

**ステップ 8:** 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 9:** 処理したイメージを保存します。

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、WEBP) を選択し、保存先フォルダーを選択します。

プラグイン版で作業する場合:

✓ をクリックして結果を適用し、プラグイン ウィンドウを終了します。AKVIS NatureArt プラグインが終了し、サイズ変更後の画像がフォトエディターのワークスペースに表示されます。

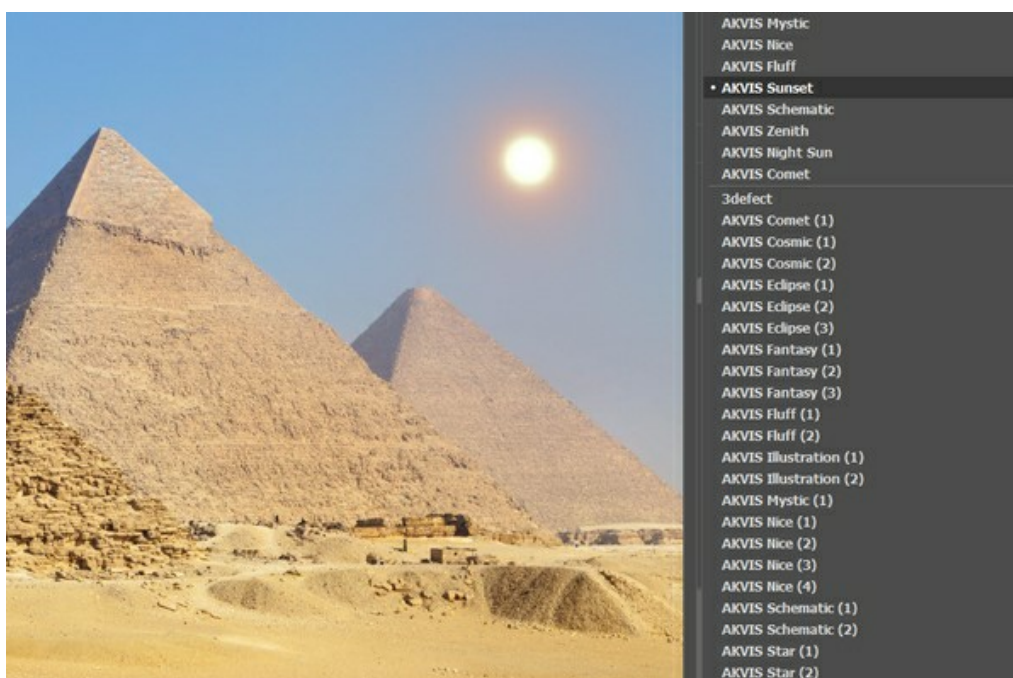
**【ファイル】 > 【名前を付けて保存】**コマンドを使用して**【名前を付けて保存】**ダイアログボックスを開き、ファイル名の入力、ファイルの種類の選択、保存先フォルダーの指定を行います。



処理結果：クリックして拡大表示

## プリセットの操作方法

AKVIS NatureArt には、すぐに使える**プリセット**（設定のコンビネーション）が用意されており、作業を始めるのに役立ちます。そのまま適用することも、微調整を行って適用することもできます。





設定のすべてのタブには、共通のプリセット一覧が用意されています。新しいプリセットを作成すると、すべてのタブで設定すべてが利用できるようになります。

プリセットを作成するには、設定を調整し、**【プリセット】**欄にプリセット名を入力し、**【保存】**ボタンをクリックします。

選択したプリセットをデフォルト設定に戻すには、**【リセット】**をクリックします。

プリセットを削除するには、一覧から目的のプリセットを選択し、**【削除】**をクリックします。

AKVIS ビルトイン プリセットは削除できません。

プリセットを **.natureart** ファイルに保存するには、 を使用します。ファイルからプリセットを読み込みには、 を使用します。

ユーザー プリセットのインポート/エクスポート方法の詳細は、[こちら](#)を参照ください。



## AKVIS NATUREARTでの作業に関するヒントや裏技

これらの裏技を使用すると、AKVIS NatureArtを使って、様々な自然現象の効果を作成できます。

**自動実行モード**プリセットの選択やパラメーターの調整を行う場合、この機能を有効にすることが推奨されます。これにより、処理にかかる時間が大幅に短縮されます。

どの効果の場合であれ、ツールでの作業を行う時には、**自動実行モード**を無効にした方が作業しやすいでしょう。


**すぐに使用可能なプリセット**も活用いただけます。作業効率化のため、プログラムには、すぐに使えるプリセットが多数用意されています。プリセットを使用すると、効果の設定を簡単に選択できます。

**選択範囲や方向ラインを保存**できます。保存するには、 をクリックします。 をクリックすると、保存したファイルを読み込んで変更できます(何かを追加したり削除したり)。保存した方向ラインでの作業に関する[例をご覧ください](#)。

画像に**複数の効果を適用**することができます。



元の画像

スタンドアロン版の場合、 で結果を保存し、**[結果をソース イメージとして使用しますか ?]**というメッセージが表示されたら、**[はい]**をクリックしてください。



太陽と雲の効果



雨、火、稲妻の効果

異なる効果を適用した別々の画像を保存するには、**[いいえ]**をクリックします。







水の効果




虹の効果


プラグイン版の場合は、NatureArt フィルターを再度呼び出し、 を使って、希望の効果を適用します。

**選択ブラシ**  を使用して、直線を描画するには、線の開始点をクリックし、終了点まで **Shift** キーを押したままにします。



マウス操作を立てまたは横方法に固定するには、**Shift** キーを押しながらクリックします。



**選択を削除するには**、**消しゴムモード**、**塗りつぶし**  を選択します。ツールをクリックする際、**Ctrl** キーを押しながら、クリックして選択します。



**選択範囲の表示方法** の設定は、プログラムの**環境設定**  で行うことができます。選択オプションには、[点線]、[色で塗りつぶし]があります。[色で塗りつぶし]の場合、デフォルトでは色が赤に設定されていますが、色の変更や色の透過度の変更ができます。



**効果を抑制し、結果を修正するには**、**履歴ブラシ**  を使用します。このツールの詳細は[こちら](#)をご覧ください。

履歴ブラシは、**Home Deluxe版**と**Business 版**でのみ利用できます。

**画像の拡大率を変更する** ために使用するキーボード ショートカット、**+**と**Ctrl** **+** キー、Mac OS の場合  **+** **+** で拡大、**-**と**Ctrl** **+** **-** キー、Mac OS の場合  **+** **-** で縮小します。

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%の倍率で表示されます。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で表示されます。

**最後の操作をキャンセルする** ためのホットキーである **Ctrl** **+** **Z** キー (Mac OS の場合  **+** **Z** キー) を使用するか、 をクリックします。

最後にキャンセルした操作を取り消すためのホットキーである **Ctrl** **+** **Y** キー (Mac OS の場合  **+** **Y** キー) を使用するか、 をクリックします。

画像を右クリックしたときに表示されるポップアップ ウィンドウの**ツール パラメーター**を調整します。


**ライセンスの種類を覚えておいてください。** 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。機能の違いに関する詳細は[比較表](#)で確認できます。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。ライセンスの**アップグレード** (Home ライセンスから

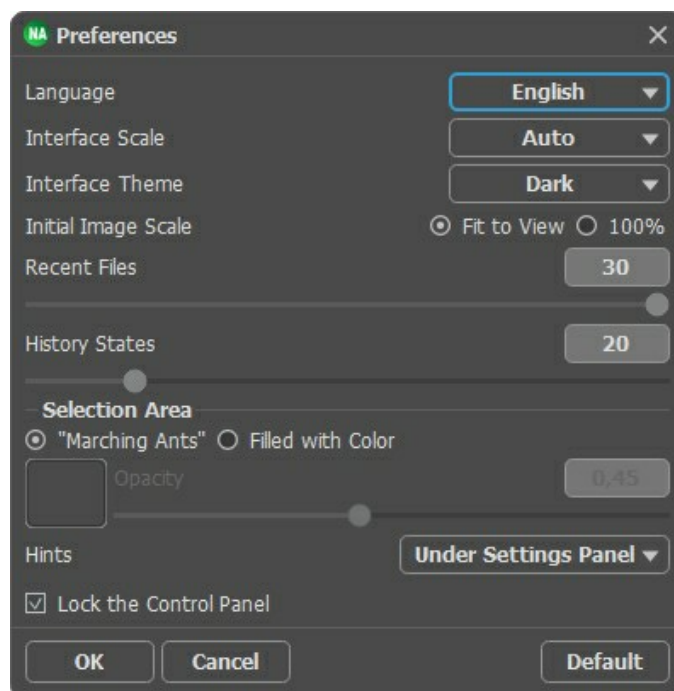





---

*Home Deluxe* や *Business*) は、いつでも、差額分の支払いによって行うことができます。

## 環境設定

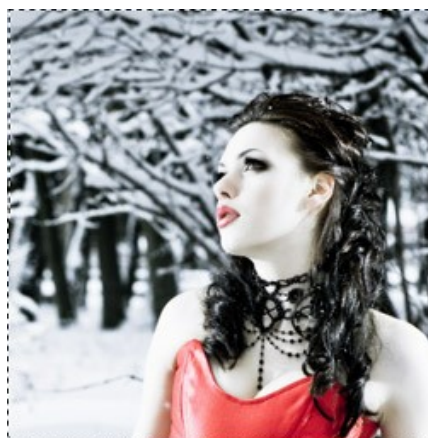
[環境設定]ダイアログボックスを開くには、 をクリックします。[環境設定]ダイアログボックスは次のような構成になっています。



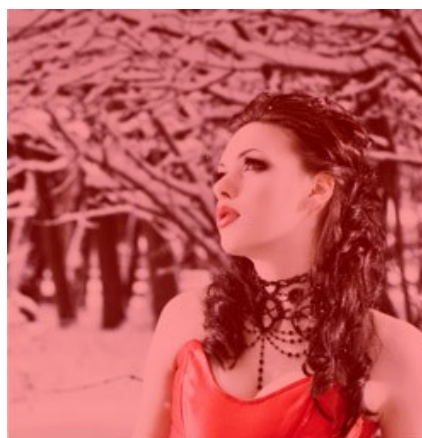
- **言語**: ドロップ ダウンメニューから目的の言語を選択します。
- **インターフェイスの拡大/縮小**: インターフェイス要素のサイズを選択します。**自動**に設定されている場合、ワークスペースは、自動的に画面の解像度に合わせで拡大/縮小されます。
- **インターフェイス テーマ**: インターフェイスのテーマを選択します。**明るい** または **暗い** の 3種類のテーマがあります。
- **初期の比率**: このパラメーターは、読み込んだイメージをメイン ウィンドウで表示 (拡大/縮小) する方法を設定します。
  - **画面にあわせる**: イメージ全体が表示されるように、拡大/縮小率が調整されます。
  - **100%**: 実際のサイズが使用され、イメージの拡大/縮小は行われません。
- **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。最大数: 設定可能な最大ファイル数は、30ファイルです。
- **変更履歴の保存数** (設定可能範囲は 5-100): メモリに一時保存する履歴の数 (大きさ) を指定します。元に戻す/やり直し (  と  ) の回数を制限します。
- **選択エリア**: このパラメーターは、選択エリアの表示方法を定義します (**夜空効果**に関しては無効)。表示方法は次の 2種類から選べます。
  - **動く点線**: 選択エリアは点線で囲まれます (点線はアリが歩いているように動いて見えます)。デフォルトでは、この設定が有効に設定されています。
  - **塗りつぶし**: 選択エリアは指定の色で塗りつぶされます。

デフォルトでは、赤に設定されています。色の変更は、カラー パレットをダブルクリックして行ないます。

[透過度]パラメーターでは、選択範囲のハイライトに使用する色の透過度を設定できます。



動く点線



塗りつぶし

- **ヒント パネル**: カーソルをパラメーター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**


- 
- 設定パネルの下
  - 非表示

- **【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オンの場合、パネルは常に表示されます。

**【環境設定】**ウィンドウでの変更内容を適用するには、**【OK】**をクリックします。

デフォルトの値に戻す場合は、**【既定値】**ボタンをクリックします。

## 印刷

AKVIS NatureArt 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 NatureArt での印刷オプション

設定パネルのパラメーターを調整します。

リストからプリンターを選択し、希望の解像度と部数を指定します。

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

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

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

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

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

ページ上のイメージをマウスで動かしたり、矢印キーを使って揃えたりできます。

**【枠】**を有効にし、枠の幅や色を指定できます。

色パレットをクリックして、**【背景色】**を変更できます。

**【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。



- **【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。

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




## 自然の効果: 雨

イメージに雨粒を追加する効果です。霧雨や土砂降りなど様々な雨の降り方を再現したり、パラメーターを少し変更して雪の効果（AKVIS Snowプリセット）を追加することもできます。






AKVIS NatureArt の雨の効果

効果は選択エリア内のみに適用されます。選択エリアの指定には、以下のいずれかのツールを使用します。

**選択ブラシ** : このツールを使って、効果を適用するエリアを指定（ハイライト）します。ツールのサイズを変更するには、イメージ ウィンドウ内を右クリックして表示されるポップアップ ウィンドウを利用します。

まっすぐな線を描くには、**Shift** キーを使用します。

**消しゴム** : このツールを使用して、選択エリアを取り消します。このツールのサイズは、ポップアップ ウィンドウで変更できます。

**塗りつぶし** : **選択ブラシ**  で囲まれた部分を塗りつぶします（広範囲を選択している場合に便利）。

 で範囲を指定していない場合、 をクリックしてイメージ全体を選択できます。

**ヒント:** 消しゴムモードで**塗りつぶし**を使う場合は、イメージ内の**すべての選択**を消去することができます。**Ctrl** キーを押しながら、クリックして選択します。

雨の効果のパラメーターは**設定パネル**で設定できます。

**密度** (設定可能範囲は 0-20): 雨粒の密度を設定するパラメーターです。値が低い場合は霧雨のようにまばらになります。値が高い場合、まさに「滝のような」雨になります。



密度 = 5



密度 = 15

**長さ** (設定可能範囲は 0-100): 雨粒の長さの程度を調整します。長さ制限としての役割も果たします。雨粒の長さは異なるかもしれませんが、指定の長さを超えることはありません。



長さ = 10



長さ = 40

**サイズ** (設定可能範囲は 0.10-10.00): このパラメーターは雨粒の大きさに影響します。**【長さ】** パラメーターを変更した場合、雨粒の長さだけ変更されますが、このパラメーターはすべての方向で雨粒の大きさを変更します。値が高いほど雨粒は大きくなります。



サイズ = 1



サイズ = 3

**角度** (設定可能範囲は 0-180): 雨粒の落ちる角度を調整し、風という更なる効果を生み出すことができます。値が 90 の場合、雨粒は垂直に落ちます (風なし)。値が 90 以下の場合、雨粒は左下に向かって斜めに雨が降ります (風が右から左)。値が 90 以上の場合、右下に向かって斜めに雨が降ります (風が左から右)。

**注意:** 窓から観察していると、風が雨の降り方に大きく影響する、つまり雨粒が窓ガラスに打ち付けられ、つぶれたり、引き伸ばされたりすることがわかります。同じことが空気中でも起きます。そのため、よりリアルな効果を得るには、雨粒の**角度**はもちろん、**長さ**も変える必要があります。**【角度】**パラメーターで指定した傾斜が大きいほど、風の力が強く、**【長さ】**パラメーターの影響も強くなります。

**ばらつき** (設定可能範囲は 0-90): **【角度】**パラメーターの設定に応じ、全体的な雨粒の落ち方のパターンからそれる度合いを調整します。値が 0 の場合、すべての雨粒は**【角度】**パラメーターの設定に従い、指定角度から方向がそれることはありません。高い値の場合、**【角度】**パラメーターで指定した方向からそれる度合いは高くなります。値が高いほど、雨粒のパターンの掘れ具合が大きく、変化のあるものになります。





角度 = 90  
長さ = 10



角度 = 60  
長さ = 15



角度 = 135  
長さ = 25

[散布度]パラメーターは 0 に設定されています。



散布度 = 0



散布度 = 15



散布度 = 35

[角度]パラメーターは 90 に設定されています。

**透過度** (設定可能範囲は 0-100): このパラメーターは雨粒の透明度に影響します。値が高いほど、雨粒の色が透明になり、背景がより透けて見えるようになります。



透過度 = 5%



透過度 = 40%





## 自然の効果: 太陽

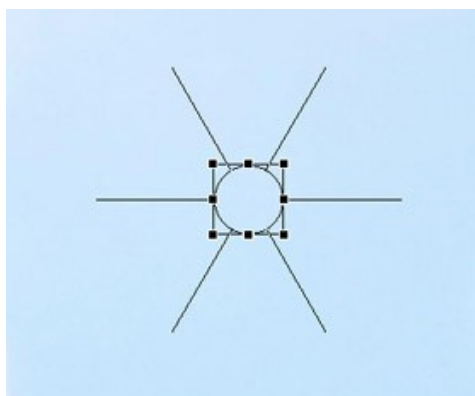
この効果では、もっとも重要な天体である太陽を1日の内の時間、季節、天気（明るさ、夏、冬、朝日、夕日など）に応じて再現します。設定を変更したり、AKVISのプリセットを使用したりして、**太陽を月に**（AKVIS Moon プリセット使用）、また **遠くの星**（AKVIS Star プリセット使用）に変えることもできます。



AKVIS NatureArt の太陽の効果

【処理前】タブにある**変形** ツール  を使って、太陽の位置、大きさ、光線の方向を指定します。

太陽は、図式的な円と円の輪郭から外に向かう直線が[光線]タブで指定した光線の数と同じだけ表示されます。  をクリックすると、イメージの端にマーカーが表示されます。



太陽の位置を変更するには、マーカー内にカーソルを移動させ、カーソルが両方向の矢印に変わったら、クリックしたまま移動させたい位置までドラッグします。イメージ内ならどこであってもダブルクリックすると、太陽を追加できます。

**注意:** 太陽を正しく配置し、最も現実的な結果を得るには、イメージ内の影の位置を考慮するといいでしょう。

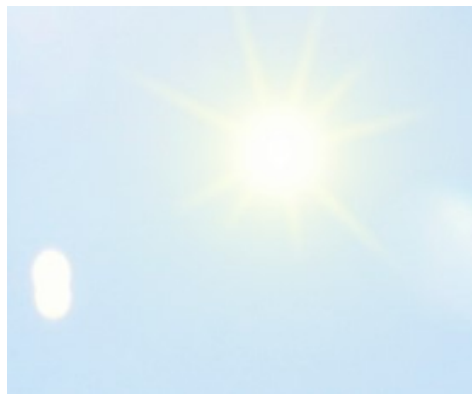


最初の位置



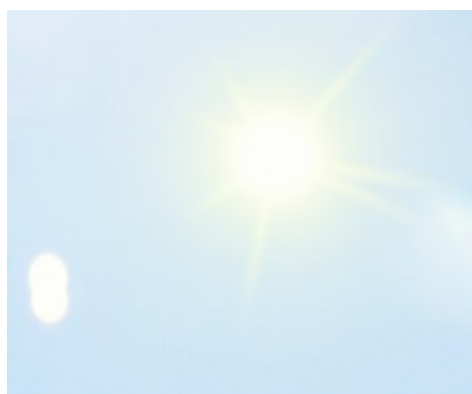
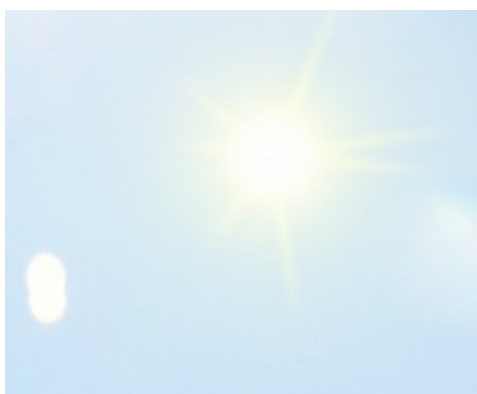
移動後の位置

太陽の大きさを変更するには、マーカー内にカーソルを移動させ、カーソルが両方向の矢印に変わったら、クリックしたままドラッグして大きさを調整します。



太陽の大きさを変更

太陽光線は回転させることができます。回転させるには、カーソルが円形の両方向の矢印に変わったら、クリックしたままドラッグして希望の位置に移動させます。



太陽光線の位置を回転

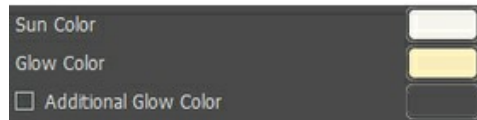
次に効果の設定を行います。

**太陽**の効果のパラメーターは**設定パネル**で設定できます。設定パネルには、[太陽]と[光線]の2種類のタブがあります。

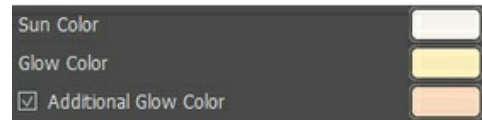
#### [太陽]タブ:

**色の使用:** 変更可能な色の種類は、**色 (太陽)**、**色 (グロー)**、必要に応じて **予備色 (グロー)** の3種類があります。通常は2色で十分ですが、まれなケースやさらに色が必要な朝日や夕日の場合は予備色も使用します。

カラーパレットをクリックし、標準の[色の選択]ダイアログから色を選択してください。

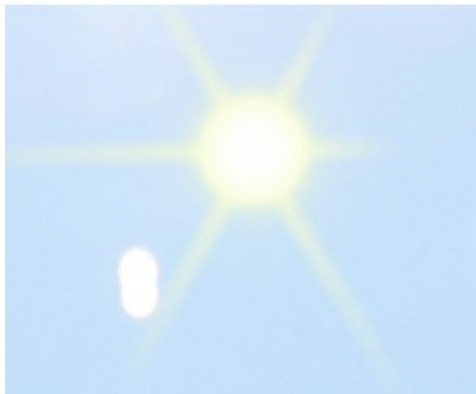


色 (太陽): 白、色 (グロー): 黄色  
予備色 (色): 無効

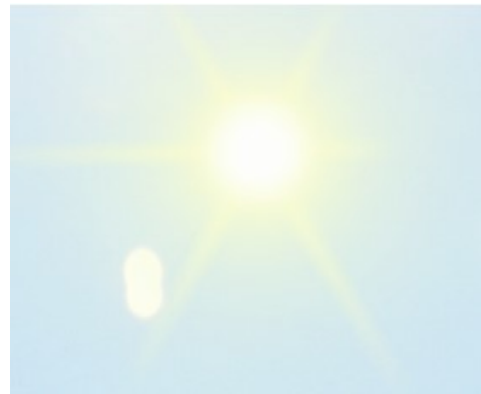


色 (太陽): 白、色 (グロー): 黄色  
予備色 (色): オレンジ

**パワー** (設定可能範囲は 0.30-1.00): 太陽の輝きと強度を調整します。値が高いと、輝きが増し、グローも広範囲になります。

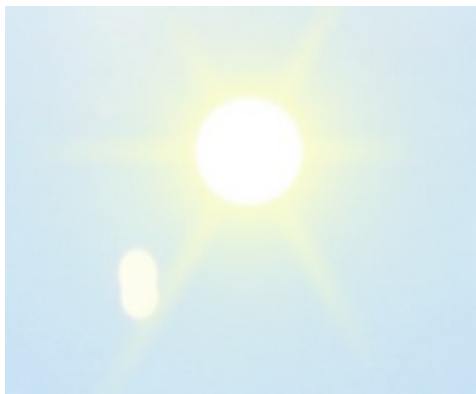


パワー = 0,50

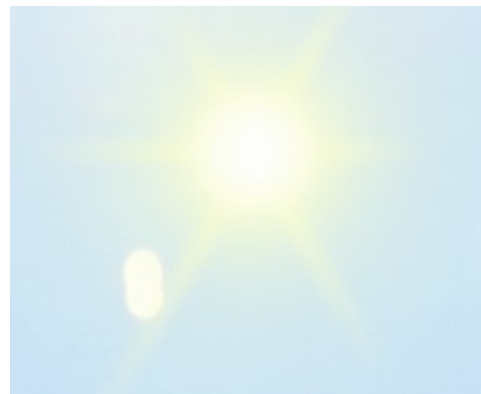


パワー = 0,85

**滑らかさ** (設定可能範囲は 0-25): 太陽の色とグローの間の遷移の滑らかさを調整します。値が高いほど2つの色の間の遷移は滑らかになります。



滑らかさ = 2



滑らかさ = 20

#### [光線]タブ:

**[光線を有効にする]チェックボックス:** デフォルト設定で有効に設定されており、光線は以下に記載されるパラメーターの設定に応じて生成されます。光線が不要な場合は無効にします。無効にすると、タブ内のパラメーターはすべてグレー表示され、変更できません。



[光線を有効にする]チェックボックスがオフ

**[ランダム分布] チェックボックス:** このチェックボックスが有効な場合、光線はランダムな分布になります。一方、チェックボックスが無効の場合は、左右対称になるよう（光線間の距離が均等）分布されます。



[ランダム分布]チェックボックスがオフ

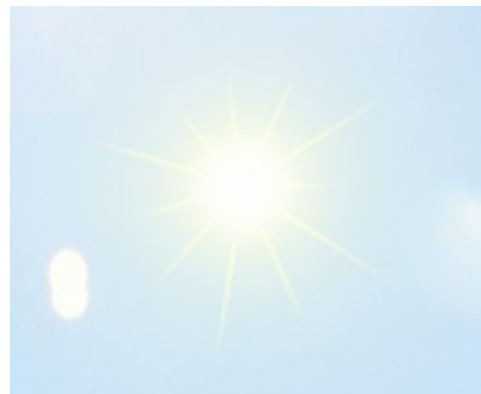


[ランダム分布]チェックボックスがオン

**数**（設定可能範囲は 1-100）: このパラメーターは、光線の数进行调整します。

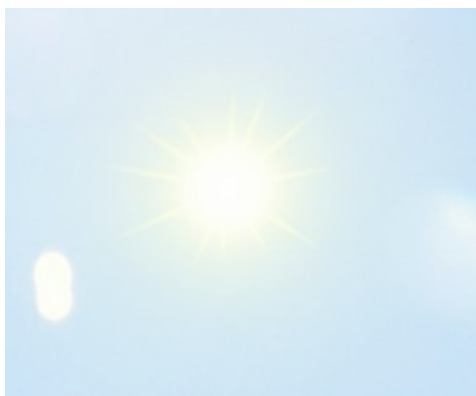


数 = 5



数 = 11

**最大長**（設定可能範囲は 0-200）: このパラメーターは、光線がどこまで広がるか进行调整し、光線の長さを制限します。光線の長さはまちまちですが、指定した長さを超えることはありません。



最大長 = 20



最大長 = 100

**滑らかさ**（設定可能範囲は 1-100）: 光線の外側の輪郭（境界部分）の鮮明度を変更します。値が高いほど、境界部分は滑らかになり、ぼかしが強くなります。





滑らかさ = 1



滑らかさ = 95

**幅** (設定可能範囲は 1-100): パラメーターは、光線の幅と明るさを設定します。

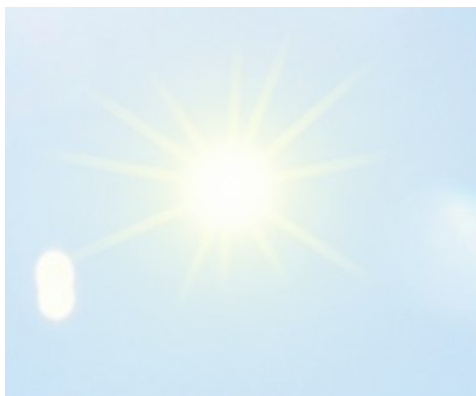


幅 = 25

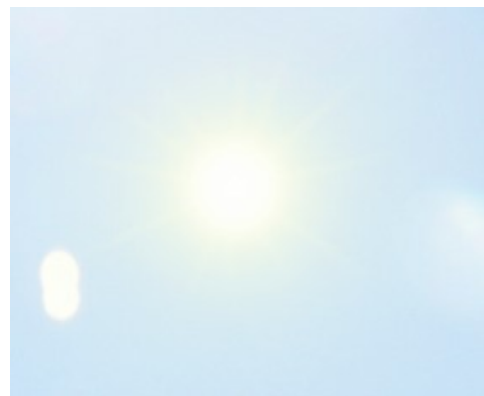


幅 = 60

**透過度** (設定可能範囲は 0-99%): このパラメーターは、光線の透明度を調整します。値が高いほど、光線の色が透明になり、背景がより透けて見えるようになります。実際の状況により近づけるには、値を高く設定することをお勧めします。



透過度 = 30%




透過度 = 80%

## 自然の効果: 水

この効果は、イメージに水域を追加する場合などに使用します。



AKVIS NatureArt の水の効果

パラメーターの調節を行う前に、**移動ツール**  を使って水平線の高さ（位置）を設定します。



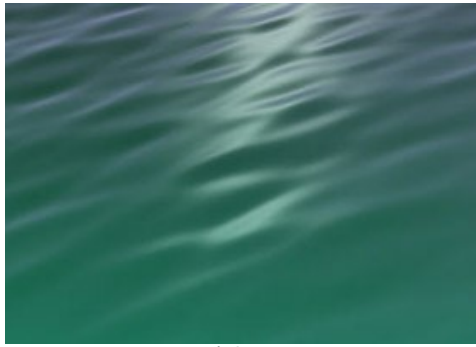
水平線の指定

水平線より下に水域が適用され、水平線より上はイメージがそのまま残ります。水平線は、自由に希望の位置まで上下に移動できます。

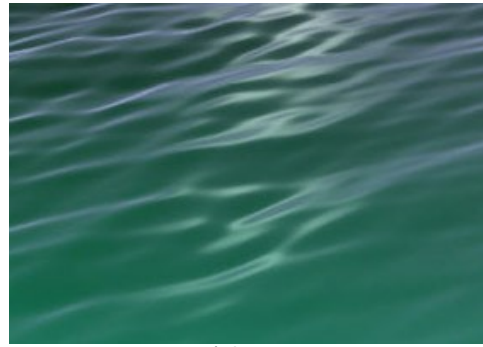
水の効果のパラメーターを調節します。この効果には、[波]と[グレア]の 2つのタブがあります。

**[波]タブ:** このタブには、水の基本的な特徴を定義するためのパラメーターが含まれています。

**密度**（設定可能範囲は 0-20）：一定エリア内に含まれる通常のサイズの波の数を指定できます。値が高いほど、波の密集度が高まり、波の個数自体も増えます。



密度 = 5

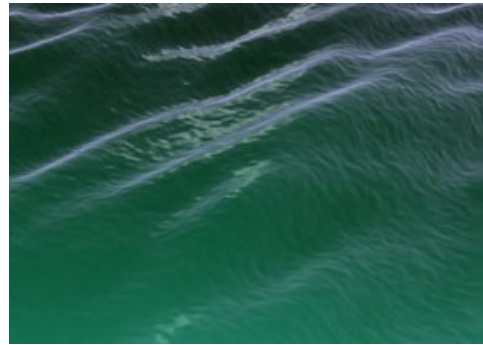


密度 = 15

**高さ** (設定可能範囲は 1-100): 波の縦方向のサイズを指定します。値が高いほど波も高くなります。

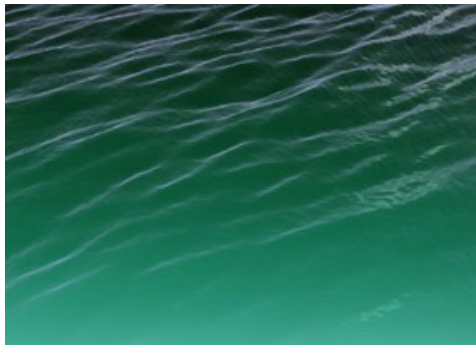


高さ = 20



高さ = 40

**長さ** (設定可能範囲は 1-100): 波の横方向のサイズを指定します。値が高いほど横幅の長い波になります。

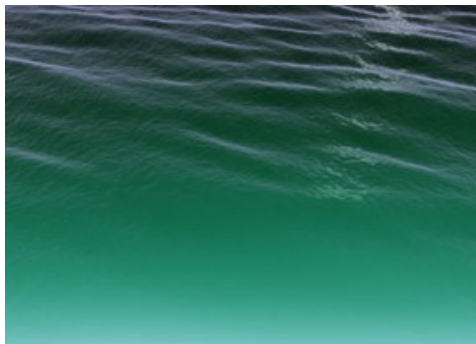


長さ = 40

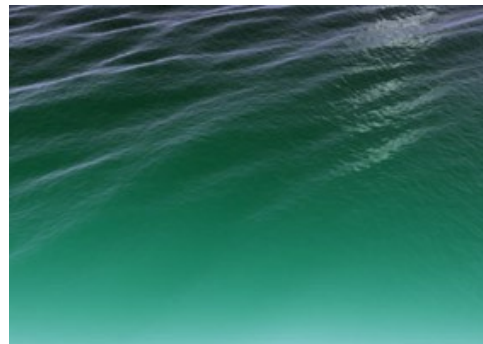


長さ = 70

**方向** (設定可能範囲は 0-180): このパラメーターでは、波の流れる方向を指定します。値が 0 の場合、水面に対して波が垂直になります。値を上げると、波の方向は時計回りに変化します。



方向 = 60



方向 = 120

**散布度** (設定可能範囲は 0-90): このパラメーターでは、それぞれの波の流れる方向に違いを生じさせるかどうかを指定します。値が 0 の場合、すべての波は同じ方向に波打ちます。値が上がると、[方向]パラメーターで指定した方向からそれる波が生じます。値が高いほどにそれる波の数は多くなります。



散布度 = 20

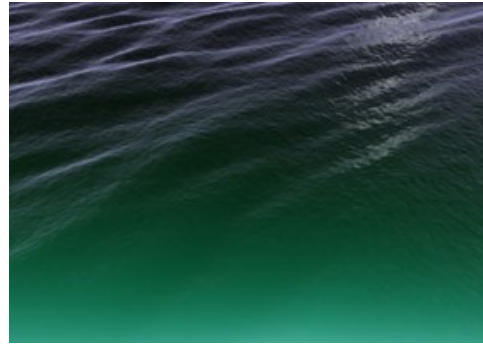


散布度 = 80

**深さ** (設定可能範囲は 0-100): 水深を水面から見える色によって調整します。値が高いほど、水深が深く、色が濃くなります。



深さ = 20

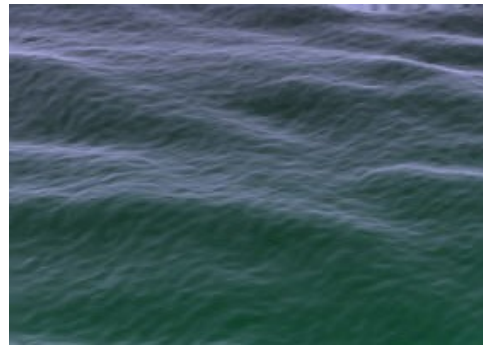


深さ = 60

**小さな波** (設定可能範囲は 0-100): 波に追加で浮き彫り状の溝のような効果を追加し、見え方に影響を与えます。値が高いほど、波がよりうねりを上げ、凹凸のあるように見えます。



小さな波 = 0



小さな波 = 30

**色**: このパラメーターは、水の色を変更することができるので、水域の種類に応じて適切な色を選択してください。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。



水の色を変更

**[グレア]タブ**: 元の写真に光源がある場合、水域を追加すると、水面に光が反射してグレアが生じるはずですが。次のパラメーターは太陽グレアの特徴設定に使用します。

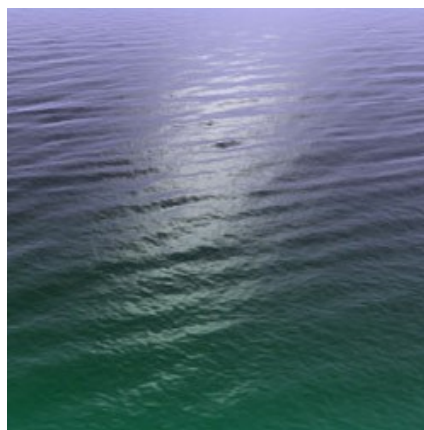
**明るさ** (設定可能範囲は 0-99): このパラメーターでは、太陽のグレアの明るさも調整できます。値が高いほど水面のグレアは明るくなります。

**注意**: 値が 0 の場合、グレアは表示されません。





明るさ = 50



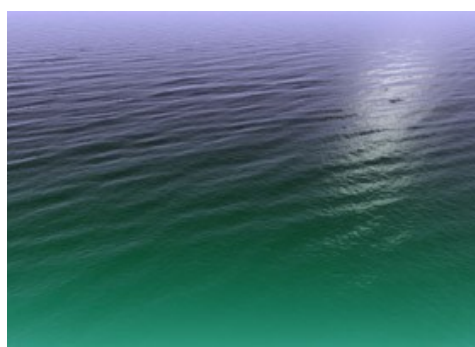
明るさ = 90

次のパラメーターは水上のグレアの位置に影響します。

**移動（左右）**（設定可能範囲は 0-180）：グレアの位置を左右に移動させることができます。値が 90 の場合、太陽が画像の真ん中にある状態のグレアが生成されます。値が 90 以上の場合は太陽が画像の右上に、90 以下の場合は太陽が画像の左上にあるようにグレアが生成されます。

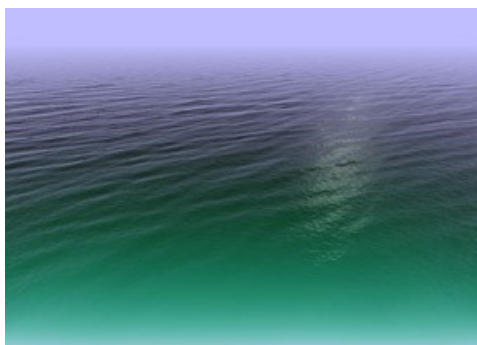


移動（左右）= 70

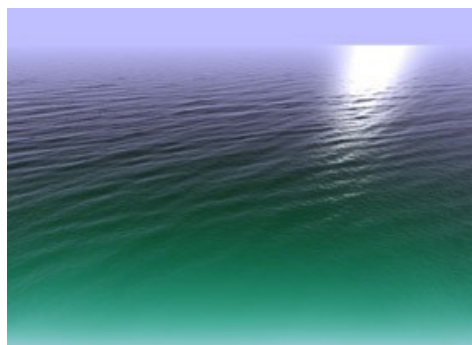


移動（左右）= 110

**移動（上下）**（設定可能範囲は 0-90）：グレアの位置を上下に移動させることができます。値が高いほど、グレアまでの距離が遠く、撮影位置に対して高い位置になります。



移動（上下）= 75



移動（上下）= 85

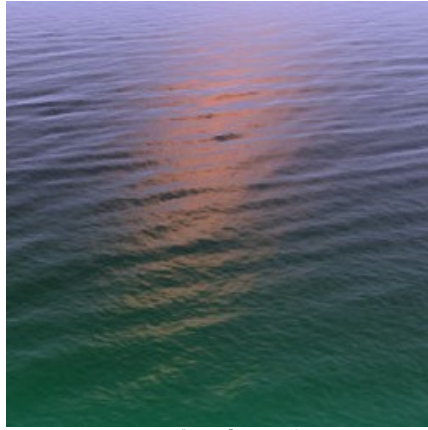
**注意：**これらのパラメーターは、グレアの [明るさ] が 0 に設定されていない限り機能します。

グレアを追加する場合、照明の他、撮影時刻を考慮すると良いでしょう。誰もが知るように、朝夕の太陽は日中よりも低い位置にあります。

そのため、日中に撮影した写真のグレアはカメラ寄りの手前になるので、[移動（上下）]の値を低く設定し、朝夕に撮影した写真のグレアは水平線寄りの奥になるので、[移動（上下）]の値を高く設定します。

[移動（左右）]も同じように、元の写真の光源の位置に応じて値を調整します。

**色：** このパラメーターでは、グレアの色を指定します。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。



オレンジ色のグレアを選択

## 自然の効果: 稲妻

この効果は、イメージに様々な大きさと数の稲妻を追加することができます。


一般的に、稲妻は雷雨の時に見られるものです。多くの場合、忘れられない光のショーを上空で繰り広げることになります。美しいと同時に破壊的でもあるこの自然現象は、なんと素晴らしいのでしょう。


昔、人々は雷や稲妻が神のご意思の表われ、神からの天罰の兆候としてみていました。18世紀に入ってから、稲妻が大気中の放電に起因するもので、放電の際に、稲光と雷音を伴うことが証明されました。稲妻にも様々な種類がありますが、私たちが見るものは、一筋または又状（枝分かれしている）稲妻がほとんどです。



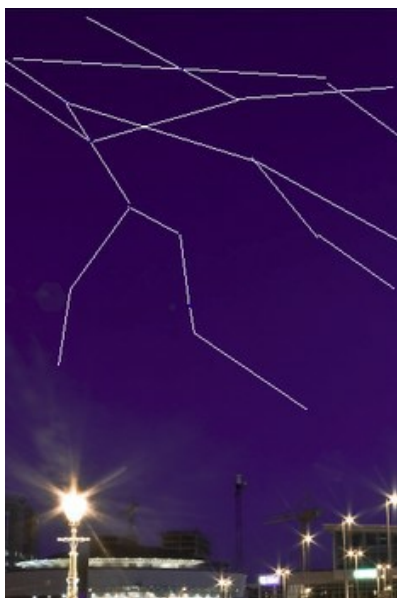
AKVIS NatureArt の稲妻の効果

効果を適用する前に、図式的に稲妻を追加する部分に骨格となる線を描く必要があります。[処理前]タブで以下のツールを使って行います。

**方向** : このツールでラインを描いて処理を実行すると、稲妻が表示されます。ラインを描くには、イメージをクリックしたまま、希望する方向へドラッグします。

**消しゴム** : このツールを使って不要な稲妻の線を削除します。ツールの範囲内に開始点が含まれるすべての稲妻が削除されます。範囲はツールのサイズによって異なります。消しゴムツールのサイズ変更は、イメージ内を右クリックして表示されるウィンドウでいつでも変更できます。

**設定パネル**の[プリセット (ラインセット)]ドロップダウンリストには、プログラムに内蔵されている稲妻のレイアウトがあり、すぐに使用できます。サンプルを編集すると、名前が[カスタム]に変更されます。画像からすべての線を削除するには、[全てクリア]を選択します。



方向ラインの描画

稲妻の設定に直接関わるパラメーターを調整します。設定は、画像内のすべての稲妻に適用されます。異なる効果で稲妻を描画する場合は、一旦効果を適用した後に効果を再度設定します。

#### 中心線:

**太さ** (設定可能範囲は 1-100): 稲妻を生成するためのラインの太さを調整します。値が高いほどラインは太く、明るくなります。



太さ = 30



太さ = 80

**湾曲** (設定可能範囲は 0-100): 稲妻が直線ではなく曲線として描かれます。このパラメーターは稲妻の主要なラインの湾曲度合いを調節します。値が高いほど稲妻の間の湾曲度合いも高くなります。



湾曲 = 15



湾曲 = 75

**色**: このパラメーターを使って、稲妻の色を変更します。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。



稲妻の色を変更

**【明るさ】 チェックボックス**: オフにすると、カラーパレットで選択した色のみを使用して描かれます。オプションを有効にすると、稲妻は背景色になじむため、より明るくなり、見事ともいえる光り輝く効果が得られます。





[明るさ]オプション無効



[明るさ]オプション有効

### 分岐部分:

**分岐** (設定可能範囲は 1-100): 稲妻の分岐 (どれほど枝分かれするか) の割合を指定します。値が高いほど、中心線からの分岐が多くなります。



分岐 = 5



分岐 = 80

**分岐の湾曲** (設定可能範囲は 0-100): 稲妻の分岐部分の湾曲度合いを指定します。値が高い場合、分岐部分のねじれ (湾曲) が大きくなります。

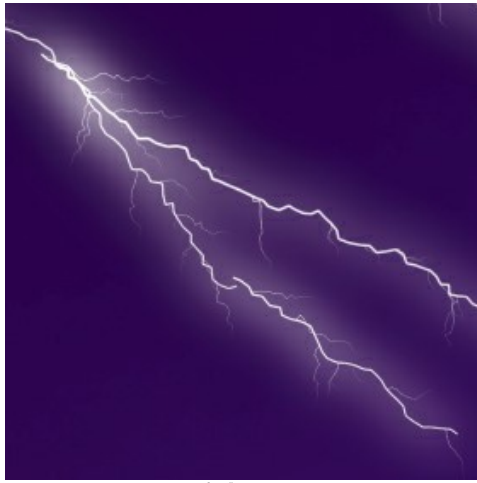


分岐の湾曲率 = 15



分岐の湾曲率 = 65

**広がり** (設定可能範囲は 1-100): 稲妻の光の広がりをコントロールします。値が高いほど枝分かれした稲妻の光の広がりは大きく、稲妻の占める範囲が大きくなります。



広がり = 20



広がり = 80

**輝き:**

**強度** (設定可能範囲は 0-40): グローの明るさを調整します。値が高いほどグローの輝きは増します。値が 0 の場合は、グローはありません。



グロー = 10



グロー = 35

**散布度** (設定可能範囲は 0-40): 低い値では、輝きがメインのラインの周辺のみにとどまります。高い値の場合、さらに広い範囲に輝きが拡散します。高い値の場合は、コントラストが低くなります。



散布度 = 10



散布度 = 25

**色:** 輝き (グロー) の色は、[色の選択]ダイアログで変更します。カラーパレットをクリックし、任意の色を新たに選択します。デフォルト設定では、色は選択されておらず、稲妻の中心線と同じ色になるよう設定されています。色をリセットするには、カラーパレットを右クリックします。



輝き（グロー）の色を変更

**【明るさ】 チェックボックス:** オプションの無効にした場合、輝き（グロー）の描画には選択色の1色のみが使われます。オプションを有効にすると、輝き（グロー）は背景色になじむため、より明るくなり、見事ともいえる光り輝く効果が得られます。

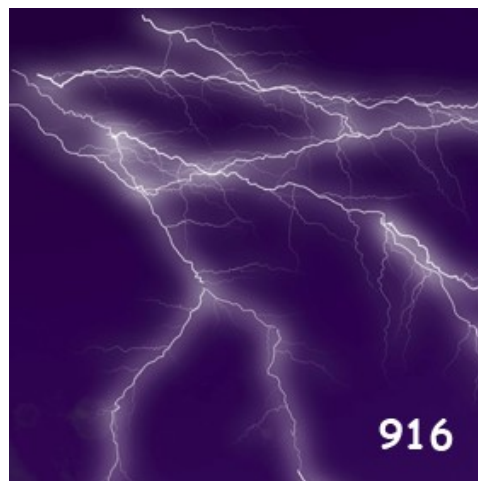


[明るさ]オプション無効



[明るさ]オプション有効

**乱数初期値:** 稲妻の形を定義する乱数発生器の最初の数値を意味します。



様々な稲妻のバージョンを作成




## 自然の効果: 雲

イメージに雲を追加する効果です。






AKVIS NatureArt の雲の効果

効果は選択エリア内のみに適用されます。選択エリアの指定には、以下のいずれかのツールを使用します。

**選択ブラシ** : このツールを使って、効果を適用するエリアを指定（ハイライト）します。ツールのサイズを変更するには、イメージ ウィンドウ内を右クリックして表示されるポップアップ ウィンドウを利用します。

まっすぐな線を描くには、**Shift** キーを使用します。

**消しゴム** : このツールを使用して、選択エリアを取り消します。このツールのサイズは、ポップアップ ウィンドウで変更できます。

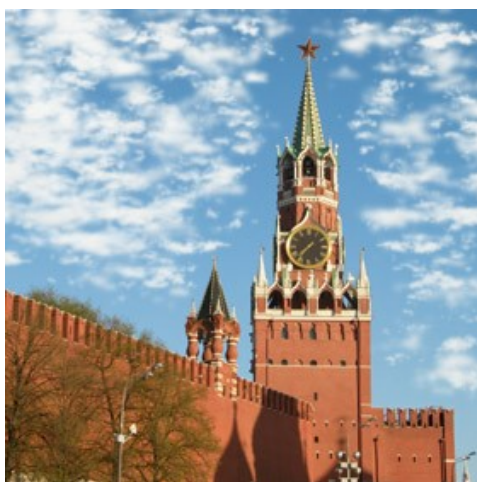
**塗りつぶし** : **選択ブラシ**  で囲まれた部分を塗りつぶします（広範囲を選択している場合に便利）。

 で範囲を指定していない場合、 をクリックしてイメージ全体を選択できます。

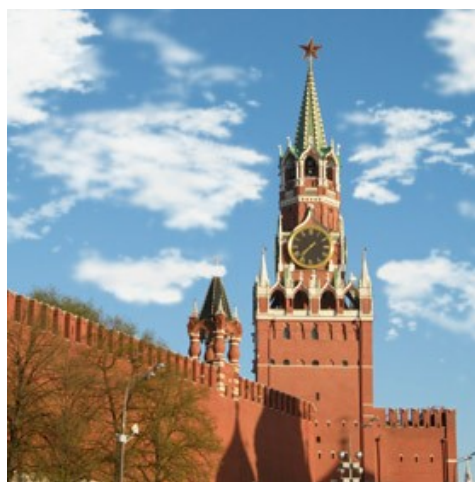
**ヒント:** 消しゴムモードで**塗りつぶし**を使う場合は、イメージ内の**すべての選択**を消去することができます。**Ctrl** キーを押しながら、クリックして選択します。

雲の効果のパラメーターは**設定パネル**で設定できます。

**サイズ** (設定可能範囲は1-100): 1つの雲の大きさを指定するパラメーターです。値が大きいほど1つの雲の大きさが大きくなります。



サイズ = 20

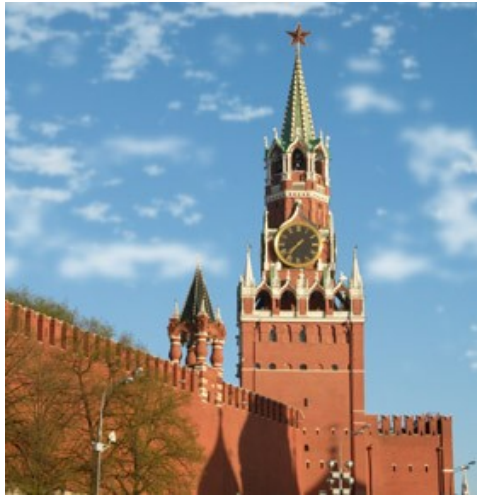


サイズ = 60

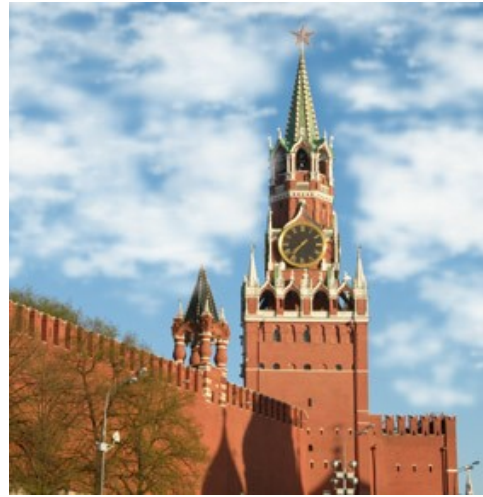
**雲の量** (設定可能範囲は 1-20): 曇り度合い（空全体に対する雲の割合）を設定するパラメーターです。値が高いほどイメージ内の雲の割合が高くなります。



す。



雲の量 = 2

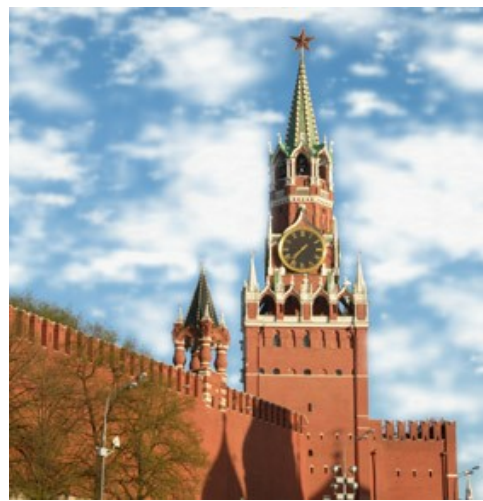


雲の量 = 7

**濃度** (設定可能範囲は 1-100): 雲の密度を調整するパラメーターです。値が高いほど、密度の濃い、明るい雲のように見えます。

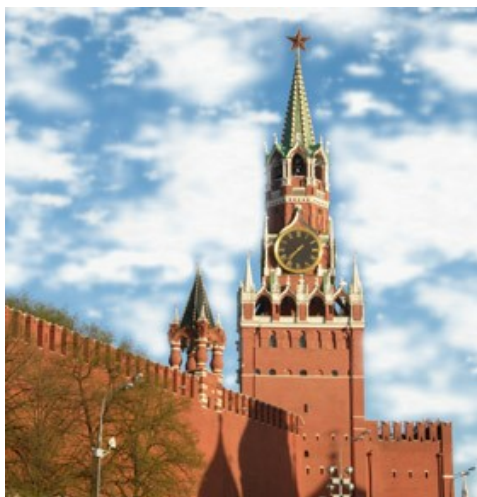


密度 = 10

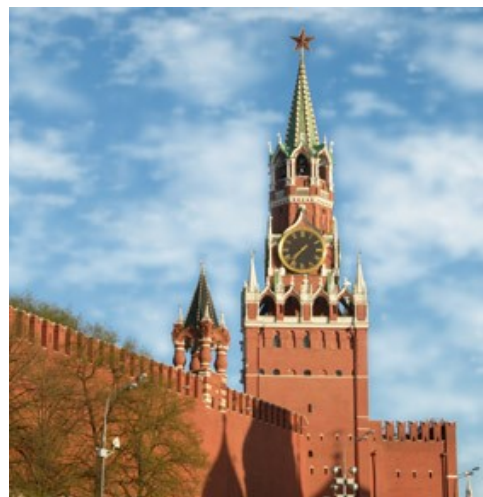


密度 = 70

**透過度** (設定可能範囲は 0-100): 雲の透過度を指定するパラメーターです。値が高いほど、雲の色は薄く、より多くのものが透けて見えます。



透過度 = 30%

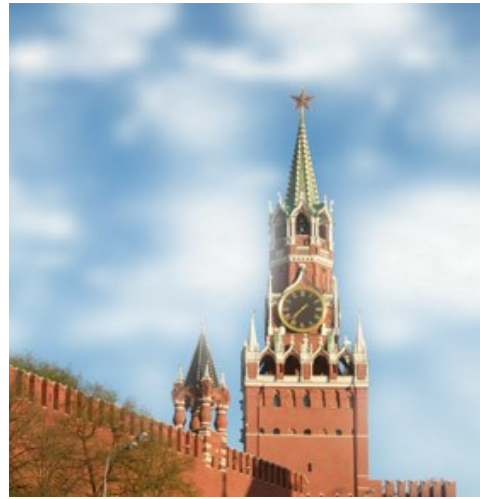


透過度 = 70%

**滑らかさ** (設定可能範囲は 0-50): このパラメーターは、雲の輪郭の鮮明度に影響します。設定を変更すると、隣り合うピクセルとのコントラストを調整し、雲の形をより際立たせるか、ぼかすことができます。高い値では、雲にぼかしがかかり、もやのように見えます。



滑らかさ = 10



滑らかさ = 40

**境界**（設定可能範囲は 0-30）： 指定した境界部分にのみ影響します。最小値に設定すると、選択境界が雲の生成を終了する明確な決定要因になります。選択エリア内以外の雲は、境界線で長さに関係なくすべて切り落とされます。値を上げていくと、雲の生成が終了する位置が選択エリアの境界から内側に移動します。雲は選択エリアの境界に達することはありませんが、その手前で雲は途切れます。

低い値での設定が有効なのは、自分と空の間になんらかの物体がある場合、つまり窓や岩石のアーチ、もしくは人が手前に写っている場合などです。

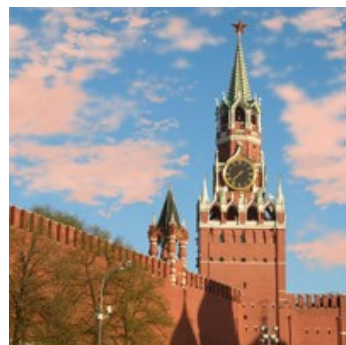
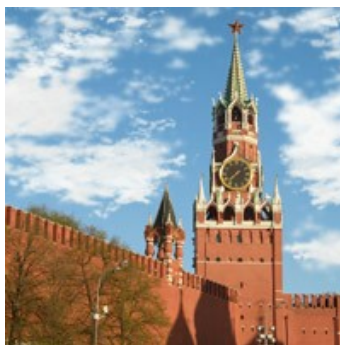
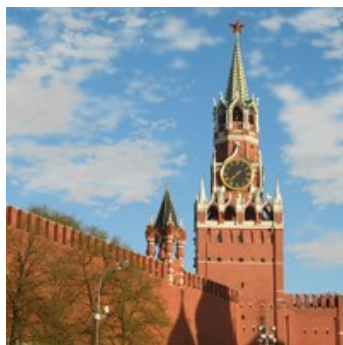


境界 = 2



境界 = 20

**色**： このパラメーターを使って、雲の色を変更します。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。



雲の色を変更




## 自然の効果: 霜

この効果を使用して、画像に霜の結晶を追加することができます。自然界では、凍る様な天候の時、長くて細い物体の上に霜が現れます。これにより、現実とは思えないような幻想的な外観となります。この美しさをデジタル写真に簡単に追加できます。






凍ったまつ毛

効果は選択エリア内のみに適用されます。選択エリアの指定には、以下のいずれかのツールを使用します。

**選択ブラシ** : このツールを使って、効果を適用するエリアを指定（ハイライト）します。ツールのサイズを変更するには、イメージ ウィンドウ内を右クリックして表示されるポップアップ ウィンドウを利用します。

まっすぐな線を描くには、**Shift** キーを使用します。

**消しゴム** : このツールを使用して、選択エリアを取り消します。このツールのサイズは、ポップアップ ウィンドウで変更できます。

**塗りつぶし** : **選択ブラシ**  で囲まれた部分を塗りつぶします（広範囲を選択している場合に便利）。

 で範囲を指定していない場合、 をクリックしてイメージ全体を選択できます。

**ヒント:** 消しゴムモードで**塗りつぶし**を使う場合は、イメージ内の**すべての選択**を消去することができます。**Ctrl** キーを押しながら、クリックして選択します。

効果パラメーターは**設定パネル**で設定できます。

**【パターン】**に分類されているパラメーターは、霜を形成するパターン（模様や形）を設定します。

**拡張**（設定可能範囲は 0-100）: 選択範囲を超えて、どこまで効果が影響するかを指定します。



拡張 = 20



拡張 = 70

**密度** (設定可能範囲は 0-100): 選択範囲内のパターンの密度を指定します。パラメーターの値が大きいほど、霜の結晶の密度が高く、濃くなります。



密度 = 15



密度 = 90

**分岐** (設定可能範囲は 1-100): 選択範囲内での分岐 (枝分かれ) の強度を指定します。値が高いほど、つまり分岐の数や長さが増えて複雑になります。



分岐 = 5



分岐 = 88

**【氷片】**に分類されているパラメーターは、氷の結晶の形などに影響することなく、氷の見た目にのみ影響します。

**フリージング** (設定可能範囲は 0-100): 氷の結晶の凍結度合いを設定するパラメーターです。低い値では、霜は周辺部分に行くにつれて薄く割れやすくなります。最大値では霜が均質になり、氷の結晶がぎっしりと詰まった硬い霜になります。



フリージング = 0



フリージング = 100

**透過度** (設定可能範囲は 0-100): 背景色との関わりにおいて氷の透過度を変化させることができます。最小値では、霜が完全に不透明になり、値が高くなるほどに背景が透き通って見えるようになります。100% の時に霜は透明な氷の層になります。





透過度 = 0



透過度 = 75

**影** (設定可能値は 0-100): 霜の境界部分に影を追加することにより、深さと透明度が増します。値が 0 の場合は影は生成されません。値が大きいほど霜の周囲に影より引き立つ形で生成されます。



影 = 0



影 = 100

**均一性** (設定可能範囲は 0-100): 霜の生成に使用する元々の色の影の範囲を指定します。値が高いほど、霜の色の均一性は高くなります。



均一性 = 10



均一性 = 90

**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。



白




薄紫

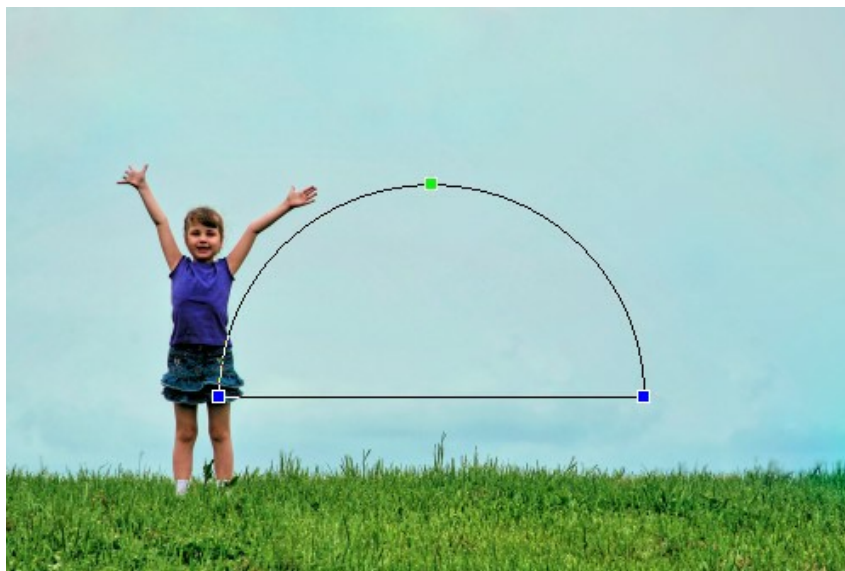
## 自然の効果: 虹



虹は誰もが目を引かれる素晴らしい自然現象の1つです。太陽を背にして、太陽と雨粒の間に立った場合に、空いっぱいに広がる大きくて色鮮やかな弧を見ることができます。これは、雨粒と太陽光の屈折と反射によって繰り広げられる現象です。虹の色の順番はいつも同じで、赤から紫の順（外側から）になっており、内側に行くに従って薄く淡い色になっています。水面の上や噴水で発生する霧状の水滴によっても、虹が現れます。



AKVIS NatureArt の虹効果

虹の形、大きさ、場所の設定は、**変形ツール**  を有効にした場合に表示される半円の枠を使って行います。




枠には 3箇所のコントロールポイントがあり、それぞれで虹の弧の高さやカーブの角度などを調整できます。コントロールポイントの1つにカーソルがあると、 が表示され、弧を時計回りまたは反時計回りに回転させます。カーソルを半円の枠の中に移動させた場合、 が表示され、虹をある方向に少しずつ移動させることができます。






虹の形を変更

**除外領域ツール**  は、効果を適用しない部分を指定するときに使用します。指定した領域は、効果を適用しない元の状態が維持されます。虹の一部を隠すことができ、例えば、何かが虹の前に立っているような場合にこのツールを使って編集します。

このツールに関して以下のパラメーターを設定できます。

- **サイズ** (設定可能範囲は 1-500): ツールの直径を設定できます。
- **硬さ** (設定可能範囲は 0-100%): ツールのエッジ部分の鮮明度を調整します。値が低いほど、ツールのエッジ部分はぼかしがかかったものになります。
- **強度** (設定可能範囲は 1-100%): ツールがどれほど虹に影響を与えるかを設定できます。

**消しゴム ツール**  を使って除外ツールで指定した領域を編集できます。



虹が前面



除外領域



虹が背面

**ヒント:** この効果は、元の状態に領域をリストアする履歴ブラシ  を使っても得られます。

この効果のパラメーターは**設定パネル**で設定できます。

**幅** (設定可能範囲は 3-300): 弧の幅を設定できます。



幅 = 20



幅 = 100

**透過度** (設定可能範囲は 0-100): 背景色との関わりにおいて虹の透過度を変化させることができます。値が高いほど、虹は薄くなります。



透過度 = 30



透過度 = 90

**[色の反転]チェックボックス**: チェックボックスがオンの場合、虹の色の順番が反転します。



通常の色  
の順番  
(チェックボックスがオフの場合)



反転した色  
の順番  
(チェックボックスがオンの場合)



**霧虹:** チェックボックスを有効にすると、白い虹を作成するための幾つかのパラメーターがアクティブになります。白虹は、通常の虹より小さな水滴に太陽光が反射してできる虹で、全体的に白っぽくなります。このような気象現象のことを霧虹と呼びます。霧虹の効果は、ノイズを追加することで作り出しています。



虹



霧虹

霧虹の効果に関して以下のパラメーターを設定できます。

**ノイズのサイズ** (設定可能範囲は 1-40): ノイズの点の大きさを設定できます。



ノイズのサイズ = 5



ノイズのサイズ = 35

**ノイズの強度** (設定可能範囲は 0-50): ノイズをどの程度適用するか (強度や濃さ) を設定できます。値が 0 の場合、ノイズは適用されません。



ノイズの強度 = 0



ノイズの強度 = 40

**着色** (設定可能範囲は 0-20): 霧虹にほのかな着色を施すことができます。値が 0 の場合、着色のない白い虹になります。



着色 = 0

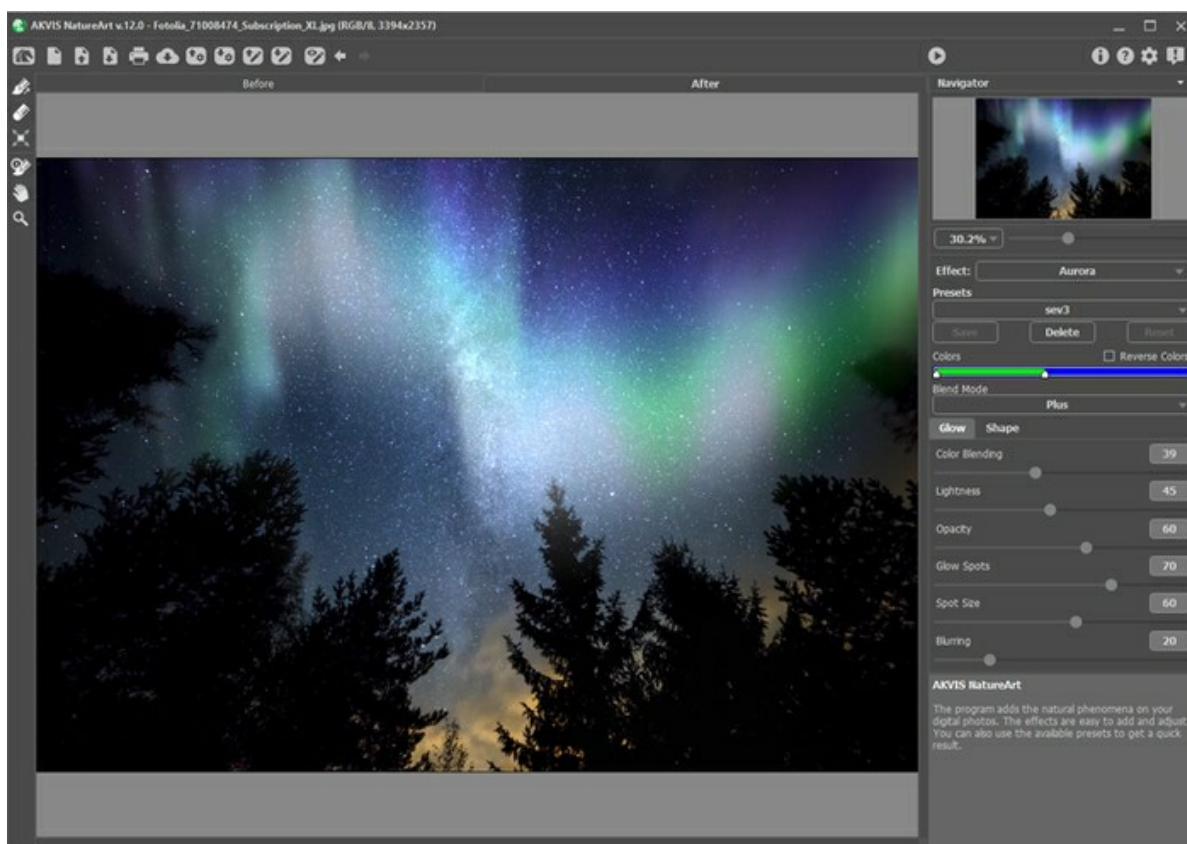


着色 = 15

## 自然の効果: オーロラ




オーロラ極光は、大気中の発光です。昔は、寒色系のきらめき（炎）は、天からの声、また神々の火の舞が北の空で行われていると考えられていました。オーロラのきれいな光は、太陽風と地球の磁場に関連して発生するということが、科学で解明されています。

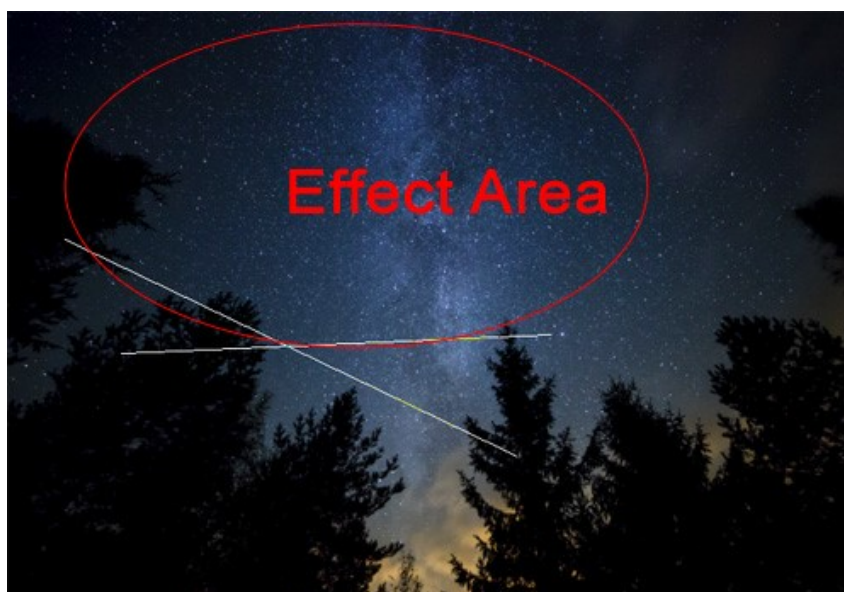
縞模様、帯状、弧状、コロナ状等、オーロラの見え方は様々です。頭上に広がる色のカーテンのような大気中の現象は、東西に何千キロにもわたって出現することもあります。たいていの場合、オーロラの下部の境界は鮮明ですが、上部はぼかしが掛かっています。このように豊富な色スペクトラムで光り輝き、めまぐるしく変化し続ける素晴らしい光景は、私たちを楽しませてくれます。



AKVIS NatureArt のオーロラ効果

効果の位置を定義する際に使用するツール:

- 方向** : オーロラが一番低い部分となるベースラインを1本以上描画します。線の移動や回転により、効果の位置を変更する場合は、**変形** ツール  を使用します。
- 消しゴム** : 線上をクリックすることで、その線全体を削除することができます。ツールのサイズを変更する場合は、画像を右クリックして表示されるポップアップウィンドウを利用します。



基本となる線と効果領域

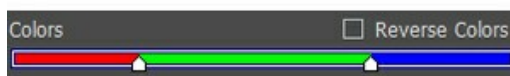
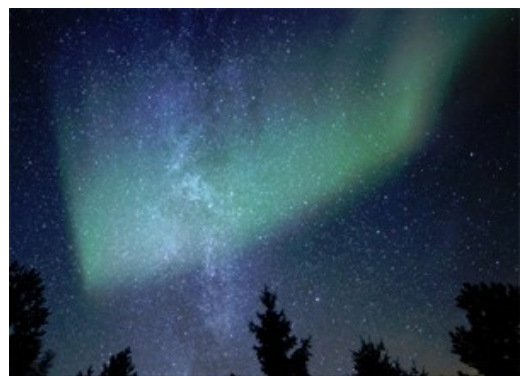
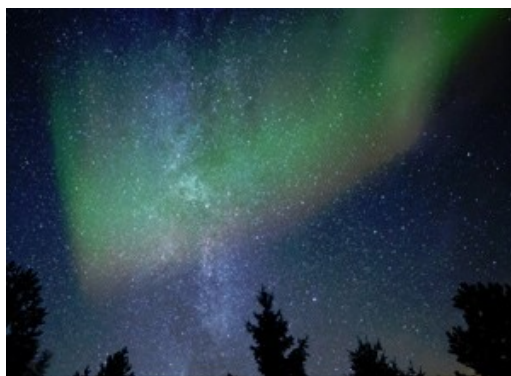




様々な形状のオーロラ (変形 = 45)

設定パネルのパラメーターを調整します。

色: 2つのスライダーを使って、オーロラの色を指定します。左端の色がオーロラの下部の色になり、右端の色がオーロラの上部の色になります。



赤、緑、青のオーロラ



緑と青のオーロラ

**[色を反転]チェックボックス:** チェックボックスをオンにすると、色の順番が反転します。



通常の色の順番



反転した色の順番

**ブレンドモード:** ドロップダウン リストから、画像と効果をどの程度ブレンドさせるか、使用するメソッドを選択します。10種類のモードが用意されています。



通常モード



加算モード

#### [グロー] タブ:

**色混合** (設定可能範囲は 0-100): 色混合のレベルを調整します。値が低いと、それぞれの色ははっきりと区別されます。一方、値が高いと、色が混じり合い、より滑らかな色の遷移が見られます。

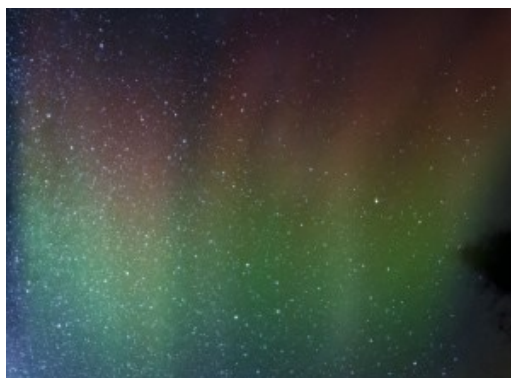


色混合 = 7

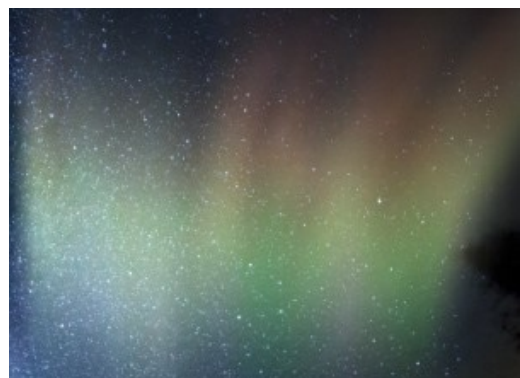


色混合 = 90

**明るさ** (設定可能範囲は 0-100): 明るいトーンにする箇所数を指定します。



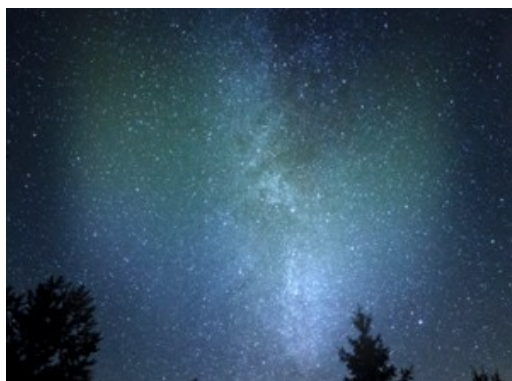
明るさ = 0



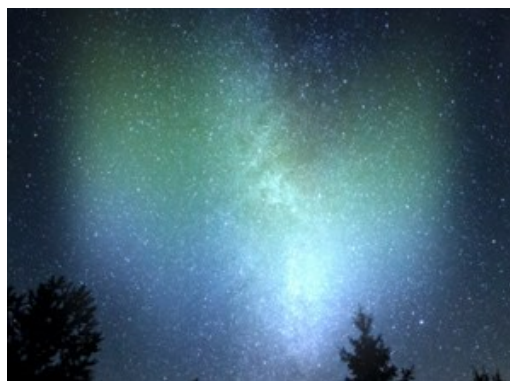
明るさ = 90

**不透明度** (設定可能範囲は 0-100): オーロラの透過度を指定し、背景がどの程度見えるかを指定します。値が100の場合は、オーロラが不透明になります。値を下げるとオーロラが薄く、弱くなります。



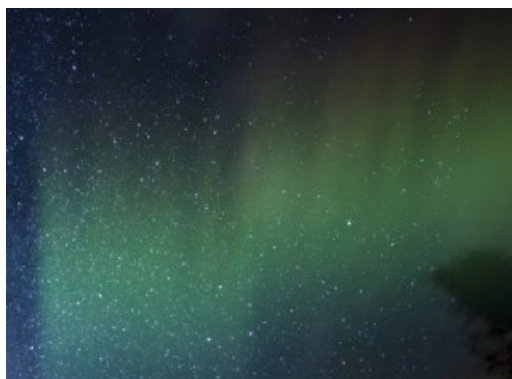


不透明度 = 40

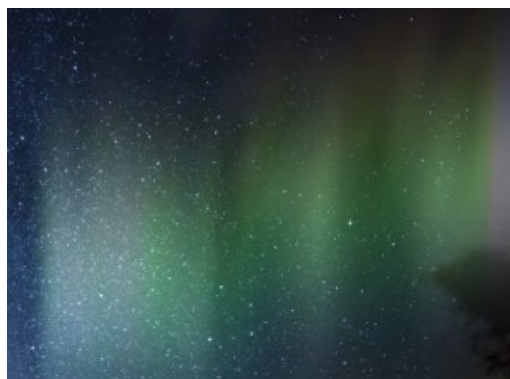


不透明度 = 75

**グロースポット** (設定可能範囲は 0-100): 色の帯の明るさをそれぞれ調整し、明るい部分と暗い部分を作り出します。値が低いと、色はより均一に見えます。



グロースポット = 0



グロースポット = 90

**点のサイズ** (設定可能範囲: 10-100): グローの明るい部分 (スポット) のサイズを変更します。



点のサイズ = 25



点のサイズ = 60

**ぼかし** (設定可能範囲は 0-100): グロースポットを水平方向に伸ばし、均一なグローストリップ (帯) を作り出すことができます。



ぼかし = 6



ぼかし = 60

#### 【形】タブ:

**高さ** (設定可能範囲は 10-100): オーロラの光の縦の長さ (サイズ) を画像の高さとの割合 (%) で指定します。



高さ = 25



高さ = 75

**均一性** (設定可能範囲は 0-100): オーロラの構造の均一性を変えることができます。値が低いと表面は凸凹になります。一方、値が高いと表面が滑らかに見えます。



均一性 = 10



均一性 = 75

**滑らかなトランジション** (設定可能範囲は 10-100): 効果領域の境界部分のトランジションの幅を調整します。値が低いほど、エッジ部分は鮮明になります。



滑らかなトランジション = 15

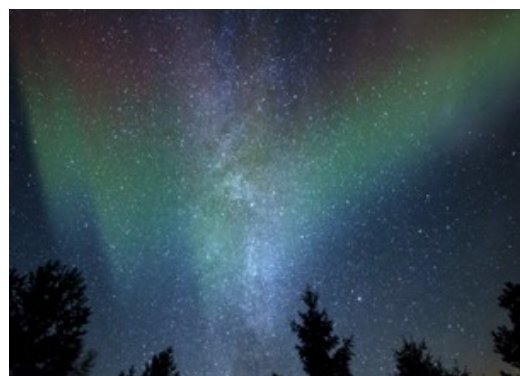


滑らかなトランジション = 80

**歪み** (設定可能範囲は 0-100): オーロラにランダムなずれや変形を引き起こします。値を上げるにより、オーロラの光を弱めたり、画像をはみ出るほどのものにすることができます。



歪み = 0



歪み = 65



## 自然の効果: 火


イメージに炎を追加する効果です。リアルな炎を作成したり、燃え上がるような文字を作成したりできます。

この効果は、Home Deluxe版と Business版でのみ利用できます。ライセンスの比較は[こちら](#)を参照してください。








AKVIS NatureArt の火効果

効果は、指定した領域に適用されますが、境界部分で不自然に途切れることはありません。選択エリアの指定には、以下のいずれかのツールを使用します。

**選択ブラシ** : このツールを使って、効果を適用するエリアを指定（ハイライト）します。ツールのサイズを変更するには、イメージ ウィンドウ内を右クリックして表示されるポップアップ ウィンドウを利用します。

まっすぐな線を描くには、**Shift** キーを使用します。

**消しゴム** : このツールを使用して、選択エリアを取り消します。このツールのサイズは、ポップアップ ウィンドウで変更できます。

**塗りつぶし** : **選択ブラシ**  で囲まれた部分を塗りつぶします(広範囲を選択している場合に便利)。 で範囲を指定していない場合、 をクリックしてイメージ全体を選択できます。

**ヒント:** 消しゴムモードで**塗りつぶし**を使う場合は、イメージ内の**すべての選択**を消去することができます。**Ctrl** キーを押しながら、クリックして選択します。

**注意:** 選択は、おおよその効果領域を示しています。炎を一部の領域、特に小さい 領域内に配置することが難しい場合があります。作成する場合は、選択した領域の中心から上、左および右に広がる炎を考慮してください。



選択範囲



効果領域

火の効果では次のパラメーターを**設定パネル**で調整、利用できます。



**炎 (の量)** (設定可能範囲は 5-200): 火の中にある炎の数を設定します。



炎 (の量) = 10



炎 (の量) = 130

**幅** (設定可能範囲は 1-50): 効果領域の幅 (範囲) に影響するパラメーターです。このパラメーターの値によって、効果領域内外の火 (炎) の配置が決まります。さらに、炎そのものの幅にも影響します。



幅 = 5



幅 = 50

**高さ** (設定可能範囲は 1-250): 炎の高さを設定するパラメーターです。



高さ = 40



高さ = 250

**ぼかし** (設定可能範囲は 1-50): 炎の輪郭部分の鮮明度を調節します。高い値では境界部分がぼかされたソフトな炎になり、輝きの強度が強くなります。



ぼかし = 5



ぼかし = 50

**歪み** (設定可能範囲は 1-100): 炎の湾曲、ゆがみ度合いを指定します。値は高くなるにつれて、垂直に燃え上がる炎から歪んだ炎になります。



歪み = 30



歪み = 85

**透過度** (設定可能範囲は 0-60): 炎の透光性に影響を与えるパラメーターです。値が高いほど炎の色は薄くなり、炎の向こうの背景が見えるようになります。



透過度 = 10



透過度 = 40

**色** (設定可能範囲は -180から180): グラデーション ラインから、もしくは値の入力によって、炎の色を変更できます。



色 = -160 (コバルトブルーの炎)



色 = 0 (自然な色の炎)



色 = 85 (グリーンの炎)



## 自然の効果: 氷


この効果を使用して、どんな表面でも氷で覆います。夏の湖や池を凍らせたり、クリスマス の写真を装飾したり、氷の彫刻を作成したりします。

この効果は、Home Deluxe版と Business版でのみ利用できます。ライセンスの比較は[こちら](#)を参照してください。






AKVIS NatureArt の氷の効果


効果は選択エリア内のみに適用されます。選択エリアの指定には、以下のいずれかのツールを使用します。

**選択ブラシ** : このツールを使って、効果を適用するエリアを指定（ハイライト）します。ツールのサイズを変更するには、イメージ ウィンドウ内を右クリックして表示されるポップアップ ウィンドウを利用します。

まっすぐな線を描くには、**Shift** キーを使用します。

**消しゴム** : 選択範囲を編集できます。ポップアップ ウィンドウでサイズを調整できます。

**塗りつぶし** : **選択ブラシ**  で囲まれた部分を塗りつぶします（広範囲を選択している場合に便利）。

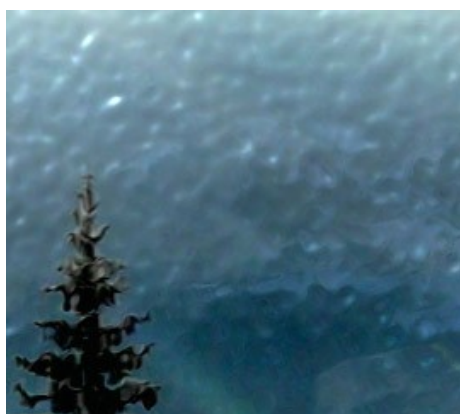
 で範囲を指定していない場合、 をクリックしてイメージ全体を選択できます。

**ヒント:** 消しゴムモードで**塗りつぶし**を使う場合は、イメージ内の**すべての選択**を消去することができます。**Ctrl** キーを押しながら、クリックして選択します。

効果の設定は、**設定パネル**で設定できます。

主なパラメーター:

**レリーフ** (設定可能範囲は 0-100): パラメーターの値を上げることで、氷の表面に凹凸ができ、凹凸がより鮮明に（際立つように）なります。



レリーフ = 20



レリーフ = 70



**照度**（設定可能範囲は 0-100）：氷に反射する光の明るさを調整できます。値が高いほど氷の模様とグレアが明るくなります。値が低いとやや暗い印象になります。

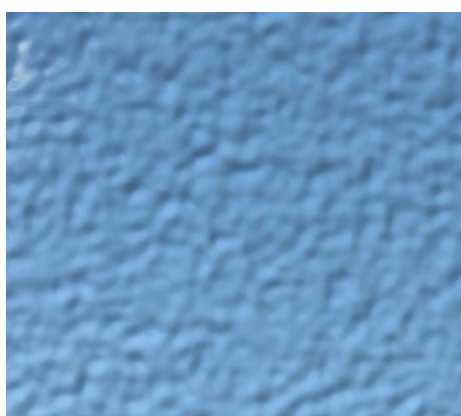


照度 = 20

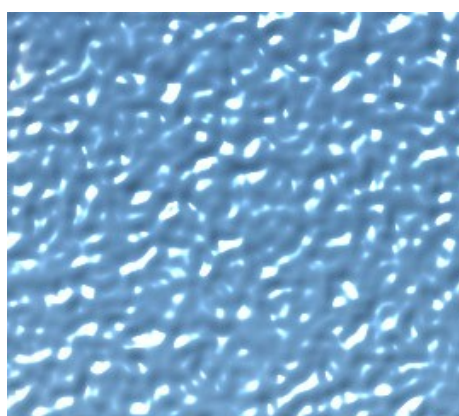


照度 = 70

**グレア**（設定可能範囲は 0-100）：値を上げると凹凸のある表面にグレアが現れます。値が高いほどグレアは明るく輝きます。グレアの数や大きさは、**【照度】**の設定により異なります。**【照度】**の値が 0 の場合、グレアは非表示になります。



グレア = 0



グレア = 80

**透過度**（設定可能範囲は 0-100）：このパラメーターの値を上げることで、背景が透き通って見えるようになります。値が低い場合、氷は不透明でくっきりした色になります。



透過度 = 30

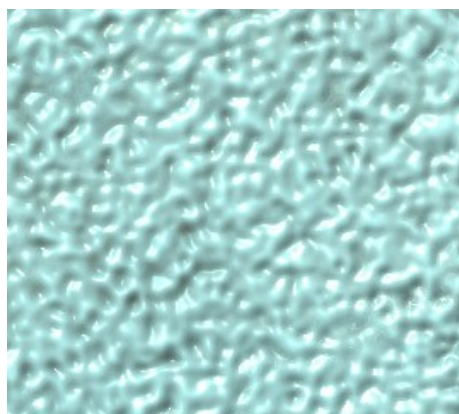


透過度 = 80

**色**：氷の色を変更する場合、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。



白い氷



青い氷



氷の表面により多くのパターンを追加できる2種類のグループのパラメーター、**針状結晶**と**羽状結晶**があります。

**【針状結晶】** タブのパラメーターでは、氷の表面に繊細な針状結晶のパターンを追加することができます。

**密度** (設定可能範囲は 0-100): 値を上げることにより、選択範囲内の結晶の数が増えます。



密度 = 20



密度 = 70

**最大長** (設定可能範囲は 0-100): このパラメーターは、針状結晶の長さの最大値を設定します。針状結晶の長さは異なるかもしれませんが、指定の長さを超えることはありません。



最大長 = 10



最大長 = 50

**分岐** (設定可能範囲は 0-100): 値を上げると、針状結晶は枝分かれした構造が現れます。値が高いほど枝分かれも多くなります。



分岐 = 15



分岐 = 45

**透過度** (設定可能範囲は 0-100): 背景色に対する結晶の透過度を設定します。値が低い場合は、不透明な結晶、高い値では背景がより鮮明になります。100% の場合、結晶は透明で見えなくなります。



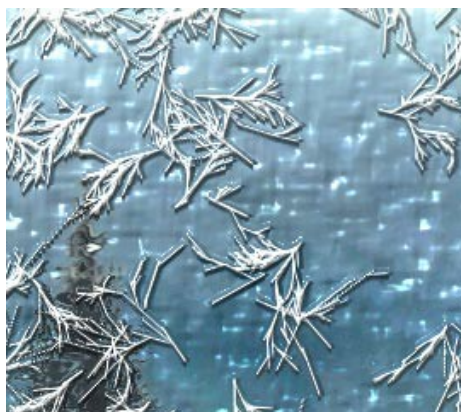


透過度 = 10



透過度 = 70

色：針状結晶の色を変更する場合、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。



白い針状結晶



青い針状結晶

**【羽状結晶】** タブのパラメーターでは、氷の羽のようなパターンを追加することができます。

**密度** (設定可能範囲は 0-100): イメージ内の羽状の結晶の数を設定します。値が 0 の場合は、結晶は表示されません。



密度 = 20

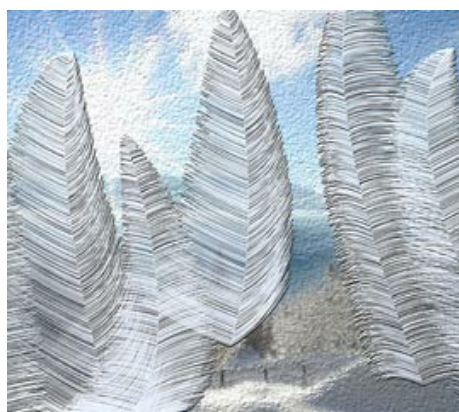


密度 = 90

**サイズ** (設定可能範囲は 0-100): 値を大きくするにつれ、結晶のサイズも大きくなります。長さや幅の両方で大きくなります。値が 0 の場合、結晶そのものがなくなります。



サイズ = 10



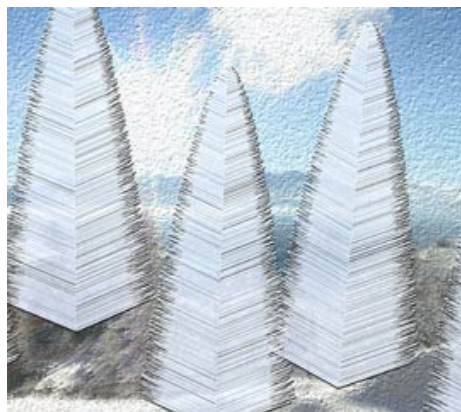
サイズ = 30

**結晶の密度** (設定可能範囲は 0-100): 値が高いほど、軸から多くの枝が出て密度の濃い葉のようになります。値が 0 の場合は、軸だけの細い棒のようになります。





結晶の密度 (太さ) = 25



結晶の密度 (太さ) = 75

**湾曲** (設定可能範囲は 0-100): 羽状の結晶の湾曲度合いを設定します。値が高いほど大きく湾曲します。値が 0 の場合は、まっすぐな羽状結晶になります。



湾曲 = 0



湾曲 = 50

**透過度** (設定可能範囲は 0-100): 背景に対する透過度を設定します。高い値では、羽状結晶が透けて、背景がより鮮明になります。最大値では結晶は透明で見えなくなります。

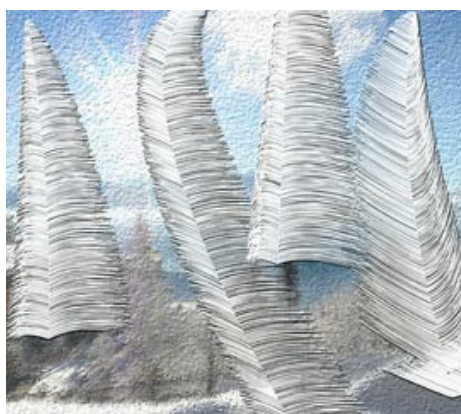


透過度 = 0



透過度 = 90

**色**: 羽状結晶の色を変更する場合、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。



白い羽状結晶



青い羽状結晶



## 自然の効果: 夜空


神秘的で探りがたい夜空に、人類ははるか昔から魅了され、感動を覚えてきました。AKVIS NatureArt の**夜空**効果を使用して、どんな写真にも夜空の美しさ（空いっぱいに散りばめられた星、色鮮やかな星雲、感動的な流星群等）を加えることができます。


**注意:** この効果は、**Home Deluxe** と **Business** 版でのみ利用できます。




夜空効果

効果は選択エリア内のみに適用されます。選択エリアの指定には、以下のいずれかのツールを使用します。

**星ゾーン** : 星、流れ星、彗星の尾が現れる領域を指定します。ツールのサイズを変更するには、イメージ ウィンドウ内を右クリックして表示されるポップアップ ウィンドウを利用します。

**星雲ゾーン** : 星雲を追加する領域を指定します。ツールのサイズを変更するには、イメージ ウィンドウ内を右クリックして表示されるポップアップ ウィンドウを利用します。

**消しゴム** : このツールを使用して、選択エリアを取り消します。このツールのサイズは、ポップアップ ウィンドウで変更できます。

**ヒント:** まっすぐな線を描くには、**Shift** キーを使用します。

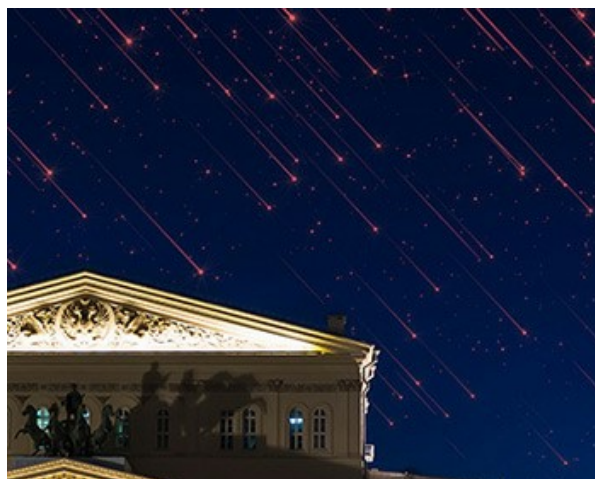
夜空の効果のパラメーターは**設定パネル**で設定できます。

共通パラメーター:

**基本の色:** すべてのオブジェクトに対してデフォルトで使用する色を設定します。パレットをクリックして、[色選択]ダイアログから色を選択します。



基本の色 = 白



基本の色 = 赤

**フェード** (設定可能範囲は 0-100): パラメーターの値を上げると、星、流れ星、彗星の尾、星雲等の明るさが、選択範囲の最後に向けて徐々に薄くなります。



フェード = 25



フェード = 75

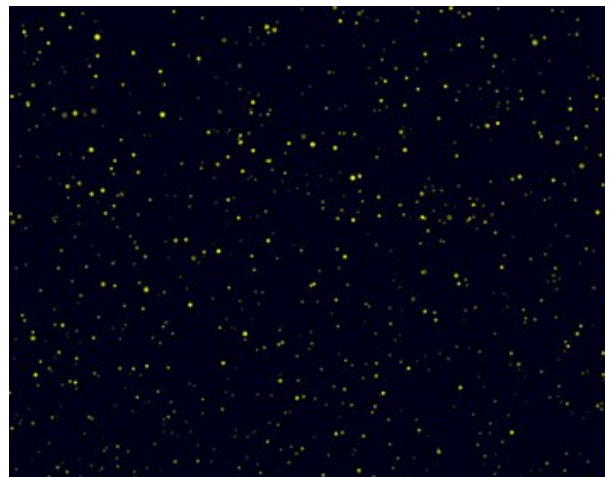
夜空に出現させたいオブジェクト (**星**、**流れ星**、**彗星の尾**、**星雲**) のチェックボックスをオンにします。それぞれのタブでパラメーターを調整します。

## 星

**色:** カラー パレットをクリックし、標準の[色選択]ダイアログで星の色を変更できます。色を選択していない場合は、[基本の色]で指定されている色が使用されます。カラー パレットを右クリックすると、色がリセットされ、パレットが空になります。



白い星



黄色い星

**ランダムな色** (設定可能範囲は 0-100): パラメーターの値が 0 の場合、すべての星は同じ色になります。しかし、パラメーターの値を上げると、星に使用される色が増え、彩度も増します。



ランダムな色 = 10



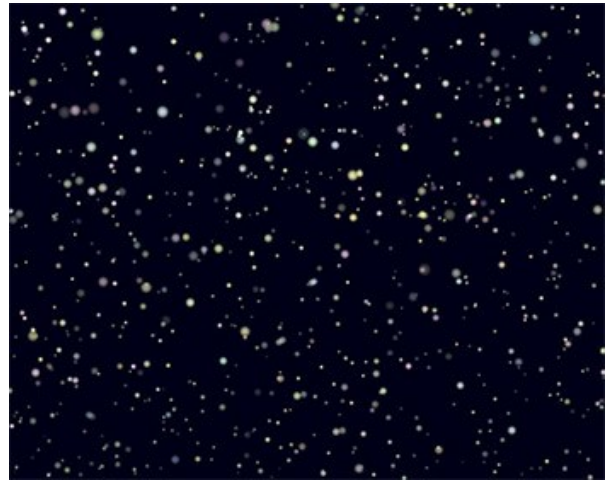
ランダムな色 = 60

**サイズ** (設定可能範囲は10-100): パラメーターの値を上げると、星は大きくなります。星の大きさは様々ですが、ここで指定した大きさが最大になります。





サイズ = 25



サイズ = 75

**密度** (設定可能範囲は 1-100): 選択範囲内での星の数を設定します。



密度 = 10



密度 = 50

**光線**: チェックボックスをオンにすると、光線が追加され、1つ1つの星が[星の最小サイズ]の値よりも大きくなります。他の星は、明るい点として表示されます。



チェックボックスがオフ

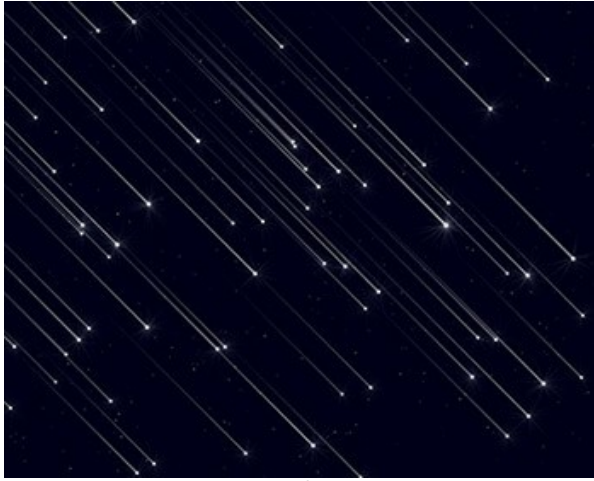


チェックボックスがオン

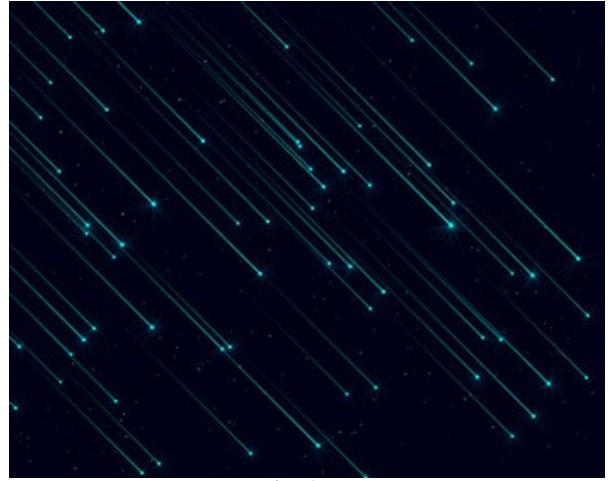
**乱数開始値**: 星の分布を定義する乱数発生器の最初の値を設定します。

## 流れ星

**色**: カラー パレットをクリックし、標準の[色選択]ダイアログで流れ星の色を変更できます。色を選択していない場合は、[基本の色]で指定されている色が使用されます。カラー パレットを右クリックすると、色がリセットされ、パレットが空になります。



白い流れ星

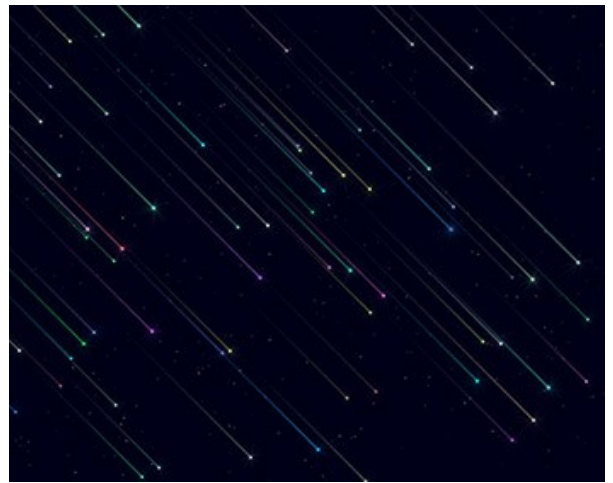


青い流れ星

**ランダムな色** (設定可能範囲は 0-100): パラメーターの値が 0 の場合、すべての流れ星は同じ色になります。しかし、パラメーターの値を上げると、流れ星に使用される色が増え、彩度も増します。



ランダムな色 = 10



ランダムな色 = 60

**サイズ** (設定可能範囲は 0-100): 流れ星全体の長さとおさを設定します。流れ星のサイズは様々ですが、ここで設定したサイズが最大になります。



サイズ = 15



サイズ = 30

**伸長** (設定可能範囲は -50 から 100): パラメーターの値を上げると、流れ星の尾の長さが長くなります。





伸長 = -20



伸長 = 70

**濃度** (設定可能範囲は 0-100): 指定範囲内に発生する流れ星の数を増やすことができます。



密度 = 25



密度 = 75

**角度** (設定可能範囲は -180 から 180): 流れ星の出現 (流れる) 角度を設定します。



角度 = -60



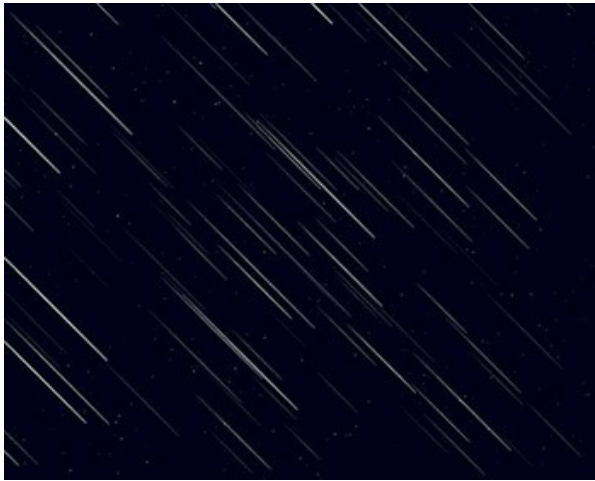
角度 = 110

**乱数開始値**: 流れ星の分布を定義する乱数発生器の最初の値を設定します。

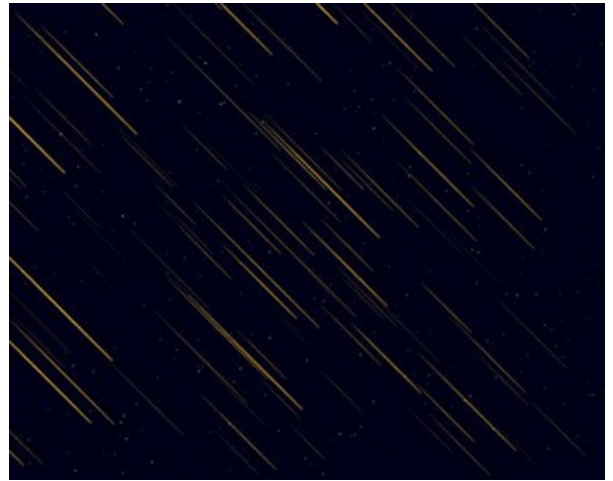
### 彗星の尾

**色**: カラー パレットをクリックし、標準の[色選択]ダイアログで彗星の尾の色を変更できます。色を選択していない場合は、[基本の色]で指定されている色が使用されます。カラー パレットを右クリックすると、色がリセットされ、パレットが空になります。



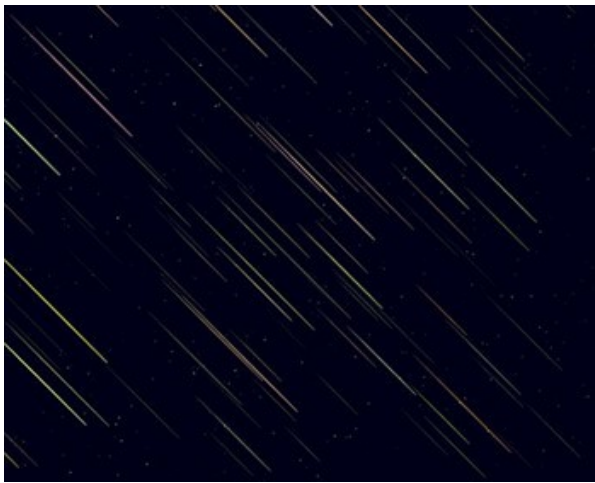


白い彗星の尾

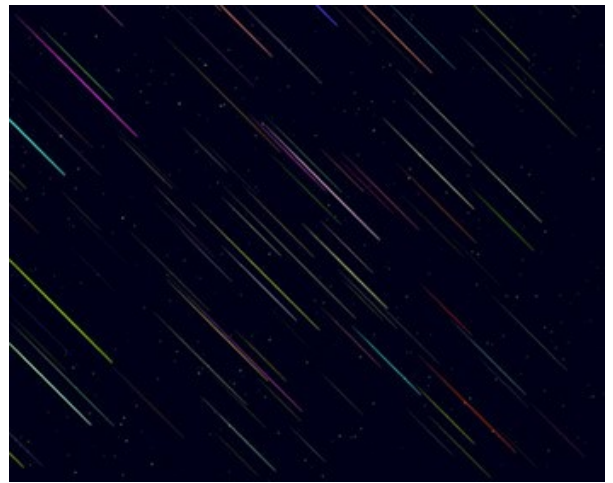


オレンジの彗星の尾

**ランダムな色** (設定可能範囲は 0-100): パラメーターの値が 0 の場合、彗星の尾はすべて同じ色になります。しかし、パラメーターの値を上げると、彗星の尾に使用される色が増え、彩度も増します。



ランダムな色 = 20

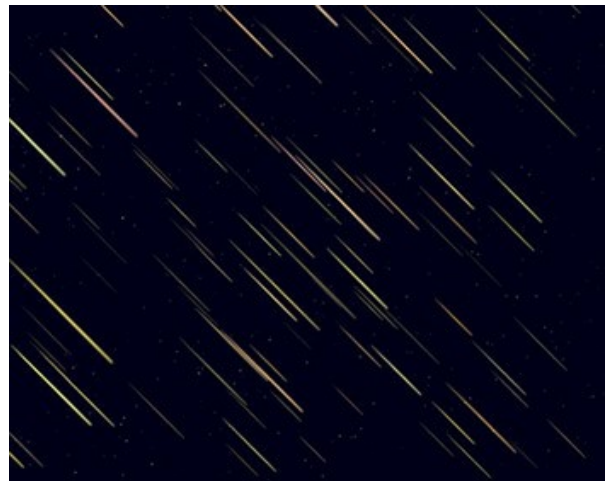


ランダムな色 = 70

**サイズ** (設定可能範囲は 0-100): パラメーターの値を上げると、彗星の尾が長く、太くなります。彗星の尾のサイズは様々ですが、ここで指定したサイズが最大になります。

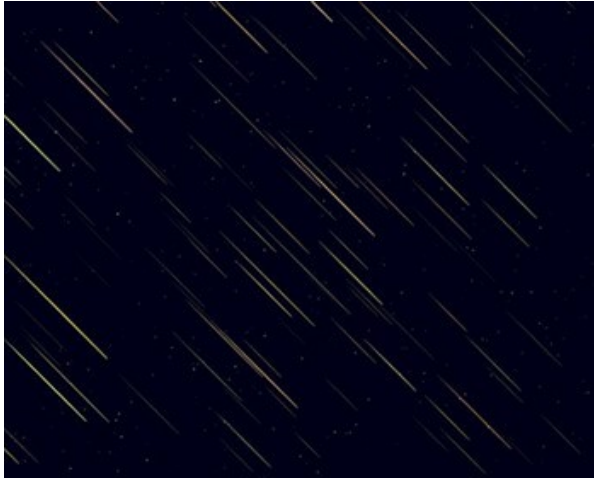


サイズ = 10

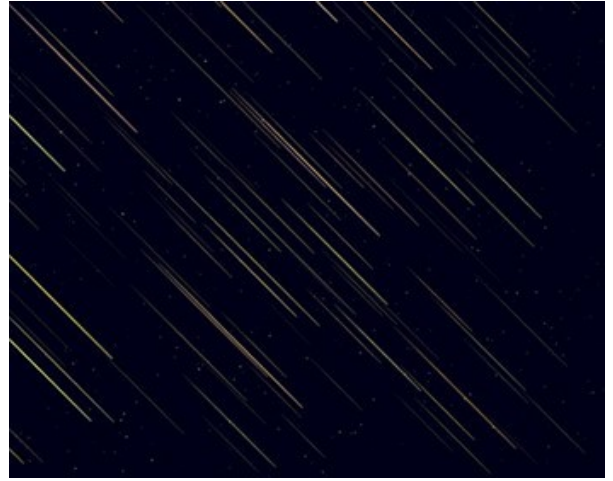


サイズ = 100

**伸長** (設定可能範囲は -50 から 100): パラメーターの値を上げると、彗星の尾の長さが長くなります。

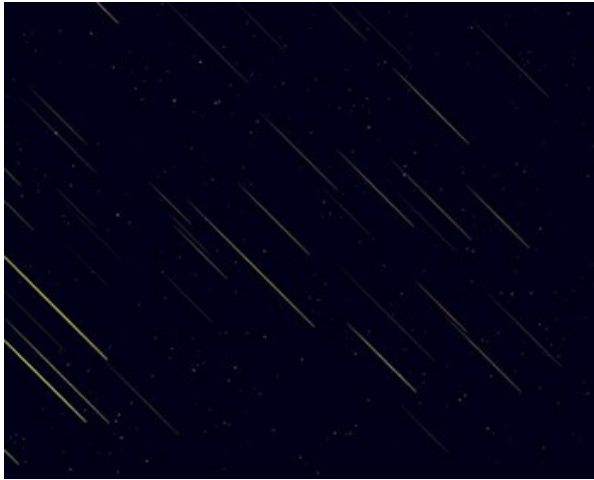


伸長 = -25

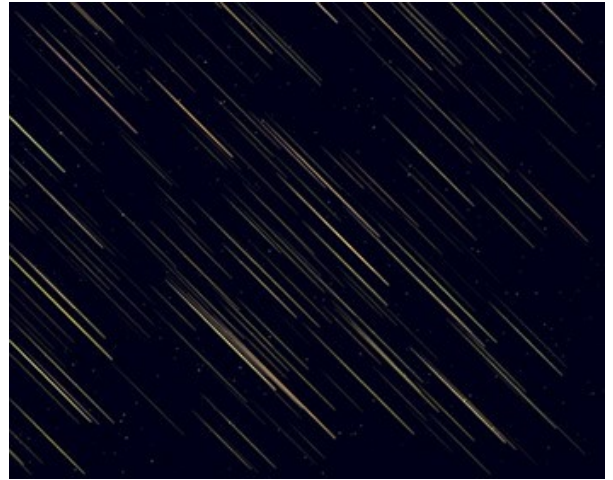


伸長 = 25

**濃度** (設定可能範囲は 1-100): 選択範囲内での彗星の尾の出現数を設定します。

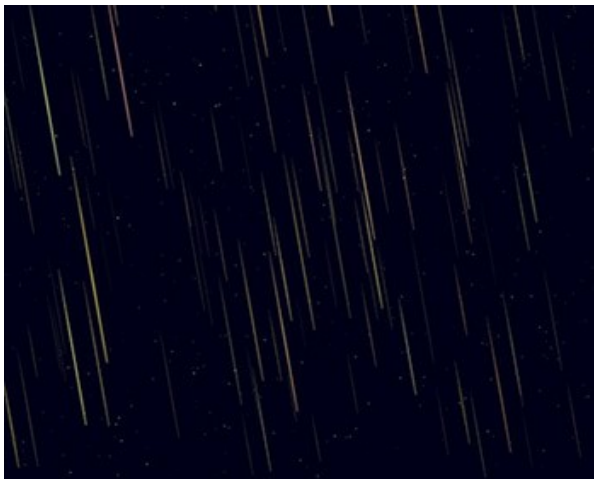


密度 = 10

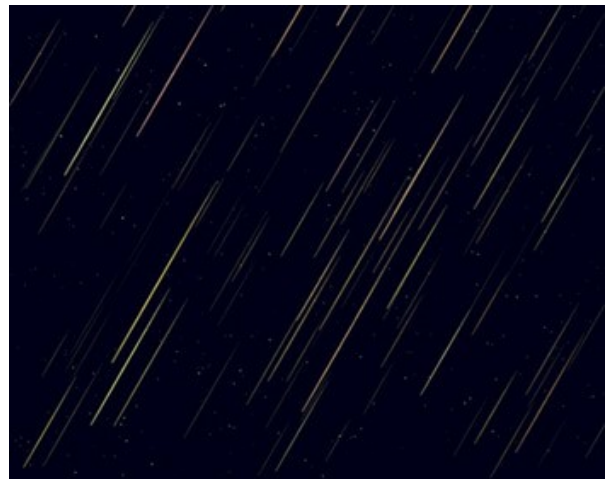


密度 = 50

**角度** (設定可能範囲は -90 から 90): 彗星の尾の出現 (流れる) 角度を設定します。



角度 = -10



角度 = 30

**乱数開始値**: 彗星の尾の分布を定義する乱数発生器の最初の値を設定します。

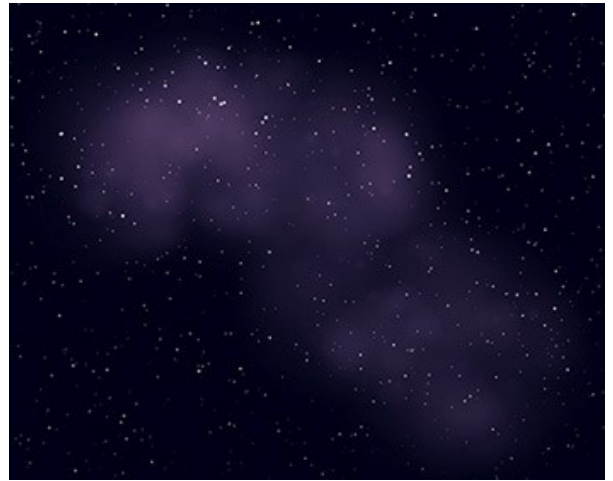
## 星雲

**色**: カラー パレットをクリックし、標準の[色選択]ダイアログで星雲の色を変更できます。色を選択していない場合は、[基本の色]で指定されている色が使用されます。カラー パレットを右クリックすると、色がリセットされ、パレットが空になります。



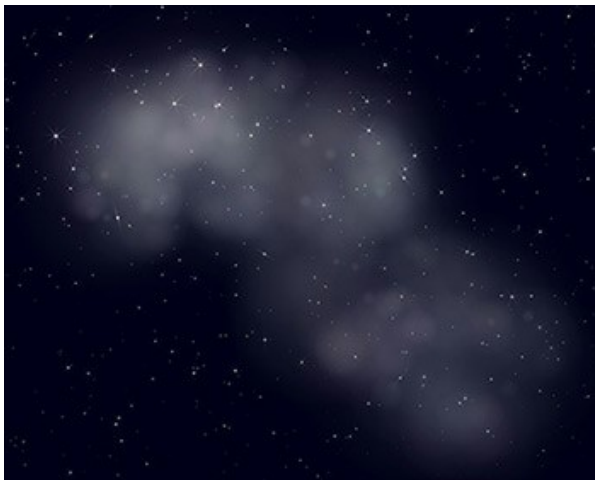


白い星雲

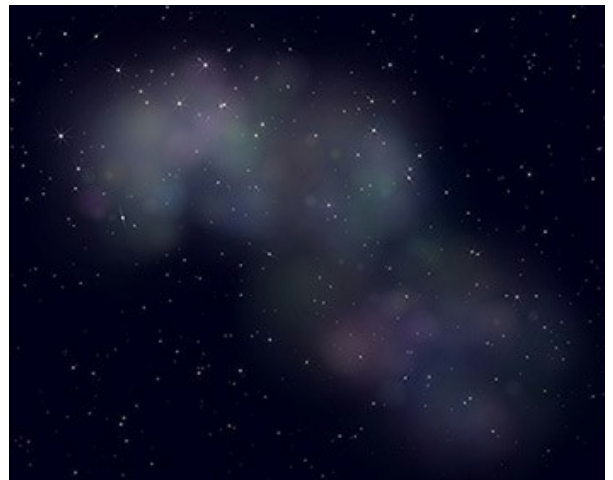


紫の星雲

**ランダムな色** (設定可能範囲は 0-100): パラメーターの値が 0 の場合、雲星は同じ色になります。しかし、パラメーターの値を上げると、星雲の特定部分に使用される色が増え、彩度も増します。



ランダムな色 = 20



ランダムな色 = 70

**濃度** (設定可能範囲は 0-100): 星雲を構成する領域数を指定します。



密度 = 5



密度 = 25

**明るさ** (設定可能範囲は 1-100): パラメーターの値が低いと、星雲の透過度が高くなります。一方、高い値では、明るさが増します。



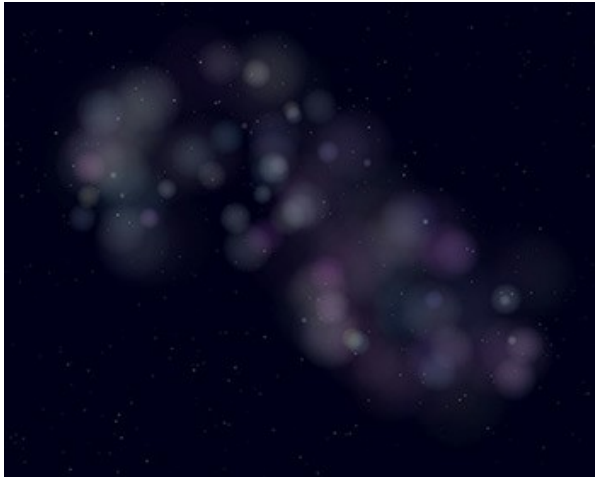


明るさ = 40



明るさ = 90

**サイズ** (設定可能範囲は 0-100): パラメーターの値を上げると、星雲のサイズが大きくなり、ぼかし具合も増します。



サイズ = 10



サイズ = 30

**歪み** (設定可能範囲は 0-100): 星雲内で、歪みが生じる領域を指定します。



歪み = 0



歪み = 5

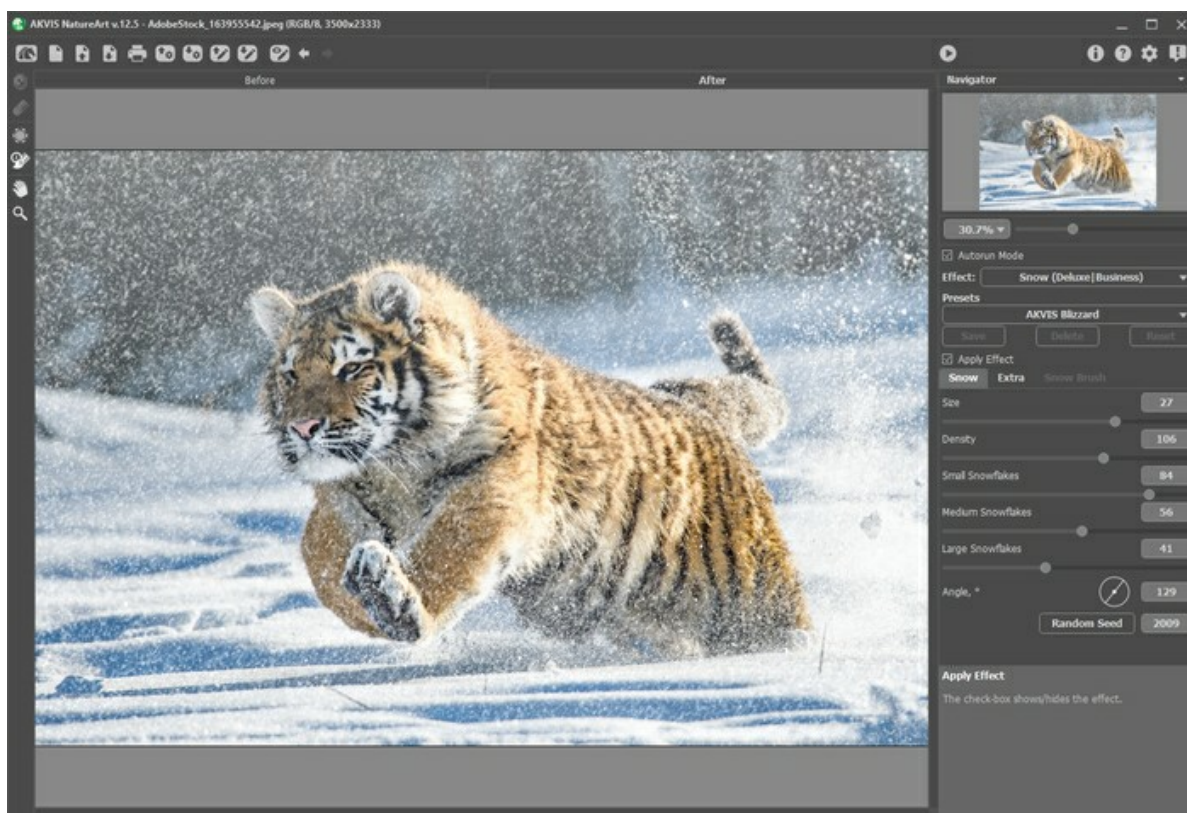
**乱数開始値**: これは星雲の中心核の分布を定義する、乱数生成の基となる値です。

## 雪


雪といえば、休暇シーズンのお楽しみの1つかもしれません。雪の結晶には、雲の中で急激に冷やされて凍った水分の上質な粒子が含まれています。雪の結晶はすべて五角形の形状ですが、それぞれ異なる結晶のパターンがあり、同じものは2つとありません。

AKVIS NatureArt の雪の效果を使用するなら、雪が降る様子を再現するだけでなく、デジタル画像に雪の模様を追加することができます。

**注意:** 雪の效果は、**Home Deluxe 版**と**Business版**のみで利用できます。




デフォルトでは、効果が画像全体に適用されるように設定されています。

**除外領域ツール**  を使用すると、画像の一部または全体を、効果の適用から除外することができます。

ツール パラメーター:

- **サイズ** (設定可能範囲は1-1000): ツールブラシの直径 (大きさ) を指定します。
- **硬さ** (設定可能範囲は 0-100%): ブラシエッジ (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。
- **強度** (設定可能範囲は 1-100%): ツールを適用する強度を指定します。

**消しゴム ツール**  を使って除外ツールで指定した領域を編集できます。






画像全体の処理



除外領域



部分的に処理

ヒント: 同様の結果を履歴ブラシ  でも得られます。履歴ブラシは、画像を元の状態にリストアするからです。

設定パネルのパラメーターを調整します。

[効果の適用]チェックボックスは、効果の表示/非表示を切り替えます。



チェックボックスがオフ



チェックボックスがオン

[雪]タブ

サイズ (設定可能範囲は 20-30): 雪の結晶のサイズを指定します。



サイズ = 20



サイズ = 30

密度 (設定可能範囲は 80-120): 雪の結晶の数を指定します。



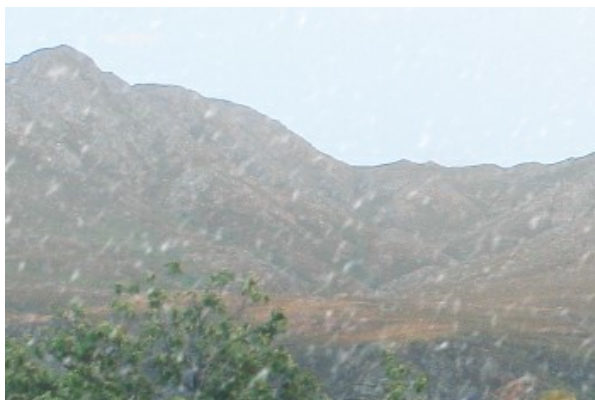


密度 = 80

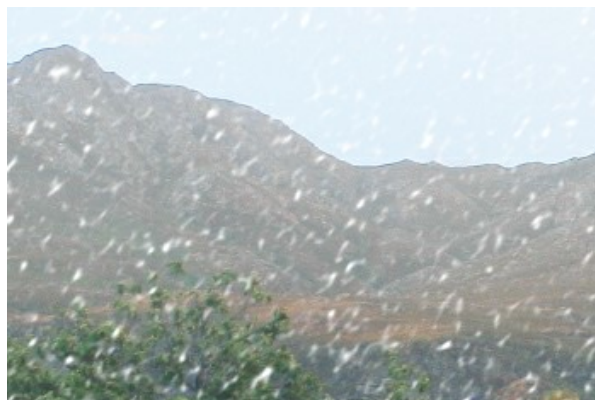


密度 = 100

**雪の結晶 (小)** (設定可能範囲は 0-100): 小さな雪の結晶の不透明度を指定します。



雪の結晶 (小) = 60

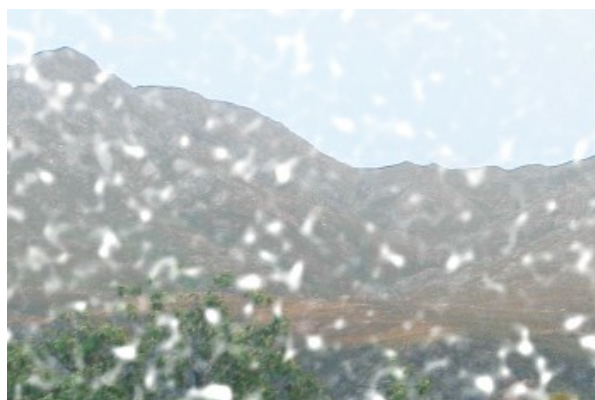


雪の結晶 (小) = 100

**雪の結晶 (中)** (設定可能範囲は 0-100): 中程度の雪の結晶の不透明度を指定します。

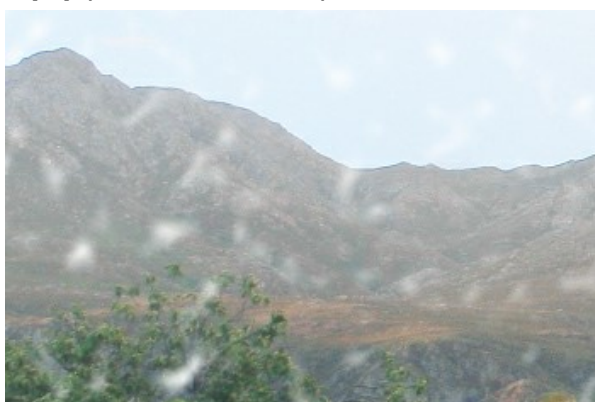


雪の結晶 (中) = 60

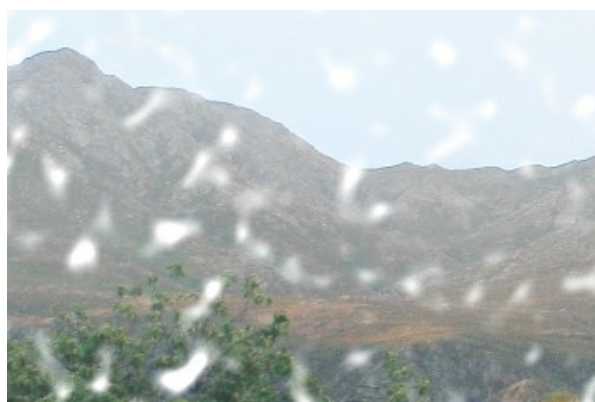


雪の結晶 (中) = 100

**雪の結晶 (大)** (設定可能範囲は 0-100): 大きな雪の結晶の不透明度を指定します。



雪の結晶 (大) = 60



雪の結晶 (大) = 100

**角度** (設定可能範囲は 0-180): 雪の降る方向 (水平線から時計回りに計った角度で指定)。





角度 = 70



角度 = 180

## [追加]タブ

このチェックボックスをオンにすることで、[霧 (もや)]グループのパラメーターを使用できるようになります。



もや効果なし (チェックボックスがオフ)



もや効果を適応 (チェックボックスがオン)

**明るくする** (設定可能範囲は 0-80): 画像最前面の白い霧の量を指定します。



明るくする = 0



明るくする = 80

**不透明度** (設定可能範囲は 0-80): 霧 (もや) の不透明度を指定します。



不透明度 = 0



不透明度 = 60

**濃度** (設定可能範囲は 50-100): 霧 (もや) の塊の濃度を指定します。





濃度 = 50



濃度 = 90

[色付け]グループのパラメーターは、色温度を下げるので、イメージの赤みが減り、より青くなります。

**非彩色化** (設定可能範囲は 0-100): 色の彩度を弱めます。



非彩色化 = 10



非彩色化 = 90

**強度** (設定可能範囲は 0-100): 色調調整の度合いを指定します。



強度 = 10



強度 = 80

**元の色を表示** (設定可能範囲は 0-70): このパラメーターを使用すると、画像の最背面に元の色をレストアします。




元の色を表示 = 0



元の色を表示 = 70

[乱数開始値]ボタンを押すと、画像内に、雪の結晶分布を新たに生成します。



雪ブラシ ツール  は、雪の結晶の模様を作成するためのツールです。メインの効果を補う形で使用するか、[効果の適用]チェックボックスを無効にすることで、新たに飾りとしての雪の結晶を追加することができます。



ツール パラメーター:

**サイズ** (設定可能範囲は 50-1000): ツールブラシの直径 (大きさ) を指定します。

**密度** (設定可能範囲は 1-100): ブラシの描画によって作成される雪の結晶の数を指定します。

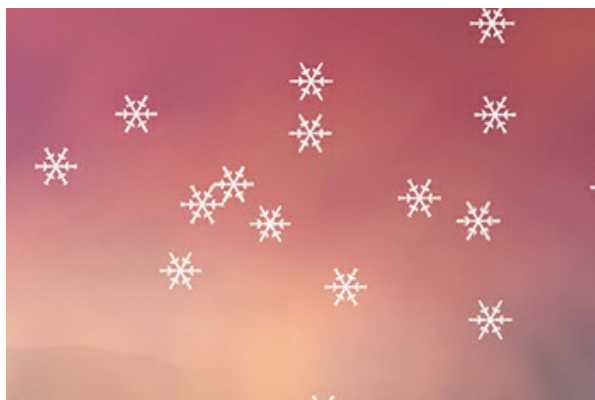
**不透明度** (設定可能範囲は 1-100): 雪の結晶の不透明度を指定します。値が100の場合、雪の結晶は不透明になります。

雪の結晶プロパティ (設定パネルで調整可能):

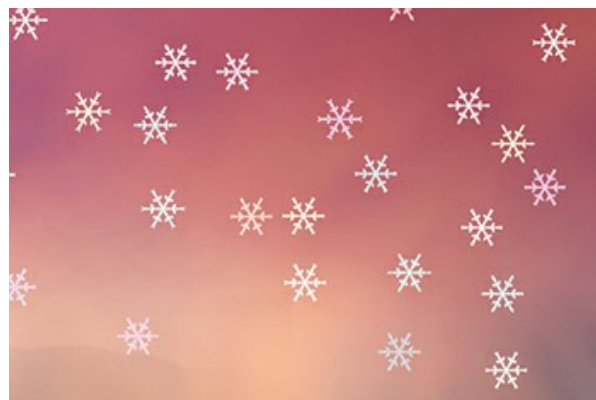
[全般設定]タブでは、雪の結晶の基本的なプロパティを変更できます。

**色**: 雪の結晶の色を変更するには、色パレットをクリックし、[色選択]ダイアログで新たに色を選択します。

**ランダムな色** (設定可能範囲は 0-60): 高い値を設定すると、雪の結晶生成に使用される色の数が増します。



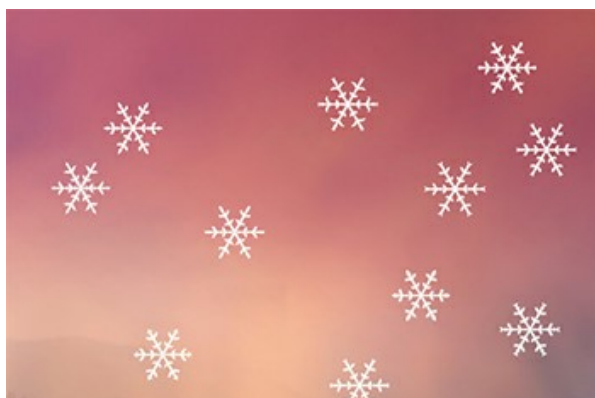
白い雪



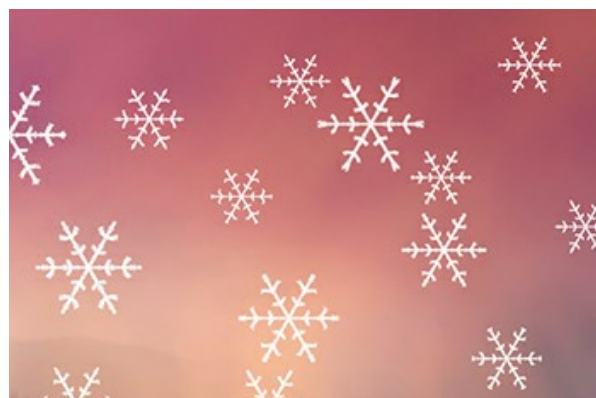
ランダムな色 = 40

**サイズ** (設定可能範囲は 15-150): 雪の結晶の基本となる最初のサイズを指定します。

**ランダム サイズ** (設定可能範囲は 0-100): 基本のサイズからの差を指定し、その範囲内のサイズで雪の結晶が生成されます。値が 0 の場合、サイズは基本のサイズと同じで、すべて同じサイズになります。値を上げると、サイズのバリエーションが増えます。



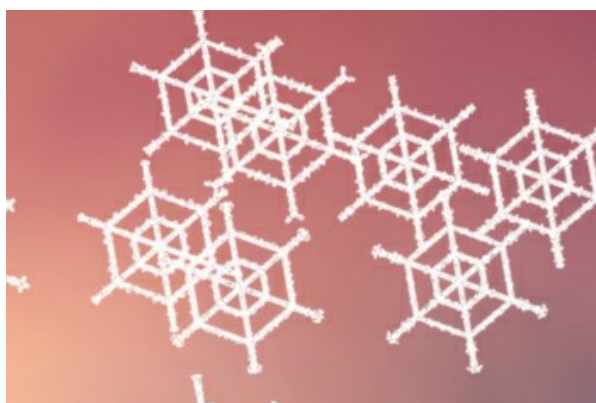
サイズ = 100



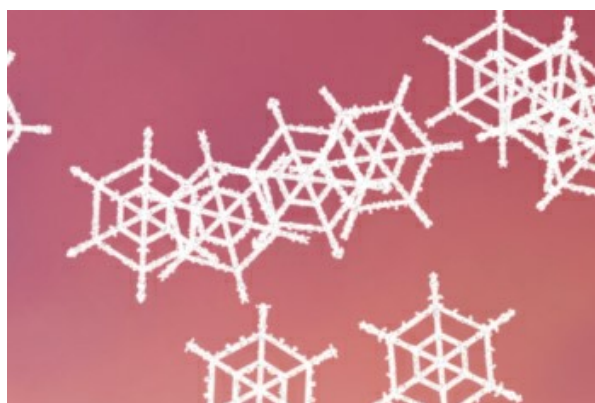
ランダム サイズ = 90

**回転** (設定可能範囲は -30 から 30): すべての雪の結晶に関する回転の角度を指定します。

**ランダムに回転** (設定可能範囲は 0-30): 雪の結晶の角度について、基本の角度からのずれの最大値を指定し、その範囲内の角度の結晶を生成します。

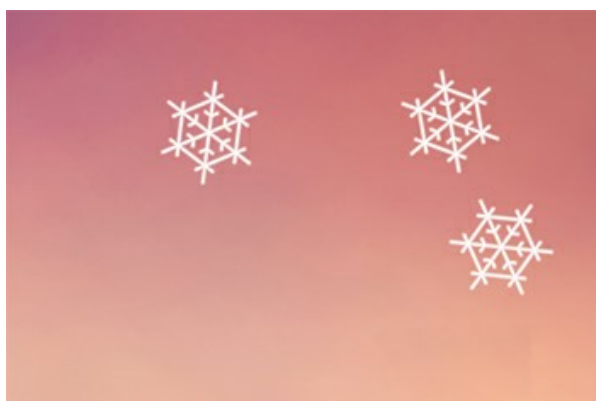


回転 = 20

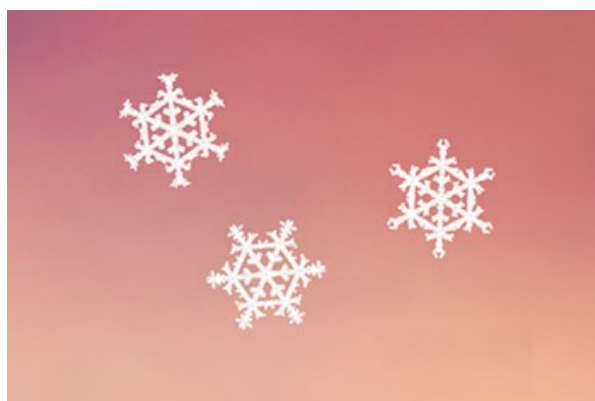


ランダムに回転 = 90

**[着氷]チェックボックス:** 雪の結晶に対して着氷現象を生じさせる場合に、チェックボックスをオンにします。

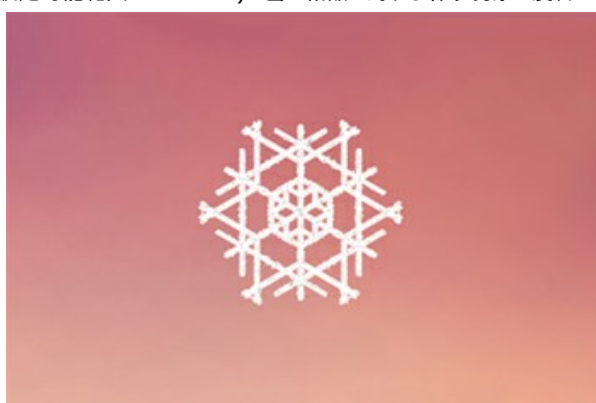


着氷なし (チェックボックスがオフ)

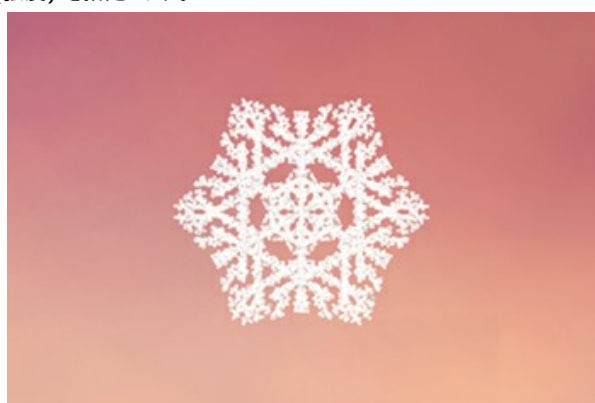


着氷あり (チェックボックスがオン)

**強度** (設定可能範囲は 10-200): 雪の結晶に対する着氷現象の度合い (強度) を指定します。

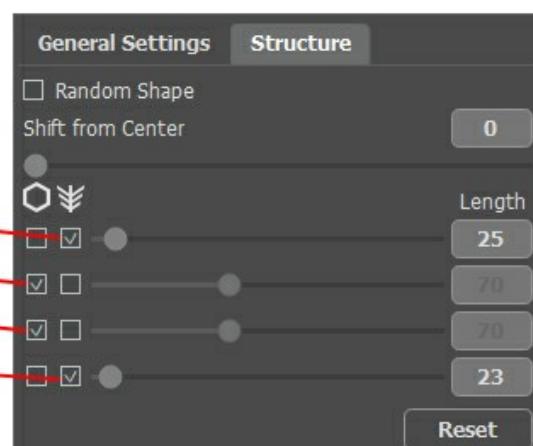
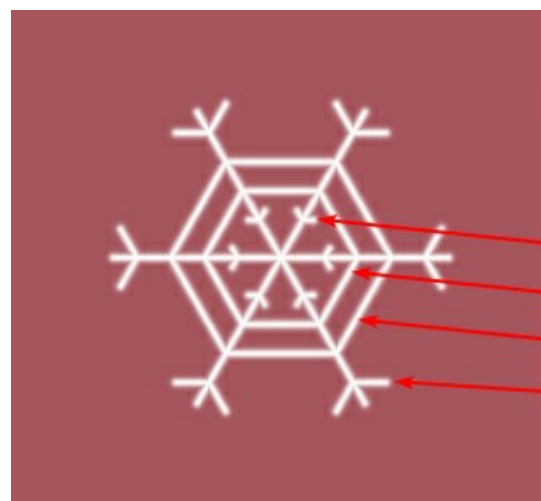


強度 = 10



強度 = 100

[構造]タブには、雪の結晶の形状コンストラクターが含まれています。



雪の結晶は、星の形に似た結晶で、樹状突起と呼ばれる6つの枝で構成されています。樹状突起には、横方向のエッジと側枝があります。これらの要素は、様々なレベルに付着させることができます。レベルは、縦方向のスライダーを使用して、1 から 4 の間で調整できます。各レベルには、チェックボックスが有効になっているアイテムが表示されます。側枝の長さは、スライダーを使って調整します。

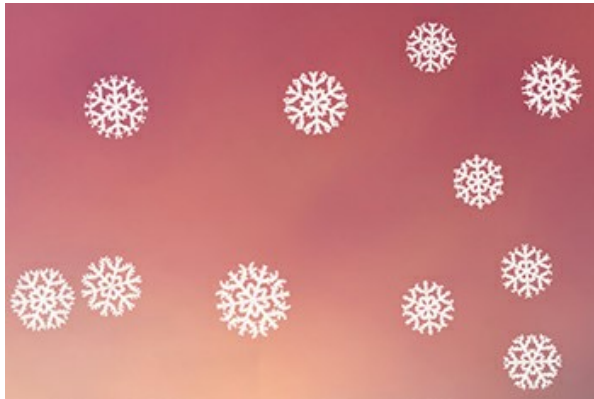


エッジ



側枝

雪の結晶の形をランダムに生成する場合に、[ランダムな形]チェックボックスをオンにします。

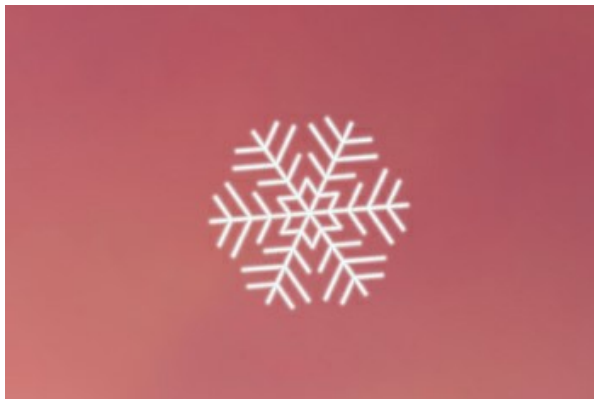


一定の形 (チェックボックスがオン)

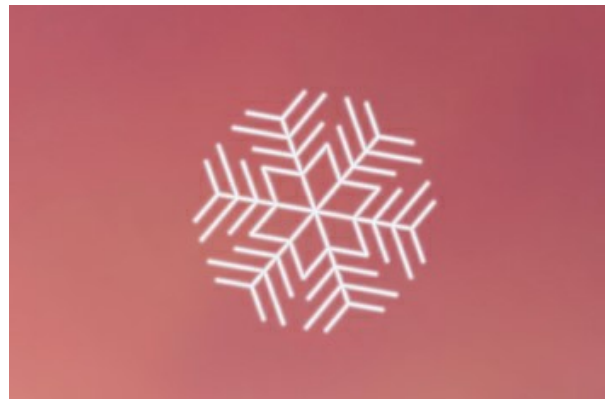


ランダムな形 (チェックボックスがオン)

**中央からシフト:** 雪の結晶の外側のエッジに要素をシフトします。



中央からシフト = 0

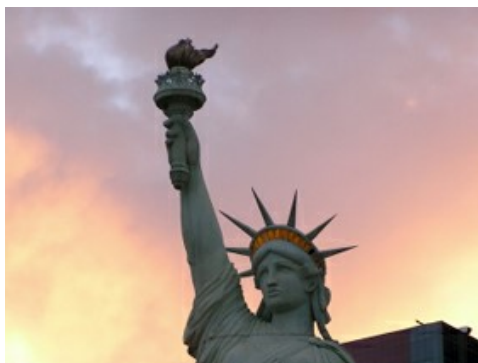


中央からシフト = 100

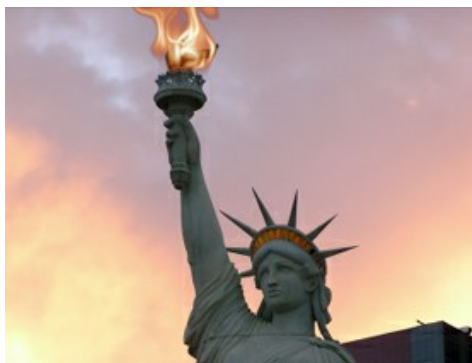


## 自由の女神像のたいまつ

このチュートリアルでは、**火** の効果を適用しました。世界中で知らない人はいないであろう、有名な自由の女神像の写真を使い、持っているたいまつに火を灯してみせます。




元のイメージ





結果

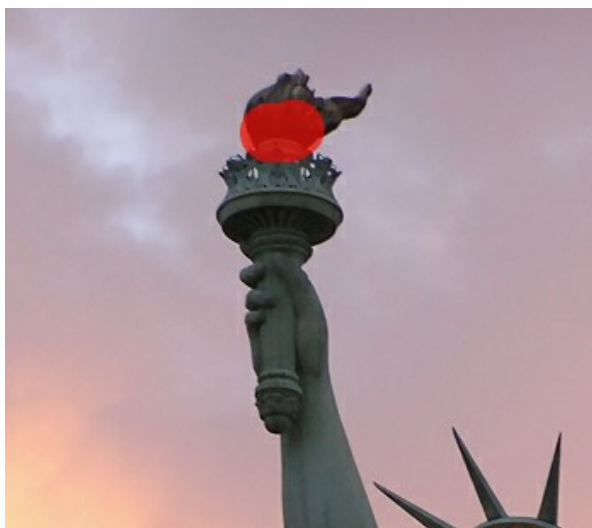
彼女の持ったたいまつに火をともします。


**ステップ 1:** AKVIS NatureArtのスタンドアロン版を開きます。  をクリックして自由の女神の写真を開きます。



**ステップ 2:** 一覧から火の効果を選択します。

まず、火をともしエリアを  と  のツールを使って選択します。




**ステップ 3:**  をクリックしてデフォルト設定 (AKVIS Defaultプリセット) での処理を開始します。変換結果は【処理後】タブに表示されます。

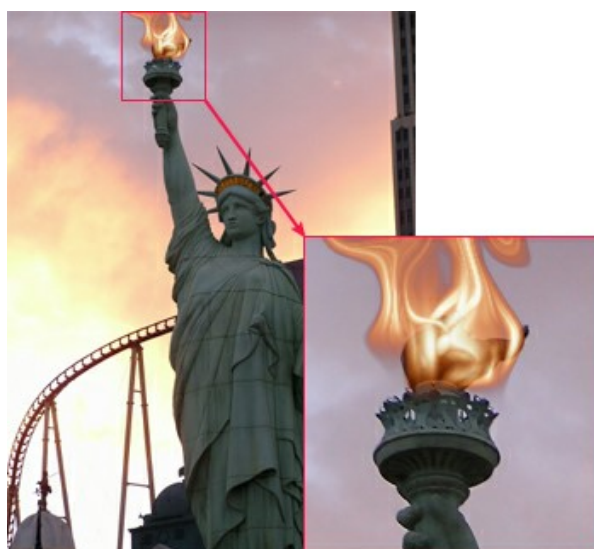


設定の変更(ここでは *AKVIS Twister* プリセットを使用):



**ステップ 4:**  をクリックし、変更したパラメーターでの処理を開始します。

その結果は次のようになります。



画像をクリックすると拡大できます



をクリックして処理結果を保存します。

## NATUREARTのギャラリー

自然には、美しさと危険、驚きと贈り物、雄大さと神秘がいっぱいです。AKVIS NatureArt を使って、面白い写真や印象的な写真を作り出すことができます! プログラムを使用して作成された作品をご覧ください。イメージをクリックすると、別ウィンドウでイメージを拡大して見ることができます。ご自分の作品を紹介してくださる方を募集しています。作品 (処理結果) を、[info@akvis.com](mailto:info@akvis.com)までお送りください。

### 一面水浸し (水の効果を使用)



(イメージを拡大表示)



雷神（雲と稲妻の効果を使用）



(イメージを拡大表示)

吹雪（雲と雨の効果を使用）



(イメージを拡大表示)



満天の星 (夜空、太陽の効果を使用)



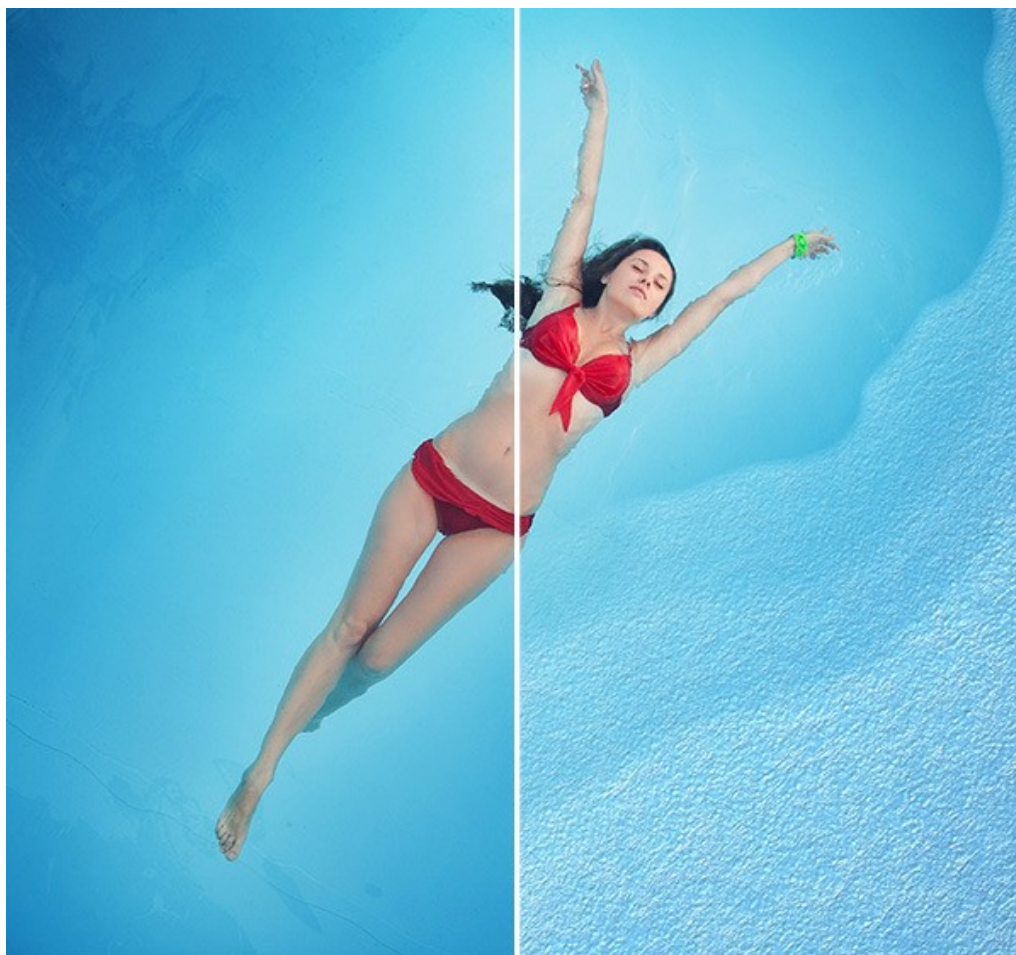
(イメージを拡大表示)

古いお城 (雨と稲妻の効果)



(イメージを拡大表示)

## 融氷の湖 (氷の効果)



(イメージを拡大表示)



虹の上を歩く (太陽、雲、虹の効果を使用)



(イメージを拡大表示)

砂漠に冬（雨、霜、雪、太陽の効果を使用）



(イメージを拡大表示)

特殊能力を発揮 (虹、太陽、火、稲妻、水の効果を使用)



(イメージを拡大表示)



口から炎を出すドラゴン (火の効果を使用)



(イメージを拡大表示)

恋の妄想 (雲の効果を使用)



(イメージを拡大表示)

魔法の炎 (火の効果を使用)



(イメージを拡大表示)



## クリスマスカード (オーロラ効果)



(イメージを拡大表示)

## AKVISプログラム

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

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 Artifact Remover AI — JPEG-圧縮画像のレストア

AKVIS Artifact Remover AIは、AIアルゴリズムを使用して、JPEG 圧縮アーテファクトを取り除き、圧縮した画像本来の品質へと補整します。このプログラムは4つの画像修復モードを提供し、それぞれ今回特別に開発された独自のニューラルネットワークを使用します。このソフトウェアは、ホームユーザーは無料で利用できます。商用利用には、ビジネスライセンスを提供しています。 [詳細情報](#)



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

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。ArtSuiteは、いくつかの基本的な効果が用意されており、効果を適用したバージョンを無限に作成できます。 [詳細情報](#)





### AKVIS ArtWork — 多彩なペイント/描画技法

AKVIS ArtWork は、様々な芸術技術を写真に与えるための画像変換ソフトウェアです。油絵、水彩、グワッシュ、コミック、ペン&インク、リノカット、ステンシル、バステル、点描画法です。Artwork を使うと、デジタル写真が芸術作品に早変わり！ [詳細情報](#)



### AKVIS Chameleon — フォトコラージュ作成

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), いらぬ不具合を、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！

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

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

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](#)



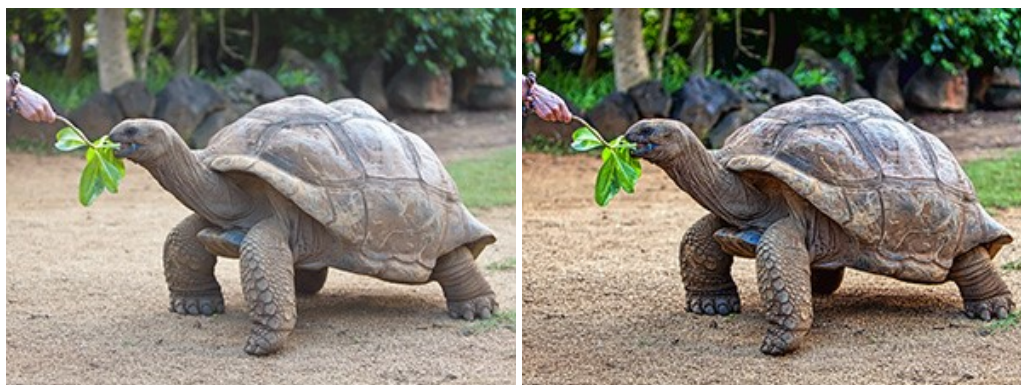
### AKVIS Draw — 手書きの鉛筆画への変換

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

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 Explosion — 素晴らしい粒子の爆発効果

AKVIS Explosion は、写真に爆発効果を追加し、砂などの粒子を適用します。このソフトウェアを使用することで、人目をひくグラフィックを数分で作成できます！ [詳細情報](#)





### **AKVIS Frames — あなたの写真をフレームで飾りましょう**

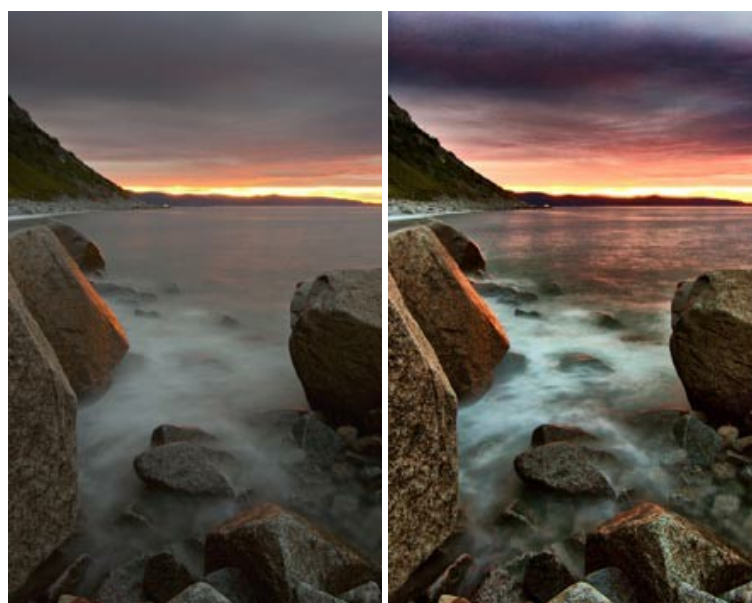
AKVIS Frames は、AKVISフレームパックと共に機能する無料写真校正ソフトウェアです。

このプログラムを使えば、専用の写真フレームであなたの写真を簡単にデコレートすることができます！ [詳細情報](#)



### **AKVIS HDRFactory — 実際に明るい画像に!**

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 Inspire AI — イメージの芸術的スタイル化**

AKVIS Inspire AI は、様々な絵画のサンプルを使用してイメージをスタイル化します。AIに基づくプログラムが、選択した芸術作品のカラースキームとスタイルを写真に適用し、新しい芸術作品を作り出します。このソフトウェアは、芸術スタイルのギャラリーを備えており、カスタム サンプルを読み込むことができます。世界中の有名なアーティストのスタイルを模倣しましょう！ [詳細情報](#)





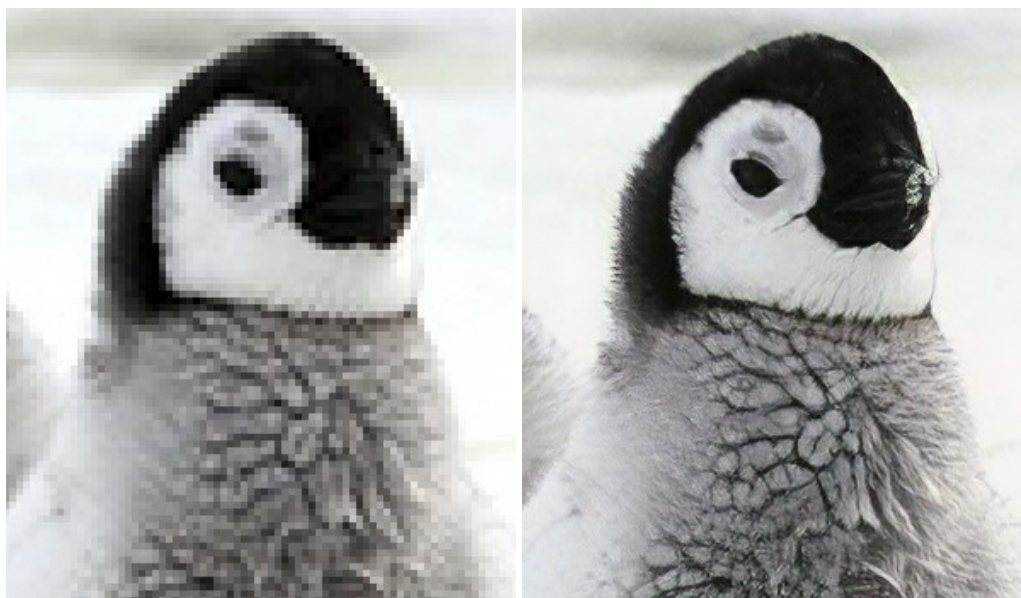
### AKVIS LightShop — 光と星の効果

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、雫に映る反射、暖炉の燃っている木の炎、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 AI — きれいに画像解像度を上げることができます!

AKVIS Magnifier AI 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 AI 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。Magnifier AI で写真の解像度と品質を向上させましょう! [詳細情報](#)



### AKVIS MakeUp — 理想の肖像画を作成しましょう!

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 NatureArt — リアルな自然現象がデジタルアートで再現できる！

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 — グローエフェクト

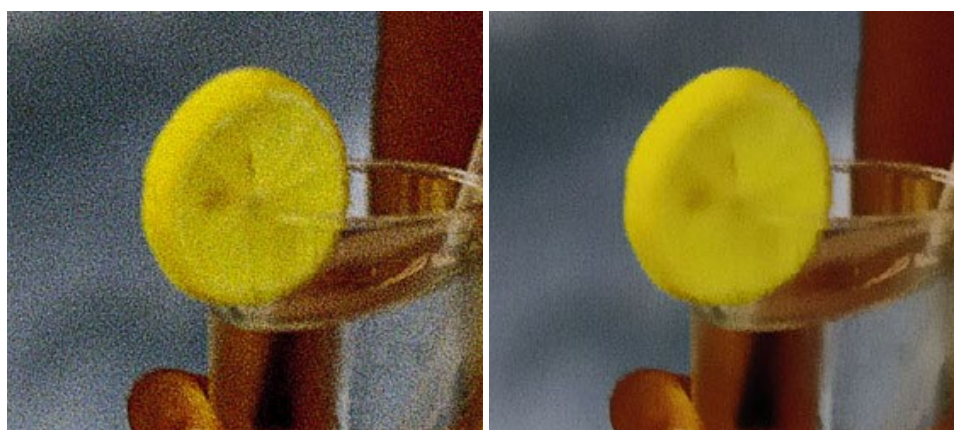
AKVIS Neon は、ネオンのような発光インクを使用して描いたように見える写真に変換します。このツールを使用すると、驚くような輝くラインエフェクトを作成できます。まるで光を使って描く画家になったような気分が味わえます！ [詳細情報](#)





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

AKVIS Noise Buster AI 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。 [詳細情報](#)



### AKVIS OilPaint — 油絵効果

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

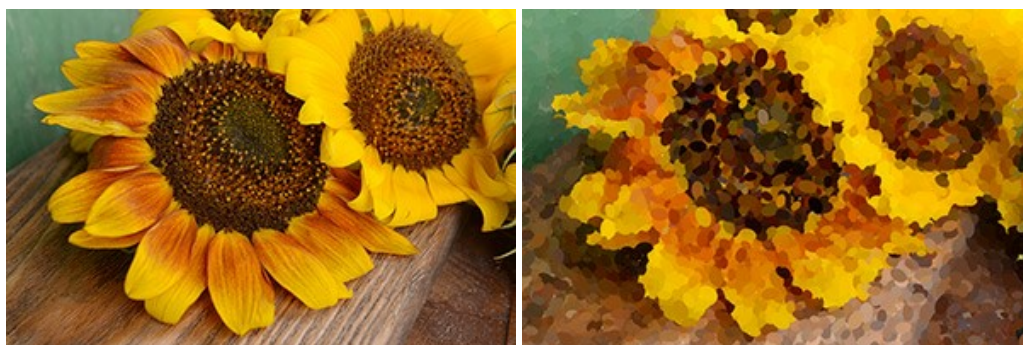
AKVIS Pastel は写真をパステル画調に変換します。このプログラムは、芸術的テクニックの一つでもあるパステルアートをデジタル画像で作りださうというものです。 [詳細情報](#)





### **AKVIS Points — 写真に点描画法の効果を適用!**

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 AI — ビンボケの修正とぼかし効果**

AKVIS Refocus AI は、ピンボケ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。本ソフトウェアには、[リフォーカス AI]、[逆ティルト効果]、[アイリスぼかし]、[移動ぼかし]、[放射状ぼかし]の5つのモードがあります。 [詳細情報](#)



### **AKVIS Retoucher — 画像修復ソフトウェア**

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 — 写真を鉛筆画に変換

AKVIS Sketch は、写真を素晴らしい鉛筆画へと自動的に変換するためのソフトウェアです。本物のようなカラーの鉛筆画、白黒のスケッチ画を作り出し、黒鉛、色鉛筆の技法を真似た効果を写真に与えることもできます。写真からスケッチ画に変換するための技法として、クラシック、アーティスティック、マエストロの 3種類と、それぞれプリセットが用意されています。AKVIS Sketch を使うと、プロの芸術家になったような気分を味わえるでしょう! [詳細情報](#)



### AKVIS SmartMask — 選択範囲の作成を簡単にします

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**

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。Watercolor には、写真変換技法が二種類用意されています。水彩（クラシック）または水彩（輪郭）を選択できます。写真が本物の絵画のようになります! [詳細情報](#)

