



Sketch

Photo To Sketch Conversion Tool



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
 - クラシック技法
 - アーティスティック技法
 - マエストロ技法
 - マルチスタイル技法
 - タイムライン
 - ツールとそのオプション
 - 背景効果
 - スケッチ画にフレームを挿入
 - テキストの挿入
 - キャンパスの使用
 - Sketchプリセット
 - 環境設定
 - バッチ処理
 - 印刷
- 操作例
 - カラー スケッチ
 - チューリップの鉛筆画
- AKVISプログラム

AKVIS SKETCH 28.0 | 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。写真が本物のスケッチ画のように見えるでしょう。もう鉛筆を片手にキャンバスに向かう必要はありません。センスのいい写真と AKVIS Sketch を用意するだけです。

効果的なメソッドを使用して、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**、**木炭**、**パステル**、**水彩**の技法を真似た効果を写真に与えることができます。

おおまかな仕上がりが得られない一般的なフィルターとは対照的に、AKVIS Sketch では手描きの鉛筆画に限りなく近い、自然な仕上がりを実現することができます。どんな写真でも、クリック1つで素晴らしいスケッチ画に変換されます。



写真からスケッチ画に変換するための技法は、**クラシック**、**アーティスティック**、**マエストロ**、**マルチスタイル**が用意されています。それぞれに用意されている多様なプリセットを使用することで、様々なタッチでのスケッチ画を作成することができます。いずれの技法にも、それぞれのよさがあります。設定を色々試してみて、結果をお楽しみください!



AKVIS Sketch のインターフェイスは、イメージを簡単かつ短時間で処理できるようデザインされています。まず、初期設定のままスケッチ画への変換処理を実行し、その結果に基づいて、各自の目的に合った効果（水彩画、木炭画、または色）を追加できます。ハッチングレベルの調整、ストロークのピッチ角の変更、鉛筆の色の設定など、すべての設定を自在に調整できます。



非常に便利な**タイムライン**機能では、半分ほど処理されているもの等、様々なバリエーションのスケッチ画を確認できます。処理の経過を確認しつつ、スナップショットから希望

の1枚を選べます。結果を固定し、他の設定での処理をさらに試すことができます。スケッチ画のいくつかのバージョンを比較し、最も良いものを選ぶ（何枚かに絞る）ことができます。

プログラムには、プリセットの一覧があり、これらの設定を使用すれば、ソフトウェアでの作業がより簡単にでき、時間の節約にもなります。パラメーターの組み合わせが気に入った場合は、独自のプリセットとして保存することができます。



その他の機能

さらに、ソフトウェアを利用して、写真に独自の背景効果を加えることもできます! スケッチと写真のコンビネーション、現実の世界とスケッチ画の融合を実現させたり、何かの動作を真似したり、背景を回転させて「タイムマシン効果」を追加したりできます。イメージの一部を強調するために、イメージの指定した部分以外をぼかすことができます。

署名、あいさつの言葉、ウォーターマークなどを挿入することによってオリジナル作品にしたり、イメージに粗いテクスチャの表面を適用することができます。スケッチ画にフレームを追加して、本物の芸術作品のようにできます。



バッチ処理機能を使用すると、同じ設定で一連の（複数の）画像を自動的に変換することができます。ホームビデオからアニメやカートゥーンを作成できます。



ビデオ処理について、After Effects や Premiere Pro で使用可能な [AKVIS Sketch Video](#) も用意しています。



アプリケーションの用途

スケッチ画を友人や親せきへのプレゼントにしたり、Tシャツに印刷したり、水彩画やポスターで部屋を飾りつけたりできます。Webサイト、Instagramのアカウント、広告パンフレットのために鉛筆描きのデザインを急いで作成しなければならない場合に使用しているというデザイナーもいます。建築様式の特徴や機能を提示するために使用しているプロもいます。本の挿絵を作成するために使用している作者もいます。



操作の容易さ、および変換結果の素晴らしさに誰もが満足することでしょう。AKVIS Sketch を使って楽しみましょう!

AKVIS Sketch は、鉛筆描きに興味はあってもその技術や方法を知らない人にとって欠かせないツールとなるでしょう。

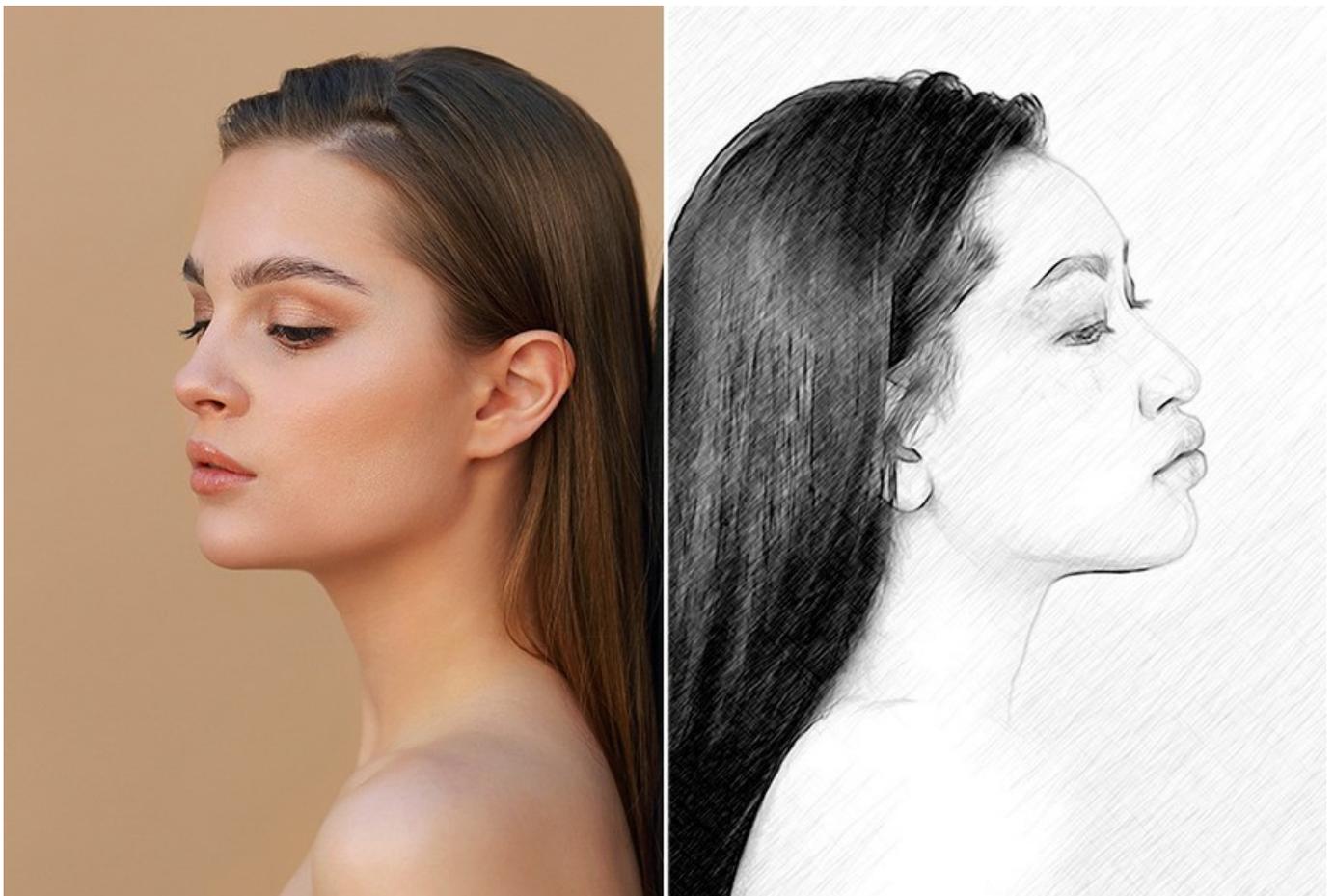


AKVIS Sketch は、独立したスタンドアロン プログラムとしても、お使いのフォトエディターのプラグインとしても使用できます。プラグインは [AliveColors](#)、Adobe Photoshop、Corel Paint Shop Pro などと互換性があります。詳細は、[対応表](#)をご覧ください。



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。[比較表](#)をご覧ください。

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。



WINDOWSでのインストール

AKVIS Sketch 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。

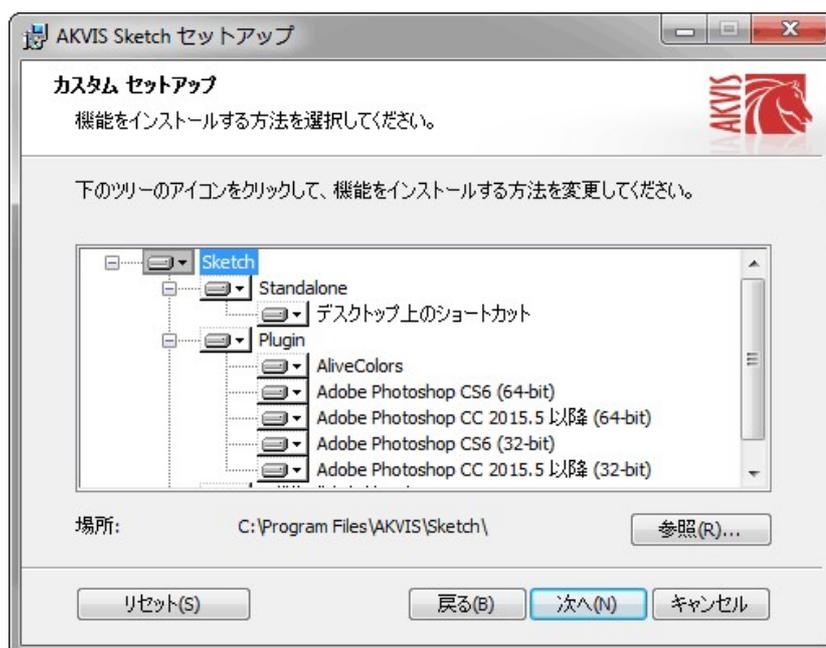
[使用許諾契約の条項に同意します]チェックボックスをオンにして、[次へ]をクリックします。



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。

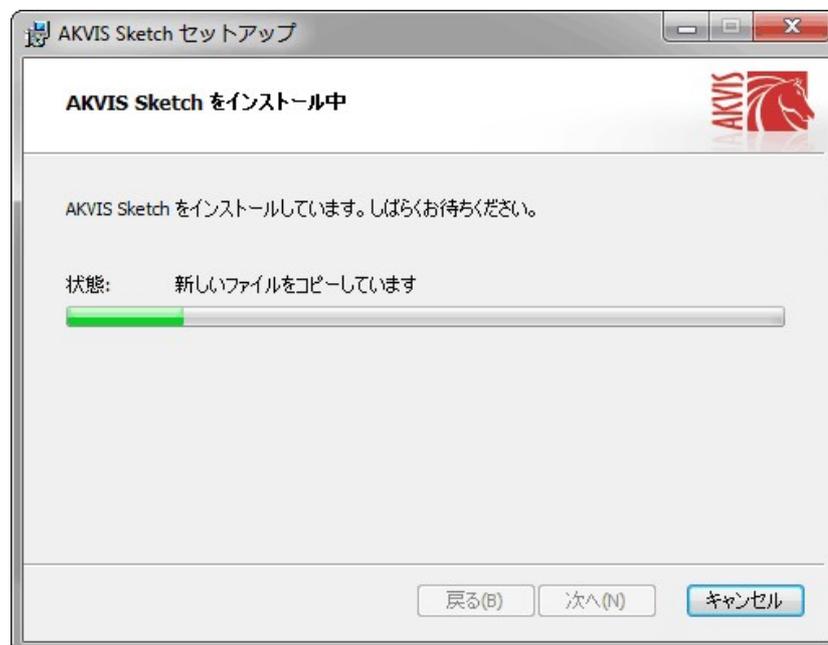
[次へ]をクリックします。



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。

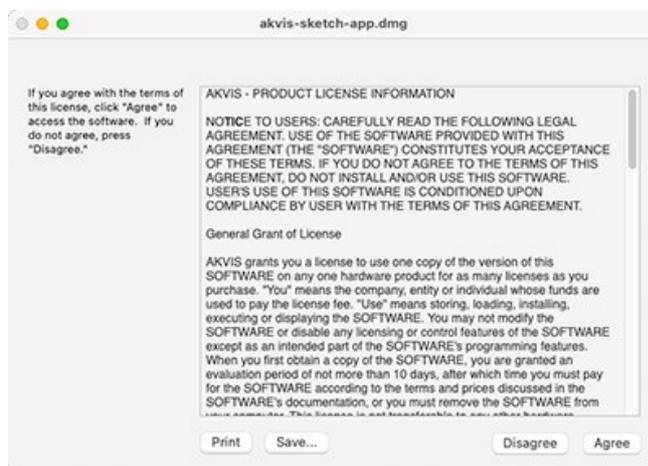
プラグイン版をインストールすると、フォトエディターの**【フィルター】**または**【効果】**メニューに新しいアイテムが追加されます。**Photoshop** の場合、**【フィルター】 > 【AKVIS】 > 【Sketch】**となります。

MACでのインストール

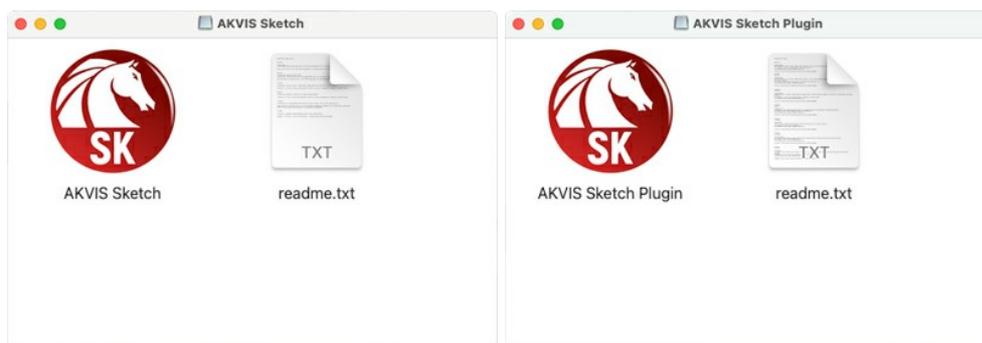
AKVIS Sketch を Mac PC にインストールするには、次の指示に従います。

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-sketch-app.dmg (スタンドアロン版をインストールする場合)
 - akvis-sketch-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 Sketch App または AKVIS Sketch PlugIn フォルダが表示されます。



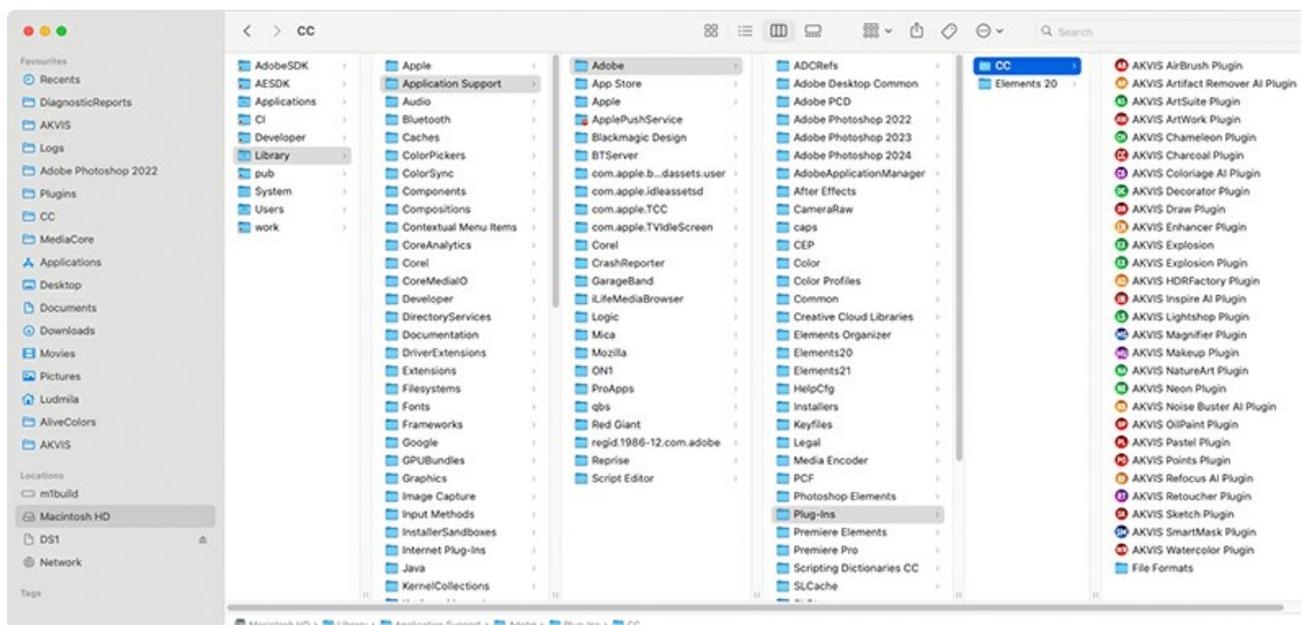
4. **スタンドアロン版**をインストールするには、AKVIS Sketch アプリケーションを [Applications] フォルダ、または希望の保存先にドラッグします。

プラグイン版をインストールするには、[AKVIS Sketch 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] > [Sketch]**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

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.

Follow the instructions to install the AKVIS software on a Linux computer.

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 Sketch

```
sudo apt-get install akvis-sketch
```

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-sketch --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 Sketch:

when using the **dnf** package manager:

```
sudo dnf install akvis-sketch
```

when using the **yum** package manager:

```
sudo yum install akvis-sketch
```

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-sketch
```

when using the **yum** package manager:

```
sudo yum remove akvis-sketch
```

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 Sketch:

```
zypper install akvis-sketch
```

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-sketch
```

Installation using **Flatpak**:

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

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

3. Add the AKVIS repository

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

4. Install AKVIS Sketch:

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

5. The installation is completed.

Launch the program using the program shortcut or the terminal:

```
flatpak run com.akvis.akvis-sketch
```

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

```
sudo flatpak update -y
```

to remove the program:

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

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 Sketch 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。

AKVIS Sketch バージョン 24.5.3505.20776-r app (64bit)

アクティベーション

お客様名:

シリアル番号:

アクティベーション サーバーへの直接接続
 電子メールでリクエストを送信

シリアル番号を忘れた場合、[こちら](#)からリストアできます。

アクティベーションで問題が生じた場合、[お問い合わせ](#)ください。

HWIDをコピーします。

© 2006-2021 AKVIS. All rights reserved

お客様名を入力します (プログラムはこの名前登録されます)。

シリアル番号 (アクティベーション キー) 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]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:

[電子メールでリクエストを送信]を選択した場合、プログラムによって、必要な情報をすべて含んだ新規メールが作成されます。

注意: この方法は、**オフライン アクティベーション**でも利用できます。

コンピューターがインターネットに接続されていない場合、USB 等を利用して、インターネットに接続されているコンピューターにアクティベーションに関するデータを移動させます。情報の送り先:activate@akvis.com までお送りください。

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、お客様名、コンピューターのハードウェアID (HWID) です。

この情報を元に、ライセンス ファイル(**Sketch.lic**) を作成し、登録されているメールアドレスにお送りします。

この .lic ファイルを開けずに保存します。保存先は、ソフトウェアをアクティベートするコンピューターの **[AKVIS]**フォルダー ([ユーザー] > [パブリック] > [パブリックのドキュメント]) です。

- **Windows** の場合:

Users\Public\Documents\AKVIS;

- **Mac** の場合:

Users/Shared/AKVIS

- **Linux** の場合:

/var/lib/AKVIS

これでアクティベーションは完了です!

プログラムがアクティベート済みの場合、[購入]は[アップグレード]に変わり、ライセンスのアップグレードができるようになります。たとえば、**Home** から **Home Deluxe** または **Business** へのアップグレードができます。

ワークスペース

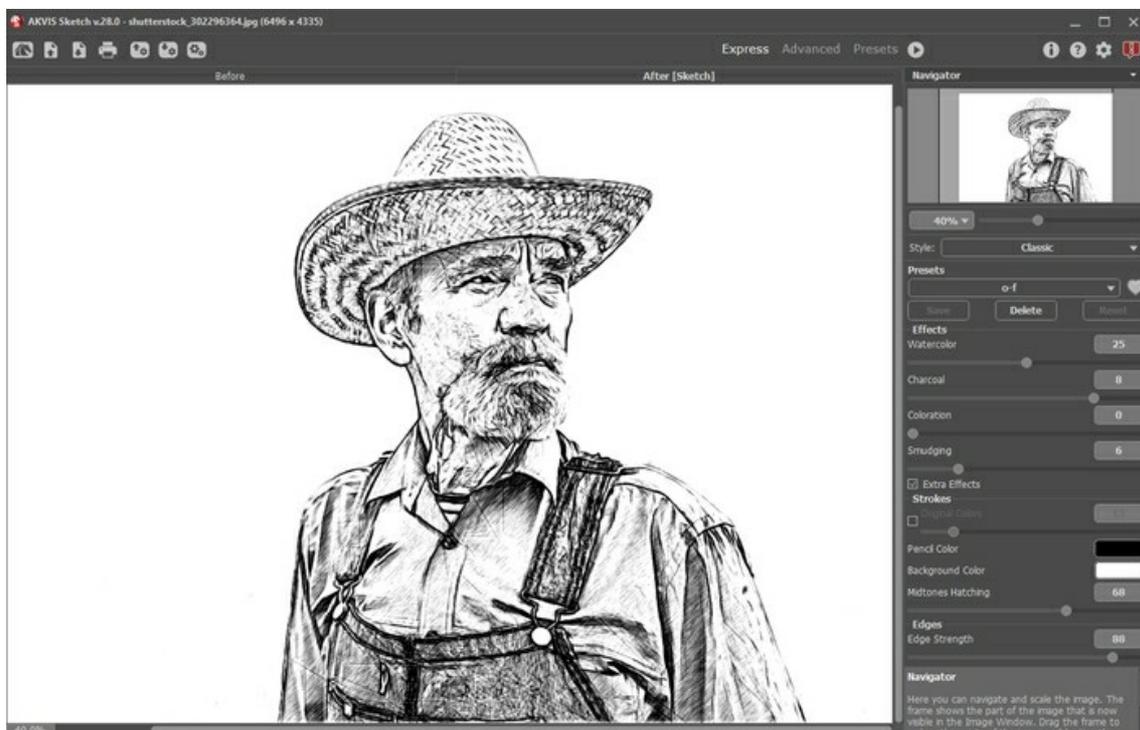
AKVIS Sketch は、独立したスタンドアロン プログラムとしても、お使いのフォトエディターのプラグインとしても使用できます。

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。

プラグイン版は、Photoshop、AliveColors、その他互換性のあるプログラムのグラフィック エディターのアドオンです。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。

ワークスペースの配置は、コントロールパネルで選択されている編集モード(簡易モード、詳細モード、プリセット)によって異なります。

簡易モードのインターフェイスは非常にシンプルになっています。最低限のツールだけである程度の結果を短時間で得ることができます。



AKVIS Sketch のワークスペース (簡易モード)

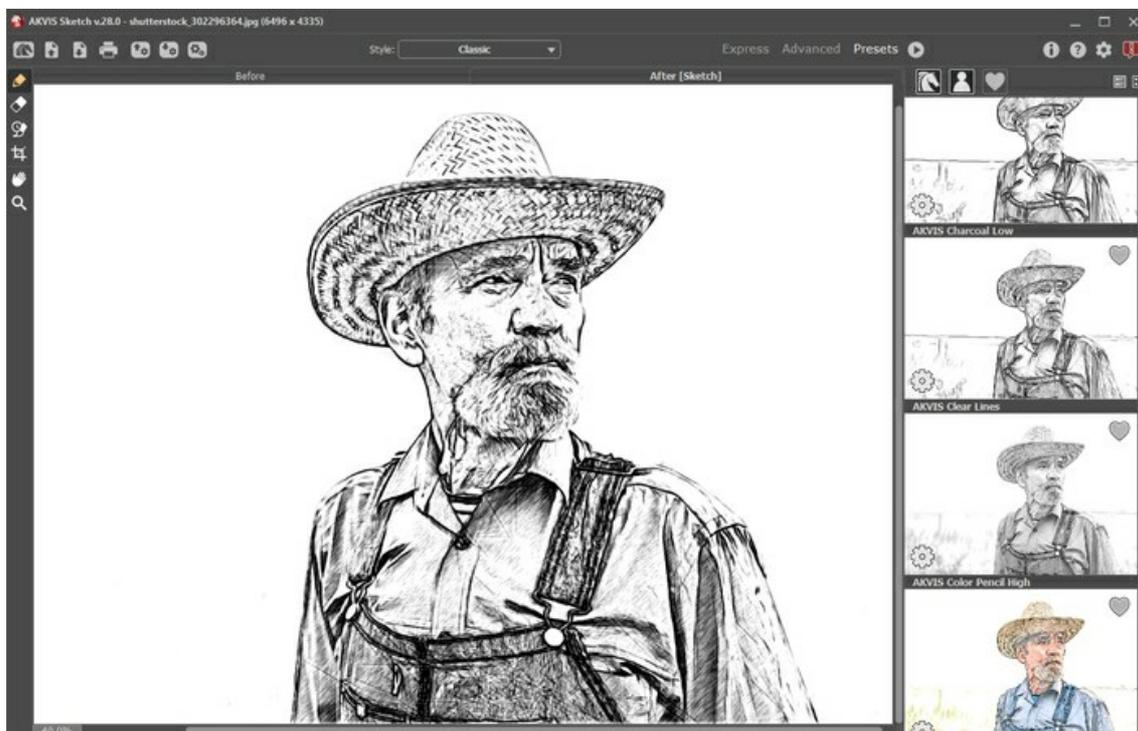
詳細モードでは、プログラムのすべての機能を利用できます。[オプション]、[背景]、[装飾]の各タブにあるすべてのパラメーターやツールを利用できます。

注意:すべての機能とパラメーターは、簡易モードで使用できます。中には、デフォルト値を使用するために隠されているものや特定のプリセットの値を使用するものなどがあります。



AKVIS Sketch のワークスペース (詳細モード)

トップパネルの[プリセット]ボタンでは、プリセット (プリセット ギャラリー) の表示方法を切り替えることができます。



AKVIS Sketch ワークスペース (プリセット モード)

プログラム ウィンドウの左側には**イメージ ウィンドウ**があり、[処理前]と[処理後]の 2つのタブで構成されています。[処理前]タブには元のイメージが表示され、[処理後]タブには変換後の鉛筆画が表示されます。タブを切り換えて、変換後のイメージと元のイメージを比較する場合は、イメージ上の任意のポイントをクリックしてください。

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 Sketchのホームページに移動します。

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

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

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

(スタンドアロン版のみ) : 画像をまとめて自動変換できる**バッチ処理**ダイアログを開きます。

: プリセット一覧をインポートします (.sketchファイルから)。

: プリセットをエクスポートします。プリセットとは、ユーザーが保存しておいたイメージ処理に使用する各種設定のことです。プリセットは .sketch 拡張子の別ファイルに保存できます (保存可能なプリセット数に制限はありません)。

/ : 誘導ラインや効果領域のアウトラインの表示を切り替えます。

: 保存されている誘導ライン (.direction ファイル) を読み込みます。

: 誘導ラインを .direction 拡張子のファイルに保存します。

: ライン (誘導ラインや背景の効果領域ライン) による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 の場合 **⌘ + Y** キーを使用します。

: 元のイメージを現在のパラメーター値で鉛筆画に変換する処理を開始します。処理後の画像が[処理後]タブに表示されます。

: 変換結果をイメージに適用し、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。

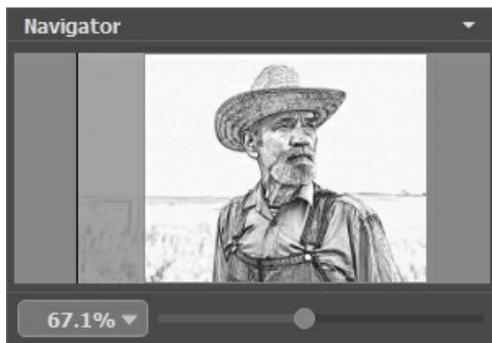
: ヘルプファイルを呼び出します。この操作に対するホットキーは、**F1** キーです。

: 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。

: Sketch に関する最新のニュースを別ウィンドウで表示します。

詳細モードのメイン ウィンドウの左側には、**ツールバー**があります。アクティブなタブ、[処理前]または[処理後]タブによって表示されるツールは異なります。

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。



ナビゲーター

さらに、スクロールキーの使用、キーボードのスペースキーとマウスをクリックしたままイメージをドラッグすることで、**イメージウィンドウ**内に表示されるイメージを変えることができます。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**キー (Mac の場合は**⌘**キー) を押しながらの場合は左右に動きます。**Alt**キー (Mac 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/縮小率の欄に値を入力して**Enter**キー (Mac の場合は**Return**キー) を押すこともできます。よく使用する倍率の値はドロップダウン メニューにも用意されています。

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** **++**キー (Mac の場合は**⌘** **++**キー) で拡大、**-**または**Ctrl** **+-**キー (Mac の場合は**⌘** **+-**キー) で縮小します。

ナビゲーターの下にある**設定パネル**では、写真からスケッチ画への変換技法 (**クラシック/アーティスティック/マエストロ/マルチスタイル**) を選択し、パラメーターを設定します。

設定パネルには、[オプション]、[背景]、[装飾]の 3つのタブが用意されています。

[オプション]タブでは、選択した技法を使って、写真から鉛筆画へ変換するための各種設定を調整できます。

[背景]タブでは、イメージ内のぼかす領域とぼかさずに元の状態のままにする領域を指定できます。

[装飾]タブでは、画像に**テキスト**を追加したり、**キャンバス**を変更したり、**フレーム**を適用したりできます。

[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。現在の設定は保存だけでなく、編集や削除もできます。プログラムの起動時には、最後に使用したプリセットが使用されます。

注意:[スケッチ]と[装飾]の 2つのタブの情報のみ、プリセットとして保存でき、[背景]タブの情報は保存できません。

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。ヒントの表示位置や表示/非表示の設定は、プログラムの**環境設定**で行うことができます。

操作方法

AKVIS Sketch は、写真を白黒だけでなく、カラーのスケッチ画に変換できるソフトウェアです。このソフトウェアは、スタンドアロン プログラムとして、またフォトエディターのプラグイン フィルターとしても使用できます。

写真にスケッチ効果を与える場合は、次の手順に従って操作してください。

ステップ 1: イメージを開きます。

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、[イメージを開く]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 Sketch のスタンドアロン版は、RAW、JPEG、WEBP、PNG、BMP、TIFF の各ファイル形式をサポートしています。

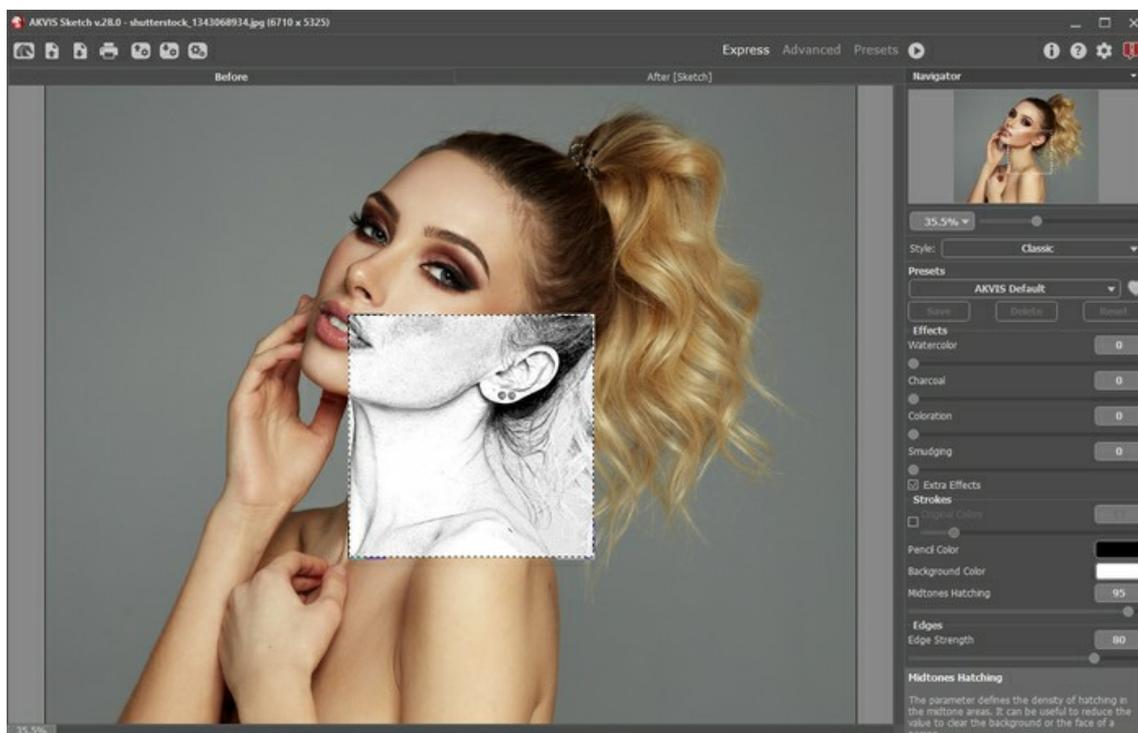
- プラグイン版で作業する場合:

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 の場合は **⌘** + **O** キー) を使用します。

AKVIS Sketch プラグインを呼び出す方法は、

AliveColors の場合、[効果] > [AKVIS] > [Sketch]、
 Adobe Photoshop の場合、[フィルター] > [AKVIS] > [Sketch]、
 Corel Paint Shop Pro の場合、[効果] > [プラグイン] > [AKVIS] > [Sketch]、
 Corel Photo-Paint の場合、[効果] > [AKVIS] > [Sketch] を選択します。

ワークスペースの配置は、コントロール パネルで選択されているインターフェイス モード (**簡易モード**、**詳細モード**、**プリセット**) によって異なります。



AKVIS Sketch ワークスペース (詳細モード)

ステップ 2 : 写真からスケッチ画への変換技法を**クラシック技法**、**アーティスティック技法**、**マエストロ技法**、**マルチスタイル技法**のいずれかを選択し、パラメーターを調整します。

クラシック技法では、カラーや白黒の鉛筆画がはっきりとした輪郭線で描かれます。主な特徴はその正確性です。完成イメージは、ハッチングを追加した輪郭線を主に使用して生成されたように見えます。この技法は万能で、様々な目的に利用できますが、技術説明図、アーキテクチャー画像、その他詳細の鮮明度が必要な画像には特に適しているといえます。

アーティスティック技法は、プロの芸術家の作品のような表情豊かな絵を描くことができます。この技法では、クイック スケッチの作成と詳細で陰影のある鉛筆画の両方を作成できます。この技法の主な特徴は、ハッチングが使用可能であり、陰影や影が多様なことから自然なトーンの変化を与えることができるという点です。

マエストロ技法 が加わり、より芸術的な作業ができるようになりました。作り出される色鮮やかで表現力豊かな巨匠のような作品は、見事なハッチング、鮮明かつ自然な輪郭、ちょうど良い量のディテールが含まれ、写真ではなく本物の絵画のようです。この技法では、洗練された匠の技と芸術性を調和よく統合します。このツールは、**Home Deluxe** と **Business** ライセンスでのみ利用できます。

マルチスタイル技法は、パステル、フェルトペン、オイルペンシル、ワックスクレヨンなどの効果を作成できる複雑な描画の技法です。このツールは、**Home Deluxe** と **Business** ライセンスでのみ利用できます。



クラシック技法



アーティスティック技法

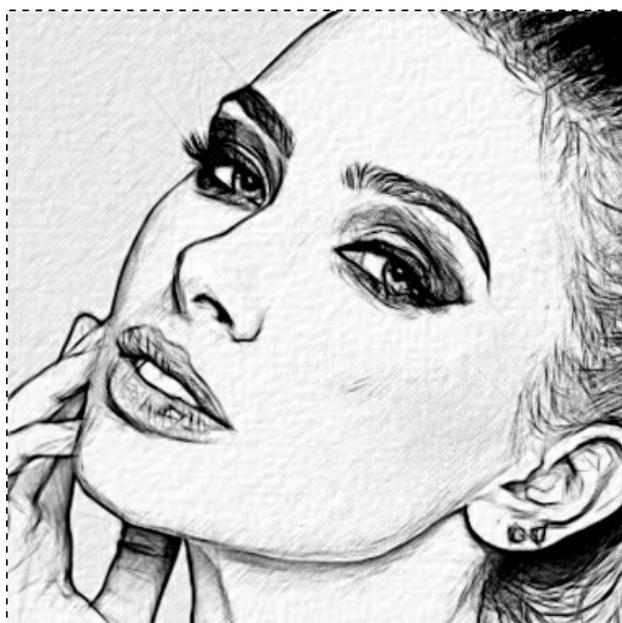


マエストロ技法



マルチスタイル技法

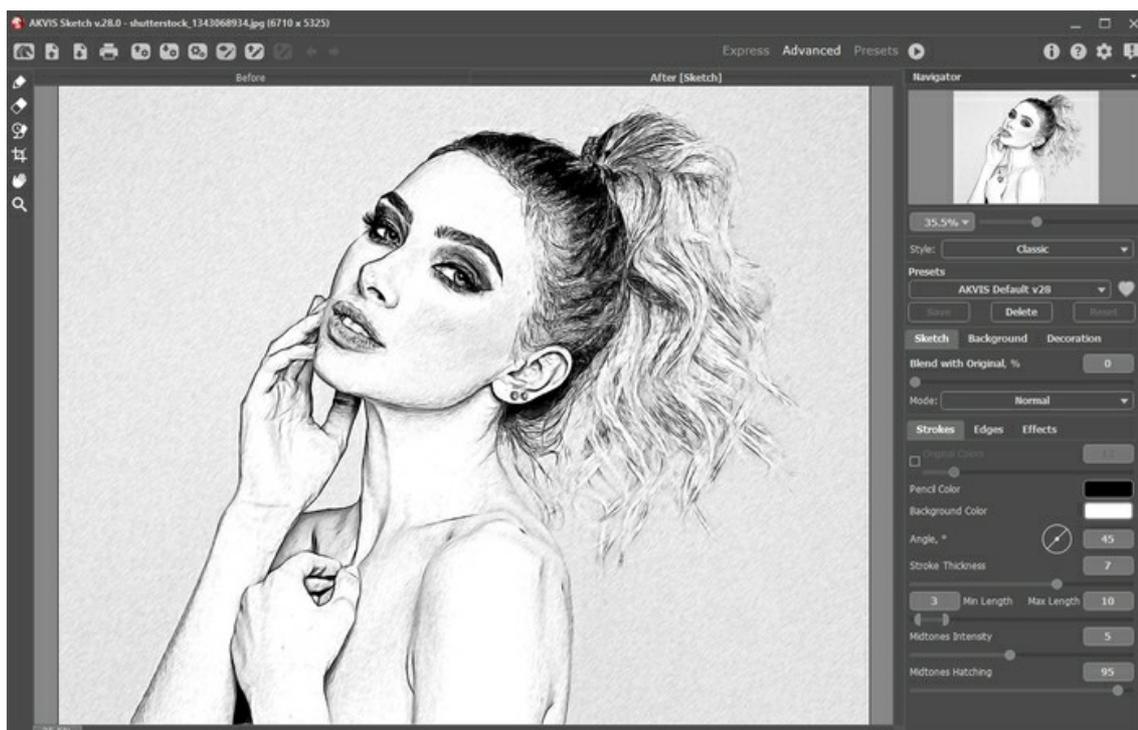
ステップ 3:プログラムが開くと、イメージは自動的に鉛筆画に変換されます。処理結果は、[処理前]タブの**クイックプレビュー**領域に表示されます。



クイックプレビュー

ステップ 4:  をクリックし、元の写真を新しい設定内容で鉛筆画に変換します。

注意:処理はリアルタイムで確認できます。写真からスケッチ画への変換を途中で止めて、未完成の状態を保存することができます。処理を中断する場合は、進捗バーの右側の[停止]ボタンをクリックします。



既定値

ステップ 5:**クラシック技法**、**マエストロ技法**、**マルチスタイル技法**では、オプションとして、適用したストロークの方向を変更できる特別なツールを使用することもできます。**ストロークの方向ツール**  を使うと、イメージ上のハッチングの描画を自由にコントロールできるようになります。この技術により、全体の模様やテキストの方向が正しく修正され、本物のスケッチにより近い作品を作り出すことができます。

注意:この機能は、**Home Deluxe版**と**Business版**でのみ利用できます。

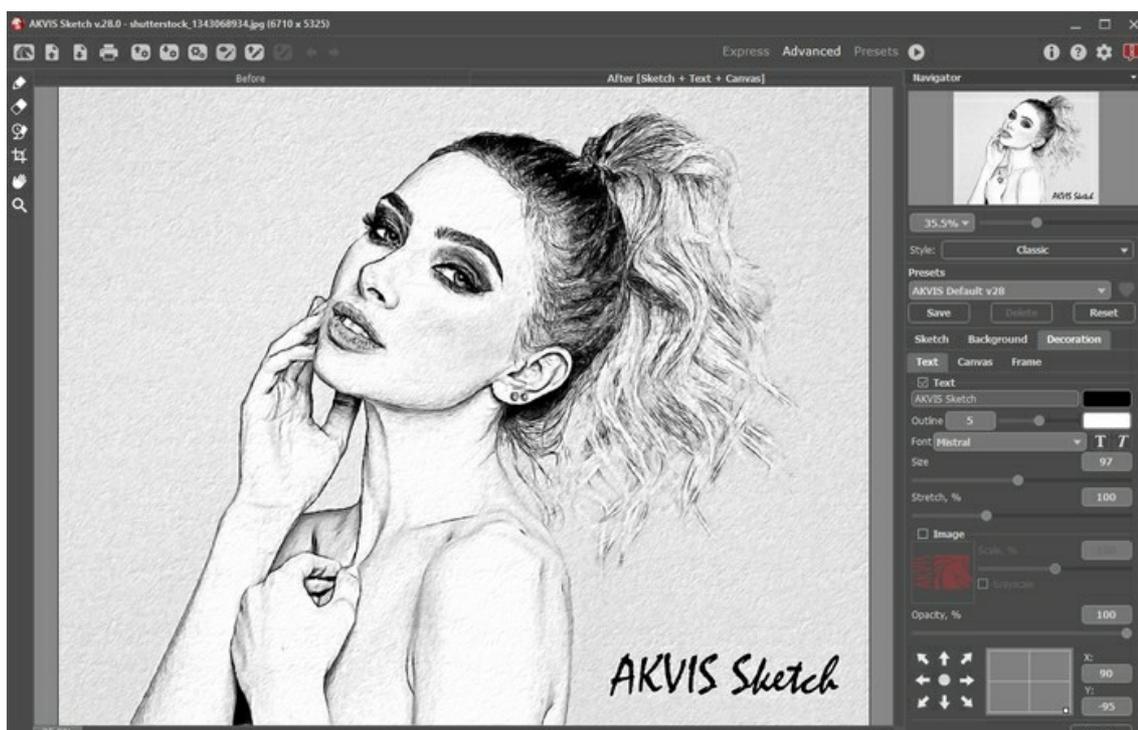


自動変換時のプラシトローク

誘導ライン

修正されたプラシトローク

ステップ 6: さらに設定を調整するために、**[背景]**タブにある**[装飾]**オプションの**[キャンパス]**、**[フレーム]**、**[テキスト]**を使用することもできます。🔍 をクリックして処理を開始します。



スケッチ画 + キャンバス + テキスト

ステップ 7: お好みの設定内容を**プリセット**として保存し、後で使用することができます。プリセットには、**[スケッチ]**タブと**[装飾]**タブの設定が含まれます。

プリセット名フィールド近くに表示されるハートのアイコン   をクリックすると、プリセットを**[お気に入り]**に追加、または**[お気に入り]**から削除することができます。

[Sketch プリセットの詳細はこちら。](#)

ステップ 8: 便利な **タイムライン**機能は、設定を変更することなく、様々なバリエーションのスケッチ画が生成されます。最終結果より、途中の画像が気に入った場合は、その画像をクリックして選択できます。結果は**[処理後]**タブに表示されます。

最終結果に戻りたい場合は、**タイムライン**一覧内の最後のショットをクリックします。

注意:この機能は、**Home Deluxe版**と**Business版**でのみ利用できます。



タイムライン ショット

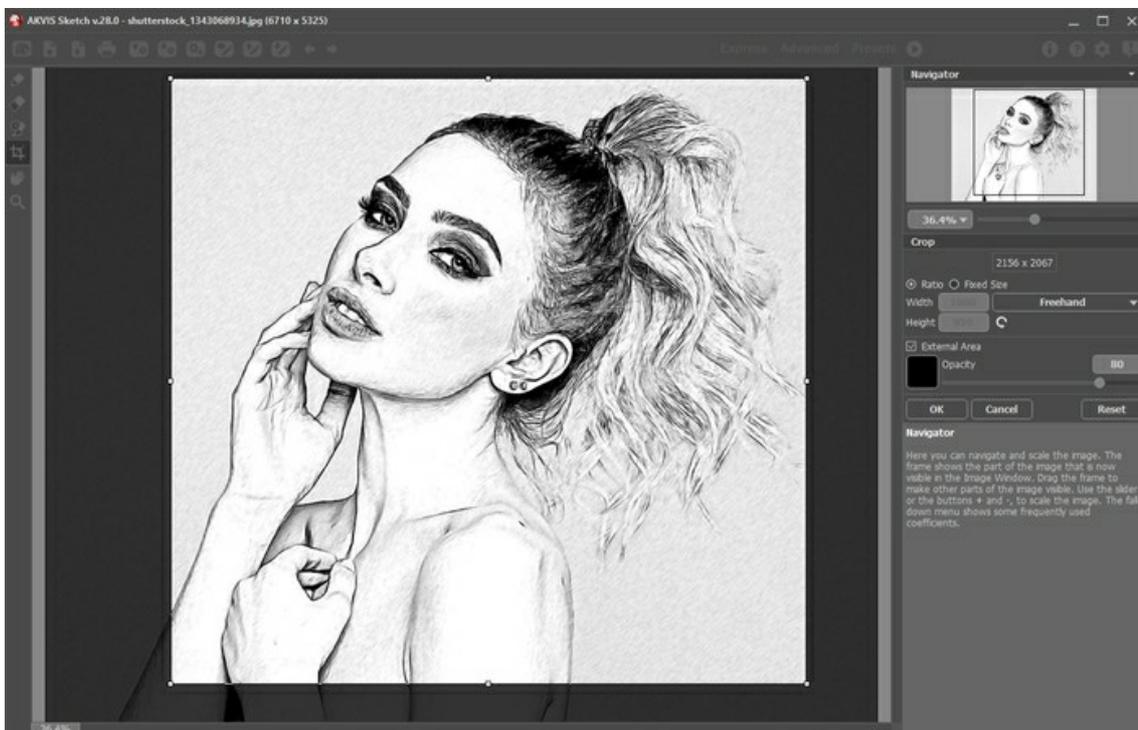
表示するショットの数は、**[環境設定]**ダイアログボックスで設定できます。

ステップ 9:最終仕上げを行うことのできる**後処理ツール**、**鉛筆** 、**消しゴム** 、**履歴ブラシ**  は、[処理後]タブで利用できます。

注意:これら後処理ツールは、Home Deluxe版と Business 版でのみ利用できます。

ヒント:これらのツールは、最終処理段階で使用します。  ボタンで処理を再実行した場合、ブラシを使用した編集が失われる場合があります！

ステップ 10:スタンドアロン版では、**切り取りツール**  を使って処理結果の一部を切り取って構成（バランス）を調整することができます。プラグイン版の場合、フォトエディターでこの作業を行えます。



切り取りツール

ステップ 11:スタンドアロン版では、 ボタンを使用して、**印刷**することもできます。

ステップ 12:処理したイメージを保存します。

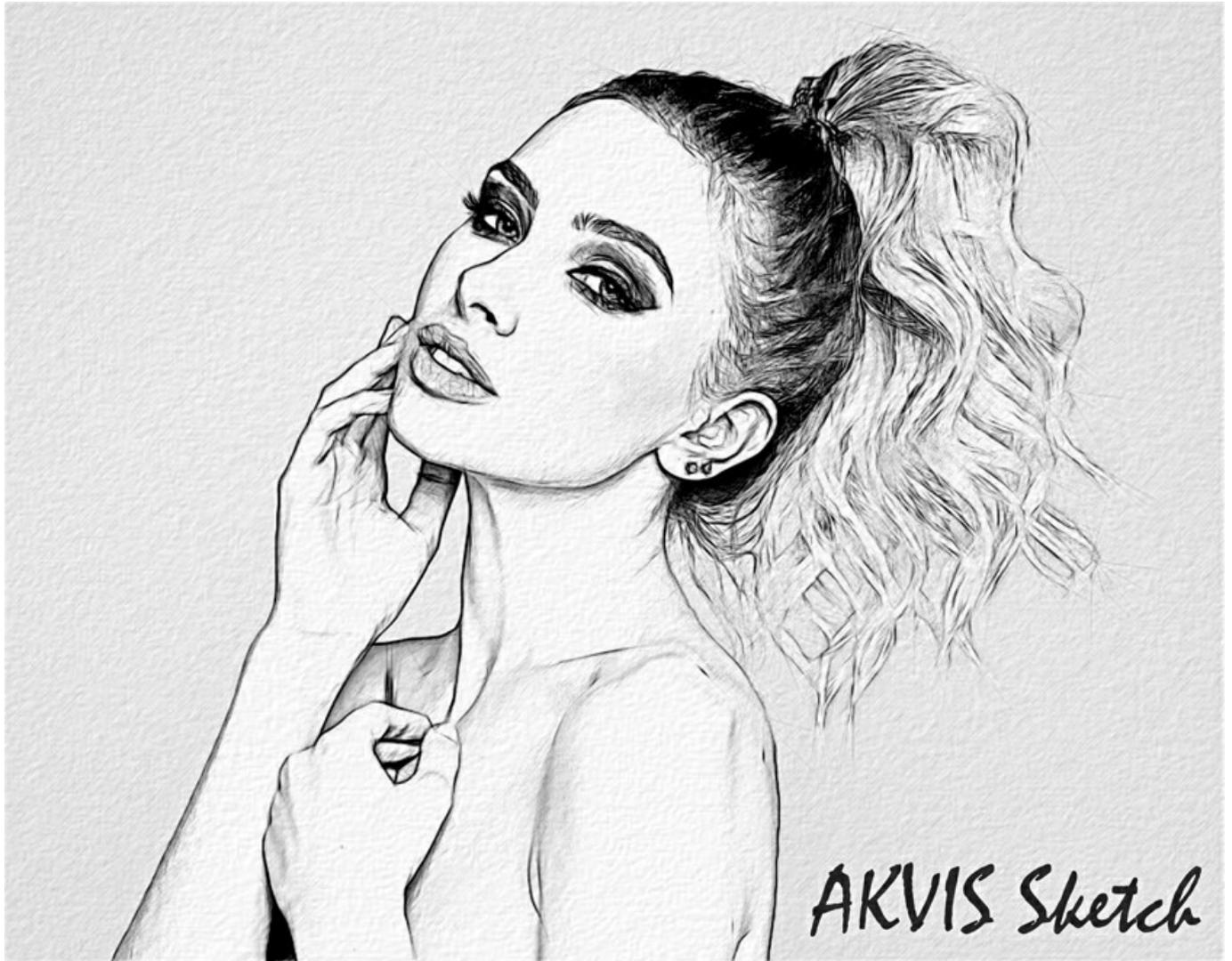
- スタンドアロン版で作業する場合：

 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、WEBP、PNG）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 Sketch プラグインが終了し、フォトエディターのワークスペースにイメージが表示されます。

[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、ファイルの種類を選択、保存先フォルダーの指定を行います。



鉛笔画

写真からスケッチ画に: クラシック技法

AKVIS Sketch のクラシック技法では、カラーや白黒の鉛筆画がはっきりとした輪郭線で描かれます。

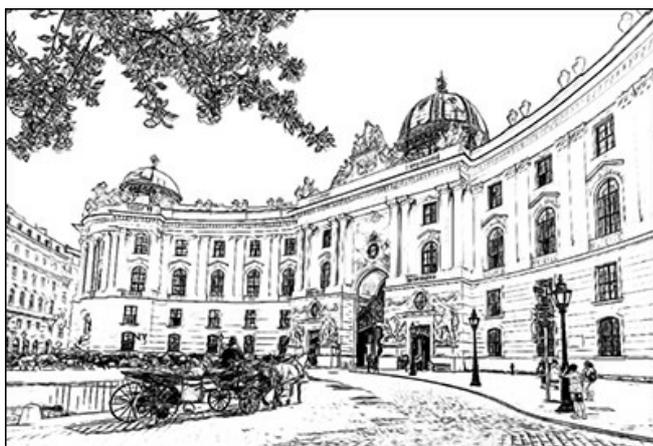
主な特徴はその正確性です。完成イメージは、ハッチングを追加した輪郭線を主に使用して生成されたように見えます。この技法は万能で、様々な目的に利用できますが、技術説明図、アーキテクチャー画像、その他詳細の鮮明度が必要な画像には特に適しているといえます。



鉛筆画を写真から作成: AKVIS Sketch のクラシック技法

[スケッチ]タブでは、写真から鉛筆画へ変換するための各種設定を調整できます。

元画像とのブレンド (0-100): 効果を元の画像と結合します。値が0 の場合、ブレンドは行われません。パラメーターが高いほど、元の色が結果と混合されます。

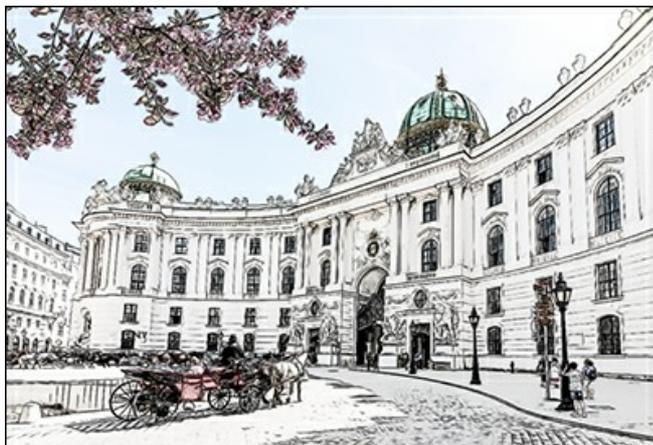


元画像とのブレンド = 0



元画像とのブレンド = 50

ブレンドモード: ブレンド方法を選択します。



通常



焼き込み (リニア)

クラシック技法は、**ストローク**、**エッジ**、**効果**という 3つのパラメーター フィールドがあります。

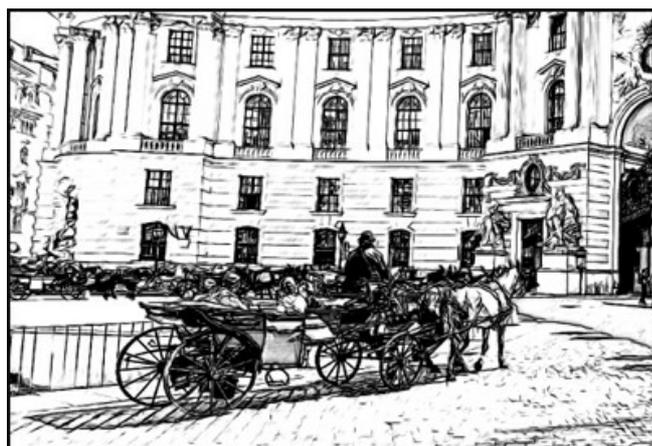
注意:変換されたイメージは、スライダーを移動させると同時に[処理前]タブに表示されるプレビュー ウィンドウでのみ確認できます。イメージ全体を変換する場合は、ボタン、または[処理後]タブをクリックします。

[ストローク]タブ (ハッチングのパラメーターを含む):

元の色:このチェックボックスをオンにすると、元の色範囲を使用して色鉛筆で描かれます。オフにすると、カラー パレットで選択した色 (デフォルトでは白と黒) を使用して描かれます。



[元の色]チェックボックスがオン



[元の色]チェックボックスがオフ

チェックボックス右側のスライダーを動かしてイメージの彩度を調整できます。このパラメーターの値が大きいほど、イメージ上に現れる色が強く、鮮やかになります。

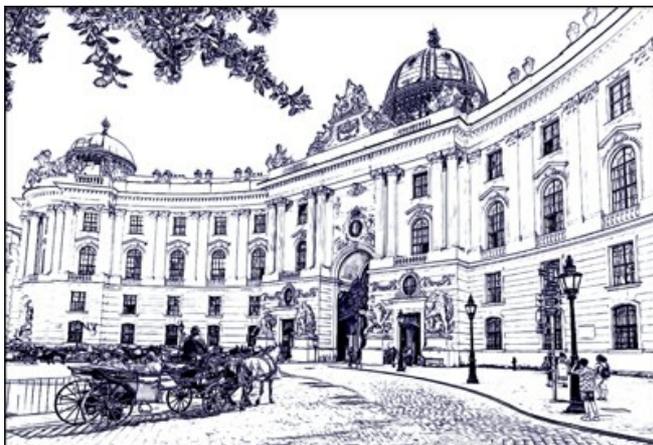


彩度 = 0



彩度 = 100

鉛筆の色と背景の色を使用します。[元の色]チェックボックスがオフの場合、ストローク色と背景色をそれぞれカラー パレットで選択できます。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。パレットを右クリックすると、デフォルト色 (白と黒) にリセットされます。



色の変更

角度:このパラメーターでは均一領域（エッジ部分や変化の激しい部分のない領域）をハッチングする際のストロークのピッチ角を指定することができます。そのような領域は、既定では 45 度で描かれます。



角度 = 45

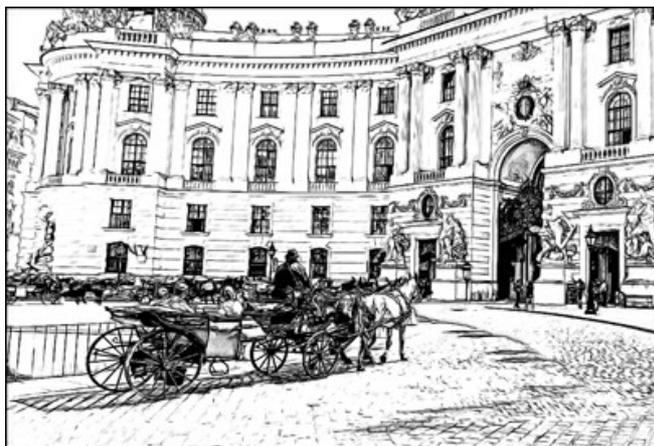


角度 = 135

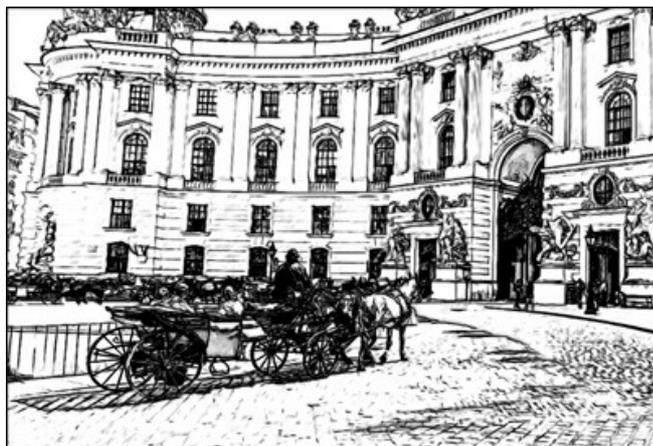


角度 = 90

ストロークの太さ:このパラメーターではストローク サイズを設定します。パラメーターの値を小さくするとストロークは細くて硬くなり、値を大きくすると太くなりエッジがぼやけます。



ストロークの太さ = 5

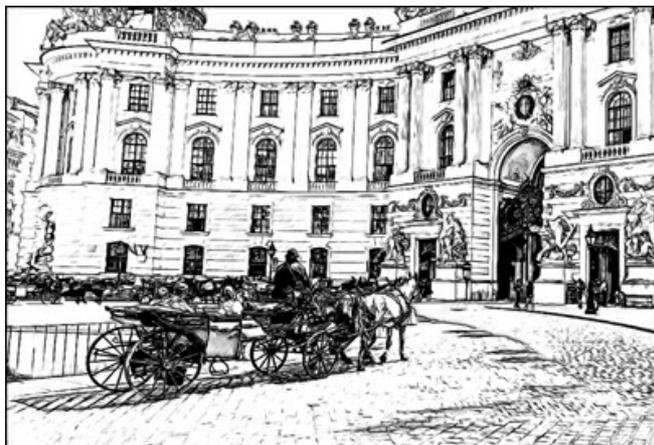


ストロークの太さ = 9

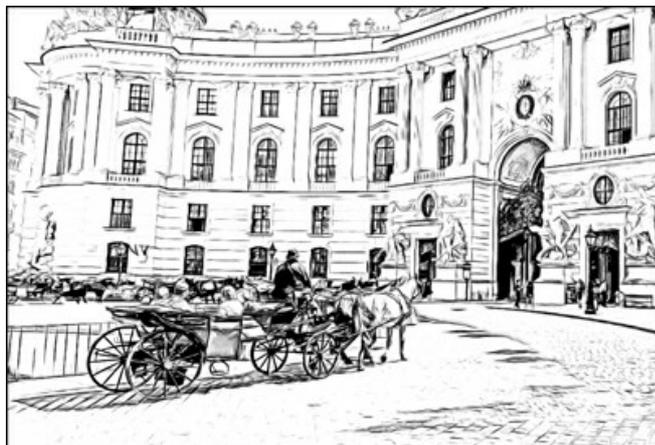
最小長/最大長:このパラメーターではストローク長の範囲を設定します。2つの範囲を定義するためのスライダー、スライダーの左側は最小長を、スライダーの右側は最大長の設定をそれぞれ行います。変換後の鉛筆画は、ここで設定した範囲内に収まるストロークで描かれます。

最小長の値を小さくすると、ストローク数が増え、イメージの詳細度が高まりますが、見た目は暗くなります。最小長の値を大きくすると、ストローク数が減り（最小長より短いストロークは描画されません）、見た目は明るく、滑らかになります。

最大長の値を大きくすると、ハッチングの均一性が低くなります。パラメーターの値が大きいくほど、ストロークは長くなりますが、値が大きすぎるとハッチングの精度が悪化する可能性があります。



ストロークの長さの最大/最小 = 1/4



ストロークの長さの最大/最小 = 8/16

中間色の強度:このパラメーターでは中間色ストロークの強度を定義します。ストロークは力加減を変えて描画したように見えます。スライダーを左へ移動すると、中間色ストロークは薄くなり、ぼやけた印象になります。スライダーを右へ移動すると、中間色ストロークは太くなり、はっきりとした印象になります。



中間色の強度 = 1



中間色の強度 = 10

中間色のハッチング:このパラメーターでは中間色領域のハッチングのレベルを定義します。スライダーを左へ動かすと、ハッチングのレベルが低くなります。



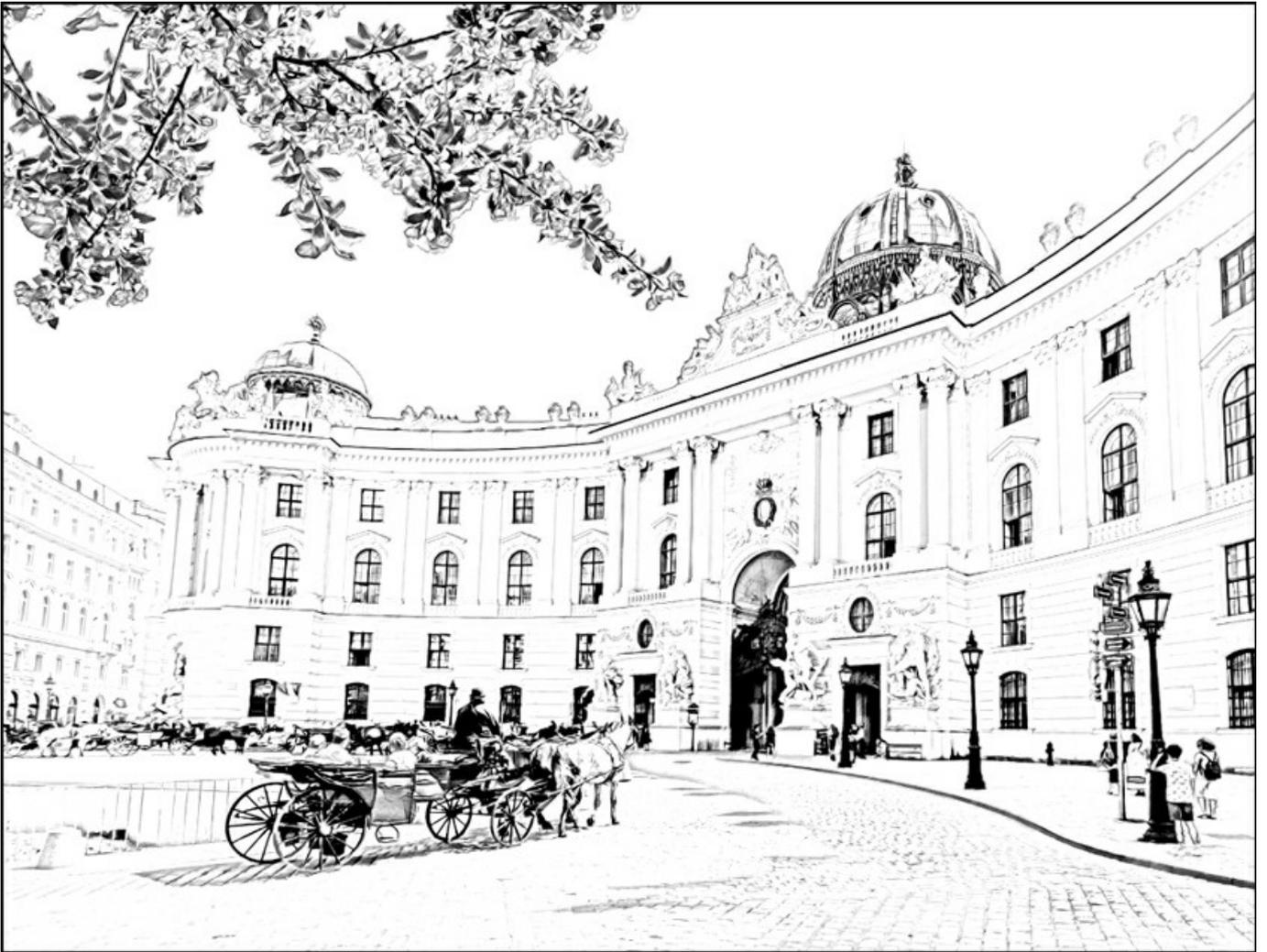
中間色のハッチング = 1



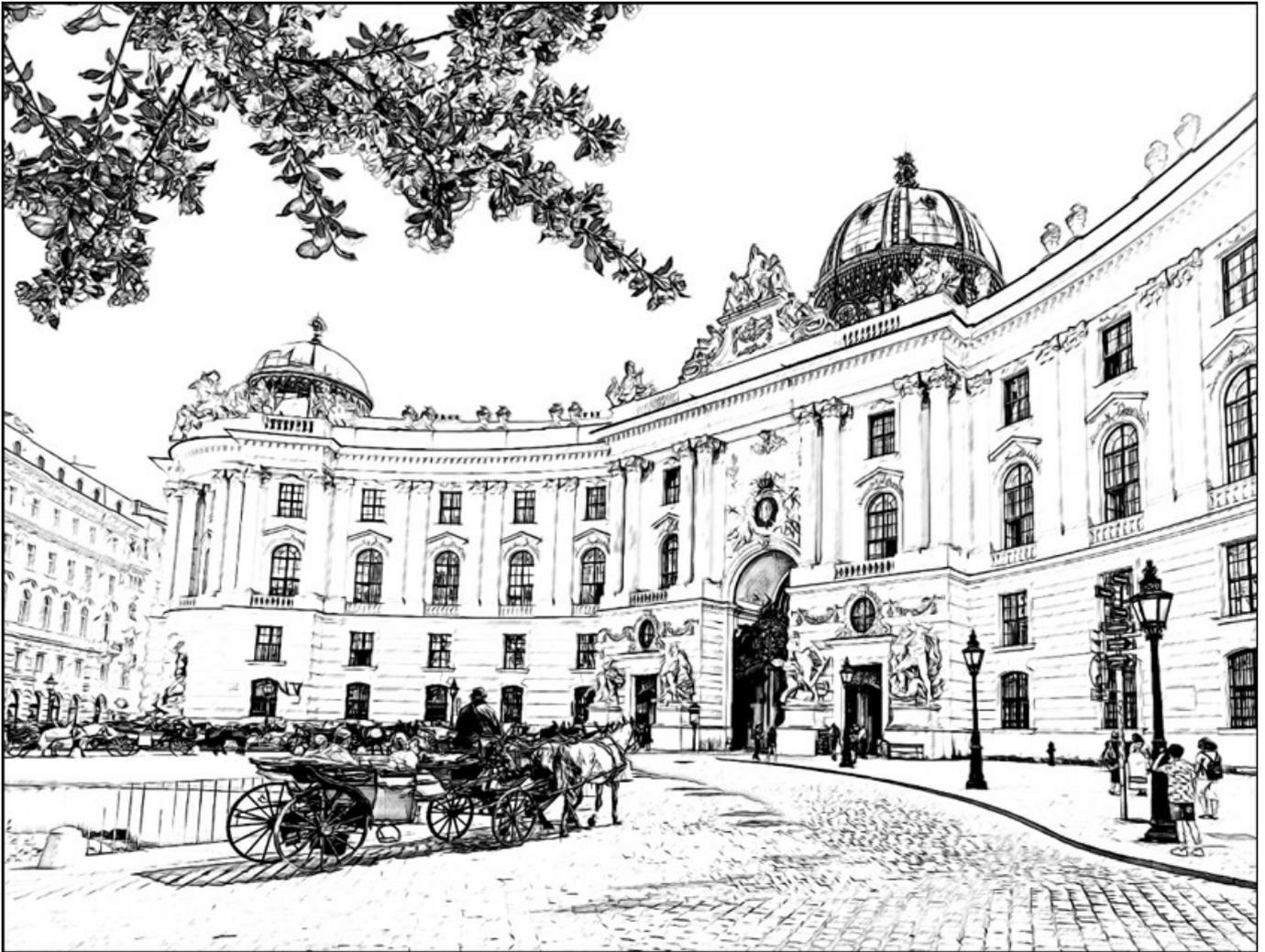
中間色のハッチング = 100

[エッジ]タブには、エッジの描画に影響するパラメーターが含まれています。

エッジの強度:エッジ部分と詳細部分の明る度の調整を行う、エッジ設定に欠かせないパラメーターの1つです。低い値ではエッジが少なく、ディテールが低くなりますが、高い値ではエッジが増え、ディテールがより際立ちます。



エッジの強度 = 0



エッジの強度 = 50



エッジの強度 = 100

エッジのトレース :このチェックボックスは、明るさの変化がはっきりしない領域間の境界を検出するのに役立ちます。以下の 2つのパラメーターを調整して、より効果的にツールを活用できます。

感度:このパラメーターの値が大きいほど、色と色の変わり目がはっきりとし、エッジはハッチングではなく、ラインではっきりと描かれます。エッジを強調する場合は、大きい値を指定します。



感度 = 10 (エッジの幅 = 15)



感度 = 80 (エッジの幅 = 15)

エッジの幅:このパラメーターは、アウトラインの濃さを設定します。パラメーターの値が大きいほど、エッジは濃い線で描画されます。



エッジの幅 = 10 (感度 = 70)



エッジの幅 = 60 (感度 = 70)

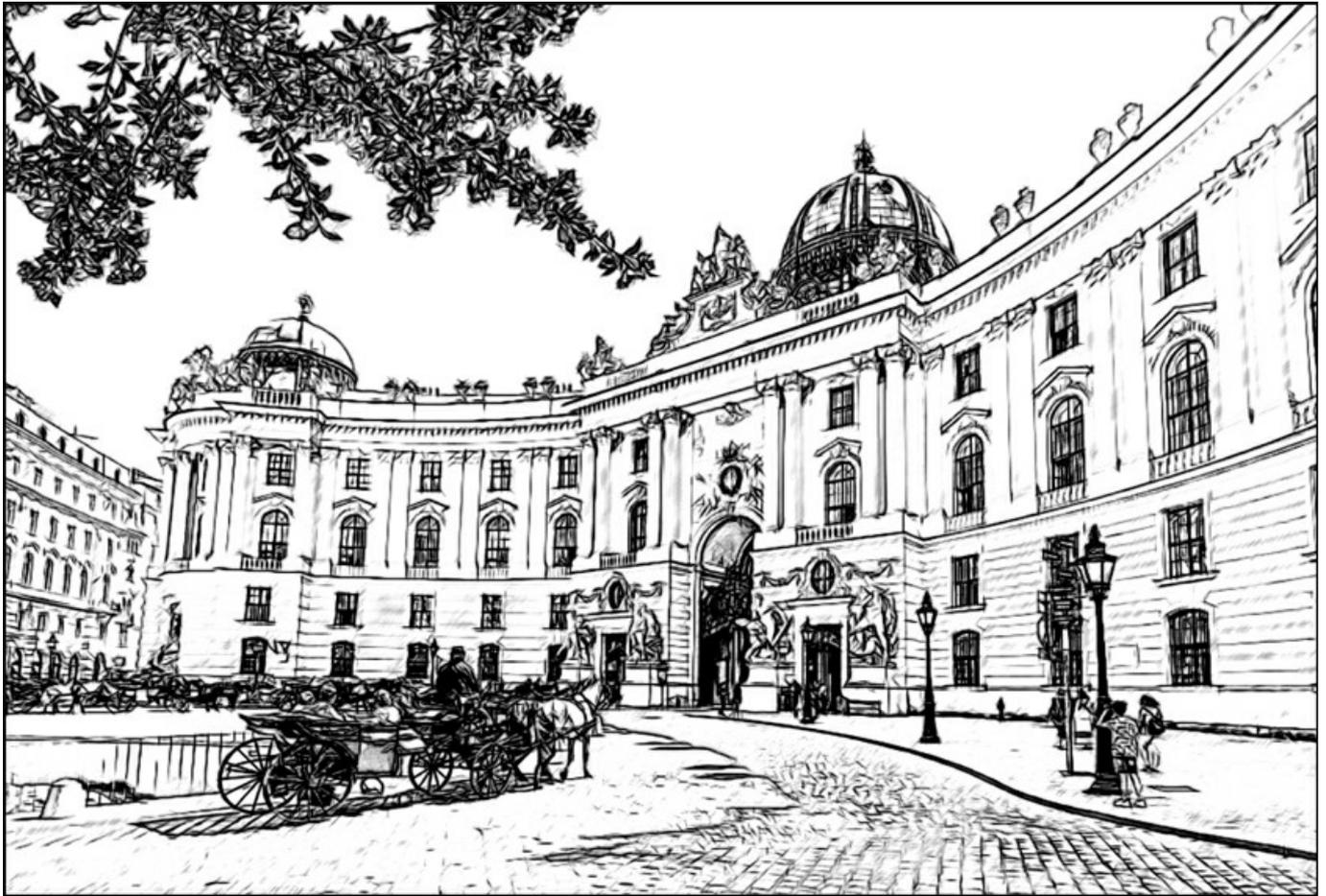
[効果]タブ:

水彩画 (設定可能範囲は 0-50):このパラメーターを使用して、水彩画を作成できます。既定値は鉛筆画に相当する 0 に設定されています。スライダーを右に動かすと (パラメーター値を大きくすると)、湿った紙に描いたようにストロークがぼやけ、コントラストやディテールが弱まります。パラメーターの値が大きいほど、効果が強くなります。水彩画を作成するには、このパラメーターと [着色]を一緒に使用することをお勧めします。



水彩画 = 10

木炭 (設定可能範囲は 0-10):このパラメーターは描画の技法を鉛筆から木炭へ変更します。パラメーターの値が大きいほど、木炭の技法がより強く表れます。



木炭 = 7

着色 (設定可能範囲は 0-100):この効果を使用すると、元のイメージに含まれる色情報を加えることができます (元のイメージがグレースケールでない場合)。既定値は 0 に設定されています。



着色 = 40

ぼかし (設定可能範囲は 0-30): 輪郭線に影響を与えることなく、ミッドトーン領域のハッチング線をにじませます。この効果を使用すると、スタンプ ツール、紙、指などでインクをにじませたように見えます。既定値はにじみ効果のない 0 に設定されています。値が大きいくほど、影の部分の見た目が変わり、影の部分が軟らかい黒鉛で描いたようになります。スケッチ画に、にじみがかった軟らかい質感のテクスチャを追加する簡単かつ短時間でできる方法と言えます。



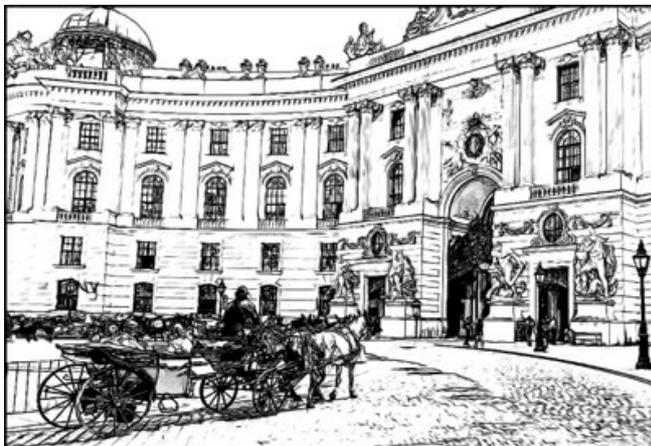
ぼかし = 0



ぼかし = 30

[追加効果]チェックボックス:

シャドウ(設定可能値は 1 から -30): シャドウ (影) の部分を鮮明にし、作品により幅と深みを与えます。



シャドウ = 1



シャドウ = 30

ノイズ (設定可能範囲は 0-100): 画像にノイズが追加されていき、影の効果が強化されます。



ノイズ = 10



ノイズ = 100

コントラスト (設定可能範囲は 0 から -100): ハイライト部分とシャドウ部分の差を大きくすることができます。この設定を使用することで、不要なディテールを取り除くことができ、すっきりした作品になるでしょう。



コントラスト = 0

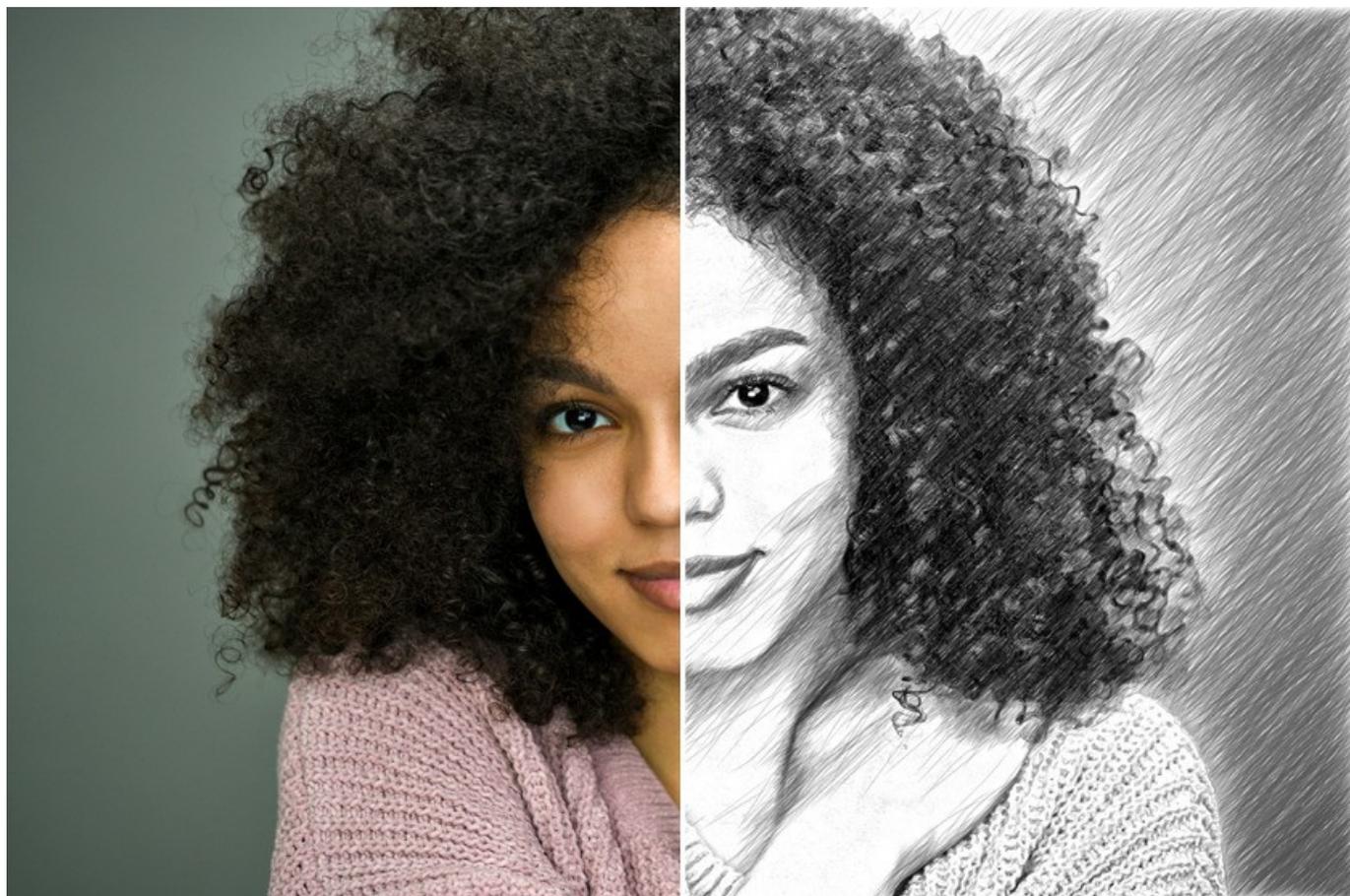


コントラスト = 100

写真からスケッチ画に: アーティスティック技法

AKVIS Sketch のアーティスティック技法では、プロの芸術家の作品のような表情豊かな絵を描くことができます。

この技法では、クイック スケッチの作成と詳細で陰影のある鉛筆画の両方を作成できます。この技法の主な特徴は、ハッチングが使用可能であり、陰影や影が多様なことから自然なトーンの変化を与えることができるという点です。この技法を使用するには、良い写真が必要です。最も良い結果が得られるのは、写真が良い光のもとで撮影され、良いコントラストを持っている場合です。



鉛筆画を写真から作成: AKVIS Sketch のアーティスティック技法

[スケッチ]タブでは、写真から鉛筆画へ変換するための各種設定を調整できます。

元画像とのブレンド (0-100): 効果を元の画像と結合します。値が0 の場合、ブレンドは行われません。パラメータが高いほど、元の色が結果と混合されます。



元画像とのブレンド = 0



元画像とのブレンド = 50

ブレンドモード: ブレンド方法を選択します。



通常



焼き込み (リニア)

設定パネルのパラメーターは、**[ストローク]タブ**と**[効果]タブ**にそれぞれ分類されています。

[ストローク]タブ (ハッチングのパラメーターを含む):

元の色:このチェックボックスをオンにすると、元の色範囲を使用して色鉛筆で描かれます。オフにすると、カラーパレットで選択した色を使用して描かれます。



色鉛筆画

チェックボックス右側のスライダーを動かしてイメージの彩度を調整できます。このパラメーターの値が大きいくほど、イメージ上に現れる色が強く、鮮やかになります。



彩度 = 0



彩度 = 50

鉛筆の色と背景の色を使用します。[元の色]チェックボックスがオフの場合、ストローク色と背景色をそれぞれカラーパレットで選択できます。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。パレットを右クリックすると、デフォルト色（白と黒）にリセットされます。



色の変更

角度 (設定可能範囲は 0 から -180): 描画するストロークのピッチ角を設定するパラメーターです。デフォルトでは、45度に設定されています。



角度 = 30



角度 = 120

ストロークの長さの最大/最小 (設定可能範囲が 1-100): ストロークの長さの範囲を指定します。ストロークの長さは、同じスケール内の 2つのスライダーで設定を行います。左のスライダーはストロークの最小長を、右のスライダーはストロークの最大長をそれぞれ設定します。ストロークの長さは、必ず最小長より長く、最大長より短くなり、2つのスライダーの間の長さのみ使用されます。



ストロークの長さの最大/最小 = 5/25



ストロークの長さの最大/最小 = 20/50

均一性 (設定可能範囲は 1-50):どのようにハッチングを行うかを設定できます。高い値では、明るいエリアと暗いエリアで均等にハッチングが行われます。値を下げていくと、ハッチングにむらが発生します。暗いエリアはより多くのストロークが描かれる一方、明るいエリアのハッチングは少なくなります。



均一性 = 15



均一性 = 45

感度 (設定可能範囲は 1-100):イメージの輪郭線の検出を助けるパラメーターです。値が高いほど多くの輪郭線が描かれます。不自然な線を取り除くには、値を下げます。



感度 = 40



感度 = 90

ハッチングの密度 (設定可能範囲は 1-100):イメージ内のストローク数を設定します。値が高いほど、白い (ストロークのない) エリアは少なくなります。

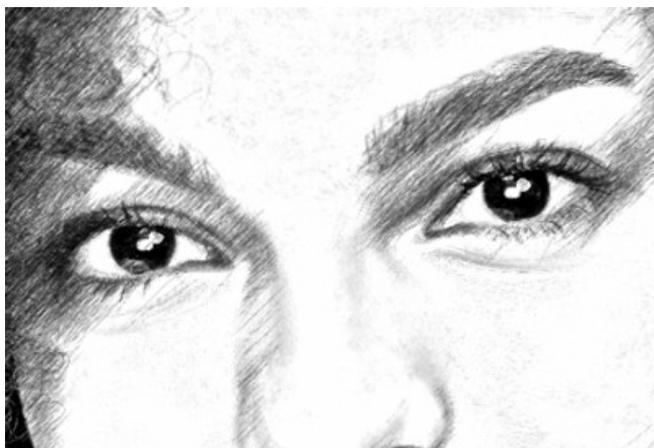


ハッチングの密度 = 5



ハッチングの密度 = 50

ストロークの太さ (設定可能範囲は 10-100):このパラメーターではストローク サイズを設定します。パラメーターの値を小さくするとストロークは細くて硬くなり、値を大きくすると太くなりエッジがぼやけます。



ストロークの太さ = 15



ストロークの太さ = 65

明るさ (設定可能範囲は 1-100):ストロークの明るさを調整するためのパラメーターです。値が低いほど、ストロークの色が薄くなります。値が高ければ、ストロークは濃く、鮮やかになります。



明るさ = 5



明るさ = 25

ハッチングの強度 (設定可能範囲は 1-100):ストロークの強度、筆圧や明るさを変えて描画したような効果が得られます。



ハッチングの強度 = 5



ハッチングの強度 = 50

[効果]タブ:

木炭 (設定可能範囲は 0-10):このパラメーターは描画の技法を鉛筆から木炭へ変更します。パラメーターの値が大きいほど、木炭の技法がより強く表れます。



木炭 = 7

シャドウ(設定可能値は 1 から -30):シャドウ (影) の部分を鮮明にし、作品により幅と深みを与えます。

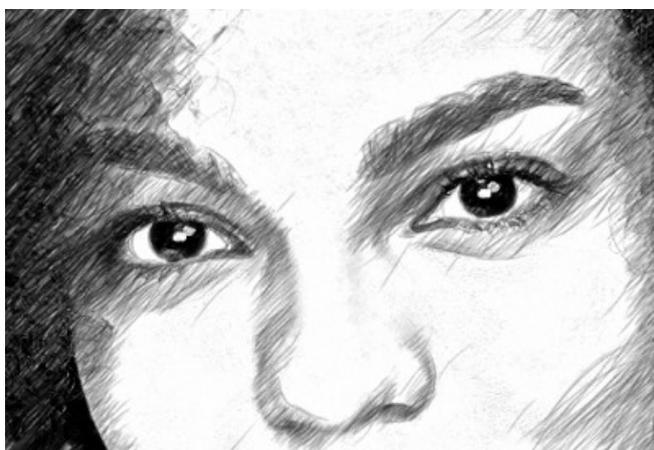


シャドウ = 1

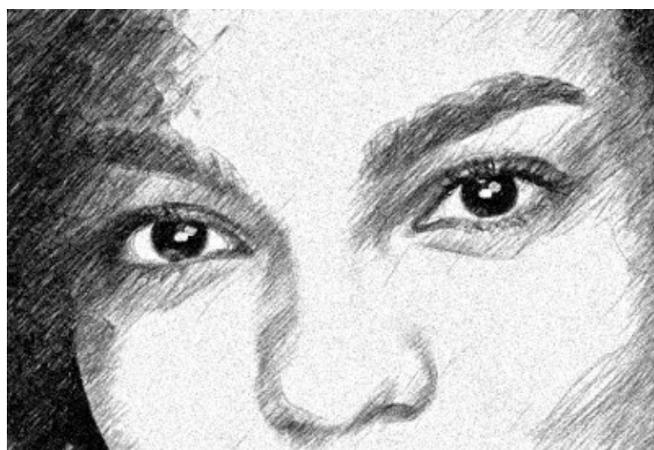


シャドウ = 10

ノイズ (設定可能範囲は 0-100):画像にノイズが追加されていきます。



ノイズ = 10



ノイズ = 100

コントラスト (設定可能範囲は 0 から -100):ハイライト部分とシャドウ部分の差を大きくすることができます。この設定を使用することで、不要なディテールを取り除くことができ、すっきりした作品になるでしょう。



コントラスト = 0



コントラスト = 50

クロスハッチングチェックボックス。チェックボックスが有効な場合、異なる方向や交差するストロークに関する特別なモードが適用されます。

注意:このオプションは、[Home Deluxe版](#)と [Business 版](#) でのみ利用できます。Home版でこれらの機能を使用することはできませんが、処理結果にウォーターマークが挿入されます。Home版では、*がついているすべてのプリセットにウォーターマークが挿入されます。Home版でウォーターマークを隠すためには、チェックボックスを無効にします。ライセンスを[アップグレード](#)して、プレミアム機能を解除することができます。



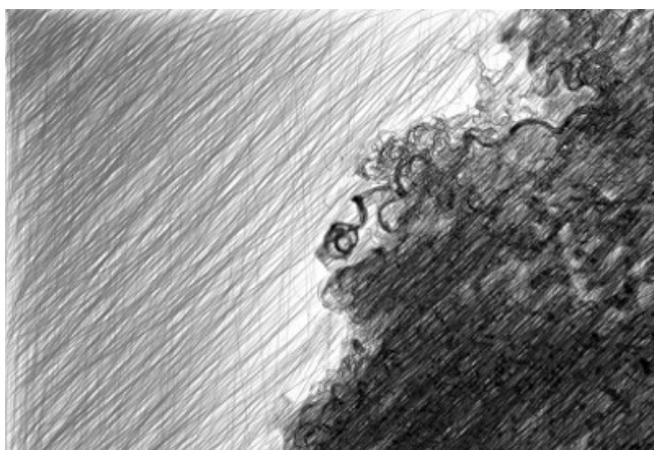
クロスハッチング (チェックボックスはオフ)



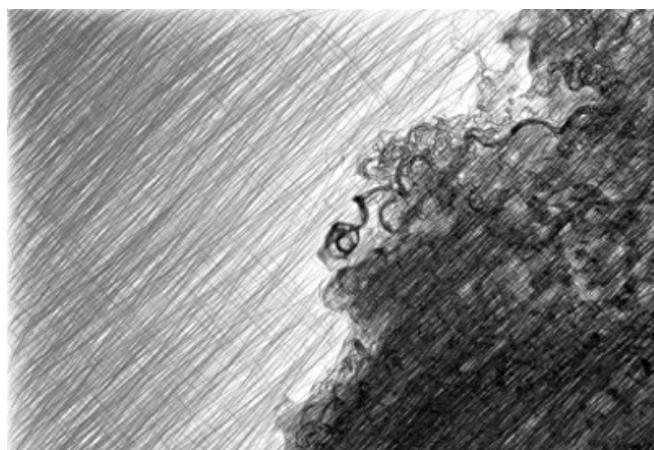
クロスハッチング (チェックボックスはオン)

クロスハッチングのパラメーター:

回転角度 (設定可能範囲は -90から90):メインと追加のハッチング間の角度を定義します。



回転角度 = 40



回転角度 = 90

濃度 (設定可能範囲は 5-50):追加ハッチングの強度を定義します。



濃度 = 10



濃度 = 50

[ぼかし]グループのパラメーターを使用することで、ストロークを手で伸ばすような、にじみの効果を作り出します。パラメーターを調整することで、より滑らかで、ぼかした、優しいタッチの線で描画できます。

半径 (設定可能範囲は 1-10):ぼかす領域のサイズを指定します。

強度 (設定可能範囲は 1-100):ぼかしの量を指定します。値が高いほど、ぼかしの効果は強くなります。



範圍 = 1、強度 = 10



範圍 = 5、強度 = 60

写真からスケッチ画に: マエストロ技法

マエストロ技法がAKVIS Sketchに加わり、より芸術的な作業ができるようになりました。作り出される色鮮やかで表現力豊かな巨匠のような作品は、見事なハッチング、鮮明かつ自然な輪郭、ちょうど良い量のディテールが含まれ、写真ではなく本物の絵画のようです。この技法では、洗練された匠の技と芸術性を調和よく統合します。



鉛筆画を写真から作成: AKVIS Sketch のマエストロ技法

注意: マエストロ技法は、Home Deluxe版と Business版でのみ利用できます。Home版でこれらの効果を使用することはできませんが、処理結果にウォーターマークが挿入されます。ライセンスをアップグレードして、プレミアム機能を解除することができます。

[スケッチ]タブでは、写真から鉛筆画へ変換するための各種設定を調整できます。

元画像とのブレンド (0-100): 効果を元の画像と結合します。値が0 の場合、ブレンドは行われません。パラメーターが高いほど、元の色が結果と混合されます。



元画像とのブレンド = 0



元画像とのブレンド = 50

ブレンドモード: ブレンド方法を選択します。



通常



焼き込み (リア)

マエストロ技法のパラメーターは、[ストローク]、[ハッチング]、[エッジ]、[効果]という 4つのセクションにグループ分けされています。

[ストローク]タブ:

元の色:元の色範囲を使用した鉛筆画を作成できます。



色鉛筆画
([元の色]チェックボックスがオン)



白黒鉛筆画
([元の色]チェックボックスがオフ)

チェックボックス右側のスライダーを動かしてイメージの彩度を調整できます。このパラメーターの値が大きいほど、イメージ上に現れる色が強く、鮮やかになります。



元の色 (彩度 = 5)



元の色 (彩度 = 80)

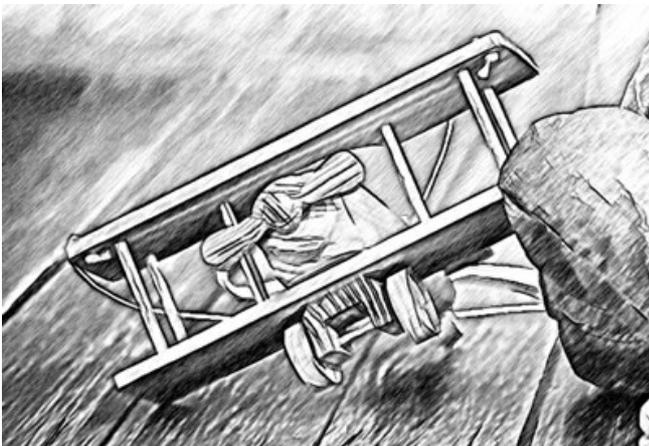
[元の色]チェックボックスがオフの場合、鉛筆のストロークの色と背景の色をそれぞれカラーパレットで選択できます。

鉛筆の色と背景の色を使用します。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。パレットを右クリックすると、デフォルト色 (白と黒) にリセットされます。



鉛筆と背景の色を変更

ストロークの太さ: (設定可能範囲は 10-100): このパラメーターではストローク サイズを設定します。パラメーターの値を小さくすると、鉛筆のストロークは細くて硬い質感が出る一方、値を大きくするとストロークは太くなります。

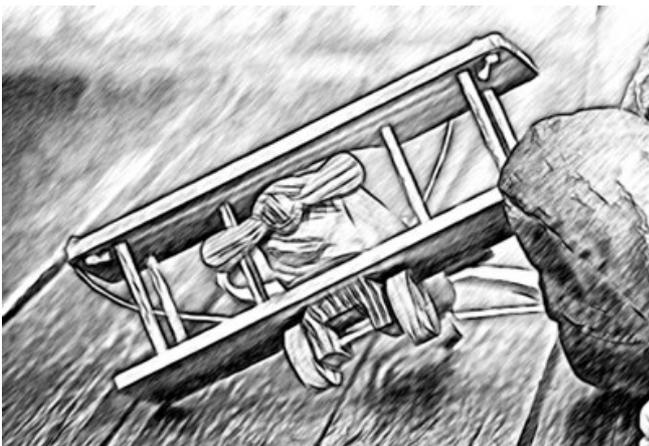


ストロークの太さ = 10

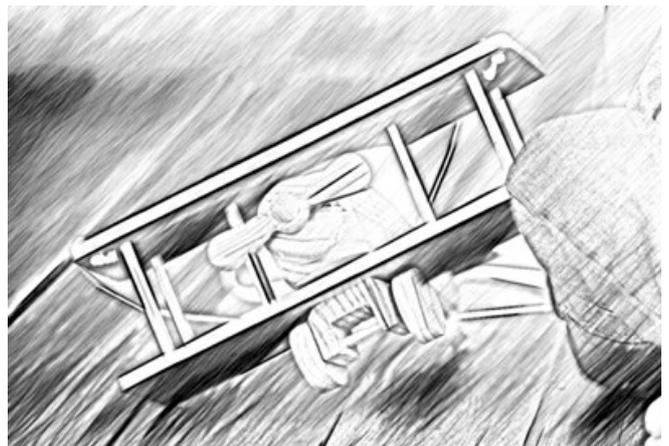


ストロークの太さ = 90

ストロークの長さの最大/最小 (設定可能範囲が 2-100): ストロークの長さの範囲を指定します。左のスライダーで表される最小の長さと同右のスライダーで表される最大の長さの範囲内で様々な長さのストロークが表示されます。



最小長/最大長 = 3/10



最小長/最大長 = 40/50

[ハッチング]タブ:

角度 (設定可能範囲は 0-180): 均一な領域のストロークの角度を設定します。



角度 = 45



角度 = 135

強度 (設定可能範囲は 0-100): 輪郭線の色の強度を変える (色あせた色合いから鮮やかな色合いまで) パラメーターです。



強度 = 10



強度 = 100

ハッチングの密度 (設定可能範囲は 1-100): イメージ内のストローク数を設定します。値が高いほど、白い (ストロークのない) エリアは少なくなります。



ハッチングの密度 = 1



ハッチングの密度 = 50

クロスハッチング (設定可能範囲は 0-50): 横方向に描画されるストロークの数を調整するためのパラメーターです。



クロスハッチング = 0



クロスハッチング = 50

バランス (設定可能範囲は 0-100): 輪郭線間のストロークの数を調整するためのパラメーターです。値が 0 の場合、ハッチングは均一になり、値を大きくすると、ハッチングにバリエーションが生じます。



バランス = 5



バランス = 20

しきい値 (設定可能範囲は 0-100): エッジ部分の不揃いなストロークを削除して、エッジ部分を整えることができます。低い値では、エッジ部分により多くのストロークが描画され、高い値では、主要な方向に沿ったストロークのみが描画されます。



しきい値 = 10



しきい値 = 60

[エッジ]タブ:

ハッチングのコントラスト (設定可能範囲が 20-50): エッジ付近のハッチングを増やして強調するためのパラメーターです。



ハッチングのコントラスト = 20



ハッチングのコントラスト = 50

輪郭の詳細 (設定可能範囲は 0-100): 輪郭線に使用する線の数。低い値の場合、輪郭線に使用される線の数是最小限になります。



輪郭の詳細 = 50



輪郭の詳細 = 100

強度 (設定可能範囲は 0-100): 輪郭線の色の強度を変える (色あせた色合いから鮮やかな色合いまで) パラメーターです。



強度 = 10



強度 = 100

[効果]タブ:

木炭 (設定可能範囲は 0-10): このパラメーターは描画の技法を鉛筆から木炭へ変更します。パラメーターの値が大きいほど、木炭の技法がより強く表れます。



木炭 = 8

水彩画 (設定可能範囲は 1-10): 水彩画効果を適用する領域とのトランジションを滑らかに調整することができます。



水彩画 = 6

混合 (設定可能範囲が 0-100): スケッチ画と元の画像を統合することができます。値が 0 の場合、色の混合は行われません。値を大きくすることで、元の画像の色がスケッチ画の間から見えるようになり、着色効果ともいえます。



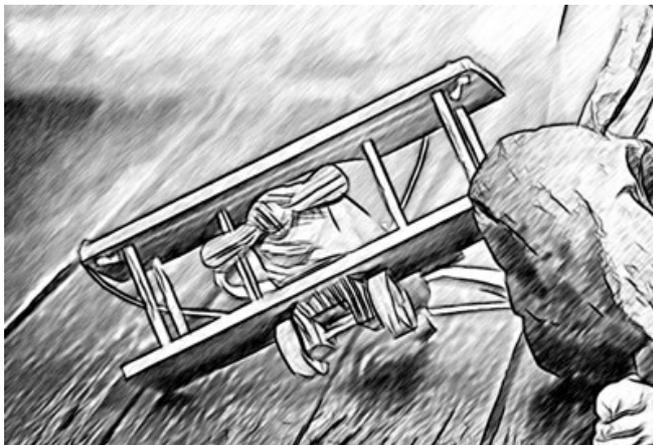
混合 = 40

[追加効果]チェックボックス:

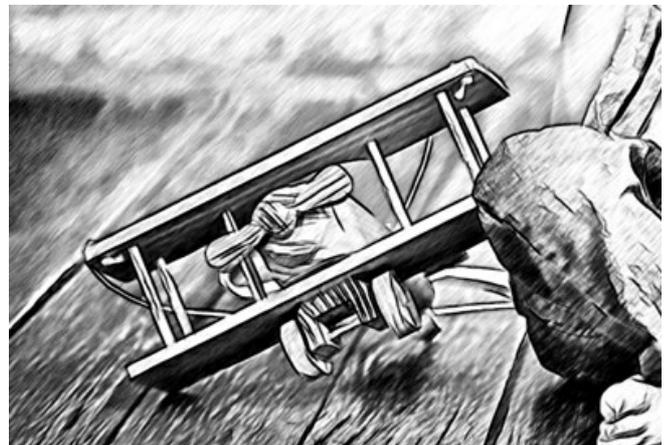


追加効果

シャドウ(設定可能値は 0 から -30):シャドウ (影) の部分を鮮明にし、作品により幅と深みを与えます。



シャドウ = 0



シャドウ = 30

ノイズ (設定可能範囲は 0-100):画像にノイズが追加されていき、影の効果が強化されます。



ノイズ = 0

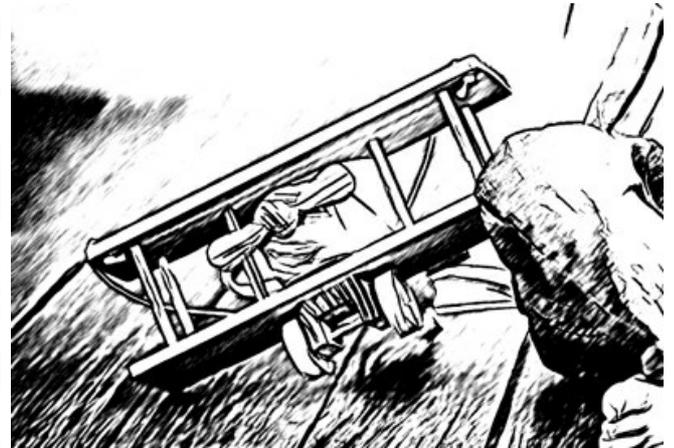


ノイズ = 100

コントラスト (設定可能範囲は 0 から -100):ハイライト部分とシャドウ部分の差を大きくすることができます。



コントラスト = 0



コントラスト = 70

写真からスケッチ画に: マルチスタイル技法

AKVIS Sketch のマルチスタイル技法は、グラフィックにおける大胆な新技法が好きな人のために用意されました。鉛筆画に加え、パステル、フェルトペン、オイルペンシル、ワックスクレヨンなどの効果を使用できます。



画像からの変換AKVIS Sketch のマルチスタイル

注意:マルチスタイル技法(は、Home Deluxe版と Business版でのみ利用できます。Home版でこれらの効果を使用することはできませんが、処理結果にウォーターマークが挿入されます。ライセンスをアップグレードして、プレミアム機能を解除することができます。

スケッチ]タブでは、写真から鉛筆画へ変換するための各種設定を調整できます。

元画像とのブレンド (0-100):効果を元の画像と結合します。値が0 の場合、ブレンドは行われません。パラメータが高いほど、元の色が結果と混合されます。

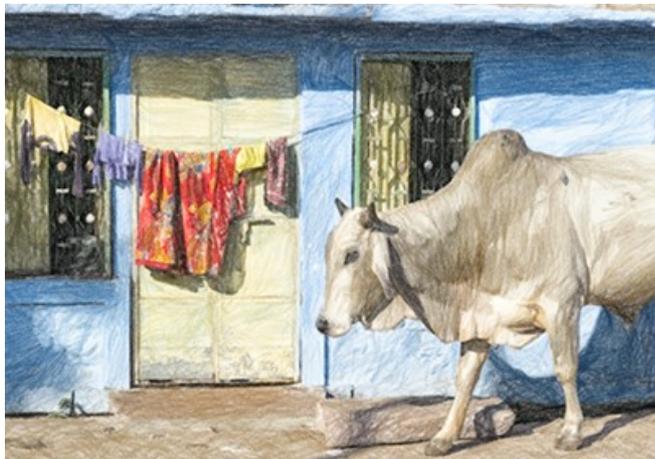


元画像とのブレンド = 0

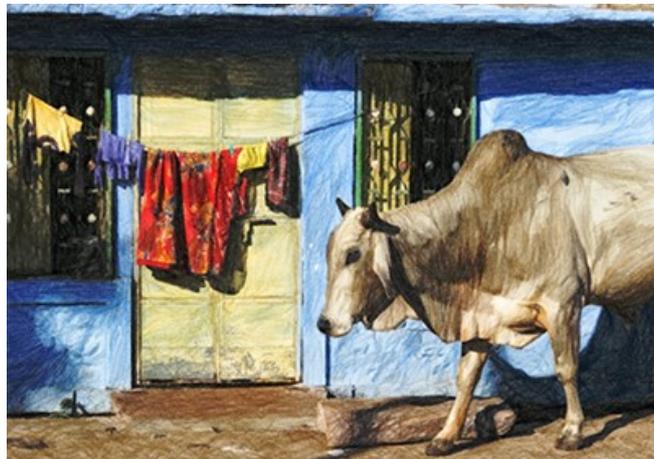


元画像とのブレンド = 50

ブレンドモード:ブレンド方法を選択します。



通常



焼き込み (リニア)

色鉛筆画:チェックボックスをオンにすると、色鉛筆で書いたような効果を作成します。オプションをオフにすると、黒色鉛筆で描かれたようになります。

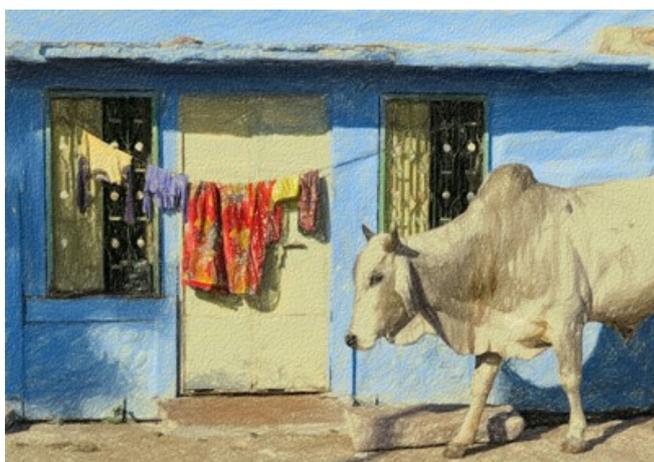


白黒鉛筆画(チェックボックスがオフ)

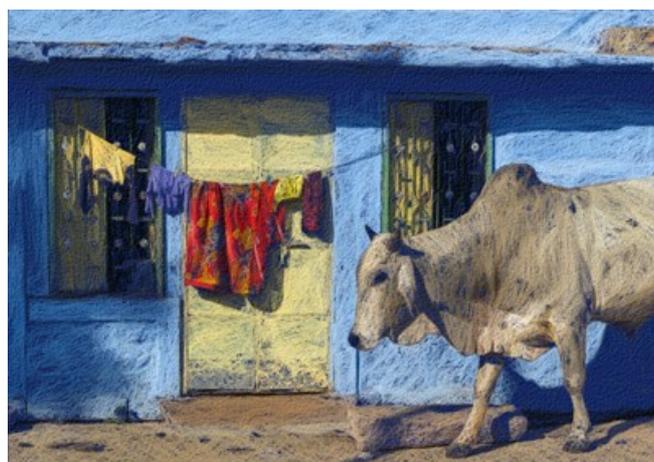


色鉛筆画(チェックボックスがオン)

紙の色:パレットで背景色を選択します。(デフォルトは白です。)パレットをクリックし、標準の[色の選択]ダイアログから色を選択します。色選択パレットをクリックするとスポイトツールが有効になります。



紙の色 (バージョン 1)

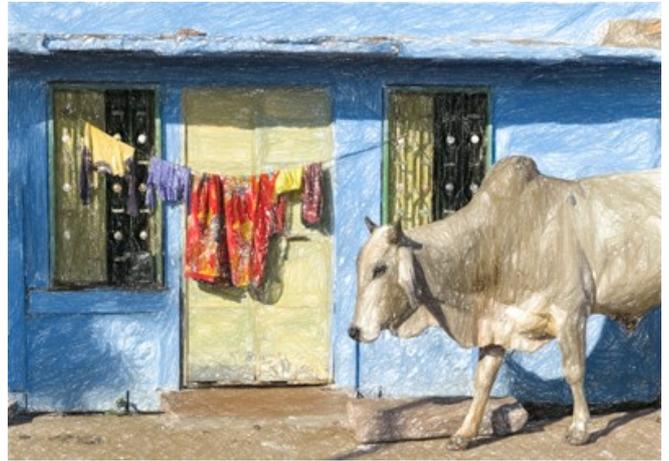


紙の色 (バージョン 2)

ハッチングの密度:イメージ内のストローク数を設定します。パラメーターの値が高いほど、絵画の塗りつぶされていない領域が少なくなります。



ハッチングの密度 = 2



ハッチングの密度 = 30

ストロークの太さ:線の幅を調整します。



ストロークの太さ = 5



ストロークの太さ = 50

最小/最大 ストロークの長さ:使用するストロークの長さの範囲を設定します。左のスライダーで表される最小の長さと右のスライダーで表される最大の長さの範囲内で様々な長さのストロークが表示されます。



ストローク最小長/最大長 = 1/21



ストローク最小長/最大長 = 150/170

筆圧:鉛筆の筆圧を調整します。色の明るさに影響します。



筆圧 = 10



筆圧 = 90

羽根:ストロークのぼかしを調整します。細いストローク線が柔らかい輪郭を持つぼかしたストローク線に変換されます。



羽根 = 5



羽根 = 80

滑らかさ:フェルトペンやマーカー効果を真似た滑らかなグラフィック線を作成します。



滑らかさ = 15



滑らかさ = 100

感度:感度のレベルが高いほど、多くの線が描かれます。低い値では、いくつかのストローク(勾配のある領域)は固定されます。

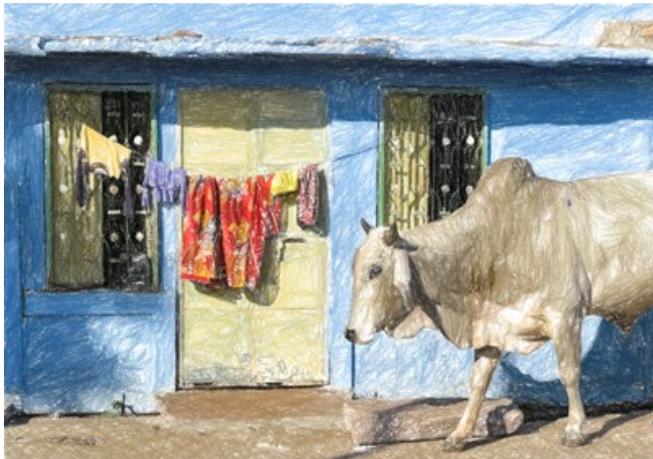


感度 = 5

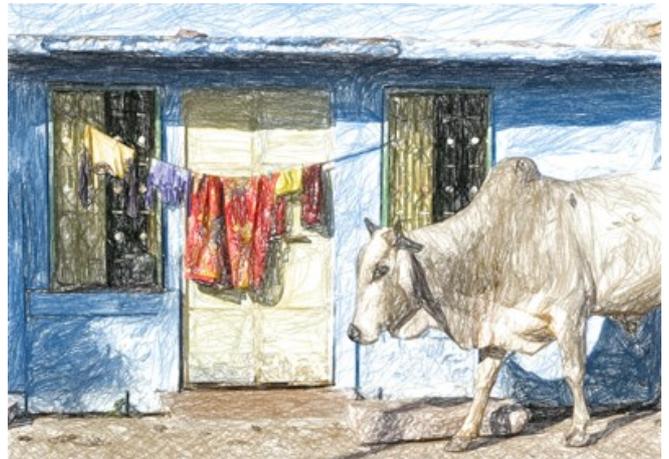


感度 = 80

バランス:ハッチング領域の分布を設定します。パラメーターの値を上げると、ストロークの数が減少し、背景部分の量が増えます。



バランス = 5



バランス = 90

揃える:ハッチング パターンを変更します。パラメーターの値を上げると、ストロークの方向がめちゃくちゃにならず、きれいな仕上がりになります。



整列 = 1



整列 = 90

自動停止:チェックボックスがオンの場合、計算が長い時に自動で中断します。

タイムライン

AKVIS Sketch では、写真がスケッチ画に変換される様子を、リアルタイムで観察できます。処理中に、プログラムは、変換の様々な段階のショットを生成します。半分ほど処理されているスケッチ画からほとんど完成に近い状態まで様々です。設定を変えずに、様々なバリエーションの絵を作成できます。異なる技法での処理結果を簡単に比較できます。

メイン ウィンドウの下部にタイムラインを表示するには、**[環境設定]**のオプションを有効にします。

注意:タイムラインを使用すると、計算速度が大幅に遅くなります。処理速度を上げるには、プログラムの環境設定の**タイムライン ショット**を無効にします。

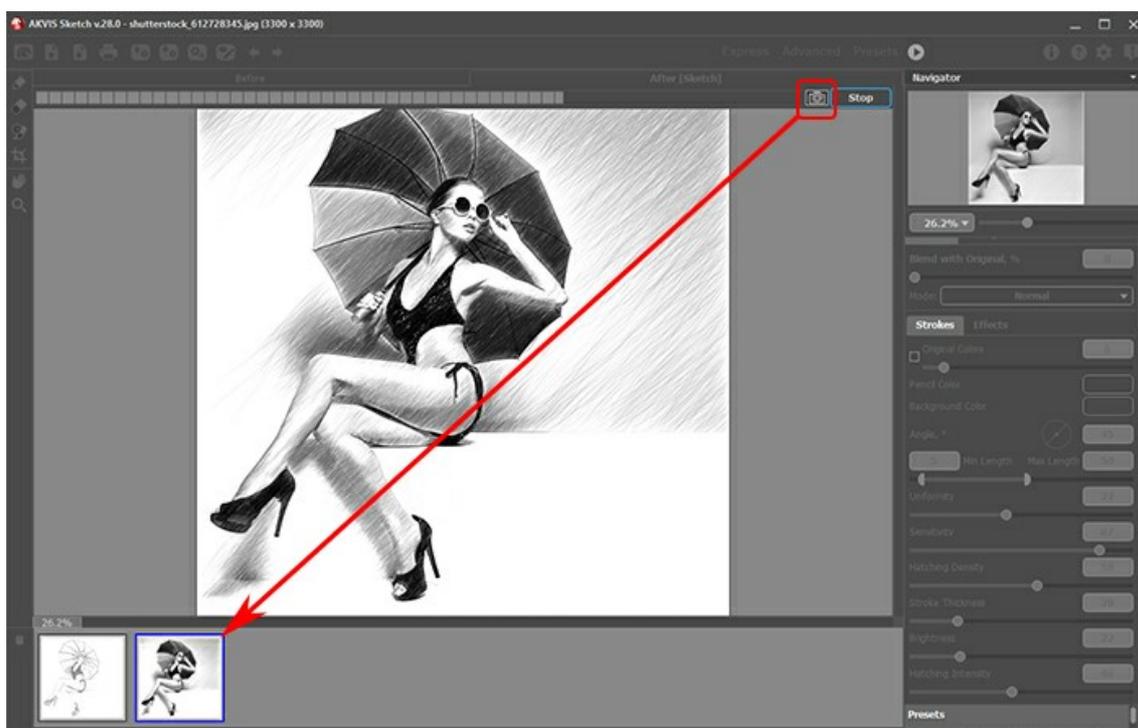


AKVIS Sketch

注意:タイムラインでのフレーム選択は、**Home Deluxe版**と**Business版**でのみ利用できます。これらのライセンスをお持ちでない Home ライセンスのユーザーであっても、進捗バーの**[停止]**ボタンをクリックすることにより、途中まで処理された状態のものを取得できます。

写真の変換の開始は、**▶** ボタンをクリックします。処理の過程で、ウィンドウの下部には、何枚ものショットが表示されます。

お気に入りの瞬間のスナップショットを撮るには、進捗バーの右側ある **📷** ボタンを使用します。ボタンをクリックすると、その瞬間のショットが一覧に追加され、青い枠で囲われます。



イメージの処理

進捗バーの[停止]ボタンをクリックすると、処理は中断されます。

タイムライン内のショットを確認し、お気に入りのショットを探してください。最終結果に戻りたい場合は、一覧内の最後のショットをクリックします。



多岐にわたるバリエーション

パラメーターを変更して、再度処理を実行すると、タイムラインはリセットされ、新しいショットが表示されます。お気に入りのショットなどは、ダブルクリックして、ピン留めすることにより、保存できます。選択したショットの右上にアイコン  が表示されます。



ショットを切り替えたり、設定を変えて処理を再実行したりしても、ピン留めしたものは一覧に残ります。ピン留めを解除するには、ダブルクリックします。

スナップショットを削除するには、タイムライン内で該当するショットを選択し、 をクリックします。

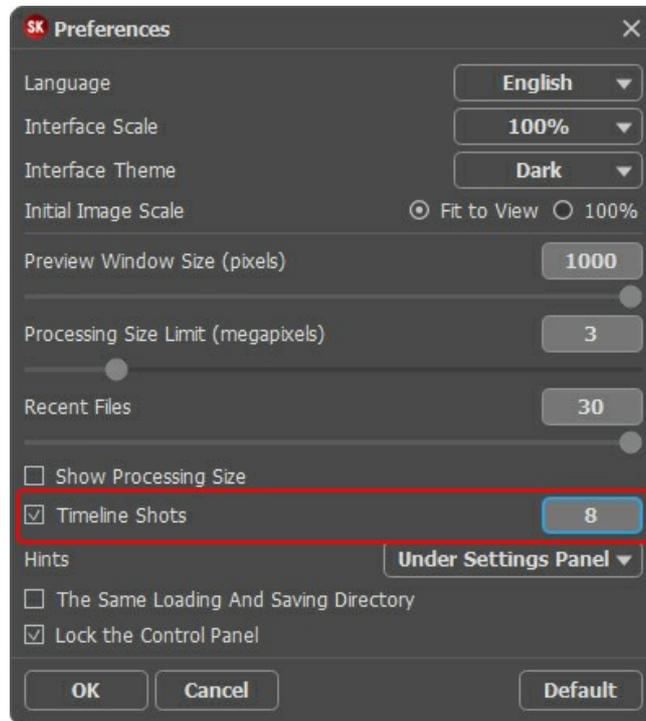
注意:ピン留めしたショットはこのボタンで削除できません!
プログラムに新しいイメージを読み込むと、ピン留めしたものも含め、すべてのショットが削除されます。

選択した処理結果は、[処理後]タブの下のイメージウィンドウに表示されます。

変更を行う場合は、後処理ツール 、、 を使用します。

注意:後処理ツール使用後にタイムライン内の別のイメージに切り替えた場合、それらのツールでの変更はすべて失われます。処理結果に新しい名前を付けて、作業を続けることができます。

タイムラインの表示/非表示の切り替えは、プログラムの環境設定  で行えます。[タイムラインショット]オプションが有効な場合、処理中に何枚のショットを生成するかを設定することができます。



プログラムの環境設定

AKVIS SKETCH のツール

AKVIS Sketchでは、アクティブなタブ、[処理前]または[処理後]タブによって表示されるツールは異なります。



[処理前]タブ選択時のツールバー

[処理後]タブ選択時のツールバー

プログラム内のツールはグループ分けされています。**事前処理** ([処理前]タブ)、**後処理** ([処理後]タブ)、**追加** ツール ([処理前]と[処理後] タブ)。

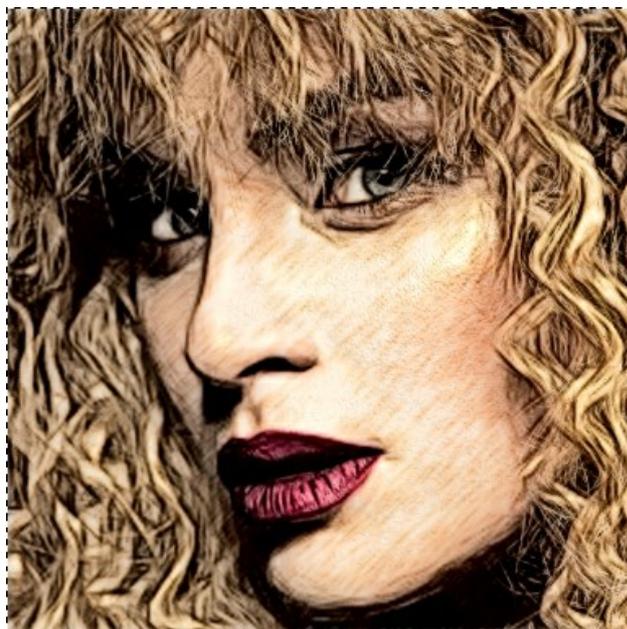
ヒント:

← と → のボタンを使用して、以下のツールの操作のやり直し/取り消しができます。 を使った操作のやり直し/取り消しを行なうことができます。

事前処理ツール ([処理前]タブ):

プレビュー : このボタンを使用して切り替えられるプレビュー ウィンドウには、点線で囲われた四角の枠で、[スケッチ]や[装飾]タブで加えられた変更が表示されます。

マウスクリックまたはダブルクリックによって、プレビュー ウィンドウの位置を自由に動かすことができます。これにより、効果のプレビューをイメージの様々な部分で確認することができます。自動変換の結果と元のイメージを比較するには、プレビュー ウィンドウでマウスをクリックしたままにします。



プレビュー ウィンドウ

プレビュー ウィンドウのサイズの変更は、プログラムの **環境設定** で行うことができます。

ストロークの方向 : このツールを使うと、ストロークを自由にコントロールできるようになります。この技術により、全体の模様やテキストの方向が正しく修正され、本物のスケッチにより近い作品を作り出すことができます。

注意:この機能は、Home Deluxe/Business版で、**クラシック技法**、**マエストロ技法**または**マルチスタイル技法**を選択している場合にのみ利用できます。

このツールを使って、誘導ラインを追加すると、プログラムはその方向に従って処理をします。プレビューウィンドウ内に変更が表示されます。画像全体の処理を再開するには、 をクリックします。

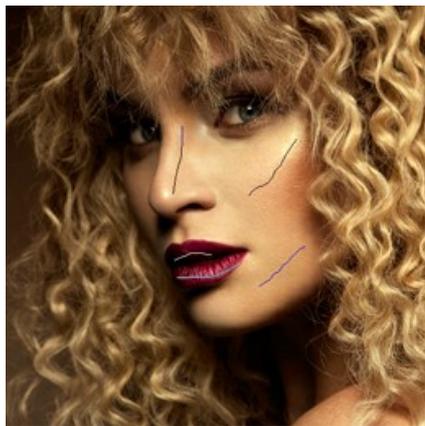
効果の結果を左右するパラメーターの調整は、イメージを右クリックして表示されるポップアップボックスで行います。

効果の範囲: 誘導ラインの影響を受けて効果を適用する範囲 (領域の幅) を設定するためのパラメーターです。パラメーターの値が大きいほど、より多くのハッチングが誘導ラインによって生成されます。

エッジを残す (クラシック技法のみ):チェックボックスがオンの場合、ハッチングはエッジを無視せずに行われます。



自動変換時のブラシストローク



誘導ライン



方向の変更

ヒント:誘導ラインを `.direction` ファイルに保存するには  ボタン、さらに編集するために読み込む場合は  ボタンを使用します。読み込んだ誘導ラインは、自動的にイメージのサイズに適用されます。

効果領域ツール  :このツールは、[スケッチ&写真]または[スケッチ&ぼかし]モードが[背景]タブで有効にされた場合にのみ使用できます。変換を行う領域を指定します。

非効果領域  :このツールは、[スケッチ&写真]モードが[背景]タブで有効にされた場合にのみ使用できます。変換を行わず、元の状態を維持する領域を指定します。

ぼかし領域  :このツールは、[スケッチ&ぼかし]モードが[背景]タブで有効にされた場合にのみ使用できます。ぼかし領域を指定します。

消しゴム  :このツールを使用し、鉛筆で描画したストロークやアウトラインを編集します。

クラシック技法使用時に、[スケッチ & 写真] / [スケッチ & ぼかし]を有効にすると、消しゴムツールが機能する範囲を次の範囲から設定できます。

- すべてのライン(誘導ラインと領域ラインの両方を消します)
- 領域ラインのみ(背景効果)
- 誘導ラインのみ(ストローク方向)

ペンや消しゴムの **サイズ** は、右クリックで表示されるポップアップボックスで変更することもできます。

後処理ツール (Deluxe/Business版の[処理後]タブ)

注意:後処理ツール 、、 は、[Home Deluxe/Business](#) ライセンスの[処理後]タブでのみ利用できます。**最終処理段階で使用します。**処理を再実行した場合 、後処理ツールを使用した編集が失われる場合があります!

各ツールのオプションは、イメージを右クリックすると表示されるポップアップメニューに表示されます。

ペンツール  :このツールを使用して、結果画像上に線を描きます。このツールのストロークの色は、[スケッチ]タブで指定された色と同じになります。

サイズ (設定可能範囲は 1-50):ツールを使用して描く線の幅を指定します。

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。

不透明度 (設定可能範囲は 1-100):鉛筆ツールを使用して描画されるストロークの不透明度を設定します。値が低いほど、ストロークの線は透明に近くなります。

滑らかさ:線のむらをなくします。このツールを使用したストロークのスムージングが行われます。

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



スケッチ効果



ペンツールを使用

消しゴム  は、プログラムが自動で生成したストロークと、 ツールを使用して描画したストロークの両方を消せます。背景色は、[オプション]タブで選択したものが使用されます。

サイズ (設定可能範囲は 1-1000):消しゴムツールの透明なラインの幅を指定します。

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

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。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。



スケッチ効果



消しゴムの使用

履歴ブラシ  は、点描効果を弱め、画像を元の状態にリストアします。

ツールのパラメーター:

[元のイメージにリストア]チェックボックス:このチェックボックスがオンの場合、ツールによって、すべての変更が編集され、絵の効果や後処理ツールの効果を弱めます。チェックボックスがオフの場合は、ブラシ  で描かれた部分にのみ適用 (リストア) され、画像処理結果には適用されません。

サイズ (設定可能範囲は 1-1000):ブラシで引くラインの最大幅を指定します。

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ったものになります。値が100% の場合、ブラシのエッジと背景の境界がくっきり分かれて見えますが、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。

強度 (設定可能範囲は 1-100):オリジナルの状態へのリストア度合いを指定します。低い値の場合はリストアがあまり行われず、適用した効果と馴染みませんが、100% に近い値の場合はオリジナルの画像に完全にリストアされます。



スケッチ効果

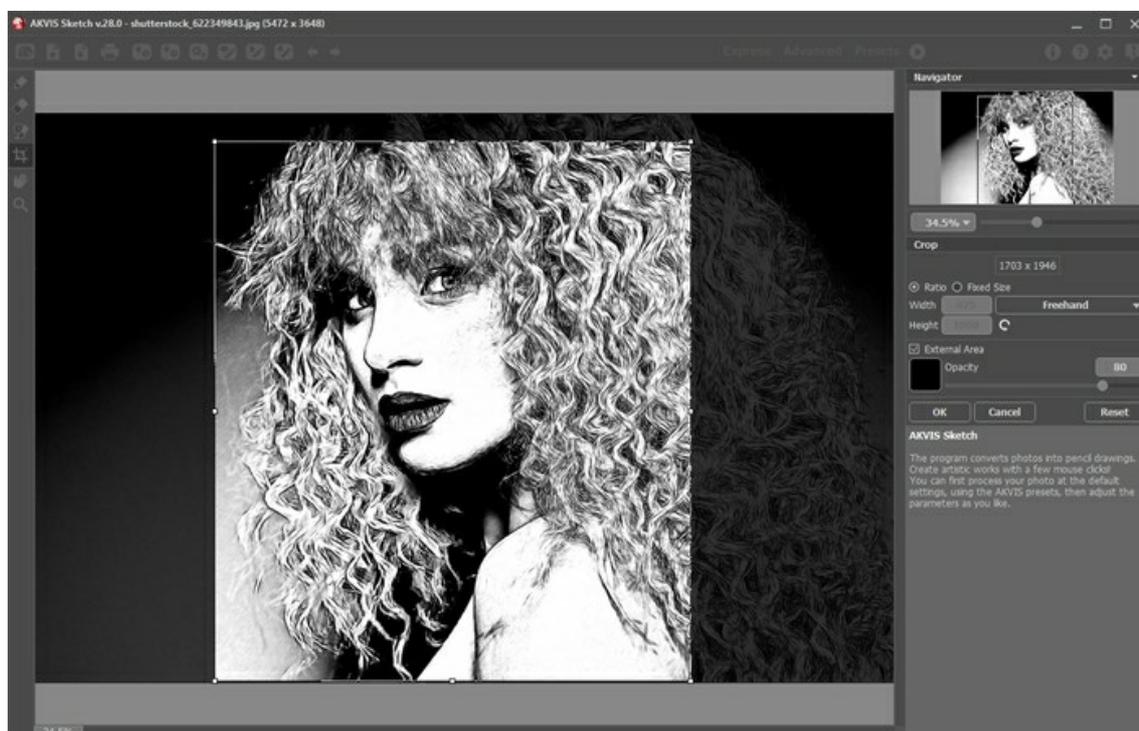


履歴ブラシの使用

切り取りツール  (スタンドアロン版のみ) を使って、イメージ内の不要な部分を切り取ることができます。このツールは、イメージの構成を変更したい場合、曲がった写真を修整したり、縦長の写真を横長にしたり、その逆を行ったりするのに便利なツールです。

切り取りは、フレームの枠や角をドラッグして行うことができます。

結果を適用して、フレーム外の部分を切り取るには、[OK]をクリックするか、**Enter** キーを使用します。操作をキャンセルして終了するには、[キャンセル]をクリックするか、**Esc** キーを使用します。ツールを有効にしたまま、元の状態に戻すには、[リセット]ボタンを押します。



イメージの切り取り

調整可能なパラメーター:

切り取り枠の長方形のサイズ指定には、[比率]または[固定サイズ]オプションを使用します。

[除外領域]チェックボックスがオンの場合、外側の部分の色と不透明度を変更できます。

その他のツール (両方のタブで利用可能、すべてのライセンス対応):

手のひらツール  は、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。この操作に対するホットキーは、**H** キーを使用します。

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  を使って画像の拡大/縮小を行います。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** キーも押しすと、ズームアウトします。この操作に対するホットキーは、**Z** キーです。

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 (実際の大きさ) で表示されます。

背景効果

【背景】タブに切り替え、変換後のイメージをさらに加工できます。元のイメージと鉛筆画を混合したり、イメージの一部をぼかすことが可能です。

このタブは、イメージの特定のフラグメントを強調したり、動きを加えて勢いを付けるために使用できます。たとえば、背景とオブジェクトを切り離したり(青空の中の飛行機や鳥、ソファ上のぬいぐるみ、フルーツ盛りなど)、複数のオブジェクトの中から1つだけを抽出する(集合写真の中の1人、花畑の中で最もきれいな1本など)など、他にもたくさんの用途があります。

【背景】では、以下の**3つのモード**が利用できます。**オプション**、**スケッチ & 写真**、**スケッチ & ぼかし**です。

スケッチ

このモードでの**【背景】**タブはイメージに一切影響しません。つまり、背景効果は無効です。最初のタブ(写真を鉛筆画へ変換するためのパラメーター)で作業するときの既定のモードです。



スケッチ モード

他の2つのモードでは、特別なツールを使って領域を指定する必要があります。

スケッチ&写真

このモードでは、鉛筆画とイメージの混合物を作成できます。はっきりとした部分のみが鉛筆画に変換されます。



[スケッチ&写真]モード

このモードが有効の場合、特別なツールを含む **ツールバー**が表示されます。各種ツールを使って、**鉛筆画に変換する領域を指定**したり、変換しない領域を指定します。

効果領域 ツール : 青色鉛筆を使用し、**[オプション]**タブのパラメーターに従って鉛筆画に変換する領域の内側にアウトラインを引きます。

非効果領域 ツール : 赤色鉛筆を使用し、元のイメージの状態のまま残す部分にアウトラインを引きます。

消しゴム : このツールを使用し、鉛筆で描画したストロークやアウトラインを編集します。**スケッチ&写真** (または**スケッチ&ぼかし**) を選択している場合に、次の3種類のモードでいずれかで実行できます。

- すべてのライン(誘導ラインと領域ラインの両方を消します)
- 誘導ラインのみ(ストロークの方向を示すラインのみ消します);
- 領域ラインのみ(背景効果の領域を示すラインのみ消します)

各ツールの**サイズ**等のオプションは、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に表示されます。



効果領域(青): 鉛筆画に変換
非効果領域(赤): 元の写真のまま

注意: 青色のストロークのみを描画した場合やストロークを一切描画しなかった場合は、イメージ全体が鉛筆画に変換されます。赤色ストロークのみを描画した場合は、元のイメージの状態に戻ります。

注意: 処理中はイメージ全体が(描画したストロークを無視して)鉛筆画に変換されていくのが見えますが、心配いりません。単なる処理手順の1つであって、エラーではありません。次の手順で[背景]タブでの各種設定が適用されます。

[グレースケール]:このオプションは、白黒鉛筆画でのみ利用できます。チェックボックスをオンにすると、イメージ上の赤色(または緑色)でマークした部分がグレースケールに変換されます。このオプションは、「描画した部分」だけでなく、イメージ全体を白黒にする場合に使用します。



[グレースケール]がオフ: 元のイメージ



[グレースケール]がオン: 白黒画像

スケッチ & ぼかし

このモードでは、イメージの指定した領域をぼかすことができます。In the **Toolbar** you will find these tools: **Effect Area** , **Eraser** , and the **Blur Area** . ぼかす領域ツールは、ぼかす領域を指定するために使用します。

イメージ処理に使用する**ぼかす方法**を選択し、パラメーターを調整します。

- **ガウス:**この方法を選択した場合、プログラムは隣接するポイントの値を考慮し、各ポイントの色要素(赤、青、緑)を再計算します。その結果として、各ポイントの色が変化します。この計算はガウス分布がベースとなっており、そこから名前が付けられています。ガウスぼかしでは、色要素の値が平均化され、要素間のコントラストが弱まります。シャープなエッジが一般的な明るく/暗くする処理をせずにぼかされ、イメージは薄暗くなります(曇ります)。



ガウスぼかし

【範囲】では適用する効果の強度を調整します。ポイントの色要素が再計算されたときに、隣接するポイントにどの程度影響させるかを定義します。値が小さい場合、隣接するポイントのみが変化します。すべてのポイントがわずかに変化しますが、ぼかしは見えるようになります。パラメーターの値が大きいくほど、各ポイントの影響される領域は広くなります。イメージは見分けがつかなくなるまでぼかさされ、しみのように見えます(パラメーター値が大きい場合)。



直径 = 3



直径 = 8

- **移動:** この方法は、カメラの直線的な動きをシミュレートします。



移動ぼかし

パラメータ:

角度: このパラメーターはイメージに対するエフェクトが広がるラインの傾斜角度を設定します。設定可能な値は0~180度です。値が0または180の場合、水平方向のぼかしが適用されます。値が90の場合、垂直方向のぼかしが適用されます。



角度 = 45 範囲 = 20



角度 = 135 範囲 = 20

範囲: このパラメーターは効果の適用領域をピクセル単位で定義します(イメージの全ポイントに関連)。



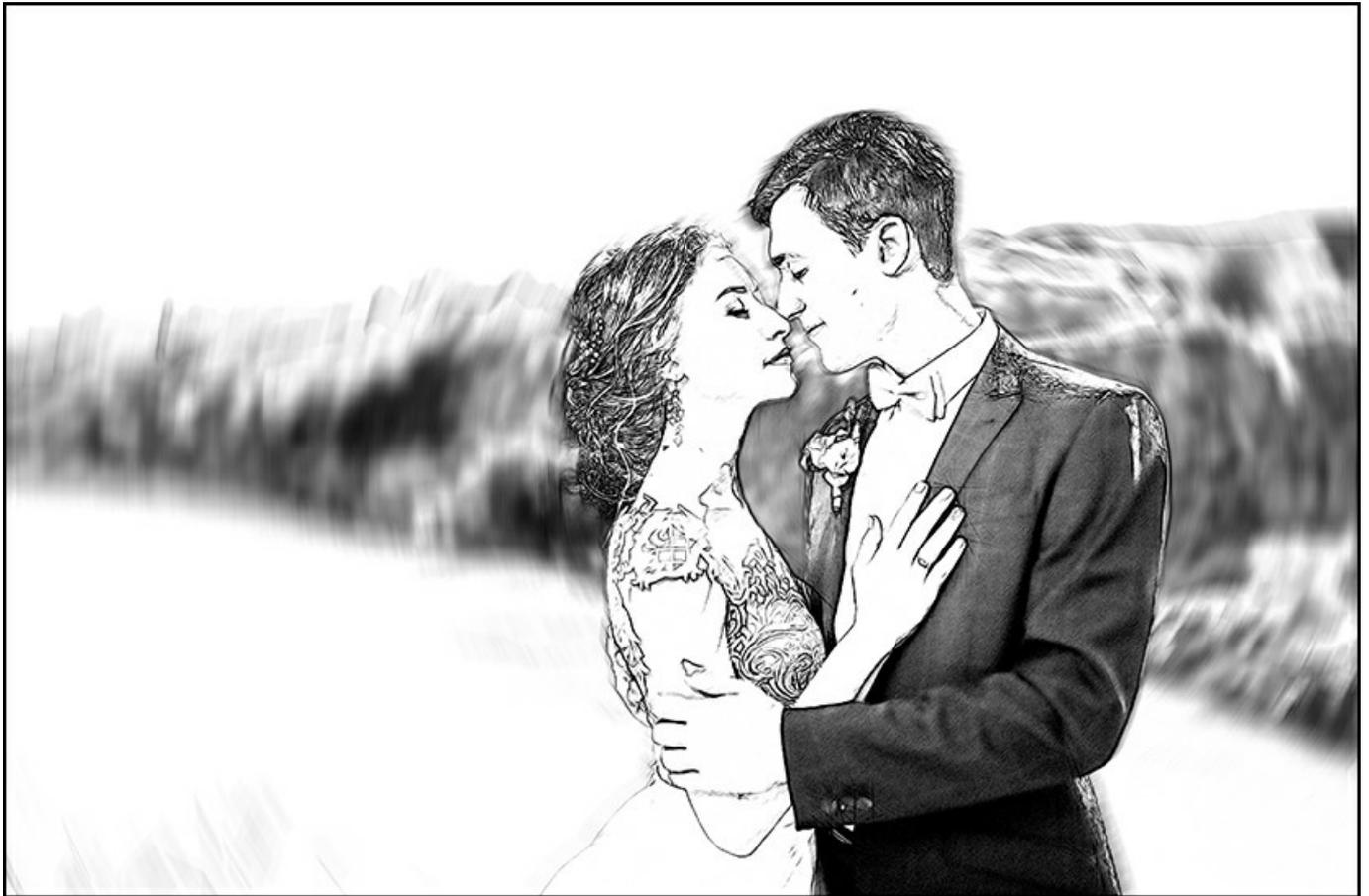
範囲 = 10 角度 = 135



範囲 = 30 角度 = 135

- **放射状ぼかし:**この種類もモーションを模倣します。モーションには2種類あります。

スピン:このモードでは、イメージの中心を軸としてカメラを回転したようなエフェクトを模倣し、輪状にぼかしたような結果となります。



放射状スピンぼかし

ズーム:このモードでは、中心から離れるような方向に向かってぼかす効果を加えます。



放射状ズームぼかし

ぼかしの中心セクションでは、放射状ぼかしの中心点の位置を指定します。指定されている中心の座標が、X と Y の各フィールドに表示されます。

スピン モードでの回転角度およびズーム モードでのエフェクト適用領域は量パラメーターでも調整できます。



量 = 20 スピンぼかし



量 = 40 スピンぼかし



量 = 20 ズームぼかし



量 = 50 ズームぼかし

スケッチ&ぼかしモードでは次のいずれかの**変換イメージの生成方法(ぼかす対象)**を選択することができます。

ぼかして描画:このモードでは【オプション】タブでの設定内容に従って、青色の領域が鉛筆画に変換されます。一方で、緑色の領域は、まず、選択したぼかしのメソッドでぼかされた後、鉛筆画に変換されます。



ガウスぼかし



移動ぼかし



放射状スピンぼかし



放射状ズームぼかし

写真をぼかす:このモードでは青色の領域が鉛筆画に変換されます。緑色の領域はぼかされますが、鉛筆画へ変換はされません。結果イメージはぼかされた写真とスケッチの混合物となります。



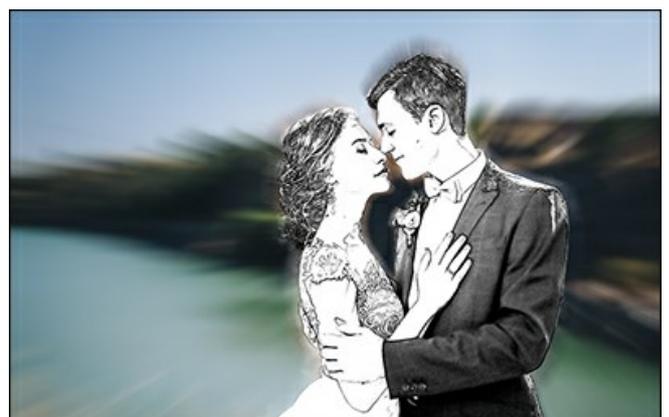
ガウスぼかし



移動ぼかし



放射状スピンぼかし



放射状ズームぼかし

このモードでは[グレースケール]チェックボックスを使用することができます。

鉛筆画をぼかす:このモードではイメージ全体が鉛筆画に変換され、緑色の領域もぼかされます。



ガウスぼかし



移動ぼかし



放射状スピンぼかし



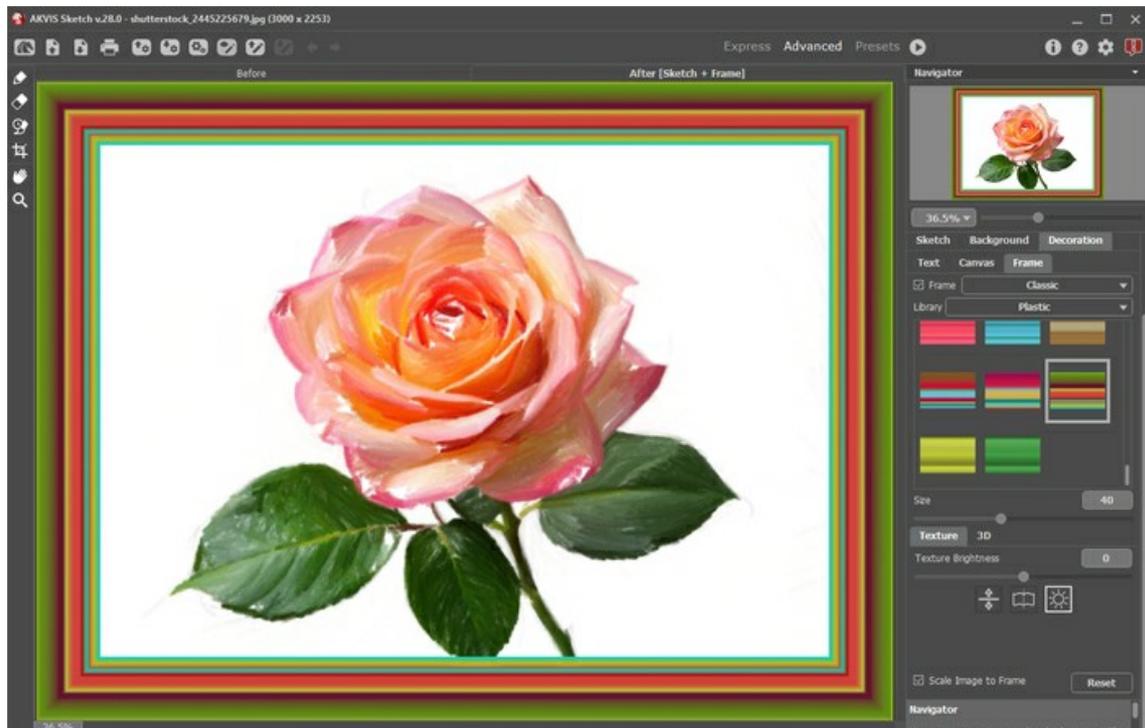
放射状ズームぼかし

スケッチ画にフレームを挿入

AKVIS Sketch では、スケッチ画にフレームを追加して、本物の芸術作品のようにできます。

[装飾]グループの[フレーム]タブに切り替え、[フレーム]チェックボックスをオンにし、希望のフレームとテクスチャを選択します。

ヒント: 装飾効果の適用順を変更するには、[キャンバス]/[フレーム]/[テキスト]の各タブをドラッグして入れ替えます。



フレームの適用

適用できるフレームの種類:

- クラシック
- パターン
- ストローク
- ピネット
- 台紙

テキストや署名を追加

オリジナルの作品を作るために、署名やテキストを追加したり、時候の挨拶等のテキストを挿入してポストカードを作成したり、ロゴやウォーターマークを挿入して作品を保護したりできます。

【装飾】グループの【テキスト】タブを選択します。初期設定ではタブ内のパラメーターが無効になっています。テキストを表示するには、**【テキスト】** または **【イメージ】**チェックボックスをオンにしてください。

ヒント:装飾効果の適用順を変更するには、**【キャンバス】/【フレーム】/【テキスト】**の各タブをドラッグして入れ替えます。



作品にテキスト挿入

画像にどんなテキストでも追加できます。

テキスト/ウォーターマークの設定を調整(AKVIS社のWebサイトの英語チュートリアル)。

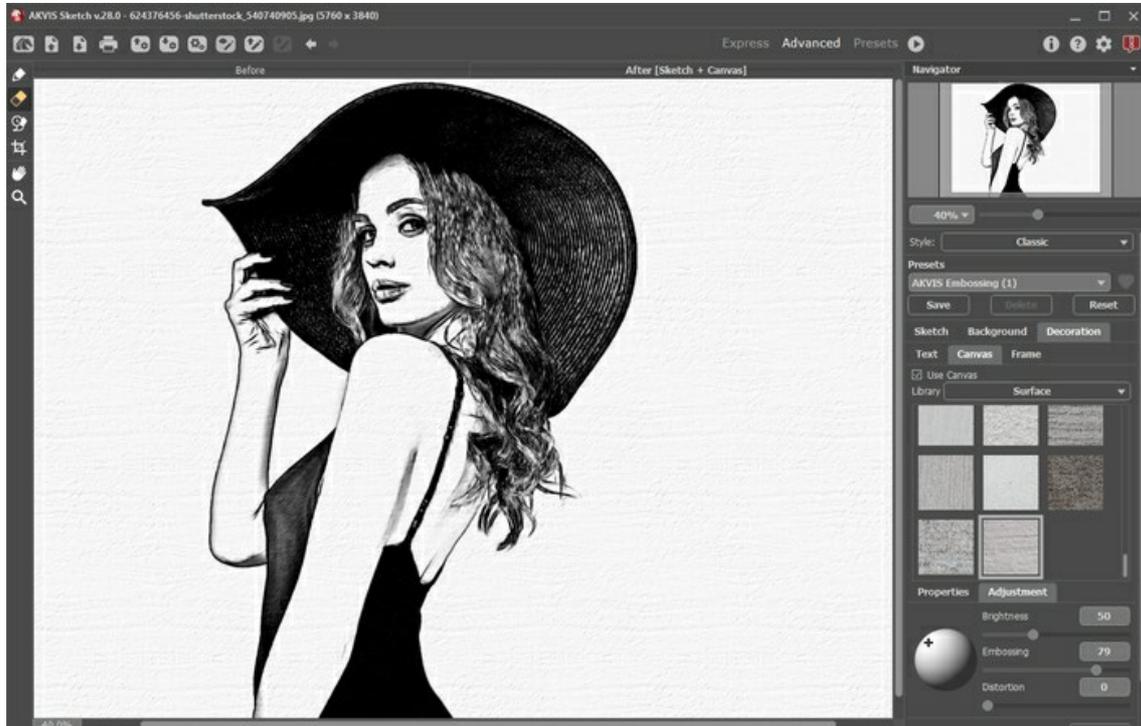
キャンパスの使用

AKVIS Sketchでは、ただ写真を鉛筆画に変換するだけでなく、イメージの表面にテクスチャ効果を加えることができ、キャンパス、段ボール紙、レンガの壁などに描かれているように変換できます。

この効果を使用するには、**【装飾】**グループの**【キャンパス】**タブで設定を行います。

初期設定では、タブ内のパラメーターは無効になっており、普通紙に描かれたような鉛筆画ができあがります。**【キャンパス】**タブのパラメーターを有効にする場合、**【キャンパスの使用】**チェックボックスをオンにします。

ヒント:装飾効果の適用順を変更するには、**【キャンパス】**/**【フレーム】**/**【テキスト】**の各タブをドラッグして入れ替えます。



キャンパスを使用したスケッチ画

テクスチャの選択は、**【ライブラリー】** > **【表面】**から選択するか、手持ちのサンプルを**【ライブラリー】** > **【ユーザー定義...】**から読み込みます。

[キャンパス設定の調整](#)(AKVIS社 Webサイト上の英語チュートリアル)

プリセットの操作方法

AKVIS Sketch には、すぐに使用可能なプリセットが含まれています。ドロップダウン リスト内の AKVIS プリセット名の上にカーソルを移動させると、リストの左側に小さなウィンドウで適用した場合のサンプルが表示されます。最大限の結果を得るために、プリセットの設定を調整することが可能です。



パラメーターの組み合わせが気に入った場合は、独自のプリセットとして保存することができます。プリセット名を入力し、[保存]ボタンをクリックします。次から、プログラムを実行した際には、このパラメーター設定（プリセット）がデフォルト値として使用されます。

指定したプリセットの初期設定に戻すには、[リセット]をクリックします。

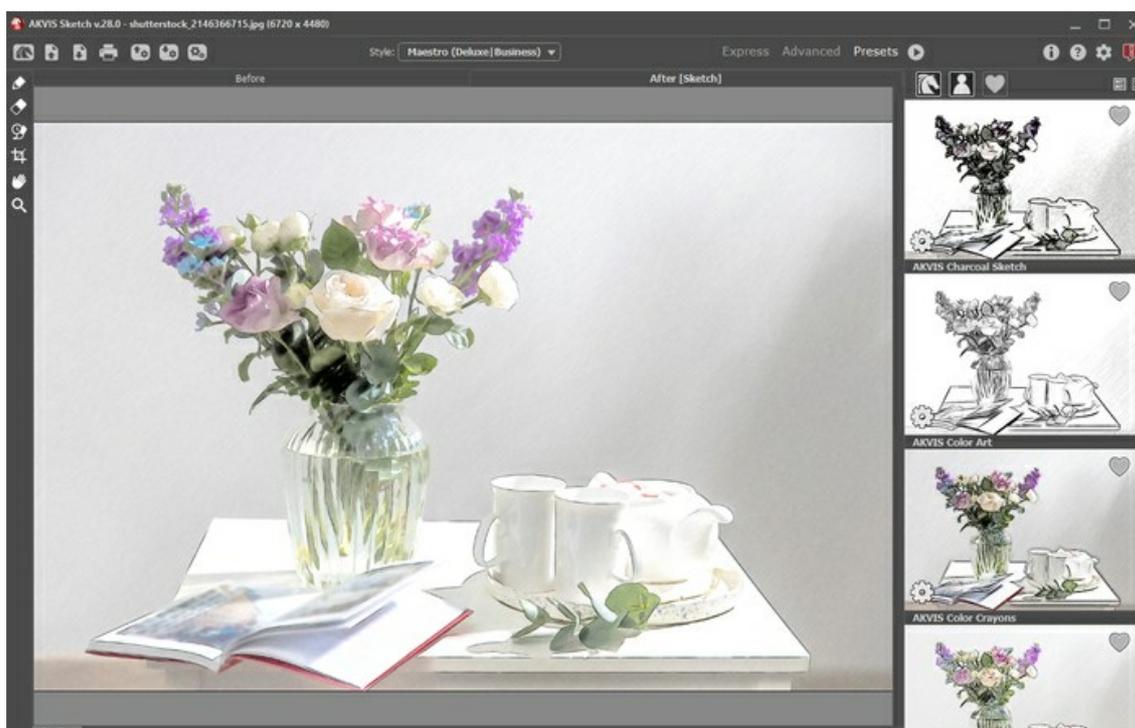
プリセットを削除するには、一覧から目的のプリセットを選択し、[削除]をクリックします。AKVIS ビルトイン プリセットは削除できません。

プリセットを使って写真からスケッチ画に変換するには、一覧からそのプリセットを選択し、▶ をクリックします。

プリセット名の横にハートのアイコン   があります。このアイコンをクリックすると、そのプリセットをお気に入りに追加したり、削除したりできます。

プリセット ギャラリー

トップパネルの[プリセット]ボタンでは、プリセットの一覧表示とリアルタイムのクイック プレビュー表示の切り換えを行うことができます。



プリセット ギャラリー

プリセットが、アルファベット順 (AKVIS プリセット) または作成日順 (ユーザー プリセット) に表示されます。イメージがプログラムに読み込まれると、プリセットのサムネイルが生成されます。

サムネイルをクリックして、プリセットを選択します。サムネイルをダブルクリックすると、イメージ全体への処理を開始します。

ユーザー プリセットの名前をダブルクリックすると、名前を変更できます。AKVIS ビルトイン プリセットの名前を変更することはできません。

次のボタンで、どのプリセットを表示するかを切り替えることができます。



: **AKVIS プリセット**を表示



: **ユーザー プリセット**を表示



: **お気に入り**としてマークされているプリセットを表示。

プリセットのサムネイルの表示方法は二通りあります。



: 一覧表示



: プレビュー画像表示。

プリセット コントロールボタンは、コンテキストメニューのコマンドからもアクセスできます。



: **お気に入りに追加** /  **お気に入りから削除**



: **プリセットの名前を変更** (ユーザー プリセットのみ)



: **上に移動** (ユーザー プリセットのみ)



: **下に移動** (ユーザー プリセットのみ)



: **プリセットを削除** (ユーザー プリセットのみ)



: **パラメーターを表示**

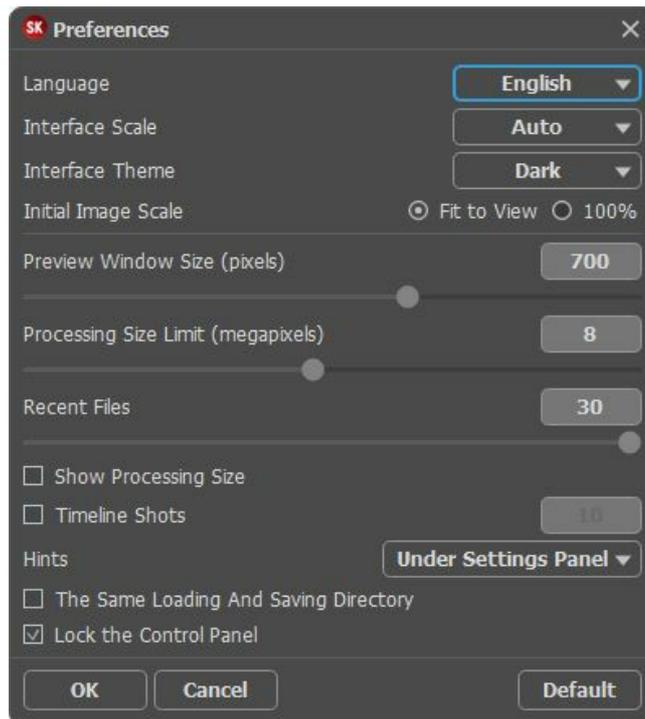
プリセットを .sketch ファイルに保存するには、 を使用します。ファイルからプリセットを読み込みには、 を使用します。

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。

注意:それぞれのスタイルに関して個別にプリセットをインポート/エクスポートしてください。

プログラムの環境設定

⚙️ ボタンをクリックすると、[環境設定]ダイアログボックスが開きます。次のように表示されます。



- **言語:** ドロップダウンメニューから目的の言語を選択して変更します。
- **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。ライト(明るい)またはダーク(暗い)の2種類のテーマがあります。
- **【初期の比率】:** このパラメーターは、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。このパラメーターは2つの値のいずれかを設定します。
 - **【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。
- **プレビューウィンドウサイズ:** プレビューウィンドウのサイズを自由に設定できます。設定可能な範囲は、200x200ピクセルから1,000x1,000ピクセルの間です。デフォルトの設定では、700に設定されています。つまり、クイックプレビュー領域の縦横比が700x700ピクセルに設定されています。
- **【処理サイズ制限】:** このパラメーターは、処理するイメージのサイズを一時的に減らすことによって、イメージの処理速度を速めることができます。ファイルサイズ(メガピクセル単位)が設定値以下の場合、イメージは通常通りの処理が行われます。読み込んだファイルサイズが設定値より大きい場合、イメージのサイズを一時的に減らして処理を行った後に、元のサイズに戻ります。処理結果は、異なるパラメーターの値では異なりますので、ご注意ください。
- **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。📁 をクリックすると、時間でソートされた使用ファイルの一覧が表示されます。(最大数:30ファイル)
- **【処理サイズの表示】チェックボックス:** チェックボックスがオンの場合、処理画像のサイズが、[処理前/処理後]タブに表示されます。パラメーターの有効/無効は、保存される結果のサイズに影響しません。
- **【タイムライン ショット】:** タイムライン機能を有効にし、イメージ処理中に作成されるショット数を変更します。タイムラインでのフレーム選択は、Home Deluxe版とBusiness版でのみ利用できます。この機能は処理速度を大幅に遅くしますので、ご注意ください。
- **【ヒント】:** 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:** 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。
- **同じディレクトリで読み込みと保存** チェックボックスを有効にすると、プログラムは、ファイルを開いたフォルダを使用します。既定では、このオプションは無効になっています。(ファイルの読み込みと保存には別々のパスが使用されています。)
- **【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。

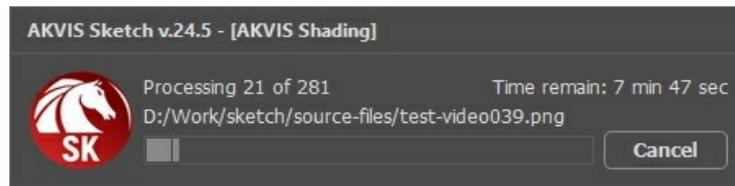
[環境設定]ウィンドウでの変更内容を保存するには、[OK]をクリックします。

既定値に戻す場合は、[既定値]をクリックします。

バッチ処理

AKVIS Sketch は、**バッチ処理**をサポートしており、同じ設定で一連の(複数の)画像を自動的に変換できます。

バッチ処理は、同じ環境かつ同じカメラ設定で撮影した一連の写真の処理やビデオの作成(すべてのフレームを自動で処理)する際に便利です。時間と労力の節約になります。



AKVIS Sketchのスタンドアロン版をご利用の場合は、[こちらの手順](#)をご覧ください。

Sketch のプラグイン版を Photoshop で使用する場合は、[こちらのチュートリアル](#)をご覧ください。

バッチ処理: プラグイン

AKVISバッチ処理を使うと、複数のファイルに自動的にプラグインを適用することができます。

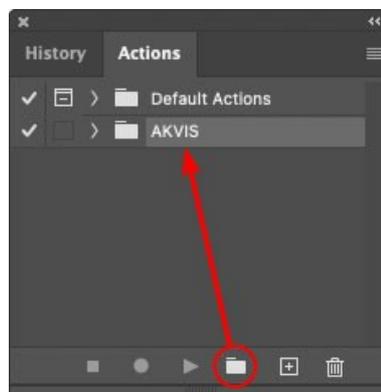
複数のファイルにプラグインを適用するには、まず、**[バッチ処理]**コマンドを使って**アクション**を作成しておき、そのアクションをイメージが保存されているフォルダに適用します。アクションには複数のコマンドを記録することができるため、一度に大量のイメージを処理できます。

ステップ 1: ハードディスクに'source-files'と'result-files'の2つのフォルダを作成します。

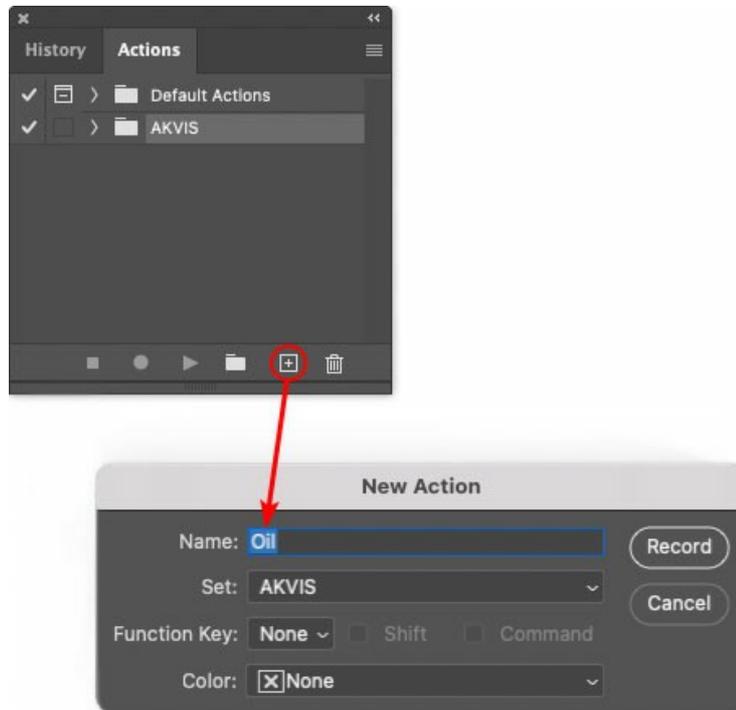
ステップ 2: 'source-files'フォルダのフレームを1つ選び、**Adobe Photoshop**で開きます。



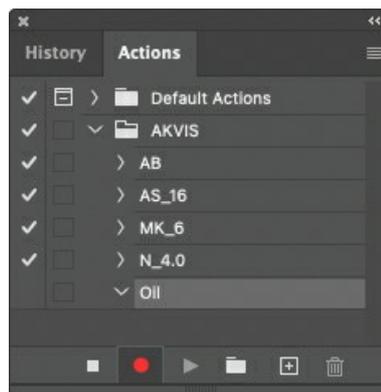
ステップ 3: **[アクション]**パレットを開き、**[新規作成]**ボタンをクリックします。表示されるウィンドウにて、新規アクションセットの名前を設定します(例: **AKVIS**)。



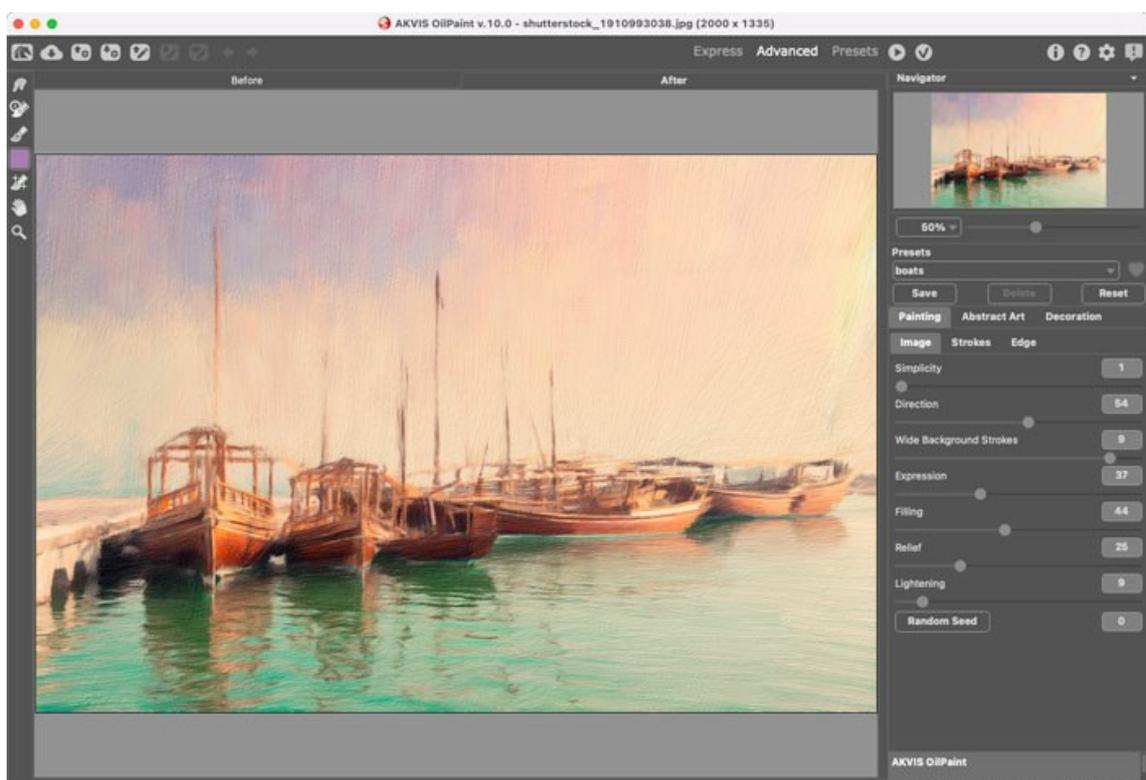
ステップ 4: パレット下部の**[アクションの新規作成]**ボタンをクリックします。表示されるウィンドウにて、アクション名を設定します(例: **OII**)。



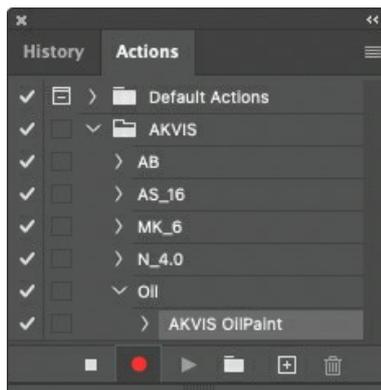
【記録】ボタンをクリックしてアクションの記録を開始します。



ステップ 5: AKVISを呼び出し、最適なパラメータ設定を行います。

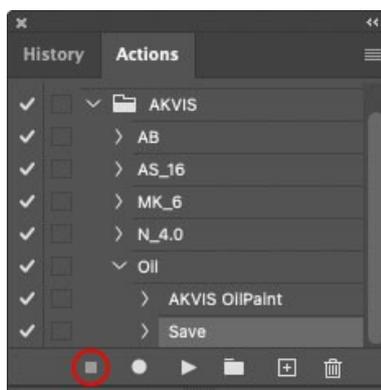


ステップ 6:  をクリックして適用します。



ステップ 7: [ファイル]メニューから[名前を付けて保存]をクリックし、'result-files'フォルダにイメージを保存します。

ステップ 8: [アクション]パレット下部の[停止]ボタンをクリックしてアクションの記録を停止します。



ステップ 9: イメージを閉じて、'result-files'フォルダに保存したばかりのファイルを削除します。

ステップ 10: アクションが作成されたので、ビデオフレームのバッチ処理ができるようになりました。エディタの[ファイル]メニューから[自動] > [バッチ]コマンドを選択します。

ステップ 11: 表示されるバッチウィンドウ内のすべてのデータと設定を割り当てます。

[セット]フィールドで"AKVIS"を選択し、[アクション]フィールドで"Oil"を選択します。

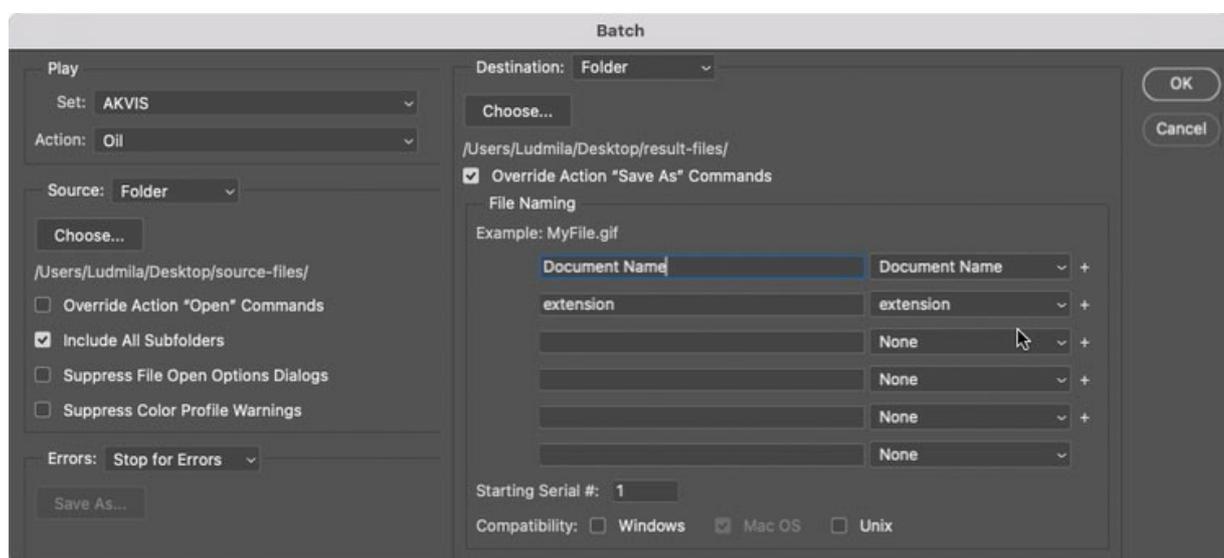
[ソース]フィールドはイメージのソース選択に使用します。フォルダ エントリ(特定のフォルダをソースとして指定できます)を指定します。フォルダの[選択]をクリックし、'source-files'フォルダを指定します。

[ファイルを開く]コマンドをアクションに記録しない場合は、["開く"コマンドを無視]チェックボックスをオフにしてください。

[保存先]フィールドでフォルダ エントリを指定し、[選択]をクリック後、'result-files'フォルダを選択します。

["名前を付けて保存"コマンドを省略]オプションをオンにします。

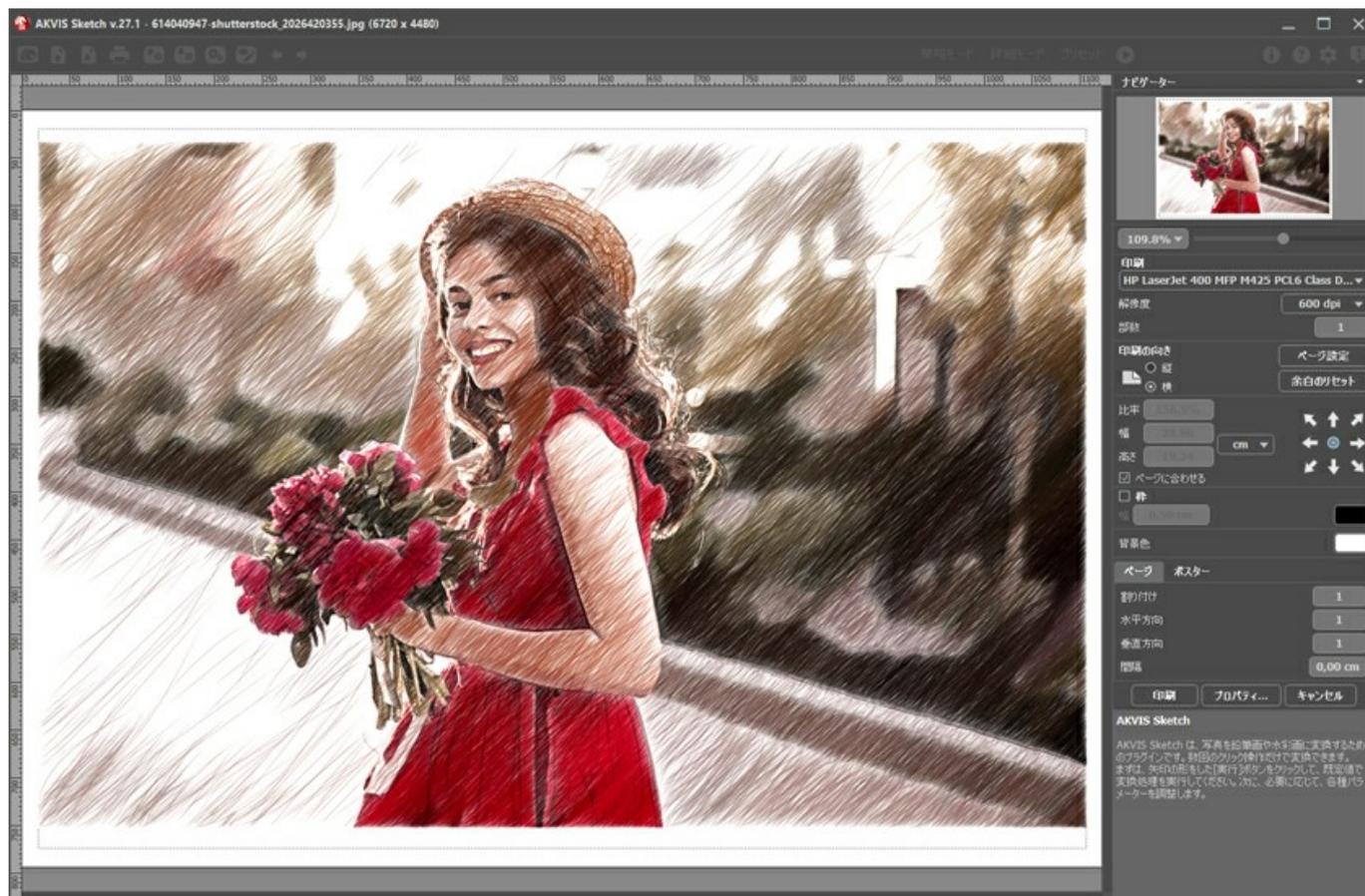
[ファイル名]では、処理後のイメージの名前変更方法を設定します。名前を変更しない場合は、最初のフィールドでドキュメント名を指定し、2つ目のフィールドで拡張子を指定します。



ステップ 12: [バッチ]ウィンドウの[OK]ボタンをクリックします。これで、Photoshopは'source-files'フォルダ内のフレームを1つつつ処理し、'result-files'フォルダに保存していきます。1つのファイルの処理には約18秒かかり、591フレームで構成されたビデオ全体の処理には約3時間かかります。

印刷

AKVIS Sketch 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 Sketch 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。

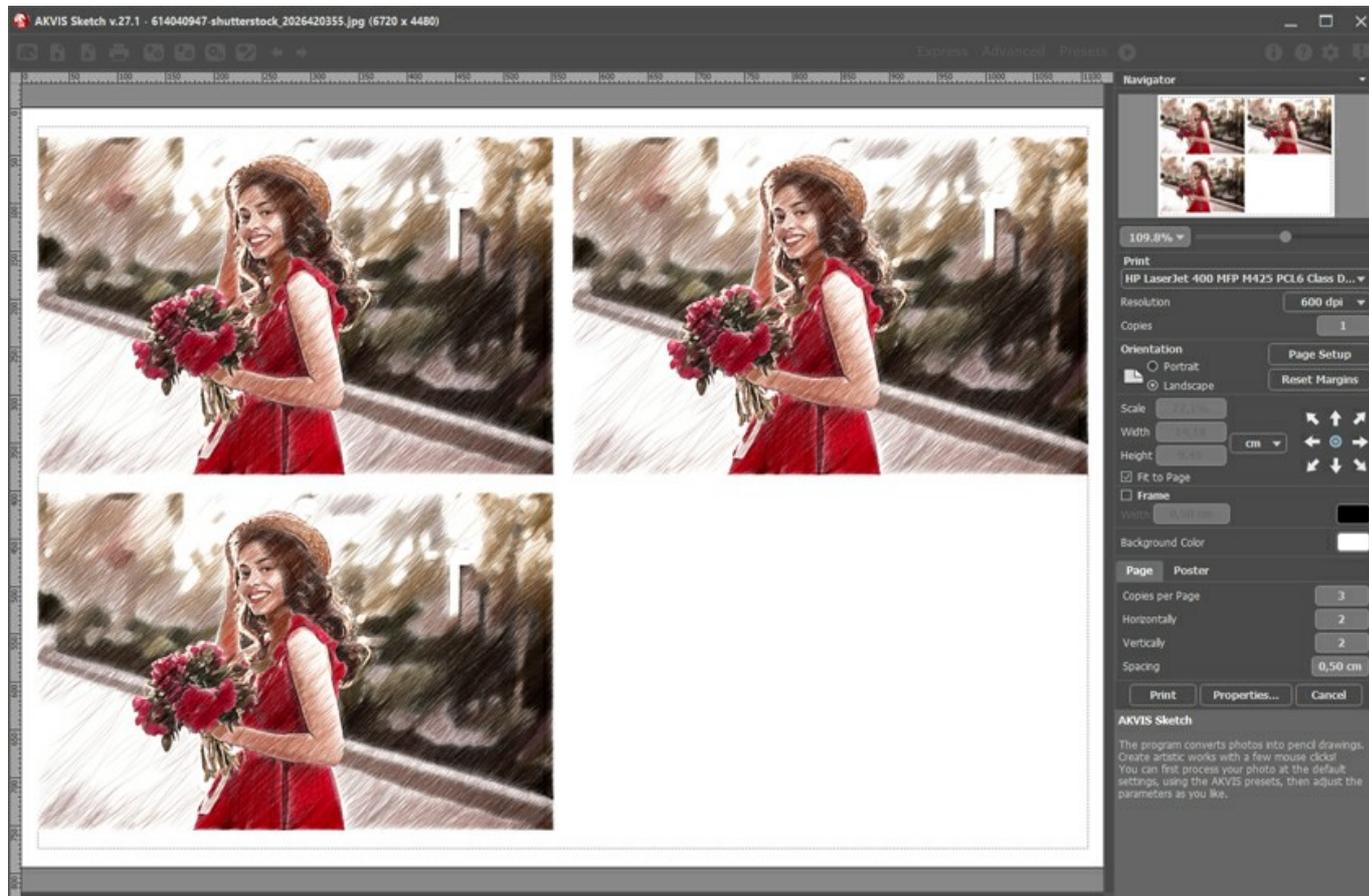
イメージサイズを用紙に合わせる場合は、**[ページに合わせる]**チェックボックスをオンにします。

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。

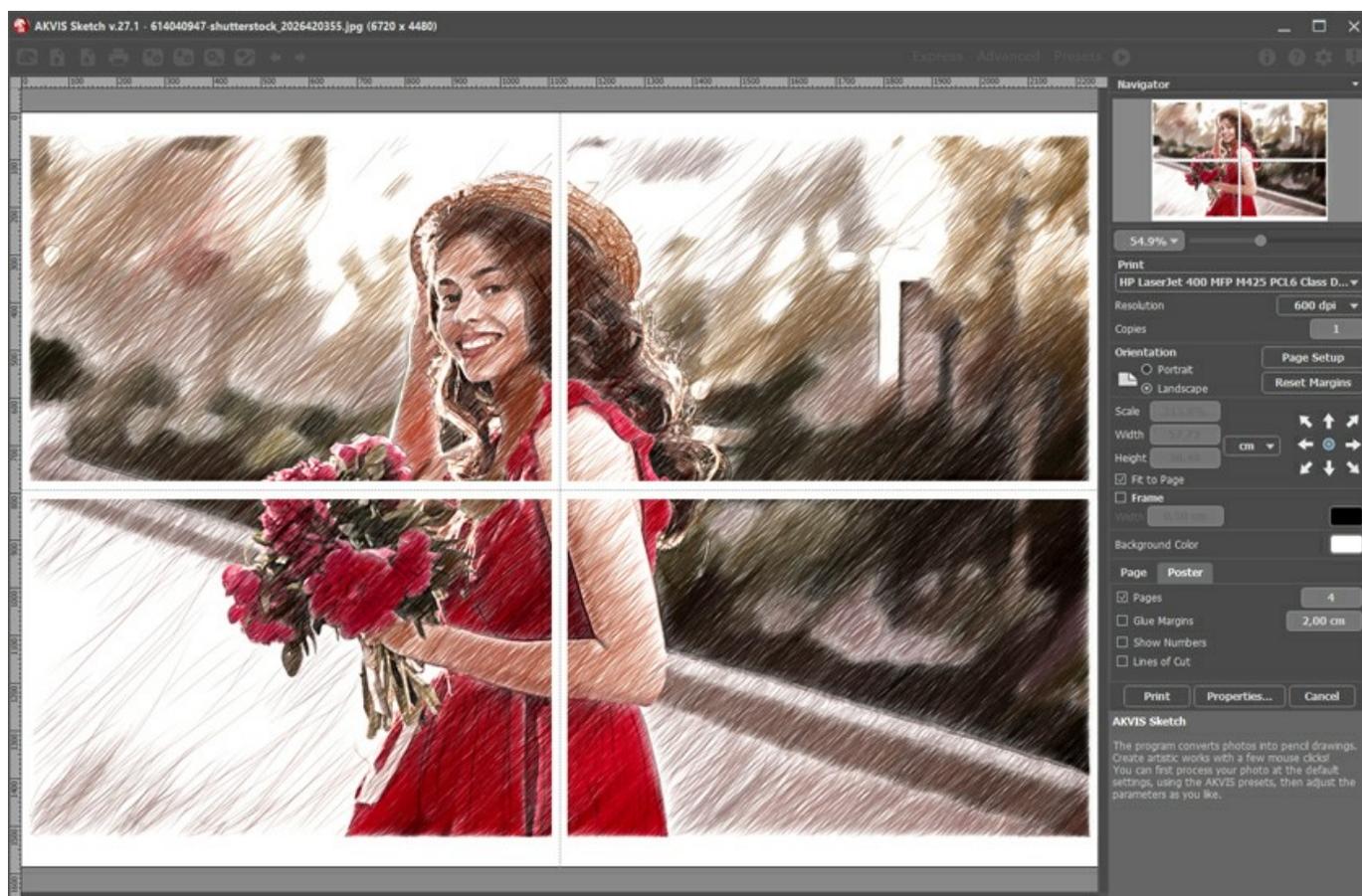
色パレットをクリックして、**[背景色]**を変更できます。

[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。

写真を色鉛筆画へ変換

初期設定により、AKVIS Sketch では写真が白黒の鉛筆画に変換されます。しかし、元の画像がカラーの場合、白黒の鉛筆画に元の画像の色を追加できます。



元の画像: ホテルの写真



処理結果: カラー スケッチ

このチュートリアルではAKVIS Sketchのプラグイン版を使用していますが、スタンドアロン版でも、同じパラメーターを使って同様の結果が得られます。

ステップ 1: フォトエディターでカラー写真を開きます。



ステップ 2: AKVIS Sketchのプラグインを呼び出します:

AliveColors の場合、[効果] > [AKVIS] > [Sketch]、
 Adobe Photoshop の場合、[フィルター] > [AKVIS] > [Sketch]、
 Corel Paint Shop Pro の場合、[効果] > [プラグイン] > [AKVIS] > [Sketch]、
 Corel Photo-Paint の場合、[効果] > [AKVIS] > [Sketch]を選択します

ステップ 3:  をクリックし、デフォルト値で写真を鉛筆画に変換します。



ステップ 4: **[ストロークの硬さ]**の値を下げ、細くて硬いストロークにします。



[中間調の強度]の値を下げ、均一性のある明るい領域(空など)のハッチングを弱めます。



ステップ 5: **[着色]**の値を70にし、鉛筆画に元の色を加えます。



また、【ストローク】セクション内にある【色鉛筆】オプションを使用することもできます。処理結果が変わり、色鉛筆を使用したのストロークになります。鉛筆画に色を付ける方法は、【着色】を使用する方法と、【色鉛筆】を使用する方法の2通りあります。

ステップ 6:  をクリックしてイメージに適用し、プログラムを終了します。

写真からスケッチ画に変換: チューリップの鉛筆画

このチュートリアルでは、AKVIS Sketchの動作を説明するために、ディテールがはっきりせず、背景がぼやけたチューリップの画像(左側)を使用しています。



チューリップの写真(ソース画像)



白黒の鉛筆画

このチュートリアルではAKVIS Sketchのプラグイン版を使用していますが、スタンドアロン版でも、同じパラメーターを使って同様の結果が得られます。

ステップ 1:お使いのフォトエディターでイメージを開き、AKVIS Sketchプラグインを呼び出します。▶ をクリックし、画像の処理を実行します(既定値が採用されます)。イメージは鉛筆画に変換されます。



ステップ 2:[ストロークの硬さ]の値を下げ、細くて硬いストロークにします。

各種パラメーターの値を変更した場合は、変更内容を反映するため、▶ をクリックします。値の変更がどのように影響するかが確認できます。



ステップ 3: **【角度】**は、ハッチングのストロークの角度を設定します。この画像の背景は均一で、右45度のストロークでハッチングされているのがわかります。背景のハッチングがチューリップと同じ角度になるように、ストロークの角度を変更してみましょう。ここでは**【角度】**を135に設定しました。



ステップ 4: **【中間調の強度】**の値を1に下げ、背景の明るさを抑えます。

処理結果(白黒鉛筆画):



ステップ 5:  をクリックしてイメージに適用し、プログラムを終了します。

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、パステル、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 AI — 白黒写真を色付け](#)

AKVIS Coloriage AI では白黒写真の色付けができます。このプログラムは、機械学習に基づくAIによる画像カラー化モードと、ゾーン選択を使用した手動カラー化の古典的な方法を搭載しています。古い家族写真に新しい命を吹き込みましょう！ [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](#)



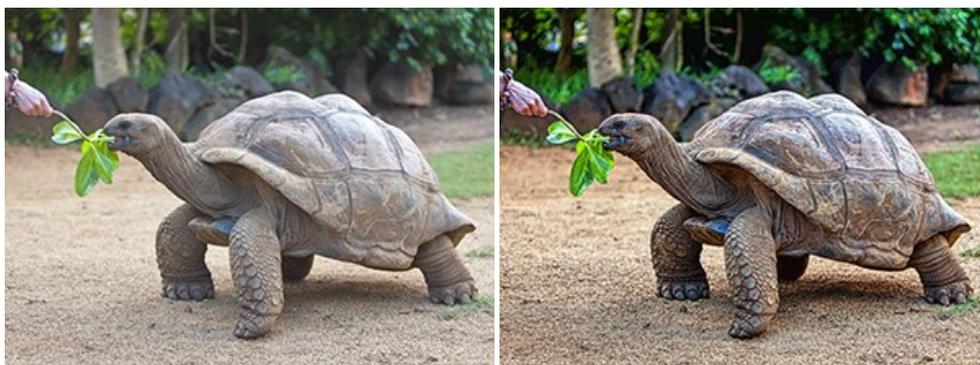
AKVIS Draw — 手書きの鉛筆画への変換

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](#)



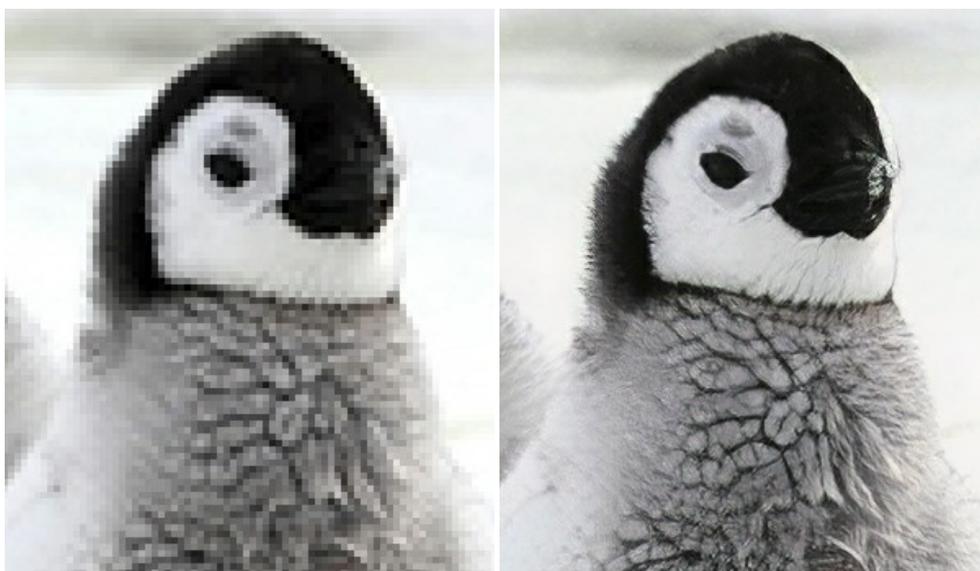
AKVIS LightShop — 光と星の効果

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](#)



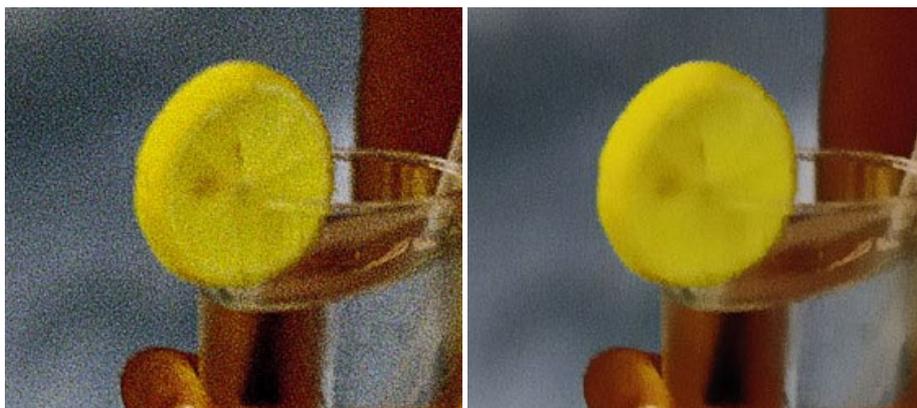
AKVIS Neon – グローエフェクト

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そうというものです。 [詳細情報](#)



AKVIS Points — 写真に点描画法の効果을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 — ピンボケの修正とぼかし効果

AKVIS Refocus AI 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。本ソフトウェアには、[リフォーカス AI]、[逆テイルト効果]、[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 AI — 選択作業を簡単に](#)

AKVIS SmartMask AI は、作業時間を節約でき、楽しく使える効果的な選択ツールです。人工知能ツールを搭載したこのプログラムは、画像内の被写体をマスクする最も便利で高速な方法です。このソフトウェアのおかげで、生産性を大幅に伸ばすことができます。単調な作業から開放され、アイデアの考案やアイデアを実際に作品に取り入れるための時間が十分に取れます。 [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。写真が本物の絵画ようになります! [詳細情報](#)

