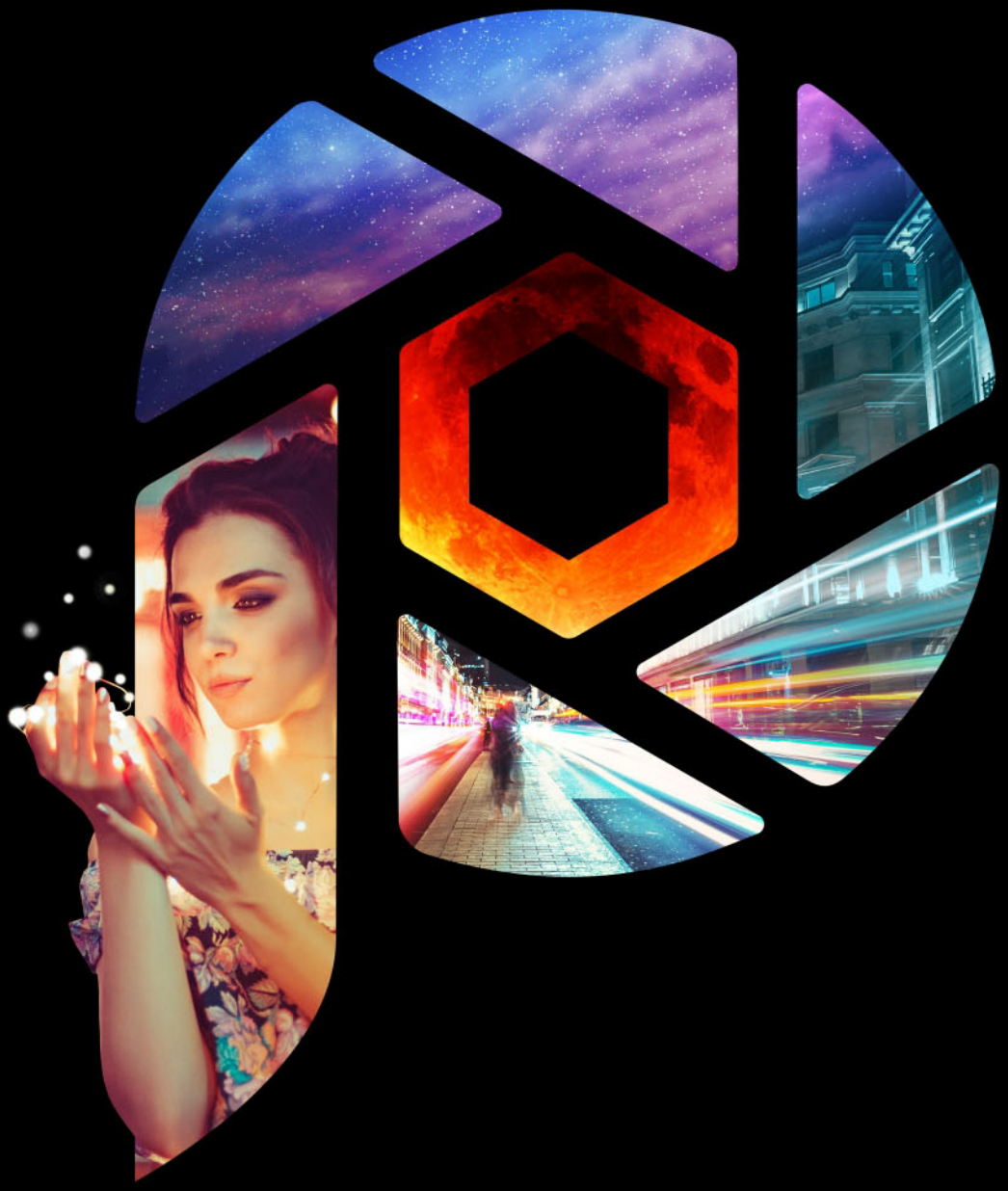
COREL™



# PaintShop® Pro 2020

## ユーザー ガイド

# Corel® PaintShop® Pro 2020

# ユーザー ガイド

# 目次


**ようこそ . . . . . 1**

Corel PaintShop Pro 2020 の新機能 . . . . . 1
Corel プログラムのインストールとアンインストール . . . . . 3
プログラムを起動 / 終了する . . . . . 4
Corel 製品を登録する . . . . . 5
アップデート情報とメッセージ . . . . . 5
Corel サポート サービス . . . . . 5
Corel について . . . . . 6

**PaintShop Pro について学ぶ . . . . . 7**

マニュアル表記規則 . . . . . 7
ヘルプ システムを使用する . . . . . 9
Corel PaintShop Pro 2020 ユーザー ガイド PDF . . . . . 9
[ ラーニング センター ] パレットを使用する . . . . . 10
ラーニング センター ビデオ チュートリアル . . . . . 11
Web ベースのリソースを使用する . . . . . 11

**ワークスペースの概要 . . . . . 15**

ワークスペースのタブについて . . . . . 15
タブの切り替え . . . . . 20
作業スペース切り替え . . . . . 20
ワークスペースの色を選択する . . . . . 20
パレットを使う . . . . . 21
ツールバーを使う . . . . . 22
ツールを使う . . . . . 23
ツールバーとパレットをカスタマイズする . . . . . 28
ダイアログ ボックスを使う . . . . . 30
画像を表示する . . . . . 33
ショートカット キーを使う . . . . . 36
ショートカット メニューを使う . . . . . 37
ルーラー、グリッド、ガイドを使う . . . . . 37

**はじめに . . . . . 43**
PaintShop Pro に写真を取り込む . . . . . 43
イメージ スキャナーと接続する . . . . . 44
画像を開く / 閉じる . . . . . 45
イメージを保存する . . . . . 47
テンプレートからプロジェクトを作成する . . . . . 50
白紙のキャンバスから画像の作成を開始する . . . . . 53
既存の画像から画像を作成する . . . . . 56
画像と画像の情報を表示する . . . . . 57
画像の編集履歴をテキストファイルにエクスポートする . . . . . 60
スクリーンショットを使用する . . . . . 60
ズーム / パン . . . . . 63
切り取り、コピー、貼り付け . . . . . 65
画像を他のアプリケーションにコピーする . . . . . 68
操作を元に戻したり、やり直したりする . . . . . 69
コマンドの繰り返し . . . . . 72
画像を削除する . . . . . 73
PaintShop Pro が対応しているファイル . . . . . 73
**写真のレビュー、整理、検索 . . . . . 77**
[ 管理 ] タブの使用 . . . . . 77
フォルダーで写真を検索する . . . . . 80
コンピュータから画像を検索する . . . . . 82
保存した検索を使用する . . . . . 84
画像にキーワード タグを追加する . . . . . 85
タグ別に写真を表示する . . . . . 86
カレンダーを使用して画像を検索する . . . . . 87
[ マップ モード ] を使用した画像の GPS 情報の表示、追加、編集 . . . . . 88
[ 管理 ] タブでサムネイルを使用する . . . . . 92
編集を取得して複数の写真に適用する . . . . . 95
写真情報を表示および編集する . . . . . 97
クイック レビューを使用して写真をレビューする . . . . . 99

トレイを使用する . . . . . 101

**[ 調整 ] の使用 . . . . . 103**

[ 調整 ] タブを表示するには . . . . . 103
[ 調整 ] タブを使用するには . . . . . 104
[ 調整 ] のツールと機能 . . . . . 105
深度情報を使用して範囲を選択する . . . . . 106

**RAW 写真 . . . . . 109**

対応する RAW ファイル形式 . . . . . 109
カメラ RAW ラボを使用する . . . . . 109
複数の RAW 写真への編集を適用する . . . . . 111
RAW 写真を別のファイル形式に変換する . . . . . 111
XMP ファイルを使用する . . . . . 112

**画像を調整する . . . . . 113**

一般的な問題を修整する . . . . . 113
画像を回転する . . . . . 116
画像をトリミングする . . . . . 118
画像の傾きを補正する . . . . . 124
写真の遠近のひずみを補正する . . . . . 125
基本的な写真補正を自動的に実行する . . . . . 127
画像を明るくする . . . . . 129
画像を暗くする . . . . . 130
パープル フリンジを取り除く . . . . . 130
デジタル ノイズを取り除く . . . . . 131
色収差を取り除く . . . . . 134
[ レンズ補正 ] を使用して、ひずみ、色収差、ビネットを修整する . . . . . 136
レンズ歪みを補正する . . . . . 139
ホワイトバランスを調整する . . . . . 140
明るさ、コントラスト、明確化を調整する . . . . . 142
色相と彩度を調整する . . . . . 151
ノイズを追加 / 除去する . . . . . 154
被写界深度を制御する . . . . . 159

画像をぼかす . . . . . 161
画像をシャープにする . . . . . 164
画像をソフトにする . . . . . 165
画像のサイズを変更する . . . . . 166

**画像をレタッチして保存する . . . . . 171**

赤目を除去する . . . . . 171
美容補正を適用する . . . . . 174
スクラッチを除去する . . . . . 177
クローン ブラシまたはオブジェクト除去による傷やオブジェクトの除去 . . . . . 179
SmartClone を使ったリタッチおよびデザイン . . . . . 182
自動塗り潰しを使って画像の領域を消す . . . . . 185
マジックムーブで選択部分を移動する . . . . . 185
画像領域を消去する . . . . . 186
画像領域を切り取る . . . . . 190
ブラシを使用して画像領域をレタッチする . . . . . 192
画像領域の色を付け直してリアルな効果を演出する . . . . . 194
色、グラデーション、パターンを置き換える . . . . . 196
色、グラデーション、パターンで領域を塗りつぶす . . . . . 197
画像を上下反転 / 左右反転する . . . . . 199
境界線を追加する . . . . . 199
スマート カーバーによる写真の拡大 / 縮小 . . . . . 200
[ ピック ] ツールを使用して写真の拡大 / 縮小と変形を行う . . . . . 202
キャンバスのサイズを変更する . . . . . 205

**露光と内容の結合 . . . . . 207**

HDR について . . . . . 207
HDR 処理用の写真撮影 . . . . . 208
HDR 露出結合の使用による写真の結合 . . . . . 209
1 枚の RAW 写真を使って、HDR 効果を作成する . . . . . 214
写真のバッチを HDR 画像に結合する . . . . . 215
スマート リムーブで写真を結合する . . . . . 216

**選択範囲を使う . . . . . 219**

選択範囲を作成する . . . . . 219
選択範囲を極細ブラシで微調整する . . . . . 228
選択範囲のマーキーの表示 / 非表示を切り替える . . . . . 230
選択範囲を移動、クリッピング、回転する . . . . . 231
選択範囲を変更する . . . . . 234
選択範囲を反転 / クリアする . . . . . 237
選択範囲でぼかしを使用する . . . . . 238
選択範囲でアンチエイリアスを使用する . . . . . 240
選択範囲のエッジを変更する . . . . . 241
選択範囲からカスタム パターンを作成する . . . . . 242
選択範囲を保存 / ロードする . . . . . 242

**レイヤーを使用する . . . . . 247**

レイヤーを理解する . . . . . 247
レイヤーを写真に使用する . . . . . 251
レイヤーをイラストレーションに使用する . . . . . 252
[ レイヤー ] パレットを使用する . . . . . 253
レイヤーを作成する . . . . . 256
背景レイヤーを変換する . . . . . 258
レイヤーの削除とレイヤーの内容のクリア . . . . . 259
レイヤーを複製・コピーする . . . . . 259
レイヤの名前を変更する . . . . . 260
レイヤーを表示する . . . . . 261
レイヤーの検索 . . . . . 262
レイヤーを色で管理する . . . . . 262
画像の中でレイヤーの順序を変更する . . . . . 263
キャンバス上でレイヤーを移動する . . . . . 263
レイヤーをグループ化するレイヤーヲグループカスル . . . . . 264
レイヤーをリンクする . . . . . 265
レイヤーをブレンドする . . . . . 266
レイヤーの不透明度を設定する . . . . . 270
ラスタ レイヤーの透明な領域を保護する . . . . . 270
レイヤーを結合する . . . . . 271

調整レイヤーを使用する . . . . . 273
レイヤー スタイルを使用する . . . . . 274

**マスクを使用する . . . . . 283**

マスクについて理解する . . . . . 283
マスクを表示する . . . . . 283
マスクを作成する . . . . . 284
マスクを削除する . . . . . 288
マスクを編集する . . . . . 289
マスクをロードする . . . . . 290
マスクを保存する . . . . . 292

**色やマテリアルを使用する . . . . . 295**

[ マテリアル ] パレットを操作する . . . . . 295
[ マテリアルのプロパティ ] ダイアログ ボックスで色を選択する . . . . . 298
パレット画像の色を選択する . . . . . 301
画像またはデスクトップから色を選択する . . . . . 301
グラデーションを使用する . . . . . 303
グラデーションを編集する . . . . . 306
グラデーションをエクスポート / インポートする . . . . . 308
グラデーション 塗りつぶしツールでカラーまたは透過グラデーションを適用する . . . 309
パターンを使用する . . . . . 311
テクスチャを使用する . . . . . 313
カスタム カラー パレットとサンプルを使用する . . . . . 315

**効果を適用する . . . . . 319**

効果を選択する . . . . . 319
3D 効果を適用する . . . . . 323
アート メディア効果を適用する . . . . . 328
アーティスティック効果を適用する . . . . . 331
環境マップとバンプ マップを適用する . . . . . 342
オブジェクトに歪曲効果を適用する . . . . . 342
置き換えマップ効果を使用する . . . . . 349

エッジ効果を適用する . . . . . 350
幾何学効果を適用する . . . . . 353
照明効果を適用する . . . . . 356
イメージ効果を適用する . . . . . 358
フォト効果を適用する . . . . . 360
レトロ ラボを使用する . . . . . 365
グラデーション フィルター効果グラデーションを適用する . . . . . 366
タイム マシンでビンテージ スタイルの写真を作成する . . . . . 368
写真にフィルムとフィルターの効果を適用する . . . . . 370
反射効果を適用する . . . . . 372
テクスチャ効果を適用する . . . . . 375
画像にピクチャ フレームを追加する . . . . . 385
オリジナルの効果を作成する . . . . . 386
画像を結合する . . . . . 387
ピクチャ チューブ ツールを使用する . . . . . 388
画像を歪ませる . . . . . 392
変形マップを使用する . . . . . 395

**テキストを使用する . . . . . 397**

テキストを適用する . . . . . 397
テキストの書式を設定する . . . . . 400
テキスト設定を保存する . . . . . 404
パスにテキストを合わせる . . . . . 405
選択範囲または図形内でテキストを折り返す . . . . . 407
テキストの図形への貼り付けと適合 . . . . . 408
テキストを移動する . . . . . 408
テキストに効果を適用する . . . . . 409
テキストを図形に変換する . . . . . 410
画像で塗りつぶされたテキストの切り抜きを作成する . . . . . 411
画像パターンでテキストを塗りつぶす . . . . . 412
テキストをサイズ変更する、変形する . . . . . 412
画像にキャプション及び情報を表示する . . . . . 413

**ベクター オブジェクトを描画 / 編集する ..... 417**
ラスタ オブジェクトとベクタ オブジェクトを理解する ..... 417
ベクター オブジェクトを選択する ..... 419
矩形や正方形を描画する ..... 420
円形や楕円を描画する ..... 421
対称図形を描画する ..... 422
図形を作成する ..... 423
切り抜き図形を画像で塗りつぶす ..... 424
図形を編集する ..... 425
図形を設定として保存する ..... 426
ポイントを使用する ..... 426
ベクター オブジェクトのサイズ変更、変形、回転 ..... 431
ベクター オブジェクトの整列、配置、配列 ..... 432
ベクター オブジェクトをグループ化 / グループ解除する ..... 435
オブジェクトをパスに変換する ..... 436
輪郭を追加 / 閉じる ..... 437
輪郭とパスを編集する ..... 437
線を描画する ..... 440
線のカスタム スタイルを保存する ..... 442
曲線を描く ..... 443
直線や曲線を変更する ..... 445
ベクター オブジェクトのコピー、移動 ..... 447
**ブラシを使用する ..... 449**
ブラシを選択する ..... 450
ブラシ オプションを選択する ..... 450
ブラシを使用する ..... 452
ブラシ設定をカスタマイズする ..... 454
ブラシ / 設定を作成する ..... 455
ブラシをインポート / 共有する ..... 458
**アート メディア ツールでペイント / 描画する ..... 459**
アート メディア レイヤーを使用する ..... 459

[ ミキサー ] パレットを使用する . . . . . 460
アートメディア ツールを使用する . . . . . 463
[ 油彩ブラシ ] ツールを使用する . . . . . 466
[ チョーク ] ツールを使用する . . . . . 467
[ パステル ] ツールを使用する . . . . . 468
[ クレヨン ] ツールを使用する . . . . . 468
[ 色鉛筆 ] ツールを使用する . . . . . 469
[ マーカー ] ツールを使用する . . . . . 470
水彩画ブラシ ツールを使用する . . . . . 470
[ パレット ナイフ ] ツールを使用する . . . . . 471
[ 塗り付け ] ツールを使用する . . . . . 473
アート消しゴム ツールを使用する . . . . . 473

**色に関する高度な機能を使用する . . . . . 475**

カラー深度について . . . . . 475
色数の情報を表示する . . . . . 476
画像を増色する . . . . . 477
画像を減色する . . . . . 478
減色方式を理解する . . . . . 482
パレット オプションを理解する . . . . . 483
画像のパレットを操作する . . . . . 483
色およびカラー モデルの定義方法を理解する . . . . . 488
モニタが表示する色とプリンタが印刷する色の違いを理解する . . . . . 490
モニタの表示オプションを調整する . . . . . 491
色の管理を使用する . . . . . 492
カラー チャネルを使用する . . . . . 493

**カスタマイズする . . . . . 495**

ツールバーを表示 / 非表示にする . . . . . 496
ツールを表示 / 非表示にする . . . . . 496
カスタム ワークスペースを使用する . . . . . 496
メニュー システムをカスタマイズする . . . . . 499
ツールバーをカスタマイズする . . . . . 499

カスタム ツールバーを作成する . . . . . 501
キーボード ショートカットをカスタマイズする . . . . . 502
元に戻す設定を行う . . . . . 504
ウィンドウの設定をする . . . . . 504
表示とキャッシュの設定を行う . . . . . 505
パレットの環境設定を行う . . . . . 507
単位の設定を行う . . . . . 509
透過と陰影の設定を行う . . . . . 510
警告の設定をする . . . . . 511
オート アクションの設定をする . . . . . 511
全般の設定を行う . . . . . 512
[ 管理 ] タブの環境設定の設定 . . . . . 514
自動保持の設定を行う . . . . . 516
ワークスペース タブの環境設定の設定 . . . . . 516
ファイル形式を設定する . . . . . 517
ファイル タイプの関連付けを設定する . . . . . 521
ファイルの場所を設定する . . . . . 522
リソースを管理する . . . . . 524
プラグインの設定をする . . . . . 527
Web ブラウザを選択する . . . . . 528
自動バックアップを設定する . . . . . 529
すべての設定をリセットする . . . . . 529
言語を切り替える . . . . . 530
全般的な表示オプションを調整する . . . . . 531
以前のバージョンの PaintShop Pro のツールやコマンドにアクセスする . . . . . 533
Corel PaintShop Pro データベースの保護と復元 . . . . . 533
コンテンツを旧バージョンからインポート . . . . . 534

**360° 写真の編集 . . . . . 535**

360 度写真について知っておくべきこと . . . . . 535
360° 写真から三脚を消去 . . . . . 535
360° 写真の傾き補正 . . . . . 536
360° 写真を修整、または効果を適用 . . . . . 537

360° 写真にリトルプラネット効果を適用 . . . . . 538
360° 写真でパノラマスタイルの効果を作成 . . . . . 540
**タスクの自動化 . . . . . 541**
スクリプトの基本 . . . . . 541
スクリプト ツールと機能を使用する . . . . . 542
スクリプトを記録 / 保存する . . . . . 544
保存したスクリプトの実行 . . . . . 547
スクリプトの実行を停止 / 元に戻す . . . . . 549
Corel PaintShop Pro でスクリプトを編集する . . . . . 549
テキスト編集アプリケーションを使用してスクリプトを編集する . . . . . 551
スクリプトのトラブルシューティング . . . . . 551
スクリプトをアイコンに割り当てる . . . . . 552
設定を作成 / 使用する . . . . . 554
ファイルを一括で処理する . . . . . 555
ファイルを一括で名前変更する . . . . . 557
**印刷する . . . . . 559**
画像を印刷する . . . . . 559
レイアウトを作成する . . . . . 563
テンプレートを編集する . . . . . 566
レイアウトを編集 / 保存する . . . . . 568
CMYK 色分解を印刷する . . . . . 571
印刷について . . . . . 571
**写真を共有する . . . . . 573**
画像を電子メールで送信する . . . . . 573
**Web 用のイメージを作成する . . . . . 575**
Web 用に画像を保存する . . . . . 575
GIF ファイルを使用する . . . . . 576
JPEG ファイルを使用する . . . . . 581
PNG ファイルを使用する . . . . . 582
Web ブラウザで画像をプレビューする . . . . . 585

イメージをスライスする . . . . . 586
画像をマップする . . . . . 590
画像のロールオーバーを作成する . . . . . 593
透かしを使用する . . . . . 594
透かしを追加する . . . . . 597

# ようこそ



Corel® PaintShop Pro® 2020 は、高性能な画像編集ソフトです。誰もがすばらしい写真作品やクリエイティブなデザインを完成できます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- Corel PaintShop Pro 2020 の新機能
- Corel プログラムのインストールとアンインストール
- プログラムを起動 / 終了する
- Corel 製品を登録する
- アップデート情報とメッセージ
- Corel サポート サービス
- Corel について

使用できるオプションは、使用するソフトウェア バージョンによって異なります。

## Corel PaintShop Pro 2020 の新機能

PaintShop Pro 2020 は、最高の性能、使い勝手、創造性を誇ります。

### ツールやパワーが向上

お気に入りのツールを試して、大きく改善された驚異の性能やスピードで、ワークフローや効率性向上を実感してください。PaintShop Pro 2020 は、これまで以上にすばやく、強力になったため、もっと好きなことに集中できるようになりました。

- **テキスト レンダリングの速度が 200% 向上**：テキストのレンダリング、入力、編集における速度や反応が大きく向上した高度な［テキスト］ツールをご堪能ください。プロジェクトのスタイルに関わらず、字数の多いテキストを挿入しても 2000% 以上の高速化を実感することができます。
- **テキスト編集の速度が最大 30% 向上**：書式、属性、配置、削除など、さまざまなテキスト編集作業がより迅速にできるようになりました。フォントのサイズ変更、種類、カーニング、行間、およびトラッキングなどの簡単な編集作業が一瞬でできるようになりました。
- **すばやくテキストを折り返し**：テキストの折り返しも改善され、グラフィック デザイン作品をより簡単でスピーディーに、楽しく作成できるようになりました。パス上でも、図形内でも、テキスト作業の速度が向上したことは一目瞭然です。

- **ユーザーからの直接の声を反映した改善：**PaintShop Pro の最もよく使用されるツールが徹底的に分析され、さらにスムーズに利用できるよう改善されました。ユーザーの方々からの直接の声を反映して改善された PaintShop Pro の驚異のパフォーマンス、安定性、機能を必ず実感していただけるはずです。
- **より速くなった Pic-to-Painting**：Pic-to-Painting の作業速度が 25% 向上しました。写真をよりすばやく自動でアート作品に変換させることができます。

## 柔軟で直感的

写真にも人にも個性があります。作業の仕方も人によって様々です。柔軟で直感的な 3 種類のワーク スペースの中からどれか選ぶと、作業をスムーズに進める強い味方になってくれます。 それぞれのワークスペースに、カスタム ツールセットと機能が搭載されていて、クイック編集から高度な構図にいたるまですべてが簡単にできます。

- **新機能 レイヤー スタイルのコピー & ペースト**：ワンクリックだけで、あるレイヤのスタイルを別のレイヤにコピーできるため、より迅速に作業ができ、プロジェクトごとに設定する必要がありません。詳細については、ページ 281 の「レイヤー スタイルをコピーして貼り付けるには」を参照してください。
- **被写界深度の精度**：グリッドシステムがより詳細になったため、トリミング フロート ツールバーの［被写界深度］機能の精度の向上を実感することができます。
- **最新スタイラスとグラフィックタブレットのサポート** PaintShop Pro をグラフィック タブレットと組み合わせるとより表現力豊かに仕上げることができます。PaintShop Pro は、WinTab を認識するグラフィック タブレット、主要な最新グラフィック タブレット、Windows Ink に対応しています。このため、描画、ペイント、調整や効果の適用などでペンの使用やコントロールが可能です。

## 進歩的で革新的

PaintShop Pro に導入された最新技術で、これまで以上にビジョンが簡単に実現します。高性能な機能やツールを使うと、真の独創性を放つ夢の作品が実現します。

- **新機能 簡単タッチ操作の写真作業スペース**：簡単にタッチ操作できる超高精細な解像度 4K デバイスを使って、より効率的に作業ができるよう、スムーズで直感的なインターフェースを搭載した最新の写真ワークスペースには、写真をパーフェクトな作品に仕上げるのに必要なツールがすべてそろっています。
- **新機能 SmartClone**：多才な SmartClone ツールには、コンテンツに応じたレタッチ機能が搭載されており、驚異的なデザインの創造性が秘められています。ソース マテリアルを同じ画像からも別の画像からも選択できるため、複数の画像のエレメントを結合させることができます。印象深く、予想以上にすばらしいデザインが仕上がります。詳細については、ページ 182 の「SmartClone を使ったリタッチおよびデザイン」を参照してください。
- **新機能 極細ブラシ**：精確な選択範囲の作成が、はるかに簡単になりました。極細ブラシを使って、選択範囲のエッジにある、選択しにくい髪の毛や毛皮などのディ

テールを微調整することができます。詳細については、ページ 228 の「選択範囲を極細ブラシで微調整する」を参照してください。

- **新機能 クリエイティブなコンテンツ**：PaintShop Pro の中核を成しているのは創造性です。だからこそ新しいブラシ、カラーパレット、グラデーション、パターン、ピクチャ チューブを追加しました。Welcome ブックから新しいパターンをダウンロードできます。その他の新しいコンテンツも PaintShop Pro に内蔵されています。

### Ultimate 限定ボーナス ソフトウェア コレクション

PaintShop Pro 2020 Ultimate を選ぶと、以下のボーナス コレクションが含まれています。

- **GRFX Studio**：何千もの人気の写真効果を使って、テクノロジーと芸術の境界を超えた作品が完成します。
- **Parallels Toolbox**：Parallels Toolbox は、30 以上のツールを搭載したオールインワン ソリューションです。ワンクリックで問題を解消してハード ドライブのスペースを節約でき、高品質のコンテンツを作成し、すばやくパソコンを最適化してプレゼンテーションを準備することができます。
- **PhotoMirage™ Express**：PhotoMirage Express はどんな画像もたった数分で簡単に魅力的なアニメーションに変身させます。
- **Painter® Essentials™ 6**：簡単に学習できるこのペインティング プログラムにより、写真を素晴らしい油絵、パステル画、印象派の作品に変身させることができます。または、快適な環境下で鉛筆、ペン、粒子を使って一から学習し、自分でペイント、描画、スケッチすることもできます。
- **Corel® AfterShot™ 3**：Corel AfterShot 3 で、プロレベルの RAW 写真編集を簡単に学び、膨大な量の写真コレクションを管理できます。一括処理機能で簡単に補正や修整を行い、1 枚でも 1000 枚でも一度に変更を適用して作業時間を節約できます。
- **Corel® Creative Collection**：多数そろったブラシやテクスチャ、また 100 種類以上の背景（ロイヤルティフリー）で、創造の可能性を拡げましょう。

## Corel プログラムのインストールとアンインストール

アプリケーションのインストーラを使用すると、Corel® プログラムおよびコンポーネントを簡単にインストールできます。

インストールする前の注意事項

- 実行しているすべてのプログラムを閉じます。アンチウィルスやファイアウォールなどのアプリケーションがインストールに干渉する場合があります。
- コンピューターに管理者またはローカル管理ができるユーザーでログインしていることを確認してください。

### 64 ビットと 32 ビットのインストール オプション

PaintShop Pro インストーラーは、使用している OS にあわせてアプリケーションの 32 ビットまたは 64 ビット版をインストールします。64 ビットシステムについては、最初のインストール後に 32 ビット版を追加することができます。これは、32 ビットのプラグインまたは 32 ビットバージョンの Corel PaintShop Pro を持つ 32 ビット対応のソフトウェアを使用することができるためです。ただし、6 GB 以上の RAM や他の 64 ビット対応の機能を利用するには、64 ビットバージョンのアプリケーションを使用することをお勧めします。

注意： 64 ビットと 32 ビット バージョンをインストールする場合は、プログラムが個別に表示され、Windows のスタートメニューまたはスタート画面から個別に起動します。

## インストールするには PaintShop Pro

1 使用中のアプリケーションを終了します。
2 CD または DVD を CD/DVD ドライブに挿入するか、ダウンロードした **.exe** ファイルをダブルクリックします。

   DVD セットアップが自動的に起動しない場合は、コンピューターの CD/DVD ドライブを開き、**Setup.exe** をダブルクリックします。
3 画面に表示される指示に従います。

## PaintShop Pro をアンインストールするには

1 Windows の［**コントロール パネル**］を開きます。
2 ［**プログラム**］カテゴリーで、［**アンインストール**］リンクをクリックします。
3 ［**プログラムと機能**］ウィンドウのアプリケーション リストで、**[Corel PaintShop Pro 2020]** をクリックします。
4 ［**アンインストールと変更**］をクリックします。
5 画面に表示される指示に従います。

# プログラムを起動 / 終了する

PaintShop Pro は Windows のタスクバーやデスクトップ アイコンから起動して、プログラムの［ファイル］メニューから終了できます。

## PaintShop Pro を起動するには

- ［**スタート**］メニューから［**すべてのプログラム**］}**[Corel PaintShop Pro 2020]** を選択します。または、デスクトップあるいは［**スタート**］画面の **Corel PaintShop Pro 2020** アプリケーション アイコンまたはタイルをクリックし

ます。

JPEG や TIFF などの特定のファイル形式を PaintShop Pro に関連付けている場合は、対応するファイルをダブルクリックするとプログラムが起動します。ファイル形式の関連付けを設定する方法の詳細については、次を参照してください。
ページ 521 の「ファイル タイプの関連付けを設定する」

### PaintShop Pro を終了するには

・［ファイル］›［終了］を選択します。

## Corel 製品を登録する

Corel 製品の登録を行っていれば、最新の製品の更新や価値ある製品のリリース情報にタイムリーに確実にアクセスできます。登録によって、無料ダウンロード、情報、ヒント、特別提供なども利用できます。

製品のインストール後、すぐにプログラムに登録できます。Corel 製品のユーザー登録について詳しくは、次のサイトをご覧ください。 : www.corel.com/support/register

## アップデート情報とメッセージ

プログラムについての重要な情報は、通知メッセージでお知らせします。プログラムのアップデート情報およびメッセージを自動的に受信するかどうか、選択することができます。アップデートやメッセージは手動で確認することもできます。

### 通知メッセージ受信のオン / オフを切り替えるには

1 ［ヘルプ］›［メッセージ設定］をクリックします。
2 アップデート情報やメッセージを受け取るプログラムのチェックボックスをチェックします。

### プログラムを更新するには

・［ヘルプ］›［更新のチェック］を選択します。

### メッセージを確認するには

・［ヘルプ］›［メッセージ］をクリックします。

## Corel サポート サービス

Corel® サポート サービス ® では、Corel 製品の機能、仕様、価格、在庫、サービス、およびテクニカル サポートに関する詳細情報を提供します。Corel 製品の利用できる

サポートおよび専用サービスについての最新情報は、www.corel.com/support をご覧ください。

## Corel について

Corel は、世界トップクラスのソフトウェア会社に名を連ねる企業で、CorelDRAW®、Parallels®、MindManager®、ClearSlide®、Pinnacle™、WinZip® など、業界で広く認知されたブランドを提供しています。Corel のすべての製品ラインアップには、知識を扱う職業における創造性、生産性、業績を高めるのに必要なツールがそろっています。

詳細については、www.corel.com を参照してください。



# PaintShop Pro について

Corel PaintShop Pro の使い方を学べるようには、[ ヘルプ ] やビデオを見る、[ ラーニング センター ] パレットを使用する、または [Corel ガイド ] にアクセスする、Corel Web サイト (www.corel.jp) でヒントやチュートリアル、トレーニング情報にアクセスする、などの方法があります。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- マニュアル表記規則
- ヘルプ システムを使用する
- Corel PaintShop Pro 2020 ユーザー ガイド PDF
- [ ラーニング センター ] パレットを使用する
- ラーニング センター ビデオ チュートリアル
- Web ベースのリソースを使用する

## マニュアル表記規則

次の表は、[ ヘルプ ] で使用されている重要な表記規則を示しています。

| 表記 | 説明 | 例 |
|---|---|---|
| **[ メニュー ]** › **[ メニュー コマンド ]** | メニュー項目をクリックし、続けてメニュー コマンドをクリックします。 | **[ ファイル ]** › **[ 開く ]** を選択します。 |
| **ドロップリスト** | ユーザーが下向きの矢印ボタンをクリックしたときにドロップダウン表示されるオプションのリスト | ツール オプション パレットにある **[ 選択の種類 ]** ドロップリストからオプションを選択します。 |
| **パレット** | 特定のツールやタスクで使えるコマンドや設定が入ったウィンドウ | [ レイヤー ] パレットにあるグループ名をダブルクリックします。 |
| **チェックする、チェックを外す** | クリックすることでチェック ボックスを有効にしたり無効にしたりすることを指す用語 | 画像の現在の印刷サイズを保持するには、**[ 元の印刷サイズを維持する ]** のチェック ボックスを選択します。 |
| **Enter** | キーボードにある **Enter** キー | このグラデーションを後で使用するためにサンプルとして保存するには、**[ サンプルに追加 ]** ボタンをクリックして名前を入力してから **Enter** キーを押します。 |

| 表記 | 説明 | 例 |
| --- | --- | --- |
|  | 注意には、前の手順に関して重要な情報が示されます。手順を実行できる条件が説明されている場合もあります。 | 画像全体に［**テクスチャ以外をぼかす**］コマンドを適用できますが、このコマンドは、問題の領域を選択した場合に最も効果があります。 |
|  | ヒントには、前の手順を実行するためのヒントが示されます。代替手順および手順の他の利点や使い方が示される場合もあります。 | また、画像内で右クリックして、クローン ツール用のソース ポイントを設定することもできます。 |

# ヘルプ システムを使用する

プログラム内に含まれるヘルプは、Corel PaintShop Pro に関する最も包括的な情報源です。[ ヘルプ ] システムは、情報を探すための 2 種類の方法を提供します。目次ページからトピックを検索する、または検索ページを使用して特定の語句を検索する、という方法です。また、ヘルプのトピックを印刷することもできます。

## オンラインとローカルのヘルプ

インターネットに接続している場合は、アプリケーションはオンライン ヘルプを表示します。オンラインの場合は、最新情報、ビデオ、役立つリンクを利用することができます。インターネットに接続できない場合は、アプリケーションはコンピューターにインストールされているローカル ヘルプを表示します。

## ヘルプ システムを使用するには

1 次のいずれかの操作を行います。
- **[ ヘルプ ]** > **[ ヘルプ トピック ]** をクリックします。
- F1 キーを押します。

2 ヘルプウィンドウで、以下のいずれかを実行します。
- **目次** – ウィンドウ左側のトピックを参照します。**[ 目次 ]** ボタンをクリックすると、目次の表示 / 非表示を切り替えることができます。
- **検索** – **[ 検索 ]** ボックス に検索用語を入力して、ヘルプの全てのテキストを対象に特定の単語や句を検索します（引用符は必要ありません）。たとえば、特定のツールまたはコマンドについての情報を検索する場合、「**バックライト**」などのツールまたはコマンドの名前を入力して、関連トピックのリストを表示することができます。

**その他**

| | |
|---|---|
| 特定のヘルプ トピックを印刷する | ヘルプ トピックを開き、[ 印刷 ] ボタンをクリックします |
| ダイアログ ボックスのヘルプを表示する | ダイアログ ボックスの下の方にある **[ ヘルプ ]** をクリックします。 |

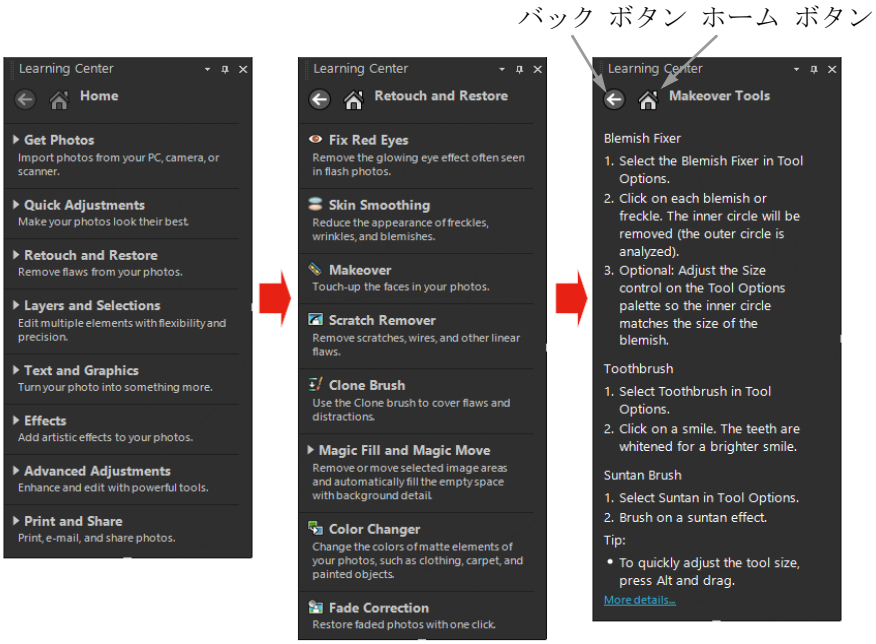
# Corel PaintShop Pro 2020 ユーザー ガイド PDF

お使いのコンピュータやタブレットにユーザーガイド Corel PaintShop Pro 2020 の PDF ファイルをダウンロードできます。また、必要なページの印刷も可能です。[ ヘルプ ] メニューから PDF を見つけることができます（**[ ヘルプ ]** > **[ ユーザー ガイド (PDF)]**）。

## ［ラーニング センター］パレットを使用する

［ラーニング センター］パレットには、経験のあるユーザーの作業効率を上げるだけでなく、初めて使用するユーザーの役に立つ Corel PaintShop Pro のタスク、コマンド、ツールについての情報が用意されています。［ラーニング センター］の使用方法は 2 通り：［ホーム］ページから、タスク ベースのワークフローから移動するか、または［ツール］ツールバーから［ツール］をクリックしたら、あとは［ラーニング センター］パレットに表示される説明に従います。

ホームページに表示された各タスクには、それぞれのトピックとともに関連ツールやコマンドについての説明があります。任意のトピックをクリックして関連ツールやコマンドにアクセスすることができます。このようにして、タスクを習得して実行することができます。また、［ラーニング センター］パレットのヘルプにアクセスして、タスクに関する追加情報を取得することができます。




*［ラーニング センター］ホームページで、タスクをクリックしてトピックをクリックします。*

## ［ラーニング センター］パレットを表示または非表示にするには

［編集］タブ

・［編集］タブで、［**表示**］}［**パレット**］}［**ラーニング センター**］を選択します。

## [ ラーニング センター ] パレットを使用するには

[ 編集 ] タブ

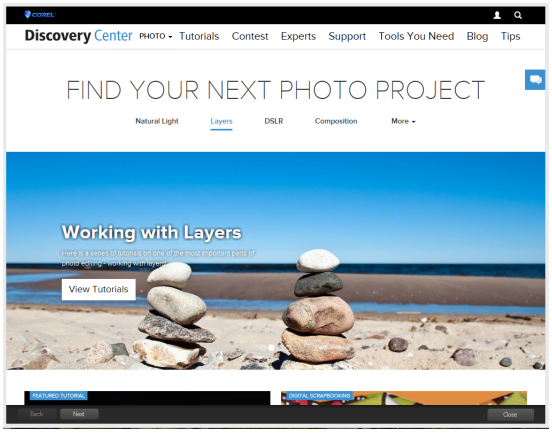
1 ホームページで、タスクをクリックします。
タスクに関連するトピックが表示されます。
2 トピックをクリックします。
トピックに関連する手順が表示されます。
- ツールについて記述するトピックでは、そのツールがアクティブになります。ツール オプション パレットと他の関連パレットが表示されます。
- ダイアログ ボックスに関連付けられているコマンドについて記述するトピックでは、ダイアログ ボックスが表示されます。

3 ツールまたはコマンドの使用に関する処理を読みます。

画像が開かれていない場合は使用できないタスクとコマンドがあります。

# ラーニング センター ビデオ チュートリアル

[ ウェルカム ] タブと [Discovery Center] ウィンドウ (英語のみ) では、アプリケーションや撮影技術を学習するのに役立つさまざまなビデオの検索および表示を行うことができます。




www.youtube.com/corelpaintshoppro へアクセスして、オンライン ヘルプの一部ヒント内のビデオ リンクを見つけることもできます。

## [Discovery Center] ウィンドウを開くには

- [ ヘルプ ] } [ ビデオ チュートリアル ] を選択します。

# Web ベースのリソースを使用する

Corel PaintShop Pro の [ ヘルプ ] メニューと Corel Web サイトから、カスタマー サポートやコミュニティ専用のさまざまな Web ページにアクセスすることができます。

ダウンロード、チュートリアル、ヒント、ニュースレター、ニュースグループ、およびその他オンライン リソースなどのリソースを見つけることができます。

## Web 上のリソースにアクセスするには

- [ **ヘルプ** ] メニューから、以下のいずれかの Web サイト リンクを選択します。
  - **Corel サポート** - カスタマー サポート Web ページに移動するリンクです
  - [ **更新のチェック** ] - Corel 更新サービス Web サイトを確認して、お使いの Corel PaintShop Pro の更新があるかどうかを確認することができます

## Corel ラーニング リソースにアクセスするには

- インターネット ブラウザを使用して www.paintshoppro.com にアクセスし、[ **ラーニング** ] タブをクリックします。

# ワークスペースの概要



Corel PaintShop Pro では、3 種類のワークスペースから選ぶことができます。写真、基本、完全［完全］ワークスペースは、PaintShop Pro の従来のワークスペースに基づいており、幅広いプロジェクトに対応できるようツールセットがすべて完全に揃ったワークスペースです。［基本］ワークスペースは、コアなツールセットにまとめられたすっきりして使いやすいワークスペースです。写真ワークスペースは、簡単タッチ操作で写真を編集できるシンプルな作業スペースです。また、カスタム ワークスペースを作成し、保存することもできます。

使用できるオプションは、使用するソフトウェア バージョンによって異なります。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- ワークスペースのタブについて
- タブの切り替え
- 作業スペース切り替え
- ワークスペースの色を選択する
- パレットを使う
- ツールバーを使う
- ツールを使う
- ツールバーとパレットをカスタマイズする
- ダイアログ ボックスを使う
- 画像を表示する
- ショートカット キーを使う
- ショートカット メニューを使う
- ルーラー、グリッド、ガイドを使う

## ワークスペースのタブについて

タブを使って、機能やコンテンツを整理することができます。［写真］、［基本］、［完全］ワークスペースには、デフォルトで異なるタブが表示されます。

- **ウェルカム** – ［写真］、［基本］と［完全］で使用できます
- **管理** – ［完全］に表示されます
- **調整（オプション）** – ［完全］で使用できますが、デフォルトのタブではありません

- **編集** – [ 写真 ]、[ 基本 ]、[ 完全 ] で使用できますが、各ワークスペースの編集プロファイルに合わせてカスタマイズされます。

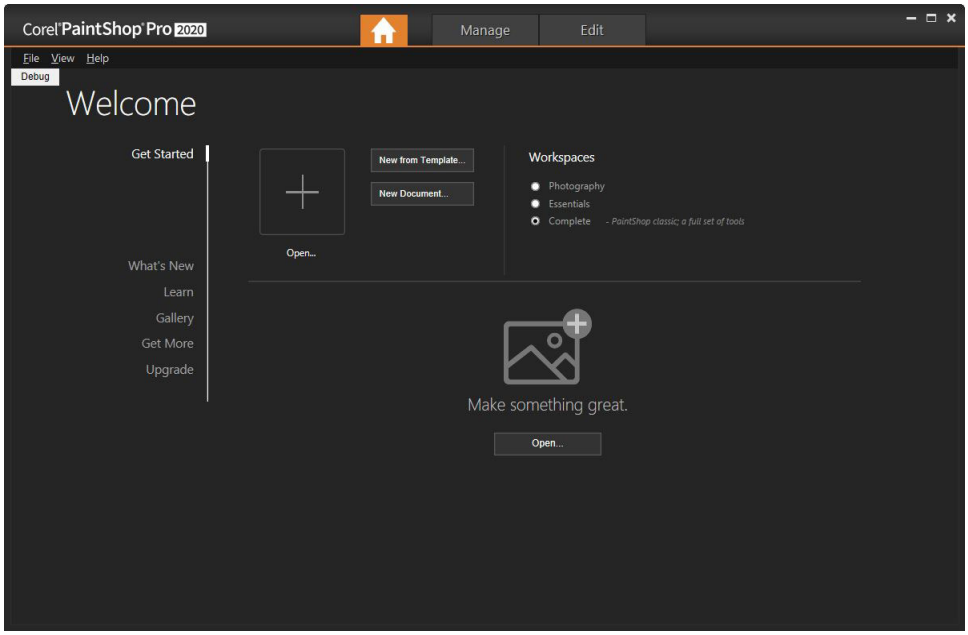
各タブには、速く効果的にタスクを完了できる便利なツールとコントロールがあります。

タブの表示 / 非表示を切り替えたり、ワークスペースのデフォルト タブを設定する方法については、ページ 516 の「ワークスペース タブの環境設定の設定」を参照してください。

すべての開いている画像、拡大率、画面上での位置に加えて、パレット、ツールバー、ダイアログ ボックス、ウィンドウの位置や設定も含む、ワークスペースを保存できます。カスタム ページの使用の詳細については、ページ 496 の「カスタム ワークスペースを使用する」。

## [ ウェルカム ] タブ

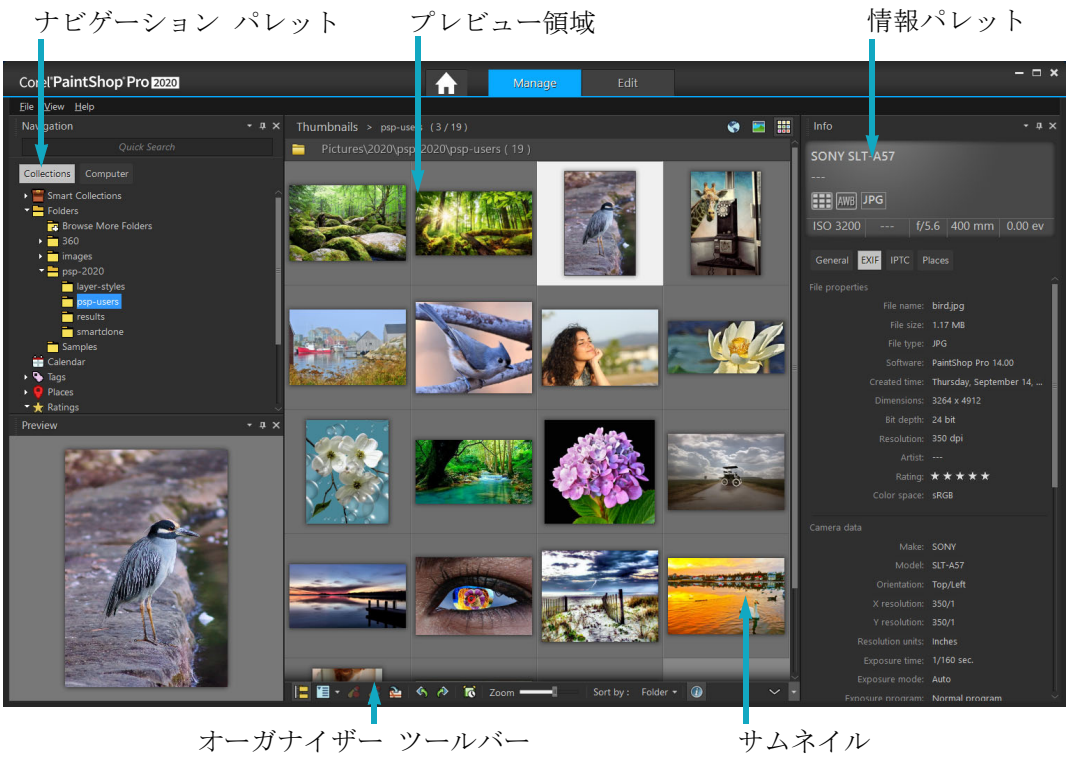
[ ウェルカム ] タブでは、デフォルトのワークスペース設定にアクセスしたり、新しいプロジェクトを始めたり、最近使ったファイルを開いたりすることができます。また、学習ツール、キャンペーン、製品に関する重要な情報も提供されます。




*ようこそ*

## [ 管理 ] タブ

[ **管理** ] によって、プレビュー、整理が可能で、編集のワーク フローがスムーズになる写真管理機能にアクセスすることができます。




*サムネイル モード*

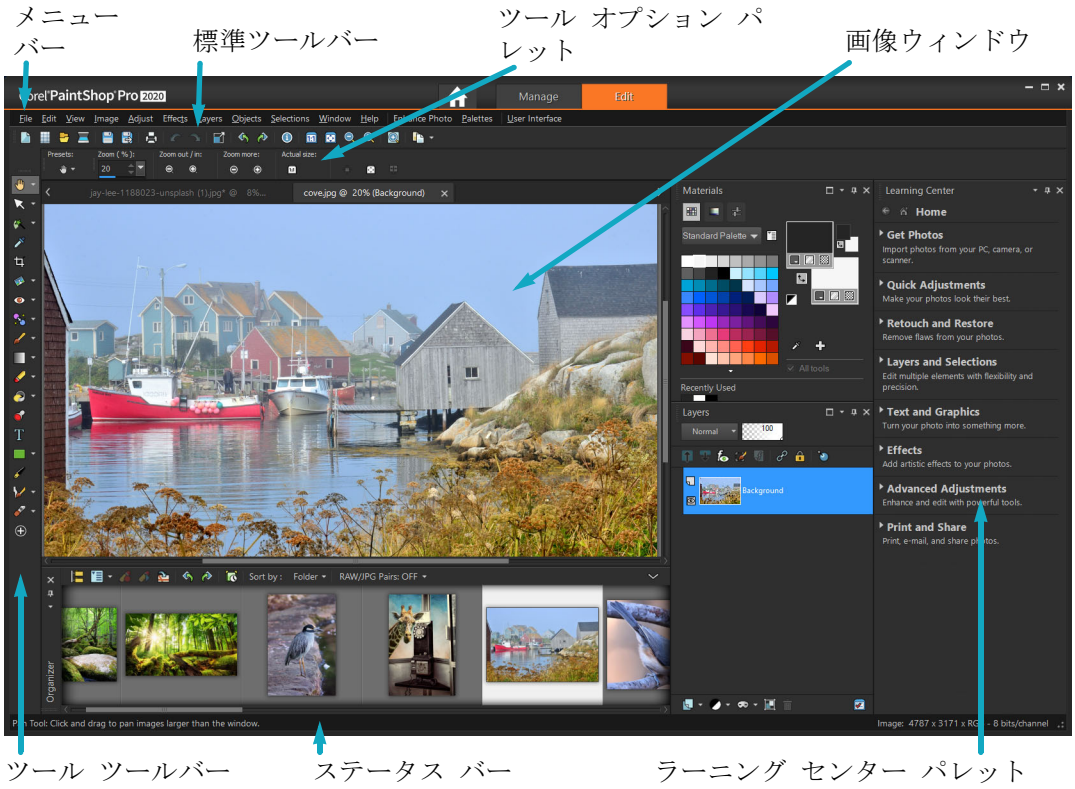
[ **管理** ] は以下のコンポーネントから構成されています。

- **ナビゲーション パレット –** 写真の検索と整理を行います。[ 検索 ] ボックスを使用するか、[ コレクション ] タブや [ コンピューター ] タブをクリックしてコンピューターのフォルダーを表示したり、コレクション、タブ、または評価で写真を並べ替えすることができます。
- **プレビュー領域** – 大きな単一画像ビューかマルチサムネイル ビュー ( 拡張オーガナイザー パレット ) のいずれかを選択することができます。
- **情報パレット**ー選択した画像についての情報を表示します。写真を撮影するのに使用される設定のカメラスタイル ディスプレイと、タグや評価などの情報を追加できるタブ領域から構成されており、EXIF または IPTC データの完全リストを利用できます。
- **オーガナイザー ツールバー** – 写真を管理するためのさまざまなコマンドやオプションを提供します。 ボタンをクリックして、ツールの表示 / 非表示を切り替えることができます。

[ **管理** ] の詳細については、ページ 77 の「写真のレビュー、整理、検索」を参照してください。

## ［編集］タブ

［編集］タブでは、さまざまな編集機能を利用できます。このワークスペースは、画像を作成 / 編集するための各種メニュー、ツール、パレットなどで構成されています。写真の編集に加えて、ペイントや描画などの作業もできます。




*［編集］に表示される完成したプロジェクト*

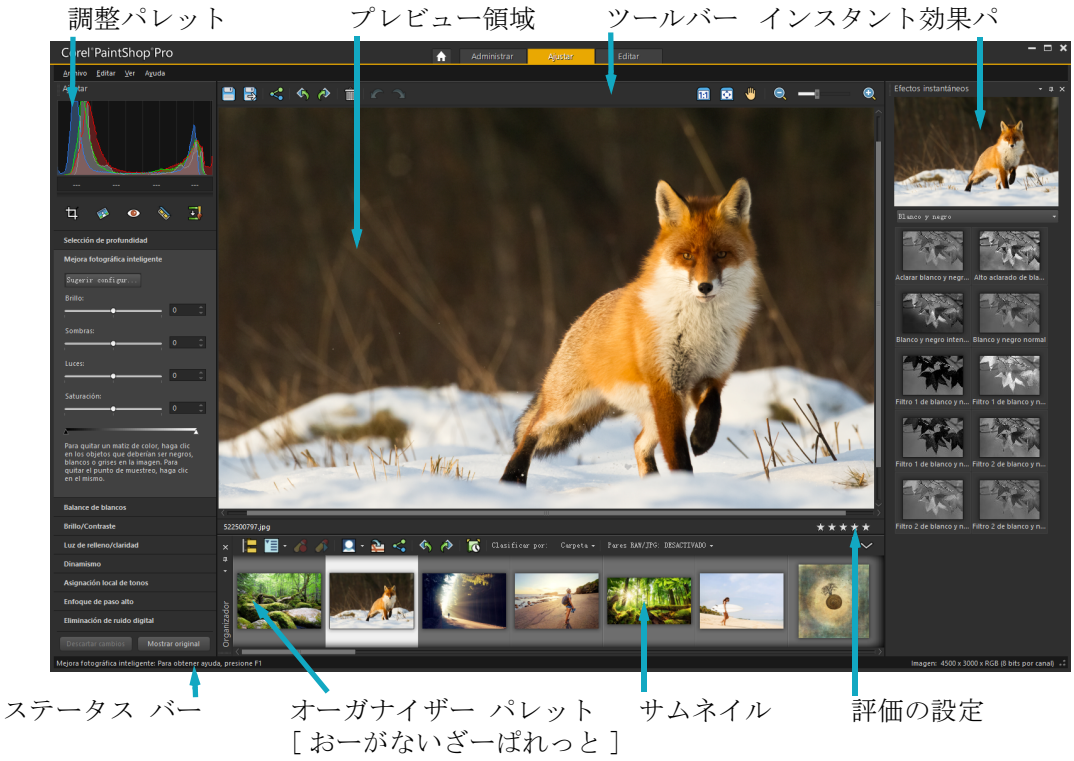
［**編集**］には以下のコンポーネントが含まれています。

- **メニュー バー** – タスクを実行するためのコマンドを表示します。たとえば、［効果］メニューには、画像に効果を適用するためのコマンドが用意されています。
- **ツールバー** – 一般的なコマンドのボタンを表示します。詳細については、ページ 22 の「ツールバーを使う」を参照してください。
- **パレット** – 画像情報を表示し、ツールの選択、オプションの変更、レイヤーの管理、色の選択、編集タスクの実行などを行うことができます。詳細については、ページ 21 の「パレットを使う」を参照してください。
- **画像ウィンドウ** – 開いているファイルを表示します。タブ付き表示またはウィンドウ表示から選択できます。詳細については、ページ 33 の「画像を表示する」を参照してください。
- **ステータス バー** — 画像サイズ、色数、マウス ポインタの位置など、画像の情報に加えて、選択されているツール、メニュー コマンドに関する情報を表示します。ステータス バーはウィンドウの一番下に表示され、他のツールバーと違って、カスタ

マイズしたり移動したりすることはできません。画像情報の表示の詳細については、ページ 97 の「写真情報を表示および編集する」を参照してください。

## オプションのタブ：調整

[ **調整** ] は、ちょっとした編集を行うタブです。最も一般的に使用されるツール一式を装備しており、写真を修正および最適化することができます。




*[ 調整 ] に表示された写真*

[ **調整** ] には以下のコンポーネントが含まれています。

- **調整パレット** – 写真を調整するためのツールとコントロールを表示します。
- **プレビュー領域**－オーガナイザー パレット内に選択された写真を表示します。
- **ツールバー** – 共通の保存および表示コマンドを利用するためのボタンを表示します
- **インスタント効果パレット** – 写真に適用できる事前設定の効果を表示します。
- **ステータスバー**－選択したツールについての情報を表示します。
- **オーガナイザー パレット** – このパレットでは写真（サムネイル）を選択できます。また、写真管理のためのさまざまなコマンドやオプションをツールバーに表示します。ツールの表示と非表示は、 をクリックすることで切り替えられます。
- **評価のコントロールを設定** – 価格写真に評価を割り当てるため、お気に入りの写真をすばやく見つけることができます。

## タブの切り替え

Corel PaintShop Pro では、最も効果的な方法で写真の管理・編集作業を行えるように、タブをすばやく簡単に切り換えることができます。

### タブを切り替えるには

- アプリケーション ウィンドウの上部で、以下のいずれかのタブをクリックします。
  - **ようこそ**
  - **管理**
  - **調整**（* オプションのタブ）
  - **編集**

## 作業スペース切り替え

**[ 写真 ]**、**[ 基本 ]**、**[ 完全 ]** ワークスペースを切り替えることや、カスタム ワークスペースを選択することができます。カスタム ワークスペース作成の詳細については、ページ 496 の「カスタム ワークスペースを使用する」を参照してください。

### ワークスペースを切り替えるには

- **[ ファイル ]** > **[ 作業状態 ]** を選択し、サブメニューから使用するワークスペースを選択します。

## ワークスペースの色を選択する

明暗さまざまなワークスペースの色を選択することができます。また、画像ウィンドウとプレビュー ウィンドウの背景色を選ぶこともできます。

### ワークスペースの色を選択するには

1 **[ 表示 ]** > **[ ワークスペース カラー ]** の順にクリックします。
2 以下のいずれかの色を選択します。
   - **ダーク グレー**（デフォルト）
   - **ミディアム グレー**
   - **ライト グレー**

ワークスペースの色を変更することもできます。**[ ユーザー インターフェイス ]** > **[ ワークスペース カラー ]** を選択します。

#### 背景色を変えるには

1 **[ 表示 ]** > **[ 背景色 ]** の順にクリックし、色を選択します。

背景色を変更することもできます。[ **ユーザー インターフェイス** ] > [ **背景色** ] を選択します。

## パレットを使う

Corel PaintShop Pro には、画像を編集するのに役立つ情報やコマンドを整理できる多くのパレットがあります。自動的に表示されるものと、特定のツールが有効になった場合に表示されるもの、または起動するように選択した場合にのみ表示されるパレットがあります。[ **表示** ] > [ **パレット** ] を選択して、パレットを簡単に表示または非表示にすることができます。一部のパレットは、特定のタブからしか使用できません。

パレットには情報が表示されます。コントロールとコマンド ボタンの両方が含まれていることもあります。ツールバーと同様に、パレットは既定のドッキング位置から移動できます。パレットのカスタマイズの詳細については、ページ 28 の「ツールバーとパレットをカスタマイズする」を参照してください。

| パレット | 説明 |
|---|---|
| ブラシ オプション | ペイント ブラシまたはその他のラスタ ペイント ツールを使用するときに、追加のブラシ オプションを設定できます。このパレットは、4 次元マウスや筆圧感知タブレットを使用しているときに特に便利です。たとえば、筆圧を適用することによって、ブラシ ストロークの不透明度を変えることができます。また、マウスでの作業に適しているオプションもあります。 |
| ヒストグラム | 画像内の赤、緑、青、グレースケール、色相、彩度、明度の分布のグラフを表示します。シャドウ、中間調、ハイライトの詳細の分布を分析することによって、どのような補正を行うかを決定します。 |
| 履歴 | 現在の画像で行われるアクションの一覧を表示します。隣接するアクションまたは隣接しないアクションを元に戻したり、やり直したり、他の開いている画像に即座に適用できる クイック スクリプト を作成することができます。 |
| 情報パレット | ([ **管理** ]) 選択した画像についての情報を表示します。写真撮影に使用される設定のカメラスタイル表示と、タグや評価、EXIF または IPTC データ、場所についての情報など情報を編集および表示できる写真やタブ領域から構成されています。 |
| インスタント効果 | 写真に適用できる事前設定効果のサムネイルへ簡単にアクセスできます。 |
| レイヤー | 画像レイヤーの表示、整理、調整ができます。 |
| ラーニング センター | 共通タスクをすばやく効率よく実行できるワークフロー、ツール、およびコマンドに関する情報を表示します。 |
| マテリアル | ペイント、ドロー、塗りつぶし、レタッチに使用する色やサンプルを選択できます。 |

| パレット | 説明 |
| --- | --- |
| ミキサー | ［油彩ブラシ］ツールや［パレット ナイフ］ツールで使用する絵の具を出し、混ぜることができます。リアルな油彩ペイントのストロークを［アートメディア］レイヤーで作成できます。 |
| ナビゲーション パレット | 写真の検索と整理を行います |
| オーガナイザー | さまざまなフォルダーから写真を集めて表示し、選択、編集、電子メール、印刷します。ワークフローに合わせて、パレット内のカスタム トレイの追加、削除、名前の変更を行うことができます。 |
| オーバービュー | 現在の画像のサムネイルを表示し、ズーム レベルを適正に設定し、画像情報を表示します。 |
| スクリプト出力 | スクリプトを実行したときのアクションと結果の一覧を表示します。 |
| ツール オプション | 現在のツールの設定とコントロールを表示します。 |

## パレットの表示 / 非表示を切り替えるには

［編集］タブ

- ［**表示**］›［**パレット**］を選択してから、パレット名を選択します。
  現在表示されているパレットには、チェック マーク が付けられています。



［F2］を押して、フロート パレットを表示または非表示にします。

## パレットのサイズを変更するには

［編集］タブ

- パレットの角または端をドラッグします。



ドッキングされたパレットのタイトル バーの右上隅の［**パレットの最小化**］ または［**パレットの最大化**］ボタン をクリックして、パレットのサイズを変更することもできます。

# ツールバーを使う

ワークスペースに、一般的なタスクを実行するのに役立つボタン付きのツールバーが表示されます。ポインタをボタンの上に置くと、ツールヒントにそのボタンの名前が表示され、ステータス バーにはコマンドの追加情報が表示されます。さらに、［編集］タブで、［ラーニングセンター］がツールの使用法のアドバイスを表示します。

［編集］タブは、以下のツールバーのメイン アクセス ポイントです。

- **効果** – 画像に効果を適用するためのコマンドが表示されます。
- **フォト** – 写真修整のためのコマンドが表示されます。

- **スクリプト** — スクリプトを作成 / 実行するためのコマンドが表示されます。
- **標準** – 既定でウィンドウの上部に表示され、画像の保存、元に戻す、切り取り、貼り付けなど、最も一般的なコマンドが表示されます。
- **状態** – 既定でウィンドウの下部に表示され、選択したツールの情報が表示されます。
- **ツール** – ペイント、ドロー、トリミング、テキストの入力などの画像編集タスクを実行するためのツールが含まれます。
- **Web** – Web 用の画像を作成 / 保存するためのコマンドが表示されます。

## ツールバーの表示 / 非表示を切り替えるには

［編集］タブ

- ［**表示**］}［**ツールバー**］を選択して、表示または非表示にするツールバーをクリックします。

  メニュー内のツールバー名の横にあるチェック マークは、そのツールバーが表示されていることを示します。

［編集］タブ内のツールバーを右クリックしてツールバーを表示し、［**ツールバー**］を選択して、ツールバー名を選択することもできます。

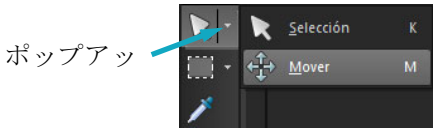
特定のツールバーを非表示にするには、そのタイトル バーの［**閉じる**］ボタン ✕ をクリックします。

フロートパレットを表示または非表示にするには、[F2] を押します。

# ツールを使う

ツールを使用して、様々な画像編集とクリエイティブな作業を実行することができます。ポインタをボタンの上に置くと、ツールヒントにツールの名前とショートカットキーが表示され、ステータス バーにはツールの使用のヒントが表示されます。

［編集］タブでは、高度な画像の作成と編集のために用意された幅広いツールにアクセスできます。［ツール］ツールバー上に専用の領域を持つツールもあります（トリミング、移動、テキストなど）。しかしほとんどのツールは、似たタスクを実行するツール同士でグループ化されています。ツールのグループは、使用中のツールの右側の小さなポップアップ矢印で表されます。




*一部のツールはポップアップでグループ化されています。ポップアップの中のツールには、アクティブ ツールの横に表示されるポップアップ矢印をクリックすると、アクセスできます。*

ツールの表示 / 非表示の切り替えの詳細については、ページ 496 の「ツールを表示 / 非表示にする」を参照してください。

[ ツール ] ツールバーの移動、表示 / 非表示に関する詳細については、ページ 22 の「ツールバーを使う」を参照してください。

作業しているレイヤーの種類によっては、一部のツールが使用できない場合があります。たとえば、[ ペイント ブラシ ] ツールや [ クローン ブラシ ] ツールはラスタ レイヤーのみに使用でき、[ ペン ] ツールはベクタ レイヤーのみに使用できます。ラスタ データおよびベクタ レイヤーの詳細については、ページ 247 の「レイヤーを理解する」を参照してください。

以下の表で、[ 編集 ] タブの [ ツール ] ツールバーにある各ツールを説明します。

| ツール | 説明 |
|---|---|
| パン | 画像ウィンドウに表示する画像の部分をコントロールすることができます。 |
| ズーム | クリックで拡大、右クリックで縮小します。ドラッグして拡大する領域を決定できます。 |
| ピック | ラスタ レイヤーを移動、回転、形状変更します。または、ベクタ オブジェクトを選択、変更します。 |
| 移動 | キャンバス上のラスタ レイヤーまたはベクタ レイヤーを移動します。 |
| 領域自動選択 | 選択した長方形内の部分を拡大する場合、自動的にその部分のエッジを選択します。 |
| スマート選択ブラシ | サンプル部分をこすると、自動的にその部分のエッジを選択します。 |
| 選択範囲 | 幾何学的な形状の選択範囲を作成します（矩形、楕円、三角形など）。 |
| 自由選択 | 不規則な形状の選択範囲を作成します。 |
| 自動選択 | 特定の許容レベル内のピクセル値を基準にして選択を行います。 |
| 色の選択 | 前景 / 枠線の色（左クリック）または背景 / 塗りつぶす色（右クリック）を選択します。 |
| トリミング | 不要なエッジをトリミングまたは消去します。トリミング フロート ツールバーにより、画像の修整も可能です。 |
| 傾き補正 | 傾いた写真を回転させて傾きを補正します。 |
| 遠近補正 | 傾いて見える建物などのオブジェクトの遠近を補正します。 |
| 赤目 | 写真でよく見られる赤目をすばやく補正します。 |
| メークオーバー | シミ補正、歯ブラシ、色の選択、日焼け、スリム™ の 5 つのモードで、写真の被写体にコスメティックな修整を適用します。 |

| ツール | 説明 |
| --- | --- |
|  クローン | 画像の別の部分で上から重ねてペイントすることで、傷やオブジェクトを除去することができます。 |
|  SmartClone | ソース画像の選択範囲を新しい背景にブレンドするコンテキスト感知型クローン ツール。 |
|  スクラッチ除去 | デジタル写真からシワや線などの線状の欠陥を除去したり、スキャンした写真からスクラッチを除去します。 |
|  オブジェクト除去 | 同じ写真内の隣接するテクスチャを使用して、写真の不要な要素にブラシをかけます。 |
|  ペイント ブラシ | 色、テクスチャ、グラデーションで画像をペイントします。 |
|  エアブラシ | エアブラシやスプレーでペイントする効果を適用します。 |
|  ライト / ダーク | ドラッグした領域を明るく（左クリック）したり、ドラッグした領域を暗く（右クリック）します。この効果は、[ 覆い焼き ]、[ 焼き込み ] ツールより強力です。 |
|  覆い焼き | 写真の領域を明るく（左クリック）したり、暗く（右クリック）します。 |
|  焼き込み | 写真の領域を暗く（左クリック）したり、明るく（右クリック）します。 |
|  にじみ | クリック アンド ドラッグして、新しい色でピクセルをにじませます。または、右クリック アンド ドラッグして、新しい色なしでピクセルをプッシュします。 |
|  プッシュ | クリック アンド ドラッグして、新しい色を選択せずにピクセルをプッシュします。または、右クリック アンド ドラッグして、新しい色を選択してピクセルをにじませます。 |
|  ソフトネス | ドラッグしたピクセルをソフトに（左クリック）したり、ドラッグしたピクセルをシャープに（右クリック）します。 |
|  シャープネス | ドラッグしたピクセルをシャープに（左クリック）したり、ドラッグしたピクセルをソフトに（右クリック）します。 |
|  エンボス | ドラッグした色を抑え、端をトレースして、エンボス効果を作成します。 |
|  彩度 | 色を鮮やかにしたり（クリックしてドラッグ）、色の鮮やかさを減らします（右クリックしてドラッグ）。 |
|  色相 | ピクセルの色相を上げたり（クリックしてドラッグ）、下げたりします（右クリックしてドラッグ）。 |
|  ターゲット | 細部を維持したままピクセルに色を付け直します。 |

| ツール | 説明 |
| --- | --- |
|  カラー消しゴム | クリックまたはドラッグすると背景 / 内部の色が前景 / 枠線の色に置き換えられ、右クリックまたはドラッグすると前景 / 枠線の色が背景 / 内部の色に置き換えられます。 |
|  消しゴム | ラスタ レイヤーのピクセルを消去して透明にします。 |
|  背景消しゴム | 維持する領域のエッジの周囲を写真から消去します。 |
|  塗りつぶし | 類似した許容レベルのピクセルを塗りつぶします。塗りつぶしには、左クリックで現在の前景 / 枠線のマテリアルを使用し、右クリックで現在の背景 / 内部のマテリアルを使用します。 |
|  カラー チェンジャー | 元の色のシェーディングと明度を保持したまま、オブジェクトの色を変更します。 |
|  グラデーション塗りつぶし | 画像上でインタラクティブに調整できるグラデーションの塗りつぶしを追加する |
|  ピクチャ チューブ | ピクチャ チューブ（主題に基づくアーティスティックな要素）を画像に配置します。 |
|  テキスト | 画像にテキストを配置します。 |
|  図形 | あらかじめ定義された図形（吹き出し、矢印、星形など）を画像に追加します。 |
|  矩形 | 長方形または正方形を作成します。 |
|  楕円 | 楕円または円を作成します。 |
|  対称図形 | 対称または星型のオブジェクトを作成します。 |
|  ペン | 連結している線分、連結していない線分、フリーハンド曲線、ベジェ曲線の線分を描画します。 |
|  ワープ ブラシ | ピクセルを縮小、拡大、回転、歪ませます。 |
|  メッシュ ワープ | 点をオーバレイ グリッドに沿ってドラッグして写真を歪ませます。 |
|  油彩ブラシ | アート メディア レイヤーで油彩ブラシ ストロークを再現します。 |
|  チョーク | アート メディア レイヤーでチョークの描画を再現します。 |
|  パステル | アート メディア レイヤーでパステルの描画を再現します。 |
|  クレヨン | アート メディア レイヤーでクレヨンの描画を再現します。 |
|  色鉛筆 | アート メディア レイヤーでカラー鉛筆の描画を再現します。 |

| ツール | 説明 |
| --- | --- |
|  マーカー | アート メディア レイヤーでインク マーカーの描画を再現します。 |
|  水彩画ブラシ | アート メディア レイヤーで水彩画ブラシ ストロークを再現します。 |
|  パレット ナイフ | アート メディア レイヤーで（ブラシの代わりに）ナイフを使用した油彩ペイントを再現します。 |
|  にじみ | アート メディア レイヤーに適用したすべての色素の種類をにじませます。 |
|  アート消しゴム | アート メディア レイヤーに適用したすべての色素の種類を消去します。 |

# ツールバーとパレットをカスタマイズする

特に［**編集**］タブから、ツールバーとパレットのドッキング、フロート化、サイズ変更、移動を実行して、ワークスペースをカスタマイズできます。ドッキングが有効なとき、ツールバーとパレットは自動的に統合されます。ドッキングが無効な場合、ツールバーとパレットはフローティング状態になり、統合されずに画面上のどこにでも配置できます。

開いているパレットとツールバーをすべて表示したままにしたり、使用しないときにロールアップすることができます。

## ドッキングの設定を行うには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**ドッキング オプション**］を選択します。
［環境設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**ドッキングの許可**］グループ ボックスで、ドッキングするパレットを選択します。



パレットにドッキングが設定されている場合も、Ctrl キーを押したままそのパレットをドラッグすると、ドッキングせずに任意の場所に移動できます。

## ツールバーやパレットをドッキングするには

［編集］タブ

・ ツールバーやパレットのタイトル バーをウィンドウの端までドラッグします。
ツールバーやパレットがその位置にドッキングします。



また、タイトル バーをダブルクリックしてツールバーやパレットをドッキングすることもできます。

## ツールバーやパレットをフロート化するには

［編集］タブ

1 次のいずれかの操作を行います。
・ マウス ポインタをツールバーのハンドルに置きます。ポインタが 4 方向移動アイコンになります。
・ マウス ポインタをパレットのタイトルバーに置きます。
2 ツールバーまたはパレットをドラッグしてウィンドウの端から移動します。



ハンドルのサイズや位置は、ツールバーのサイズやツールバーが縦型か横型かによって異なります。

ツールバーのハンドルをダブルクリックすることもできます。

## ツールバーやパレットを移動するには

［編集］タブ

- タイトル バーをドラッグして新しい位置に移動します。

## ツールバーやパレットのサイズを変更するには

［編集］タブ

- ツールバーまたはパレットの辺またはコーナーをドラッグします。

## すべてのツールバーとパレットを表示するには

［編集］タブ

- Ctrl + Shift + T を押します。

## ツールバーやパレットをロールアップするには

［編集］タブ

- ツールバーまたはパレットのタイトル バーの［**自動的に隠す**］押しピン ボタン をクリックします。

  ［自動的に隠す］押しピンが下を向いているときは、ツールバー / パレットは表示されたままになります。

  ［自動的に隠す］押しピンが左を向いているとき 、マウス ポインタが離れるとツールバーまたはパレットがロールアップします。

ツールバーまたはパレットに焦点が合ったままアクションを実行する場合は、ツールバーまたはパレットはポインタが移動した後でも表示されたままになります。別の場所をクリックするか別のアクションを実行すると、ツールバーまたはパレットはロールアップされます。

［自動的に隠す］ボタンを有効にしたままパレットまたはツールバーから移動するときは、次の 2 つのいずれかの方法でロールアップします。ドッキング解除されている場合は、タイトル バーだけが表示されます。フロートの場合はタイトル バーしか見えず、ドッキングしている場合は、タブにパレットまたはツールバーの名前が表示されます。

［**自動的に隠す**］ボタンをクリックすると、パレットは元に戻ります。

もう一度パレットを表示するには、マウス ポインタをタブに重ねます。

## ダイアログ ボックスを使う

ダイアログ ボックスは、特定の Corel PaintShop Pro コマンドを選択したときに開くウィンドウです。ダイアログ ボックスでは、コマンドのオプションを選択したり、プレビューしたりできます。すべてのダイアログ ボックスは、前回使用したときの画面上での位置を記憶して、同じ位置に表示されます。

ダイアログ ボックスには 2 つのスタイルがあります。次の調整・編集フィルターはインタラクティブなコントロールを使いやすくするためにより広いレイアウトを採用しています。被写界深度、デジタル ノイズ除去、グラデーション フィルター、赤目修整、レトロ ラボ、選択フォーカス、スマート修整、ビネット




*いくつかの調整・編集ダイアログ ボックスはより広いレイアウトを採用しています。*

ダイアログ ボックスの他のスタイルの例については、ページ 319 の「効果を選択する」を参照してください。

多くのダイアログ ボックスに用意されている一般的な機能は、以下のとおりです。

- **変更前**および**変更後**プレビュー ー画像に対するダイアログ ボックスの設定の効果を適用する前に、その効果を確認できます。
- **ズーム**と**パン** – プレビュー領域内で拡大と縮小を行って、現在の表示領域を変更できます。
- **設定** – 保存してある設定値またはスクリプトを表示します。設定を利用すると、画像に効果をすばやく適用できます。詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。
- **既定値に戻す**ボタン – ダイアログ ボックスの設定を初期値に戻します。
- **数値編集**コントロール – 数値を選択または入力するときに使用します。
- **カラー** ボックス – コマンドで設定するための色を選択できます。
- **ランダム パラメーター**ボタン – ランダム設定をプレビューします。

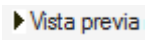
## プレビュー領域を使用する

画像の補正、効果の適用、選択範囲の変更などに使用するダイアログ ボックスには、通常、[ 変更前 ] および [ 変更後 ] プレビューがあり、変更が適用された画像を表示できます。

ダイアログ ボックスによっては、[ プレビューの表示 / 非表示 ] ボタンをクリックして、[ 変更前 ] および [ 変更後 ] プレビューを表示または非表示にできます。



— [ 変更前 ] および [ 変更後 ] プレビューが表示されます。



— [ 変更前 ] および [ 変更後 ] プレビューは表示されません。

[ 変更前 ] および [ 変更後 ] プレビューを非表示にしても、ダイアログ ボックスの右上コーナーの **[ 画像のプレビュー ]** チェック ボックスで画像の現在の設定の効果を見ることができます。

## 数値の編集

Corel PaintShop Pro のダイアログ ボックスで数値を編集するには、数値編集コントロールを使用して数値の入力や設定の変更を行います。

## カラー ボックスの使用

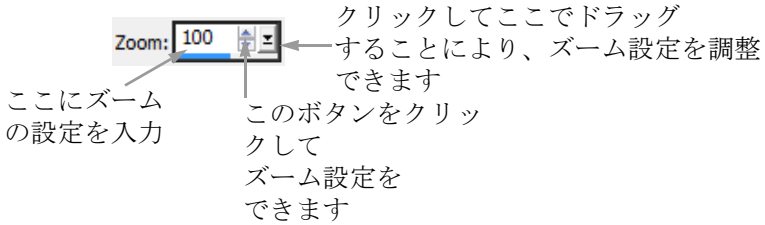
一部のダイアログ ボックスでは、コントロールで現在選択されている色を表示するカラー ボックスがあります。カラー ボックス上にポインタを移動すると、ポインタがスポイトの形に変わり、色の RGB 値が表示されます。

## パラメーターをランダムに変更する

多くの補正・効果ダイアログ ボックスに [ ランダム パラメーター ] ボタン が搭載されており、ランダムな値で設定を更新できます。

## 画像プレビューを拡大または縮小するには

・ [ ズームの変更 ] に値を設定します。




ダイアログ ボックスを大きくして、[ 変更前 ] および [ 変更後 ] ペインを表示する領域を広げることもできます。

## 画像のプレビュー領域を変更するには

［編集］タブ

1 ポインタを［変更後］ペインに移動します。
ポインタが手の形に変わります。
2 画像をドラッグします。

［パン］ボタン を押したまま、表示したい領域の中心に選択矩形を移動することもできます。

## 元の画像ウィンドウで変更を確認するには

［編集］タブ

・［**画像のプレビュー**］チェック ボックスにチェックを入れます。
ダイアログ ボックスの設定に加えた変更がメインの画像ウィンドウに適用されます。

## 数値を編集するには

［編集］タブ

・ 次の表にある作業を実行します。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 特定の値を入力 | コントロールをクリックして、Delete キーまたは Backspace キーを押し、新しい値を入力します。 |
| 数字を 1 だけ増減する | 上向きまたは下向きの矢印をクリックします。 |
| おおよその値を選択する | スライダをクリックします。 |
| 使用できる設定の範囲から選択する | スライダを移動します。 |

使用可能な範囲を超えた値を入力すると、数値が赤く表示されます。

数字をダブルクリックするとハイライトされるので、そこで新しい値を入力することもできます。

## ダイアログ ボックスから色を選択するには

［編集］タブ

・ 次の表にある作業を実行します。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 色を選択する | カラー ボックスをクリックして、[ カラー ] ダイアログ ボックスから色を選択します。 |
| 最近使用した色から選択する | カラー ボックスを右クリックして、[ 最近使った色 ] ダイアログ ボックスから色を選択します。 |

## ダイアログ ボックス内の設定をランダムに変更するには

[ 編集 ] タブ

- [ **ランダム パラメーター** ] ボタン をクリックします。

目的の効果が得られるまで [ **ランダム パラメーター** ] をクリックし続けて、さまざまな設定を試すことができます。

# 画像を表示する

画像をタブ付きフォーマットで画像を表示できます。タブは画像ウィンドウの一番上に表示されます。タブをクリックすると、ウィンドウ内の画像が現在の画像になります。さらに、ウィンドウに画像を表示して、移動、サイズ変更、閉じることもできます。同じ画像を複数のタブや画像ウィンドウで開くこともできるため、同じ画像を異なる拡大率で表示できます。



*タブ付きドキュメント モード（左）は画像の表示領域を最大にします。同時に複数の画像を表示するには、タブ付きドキュメント モード（右）をオフにします。*

複数の画像を開いている場合は、画像ウィンドウを適切な位置に配置して、並べて表示したり、重ねて表示したりできます。

画像が画像ウィンドウよりも大きい場合は、スクロールして別の部分を表示するか、ウィンドウを画像サイズに合わせることができます。また、[ オーバービュー ] パレットで画像全体のサムネイルを見ることができます。詳細については、ページ 21 の「パレットを使う」を参照してください。

画像ウィンドウ上部のタイトル バーには、ファイル名と拡大率が表示されます。ファイル名の後ろにアスタリスク「*」が付いている場合は、画像に何らかの変更が行われていることと、それらの変更が保存されていないことを表しています。

画像に透かしが埋め込まれている場合は、名前の前に著作者のシンボルが表示されます。詳細については、ページ 594 の「透かしを使用する」を参照してください。

## タブ付き画像ウィンドウ オプションを有効または無効にするには

［編集］タブ

・［ウィンドウ］｝［タブ付きドキュメント］を選択します。

別の画像を表示するには、その画像のタブをクリックします。画像タブが現在のビューにない場合は、画像ウィンドウの右上隅で矢印をクリックして左右にスクロールします。

タブ付きフォーマットの画像を閉じるには、［閉じる］ボタン をクリックします。

## 画像ウィンドウを移動するには

［編集］タブ

・ タイトル バーをドラッグします。

## 画像ウィンドウのサイズを変更するには

［編集］タブ

・ 画像ウィンドウのコーナーをドラッグします。

画像ウィンドウのサイズを変更しても、画像のサイズは変更されません。

## 画像ウィンドウを最小化または最大化するには

［編集］タブ

・ 次の表にある作業を実行します。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 画像ウィンドウを最小化してタイトル バーのみを表示する | ［最小化］ボタン をクリックします。 |
| 画像ウィンドウを最大化して領域を塗りつぶす | ［最大化］ボタン をクリックします。 |
| 画像ウィンドウを元のサイズに戻す | ［元に戻す］ボタン をクリックします。 |

## 画像ウィンドウを閉じるには

［編集］タブ

・［ファイル］｝［閉じる］を選択します。
画像に保存していない変更がある場合は、保存を求めるメッセージが表示されます。

タイトル バーの［閉じる］ボタン  をクリックすることもできます。

すべてのウィンドウを閉じるには、［ウィンドウ］›［すべて閉じる］を選択します。

## 現在の画像を複製するには

［編集］タブ

- ［ウィンドウ］›［複製］を選択します。
  現在の画像のコピーが開きます。コピーの画像は、元の画像とは独立して編集できます。

また、Shift + D を押して現在の画像を複製することもできます。

## 同じ画像を複数のウィンドウで開くには

［編集］タブ

- ［ウィンドウ］›［新しいウィンドウを開く］を選択します。
  現在の画像が新しいウィンドウで表示されます。1 つのウィンドウで画像に編集を加えると、両方のウィンドウが更新されます。

## 複数のウィンドウを整列するには

［編集］タブ

- 次の表にある作業を実行します。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| ウィンドウを重ねて表示する | ［ウィンドウ］›［重ねて表示］を選択します。<br>ウィンドウはウィンドウの左上から右下へ重ねて配置されます。 |
| ウィンドウを縦方向に並べて表示する | ［ウィンドウ］›［左右に並べて表示］を選択します。<br>ウィンドウはウィンドウに合うようにサイズ変更されます。 |
| ウィンドウを横方向に並べて表示する | ［ウィンドウ］›［上下に並べて表示］を選択します。<br>ウィンドウはウィンドウに合うようにサイズ変更されます。 |

## 画像の別の領域を表示するには

［編集］タブ

- 次の表にある作業を実行します。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 画像をパン（スクロール）する | ［ツール］ツールバーで［**パン**］ツール  を選び、画像内をドラッグします。他のツールがアクティブになっている場合は、Spacebar キーを押しながら画像内をドラッグします。 |
| 垂直 / 水平に表示領域を移動する | 水平、垂直スクロール バーをドラッグします。 |
| 少しずつ表示を変更する | 矢印キーを押します。 |
| ［オーバービュー］パレットでパン（スクロール）する | F9 キーを押して［オーバービュー］パレットを表示し、［**プレビュー**］タブをクリックして、移動する矩形領域の中にポインタを置き、ドラッグします。［オーバービュー］パレットの［プレビュー］タブ領域でズーム レベルを設定することもできます。 |

## 画像ウィンドウに画像を合わせる

［編集］タブ

- 次の表にある作業を実行します。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| ウィンドウを画像に合わせる | ［**ウィンドウ**］}［**画像サイズに合わせる**］を選択します。 |
| 画像をウィンドウに合わせる | ［**ウィンドウ**］}［**ウィンドウに合わせる**］を選択します。 |
| 画像とウィンドウを画面に合わせる | ［**ウィンドウ**］}［**画面に合わせる**］を選択します。 |

# ショートカット キーを使う

Corel PaintShop Pro では、ショートカット キーで、メニュー コマンドの実行、ツールの選択、パレットの表示、ベクタ オブジェクトのポイントの編集、オーガナイザ コマンドの実行が可能です。開いているパレットを含むすべてのメニュー コマンドのショートカット キーは一覧表示されます。ツールのショートカット キーは、ポインタをツールに移動すると表示されます。

ショートカット キーはカスタマイズすることができます。詳細については、ページ 502 の「キーボード ショートカットをカスタマイズする」を参照してください。

## ショートカット キーを使用してメニュー コマンドにアクセスするには

- Alt キーを押しながらメニュー項目の下線の引かれた文字を押します。

たとえば Alt + F を押すと［ファイル］メニューが開きます。



矢印キーを使用して、メニューをスクロールすることもできます。

### ショートカット キーをすべて表示するには

［編集］タブ
［管理］タブ

- ［ヘルプ］｝［キーボード マップ］を選択します。

## ショートカット メニューを使う

ショートカット メニューを使用すると、ツール、選択範囲、パレットなどの項目に固有のコマンドにすばやくアクセスして、実行することができます。項目を右クリックするとショートカット メニューが開きます。

### すべてのショートカット メニューのリストを表示するには

［編集］タブ

1 ［表示］｝［カスタマイズ］を選択します。
［カスタマイズ］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［メニュー］タブをクリックします。
3 ［コンテスト メニューの表示］ドロップリストをクリックします。
コンテスト メニューの名前はすべてドロップリストに表示されます。特定のコンテスト メニューを開くには、ドロップリストから選択します。

### コンテスト メニューを使用するには

1 画像、パレットの何もない領域、［レイヤー］パレット上のレイヤー名、オーガナイザーのサムネイル、ツールバー上のいずれかを右クリックします。
2 コマンドを選択します。

## ルーラー、グリッド、ガイドを使う

既定では、［編集］タブにはルーラーが表示されます。ルーラーの単位は、ピクセル、インチ、センチで選択することができ、ルーラーの色も変更することができ、ルーラーすべてを非表示にすることもできます。

### グリッドについて

グリッドは、画像に重なって表示される連続した横と縦の線です。グリッド線は、画像の構成要素を配置するときに役立ちます。グリッドは必要に応じて表示 / 非表示を切り

替えることができ、間隔や外観などのグリッド設定を指定できます。グリッドを表示すると、開いているすべての画像ウィンドウにグリッドが表示されます。

## ガイドとは

ガイドは、画像の上に重ねて配置できる横と縦の線です。ルーラーを表示しておくと、ガイドを画像の上にドラッグして正確な作業を行うことができます。たとえば、トリミング、画像の構成要素の移動、選択、テキストやブラシ ストロークの配置などに役立ちます。グリッドを使用して水平 / 垂直の線を等間隔に表示している間も、ガイドを作成することはできます。

## スナップを設定する

ブラシ ストロークや画像の構成要素を正確に配置する場合は、近くのグリッド線 / ガイドに合わせるスナップ機能を使用することができます。スナップ機能は、ガイドやグリッドからの構成要素の距離をピクセル単位で調整し、それにスナップさせます。ある項目でグリッドやガイドに最も接近している部分がその項目の中心点である場合、その中心点はグリッドまたはガイドに合わせられます。

## ルーラー、グリッド、ガイドを表示するには

［編集］タブ

- ［**表示**］メニューを選択して、次のいずれかを選択します。
  - **ルーラー**
  - **グリッド**
  - **ガイド**

ガイドラインを画像上にドラッグする前に、ルーラーを表示しておく必要があります。

## ルーラー プロパティを設定するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ファイル**］›［**環境設定**］›［**全般の設定**］を選択します。
［環境設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 リストから［**単位**］を選択します。
3 ［**ルーラー**］グループ ボックスで、［**表示単位**］ドロップリストからオプションを選択します。
4 ルーラーの色は、次のオプションから 1 つ選択します。
   - **白の背景色** – 白地に黒のハッシュ マークや番号を表示します。
   - **ツールバーの背景色** – ツールバーやパレットで使用される背景色に黒色のハッシュ マークや番号を表示します。

5 [OK] をクリックします。

## 既定または現在のグリッド プロパティを設定するには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**グリッドとガイドのプロパティ**］を選択します。
［グリッドとガイドのプロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**グリッド**］タブをクリックします。
［**既定の設定**］グループ ボックスには、グリッドの既定の設定が表示されます。［**現在の画像の設定**］グループ ボックスには、現在の画像のグリッドの設定が表示されています。

3 ［**横の間隔**］コントロールに値を入力して、グリッド線の横の間隔を設定します（画像の一番上から設定）。

4 ［**縦の間隔**］コントロールに値を入力して、グリッド線の縦の間隔を設定します（画像の左側から設定）。

5 ［**単位**］ドロップリストから測定単位のオプションを選択します。

6 [OK] をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| グリッドの色を選択する | ［**色**］ボックスをクリックして、カラー パレットから色を選択します。 |
| 合わせる適用範囲を設定する | ［**合わせる範囲**］コントロールに値を入力 / 設定します。 |

## 横 / 縦のガイドを作成するには

［編集］タブ

1 ルーラーが表示されない場合は、［**表示**］›［**ルーラー**］を選択します。
2 ［**表示**］›［**ガイド**］を選択します。
3 次のいずれかの操作を行います。
   · 横のガイドを作成するには、画像上部のルーラーをクリックして、位置にドラッグします。
   · 縦のガイドを作成するには、画像左側のルーラーをクリックして、位置にドラッグします。

   ドラッグしている間は、ステータス バーにピクセル単位でガイドの位置が表示されます。
4 続けて配置するには、ルーラー上でガイド ハンドルをダブルクリックします。
   ［ガイドのプロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。
5 ［**ガイドの位置**］コントロールに値を入力 / 設定します。
6 ［OK］をクリックします。

## ガイドの色を変更するには

［編集］タブ

1 ルーラー上で、ガイド ハンドルをダブルクリックします。
   ［グリッドとガイドのプロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［ガイド］タブにある［**色**］ボックスをクリックして、カラー パレットから色を選択します。
3 ［OK］をクリックします。

## ガイドの既定のプロパティを設定するには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**グリッドとガイドのプロパティ**］を選択します。
   ［グリッドとガイドのプロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**ガイド**］タブをクリックします。
   ［**既定の設定**］グループ ボックスには、ガイドの既定の設定が表示されます。［**現在の画像の設定**］グループ ボックスには、現在の画像に使用されているガイドの設定が表示されています。
3 ［**既定の設定**］グループ ボックスで、［**色**］ボックスをクリックして、カラー パレットから色を選択します。
   最近使った色を選択するには、**カラー** ボックスを右クリックし、［最近使った色］ダイアログ ボックスから色を選択します。

4 ［合わせる範囲］コントロールに値を入力 / 設定して、グリッドから項目を移動する距離をピクセル単位で調整します。

5 [OK] をクリックします。
**注意：** ［グリッドに合わせる］コマンドは［表示］メニューで選択される必要があります。

## 画像からガイドを削除するには

［編集］タブ

1 ［表示］}［グリッドとガイドのプロパティ］を選択します。

2 ［ガイド］タブをクリックします。

3 ［ガイドの削除］チェック ボックスをチェックします。

4 次のいずれかのオプションを選択します。
- **現在の画像のみ**
- **すべての開いている画像**

5 [OK] をクリックします。



ガイドのハンドルをガイドが画像領域の外に出るまでドラッグすることもできます。または、ガイド ハンドルを右クリックして［ガイドのプロパティ］ダイアログ ボックスから［削除］をクリックします。

## 最も近いガイドまたはグリッド線に合わせるには

［編集］タブ

- ［表示］メニューから、次のいずれかの操作を行います。
  - **ガイドに合わせる**
  - **グリッドに合わせる**



# はじめに

画像を Corel PaintShop Pro で使用するには、コンピューターへ転送した写真をインポートしたり、画像をアプリケーションに直接スキャンしたり、コンピューター画面から画像をキャプチャしたりすることができます。また、画像を作成することもできます。

アプリケーションに画像を取り込んだら、さまざまな基本的コマンドを使用して画像や画像情報を表示することができます。切り取り、コピー、元に戻す、繰り返しなどの基本操作を使用します。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- PaintShop Pro に写真を取り込む
- イメージ スキャナーと接続する
- 画像を開く / 閉じる
- イメージを保存する
- テンプレートからプロジェクトを作成する
- 白紙のキャンバスから画像の作成を開始する
- 既存の画像から画像を作成する
- 画像と画像の情報を表示する
- 画像の編集履歴をテキストファイルにエクスポートする
- スクリーンショットを使用する
- ズーム / パン
- 切り取り、コピー、貼り付け
- 画像を他のアプリケーションにコピーする
- 操作を元に戻したり、やり直したりする
- コマンドの繰り返し
- 画像を削除する
- PaintShop Pro が対応しているファイル

## PaintShop Pro に写真を取り込む

Windows またはカメラのソフトウェアを使用して写真をコンピューターに転送したら、PaintShop Pro にインポートします。フォルダーを参照して写真をインポートします。フォルダー内の写真は、データベース内で自動的にカタログ化されます。これによって、写真情報の検索、編集、更新を簡単に行うことができます。

## 写真を PaintShop Pro にインポートするには

［管理］タブ

1 ナビゲーション パレットで、**［コレクション］**タブをクリックし、**［別のフォルダーを参照］**をクリックします。
2 ［フォルダーの参照］ダイアログ ボックスで、必要なフォルダーへ移動します。
3 **[OK]** をクリックします。
フォルダーはフォルダー リストへ追加され、すべての画像はアプリケーション データベースでカタログ化されます。

［オーガナイザー］パレットの**［ナビゲーションを表示 / 非表示］**ボタン  をクリックして、［ナビゲーション］パレットを開くことができます。

# イメージ スキャナーと接続する

スキャニング ソフトウェアで、画像をスキャンする際のアプリケーションを選択できる場合があります。ほとんどの TWAIN、WIA、および USB スキャナーは PaintShop Pro に対応しています。

## 64 ビットと 32 ビットのスキャナーの互換性

WIA (Microsoft Windows Image Acquisition) は、32 ビットと 64 ビットの両方のバージョンの PaintShop Pro で利用できます。

TWAIN は、32 ビットと 64 ビットの両方のバージョンの PaintShop Pro で利用できます。ただし、PaintShop Pro の 64 ビット バージョンを使用する場合は、スキャナーが 64 ビット アプリケーションをサポートしている必要があります（場合によっては、スキャナー ドライバが 64 ビットの Windows バージョンにインストールされますがが、64 ビット アプリケーションとの相互作用はサポートされません)。確認方法製造メーカーからの 64 ビット スキャナー ドライバをインストールすると、以下の場所にファイルが表示されます。Windows/twain_64twain_64 フォルダとそのフォルダー内にファイルが表示されない場合は、ドライバは 64 ビット アプリケーションをサポートしていません。詳細については、スキャナー製造メーカーの Web サイトを参照してください。

## スキャナーから画像を取り込むには

［編集］タブ

1 スキャナに付属するソフトウェアをインストールした後で、コンピュータにスキャナを接続します。
2 PaintShop Pro で、**［ファイル］**}**［インポート］**を選択し、スキャナーの種類に従って**［スキャナーまたはカメラから］**(WIA オプション) または **[TWAIN からの取り込み]** を選択します。

3 スキャナに付属するソフトウェアを使用して、スキャンを行います。

PaintShop Pro を使用するようにスキャナを設定した場合は、処理後の画像がアプリケーションに表示されます。スキャナのソフトウェアが開いたまま場合は、続けて他の画像の取り込みを行うか、ソフトウェアを終了します。



同時に複数の写真をスキャンした後、[ **新しい画像としてトリミング** ] 機能を使用すると、個別の画像ファイルをすばやく作成できます。詳しくは、ページ 123 の「トリミングして新しい画像を作成するには」を参照してください。

画像のトリミングが終わると、[ ツール オプション ] パレットの [ 幅 ] と [ 高さ ] の値がそれぞれ 0.100 に設定されます。これらの設定は、トリミング後の画像のサイズを反映していません。トリミング後の画像サイズを確認するには、[ **画像** ] › [ **画像情報** ] を選択します。

# 画像を開く / 閉じる

PaintShop Pro では、ほとんどの画像フォーマットを開くことができます。メニューバーを使用するか、[ オーガナイザー ] パレットから画像を開きます。JPEG、TIF、PNG といった特定のファイル形式を PaintShop Pro に関連付けて、それらをダブルクリックした際に、ファイルが PaintShop Pro で開くようにできます。ファイル形式の関連付けについては、ページ 521 の「ファイル タイプの関連付けを設定する」を参照してください。PaintShop Pro で開くことができるファイル形式については、ページ 73 の「PaintShop Pro が対応しているファイル」を参照してください。RAW ファイルの詳細については、ページ 109 の「対応する RAW ファイル形式」を参照してください。

## 画像を開くには

[ 編集 ] タブ

1 [ **ファイル** ] › [ **開く** ] を選択します。
2 [ **ファイルの場所** ] ドロップリストから、ファイルが保存されているフォルダーを選択します。
3 開くファイルの名前をクリックします。

   複数のファイルを開く場合は、Ctrl キーを押したままファイル名をクリックします。
4 [ **開く** ] をクリックします。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| 画像の情報を表示する | [ ファイルを開く ] ダイアログ ボックスで、ファイル名をクリックし、[ **詳細** ] をクリックします。 |
| プレビュー領域にサムネイルを表示する | [ ファイルを開く ] ダイアログ ボックスで、[ **プレビュー表示** ] チェック ボックスをチェックします。 |

| その他の可能な操作 | |
|---|---|
| ファイルを 開くときにファイルにスクリプトを実行する | ［ファイルを開く］ダイアログ ボックスで［**前処理を有効にする**］チェック ボックスをチェックして、ドロップリストからスクリプトを選択します。 |

## ［オーガナイザー］パレットから画像を開くには

1 ［**オーガナイザー**］パレットで、［**ナビゲーションを表示 / 非表示**］ボタンをクリックして［**ナビゲーション**］パレットを表示させます。
2 ナビゲーション パレットで、以下のいずれかのタブをクリックします。
   - **コレクション** – カタログ化されたフォルダーのカスタム リストと仮想コレクションのリストを表示します。
   - **コンピューター** – コンピューター内のすべてのフォルダーと装置のリストを表示します。
3 フォルダーをダブルクリックして含んでいるサブフォルダーを表示します。
4 必要な写真が含まれているフォルダをクリックし、対応する画像サムネイルを画像ウィンドウにドラッグします。

## 最近表示したファイルを開くには

［編集］タブ

- ［**ファイル**］}［**最近使ったファイル**］を選択して、ファイル名を選択します。

既定では、［**最近使ったファイル**］リストには 4 つまでのファイルが表示されます。最大 10 ファイルまで表示させることができます。詳しくは、ページ 512 の「［最近使ったファイル］リストに表示されるファイルの数を設定するには」を参照してください。

## RAW 画像を開くには

［編集］タブ

- 次のいずれかの操作を行います。
   - ［**ファイル**］}［**開く**］を選択します。
   - RAW 画像のサムネイルをダブルクリックします。
   - **Ctrl** キーを押したまま、複数開くファイルのファイル名またはサムネイルをクリックします。

   カメラ RAW ラボ ダイアログ ボックスが開きます。このダイアログ ボックスでは、RAW 写真ファイルと共に保存される設定を調整できます。

## 画像を閉じるには

・［ファイル］｝［閉じる］を選択します。

# イメージを保存する

画像を保存する前に、どのファイル形式で保存するかを検討します。また、後で必要になる可能性があるため、元の画像は上書きしないようにします。

PaintShop Pro の PspImage ファイル形式は、画像の作成に使用するレイヤー、アルファ チャネルなどの機能に対応します。画像は PspImage のファイル形式で保存して編集することをお勧めします。その後、ファイルを一般的なファイル形式に保存できます。また、ページ レイアウト アプリケーション、電子メール アプリケーション、Web ページ デザイン アプリケーションなどの別のアプリケーションで使用するために画像を最適化する場合は、[Office 用に保存］コマンドを使用します。

次のリストは、一般的なファイル形式についての基本的な情報をまとめたものです。

- JPEG – デジタル写真用の標準ファイル形式で、電子メールや Web に適しています。この形式は非可逆圧縮を使用するため、ファイル サイズは小さくなりますが、保存するたびに画像の劣化が伴います。このような理由から、このファイル形式は高品質設定を使用しない限り、写真を編集するのにはお勧めできません。このファイル形式は EXIF や IPTC などの､写真についての情報（写真がいつ撮影されたかなど）を提供するデータをサポートします。
- TIFF – 印刷やプログラム間で画像を共有するための標準ファイル形式です。このファイル形式は可逆ファイル圧縮を使用します。ファイルを保存するときに画像の劣化はありませんが、ファイル サイズが大きくなるため、電子メールや Web には適していません。TIFF は印刷用に CMYK カラー モードでデータを保存することができ、EXIF や IPTC データもサポートします。
- PNG – Web 画像用に広く使用されるファイル形式です。可逆ファイル圧縮を使用し、画像データを失わずにファイル サイズを圧縮します。
- RAW カメラ フォーマット – プロ カメラマンがよく使用するファイル形式です。非圧縮で未処理の画像データなので、画像の処理方法を最もよく制御できます。デジタル画像を RAW フォーマットで記録するカメラと、そのファイルを開いて作業できる PaintShop Pro などのソフトウェアが必要です。

PspImage ファイルは、圧縮して保存することも圧縮せずに保存することも可能です。PaintShop Pro が使用する圧縮方式は両方とも可逆圧縮なので、画像の詳細をまったく失わずにファイル サイズを縮小することができます。非圧縮のファイルの場合、多くのディスク容量が必要です。

PaintShop Pro は次の圧縮方式を使用します。

- **ランレングス エンコーディング（RLE）** - 高速な圧縮方式で、ほとんどのマルチ レイヤー画像を元のサイズの約 75% まで圧縮します。この方式は、同じ色が多くの領域を占めているような単調な画像に向いています。
- **LZ77 圧縮** - ほとんどの画像を RLE 方式より小さなサイズに圧縮する低速の圧縮方式です。この方式は写真品質の画像に適しています。

新しい画像を保存するときに、PaintShop Pro では保存する場所、名前、ファイル形式を選択することができます。保存済みの画像を編集すると、画像のタイトル バーのファイル名の後ろに、ファイルが変更されていることを示す変更タグ（アスタリスク）が表示されます。このタグは作業を保存するたびに消えます。

また、特定の間隔でファイルが自動的に保存されるので、コンピュータが予期せず終了した場合、それまでに行った作業を失わずに済みます。詳しくは、ページ 529 の「自動バックアップを設定する」を参照してください。

あるバージョンのファイルを保存したい場合、画像のコピーを保存することができます。これは、画像に効果を適用しながらも、元のファイルを保持したい場合に役立ちます。

> **重要！** *［元の画像の自動保持］設定を使用すると、元の画像が上書きされないようにすることができます。既定では、この機能はオンになっています。設定に関する詳細については、ページ 516 の「自動保持の設定を行う」を参照してください。*

## 新しい画像を保存するには

［編集］タブ

1 **［ファイル］**›**［保存］**を選択します。
［名前を付けて保存］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 **［保存する場所］**ドロップリストから、ファイルの保存先フォルダーを選択します。
3 **［ファイル名］**フィールドにファイルの名前を入力します。
4 **［ファイルの種類］**ドロップリストでファイル形式を選択します。最も頻繁に使用される形式が最初に表示されます。
ファイル形式の既定設定を変更する場合は（例えば、圧縮または色のプロファイル）、**［オプション］**をクリックして必要な設定選択します。
5 **［保存］**をクリックします。

［標準］ツールバーにある**［名前を付けて保存］**ボタン をクリックすることで作業を保存することができ、これにより現在のファイルに上書きするのを回避できます。

お使いの編集セッションで、初めて JPEG を保存したとき、**圧縮**スライダーをドラッグして、JPEG 画像のデフォルト設定を調整することができます。

**［ファイル］**›**［環境設定］**›**［全般の設定］**を選択して、左側のリストで**［表示とキャッシュ］**をクリックすると、最後に使用したファイル形式で保存すること

ができます。[ 表示 ] グループ ボックスで、**[ 保存時に指定したファイル タイプを次回も使う ]** チェック ボックスを選択します。

## 作業を保存するには

[ 編集 ] タブ

- **[ ファイル ]** › **[ 保存 ]** を選択します。

  [ 元の画像の自動保持 ] 設定が有効になっており、画像に加えた変更を初めて保存しようとしている場合は、編集前の元の画像のコピーを保存するかどうかを確認するメッセージが表示されます。[ 元の画像の自動保持 ] が有効になっていない場合は、元の画像が変更後の画像で上書きされます。

**[ 名前を付けて保存 ]** コマンドを使用すると、現在のファイルが上書きされないようにできます。

[ 標準 ] ツールバーの **[ 保存 ]** ボタン をクリックして、作成した画像を保存することもできます。

## 画像のコピーを保存するには：

[ 編集 ] タブ

1 **[ ファイル ]** › **[ コピーに名前を付けて保存 ]** を選択します。

  [ コピーに名前を付けて保存 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **[ 保存する場所 ]** ドロップリストから、画像の保存先フォルダを選択します。

  画像の新しいフォルダを作成する場合は、**[ 新しいフォルダの作成 ]** ボタンをクリックします。

3 **[ ファイル名 ]** ボックスに、ファイルの名前を入力します。

  別の形式でファイルを保存する場合は、**[ ファイルの種類 ]** ドロップリストから形式を選択します。最も頻繁に使用される形式が最初に表示されます。

  ファイル形式の既定設定を変更する場合は（例えば、圧縮または色のプロファイル）、**[ オプション ]** をクリックして必要な設定選択します。

4 **[ 保存 ]** をクリックします。

## Office アプリケーション用に画像を保存するには

[ 編集 ] タブ

1 **[ ファイル ]** › **[Office 用に保存 ]** を選択します。

  [Office 用に保存 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **[ 保存する場所 ]** ドロップリストから、画像の保存先フォルダを選択します。

  画像の新しいフォルダを作成する場合は、**[ 新しいフォルダの作成 ]** ボタン をクリックします。

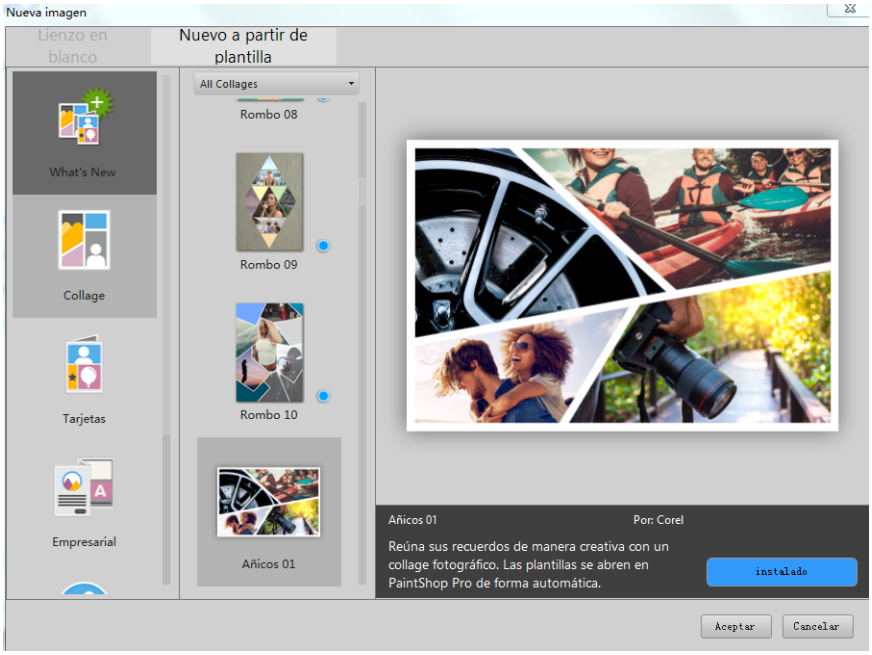
3 [ **最適化** ] ドロップリストから、次のいずれかを選択します。
   - **デスクトップ印刷** – 解像度を 200 dpi に保ちます。このオプションは、一般的なページ レイアウト アプリケーションで作業中に、ファイル サイズは抑えつつ高品質な画像を使用する場合に適しています。
   - [ **高品質印刷** ] – 画像解像度を 300 dpi に設定します。このオプションは、最高の画質が必要な場合に適しています。
   - [ **スクリーンまたは電子メール** ] – 画像解像度を 96 dpi に設定します。このオプションは、画像をすばやく共有したり表示できるようにファイル サイズを小さくする場合に適しています。
4 [ **ファイル名** ] ボックスに、ファイルの名前を入力します。
5 [ **ファイルの種類** ] ドロップリストからファイル形式を選択します。
6 [ **保存** ] をクリックします。

**その他可能な操作**

| | |
|---|---|
| 最大イメージ サイズの定義 | [ 詳細設定 ] チェック ボックスをチェックし、[ 高さ ] と [ 幅 ] 設定を調整します。[エクスポートの単位] リスト ボックスから単位を選択します。 |
| 画質調整 | [ 前処理を有効にする ] チェック ボックスをチェックして、[ 画質 ] ドロップリストから解像度を選択します。 |
| [Office 用 に 保存 ] ダイアログ ボックスから、最近使用した設定を使用 | [ 最適化 ] ドロップリストから、[ 前回使った設定 ] を選択します。 |
| [Office 用 に 保存 ] ダイアログ ボックスに、規定の設定を使用 | [ 最適化 ] ドロップリストから、[ 既定 ] を選択します。設定は、規定の [ スクリーンまたは電子メール ] 設定と同様になります。 |

## テンプレートからプロジェクトを作成する

[ **新しい画像** ] ダイアログボックスの [ **テンプレートから新規作成** ] タブで、幅広い種類のクリエイティブなテンプレート（カード、コラージュ、パンフレット、ソーシャルメディアなど）にアクセスできます。無料のテンプレートから選択、またはお好みのテンプレートを購入することができます。




## テンプレートの使用方法

テンプレートは、PaintShop Pro のレイヤーやマスクを使用して柔軟に利用できます。テンプレートをお好みにカスタマイズして .pspimage ファイルに保存し、いつでも再利用することができます。テンプレートではプレイスホルダー画像を使用し、後でお好みの画像に置き換えます。この作業はすべて**レイヤー** パレットで行います。レイヤーに関する詳細は、ページ 247 の「レイヤーを使用する」を参照してください。

## テンプレートからプロジェクトを開始するには

1 次のいずれかの操作を行います。
- ［**ウェルカム**］タブで、［テンプレート］ボタンをクリックします。
- ［**編集**］タブから［**ファイル**］>［**テンプレートから新規作成**］をクリックします。

［**テンプレートから新規作成**］ページとともに［**新しい画像**］ダイアログ ボックスが表示されます。

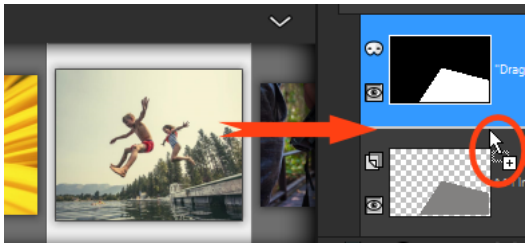
2 テンプレートを選択します。

テンプレートがインストールされていない場合は、［**ダウンロード**］または［**購入**］をクリックします。

3 [OK] をクリックします。

テンプレートが画像ウィンドウおよび**レイヤー** パレットで開きます。

4 ［**オーガナイザー**］パレットで、テンプレートのフレームに最適と思われる写真を選択し、そのサムネイルを［**レイヤー**］パレットで使用するフレームの*マスクレイヤーの下*（マスクレイヤーは白黒で表示されます）にドラッグします。



*画像のサムネイルを白黒のマスクレイヤーの下にドラッグすることが重要です。ポインタがプラス記号になり、レイヤー間に線が表示されることで、画像レイヤーを挿入していることがわかります。*

画像はレイヤーとして挿入され、選択されています（青色にハイライトされています）。

5 ［**ツール**］ツールバーで、［**ピック**］ツールを選択します。

6 画像ウィンドウからはみ出ている場合は、画像ウィンドウで画像レイヤーの端が見えるようにズームレベルを調整（**標準**ツールバーの**ズーム アウト** ツール を使用）します。



*マーキーによりレイヤーの端が表示されます。赤い矢印と円は角のノードを示します。*

7 角のノードをドラッグして画像レイヤーのサイズを変更します。画像レイヤー中央にカーソルを置く（4 方向矢印が表示されます）ことで画像レイヤーを移動、ドラッグできます。

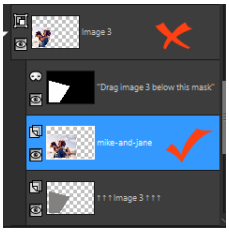
テンプレート内の別のフレームに画像を移動するには、**レイヤー** パレットで画像レイヤーを別のマスクレイヤーの下にドラッグします（**レイヤー** パレットをスクロールする必要がある場合があります）。

8 テンプレートのすべてに画像を挿入したら、必要な変更（テキストの追加など）をします。

9 **ファイル** > **別名で保存**をクリックし、ファイルを **.pspimage** ファイルで保存すると、レイヤー付きの編集可能なファイルを保持することができます。

10 完成版を共有する場合は、**ファイル** > **別名で保存**をクリックし、共有可能なファイル形式（JPEG、PNG、印刷用には TIFF）で保存します。ほとんどのファイル形式で、画像が結合（すべてのレイヤーが 1 つのレイヤーに統合）されますのでご注意ください。

画像レイヤーを移動またはサイズ変更したときに、画像の一部が切れて透明グリッドが見えている場合は、マスクグループが画像レイヤーではなく**レイヤー** パレット内で選択されているかどうかご確認ください。その場合、画像が回復するまで操作を元に戻し、意図するレイヤーを選択します。




*赤い「x」はグループレイヤーを示しています。赤いチェックマークは画像レイヤーを示しています。画像ウィンドウ内でレイヤーを調整する前に、画像レイヤーを選択する必要があります。*

## 白紙のキャンバスから画像の作成を開始する

白紙のキャンバスから画像の作成を始めると、コラージュやペインティングやドローイングなどのオリジナル プロジェクトを実行することができます。

標準ページや写真サイズ、Facebook のタイムラインに表示するカバー画像などの規定画像を選択することも、オリジナルの画像を作成することもできます。次のセクションでは、利用可能な設定について説明します。

コンピュータ グラフィックには、ラスタ グラフィックとベクタ グラフィックの 2 種類があります。PaintShop Pro では、両タイプの画像を作成できます。また、ラスタ レイヤーとベクタ レイヤーの両方を持つ画像を作成することもできます。これらのデータを使用する前に、その違いを理解することが重要です。

### ラスタ グラフィック

ラスタ画像は、ピクセルと呼ばれる最小の要素が格子状に配列されて構成されています。それぞれのピクセルは特定の位置や色の情報を持っています。ラスタ データを拡大表示すると、個々のピクセルが色の付いた四角いマス目であることがわかります。ラスタ画像は一定数のピクセルを含んでいるため、画像を拡大すると、ピクセルの表示サイズも拡大されます。その結果、ラスタ画像を画面上で拡大したり、拡大して印刷すると、滑らかでないギザギザの目立つエッジが表示されます。

ラスタ画像のオブジェクトは、ピクセルによって定義されます。たとえば、家の画像における正面のドアは、画像の中の特定の位置にあるピクセルの集合で構成されています。このようなビットマップ画像では、オブジェクトや形状ではなく、ピクセルが編集対象になります。

ラスタ画像は、階調や色の微妙な変化を表現することができます。したがって、写真やデジタル アートワークに向いています。

## ベクタ グラフィック

ベクタ グラフィックは、直線、曲線、位置などの幾何学的な特徴を使用してオブジェクトを定義します。たとえば、家のグラフィックにおけるドアは、特定の幅と高さを持つ長方形が特定の色で塗りつぶされ、特定の位置に配置されていると説明することができます。ベクタ画像では、ピクセルではなくオブジェクトや形状を編集が編集対象になります。

ベクタ グラフィックは、拡大 / 縮小したり、印刷しても、サイズや解像度の変更に関係なく、品質や細部が失われることがありません。このため、技術的なイラストや企業のロゴなどの作成に適しています。

## ラスタ データまたはベクタ データの選択

PaintShop Pro では、ラスタ データとベクタ データを別々のレイヤーで作成して編集します。使用するツールによって、編集の対象がラスターかベクターかが決まってきます。[ ペイント ブラシ ] ツールのブラシ ストロークのようにラスター データを作成するツールもあれば、[ テキスト ] や [ 図形 ] ツールのようなものもあります。

一般に、オブジェクトを画像の別の部分から分離した 1 要素として編集する必要がある場合は、ベクタ オブジェクトの使用が最適です。たとえば、画像に星を追加する場合は、サイズ、色、位置の変更が必要になるはずです。星をベクタ オブジェクトとして追加すると、このような変更をより簡単に行うことができます。ラスタ データは別のレイヤーに作成すると、簡単に編集または移動できます。

ラスタ データのみに適用可能なツールやコマンド（各種ペイント ツールや効果）をベクタ オブジェクトに適用したい場合は、ベクタ オブジェクトからラスタの選択範囲を作成し、その選択範囲を新しいラスタ レイヤーに貼り付けることができます。

## 画像のサイズ、解像度、色数を理解する

新しい画像を作成する前に、その画像の使用目的を考慮する必要があります。たとえば、その画像を Web サイトで使用するのか、電子メールに添付して送信するのか、それとも印刷するのか、ということです。どのように画像を使用するかによって、その画像のサイズ、解像度、色数が決まってきます。

**[ 画像サイズ ]** は、画像の物理的なサイズで表されます。PaintShop Pro を使用して新しい画像を作成したり、既存の画像のサイズを変更する場合、画像の高さと幅をピクセル、インチ、ミリメートル、またはセンチメートル単位で定義します。

測定単位を選択する際のガイドラインを次に示します。

- 画像を印刷する場合は、インチまたはセンチメートルを使用します。最終的な画像のサイズを最初に確認しておくことで、印刷用紙に合った画像を作成することができます。
- 画像を別のアプリケーション（ワープロなど）にエクスポートし、そこでサイズを変更して印刷する場合は、任意のオプションを使用できます。

・ 画像を画面に表示する場合は、ピクセルを使用します。

画像を作成した後でもサイズを変更できますが、画像が劣化する恐れがあります。画像のサイズ変更に関する詳細については、ページ 171 の「画像をレタッチして保存する」を参照してください。

**[ 画像の解像度 ]** は、インチまたはセンチあたりのピクセルの数で設定されます。解像度が低いと画素化という問題が発生し、個々のピクセルが大きくなって出力結果が粗くなる場合があります。逆に解像度を高く設定しても、画像に必要なメモリが増えるだけで、それに見合った画質の向上を望めない場合があります。

**[ 色数 ]** は 1 つのピクセルが表示できる色の数で設定されます。個々のピクセルの色情報は、1 ～ 48 ビットの情報量でファイルに格納されます。1 ビットの画像の場合、各ピクセルは 2 色（黒色または白色）のうち 1 色しか表示することができません。24 ビットの画像は、各ピクセルが 1677 万色のうちの 1 つを表示することができます。色数が True Color （24 ビット）の画像は画質が最高ですが、これを開いて編集するには、最も多くのメモリが必要になります。すべてのコンピュータのモニタが 1677 万色を表示できるわけではないため、ファイル形式によっては、使用できる色の数が制限されています。たとえば、Web に適した形式としてポピュラーな GIF 画像は、最大で 256 色（8 ビット）の色数までしか扱うことができません。

PaintShop Pro にある効果を適用したり、画像を補正したりする 為の数多くのコマンドは、16 百万カラーの画像のみに適用されます。そのため、通常は True Color（24 ビット）の画像を作成することをお勧めします。画像の作成を終えたら、減色して別のフォーマットで保存することができます。

PaintShop Pro で新しい画像を作成する場合は、サイズ、解像度、種類を指定できます。使用できるオプションは、作成するグラフィックの種類によって異なります。プロジェクトに必要なグラフィックの種類や選択する設定が確定していない場合は、次の手順の情報を検討します。アートメディア グラフィックの作成に関する詳細については、ページ 459 の「アート メディア ツールでペイント / 描画する」を参照してください。

## 白いキャンバスから画像を作成するには

[ 編集 ] タブ

1 **[ ファイル ]** } **[ 新規 ]** を選択します。
**[ 空白キャンバス ]** のページが表示された **[ 新しい画像 ]** ダイアログ ボックスが表示されます。

2 規定の設定を選択するには、画面左にあるカテゴリ ボタンを 1 つクリックし、規定を選択します。規定設定を調整したり、カスタム画像を定義するには、以下の手順に従います。

3 **[ 画像サイズ ]** グループ ボックスで、次のコントロールの値を入力 / 設定します。
・ **[ 単位 ]** - 測定単位を指定します。
・ **[ 幅 ]** - 新しい画像の幅を指定します。

・［**高さ**］- 新しい画像の高さを指定します。
・［**解像度**］- 含まれるピクセル数を選択された単位で指定します。

あらかじめ用意されているサイズから選択する場合は、［**設定のロード**］ドロップリストからオプションを選択します。

4 ［**画像の特性**］グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
・［**ラスタ画像**］- ほとんどのグラフィックやペイント作業に適しています。
・［**ベクタ画像**］- ベクタ グラフィックに適しています。
・［**アート メディア背景**］-［アート メディア］ツールを使用して画像を作成できます。

5 ［**色数**］ドロップリストからオプションを選択します。

［**ラスタ画像**］を選択した場合、カラー ボックスをクリックして［マテリアルのプロパティ］パレットから色を選択することで、画像の背景色を選択することができます。透明な背景（8 ビットまたは 16 ビットの画像でのみ使用できます）を選択するには、［**透過**］チェック ボックスをチェックします。

［**アート メディア背景**］オプションを選択した場合、［**キャンバス テクスチャの選択**］ドロップリストからキャンバス テクスチャを選択することができます。キャンバスに色を選択する場合、［**塗りつぶす色を有効にする**］チェック ボックスをチェックしてカラー ボックスをクリックし、［カラー］ダイアログ ボックスから色を選択します。

6 ［OK］をクリックします。

［**必要メモリ**］には、画像を開くために必要なメモリ量が表示されます。コンピューター上では、［**必要メモリ**］フィールドに表示される値の 2 ～ 3 倍のメモリを使用する必要があります。必要なメモリ量を減らすには、画像の解像度、幅、高さの値を減らします。

色やマテリアルの選択に関する詳細については、ページ 295 の「［マテリアル］パレットを操作する」を参照してください。

## 既存の画像から画像を作成する

既存の画像をコピーすることで画像を作成することができます。新しい画像のソースに既存の画像を使用する場合、画像全体（複製）や個々のレイヤーをコピーできます。さらに、PaintShop Pro からクリップボードにコピーしたグラフィック データを使用して、画像を作成することもできます。

### 画像を複製するには

［編集］タブ

1 複製する画像を選択します。
2 ［**ウィンドウ**］›［**複製**］を選択します。

画像のコピーを含む新しいウィンドウがワークスペースに開きます。

## レイヤーから画像を作成するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、コピーするレイヤーをクリックします。
2 **［編集］**を選択し、次のいずれかをクリックします。
   - **コピー**
   - **切り取り**

   現在のレイヤーがクリップボードに配置されます。
3 **［編集］**›**［新しい画像として貼り付け］**を選択します。
   レイヤーを含む新しいウィンドウがワークスペースに表示されます。

## レイヤーのある画像から新しい画像を作成するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、コピーするレイヤーをクリックします。
2 **［編集］**›**［拡張コピー］**›**［結合部分をコピー］**を選択します。
   すべてのレイヤーがクリップボードにコピーされます。
3 **［編集］**›**［新しい画像として貼り付け］**を選択します。
   新しい画像ウィンドウがワークスペースに表示されます。新しい画像には、元の画像のすべてのレイヤーが結合された状態のラスタ レイヤーが含まれます。

## クリップボードの内容から新しい画像を作成するには

［編集］タブ

1 選択範囲または画像のレイヤーをコピーするか、他のプログラムからアイテムをコピーします。
2 **［編集］**›**［新しい画像として貼り付け］**を選択します。
   クリップボードの内容が新しい画像として貼り付けられます。

**［新しい画像として貼り付け］**コマンドがグレー表示されている場合、クリップボードにコピーしたデータは PaintShop Pro の画像として貼り付けることができません。

ダイアログが表示されて、新しい画像ウィンドウの幅や高さなどの追加情報が要求される場合があります。データを貼り付ける際に、PaintShop Pro がこのような確認メッセージを表示しないように設定することもできます。ファイル形式の設定に関する詳細については、ページ 517 の「ファイル形式を設定する」を参照してください。

# 画像と画像の情報を表示する

PaintShop Pro で画像を開くと、画像ウィンドウに表示されます。画像ウィンドウのタイトル バーに、画像のファイル名、画像に適用される倍率のレベルが表示されます。

ファイル名の後ろにアスタリスク「*」が付いている場合は、画像に何らかの変更が行われており、それらの変更が保存されていないことを表します。

画像の高さと幅（ピクセル単位)、色数などの基本的な画像情報を表示することができます。解像度、色数、レイヤー チャネルとアルファ チャネル、EXIF データなどの画像の詳細情報を表示することもできます。さらに、画像で使用されている色数を表示することもできます。

[ 管理 ] タブから [ 情報 ] パレットを見て編集することもできます。詳細については、ページ 97 の「写真情報を表示および編集する」を参照してください。

[ 画像情報 ] ダイアログ ボックスの中の [EXIF 情報 ] タブでは、デジタル カメラで撮影した写真の EXIF データを表示することができます。デジタル カメラで写真を撮影する場合、撮影の日付と時間、露出、フラッシュの設定といった情報がカメラから画像に添付されます。デジタル カメラから PaintShop Pro に写真をロードするときに、この追加情報を表示することができます。

ワークスペースを拡大して、メニュー、ツールバー、パレットなどを表示せずに、画像をプレビューすることができます。

アプリケーション ウィンドウの下部にあるステータス バーには、カーソル位置、高さと幅（ピクセル単位)、および現在の画像の色数が表示されます。

[ オーガナイザー ] パレットが開いている場合は、[ クイック プレビュー ] を使用してより大きなバージョンのサムネイルをすばやく表示できます。

モニターが 2 つある場合は、**[ デュアル モニター ]** を使って 1 つのモニターで [ 管理 ] タブを開き、もう 1 つのモニターで [ 編集 ] タブを開くことができます。

## デジタル写真の情報を表示するには

[ 編集 ] タブ

1 画像を開きます。

2 **[ 画像 ]** > **[ 画像情報 ]** を選択します。

- **[ 画像情報 ]** タブをクリックすると、ファイル名、ファイル形式、画像のサイズ、解像度、色数、更新の有無、レイヤーの数、アルファ チャネルの数、メモリ使用量、ディスク使用量が表示されます。このページには、画像の選択範囲、マスク、アルファ チャネル、およびアンドゥ情報も表示されます。
- **[ 作成者情報 ]** タブをクリックすると、画像のタイトル、作成者、著作者、説明、作成日時、更新日時を表示 / 編集することができます。
- **[ 透かし情報 ]** タブをクリックすると、Digimarc 透かしに関する情報を表示および追加できます。
- **[EXIF 情報 ] タブをクリックすると、デジタル カメラで撮影された画像の情報が表示されます。**[ セクション ] **グループ ボックスで、表示したい情報 ([ 入力デバイス ]、[ 作成者 ]、[ 日付 ]、[ 画像 ]、[ 撮影状況 ]、[GPS]、または** [ メーカーノート ]**) のチェック ボックスを選択します。**一部の項目（アスタリスクの付い

た項目）は編集可能です。**編集可能な項目にカスタマイズしたテキストを追加するには、［値］列をクリックし、カスタム情報を入力します。**
- 画像に加えた編集内容のログ ファイルを表示するには、**［編集履歴］**タブをクリックします。ログ ファイルを .log または .txt ファイルにエクスポートするには、**［編集履歴を保存］**をクリックします。

［作成者情報の詳細設定］ダイアログ ボックスを使用して、IPTC データを画像情報に追加することもできます。これは、写真の撮影日時や撮影場所に関する IPTC データを記録したり、すぐに写真を確認する必要があるフォト ジャーナリストなどのほうには便利な機能です。このダイアログ ボックスを表示するには、**［作成者情報］**タブをクリックし、次に **［詳細設定］**をクリックします。

## 画像の色情報を表示するには

［編集］タブ
- **［画像］**›**［色数カウント］**を選択して、画像で使用されている色数を表示します。

## レイヤーの色情報を表示するには

［編集］タブ
- **［レイヤー］**›**［レイヤーの色数カウント］**を選択して、現在のレイヤーで使用されている色数を表示します。

## 全画面で画像をプレビューするには

［編集］タブ
- **［表示］**›**［全画面表示］**を選択します。
  画面からワークスペースが消えて、画像が現在の倍率で表示されます。

PaintShop Pro のワークスペースに戻るには、何かキーを押します。

## ［クイック プレビュー］で［オーガナイザー］パレットのサムネイルを表示するには

1 **［オーガナイザー］**パレットで、サムネイルをクリックします。
2 スペース バーを押すと、選択したサムネイルの大きなプレビューが表示されます。

## ［デュアル モニター］モードの有効 / 無効を切り替えるには

- **［表示］**>**［デュアル モニター］を選択します。**
  チェック マークが表示されているときは**［デュアル モニター］**モードが有効です。

# 画像の編集履歴をテキストファイルにエクスポートする

変更リスト（編集履歴）をテキストファイルにエクスポートすることで、画像に加えた変更を追跡することができます。画像を再現する時、またはチュートリアルを作成する時などに編集履歴を使用することができます。また、画像に加えた編集の公式記録として使用することも可能です。

画像ファイルの編集ログをエクスポートするには、2 つの方法があります。

- ［**履歴**］パレットで、現在の編集セッションのログファイルを保存。
- ［**現在の画像情報**］ダイアログ ボックスで、画像ファイルの編集履歴を表示しエクスポート。

## 履歴パレットから編集セッションをエクスポートするには

1 ［**履歴**］パレットで、［**セッション履歴をテキストファイルに保存**］ボタン  をクリックします。
2 ［**名前を付けて保存**］ダイアログ ボックスで、保存先を選択して .log ファイルのファイル名を入力し、［**保存**］をクリックします。

## 画像の編集履歴をログファイルにエクスポートするには

1 **画像** > **画像情報** から、［**編集履歴**］タブをクリックします。
編集ログ履歴が表示されます。
2 ［**編集履歴を保存**］をクリックします。
3 ［**名前を付けて保存**］ダイアログ ボックスで、保存先を選択して .log ファイルのファイル名を入力し、［**保存**］をクリックします。

# スクリーンショットを使用する

スクリーンショットは、画面の内容（スクリーンキャプチャ、スクリーングラブ、スクリーンショットとして知られる画像）をキャプチャできる PaintShop Pro のツールです。スクリーンショットを撮影した後、PaintShop Pro のツールを使用して編集できます。たとえば、描画ツールやテキストツールで注釈を追加したり、矢印のような既定の図形を追加することが可能です。それから、メールでスクリーンショットを送信したり、レポート、トレーニングガイド、プレゼンテーション、ウェブページなどのドキュメントに追加したりすることができます。

キャプチャ処理を開始するには、まず設定を選択します。次に、ホットキーを押すか右クリックします。または経過時間を設定して、キャプチャを開始する時間を指定します。独自のホットキーを定義することができます。経過時間を指定した場合は、キャプチャの前にメニュー リストやポップアップなどの要素を設定することもできます。

キャプチャ方法を指定することができます。たとえば、領域を指定してキャプチャしたり、全画面、ウィンドウまたはオブジェクトを指定したりすることが可能です。また、画面要素の自動検出や、キャプチャ領域をドラッグで設定できる［スマートキャプチャ］という便利なモードを利用することもできます。たとえば、アクティブなウィンドウ、メニュー、ボタン、画像の全体または一部をキャプチャできます。あるいは、ドラッグして特定の領域をキャプチャすることができます。また、設定を使用して一定の画面サイズをキャプチャすることや、

複数画像をキャプチャし、保存先とファイル形式のオプションを設定することも可能です。

画面をキャプチャする頻度が高い場合は、ツールバーにスクリーンショットの有効化およびスクリーンショット設定のアイコンを追加できます。スクリーンショットの設定を作成することもできます。

## キャプチャする領域を指定するには

［編集］タブ

1 **ファイル** 〉 **スクリーンショット** 〉 **設定**を選択します。

2 ［**方式**］ドロップリストで、次のいずれかのオプションを選択します。
- **スマートキャプチャ** – 画面の要素（ボタン、メニュー、ウィンドウ領域）にポインタを合わせると、要素を自動的に検知してオブジェクトをキャプチャします
- **エリア** – 画面上の選択した領域をキャプチャします
- ［**全画面**］– 画面全体をキャプチャします。
- **クライアント ウィンドウ** – アクティブ ウィンドウの内容をキャプチャします
- ［**ウィンドウ**］– アクティブ ウィンドウ全体をキャプチャします。
- ［**オブジェクト**］– 選択したプログラム内のメニュー バー、ツールバー、アイコン、ドキュメント ウィンドウなどのオブジェクトをキャプチャします。
- **設定** – 設定された領域サイズをキャプチャしますこのオプションを選択すると、［**カテゴリ**］ドロップリストからカテゴリを選び、［**設定**］ドロップリストから希望の設定サイズを選択することができます。

3 その他の設定を変更したい場合は、［**設定**］ボタン をクリックし、対応するページに行き設定を調整してください。

4 ［**開始**］をクリックします。

**プリセット**のキャプチャの場合は、［**カテゴリー**］リストが、［**新しい画像**］ダイアログボックスにあります。

ホットキーと右クリックは、ユーザー定義の領域のキャプチャには使用できません。

## T スクリーンショットのアクティブ化方法を指定するには

［編集］タブ

1 **ファイル** › **スクリーンショット** › **設定**を選択します。

2 ［**設定**］ボタン をクリックします。

3 ［**キャプチャを有効にする**］ページ（ダイアログ ボックス下部の最初の黒丸をクリック）で、次のいずれかのオプションを選択します。

- **ホットキー** – キーボード ショートカットを使用して画面の内容をキャプチャできます。ドロップリストからキーまたはキーの組み合わせを選択します。
- **右クリック** – 右クリックでキャプチャを有効化し、選択した領域をクリックすると画面の内容をキャプチャできます
- **Print Screen key** – **Print Screen** キーを押すと、画面の内容をキャプチャできます
- **キャプチャまでの経過時間（1 ～ 60 秒）**– 指定した時間が経過すると、画面の内容をキャプチャできます。2 番目のボックスに数値を入力します。

## スクリーンショット オプションを設定するには

［編集］タブ

1 **ファイル** › **スクリーンショット** › **設定**を選択します。

2 ［**設定**］ボタン をクリックします。

3 ［**オプション**］ページ（ダイアログ ボックス下部の 2 つ目の黒丸をクリック）で、次のいずれかのオプションを選択します。

- **カーソルを含む** – キャプチャにポインタを含みます
- **複数キャプチャ** – 複数の画像をキャプチャできます。各キャプチャは新規画像として PaintShop Pro に追加されます。
- **PaintShop を非表示にする** –［**スクリーンショット**］ツールが有効になっている間、自動的に PaintShop Pro を最小化します。PaintShop Pro をキャプチャする場合は、このオプションのチェックを外してください。
- **ハイライトする** – キャプチャ領域のプレビューの色を変更できます
- **ツールバーにキャプチャーショートカットを追加する** – ツールバーにすばあやくアクセスできるアイコンを追加します（**スクリーンショット** および **スクリーンショットのセットアップ** ）。

4 ［**スタート**］をクリックして、設定を適用します。

［**複数のキャプチャ**］チェックボックスが有効の場合は、各キャプチャでホットキーを押すか、右クリックしてください。画面キャプチャが終了したら、Windows タスクバーの PaintShop Pro アイコンをクリックします。画像がワークスペースに表示されます。

## スクリーンショットの保存先および形式のオプションを設定するには

［編集］タブ

1 **ファイル** › **スクリーンショット** › **設定**を選択します。

2 ［**設定**］ボタン をクリックします。

3 ［**出力先**］ページ（ダイアログ ボックス下部の 4 つ目の黒丸をクリック）で、次のいずれかのオプションを選択します。

- **PaintShop で開く** – スクリーンショットを新規画像として PaintShop Pro に追加します
- **保存先を指定** – スクリーンショットの保存先を選択できます
- **形式** –［**保存先を指定**］オプションが有効の場合、ファイル形式を設定できます
- **クリップボード** – スクリーンショットを Windows クリップボードに保存します

## スクリーンショットの設定を作成するには

［編集］タブ

1 **ファイル** › **スクリーンショット** › **設定**を選択します。

2 ［**設定**］ボタン をクリックします。

3 ［**設定**］ページ（ダイアログ ボックス下部の 3 つ目の黒丸をクリック）で、［**カテゴリ**］ドロップリストからカテゴリを選択します。

4 ［**単位**］ドロップリストで［**ピクセル**］または［**比率**］を選択します。

5 ［**幅**］ボックスと［**高さ**］ボックスに値を入力します。

6 ［**追加**］ をクリックし、設定名を入力して［OK］をクリックします。

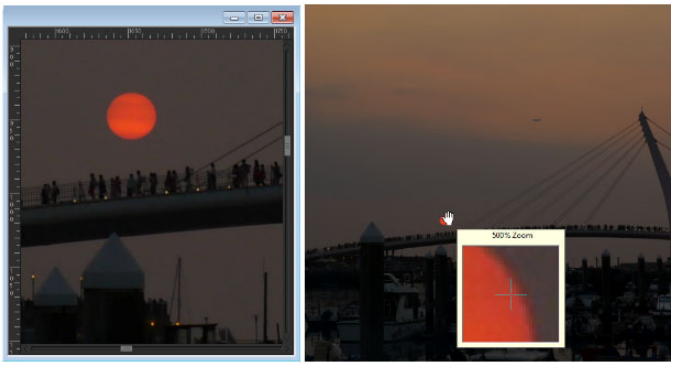
［設定］ページで設定名を選択し、［**削除**］ をクリックすると設定を削除できます。

プリセットの［**オプション**］についての一般的な情報については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

# ズーム / パン

既定では、PaintShop Pro で開く画像は、ワークスペースにフル画像で表示できるレベルの拡大率で表示されます。拡大して画像細部に近づけて表示したり、縮小してより広い部分を表示することができます。また、画像内の特定の領域を拡大することもできます。

現在の画像ウィンドウの外に出てしまう画像領域を表示することができます。たとえば、高い倍率で作業しているときに、倍率のレベルを調整する必要なく、別の画像領域にスクロールしたり移動することができます。画像が大きすぎてウィンドウに収まらない場合は、画像の下部および右側にスクロール バーが表示されます。



*［ズーム］ツールを使用して画像を拡大したり（左）、［拡大］コマンドを使用して画像の拡大率を変えずに特定の画像領域を表示する（右）ことができます。*

## ズームするには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**ズーム**］ツール を選択します。

2 領域を拡大するために左クリックするか、あるいは領域を小さくするために右クリックします。

拡大率が、ツール オプション パレットの［**ズーム（%）**］コントロールに表示されている現在の倍率に変更されます。

**その他可能な操作**

| | |
|---|---|
| 指定した倍率で画像を拡大する | ツール オプション パレットで、［**ズーム（%）**］コントロールに値を入力します。 |
| 画像を 100% の大きさで表示する | ［**表示**］›［**実寸表示**］を選択するか、ツール オプション パレットにある［**実寸表示**］ボタン をクリックします。 |

既定では、拡大 / 縮小すると、画像の大きさに合うように画像ウィンドウのサイズが自動的に変更されます。

［**ズーム**］ツールがアクティブなときに、マウスのスクロール ホイール（付いている場合）かスタイラスを使用して、倍率を変更することもできます。

また、画像の倍率を変更する場合は、［**表示**］›［**拡大**］および［**表示**］›［**縮小**］を使用することもできます。

## 画像領域を拡大するには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**拡大ウィンドウ**］を選択して、マウス ポインタを拡大ウィンドウ モードに置きます。

2 拡大する画像領域にマウス ポインタを合わせます。

マウス ポインタが置かれた領域が 500% で表示されます。



拡大ウィンドウ モードを解除するには、もう一度［**表示**］›［**拡大ウィンドウ**］を選択します。

## 画像をパンするには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**パン**］ツール  を選択します。

2 画像内でドラッグします。

**その他可能な操作**

| | |
|---|---|
| 他のツールを使用しているときに移動する | スペースバーを押したまま、他のツールをドラッグします。 |
| オーバービュー パレットを使って画像をパンする | ［オーバービュー］パレットでプレビューの枠線を新しい位置にドラッグします。 |

## ウィンドウを画像サイズに合わせるには

［編集］タブ

- ［**ウィンドウ**］›［**画像サイズに合わせる**］を選択します。



ツール オプション パレットにある［**ウィンドウを画像に合わせる**］ボタン  をクリックして、ウィンドウを画像に合わせることもできます（［**パン**］ツール  or［**ズーム**］［ズーム］ がアクティブなとき）。

# 切り取り、コピー、貼り付け

画像全体、画像の一部、またはレイヤー全体を選択して、切り取り / コピーしてクリップボードに格納できます。クリップボードの内容は、同じ画像または別の画像、あるいは電子メール プログラムやワープロなどの別のアプリケーションに貼り付けることができます。切り取り、コピー、および貼り付けの基本コマンドは、次のとおりです。

- ［**切り取り**］– 選択した内容を削除して、画像をクリップボードに格納します。削除された領域は画像の背景色または透過になります。
- ［**コピー**］– 選択した内容をクリップボードにコピーします。
- ［**結合部分をコピー**］– すべてのレイヤーを結合された状態でクリップボードにコピーします。
- ［**拡張コピー**］– 後で別のアプリケーションに貼り付けるためにコピーした内容を最適化できる 3 つのオプションが用意されています。
- ［**貼り付け**］– クリップボードから切り取り / コピーした内容を同じ画像や他の画像に貼り付けます。

- **［クリア］** - 選択した内容を削除します。
- **［クリップボードのクリア］** - クリップボードからデータを消去します。切り取りと貼り付けのためにクリップボードにデータを配置すると、コンピュータのパフォーマンスが低下することがあります。クリップボードをクリアすると、コンピュータのパフォーマンスを回復できます。このコマンドを適用した後で元に戻すことはできません。

選択範囲、レイヤー、またはベクタ オブジェクトを切り取り / コピーすることができます。選択した内容を新しい画像、新しいレイヤー、または選択範囲として貼り付けることができます。

PaintShop Pro の画像をワープロや DTP などの他のアプリケーションにコピーすることもできます。PaintShop Pro のファイルを他の形式にエクスポートする方法については、ページ 47 の「イメージを保存する」を参照してください。

## 貼り付けた画像の比率を変更するには

データを別の画像に貼り付けると、そのデータは元のピクセル サイズを保持します。一方の画像がもう一方の画像に対して大きすぎたり、小さ過ぎたりする場合は、貼り付けた画像の比率を変更することができます。選択範囲を貼り付けた後、［ピック］ツールを使用して、貼り付けた内容の比率を変更することができます。［ピック］ツールを使用して遠近を補正する方法の詳細については、ページ 202 の「［ピック］ツールを使用して写真の拡大 / 縮小と変形を行う」を参照してください。

コピー / 貼り付けを実行する前に、2 つの画像のサイズを同じぐらいに変更しておくこともできます。詳しくは、ページ 166 の「画像のサイズを変更する」を参照してください。

## 選択範囲、レイヤー、ベクター オブジェクトを切り取るには

［編集］タブ

1 切り取る領域、レイヤー、オブジェクトを選択します。
2 **［編集］**›**［切り取り］**を選択します。

Ctrl + X を押して切り取ることもできます。

## 選択範囲、レイヤー、ベクター オブジェクトをコピーするには

［編集］タブ

1 コピーする領域、レイヤー、オブジェクトを選択します。
2 次のいずれかの操作を行います。
   - 選択範囲、またはアクティブなレイヤーのみをコピーするには、**［編集］**›**［コピー］**を選択します。

・選択した領域のすべてのレイヤーをコピーするには、**［編集］**｝**［拡張コピー］**｝**［結合部分をコピー］**を選択します。



Ctrl + C を押してアクティブなレイヤーをコピーするか、Ctrl + Shift + C を押して結合されたレイヤーをコピーすることもできます。

## 新しい画像として内容を貼り付けるには

［編集］タブ

・**［編集］**｝**［新しい画像として貼り付け］**を選択します。



Ctrl + Shift + V を押しても、新しい画像として貼り付けることができます。

## 新しいレイヤーとして内容を貼り付けるには

［編集］タブ

1 選択範囲を貼り付ける画像を選択します。

2 **［編集］**｝**［新しいレイヤーとして貼り付け］**を選択します。



Ctrl + V または Ctrl + L を押しても、新しいレイヤーを貼り付けることができます。

## 選択範囲として内容を貼り付けるには

［編集］タブ

1 選択範囲を貼り付ける画像を選択します。

2 ［レイヤー］パレットで、選択範囲を貼り付けるレイヤーをクリックします。

3 **［編集］**メニューから、次のコマンドのいずれかを選択します。

・**［新しい選択範囲］**- クリップボードの内容をフロート選択範囲として現在のレイヤーに貼り付けます。画像に既にフロート選択範囲がある場合は、その選択範囲が先にフロート解除されます。

・**［背景色を透過にして貼り付け］**- 貼り付けようとしている選択範囲の中から特定の色を削除することができます。現在の背景色に完全に一致するクリップボードデータ内のピクセルがすべて透過になります。クリップボードの内容が現在のレイヤーにフロート選択範囲として貼り付けられます。

・**［現在の選択範囲］**- クリップボードの内容のサイズを変更して、現在の選択範囲に貼り付けます。



貼り付ける前に、［マテリアル］パレットで背景色を選択してください。

ベクター オブジェクトを貼り付けるには、[ **編集** ] > [ **新しいベクター選択範囲として貼り付け** ] を選択します。

## 複数のレイヤーからなる画像をクリップボードにコピーするには

[ 編集 ] タブ

- [ **編集** ] > [ **拡張コピー** ] > [ **結合部分をコピー** ] を選択します。

## クリップボードを空にするには

[ 編集 ] タブ

- [ **編集** ] > [ **クリップボードのクリア** ] を選択します。

# 画像を他のアプリケーションにコピーする

高解像度のデジタル カメラやスキャナの普及により、画像のファイル サイズは非常に大きくなっています。このような画像を Windows のクリップボードにコピーすると、その画像を別のアプリケーションに貼り付けるときに必要になる以上のメモリを消費します。[ 拡張コピー ] コマンドを使用すると、ワープロ、プレゼンテーション アプリケーション、電子メール アプリケーションなどの業務用ソフトウェアに貼り付けるための画像データをより効率的にクリップボードに配置できます。

## 他のアプリケーションで使用するために画像をコピーするには

[ 編集 ] タブ

1 [ **編集** ] > [ **拡張コピー** ] を選択します。
2 [ **拡張コピー** ] サブメニューで、次のいずれかのコマンドを選択します。
   - [ **高品質印刷用コピー** ] – 現在の画像を 300 dpi でクリップボードにコピーします
   - [ **デスクトップ印刷用コピー** ] – 現在の画像を 200 dpi でクリップボードにコピーします
   - [ **スクリーン / 電子メール用コピー** ] – 現在の画像を 96 dpi でクリップボードにコピーします

   **注意：** この 3 つのサブメニューコマンドはすべて、現在の画像を自動的に 1 つのレイヤーに結合し、
   画像深度を 8 ビット / チャネル RGB に変換します。
3 画像を貼り付けるアプリケーションに切り替え、Ctrl + V を押します。

画像を他のアプリケーションで使用するために、さらに幅広いサイズ変更とファイル形式のオプションが必要な場合は、[ **ファイル** ] > [ **Office 用に保存** ] を選択します。詳しくは、ページ 49 の「Office アプリケーション用に画像を保存するには」を参照してください。

# 操作を元に戻したり、やり直したりする

画像を編集する際に行った操作は元に戻すことができます。たとえば、画像に適用したブラシ ストロークや色の調整、効果を元に戻すことができます。1 つまたは複数の操作をやり直して、元に戻したコマンドを再度適用することもできます。

画像を前回保存したときの状態に戻すこともできます。

[ 履歴 ] パレットを使用すると、手順とは無関係に選択的に操作を元に戻してやり直すことができます。

**重要！** *次の操作は元に戻すことはできません。ファイル名の変更、ファイルの保存、ファイルを開く / 閉じる、クリップボードを空にする、現在の画像に限定されないプログラム全般についての変更（色の設定や環境設定の変更など）、画像のピクセルを変更しないコマンドの使用（ズームやスクロールなど）。*

## [ 履歴 ] パレットの操作を元に戻したりやり直したりする

[ 履歴 ] パレットを使用すると、複数の操作や特定の操作を元に戻すことができます。[ 履歴 ] パレットには、作業中の画像に実行した操作がすべて一覧で表示されます。最後に実行した操作が一覧の一番上に表示され、最初に実行した操作が一番下に表示されます。[ 元に戻す ] コマンドと [ やり直し ] コマンドとは異なり、[ 履歴 ] パレットを使用すると、手順とは無関係に選択的に操作を元に戻したりやり直すことができます。

既定では、[ 履歴 ] パレットには作業中の画像に対して最近実行された 250 のコマンドが一覧で表示されます。元に戻す設定を行って、コマンドの数を増減できます。

次の表は、[ 履歴 ] パレットの元に戻す / やり直す操作をまとめたものです。

| | |
|---|---|
| **ここまで元に戻す** | 選択した操作と、その後に実行したすべての操作を元に戻します。このボタンをクリックすることは、項目の目のアイコンをクリックすることと同じです。元に戻された操作には、白い四角 が付きます。 |
| **ここまでやり直す** | 選択した操作と、その前の元に戻されたすべての操作をやり直します。このボタンをクリックすることは、項目の黄色の X の付いた目のアイコンをクリックすることと同じです。 |
| **選択したコマンドを元に戻す** | 選択した操作を元に戻します。このボタンをクリックするのと、Ctrl を押しながら、項目に付いた目のアイコンをクリックするのは同じ動作になります。注意： 選択した操作を元に戻すと、その後の操作に影響したり、意図しない結果が生じる場合があります。 |
| **選択したコマンドをやり直す** | 選択した操作をやり直します。このボタンをクリックするのと、Ctrl を押しながら、項目の赤い X の付いた目のアイコンをクリックするのは同じ動作になります。 |

| | |
|---|---|
| **元に戻したコマンドのクリア** | 選択して元に戻したすべての操作を、元に戻す / やり直しができないコマンドに変換します。この操作の実行を確認するメッセージが表示されます。 |
| **元に戻すことができないコマンドの表示** | 元に戻すことができないコマンドの表示 / 非表示を切り替えます。表示にすると、元に戻すことができないコマンドはグレー表示になります。 |
| **コマンド履歴のクリア** | [ 履歴 ] パレットのすべての項目を、元に戻すことができないコマンドに変換します。この操作の実行を確認するメッセージが表示されます。 |

[ 履歴 ] パレットの詳細については、ページ 71 の「[ 履歴 ] パレットを使用して操作を元に戻す / やり直すには」を参照してください。

## 操作を元に戻すには

[ 編集 ] タブ

- **[ 編集 ]** › **[ 元に戻す ]** を選択します。
  複数の操作を元に戻したい場合は、**[ 編集 ]** › **[ 元に戻す ]** コマンドを繰り返し実行します。

**元に戻す**コマンドでは、複数の操作を実行された順序で元に戻すことができます。操作を選択して元に戻すには、[ 履歴 ] パレットを使用できます。

操作を元に戻すことができない場合、**[ 元に戻す ]** コマンドは使用できません。

[ 標準 ] ツールバーの **[ 元に戻す ]** ボタン をクリックするか、Ctrl + Z を押すことによっても、操作を元に戻すことができます。

## 操作をやり直すには

[ 編集 ] タブ

- **[ 編集 ]** › **[ やり直し ]** を選択します。

**[ やり直し ]** コマンドでは、複数の操作を元に戻された順序でやり直すことができます。操作を選択してやり直すには、[ 履歴 ] パレットを使用できます。

元に戻した操作だけがやり直すことができます。

[ 標準 ] ツールバーの **[ やり直す ]** ボタン をクリックするか、Ctrl + Alt + Z を押すことによって、操作をやり直すことができます。

## 画像を前回保存した状態に戻すには

［編集］タブ

・［ファイル］›［保存されている状態に戻す］をクリックします。

## ［履歴］パレットを使用して操作を元に戻す / やり直すには

［編集］タブ

・［履歴］パレットで操作を選択し、次のいずれかの操作を行います。

| 目的 | 操作 |
|---|---|
| 操作を元に戻します。 | 選択した操作の［元に戻す / やり直す］ボタン をクリックするか、［ここまで元に戻す］ボタン をクリックします。元に戻された操作には、白い四角 が付きます。 |
| 元に戻した操作をやり直す | 選択した操作の［元に戻す / やり直す］ボタンをクリックするか、［ここまでやり直す］ボタン をクリックします。選択した操作と、その操作の前に実行したすべての操作がやり直され、四角いアイコンが表示されなくなります。クリックした操作の前に選択して元に戻した操作（グレーの X の表示）は、やり直せません。これらの操作は、［選択したコマンドをやり直す］コマンドでのみやり直すことができます。 |
| 操作を選択して元に戻す | Ctrl キーを押したまま、選択した操作の［元に戻す / やり直す］ボタンをクリックするか、［選択したコマンドを元に戻す］ボタン をクリックします。選択して元に戻した操作には、グレーの X が付きます。 |
| 選択して元に戻した操作をやり直す | Ctrl キーを押したまま、選択した操作の［元に戻す / やり直す］ボタンをクリックするか、［選択したコマンドをやり直す］ボタン をクリックします。 |

## 元に戻す設定を行うには

［編集］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［全般の設定］を選択します。

2 左ペインから、［元に戻す］をクリックします。

3 ［編集履歴機能を使用する］チェック ボックスがチェックされていることを確認します。

**注意：** 現在開いている画像に対する操作を元に戻す場合は、このチェック ボックスをチェックする必要があります。このチェック ボックスをチェックしないで、[環境設定] ダイアログ ボックスで [OK] をクリックすると、開いている画像に対する操作を元に戻すことができなくなります。

4 次のいずれかのチェック ボックスをチェックします。

- **[画像ごとの履歴情報が使うディスク使用量を n MB に制限する]** – コントロールに値を入力 / 設定して、元に戻す / やり直す操作に使用できるハード ディスク領域の量を指定できます。必要な格納領域は、現在の画像サイズと、実行している操作によって異なります。ディスクの空き容量が大きい場合、このオプションをチェックする必要はありません。
- **[画像ごとの履歴段階数を n 段階に制限する]** – 既定値の 250 段階を変更できます。ディスクの空き容量が 500 MB 未満の場合は、コントロール内の値を減らしてください。
- **[高速やり直しを有効にする]** – [やり直し] コマンドを最適な速度で実行するように設定できます。[元に戻す] コマンドの実行速度を速くするには、このオプションをチェックしないでください。

5 **[履歴パレットで元に戻すことができないステップ数]** コントロールに値を入力 / 設定します。

この値は、元に戻す / やり直すことができないステップ数に達してから保持される元に戻すことができないステップ数（元に戻すまたはやり直すことができないステップ数）を指定します。既定値は 10 です。

元に戻すことができないステップは、元に戻したり、やり直したりできません。ただし、現在の画像や他の開いている画像に再適用したり、クイックスクリプトや PspScript ファイルに保存したり、クリップボードにコピーすることはできます。

## コマンドの繰り返し

[繰り返し] コマンドを使用すると、前に適用した効果や補正を同じダイアログ ボックスに再度アクセスせずに繰り返すことができます。

最後に実行したコマンドは、常に [編集] メニューに表示されます。最後に実行したコマンドを繰り返すことができない場合は、[繰り返し] コマンドも使用できません。

### コマンドを繰り返すには

[編集] タブ

- **[編集]** } **[繰り返し]** を選択します。

スクリプトを記録してそれぞれの画像に実行することで、複数のコマンドを繰り返すことができます。ユーザー定義スクリプトの使用方法については、ページ 541 の「スクリプトの基本」を参照してください。

Shift キーを押したままツールバー ボタンまたはメニュー項目を選択することで、コマンドを繰り返すこともできます。最後に使用した設定が繰り返しコマンドで適用されます。

## 画像を削除する

オーガナイザー パレットを使って画像を削除することができます。

### 画像を削除するには

［編集］タブ

- オーガナイザー パレットでサムネイルを右クリックして、コンテキスト メニューから［**削除**］を選択します。

## PaintShop Pro が対応しているファイル

PaintShop Pro は、次の表に示したファイル形式をサポートします。フォーマットの後のアスタリスク (*) は、ファイル フォーマットが 32 ビット バージョンのアプリケーションのみでサポートされていることを表します。

| 形式 | 説明 | サポート |
|---|---|---|
| 3FR | Hasselblad RAW | 読み取り専用 |
| AI | Adobe Illustrator | 読み取り / 書き込み |
| ARW | Sony RAW | 読み取り専用 |
| BMP | Windows ビットマップ | 読み取り / 書き込み |
| CAL | CALS ラスタ | 読み取り / 書き込み |
| CGM | Computer Graphics Metafile | 読み取り専用 |
| CLP | Windows クリップボード | 読み取り / 書き込み |
| CR2 | Canon RAW | 読み取り専用 |
| CRW | Canon RAW | 読み取り専用 |
| CT | PaintShop Pro グラフィックス | 読み取り / 書き込み |
| CUR | Windows カーソル | 読み取り専用 |
| CUT | Dr. Halo | 読み取り / 書き込み |
| DCR | Kodak RAW | 読み取り専用 |
| DCX | Zsoft Multipage Paintbrush | 読み取り専用 |
| DIB | Windows DIB | 読み取り / 書き込み |
| DNG | Adobe デジタル ネガティブ | 読み取り専用 |
| DRW* | Micrografx Draw | 読み取り専用 |
| EMF | Windows エンハンスト メタファイル | 読み取り / 書き込み |

| | | |
|---|---|---|
| EPS | Encapsulated PostScript | 読み取り / 書き込み |
| ERF | Epson RAW | 読み取り専用 |
| GEM | Ventura/GEM ドローイング | 読み取り専用 |
| GIF | Compuserve Graphics Interchange | 読み取り / 書き込み |
| HDP | HD Photo フォーマット | 読み取り / 書き込み |
| HPGL*、HGL*、HPG* | HP Graphics Language | 読み取り専用 |
| IFF | Amiga | 読み取り / 書き込み |
| IMG | GEM Paint | 読み取り / 書き込み |
| J2C | JPEG 2000 | 読み取り / 書き込み |
| J2K | JPEG 2000 | 読み取り / 書き込み |
| JIF | JPEG | 読み取り / 書き込み |
| JP2 | JPEG 2000 | 読み取り / 書き込み |
| JPG | JPEG  JFIF 準拠 | 読み取り / 書き込み |
| JPS | ステレオ JPEG | 読み取り専用 |
| K25 | Kodak デジタル カメラ ファイル | 読み取り専用 |
| KDC | Kodak デジタル カメラ ファイル | 読み取り専用 |
| LBM | Deluxe Paint | 読み取り / 書き込み |
| MAC | MacPaint | 読み取り / 書き込み |
| MEF | RAW フォーマット | 読み取り専用 |
| MOS | Leaf RAW 画像 | 読み取り専用 |
| MPO | Multiple Picture Object | 読み取り / 書き込み |
| MRW | Minolta RAW | 読み取り専用 |
| MSP | Microsoft Paint | 読み取り / 書き込み |
| NEF | Nikon RAW | 読み取り専用 |
| NRW | Nikon RAW | 読み取り専用 |
| ORF | Olympus RAW | 読み取り専用 |
| PBM | ポータブル ビットマップ | 読み取り / 書き込み |
| PCD* | Kodak Photo CD | 読み取り専用 |
| PCT (PICT) | Macintosh PICT | 読み取り / 書き込み |
| PCX | Zsoft Paintbrush | 読み取り / 書き込み |
| PDF | Adobe Portable Document File | 読み取り専用 |
| PEF | Pentax RAW | 読み取り専用 |
| PGM | ポータブル グレイマップ | 読み取り / 書き込み |

| | | |
|---|---|---|
| PIC (Lotus) | Lotus PIC | 読み取り専用 |
| PIC (PC Paint) | PC Paint | 読み取り / 書き込み |
| PNG | ポータブルネットワーク グラフィックス | 読み取り / 書き込み |
| PNS | ステレオ PNG | 読み取り専用 |
| PPM | ポータブル ピクセルマップ | 読み取り / 書き込み |
| PS | ポストスクリプト | 読み取り専用 |
| PSD | Photoshop | 読み取り / 書き込み |
| PspImage | PaintShop Pro 画像 | 読み取り / 書き込み |
| PSP | Animation Shop | 読み取り |
| RAF | Fuji RAW | 読み取り専用 |
| RAS | Sun ラスタ イメージ | 読み取り / 書き込み |
| RAW | RAW グラフィック ファイル フォーマット | 読み取り / 書き込み |
| RIFF | Corel Painter | 読み取り / 書き込み |
| RLE | Windows/CompuServe RLE | 読み取り / 書き込み |
| RW2 | LUMIX RAW | 読み取り専用 |
| SCT | SciTex Continous Tone | 読み取り / 書き込み |
| SR2 | Sony RAW | 読み取り専用 |
| SRF | Sony RAW | 読み取り専用 |
| SVG、SVGZ | Scalable Vector Graphics | 読み取り専用 |
| TGA | Truevision Targa | 読み取り / 書き込み |
| TIF | タグ付きイメージファイル形式 | 読み取り / 書き込み |
| UFO | Ulead オブジェクト用ファイル | 読み取り専用 |
| WBM、WBMP | ワイヤレスビットマップ | 読み取り / 書き込み |
| WDP | Windows Media | 読み取り専用 |
| WEBP | WebP 画像 | 読み取り / 書き込み |
| WMF | Windows メタファイル | 読み取り / 書き込み |
| WPG* | WordPerfect Bitmap/Vector | 読み取り / 書き込み |
| X3F | Sigma RAW | 読み取り専用 |

サポートされているカメラ モデルとその RAW ファイル形式の最新リストについては、www.paintshoppro.com/en/products/paintshop-pro/standard/#tech-specs にアクセスしてください。



# 写真のレビュー、整理、検索

［管理］タブ では、写真編集ワークフローのプレビュー、整理、合理化を行うことができる写真管理機能にアクセスできます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- ［管理］タブの使用
- フォルダーで写真を検索する
- コンピュータから画像を検索する
- 保存した検索を使用する
- 画像にキーワード タグを追加する
- タグ別に写真を表示する
- カレンダーを使用して画像を検索する
- ［マップ モード］を使用した画像の GPS 情報の表示、追加、編集
- ［管理］タブでサムネイルを使用する
- 編集を取得して複数の写真に適用する
- 写真情報を表示および編集する
- クイック レビューを使用して写真をレビューする
- トレイを使用する

## ［管理］タブの使用

［管理］タブをクリックすると、次の 4 つのコンポーネントが表示されます。ナビゲーション パレット、プレビュー領域、オーガナイザー パレット、および情報パレット。これらのパレットの詳細については、ページ 16 の「［管理］タブ」を参照してください。

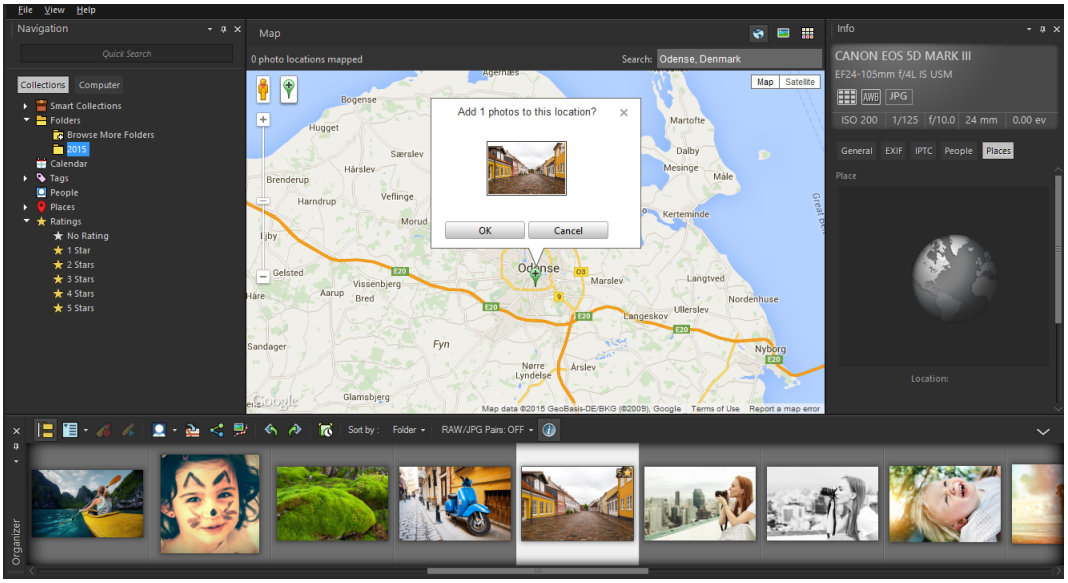



*プレビュー モード*

必要に応じて、[ **管理** ] では、プレビュー モード、サムネイル モード、またはマップ モードを選択し、各パレットのサイズ変更、移動、または非表示にして、表示やファイル設定を選択してカスタマイズできます。詳細については、ページ 514 の「[ 管理 ] タブの環境設定の設定」を参照してください。




*サムネイル モード*



*マップ モード*

## プレビュー モード、サムネイル モード、マップ モードを切り替えるには

［管理］タブ

- 右上隅にある次のボタンのいずれかをクリックします。
  - ［**プレビュー モード**］ – 1 つの画像を大きなプレビュー領域で表示します
  - ［**サムネイル モード**］ – プレビュー領域のオーガナイザー パレットのコンテンツを拡張およびロックします
  - ［**マップ モード**］ – 写真を特定の場所に合わせることができるマップを表示します

  写真の地理的なタグ付けの詳細については、ページ 88 の「［マップ モード］を使用した画像の GPS 情報の表示、追加、編集」を参照してください。

## ［管理］タブ パレットのサイズを変更するには

［管理］タブ

1 ポインターの形が 2 方向矢印に変わるまで、サイズを変更するパレットのエッジにポインターを置きます。
2 ドラッグして、パネルを拡大 / 縮小します。

［管理］タブをカスタマイズすると、プログラムは最後のレイアウト設定を記憶し、次回のセッション用に自動的に保存します。

## ナビゲーション パレットと情報パレットを表示 / 非表示にするには

［管理］タブ

- オーガナイザー パレットで、オーガナイザー ツールバーの以下のいずれかのボタンをクリックします。
  - ［**ナビゲーションを表示 / 非表示**］ – ナビゲーション パレットの表示 / 非表示を切り替えます。
  - ［**画像情報**］ – 情報パレットの表示 / 非表示を切り替えます。

オーガナイザー パレット（またはいずれかのパレット）を最小化するには、パレット タイトル バーの［**自動的に隠す**］ボタン をクリックすれば便利です。詳細については、ページ 29 の「ツールバーやパレットをロールアップするには」を参照してください。

# フォルダーで写真を検索する

ナビゲーション パレットの［コレクション］タブと［コンピューター］タブを使用して、コンピューターから写真を検索します。

- ［**コレクション**］タブは仮想または実際のフォルダーのライブラリです。［コレクション］ページからアクセスされるファイルがカタログにインポートされるので 必

要な写真や画像を簡単に検索できます（索引のタイプ）。つまり、画像の検索や並べ替えの場合に、タグ、キャプション、評価などのファイル管理機能を最大限に活用できます。[ コレクション ] ページからいつでもフォルダーの追加や削除ができます。

- **[ コンピューター ]** タブは、ハードドライブとデスクトップのすべてのフォルダーを一覧表示します。[ コンピューター ] タブからアクセスするファイルはカタログにインポートされないので、タグ、キャプション、評価などのファイル管理機能を使用して検索または並べ替えできません。[ コンピューター ] タブを使用する理由カタログをインポートしない場所からファイルへアクセスしたり、現在インポートする時間がない場合に便利な方法です。例えば、めったに使用しない多数のファイルがあるフォルダーへアクセスする場合や一時フォルダーのファイルへアクセスする場合。

ナビゲーション パレットのフォルダーを選択すると、フォルダー内の写真がオーガナイザー パレットにサムネイルとして表示されます。

詳細については、ページ 43 の「PaintShop Pro に写真を取り込む」を参照してください。

カタログ化処理から除外するフォーマットとフォルダーを指定できます。詳細については、ページ 514 の「[ 管理 ] タブの環境設定の設定」を参照してください。

## フォルダー内の写真を表示するには

[ 管理 ] タブ

1 ナビゲーション パレットで、以下のいずれかのタブをクリックします。
   - **コレクション** – カタログ化されたフォルダーのカスタム リストと仮想コレクションのリストを表示します。
   - **コンピューター** – コンピューター内のすべてのフォルダーと装置のリストを表示します。
2 フォルダーをダブルクリックして含んでいるサブフォルダーを表示します。
3 表示する写真を含んでいるフォルダーをクリックします。
   選択したフォルダー内のサポートされている写真ファイルすべてのサムネイルが、オーガナイザー パレットに表示されます。



また、フォルダーのサブフォルダーのリストは、その名前の隣のマイナス記号をクリックして非表示にすることもできます。

## コレクション ページにフォルダーを追加するには

[ 管理 ] タブ

1 ナビゲーション パレットで、**[ コレクション ]** タブをクリックします。

2 フォルダー リストで、[ **別のフォルダーを参照** ] ボタン  をクリックします。
[ フォルダーの参照 ] ダイアログ ボックスが表示されます。
3 追加する画像が含まれたフォルダーに移動して、[OK] をクリックします。
**注意：** 選択したフォルダー内のすべてのサブフォルダーがカタログ化されるので、フォルダーを慎重に選択します。コンピューターにプロファイル フォルダーやルート フォルダーを追加しないことをお勧めします。必要でない多数のカタログ化が行われます。
そのフォルダーがフォルダーのリストに追加されます。


さらに、[ フォルダーの参照 ] ダイアログ ボックスで [ **新しいフォルダーの作成** ] ボタンをクリックして、コンピューター内に新しいフォルダーを作成します。

## [ コレクション ] ページからフォルダーを削除するには

[ 管理 ] タブ

1 ナビゲーション パレットで、[ **コレクション** ] タブをクリックします。
2 フォルダー リストで、削除するフォルダーを右クリックします。
3 [ **リストから除去** ] を選択します。
フォルダー内の画像はそれらのファイル管理データ（タグ、評価、キャプション）を維持しますが、[ コレクション ] ページからフォルダーを除去するとカタログからフォルダーが除去され、それらのデータで画像を検索できなくなります。

## カタログ化されたすべての画像を表示するには

[ 管理 ] タブ

1 ナビゲーション パレットで、[ **コレクション** ] タブをクリックします。
2 スマート コレクション リストで、[ **すべての画像** ] ボタン  をクリックします。

# コンピュータから画像を検索する

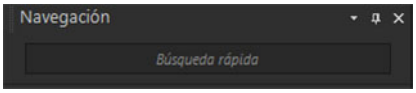
ナビゲーション パレットから写真を移動して Corel PaintShop Pro に取り込む場合は、自動的にカタログ化されます。カタログ化された画像は、[ 検索 ] ボックスから簡単に速く検索することができます（リアルタイム フィルタリング）。単純なテキストベースの検索、高度な検索オプションを使用して、またはカレンダーを使用して特定の日付や日付の範囲に関連付けられた画像を検索することができます。

詳細検索を実行した場合は、スマート コレクションとして検索ルールと結果を保存することができます。

## 画像をすばやく検索するには

［管理］タブ

・ ナビゲーション パレットで、［検索］ボックスに検索用語を入力します。




オーガナイザー パレットに検索結果が表示されます。

**注意：** 検索する文字列には、ファイル名（拡張子を含む）、画像が保存されているフォルダーの名前（ドライブ文字を含む）、タグ、キャプションのテキスト、または画像のメタデータ（EXIF データまたは IPTC データ）を使用できます。

画像に割り当てることができるタグの詳細については、ページ 85 の「画像にキーワード タグを追加する」を参照してください。キャプションのテキストと画像のメタデータの詳細については、ページ 97 の「写真情報を表示および編集する」を参照してください。

## 高度な検索機能を使用するには

［管理］タブ

1 ナビゲーション パレットで、**［コレクション］**タブをクリックします。

2 **［スマート コレクション］**をダブルクリックしてリストを開き、**［スマート コレクションの追加］**をクリックします。

［スマート コレクション］ダイアログ ボックスが表示されます。

3 ［一致する画像の検索］ドロップリストで、以下のいずれかのオプションを選択します。

・**［すべて］**– 指定したすべての規則に一致する画像を検索します

・**［不特定］** – 指定した規則のいずれかに一致する画像を検索します

4 左側の最初のドロップリストで、次の検索オプションを選択します。

5 次のドロップリストから、オプションを選択して、さらに検索を絞り込みます。

ドロップリストに表示されるオプションは、前のドロップリストで選択した検索オプションによって異なります。

6 テキスト フィールドに、検索用語を入力するか選択します。

**注意：** 入力する検索用語は、検索規則の最初のドロップリストで選択した検索オプションと対応している必要があります。例えば、**［画像の日付］**を選択した場合は、表示された年、月、および日を変更するか、下向きの矢印ボタンを押して、表示されたカレンダーの日付をクリックします。**［評価］**を選択した場合、以前に画像に割り当てた評価と一致する星の数をクリックします。

7 **［プレビュー］**をクリックします。

オーガナイザー パレットに検索結果が表示されます。

| 目的 | |
|---|---|
| 検索ルールを追加する | ダイアログ ボックスの右上隅にある［**規則の追加**］ボタン  をクリックします。 |
| 最後の検索ルールを削除する | ［**ルールを削除**］ボタン  をクリックします。 |
| 検索内容をスマート コレクションとして保存する | ［スマート コレクション］ダイアログ ボックスの［**保存**］をクリックします。［スマート コレクションとして保存］ダイアログ ボックスで名前を入力して［**保存**］をクリックします。コレクションが［スマート コレクション］リストに表示されます。 |

# 保存した検索を使用する

スマート コレクションとして検索条件のカスタム セットを保存すると、［コレクション］タブでこの検索条件をクリックするだけで、もう一度この検索を実行できます。また、保存した検索の変更、名前の変更、削除を行うこともできます。

## 保存した検索を実行するには

［管理］タブ

1 ナビゲーション パレットで、［**コレクション**］タブをクリックします。
2 ［**スマート コレクション**］をダブルクリックしてリストを開きます。
3 検索に使用するスマート コレクションをクリックします。

## 保存した検索を編集するには

［管理］タブ

1 ナビゲーション パレットで、［**コレクション**］タブをクリックします。
2 ［**スマート コレクション**］をダブルクリックしてリストを開きます。
3 スマート コレクションを右クリックし、［**編集**］を選択します。
   ［スマート コレクション］ダイアログ ボックスに検索条件が表示されます。
4 検索パラメーターを変更し、［**プレビュー**］をクリックします。
   オーガナイザー パレットに検索結果が表示されます。
5 ［**保存**］をクリックします。
   テキスト フィールドに検索名が強調表示された状態で、［スマート コレクションとして保存］ダイアログ ボックスが表示されます。
6 ［**保存**］をクリックします。
   以前の検索が上書きされます。

以前の検索に対する上書きを回避するには、テキスト フィールドに、編集した検索の新しい名前を入力し、[ **保存** ] をクリックします。

## 保存した検索の名前を変更するには

[ 管理 ] タブ

1 ナビゲーション パレットで、[ **コレクション** ] タブをクリックします。
2 [ **スマート コレクション** ] をダブルクリックしてリストを開きます。
3 スマート コレクションを右クリックし、[ **名前の変更** ] を選択します。
検索名が強調表示された状態で、[ スマート コレクション名を変更 ] ダイアログ ボックスが表示されます。
4 新しい名前を入力して、[ **保存** ] をクリックします。

## 保存した検索を削除するには

[ 管理 ] タブ

1 ナビゲーション パレットで、[ **コレクション** ] タブをクリックします。
2 [ **スマート コレクション** ] をダブルクリックしてリストを開きます。
3 スマート コレクションを右クリックし、[ **削除** ] を選択します。

# 画像にキーワード タグを追加する

キーワード タグを使用すると、説明的で自然な言語の条件を画像に割り当てることができます。「家族」、「子供」、「誕生日」などのタグを作成してリストから目的のタグをクリックするだけでタグに関連する写真のサムネイルをすばやく表示して、特定の写真を簡単に特定できるようにします。作成したタグはタグ カタログに保存され、[ ナビゲーション ] パレットからアクセスできます。画像にはタグをいくつでも作成して割り当てることができます。

## タグ カタログにキーワード タグを追加するには

[ 管理 ] タブ

1 ナビゲーション パレットで、[ **コレクション** ] タブをクリックします。
2 [ **タグ** ] をダブルクリックしてリストを開きます。
3 [ タグ ] リストで、[ **タグを追加** ] ボタン をクリックします。
[ タグを追加 ] ダイアログ ボックスが表示されます。
4 タグのテキストを入力して [OK] をクリックします。
新しいタグが [ タグ ] リストに表示されます。

## タグ カタログからキーワード タグを削除するには

［管理］タブ

1 ナビゲーション パレットで、［**コレクション**］タブをクリックします。
2 ［**タグ**］をダブルクリックしてリストを開きます。
3 タグを右クリックし、［**削除**］を選択します。

## 1 つ以上の画像にキーワード タグを割り当てるには

［管理］タブ

1 ナビゲーション パレットで、［**コレクション**］タブをクリックします。
2 ［**タグ**］をダブルクリックしてリストを開きます。
3 オーガナイザー パレットで、タグを割り当てる画像のサムネイルを選択します。
4 サムネイルを［タグ］リストにドラッグします。

また、情報パレットの全般ページの［**タグ**］ボックスにテキストを入力し、テキスト フィールドの右側の［**タグを追加**］ボタン をクリックすることで、選択したサムネイルに 1 つ以上のタグを割り当てることもできます。

## 1 つ以上の画像からキーワード タグを除去するには

［管理］タブ

1 オーガナイザー パレットで、サムネイルを選択します。
2 情報パレットで、［**全般**］タブをクリックしてタグ情報を表示します。
3 ［**タグ**］ボックスの下に表示されているリストで、削除する 1 つまたは複数のタグをクリックし、タグ名の右側に表示されている［**タグの削除**］ボタン をクリックします。

［情報］パレットが表示されない場合は、［オーガナイザー］ツールバーで［**画像情報**］ボタン をクリックします。

# タグ別に写真を表示する

画像にタグを割り当てたら、タグをクリックするだけで画像を検索できるようになります。

## タグ別に写真を表示するには

［管理］タブ

1 ナビゲーション パレットで、［**コレクション**］タブをクリックします。
2 ［**タグ**］をダブルクリックしてリストを開きます。
3 タグをクリックします。

タグに関連する写真が、オーガナイザー パレットにサムネイルとして表示されます。

ナビゲーション パレットの上部にある［検索］ボックスにタグ名を入力することもできます。

タグ リスト内の［**タグなし**］ボタンをクリックすることで、タグのない写真を表示することもできます。

## カレンダーを使用して画像を検索する

［カレンダーの検索］は撮影された日付に該当する写真を検索します。特定の日付で検索することも、暦月内の日付範囲を選択することもできます。画像の作成日がカレンダー上に強調表示されます。数ヶ月または数年にわたる検索を実行するには、ページ 83 の「高度な検索機能を使用するには」を参照してください。

注意： 写真を編集して保存した場合は、カレンダーの検索では変更日も取得されます。

### カレンダーを使用して画像を検索するには

［管理］タブ

1 ナビゲーション パレットで、［**コレクション**］タブをクリックします。

2 ［**カレンダー**］ボタンをクリックします。

［カレンダーの検索］ダイアログ ボックスが表示されます。赤色で表示されている日付は、その日付に作成された画像を示します。

3 次のいずれかのオプションを選択します。

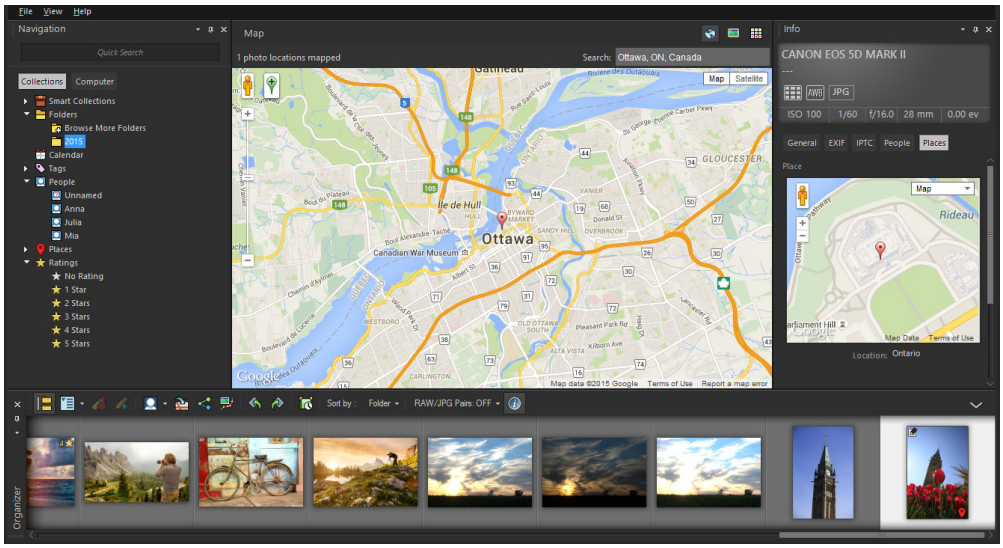
- 今日撮影された写真の場合は、［**今日**］ボタンをクリックします。
- 特定の日付を指定する場合は、［**前の年 / 月**］ボタンと［**次の年 / 月**］ボタンをクリックし、日付を選択します。
- 日付の範囲で検索する場合は、［**前の年**］、［**前の月**］ボタンや［**次の月**］、［**次の年**］ボタンを使用して、年と月を選択し、**Shift** キーを押しながら範囲の最初の日付をクリックしてから、最後の日付をクリックします。
- 連続していない複数の日付で検索する場合は、［**前の年**］、［**前の月**］ボタンや［**次の月**］、［**次の年**］ボタンを使用して年と月を選択し、**Ctrl** キーを押しながら日付をクリックします。

日付または日付の範囲をクリックすると、オーガナイザー パレットに日付検索条件に一致した写真のサムネイルが表示されます。

4 ［**閉じる**］ボタンをクリックして［カレンダーの検索］ダイアログ ボックスを閉じます。

# ［マップ モード］を使用した画像の GPS 情報の表示、追加、編集

インターネットに接続している場合は、**［マップ モード］**で Google マップにアクセスして画像の位置情報（GPS メタデータ）を表示、追加、編集することができます。**［マップ モード］**を開くには、ページ 90 の「マップ モードに切り替えるには」を参照してください。




*［マップ］モードでは、場所情報をインタラクティブ マップ（中央）、［ナビゲーション］パレット（左）、［情報］パレット（右）に表示できます。*

写真が撮影された場所についての情報を追加するには、いくつかの方法があります。

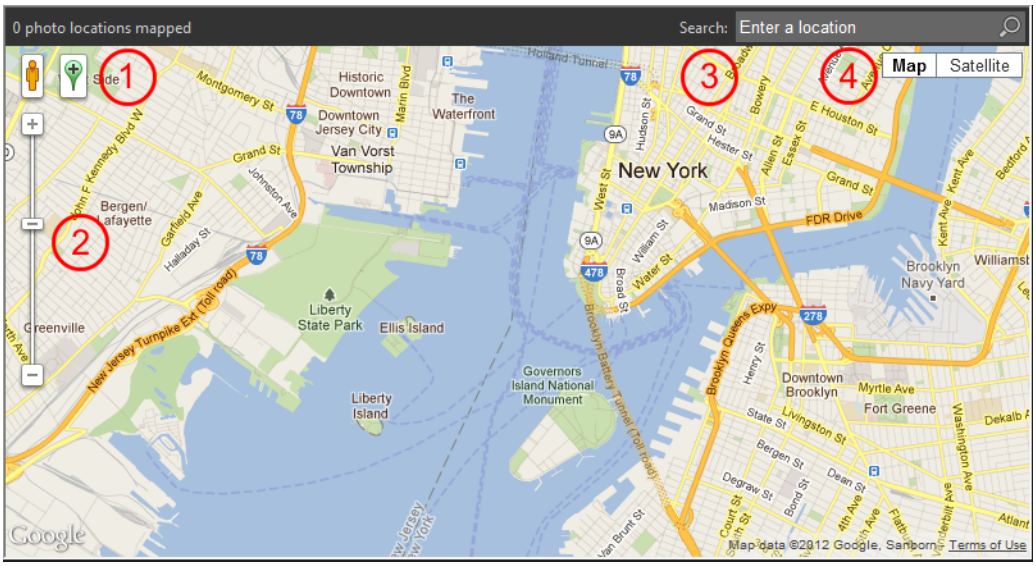
- **［自動］**– カメラやスマートフォンに GPS が搭載されている場合は、撮影した各写真の経度と緯度が自動的に記録され、その情報が写真とともにインポートされます。
- **［手動］**– マップ上で特定の場所を探すか、場所をインタラクティブに選択して、場所情報を［マップ］モードに手動で追加できます。
- **［他の写真から場所情報をコピーする］**– ある写真から場所情報をコピーして、別の写真に貼り付けることができます。これは、スマートフォンを使って写真を取り、場所情報をコピーして、同じ場所で撮影した複数の写真に貼り付ける場合に便利です。
- **［GPS デバイスから］**– ご使用のカメラが場所データを記録しない場合は、独立した GPS デバイスやスマートフォンのアプリを使用してカメラのタイム ゾーンに同期させると、あなたが移動して写真を撮る経度と緯度を追跡することができます。さらに、GPS デバイスのデータを KML ファイルにインポートすることができます。KML は、Google Maps やその他のアプリケーションに表示できる地理データの保存のための標準的なファイル形式です。

## 位置情報を表示する

場所を写真に割り当てると、位置マーカーが［マップ］モードのマップに表示され、タグ付けされた写真のサムネイルに追加されます。場所情報は［ナビゲーション］パレットと［情報］パレットにも表示されます。

- **ナビゲーション パレット** – タグ付けされた写真は［場所］フォルダーの場所によって整理され、国、地域、都市、道路の階層構造に従います。マップに照合できない場所情報を持った写真は、「不明な場所」フォルダーにリストされます。このような写真は、手動による操作や、インポートによる場所データのマッチングによってタグ付けできます。写真はタグ付けされると、場所に対応するフォルダーに移動されます。
- **情報パレット** – 場所情報は［場所］タブに表示されます。マップに位置マーカーを表示できます。また、対応する場所の名前が下の［場所］ボックスにリストされます。情報パレットも編集可能な経度と緯度情報を表示します。

マップ モードは Google Maps と一体化しており、ズームインやズームアウト、Google Street View などのさまざまな表示オプションを提供しています。使用できるオプションの詳細については、Google Maps ヘルプを参照してください。




*マップ モードは、Google Maps のすべての標準的機能を提供しています。1）黄色のペグマンをマップにドラッグして、Street View を有効化する、2）スライダーのドラッグによるズームインとズームアウト、3）場所の検索、4）マップ ビューの選択、を行うことができます。*

また、場所による写真の並べ替えや、場所情報の写真からの削除が行えます。

**プライバシーに関する注意**： 共有サイトは異なる方法で場所情報を無効にします – 一部のサイトでは情報を削除したり、情報を非表示にする（しかし、存在している）場合があります。Corel PaintShop Pro を使用すれば、家庭、学校、職場などの公開したくない情報を含んだ写真をアップロードする前に、場所情報を削除できます。

## マップ モードに切り替えるには

［管理］タブ

・［**管理**］の右上隅にある［**マップ モード**］ボタン をクリックします。

**目的**

| | |
|---|---|
| マップ ビューを選択する | マップ領域の右上隅にある［**地図**］または［**航空写真**］ボタンをクリックして、希望するオプションを選択します。 |
| 拡大 / 縮小表示する | ［**ズーム**］スライダーを上下にドラッグします。ズーム レベルを高くすると、マップが拡大されるとともに、ズーム レベルが低い時に 1 つのマーカーとしてグループ化されていた位置マーカーが表示されます。 |
| Google Street View を使用する | 黄色のペグマン を地図上の位置にドラッグします。Google Street View を終了するには、［**閉じる**］ボタン をクリックします。 |

選択した写真に場所情報がすでに含まれている場合は、マップのズーム レベルが既存のすべての位置マーカーに合うように調整されます。写真が選択されていない場合は、マップは現在のフォルダーに関連付けられたすべての場所を表示します。

写真が 1 枚選択されており、写真に方向情報が含まれている場合は、マップは既定の Google Street View を表示します。

［**管理**］の異なるモードについての詳細は、ページ 77 の「［管理］タブの使用」を参照してください。

マップ上で位置マーカーをクリックすると、その場所で写真にタグ付けされた情報が表示されます。

## 場所情報を手動で追加するには

［管理］タブ

1 ［**管理**］がマップ モードになっていない場合は、［**管理**］の右上隅にある［**マップ モード**］ボタン をクリックします。

2 オーガナイザー パレットで、特定の場所にタグ付けするすべての写真を選択します。

写真が選択されていない場合は、場所タグは現在のフォルダーにあるすべての写真に追加されます。

3 次のいずれかの操作を行います。

・検索ボックスに場所の名前の入力を始めると、表示されるリストから場所を選択します。
・［場所を追加］ボタン をクリックしてから、マップの上を直接クリックして、選択した写真に選んだ場所をタグ付けします。
・［情報］パレットの［場所］タブで、ボックスに経度と緯度を入力します。このオプションは、マップ、サムネイル、プレビューの各モードで使用できます。

位置マーカーがマップに追加され、また、タグ付けされた各写真の右下隅にもマーカーが表示されます。

写真を 21 枚以上選択すると、確認のダイアログ ボックスが表示されます。選択した写真をすべてタグ付けするには、［はい］をクリックします。

## 位置情報をコピーして貼り付けるには

［管理］タブ

1 場所情報のコピー元の写真を選択します。
2 情報パレットで、［場所］タブをクリックし、［コピー］をクリックします。
3 コピーした情報の適用先となる写真を 1 枚または複数枚選択します。
4 情報パレットで、［貼り付け］をクリックします。
［場所］タグが写真に追加されます。

## 場所情報をインポートするには

1 場所情報をインポートする写真を選択します。
2 ［場所情報をインポート］ボタン をクリックします。
3 ［場所情報をインポート］ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションを有効にします。
・GPS トラッカーから場所データをインポートします（KML ファイル）。
GPS トラッカーからデータをインポートする場合は、［インポート］をクリックし、使用する KML ファイルを指定します。タイム ゾーン リストからオプションを選択します。
4 ［追加］をクリックします。

選択した写真に場所情報がすでに含まれている場合は、ダイアログ ボックスが表示され、既存の情報を優先するか、インポートしたデータで置き換えるかを選択するように求められます。
KML データが写真に一致しない場合は、警告が表示されます。
場所情報が RAW ファイルに追加される場合は、情報はアプリケーションにのみ保存され、ファイルは変更されません。

［詳細］タブをクリックすると、選択した場所についてのマップとその他の詳細を表示できます。

## 場所で写真を並べ替えるには

［管理］タブ

1 サムネイル モードで、［オーガナイザー］ツールバーの［**並べ替えの条件**］ドロップリストをクリックします。
2 ［**場所**］並べ替えオプションをクリックします。
選択した写真は、国、地域、都市、道路によって並べ替えれら、一番最近の場所が各グループ内で最初にリストされます。

## 場所の情報を削除するには

［管理］タブ

1 場所のタグを削除する写真を選択します。
2 情報パレットで、［**場所**］タブをクリックし、［**削除**］をクリックします。
選択した写真から場所情報が削除されます。

# ［管理］タブでサムネイルを使用する

［管理］タブでは、サムネイルを使用して写真をプレビューして整理することが簡単に行えます。

写真の表示が大きすぎる場合は、［プレビュー］モードを使用してサムネイルを拡大縮小するか、［クイック レビュー］を使用してフルスクリーン モードで写真を表示します。名前、評価、日付などの条件でサムネイルを並べ替えできます。また、サムネイルを使用して写真を回転したり、ファイルの削除や名前の変更も行えます。

複数画像の撮影では、［自動グループ化］や［RAW/JPG ペア］を使用すると、ブラケット設定や JPEG+RAW ファイル ペアに基づいて、サムネイルをグループ化したり、表示できます。

サムネイルでは、［編集の取得］と［編集の適用］を使用して複数の写真を編集することができます。詳細については、ページ 95 の「編集を取得して複数の写真に適用する」を参照してください。

さらに、RAW ファイルのサムネイルを選択して、ファイルを別の形式へ変換することができます。詳細については、ページ 111 の「RAW 写真を別のファイル形式に変換する」を参照してください。

## ［管理］で画像をプレビュー表示するには

・ オーガナイザー パレットで、サムネイルをクリックします。

プレビュー モードになっていない場合は、アプリケーション ウィンドウの右上隅にある［**プレビュー モード**］ボタン  をクリックします。

プレビュー領域に写真が表示されます。

**目的**

| | |
|---|---|
| キーボードを使用して、プレビュー領域に次の画像や前の画像を表示する | ［**左矢印**］または［**右矢印**］キーを押します。 |
| フルスクリーン モードで画像をプレビューする | ［**表示**］}［**全画面表示**］をクリックするか、サムネイルをダブルクリックして［クイック レビュー］を開きます。詳細については、ページ 99 の「クイック レビューを使用して写真をレビューする」。を参照してください。 |

## サムネイルを拡大または縮小するには

1 If the［管理］タブ がサムネイル モードでない場合、［管理］タブの右上端から［**サムネイル モード**］ボタン  をクリックします。

2 オーガナイザー ツールバーで、［**ズーム**］スライダーを左に移動して縮小するか、右に移動して拡大します。

［管理］タブが［プレビュー］モードになっている場合には、［ズーム］スライダーは使用できません。

## サムネイルを並べ替るには

［管理］タブ

1 オーガナイザー ツールバーで、［**並べ替えの条件**］ドロップリストをクリックします。

2 並べ替えオプションを選択します。

3 次のいずれかのオプションを選択します。

- ［**作成日付 – 一番新しい**］– 写真が撮影された日付に基づいて、一番新しいものから最も古いものの順にサムネイルを並べ替えます
- ［**作成日付 – 一番古い**］– 写真が撮影された日付に基づいて、一番古いものから最も新しいものの順にサムネイルを並べ替えます
- ［**更新日**］– 画像の更新日に基づいてサムネイルを整列します
- ［**フォルダー**］– は フォルダー名に基づいてサムネイルをアルファベット順に整列します
- ［**ファイル名**］– ファイル名（画像の名前）でアルファベット順にサムネイルを整列します
- ［**評価**］– 画像の評価に基づいてサムネイルを整列します。

- ［ファイル形式］ – ファイル名の拡張子（.psp image、.jpg、.tif など）でアルファベット順にサムネイルを並べ替えます
- ［ファイル サイズ］– ファイルのサイズ（KB 単位）が小さい画像から順番にサムネイルを整列します
- ［場所］– 写真に関連付けられた場所によってサムネイルを並べ替えます

## 撮影時刻に基づいてサムネイルをグループ化するには

- オーガナイザー ツールバーで、［自動グループ化］をクリックして、時間間隔を設定します。
  時間間隔内にキャプチャされた写真が集合として表示されます（集合の間に区切りが表示されます）。

## RAW ペアと JPEG ペアの表示方法を制御するには

1 オーガナイザー ツールバーで、［RAW/JPG ペア］ボタンをクリックして、次のオプションのいずれかを選択します。
- ［オン – JPG バージョンを表示］– サムネイルとして JPEG バージョンを表示し、RAW バージョンを非表示にします
- ［オン – RAW バージョンを表示］– サムネイルとして RAW バージョンを表示し、JPEG バージョンを非表示にします
- ［オフ］– RAW と JPEG バージョンの両方のファイルにサムネイルを表示します

RAW/JPG ペア オプションがオンになると、サムネイルが削除される場合は、両方のバージョンのファイルはごみ箱に移されます。

## 複数のサムネイルを選択するには

［管理］タブ

- 次のいずれかの操作を行います。
  - 隣接するサムネイルを選択するには、Shift キーを押しながら、サムネイル順の最初と最後のサムネイルをクリックします。
  - 隣接していないサムネイルを選択するには、Ctrl キーを押しながら選択するサムネイルをクリックします。

## オーガナイザー パレットで 1 つ以上の画像を回転または移動するには

［管理］タブ

1 サムネイルを選択します。

2 オーガナイザー パレットで、以下のいずれかのボタンをクリックします。
- ［右に回転］ – サムネイルを時計回りに 90 度回転します
- ［左に回転］ – サムネイルを反時計回りに 90 度回転します

サムネイルを右クリックして、コンテキスト メニューから［**右に回転**］または［**左に回転**］を選択します。

## ［管理］で写真を削除するには

1 サムネイルを選択して、Delete キーを押します。
［ファイルの削除］ダイアログ ボックスまたは［複数の項目の削除］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**はい**］をクリックすると、画像はごみ箱に移動します。

サムネイルを選択し、選択したサムネイルを右クリックして、コンテキスト メニューの［**削除**］をクリックします。

## ［管理］タブ内のファイルの名前を変更する

1 名前を変更するファイルのサムネイルを右クリックし、［**名前の変更**］を選択します。
2 ［名前の変更］ダイアログ ボックスで新しいファイル名前を入力して、[OK] をクリックします。

## 高度な編集用に 1 枚または複数の画像を開くには

［管理］タブ

- 1 つまたは複数のサムネイルを選択し、［**編集**］タブをクリックします。
画像が［編集］タブに表示されます。

選択したサムネイルを右クリックし、コンテキスト メニューの［**写真の編集**］をクリックして［編集］タブ を起動することもできます。

# 編集を取得して複数の写真に適用する

任意の写真で行った変更をコピーして他の写真にそれを適用することができます。例えば、光源補正を複数の写真に適用したり、同じ境界線とサイズ変更オプションを Web サイト用の写真に適用することが簡単にできます。

［**編集**］で写真を編集すると、小さな編集アイコンが写真のサムネイルに表示されます。［**管理**］に戻ると、編集の取得と編集の適用のコマンドを使用して変更を他の写真へコピーすることができます。




*サムネイルの左下隅のアイコンは、写真への変更をコピーして他の写真へ適用することができることを表します。*

変更を取得して複数のファイル タイプに適用できますが、RAW ファイルへの変更は他の RAW ファイルだけに適用することができます。写真に適用した変更を元に戻すことができます。

## 編集を取得するには

1 画像を編集したら、変更内容を保存します。
2 [ **オーガナイザー** ] パレットで、編集した写真のサムネイルを選択します。
サムネイルの左上隅に表示される鉛筆アイコンや RAW アイコンは、画像が変更されていることを表しています。
3 オーガナイザ ツールバーにある [ **編集のキャプチャー** ] ボタン をクリックします。

現在のセッションだけの開いているフィルと閉じているファイルの両方の編集を取得できます。プログラムを閉じると、取得されたすべての編集が自動的に削除されます。

選択したサムネイルを右クリックし、[ **編集の取得** ] を選択することによって編集を取得することもできます。

## 取得した編集を適用するには

[ 管理 ] タブ

1 オーガナイザー パレットで、サムネイルを選択します。
2 オーガナイザー ツールバーの [ **編集の適用** ] ボタン をクリックします。
3 [ 一括処理の進行状況 ] ダイアログ ボックスの [OK] をクリックします。
RAW ファイルの場合は、[ カメラ RAW ラボ ] ダイアログ ボックスから保存された設定が適用されます。

プログラムを閉じると、取得されたすべての編集が自動的に削除されます。

選択したサムネイルを右クリックし、[ **編集の適用** ] を選択することによってキャプチャした編集を適用することもできます。

## 編集の適用を元に戻すには

1 オーガナイザー パレットで、サムネイルを選択します。
2 選択したサムネイルを右クリックして、コンテキスト メニューから [ **現在の編集を元に戻す** ] を選択します。

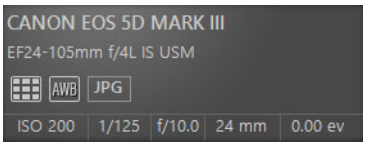
編集した写真のサムネイルを選択し、選択したサムネイルを右クリックして、コンテキスト メニューから [ **全ての編集を元に戻す** ] を選択して複数の写真の編集を元に戻すこともできます。

# 写真情報を表示および編集する

[ 管理 ] タブの情報パネルでは、ファイル名、サイズ、作成日など写真に関する情報や、EXIF と IPTC メタデータを表示、追加、編集できます。写真にタグ、キャプション、星の評価を追加することもできます。写真情報の追加および更新は、写真の整理や検索を容易にします。たとえば、キャプション テキストで検索することができます。

- キーワード タグの追加についての詳細は、ページ 85 の「画像にキーワード タグを追加する」を参照してください。
- 場所タグの追加についての詳細は、ページ 88 の「[ マップ モード ] を使用した画像の GPS 情報の表示、追加、編集」。を参照してください。
- 画像に EXIF 情報を表示する方法については、ページ 413 の「画像にキャプション及び情報を表示する」を参照してください。

情報パレットの上部に、選択した写真で使用されたカメラ設定とレンズを簡単に確認できるカメラ スタイルが表示されます。




**ホワイトバランス シンボル**

| | |
|---|---|
| カスタム | フラッシュ |
| 日光 | 曇り |
| 蛍光灯 | 影 |
| 電球 | 部分測光 |

| ホワイトバランス シンボル |
| --- |
| AWB 自動ホワイトバランス |

| 測光シンボル | |
| --- | --- |
| カスタム測光 | スポット測光 |
| 平均測光 | マルチスポット測光 |
| 中央重点測光 | パターン測光 |

## 情報パレットを表示 / 非表示にするには

［管理］タブ

- オーガナイザー ツールバーで、［**画像情報**］ボタン をクリックします。既定では情報パネルが開きますが、必要な画面領域の広さによって表示／非表示に設定できます。

## 1 つ以上の画像にレートを割り当てるには

［管理］タブ

1 サムネイルを選択します。

2 情報パレットで、星（左が星 1 つで、右に向かって星数が増えます）をクリックし、評価を設定します。たとえば、5 つ星の評価を当てる場合には、右端の星をクリックすればすべての星が選択されます。

| 目的 | |
| --- | --- |
| コンテキスト メニューを使用して評価を割り当てる | 選択したサムネイルを右クリックし、［**評価の設定**］を選択し、割り当てる星の数をクリックします。 |
| キーボードのショートカットを使用して評価を割り当てる | 1 枚または複数のサムネイルを選択し、**Ctrl** + 割り当てる星の数を押します。たとえば、1 つ星を割り当てる場合には、**Ctrl** + **1** を押します。 |

## 画像の評価を削除するには

［管理］タブ

- サムネイルを右クリックして、［**評価の設定**］を選択し、現在画像に割り当てる星数を選択します。たとえば、3 つ星の画像の評価を削除するには、［**評価の設定**］} ＊＊＊（3 つ目の星）を選択します。

## 画像にキャプションを追加するには

［管理］タブ

1 サムネイルを選択します。

2 情報パレットで、［**全般**］タブをクリックして［キャプション］ボックスにテキストを入力します。

## 1 枚または複数の画像からキャプションを削除するには

［管理］タブ

1 同じキャプションを持つサムネイルを選択します。

2 情報パレットで、［**全般**］タブをクリックします。

3 ［**キャプション**］ボックスで、削除するテキストをハイライトします。

4 Delete キーを押します。

## 画像情報の詳細を表示するには

［管理］タブ

- 情報パレットで、[EXIF] タブ または [IPTC] タブをクリックします。
  画像の EXIF データか、IPTC データが表示されます。
  **注意：** エントリ フィールドのある EXIF データ または IPTC データにみを変更することができます。

# クイック レビューを使用して写真をレビューする

クイック レビューを使用すると、画像を全画面モードでレビューすることができます。たとえば、カメラから写真をダウンロードし、クイック レビューを使用してすべての写真をレビューし、不要な写真を削除し、写真を回転し、星評価を適用することができます。

## フルスクリーン モードで画像をプレビューするには

［管理］タブ

1 オーガナイザー パレットで、レビューするフォルダートレイのサムネイルをダブルクリックします。
  クイック レビュー ウィンドウが開きます。

2 次の表にある作業を実行します。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 次の写真を表示する | ［**次の画像**］ボタン をクリックします。 |
| 前の写真を表示する | ［**前の画像**］ボタン をクリックします。 |
| ［**編集**］で写真を開く | ［**写真の編集**］ボタン をクリックします。 |

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 星評価の適用 | 写真の下の星（左が星 1 つで、右に向かって星数が増えます）をクリックし、評価を設定します。 |
| 倍率を変更 | ズーム スライダをドラッグし、[ **ズーム イン** ] または [ **ズーム アウト** ] ボタンをクリックする、または [**100% にズーム**] ボタン または [ **ウィンドウに合わせる** ] ボタン をクリックします。 |
| 写真を削除する | [ **削除** ] ボタン をクリックします。 |
| 写真を回転する | [ **右に回転** ] ボタン または [ **左に回転** ] ボタン をクリックします。 |
| クイック レビューを終了する | [ **終了** ] ボタン をクリックするか、Esc キーを押します。 |

ツールマウス ホイールを使用してズーム レベルを変更することもできます。

# トレイを使用する

トレイを使用すると、さまざまなフォルダーにある画像をまとめることができます。画像は元の場所に残っていますが、トレイで参照され、サムネイルをクリックしてアクセスできます。

ワークフローに応じて、トレイを追加、削除、名前変更できます。たとえば、編集、コラージュ、印刷、電子メール送信などに使用する画像のトレイを作成できます。トレイはオーガナイザー パレットに作成されます。

既定のトレイは、ナビゲーション パレットで現在選択されているフォルダーやコレクションの写真を自動的に表示します。カスタム トレイ（またはマイ トレイ）は自動的に作成される空のトレイです。

## トレイを追加するには

［管理］タブ

1 オーガナイザー パレットのオーガナイザー ツールバーから［**その他のオプション**］ボタンをクリックし、［**トレイの追加**］をクリックします。

2 ［**名前**］フィールドに新しいトレイの名前を入力し、[OK] をクリックします。

## トレイの名前を変更するには

［管理］タブ

1 ［オーガナイザー］パレットで、名前を変更するトレイを選択します。

2 オーガナイザー ツールバーから［**更なるオプション**］ボタン をクリックし、［**トレイ名の変更**］をクリックします。

3 ［**名前**］フィールドにトレイの新しい名前を入力し、[OK] をクリックします。トレイを削除するには、

［管理］タブ

1 オーガナイザー パレットで、削除するトレイを選択します。
**注意：** トレイを削除しても、トレイ内の写真は削除されません。

2 オーガナイザー ツールバーから［**その他のオプション**］ボタン をクリックし、［**トレイの除去**］をクリックします。

既定のトレイ「マイ トレイ」は削除できません。

## トレイに写真を追加するには

［管理］タブ

1 ［オーガナイザー］パレットで、トレイに追加する写真のサムネイルを選択します。

2 選択したサムネイルを右クリックし、［**トレイに追加**］を選択します。
写真がマイ トレイに追加されます。

写真をカスタム トレイに追加するには、写真のサムネイルを選択して、それを［オーガナイザー］パレットのカスタム トレイ タブにドラッグします。

## トレイから写真を削除するには

［管理］タブ

1 オーガナイザー パレットで、トレイをクリックします。
2 削除する写真を選択します。
3 Delete キーを押します。

## トレイの内容をフォルダーに保存するには

1 ナビゲーション パレットで、［**コレクション**］タブをクリックします。
2 ［**別のフォルダーを参照**］をクリックして、希望する場所に移動し、［**新しいフォルダーの作成**］をクリックします。
3 フォルダーの名前を入力して、[OK] をクリックします。
4 オーガナイザー パレットで、トレイのすべての写真を選択します（これには、Ctrl + A を押します）。
5 写真を新しいフォルダーにドラッグします。

# ［調整］の使用



デジタル カメラを使用すると、たくさんの写真を楽しく簡単に撮影できます。しかし、それらの写真のすべてを編集する場合はもちろんのこと、レビューするだけでも面倒な作業になることがあります。［調整］タブを使用すると、このような作業も楽しいものになります。トリミング、傾き補正、色補正、シミの除去や赤目の補正などの基本的な補正を行うことができます。星のレートを適用したり、写真を削除することもできます。数枚の写真を選択して細かな編集作業を行う前に、この簡易編集モードを使用してすばやく写真をピックアップできます。

## ［調整］タブを使用する理由

［調整］タブからは、Corel PaintShop Pro で最もよく使用されるツールや機能にすばやくアクセスできます。正面右にコントロールがあります。

高度な編集モードで作業し、アプリケーションのすべてのツールや機能にアクセスできるようにする場合は、アプリケーション ウィンドウの上部にある［編集］タブをクリックします。［調整］タブ で最後に表示されていた写真が現在の画像として表示されます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- ［調整］タブを表示するには
- ［調整］タブを使用するには
- ［調整］のツールと機能
- 深度情報を使用して範囲を選択する

## ［調整］タブを表示するには

環境設定で［調整］タブ を有効にして表示できます。

### ［調整］タブ を表示するには

1 **［ファイル］**>**［環境設定］**>**［全般の設定］**をクリックします。
2 カテゴリーのリストで**［タブ］**をクリックします。
3 **［タブを表示］**領域で、**［調整］**チェック ボックスをチェックします。
**［調整］**をデフォルトのタブにする場合は、**［調整をデフォルトに設定］**オプションをクリックします。

# ［調整］タブを使用するには

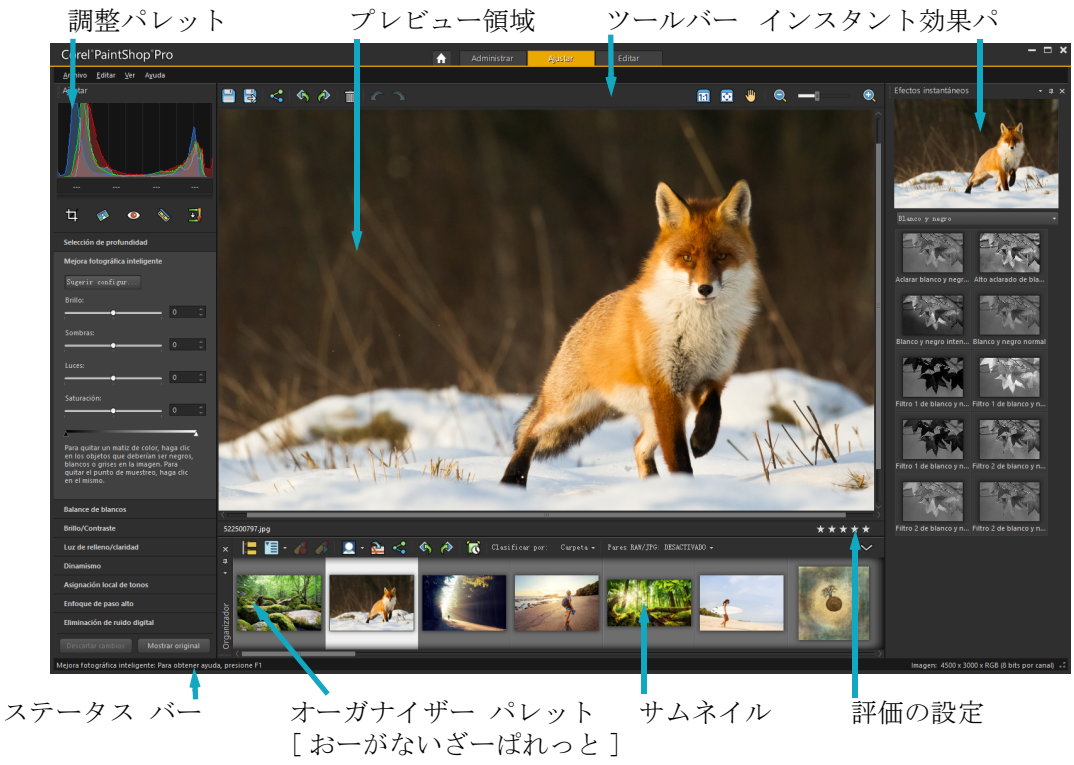
［調整］タブでは、一度に 1 つの写真しか編集できません。変更は、新規ツールや機能をクリックする度に適用されます。変更を元に戻すこともできます。編集をしながら、元の画像をすぐに確認できます。写真の編集が終了した後は、オーガナイザー パレットのサムネイルをクリックして簡単に次の写真を移動することができます。別の写真をクリックする度に保存するように選択したり、指示された場合は自動保存を有効にして自動的に保存するように選択することができます。

## ［調整］で写真を編集または調整するには

- 調整パレットで次のいずれかの操作を行います。
  - ツール をクリックし、コントロールを調整して写真を編集します。変更は、**［適用］**ボタンをクリックするか、別のツールや調整オプションをクリックした場合に適用されます。
  - 使用する調整機能をの名前をクリックします。調整コントロールが表示されます。別の機能をクリックすると変更が適用されます。

## ［調整］の変更を元に戻すには

- 次のいずれかの操作を行います。
  - ツールバーの［**元に戻す**］ボタン  をクリックします。
  - ［調整］ペインの下部の**［リセット］**ボタンをクリックしてすべての変更を元に戻します。




*[ 調整 ] タブに表示された写真*

## オリジナル イメージを表示するには

- **[ 調整 ]** ペインの下部にある **[ オリジナルの表示 ]** ボタンをクリックしたまま保持します。
  ボタンを離すと、編集された画像に戻ります。

## [ 調整 ] のツールと機能

以下の表は、[ 調整 ] タブから使用可能な機能リストと、詳細情報を提供するヘルプのリンクです。

| ツール | 詳細情報を検索する場所 |
|---|---|
| トリミング ツール [ とりみんぐ つーる ] | ページ 118 の「画像をトリミングする」 |
| 傾き補正ツール [ かたむきほせいつーる ] | ページ 124 の「画像の傾きを補正する」 |
| 赤目ツール [ あかめつーる ] | ページ 172 の「ワンタッチ修整ツールを使用して赤目を修整するには」 |
| メークオーバー ツール [ めーくおーばー つーる ] | ページ 174 の「美容補正を適用する」 |

| ツール | 詳細情報を検索する場所 |
| --- | --- |
| クローン ブラシ | ページ 179 の「クローン ブラシまたはオブジェクト除去による傷やオブジェクトの除去」 |
| **調整機能** | |
| 深度の選択 | ページ 106 の「深度情報を使用して範囲を選択する」 |
| スマート修整 [ スマートしゅうせい ] | ページ 127 の「基本的な写真補正を自動的に実行する」 |
| ホワイトバランス | ページ 140 の「ホワイトバランスを調整する」 |
| 明るさ / コントラスト | ページ 142 の「明るさ、コントラスト、明確化を調整する」 |
| フィル ライト / 明確化 [ ふぃるらいとめいかくか ] | ページ 142 の「明るさ、コントラスト、明確化を調整する」 |
| 自然な彩度 [ しぜんなさいど ] | ページ 151 の「色相と彩度を調整する」 |
| ローカルトーンマッピング [ ろーかるとーんまっぴんぐ ] | ページ 142 の「明るさ、コントラスト、明確化を調整する」 |
| 高域シャープネス | ページ 164 の「画像をシャープにする」 |
| デジタル ノイズ除去 | ページ 131 の「デジタル ノイズを取り除く」 |
| **全般コマンドと共有機能** | |
| 保存 | ページ 47 の「イメージを保存する」 |
| 回転 | ページ 116 の「画像を回転する」 |
| 元に戻す / やり直す | ページ 69 の「操作を元に戻したり、やり直したりする」 |
| 削除 | ページ 73 の「画像を削除する」 |
| 表示とズーム | ページ 63 の「ズーム / パン」 |
| 評価の設定 | ページ 98 の「1 つ以上の画像にレートを割り当てるには」 |
| オーガナイザー パレット [ おーがないざーぱれっと ] | ページ 18 の「[ 編集 ] タブ」 |
| インスタント効果パレット [ いんすたんとこうかぱれっと ] | ページ 322 の「インスタント効果パレットから効果を選択するには」 |

## 深度情報を使用して範囲を選択する

深度情報（XDM メタデータ）を取得するカメラをお持ちの場合、[ 調整 ] タブから使用できる **[ 深度選択範囲 ]** 機能を使用して写真の特定領域に調整またはインスタント効果を適用できます。深度は、カメラの特別な深度センサーと写真に写った被写体との距離に基づいて決定されます。



*元の画像（左）に深度の選択を使用して、効果を背景のみに適用（右）。*

## 深度情報に基づいて領域を選択するには

1 ［ **調整** ］タブをクリックします。

2 ［ **オーガナイザー** ］パレットの［ **ナビゲーター** ］を使用して、深度情報を含む画像に移動します。

3 **調整**パレットで［ **深度の選択** ］をクリックします。

4 ［ **選択範囲を有効にする** ］のチェックボックスをオンにして選択範囲のマーキーを表示します。

5 ［ **深度範囲** ］スライダーを使用して、選択範囲の最小値（**近距離**）および最大値（**遠距離**）を指定します。プレビュー領域で選択範囲を確認することができます。

6 選択を微調整するには、［ **サイズ** ］スライダーでブラシのサイズを指定して、次のいずれかの操作を行います。

- ［ **追加** ］をクリックし、プレビュー領域で選択する領域の端をドラッグします。
- ［ **削除** ］をクリックし、プレビュー領域で、選択を解除する領域の上をドラッグします。

選択範囲を反転する場合は、［ **選択範囲を反転する** ］チェック ボックスをオンにします。

# RAW 写真



ほとんどの デジタル一眼レフカメラには、RAW モードで撮影するオプションがあります。RAW モードでは、一般的な JPEG より多くの画像データが記録されます。RAW 画像データは加工されたり圧縮されることがないので、写真のネガのように自分の好みに応じてプリントできます。Corel PaintShop Pro のカメラ RAW ラボは、デジタル暗室としての機能を持っているため、RAW ファイルに個人的なタッチを加えることができます。

RAW 画像を処理した後で、読み取り専用の RAW ファイルとして残したり、JPEG、GIF、または PNG ファイルにエクスポートして編集することができます。また、XMP ファイルを読み取り、変更を保存することもできます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- 対応する RAW ファイル形式
- カメラ RAW ラボを使用する
- 複数の RAW 写真への編集を適用する
- RAW 写真を別のファイル形式に変換する
- XMP ファイルを使用する

## 対応する RAW ファイル形式

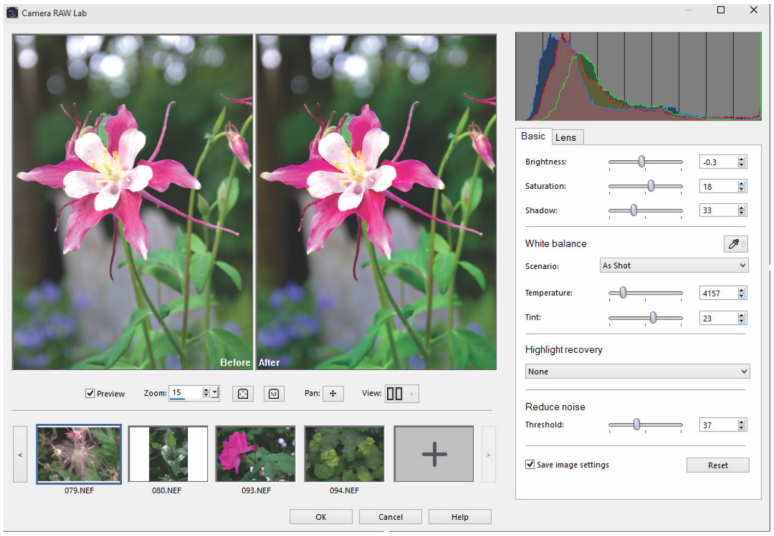
カメラ RAW ラボは、大手カメラ メーカーの一般的な RAW 形式で使用できます。最新のリストは、Corel ナレッジベースでご確認ください。

### サポートされる RAW ファイル形式を見つけるには

- www.paintshoppro.com/en/products/paintshop-pro/standard/#tech-specs にアクセスしてください。

## カメラ RAW ラボを使用する

カメラ RAW ラボでは、さまざまな処理設定を保存して RAW 画像を作成できます。RAW 画像を処理した後で、読み取り専用の RAW ファイルとして残したり、または［編集］タブから、JPEG、GIF、または PNG などの異なるファイル形式で保存することができます。




*カメラ RAW ラボ*

## カメラ RAW ラボを起動するには

- 次のいずれかの操作を行います。
  - [ **管理** ] タブをクリックし、[ **ファイル** ] > [ **開く** ] から RAW 画像ファイルを選択し、[ **開く** ] をクリックします。
  - [ **管理** ] タブをクリックし、RAW 画像のサムネイルを一つまたは複数右クリックし、[**RAW を編集** ] を選択します。
  - [ **編集** ] タブをクリックし、[ **オーガナイザー** ] パレットから画像ウィンドウに RAW 画像サムネイルをドラッグするか、サムネイルをダブルクリックします。

  [ **カメラ RAW ラボ** ] ダイアログ ボックスが画像とともに開きます。

## RAW 写真の設定を調節するには

1 [ **カメラ RAW ラボ** ] ダイアログ ボックスで [ **基本** ] タブをクリックし、次の操作のいずれかを行います。
- 画像全体を素早く調整するには、[ **明るさ** ]、[ **彩度** ]、または [ **シャドウ** ] のスライダーをドラッグします。
- **ホワイトバランス**領域で、[ **シナリオ** ] ドロップリストからプリセットされた照明オプションをクリックして、カラーを調整する他、プレビュー領域をクリックして [ ドロッパー ] ツールでホワイト ポイントを設定します。また、[ **温度** ] および [ **ティント** ] スライダーで調整や微調整が行えます。
- **ハイライト回復**領域で、ドロップリストのオプションをクリックします。ハイライト部回復は、露出過度の画像に特に有効です – 細部が飛んでしまった領域の復元に役立ちます。
- **ノイズ除去**領域では、**しきい値**スライダーを調整してデジタルノイズをスムーズにします。

写真に加えられ変更は、プレビュー領域でプレビューできます。

設定を今後の使用のために保存する場合は、[ **画像設定を保存する** ] チェックボックスを選択します。

[ **リセット** ] をクリックすると、いつでもすべての設定をクリアできます。

2 次のいずれかをクリックします。

- [OK] – 設定を適用し、**カメラ RAW ラボ**を終了します
- [ **キャンセル** ] – 写真の設定を調節せずに**カメラ RAW ラボ**を終了します

3 レンズの問題を修正するには、[ **レンズ** ] タブをクリックします。**レンズ補正** オプションに関する詳細は、ページ 136 の「[ レンズ補正 ] を使用して、ひずみ、色収差、ビネットを修整する」を参照してください。

サムネイルの行で、[ **さらに写真を追加** ] ボタンをクリックすると、**カメラ RAW ラボ**に RAW 写真を追加することができます（最大 30 枚）。

RAW 画像の画像設定は、データベースに保存されます。ファイル名やファイルの場所への変更は、Corel PaintShop Pro で変更が行われた場合のみ、追跡が可能になります。

## 複数の RAW 写真への編集を適用する

写真家は頻繁に多数の写真を整理したり処理する必要があり、特にデジタル一眼レフカメラを使用する場合は、それが言えます。類似した条件で撮影され、類似の処理が必要な写真のバッチをダウンロードする場合があります。Corel PaintShop Pro では、カメラ RAW ラボで 1 枚の写真に行った編集をコピーして、同じ編集を写真のバッチに素早く適用できます。編集内容を複数の写真に適用するやり方については、ページ 95 の「編集を取得して複数の写真に適用する」を参照してください。

## RAW 写真を別のファイル形式に変換する

RAW ファイル形式は読み取り専用であり、RAW ファイルの設定は別のヘッダーとして保存されます。カメラ RAW ラボで調節できるのはこれらの設定です。ただし、[ 編集 ] タブからアクセスできる編集機能を使用するには、RAW ファイルを JPEG、TIFF、またはネイティブ形式の .pspimage などの異なるファイル形式に保存する必要があります。ファイルを素早く変換するには、[RAW を変換] を使用できます。

### RAW ファイルをその他のファイルタイプに変換するには

[ 編集 ] タブ

1 [ オーガナイザー ] パレットで、1 つまたは複数の RAW ファイルのサムネイルを選択します。

2 選択したサムネイルを右クリックして、[**RAW を変換** ] をクリックします。

3 ［一括処理］ダイアログ ボックスで、［**種類**］ドロップリストからファイル形式を選択します。

既定の変換設定を変更する場合は、［**オプション**］をクリックして、設定を調整します。

4 ［**参照**］をクリックして、変換されたファイルが保存されるフォルダーを選択します。

5 ［**開始**］をクリックします。



変換したファイルの名前を変更するには、［**変更**］をクリックして、［**名前の変更オプション**］リストからオプションを選択し、［**追加**］をクリックします。

## XMP ファイルを使用する

XMP ファイルは、RAW ファイルに付属するメタデータ ファイルです。元の RAW ファイルを変更せずに編集を保存できる標準的な方法です。ファイルの編集に別の RAW 画像編集アプリも使用する場合、XMP ファイルを使用すると、異なるアプリ間での作業が簡単にできます。RAW ファイルの XMP メタデータを読み込んだり、保存したり、コピーや貼り付けをしたりすることができます。

### XMP ファイルのメタデータを読み込み、インポートするには

- ［管理］タブをクリックし、RAW 写真のサムネイルを右クリックし、[**RAW メタデータ**] > ［**ファイルからメタデータを読み込む**］を選択します。

### XMP ファイルに変更を保存するには

- ［管理］タブをクリックし、RAW 写真のサムネイルを右クリックし、[**RAW メタデータ**] > ［**メタデータをファイルに保存**］を選択します。

### XMP ファイル間でメタデータをコピーして貼り付けるには

1 ［管理］タブをクリックし、コピーするメタデータを含む RAW 写真のサムネイルを右クリックします。

2 [**RAW メタデータ**] > ［**コピー**］を選択します。

3 メタデータを適用する RAW 写真のサムネイルを指定します。

4 指定したサムネイルを右クリックし、[**RAW メタデータ**] > ［**貼り付け**］を選択します。

# 画像を調整する



Corel PaintShop Pro で写真を表示した時に、不具合を補正したい場合があります。写真によっては、被写体が暗すぎる、というように問題がはっきりしている場合があります。また、写真によっては、改善の必要を感じても、何を修整すればいいのかわからない場合もあります。Corel PaintShop Pro を使用すると、写真の特定の外観の修整、またはプログラムによる基本的な写真調整をすることができます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- 一般的な問題を修整する
- 画像を回転する
- 画像をトリミングする
- 画像の傾きを補正する
- 写真の遠近のひずみを補正する
- 基本的な写真補正を自動的に実行する
- 画像を明るくする
- 画像を暗くする
- パープル フリンジを取り除く
- デジタル ノイズを取り除く
- 色収差を取り除く
- [ レンズ補正 ] を使用して、ひずみ、色収差、ビネットを修整する
- レンズ歪みを補正する
- ホワイトバランスを調整する
- 明るさ、コントラスト、明確化を調整する
- 色相と彩度を調整する
- ノイズを追加 / 除去する
- 被写界深度を制御する
- 画像をぼかす
- 画像をシャープにする
- 画像をソフトにする
- 画像のサイズを変更する

## 一般的な問題を修整する

Corel PaintShop Pro には、写真の一般的な問題をすばやく修整するために役立つコマンドとツールが数多く用意されています。写真を最高の仕上がりにするための出発点と

して、次の表を使用してください。一部の修整コマンドではダイアログ ボックスが開いて、そこからオプションを選択して補正を行うことができます。

写真のトリミングやサイズ変更を考えている場合は、まずその操作を実行し、次に下の表から補正を適用します。

| 問題 | これを［編集］タブから解決する方法 |
|---|---|
| 写真全体の見栄えが悪い。 | 基本的な写真修整を自動的に適用するには、［**調整**］}［**自動修整**］を選択します。微調整を行い、基本的な写真修整を適用するには、［**調整**］}［**スマート修整**］を選択します。 |
| 写真の一部が暗すぎる（露出不足）。 | 写真の暗い領域にクイック調整を適用するには、［**調整**］}［**フィル フラッシュ**］を選択します。または［**調整**］}［**明るさとコントラスト**］}［**フィル ライト / 明確化**］を選択します。調整を全体に適用するには、［**調整**］}［**スマート修整**］を選択します。明るさとコントラストを補正するコマンドにアクセスするには、［**調整**］}［**明るさとコントラスト**］を選択します。特に、［**カーブ**］と［**レベル**］コマンドをお試しください。 |
| 写真の一部が明るすぎる（露出過度）。 | 写真の明るい領域にクイック調整を適用するには、［**調整**］}［**バックライト**］を選択します。調整を全体に適用するには、［**調整**］}［**スマート修整**］を選択します。明るさとコントラストを修整するコマンドにアクセスするには、［**調整**］}［**明るさとコントラスト**］を選択します。特に、［**カーブ**］と［**レベル**］コマンドをお試しください。 |
| 写真の特定の部分が暗すぎる、または明るすぎる。 | 選択ツールを慎重に使用して、写真の露出過度の部分または露出不足の部分だけを選択します。次に、この表で既に説明されている調整のいずれかを適用します。<br>**注意：**［**自動修整**］と［**スマート修整**］コマンドは、選択された領域があったとしても画像全体に適用されます。詳細については、ページ 219 の「選択範囲を使う」を参照してください。 |
| 写真のコントラストが低すぎる、または高すぎる。 | コントラストや他の設定を調整するには、［**調整**］}［**スマート修整**］を選択します。［**調整**］}［**明るさとコントラスト**］}［**明るさ / コントラスト**］を選択します。 |

| 問題 | これを［編集］タブから解決する方法 |
| --- | --- |
| ブラケット撮影されたデジタル写真があり、1 枚に結合したい場合。 | **［ファイル］**›**［HDR］**›**［露出マージ］**を選択します。このコマンドを使用して、2 ～ 9 枚のブラケット写真から抽出した最も良いディテールを 1 枚にまとめることができます。 |
| 室内でフラッシュなしで撮影されたため、写真に色の傾向や不自然な色がある。 | 色の傾向を除去するには、**［調整］**›**［明るさとコントラスト］**›**［カーブ］**を選択します。調整を全体に適用するには、**［調整］**›**［スマート修整］**を選択します。明るさとコントラストの調整を行うさまざまなコマンドにアクセスするには、**［調整］**›**［明るさとコントラスト］**を選択します。 |
| 写真の中にスキントーンが不自然に見える人がいる。 | 写真のトーンバランスを調整するには、**［調整］**›**［ホワイト バランス］**を選択します。 |
| スキャンした写真にスクラッチや裂け目がある。 | ［ツール］ツールバーで、**［スクラッチ除去］**ツール、**［メークオーバー］**ツール、または**［クローン ブラシ］**ツール を選択します。詳細については、ページ 171 の「画像をレタッチして保存する」を参照してください。 |
| 不自然な色の小さな斑点（ノイズ）が、特に拡大表示をしたときに見られる。 | ノイズ補正を自動的に行うには、**［調整］**›**［自動ノイズ除去］**を選択します。ノイズ除去の詳細設定をするには、**［調整］**›**［デジタル ノイズ除去］**を選択します。その他のタイプのノイズを除去するには、**［調整］**›**［ノイズの追加 / 除去］**を選択し、該当するコマンドを選びます。 |
| 写真の端にパープルフリンジやその他の色収差がある。 | パープルフリンジを自動的に除去するには、**［調整］**›**［自動パープルフリンジ修整］**を選択します。色収差の修整の詳細設定をするには、**［調整］**›**［色収差の除去］**を選択します。 |
| 写真の人物が赤目になってしまった。 | 赤目をすばやく除去するには、**［赤目］**ツール を選択します。赤目除去の詳細設定をするには、**［調整］**›**［赤目除去］**を選択します。 |

| 問題 | これを［編集］タブから解決する方法 |
| --- | --- |
| 写真の中に肌にしみがある、歯が汚れている、または肌が異常に白い人がいる。 | ［ツール］ツールバーの［**メークオーバー**］ツール を選択します。［ツール オプション］パレットで、モードを［**シミ修整**］、［**歯ブラシ**］、または［**日焼け**］ に設定します。 |
| 写真が霧またはかすみがかかったように見える。 | 露出不足の画像を修整するには、［**調整**］}［**明るさとコントラスト**］}［**レベル**］を選択します。全体の明確さを上げるには、［**調整**］}［**明るさとコントラスト**］}［**ローカル トーン マッピング**］を選択します。 |
| 写真がシャープに見えない。 | 高域シャープネスを適用するには、［**調整**］}［**シャープネス**］}［**広域シャープネス**］を選択します。他のタイプのシャープネスを適用するには、［**調整**］}［**シャープネス**］を選択し、該当するコマンドを選びます。 |
| 写真の傾きを補正する必要がある。 | ［ツール］ツールバーで、［**傾き補正**］ツール を選択します。詳細については、ページ 171 の「画像をレタッチして保存する」を参照してください。 |
| 写真内の物体の遠近感がおかしく見える。 | ［ツール］ツールバーで、［**遠近補正**］ツール を選択します。詳細については、ページ 171 の「画像をレタッチして保存する」を参照してください。 |
| 写真がレンズ歪みの影響を受けている。 | ［**調整**］}［**樽型ひずみの補正**］、または［**調整**］}［**魚眼型ひずみの補正**］、［**調整**］}［**糸巻形ひずみの補正**］のいずれかを選択します。レンズのひずみの詳細については、ページ 139 の「レンズ歪みを補正する」を参照してください。 |
| スキャンした画像に不要なパターンが現れる。 | ［**調整**］}［**ノイズの追加 / 除去**］}［**モアレの除去**］を選択します。 |
| スキャンした写真が古く色あせて見える。 | ［**調整**］}［**色**］}［**色あせの補正**］を選択します。 |

## 画像を回転する

画像を 90 度回転させ、その方向を横（水平）または縦（垂直）に変えることができます。縦置き方向で撮影した写真にタグを付けるセンサーがカメラに備わっている場合、写真は自動的に正しい方向に回転されます。



*Corel PaintShop Pro で画像を回転できます。*

画像は回転角度を指定することでどのような角度にも回転させることができ、キャンバス上で動的に回転させることもできます。画像内の基準ポイント（水平軸など）に従って画像の傾きを補正するための回転の詳細については、ページ 124 の「画像の傾きを補正する」を参照してください。

また、元の画像データをすべて維持したまま、[ 管理 ] タブから画質を劣化させずに JPEG 画像を回転させることができます。

## 画像を回転するには

[ 編集 ] タブ

- 画像を選択し、次の表にあるタスクを実行します。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 画像を時計回りまたは反時計回りに 90 度回転する | [ **画像** ] > [ **右に回転** ] を選択するか、[ **画像** ] > [ **左に回転** ] を選択します。 |
| 画像を指定の角度で回転する | [ **画像** ] > [ **自由回転** ] を選択します。[ 自由回転 ] ダイアログ ボックスで、[ **右** ] オプションまたは [ **左** ] オプションを選択して回転の方向を設定します。[ **角度** ] グループ ボックスで [ **カスタム** ] オプションを選択し、コントロールに値を入力 / 設定します。 |
| 画像を動的に回転する | [ ツール ] ツールバーで、[ **ピック** ] ツール を選択します。回転ハンドル（回転軸と線で結ばれている四角）をドラッグして、画像を回転します。ポインタを回転ハンドルの上に置くと、ポインタが 2 本の曲がった矢印の形に変わります。 |

標準ツールバーの [ **右に回転** ] または [ **左に回転** ] ボタンをクリックして画像を回転することもできます。

画像を動的に回転する前に、回転の中心を変更したい場合は、Ctrl キーを押したまま、回転の中心点（画像の中心にある円）を新しい位置にドラッグします。

# 画像をトリミングする

画像の不要な部分を削除して、よりしっかりとした構成を作成したり、画像のほかの領域を際立たせることができます。Corel PaintShop Pro を使うと、あらかじめ用意されている 4 × 6 インチまたは 10 × 15 センチのような標準画像サイズにトリミングすることができます。

トリミングすると、画像の保存に必要なハード ディスク容量が減ります。また、余分な色がある領域をトリミングによって除去すると、色補正の結果が向上する場合があります。トリミングと色補正の両方が必要な写真の場合は、まず画像をトリミングしてから、色補正を適用してください。

画像を印刷する前に、特定の印刷サイズにトリミングできます。または、画像内の領域を選択し、画像を選択範囲までトリミングできます。さらに、トリミング領域から新しい画像を作成することもできます。



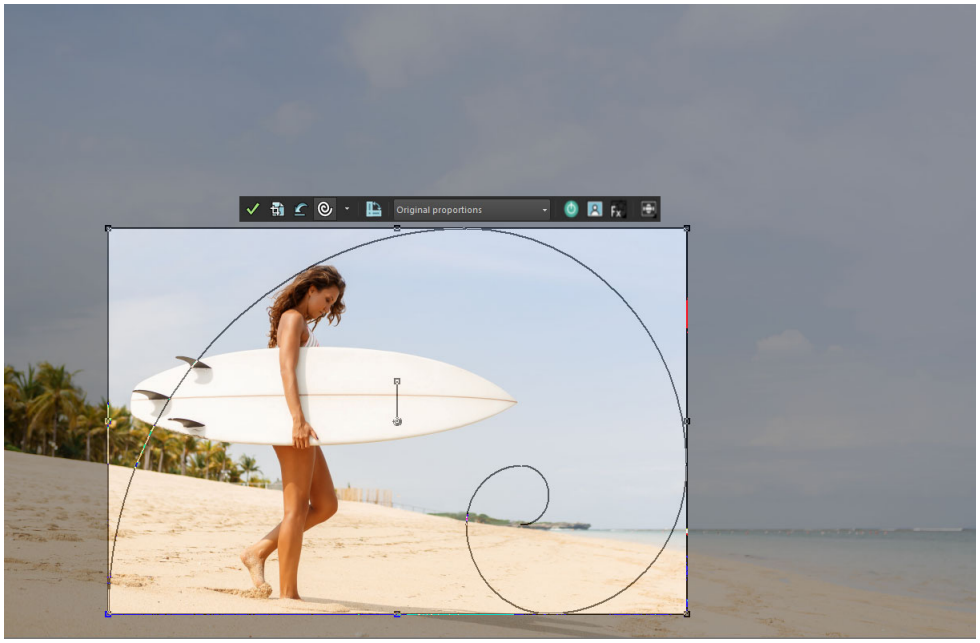

［トリミング］ツールのフロート ツールバー

よりアーティスティックにしたければ、画像をトリミング矩形と相対させて、回転させ、傾き補正や角度を付けたりできます。

不透明（非透過）領域に基づいて画像をトリミングすることもできます。この方法は、画像の端にある透過領域を削除する場合に便利です。単一レイヤーや画像全体の非透過領域を覆うように、トリミング領域を設定することもできます。

### 構図ガイド

トリミングするときの構図をさらに強化するには、構図ガイドを使用します。構成ガイドには、[ 三分割法 ]、[ ゴールデンスパイラル ]、[ 黄金比 ]、[ 対角 ]、[ 三角形 ]、および標準グリッドがあります。




*構成ガイド［ゴールデンスパイラル］を使うことで、メインの焦点と第 2 焦点または負（非焦点）のスペースの間で快適なバランスを見つけることができます。*

### 写真修整のオプション

トリミング フロート ツールバーには、次のような写真修整オプションがあります。

- 自動修整
- インスタント効果（6 つの人気のフィルターが含まれています）
- 被写界深度

すべての写真修整オプションをオフにしたり、適用したいものだけを選ぶこともできます。

**重要！** *トリミング範囲外の画像領域は完全に削除されます。元の写真を残しておくには、［名前を付けて保存］コマンドを使用して、トリミング後の画像を新しいファイル名で保存します。*

## 画像をトリミングするには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、**［トリミング］**ツールを選択します。

既定では、画像にトリミング矩形が表示され、トリミング矩形の外側が陰影になります。

2 いずれかのハンドルまたは端をドラッグして、トリミング領域のサイズを調整します。トリミング矩形の位置を変更するには、矩形内にカーソルを置いてドラッグします。

［トリミング］ツールのフロート ツールバーにある［**設定**］ドロップリスト、または［ツール オプション］パレットにあるドロップリストからオプションを選択すると、あらかじめ用意されているトリミング サイズを使用できます。

構成ガイドを使用する場合は、フロート ツールバーで［**構成ガイド**］ボタン（このボタンはガイドのオンとオフを切り替えます）をクリックし、ドロップリストからガイドを選択します。

3 トリミングの準備が整ったら、［ツール オプション］パレットまたは［トリミング］ツールのフロートパレットの［**適用**］ボタンをクリックします。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| マウス、またはキーボードでトリミングを適用する | トリミング領域の内側でダブルクリックするか、Enter キーを押します。 |
| ［ツール オプション］パレットでトリミング矩形のサイズを設定する | ［**幅**］と［**高さ**］のコントロールに［**ピクセル単位のサイズ**］の値を指定するか、［**幅**］、［**高さ**］、［**単位**］コントロールに［**印刷時のサイズ**］値を指定します。 |
| トリミング領域の現在の縦横比率を保持する | ［ツール オプション］パレットで［**縦横の比率を維持する**］チェック ボックスをチェックします。このオプションは、カスタム定義のトリミング領域にのみ使用できます。 |
| トリミング領域を 90 度回転する | フロート ツールバーにある［**トリミング矩形の回転**］ボタン をクリックします。 |
| 特定の角度でトリミング矩形に応じて画像を回転させる | ［ツール オプション］パレットの［**角度**］コントロールに回転角度を入力します。 |
| トリミング矩形に応じて画像を自由に回転させる | 回転ハンドルの端にある四角形または角の点をドラッグします。この機能は、歪んでスキャンされた写真を傾き補正してトリミングする場合に便利です。 |
| トリミング矩形に応じて画像の回転軸ポイントを移動する | ［ツール オプション］パレットの［**回転**］で **X 軸**と **Y 軸** を指定するか Ctrl キーを押したまま、回転ハンドルの軸ポイント（ハンドルの端にある円形部）を新しい位置にドラッグします。 |
| トリミング矩形の中心に回転軸ポイントを移動する | ［ツール オプション］パレットの［**回転中心**］ボタン をクリックします。 |

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| トリミングの陰影領域を変更する | **[ ファイル ]** › **[ 環境設定 ]** › **[ 全般の設定 ]** のリストから **[ 透明度と陰影 ]** を選択し、**[ 陰影 ]** グループボックスで **[ 色 ]** と **[ 不透明度 ]** の設定を指定します。 |
| 陰影オプションをオフにする | **[ ファイル ]** › **[ 環境設定 ]** › **[ 全般の設定 ]** のリストから **[ 透明度と陰影 ]** を選択し、**[ 陰影 ]** グループボックスで **[ 陰影エリアのトリミングを有効にする ]** チェック ボックスを外します。 |
| [ トリミング ] ツールのフロート ツール バーをオフにする | **[ ファイル ]** › **[ 環境設定 ]** › **[ 全般の設定 ]** を選択し、リストから **[ 透過と陰影 ]** を選択して、**[ 陰影 ]** グループ ボックスの **[ トリミング フロート ツールバーの表示 ]** チェック ボックスのチェックを外します。 |
| ツールを選択したときにトリミング矩形が表示されないようにする | **[ ファイル ]** › **[ 環境設定 ]** › **[ 全般の設定 ]** を選択し、リストから **[ 透過と陰影 ]** を選択して、**[ 陰影 ]** グループ ボックスの **[ トリミング矩形を自動的に表示する ]** チェック ボックスのチェックを外します。 |
| トリミング領域を消去する | [ トリミング ] ツールのフロート ツール バーで **[ クリア ]** ボタン をクリックします。 |

画像のトリミングが終わると、[ ツール オプション ] パレットの [ 幅 ] と [ 高さ ] の値がそれぞれ 0.100 に設定されます。これらの設定は、トリミング後の画像のサイズを反映していません。トリミング後の画像サイズを確認するには、**[ 画像 ]** › **[ 画像情報 ]** を選択します。

回転中に、トリミング領域がイメージの境界線を超えることがあります。元の画像の外側の領域は、現在作業しているレイヤーにより、透過になるか、背景色で塗りつぶされます。この領域を塗り潰したい場合は、[ 自動塗り潰し ] を使うとよいでしょう。詳細については、ページ 185 の「自動塗り潰しを使って画像の領域を消す」を参照してください。

## トリミングの際に、写真の修整オプションを適用するには

1 [ ツール ] ツールバーで、**[ トリミング ]** ツール を選択します。

2 イメージ修整のオプションがオンになっていることを確認します（**[ 写真修整オプション ON/OFF]** ボタンが緑色で表示されている必要があります）。



3 トリミングの前に次の操作を行ってください。

- ［自動修整］をオンにするか、対応するアイコンをクリックします。注意：［自動修整］か［インスタント効果］のどちらかを選択してください。両方適用することはできません。
- 対応するアイコンをクリックして、［インスタント効果］をオンまたオフにします。使いたいインスタント効果を選択するには、アイコンをクリックしたままにしてサムネールを表示し、使いたい効果をクリックします。
- 対応するアイコンをクリックして、［被写界深度］をオンまたオフにします。フォーカスしたい領域を設定するには、アイコンをクリックしたままにしてグリッドを表示させ、フォーカスを維持したい領域をクリックします。

4 その他のトリミング設定をどれでも使用して、イメージ上をドラックし、トリミングする領域を設定することができます。

5 画像をトリミングする準備が完了したら、ツールのフロート ツールバーにある ［適用］ボタン をクリックします。

［写真修整オプション ON/OFF］ボタンをクリックすると、いつでもイメージ修整オプションをオフにすることができます。このオプションがオフになっているときは、赤色で表示されます。



## 印刷用に画像をトリミングするには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［トリミング］ツールを選択します。

2 画像内でドラッグしてトリミング領域を定義します。

3 ［ツール オプション］パレットの［印刷サイズの指定］チェック ボックスを選択します。
**注意：** ［印刷サイズの指定］チェック ボックスを選択している場合、［ピクセル単位のサイズ］または［印刷時のサイズ］いずれかの［高さ］と［幅］のコントロール値を変更すると画像の解像度が変わります。現在の解像度が［単位］ドロップリストの右横に表示されます。

4 ［単位］ドロップリストから、［インチ］または［センチ］を選択します。
**注意：** 印刷用のトリミングでは、［ピクセル］オプションは選択できません。

5 ［高さ］と［幅］の各コントロールに寸法の値を設定 / 入力します。
最終的なトリミング領域が指定どおりにサイズ変更され、必要に応じて画像解像度が増加 / 減少されます。

6 ［ツール オプション］パレットまたは［トリミング］ツールのフロート ツールバーで［適用］ボタンをクリックします。

## 画像内の選択した範囲にトリミングするには

［編集］タブ

1 画像に選択範囲を作成します。

2 ［**画像**］›［**トリミング**］を選択します。

選択範囲はどのような形でも構いません。Corel PaintShop Pro は、選択された不規則な図形の周りにトリミング矩形を配置します。

フロート状態の選択範囲をトリミングすると、トリミングした領域は現在の背景色で塗りつぶされます。

選択範囲のトリミングは、［**トリミング**］ツール を選択し、［ツール オプション］パレットの［**トリミング矩形を次に合わせる**］グループ ボックスで［**現在の選択範囲**］ をクリックして実行することもできます。トリミング領域を調整し、［**適用**］ をクリックします。

## レイヤー / 画像の非透過領域に合わせてトリミングするには

［編集］タブ

1 ［**トリミング**］ツールをクリックします。

2 ［ツール オプション］パレットでクリックして、［**トリミング矩形を次に合わせる**］グループ ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。

- ［**非透過領域**］ – 現在のレイヤーから非透過領域を選択します
- ［**結合した非透過領域**］– すべてのレイヤーから非透過領域を選択します

3 トリミング領域を調整します。

4 ［ツール オプション］パレットまたは［**トリミング**］ツールのフロート ツールバーで［**適用**］ボタンをクリックします。

いずれかのレイヤーに単色（非透過）の背景がある場合は、レイヤー / 画像全体がトリミング領域として選択されます。

非透過領域が矩形でない場合は、トリミング後も透過領域が残ることがあります。

## トリミングして新しい画像を作成するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**トリミング**］ ツールを選択します。

2 画像内でドラッグしてトリミング領域を定義します。

3 ［ツール オプション］パレットか、［**トリミング**］ツールのフロート ツールバーで［**新しい画像としてトリミング**］ボタンをクリックします。

新しい画像が作成されるが、トリミングされた画像は変わらず、現在の画像のままになります。

この機能は、一度に複数の画像をスキャンし、そこから個別の画像を作成する場合に便利です。たとえば、1 回のスキャンで 4 枚の写真をスキャンした場合は、この機能を使用して、各写真を個別の画像ファイルにすばやく分割できます。

## 画像の傾きを補正する

画像に傾き補正バーを合わせて置くと、傾いた画像を簡単にまっすぐにすることができます。Corel PaintShop Pro が画像を回転して、傾き補正バーが画像に対し完璧に水平または垂直になるようにします。この機能は、画像内に水平 / 垂直の対象物（ビルや水平線など）がある場合に、特に便利です。



*［傾き補正］ツールを使用して、画像内に傾き補正バーを配置できます。*

### 画像の傾きを補正するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、**［傾き補正］**ツールを選択します。

両端にハンドルを持った傾き補正バーが画像上に表示されます。

2 傾き補正バーのハンドルをドラッグして、まっすぐにする画像の一部と平行になるように調整します。

3 ［ツール オプション］パレットで、**［モード］**ドロップリストから次のオプションを選択します。

- **自動** – 傾き補正バーの位置に基づいて画像の傾きを自動的に補正します。
- **縦にする** – 傾き補正バーが垂直になるように画像を回転します。
- **横にする** – 傾き補正バーが水平になるように画像を回転します。

4 **［適用］**ボタン をクリックします。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| 単一レイヤーの傾きを補正する | ［**傾き補正**］ツールをクリックする前に、［レイヤー］パレットのレイヤー名をクリックします。 |
| 画像内のすべてのレイヤーの傾きを補正する | ［ツール オプション］パレットの［**すべてのレイヤーを回転**］チェック ボックスをチェックします。 |
| 傾き補正バーに特定の角度を選択する | ［ツール オプション］パレットの［**角度**］コントロールに値を入力 / 設定します。 |
| 傾きを補正した後に画像が矩形になるように角をトリミングする | ［ツール オプション］パレットの［**トリミング**］チェック ボックスをチェックします。 |
| 画像の端の領域を背景色で塗りつぶす | ［ツール オプション］パレットの［**トリミング**］チェック ボックスのチェックを外します。 |

画像をダブルクリックしてコマンドを適用することもできます。

## 写真の遠近のひずみを補正する

縦長または横長の被写体を写真に撮ると、写真に遠近の歪みが発生して、被写体が傾いたり、角度がついたように見える場合があります。カメラと被写体の間に角度がつくと、このひずみが発生します。

［遠近補正］ツールを使用すると、角度が付いた建物の壁面などの遠近のひずみを補正できます。［ピック］ツールを使用して、写真の遠近のひずみをレイヤー全体で修整することもできます。



*［遠近補正］ツールを使用して、建物の角度を変更します。*

## 写真の遠近のひずみを補正するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**遠近補正**］ツール  を選択します。

コーナー ハンドルの付いた四角い枠が画像上に表示されます。

2 ［ツール オプション］パレットで、以下のコントロールの設定を選択します。

- ［**グリッド線**］ – 表示するグリッド線の数を入力 / 設定します。
- ［**トリミング**］– 遠近補正適用後、画像を矩形に再トリミングします。

**注意：** ［**トリミング**］チェック ボックスをチェックすると、矩形の中に入らない画像の領域が削除されます。

3 補正対象となるオブジェクトのコーナーの各ハンドルをドラッグして長方形になるようにします。

4 ［**適用**］ボタン をクリックします。

画像をダブルクリックして、コマンドを適用することもできます。

遠近補正の枠線を元に戻すには、［ツール オプション］パレットの［**キャンセル**］をクリックします。

## 画像レイヤーの遠近のひずみを補正するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、補正するレイヤーを選択します。

2 ［**表示**］}［**グリッド**］を選択して、グリッド線を表示します。

グリッド線は、画像内の線を垂直や水平に修正するために役立ちます。

**注意：** グリッドの設定を調整するには、［**表示**］}［**グリッドとガイドのプロパティ**］を選択した後、ダイアログ ボックスの［**グリッド**］ページのコントロールを使用します。

3 ［ツール］ツールバーで、［**ピック**］ツール を選択します。

レイヤーの周囲に境界ボックスが表示されます。

**注意：** 画像ウィンドウを拡大して、現在のレイヤーのすべてのコーナー ハンドルが表示されるようにすると便利です。画像ウィンドウを拡大するには、ウィンドウの角または端をドラッグします。

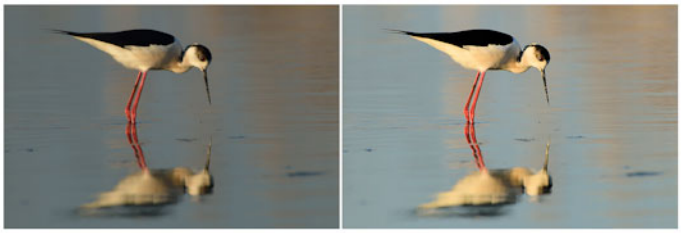
4 Ctrl キーを押しながら、選択したレイヤーのコーナー ハンドルをドラッグします。

ドラッグをやめると、画像が更新されます。画像が正しく見えるまで調整を続けます。

補正することによって画像の一部がキャンバスの外に出てしまう場合は、キャンバスのサイズを拡大して復元します。キャンバスのサイズを変更する方法の詳細については、ページ 205 の「キャンバスのサイズを変更する」を参照してください。

# 基本的な写真補正を自動的に実行する

写真にどのような調整が必要かがわからない場合は、[ 自動修整 ] コマンドまたは [ スマート修整 ] コマンドを適用して結果を確認できます。[ 自動修整 ] コマンドは、カラー バランスやシャープ化などあらかじめ定義された修整を写真に自動的に適用します。コマンドを選択するだけで、修整を実行できます。修整を適用する前に修整を微調整するオプションが必要な場合は、[ スマート修整 ] コマンドを使用できます。



*[ 自動修整 ] コマンドを使用すると、画像の露出やホワイトバランスをすばやく容易に改善できます。*

[ スマート修整 ] 機能の詳細オプションを使用すると、写真内の中間色領域（黒、グレー、白）を識別し、その領域をサンプリング ポイントとして使用することで、ホワイトバランスを調整できます。また詳細オプションにより、ホワイトバランスを変えずに、写真の最も暗いピクセルや最も明るいピクセルを変更することもできます。



*[ スマート修整 ] コマンドの詳細オプションを使用して識別された中間色サンプリング ポイント*

## [ 自動修整 ] を使用して基本的な修整を適用するには

[ 編集 ] タブ

- **[ 調整 ]** › **[ 自動修整 ]** を選択します。
  少し待つと、いくつかの基本的な修整が写真に適用されます。

適用される修整は、[ スマート修整 ] 機能で推奨された設定を受け入れた場合に適用される修整と同じです。

写真に加えられた変更が十分ではない場合は、[ **編集** ] › [ **元に戻す** ] を選択します。次に、[ **調整** ] › [ **スマート修整** ] を選択して、設定を調整します。また、[ **明るさとコントラスト** ] › [ **カーブ** ]、[ **明るさとコントラスト** ] › [ **レベル** ] などの他の [ 調整 ] メニュー コマンドを使用することもできます。

## [ スマート修整 ] を使用して基本的な修整を微調整するには

[ 編集 ] タブ

1 [ **調整** ] › [ **スマート修整** ] を選択します。

[ スマート修整 ] ダイアログ ボックスが表示されます。ダイアログ ボックス上部の [ 変更前 ] プレビューには、元の写真が表示されます。[ 変更後 ] プレビューには、推奨される基本調整を適用した後の写真の状態が表示されます。

2 次の表の作業を行って、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 写真を明るく / 暗くする | [ **明るさ** ] グループ ボックスで、[ **全体** ]、[ **シャドウ** ]、および [ **ハイライト** ] の各コントロールに値を入力 / 設定するか、それぞれのスライダーで調整します。<br>**注意：** 正の値を設定をすると画像が明るくなり、負の値を設定すると画像が暗くなります。 |
| 彩度を増加 / 減少する | [ **彩度** ] コントロールに値を入力 / 設定するか、スライダーを調整します。<br>**注意：** 正の値に設定すると画像の鮮やかさが増加し、負の値に設定すると鮮やかさが減少します。 |
| 写真の端をシャープにする | [ **フォーカス** ] コントロールに値を入力 / 設定するか、スライダーを調整します。 |

すべての設定を初期値にリセットするには、[ **推奨設定** ] をクリックします。空の設定にリセットするには、[ **既定値に戻す** ] ボタン をクリックします。

[ スマート修整 ] 機能の詳細設定を使用するには、[ **詳細オプション** ] チェック ボックスにチェックを付けます。

## スマート修整の詳細オプションを使用するには

[ 編集 ] タブ

1 [ スマート修整 ] ダイアログ ボックスで、[ **詳細オプション** ] チェック ボックスをチェックします。

ダイアログ ボックスに追加のコントロールが表示されます。

2 次の表の作業を行って、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| カラー バランスでサンプリング ポイントを使用する | **[ ホワイト バランス ]** チェック ボックスをチェックします。[ 変更前 ] ペインで、写真の中間色領域（黒、グレー、白）が識別されます。<br>注意： 黒、グレー、または白の領域がない写真では、サンプリング ポイントが識別されません。 |
| 写真のサンプリング ポイントを無視する | **[ ホワイト バランス ]** チェック ボックスを外します。チェック ボックスをチェックし直すと、サンプリング ポイントが復元されます。 |
| サンプリング ポイントを追加する | [ 変更前 ] ペインで黒、グレー、または白にしたい領域をクリックします。[ 変更前 ] ペインが更新されます。 |
| サンプリング ポイントを削除する | [ 変更前 ] ペインでサンプリング ポイントをクリックします。[ 変更前 ] ペインと [ 変更後 ] ペインの両方が更新されます。 |
| 写真内の最も暗いピクセルをさらに暗くする | **[ 黒 ]** スライダを右にドラッグするか、スライダの横のコントロールで値を指定します。 |
| 写真内の最も明るいピクセルをさらに明るくする | **[ 白 ]** スライダを右にドラッグするか、スライダの横のコントロールで値を指定します。 |

サンプリング ポイントを追加する場合は、ホワイトバランスが崩れないように、黒、白、グレー以外の色をクリックしないでいただい。たとえば、青だとわかっている領域をクリックしないでください。黒、白、またはグレーにするポイントだけをクリックしてください。

サンプリング ポイントをドラッグしたり移動することはできません。

ヒストグラムは表示専用です。ヒストグラムの各部をドラッグしたり調整することはできません。グレーの部分は元（変更前）の写真を表し、赤いオーバレイの部分は調整結果を反映します。黒い三角形は [ 黒 ] スライダーの動きに伴って移動し、白い三角形は [ 白 ] スライダーの動きに伴って移動します。ヒストグラムの詳細については、ページ 142 の「明るさ、コントラスト、明確化を調整する」を参照してください。

## 画像を明るくする

光の問題は写真に共通するものです。明るい光の中で撮影された写真は、しばしばシャドウ領域の細部が失われています。写真の背景が暗すぎる場合、または明るい領域と暗い領域の差が大きすぎる場合は、露出不足の暗い領域を明るくすることができます。彩度（色の純度または鮮やかさ）を調整することができます。

フィル ライト / 明確化など、その他の明度機能についての詳細は、ページ 142 の「明るさ、コントラスト、明確化を調整する」を参照してください。

### 写真を明るくするには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**フィル フラッシュ**］を選択します。
2 ［**強度**］コントロールで 0 から 100 までの値を入力 / 設定して、暗い領域を明るくする程度を決定します。
3 ［**彩度**］コントロールに値を入力 / 設定して、写真の色の全体的な彩度を決定します。

   値を 0 より小さくすると彩度が減り、0 より大きくすると彩度が増します。
4 [OK] をクリックします。



写真に明るすぎる領域だけでなく、暗すぎる領域もある場合は、［**調整**］›［**フィル フラッシュ**］を選択し、次に［**調整**］›［**バックライト**］を選択します。

## 画像を暗くする

写真では、背景からの光が強すぎるために、画像全体が飛んでしまう場合があります。同様の問題は、被写体へのフラッシュが強すぎる場合にも起こります。写真の明るく、露出過度の領域を暗くすることができます。

### 写真を暗くするには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**バックライト**］を選択します。
2 ［**強度**］コントロールで 0 から 100 までの値を入力 / 設定して、明るい領域を暗くする程度を決定します。
3 ［**彩度**］コントロールに値を入力 / 設定して、写真の色の全体的な彩度を決定します。

   値を 0 より小さくすると彩度が減り、0 より大きくすると彩度が増します。
4 [OK] をクリックします。



写真に明るすぎる領域だけでなく、暗すぎる領域もある場合は、［**調整**］›［**フィル フラッシュ**］を選択し、次に［**調整**］›［**バックライト**］を選択します。

## パープル フリンジを取り除く

デジタル写真によくある問題の 1 つは、カラー写真の露出過度領域の周囲にパープルのハローができることです。この問題をフリンジといい、写真の背景に明るい空がある

場合に、写真の被写体の端にパープルのハローが現れてはっきりわかることがあります。Corel PaintShop Pro では、この問題をすばやく認識して写真から取り除くことができます。

### 写真からパープル フリンジを除去するには

［編集］タブ

- ［**調整**］}［**自動パープル フリンジ修整**］を選択します。
  少し待つと、写真が自動的に調整されます。

## デジタル ノイズを取り除く

写真における「ノイズ」とは、画像の明瞭感を低下させる小さな斑点を指します。この斑点は、通常、照明不足またはデジタル カメラのセンサの限界が原因で発生します。たとえば、澄んだ青空の写真を拡大すると、オレンジ、赤、パープル、緑などの色の小さな斑点に気づくことがあります。

Corel PaintShop Pro には、写真からノイズを取り除くために、［自動ノイズ除去］と［デジタルノイズ除去］という 2 つの高速で強力なコマンドが用意されています。ノイズ除去コマンドを使用すると、写真を分析してノイズによる劣化が特定され、重要なエッジ部分の細部を維持したまま、特定された領域に基づいて修整が適用されます。



*左側の画像はデジタル カメラ ノイズのためざらついて見えます。右側の画像は、ノイズが除去された後で、より滑らかでざらつきが少なく見えます。*

［自動ノイズ除去］コマンドを使用すると、写真にノイズ補正を自動的に適用できます。より総合的な［デジタルノイズ除去］コマンドを使用して、同様の補正をどのように適用するかをより正確に制御することもできます。

### デジタル ノイズ除去コマンド

［デジタル ノイズの除去］コマンドを使用すると、写真のデジタル カメラ ノイズの除去をより細かく制御できます。

同じカメラで撮影された写真には、同じ領域にノイズが発生する傾向があります。そのような写真のすべてに同じ補正を適用するための設定を作成できます。

次に示すのは、このコマンドが理想的な解決法になる状況の例です。

- 過度のノイズが生じやすい写真（ビデオ や ホワイトボードのキャプチャなど）の場合は、このコマンドを低い設定値で使用すると、ぼかしを入れ過ぎずに画像全体をクリアにできます。
- 通常の設定で撮影した写真の場合は、被写体周辺の画像の劣化など、補正が必要な重点領域に対してのみこのコマンドの使用は適しています。
- ノイズ補正を除外する領域が含まれている写真の場合は、保持または破棄する色の範囲を指定できます。たとえば、スキントーンの部分には補正を適用しないようにすることができます。保護する領域は任意の数だけ定義できます。

## デジタル ノイズを除去するには

［編集］タブ

- **［調整］**｝**［自動ノイズ除去］**を選択します。
  少し待つと、ノイズが自動的に取り除かれます。

## デジタルノイズ除去の詳細オプションを使用するには

［編集］タブ

1 **［調整］**｝**［デジタル ノイズ除去］**を選択します。
  ［デジタル ノイズ除去］ダイアログ ボックスが表示されます。
  **注意：** ［ノイズの除去］タブ領域にある画像プレビューに 3 つの十字線が表示されます。これらの十字線は、画像の明るい領域、中間の領域、および暗い領域のノイズ サンプルを表します。十字線は、［変更前］プレビューで範囲ボックスをドラッグして移動させることができ、それに従ってサンプル範囲も移動します。
2 ［ノイズの除去］タブ領域で、**［リンク詳細サイズ］**チェック ボックスをチェックすると、**［小］**、**［中］**、**［大］**の設定を同じ割合で調整できます。
3 **［小］**、**［中］**、**［大］**コントロールに値を設定 / 入力します。
  これらのコントロールは、小、中、大のノイズ パターンに適用される補正量を定義します。
4 **［補正ブレンド］**コントロールに値を入力 / 設定して、修整後の画像を元の画像にブレンドする程度を決めます。
  設定できるブレンド値は、0.0（ノイズ除去なし）から 100（画像全体を完全処理）までです。既定値は 70 です。
5 **［シャープニング］**コントロールに値を入力 / 設定して、ノイズ除去の適用後の画像に適用されるシャープネスの程度を決めます。
  既定値は 0 です。
6 [OK] をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| 明るい / 暗い領域、その中間領域の補正を個別に設定する | ［**リンク詳細サイズ**］チェック ボックスのチェックを外し、［**小**］、［**中**］、［**大**］の各コントロールに値を設定 / 入力します。 |
| サンプル範囲のクローズアップを表示する | ［変更前］および［変更後］プレビューで領域のクローズアップを表示するには、十字線をクリックします。 |
| サンプル範囲の十字線を追加する | ［変更前］プレビューでドラッグします。 |
| サンプル範囲の十字線を削除する | ［変更前］プレビューで、修正ボックスの角を対角の角までドラッグします。 |

最大 10 のサンプル範囲を設定できます。

画像のエッジ、完全に黒の領域、または完全に白の領域をサンプル範囲にすると、過度のスムージングにつながるため、避けてください。

［デジタル ノイズ除去］コマンドは、モアレ パターンを取り除くようには設計されていません。モアレ パターン除去の詳細については、ページ 157 の「モアレ パターンを除去するには」を参照してください。

設定値を画像とカメラに固有の設定として保存するには、［**カメラ設定**］チェック ボックスをチェックし、［**設定の保存**］ボタン をクリックします。［**カメラ プリセット**］チェック ボックスにチェックがついていると、既に保存されているカメラ設定のみが［**設定のロード**］ドロップリストに表示され、標準設定は表示されません。設定値を標準設定として保存するには、［**カメラ プリセット**］チェック ボックスのチェックを外し、［**設定の保存**］ボタンをクリックします。

JPEG 画像で作業している場合、最良の結果を得るには、［**調整**］›［**ノイズの追加 / 除去**］›［**JPEG 劣化の除去**］を選択してから、［**調整**］›［**デジタル ノイズ除去**］コマンドを選択します。

## ノイズ補正から画像領域を保護するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**デジタル ノイズ除去**］を選択します。
［デジタル ノイズ除去］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**画像の保護**］タブをクリックします。

3 ［変更前］プレビューで、必要に応じてパンおよび拡大 / 縮小を行い、保護する領域を表示します。

4 Ctrl キーを押したまま、保護する領域を囲むようにドラッグします。
**注意：** Ctrl キーを押したままにすると、対応する十字線が［ノイズの除去］タブの領域の画像ウィンドウに作成されません。

5 ［**選択した色相範囲**］グループ ボックスで、［**色相**］と［**範囲**］の各コントロールに値を入力 / 設定します。

**注意：** サンプリングした領域を反映して既存の設定値が変化します。[ 色相 ] スライダーは、リングの内側でドラッグして手動で調整できます。

6 [ **選択した色相範囲の保護** ] グループ ボックスで、7 つのグラフ ハンドルのいずれかを下方にドラッグすることにより、その色相範囲の対応するセグメントに適用される補正 / スムージングが減少します。

たとえば、中心のグラフ ハンドルをグラフの一番下までドラッグすると、その色相範囲の中間調が完全に抑制されます。

**注意：** グラフ ハンドルを横にドラッグすることはできません。

7 [OK] をクリックします。



選択した色の範囲に関する色調整を取り除くには、[ **現在のリセット** ] をクリックします。すべての色調整を取り除くには、[ **すべてリセット** ] をクリックします。

## 色収差を取り除く

色収差は、カメラが画像内に誤った色を記録したときに発生します。フィルム カメラの場合は、通常、レンズの性能の限界によって色収差が発生します。デジタル カメラの場合は、次のようないくつかの要因によって色収差が発生します。

- カメラ レンズ固有の収差によって、画像のエッジがぼやける場合があります。望遠レンズやズーム レンズを使用して撮影した写真では、光軸から離れた光線が入射することが原因で、色収差が発生しやすくなります。
- カメラの自動露出機能は、正しい露出設定を計算する機能ですが、これがセンサ ブルーミングの原因になる場合があります。
- 異なる色が異なるカメラ センサ素子によって感知され、それらの色を組み合わせて 1 つのピクセルが生成されます。この処理は、デモサイシング プロセスと呼ばれます。
- 処理後にカメラ内部で、劣化の除去、ノイズの除去、シャープニングなどが行われている場合があります。

デジタル写真で色収差が見られるのは、たとえば、次のような被写体を含む写真です。

- 木の枝や葉を通して見た青空
- 明るい光が差し込む室内のドアや窓の端
- 花火や灯火
- 蛍光灯や電球
- 水面に反射した日差しや光
- 金属面の反射
- バックライトで照らされた物の端
- 日光で照らされた白いシャツに暗い背景

このような色の問題を特定したら、それを低減または削除することができます。

## 写真から色収差を除去するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**色収差の除去**］を選択します。

［色収差の除去］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ダイアログ ボックスの上部に［変更前］プレビューと［変更後］プレビューが表示されていることを確認します。

3 ダイアログ ボックスでズーム コントロールを 200% 以上に設定します。

ズーム コントロールは、［変更前］プレビューと［変更後］プレビューの下にあります。200% にまで拡大すると、写真内の問題領域を絞り込みやすくなります。

4 ［**パン**］ボタン をクリックし、画像をパンして、［変更前］ペインで表示される画像の領域を設定します。

5 ［変更前］プレビューでドラッグして、修整が必要な領域を定義します。

**注意：** 修整が必要な領域をサンプル ボックスと言います。サンプル ボックスは最大 10 個まで作成できます。ダイアログ ボックスの中央にある［**サンプルの一覧**］エリアには、各サンプル ボックスが「サンプル *n*」（*n* は 1 ～ 10 の数字）のように表示されます。各サンプル一覧の左には色サンプルが表示されます。これは、そのサンプル範囲の色の平均を示します。

6 ［**サンプルの一覧**］エリアからサンプル エントリを選択します。

7 ［**範囲**］コントロールに値を入力 / 設定し、現在のサンプルの色の範囲を決めます。これは、修整されるピクセルの範囲に影響を及ぼします。

指定した範囲は、［**範囲**］コントロールのすぐ上にあるカラー ボックスに表示されます。

8 ［**半径**］コントロールに値を入力 / 設定して、サンプルの収差のサイズを決定します。

**注意：** 既定値は 10 です。4 ～ 20 の値を設定すると、通常、最も良好な結果が得られます。10 を超える値は、センサ ブルーミング収差を含むサンプル範囲に使用できます。10 未満の値は、デモサイシングによって発生した 1 ～ 2 ピクセルの収差の除去や、1 メガピクセル未満の画像の補正に使用できます。［**半径**］コントロールには、収差を効果的に除去できる最小の値を設定します。

9 ［OK］をクリックします。

**目的**

| | |
|---|---|
| サンプル ボックスのサイズ変更 | サンプル ボックスのハンドルをドラッグします。 |
| ダイアログ ボックスのサンプル ボックス ボタンを削除する | サンプル ボックスをクリックし、［**除去**］をクリックします。 |
| サンプル ボックスの削除 | サンプル ボックスの角を対角の角にドラッグし、2 つの角が重なったところでドラッグをやめます。 |

| 目的 | |
|---|---|
| 影響を受ける画像領域を表示する | ［差の表示］チェック ボックスをチェックします。影響を受ける領域が、［変更後］プレビューに黒地に白い領域として表示されます。明るい領域ほど、修整の度合いが大きくなります。 |
| 画像の修正結果をプレビューする | ［差の表示］チェック ボックスをチェックし、［画像のプレビュー］チェック ボックスをチェックします。 |



10 個を超えるサンプル ボックスを作成するには、修整を適用した後にこの効果をやり直します。

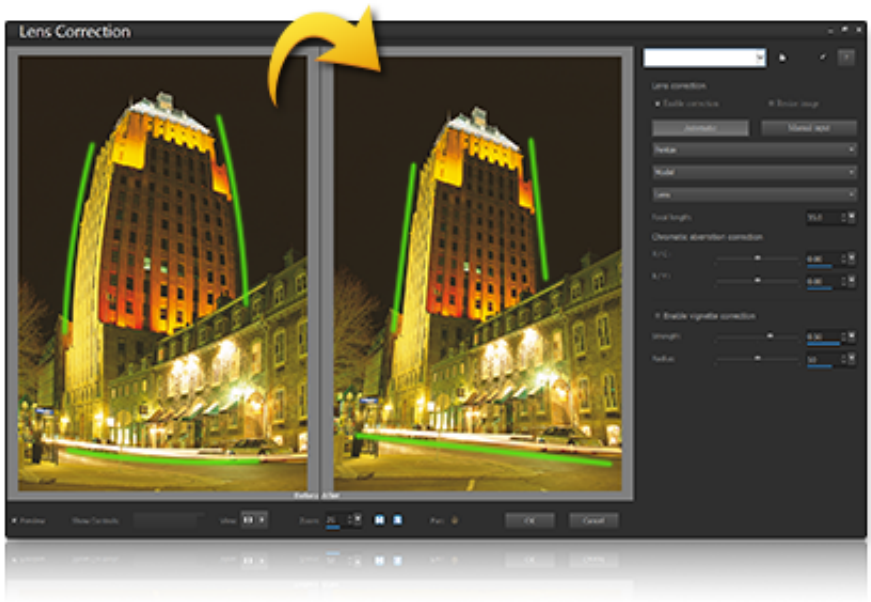


補正後の画像が置かれる新しいレイヤーを自動的に作成するには、［**結果を新しいレイヤーに作成**］チェック ボックスをチェックします。このオプションは、元のレイヤー上の元の画像を保護します。このチェック ボックスをチェックしない場合は、補正が元の画像と同じレイヤーに適用されます。

選択範囲を作成してから［**結果を新しいレイヤーに作成**］チェック ボックスをチェックすることで、「誤った補正」を減らすことができます。このコマンドは、画像の個々のレイヤーに使用することもできます。

## ［レンズ補正］を使用して、ひずみ、色収差、ビネットを修整する

［**レンズ補正**］は、写真のレンズに関する問題を修整する一連のコントロールです。JPEG、TIFF、RAW 形式で保存された写真に［**レンズ補正**］を使用できます。




*［レンズ補正］を使用して、樽型ひずみ（上記）など、様々な問題を修整することができます。*

## ひずみ

焦点距離が広いズームレンズはレンズひずみが起こりやすく、焦点距離を固定したレンズや「プライム」レンズでも何らかのひずみが起こる可能性があります。樽型ひずみや糸巻形ひずみは、画像の外側（周辺）から中央に画像を不均一に縮小することで起こります。樽型ひずみとは、周辺部に向かってレンズの縮小効果が減少することで起こる画像の丸型効果のことです。糸巻形ひずみとは、画像の周辺部が縮んで見えることを指します。レンズによって樽型や糸巻形ひずみが起こりますが、あらゆる焦点距離のレンズによる画像を分析することで、このひずみを除去することができます。Corel Corel PaintShop Pro には、数百種類のレンズとカメラの組み合わせのプロフィールデータがあります。

## 色収差

色収差も、レンズを透過する光の不均一な屈折によって起こるひずみの一種（CA ひずみ）です。明るい空の手前にある木の枝のシルエットなどのコントラストが強い風景では、周辺にカラーフリンジ（パープルであることが多い）や不均一な色が発生します。ズームレンズでも、特に焦点距離が広いものについては、深刻なひずみが起こりやすくなります。CA ひずみは、一番ひどいひずみが起こっている色のデータを調整することで除去できます。

## ビネット

ビネットとは光量が落ちることによって画像の四隅が暗くなってしまうことで、光学（レンズ自体）、センサー（多くのセンサーは斜めにセンサーにあたる光にはあまり敏感

ではない）の他、フィルターやレンズフードなど画像の四隅に影を作る他の要因によって起こります。ビネットは、画像の四隅を明るくすることで修整できます。ただし、中央の対象物に注意を集めるために、撮影者があえてビネット効果を追加することもあります。不必要なビネットを除去したい時、またはビネットを追加したい時は、[ **レンズ補正** ] を使用します。ビネットを追加すると、画像のトリミング部分に効果が適用されますが、ビネットの修整時はもともとのフレーム全体に適用されます。

[ **自動** ] または [ **手動** ] を使用して、問題を修整することができます。

[ **自動** ] では、Corel PaintShop Pro に構築されたカメラとレンズのプロフィールに基づいて画像を修整します。

- **補正を有効化** – レンズ補正のオンオフを切り替えます
- **自動トリミング** – 画像を画像フレームのサイズに調整します
- **メーカー** ドロップリスト – カメラのメーカーを自動的に表示（画像にメタデータがある場合）、または手動で設定します
- **モデル** ドロップリスト – カメラのモデルを自動的に表示（画像にメタデータがある場合）、または手動で設定します
- **レンズ** ドロップリスト – 写真の撮影に使われたレンズを自動的に表示します（画像にメタデータがある場合）

  **重要！** *データに基づき、一番近いものがアプリケーションにより選択されることがあります。選択されたものが誤っている場合は、リストから正しいメーカー、カメラモデル、レンズを選んでください。これらの情報から、ひずみを修整する時に使用するプロフィールを決定します。*

- **焦点距離** – 画像を撮影した時のレンズの焦点距離設定を表示（画像にメタデータがある場合）、または手動で設定します

**手動** アプリケーションに構築されたプロフィールに基づく補正パラメータを使用せず、補正データを手動で設定できます。レンズ補正データベースにないレンズを使用する際に便利です。

レンズ補正パラメータの詳しい情報、およびパラメータがどのように決定されているかについては、次の第三者サイト（英語のみ）でご確認ください。http://wiki.panotools.org/Lens_correction_model

**色収差補正** では、次の操作ができます。

- R / C – 赤 / シアンの色軸にそって色をシフトします
- R / C – 青 / 黄色の色軸にそって色をシフトします

ビネット補正では、次の操作ができます。

- **ビネット補正を有効化** – ビネット補正のオンオフを切り替えます。この操作は、他のレンズ補正から独立して実行できます。
- **強度** – 補正の明るさ（正の値または右）や暗さ（負の値または左）を調整します
- **半径** – 補正を適用する画像の範囲を調整します

## レンズ補正を使用するには

1 次のいずれかの操作を行います。
   - RAW 画像の場合は、**カメラ RAW ラボ**で画像を開き、[ **レンズ** ] タブをクリックします。
   - JPEG および TIFF 画像については、**調整** > **レンズ補正**をクリックします。
2 [ **自動** ] または [ **手動** ] をクリックして、希望の設定に変更します。

# レンズ歪みを補正する

カメラ レンズが写真にひずみを生じさせる場合があります。このようなひずみは、広角で撮影された写真、焦点距離を固定して接写した写真、低品質なレンズを使用した（使い捨てカメラなどで）カメラで撮影された写真によく見受けられます。

**重要！** *写真のレンズひずみを補正してから、トリミングを行うことをお勧めします。*

## レンズのひずみ

Corel PaintShop Pro では、3 つの一般的なレンズひずみを補正できます。これらのレンズひずみでは、いずれもまっすぐな線が曲がって見えます。

- **樽型ひずみ** – 写真は、中央が押し広げられたように見えます。ひずみを正しく修整するには、カメラのレンズの中心線を画像の中心と一致させなければなりません。
- **魚眼型ひずみ** – 写真は、画像が球面に貼り付けられたように、つまり風船のように膨らんで見えます。写真の端は圧縮されたように見えます。
- **糸巻形ひずみ** – 中心に押し込まれるようになります。

## 樽型歪みを補正するには

[ 編集 ] タブ

1 [ **調整** ] > [ **樽型ひずみの補正** ] を選択します。
   [ 樽型ひずみの補正 ] ダイアログ ボックスが表示されます。
2 画像内のカーブしている線が直線に見えるように、[ **強度** ] コントロールに適切な値を入力 / 設定します。
3 [OK] をクリックします。

[ **中心のスケールを保持する** ] チェック ボックスをチェックすると、画像にピクセルを追加または削除して、写真の中心のスケールを変更できます。元の画像の幅と高さに対する変更が [ **結果サイズ** ] グループ ボックスに表示されます。

## 魚眼型ひずみを補正するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**魚眼型ひずみの補正**］を選択します。
［魚眼型ひずみの補正］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**視野**］コントロールに適切な値を入力 / 設定して、ひずみを除去します。
3 [OK] をクリックします。

［**中心のスケールを保持する**］チェック ボックスをチェックすると、画像にピクセルを追加または削除して、写真の中心のスケールを変更できます。元の画像の幅と高さに対する変更が［**結果サイズ**］グループ ボックスに表示されます。

## 糸巻形ひずみを補正するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**糸巻形ひずみの補正**］を選択します。
［糸巻形ひずみの補正］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 画像内のカーブしている線が直線に見えるように、［**強度**］コントロールに値を入力 / 設定します。
3 [OK] をクリックします。

［**中心のスケールを保持する**］チェック ボックスをチェックすると、画像にピクセルを追加または削除して、写真の中心のスケールを変更できます。元の画像の幅と高さに対する変更が［**結果サイズ**］グループ ボックスに表示されます。

# ホワイトバランスを調整する

カラーを調整すると、写真が格段によくなることがよくあります。さまざまな種類の照明、カメラ、およびカメラ内で行われる処理が原因で、写真の配色が正しくならない場合があります。スキャンした画像にも不自然な色の傾向が付く場合があります。

画像から色の傾向（色かぶり）を取り除き、自然な色合いを表現するために、Corel PaintShop Pro のさまざまなカラー バランス コマンドを使用できます。コマンドを選択範囲または画像全体に適用して、次の作業を行うことができます。

- 写真の明度に影響を与えずに写真のトーン バランスを取る
- 赤、青、緑の各カラー チャネルを各チャネルの割合で増加 / 減少させる
- 色あせた写真の色とコントラストを復元する
- 各ピクセルの色を反対色に置き換えて（たとえば、青を黄に、黒を白に、黄を青に、白を黒に）、写真のネガを作成する
- 画像内の赤、緑、青の量を調整し、全体的な色の傾向を変更することによって、色補正を行う

## ホワイトバランスを調整するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**ホワイトバランス**］を選択します。

［ホワイトバランス］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**スマート ホワイト バランス**］チェック ボックスをチェックします。

これにより、Corel PaintShop Pro は画像を評価して自動的にわずかな補正を加えることができます。

3 ［温度］スライダーを左にドラッグすると寒色（青）が増加し、右にドラッグすると暖色（オレンジ）が増加します。

4 [OK] をクリックします。

写真に必要な色温度がわかっている場合は、［**詳細オプション**］チェック ボックスをチェックし、［**ホワイトバランス**］グループ ボックスの［**温度**］コントロールと［**ティント**］コントロールに温度値を入力 / 設定して、正確なトーン バランスの値を設定できます。［**ホワイトバランスの修整**］グループ ボックスで、［**温度**］コントロールと［**ティント**］コントロールの値を調整して、色を微調整できます。

## カラー チャンネルを混合するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**色**］›［**チャネル ミキサー**］を選択します。

［チャネル ミキサー］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 次のいずれかの操作を行います。

- カラー画像を保持するには、［**出力先チャネル**］ドロップリストから編集するカラー チャネルを選択します。
- 画像を単色（グレースケールに似た True Color 24 ビット色数の画像）に変更するには、［**モノクロ**］チェック ボックスを選択します。［**出力先チャネル**］ドロップリストに［**グレー**］が表示されます。

3 ［**ソース チャネル**］グループ ボックスで、［**赤**］、［**緑**］、［**青**］コントロールに値を設定 / 入力するか、対応するスライダーを調整して、チャネルの色の割合を変更します。

たとえば、赤チャネルを編集して［**赤**］コントロールを 50% に設定すると、画像内の赤の量は、元の量の 50% に減少します。

4 ［**平行調整**］スライダーを調整します。

スライダーは、最初は 0 に設定されています。カラー チャネルを暗くする場合は、スライダーを左にドラッグします。カラー チャネルを明るくする場合は、スライダーを右にドラッグします。

5 [OK] をクリックします。

## 色あせを補正するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**色**］›［**色あせの補正**］を選択します。

［変更前］ペインで、画像の重要な部分（人物の顔など）の中心にドラッグします。

2 ［**補正の量**］コントロールで、画像が最も自然に見えるように値を調整します。

既定値は 45 です。

**注意：** できるだけ小さな値を設定したほうがよい結果を得られます。過度の修整を適用すると、ハイライトとシャドウの部分で細部やオブジェクトが見えなくなることがあります。

3 [OK] をクリックします。

## 写真のネガを作成するには

［編集］タブ

・［**画像**］›［**ネガティブ**］を選択します。

## 色の傾向を変更するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**色**］›［**RGB カラー**］を選択します。

［RGB カラー］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**赤**］、［**緑**］、［**青**］コントロールで値を設定 / 入力して、各色の割合を変更します。

0% は元の値を意味します。色を増やすには正の数値を入力します。色を減らすには負の数値を入力します。

**注意：** 青の量を減らすと、画像にイエローの傾向が加わります。緑の量を減らすと、画像にマゼンタの傾向が加わります。赤の量を減らすと、画像にシアンの傾向が加わります。

3 [OK] をクリックします。

# 明るさ、コントラスト、明確化を調整する

Corel PaintShop Pro では、写真の明るさ、コントラスト、明確化を調整できます。コントラストとは、写真の最も明るいピクセルと最も暗いピクセルの差です。明確化では、ローカル エリア内のコントラストを分析して画像の詳細レベルを調整することができます。

コマンドを選択範囲または画像全体に適用して、次の作業を行うことができます。

・ 明るさとコントラストを手動で調整する
・ 写真をピントが合った鮮明な印象に変えて、被写体を際立たせる
・ 画像内の個々の明るさの値を調整する

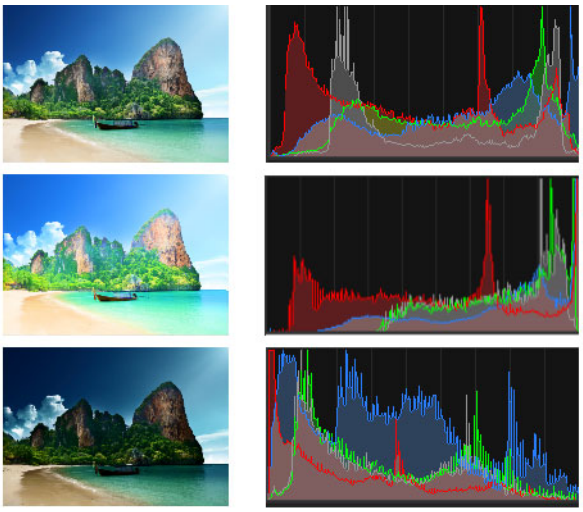
- ハイライト、中間調、シャドウを調整して、色調の変化を滑らかにする
- 露出を補正する
- 黒から白までのスペクトルを通じて、ピクセルの明度の値をより均等に分布する
- ヒストグラムが明度のスペクトラム全体を覆っていない場合に、全体的なコントラストを高める
- 画像内の明るさ、コントラスト、およびガンマを調整する
- 純粋な白黒画像を作成する

## ヒストグラム

ヒストグラムを使用すると、画像のトーンの範囲を表示し、ハイライト、中間調、シャドウのバランスを再配分できます。言い換えると、ヒストグラムは、写真が露出不足か、露出過度か、それとも適正露出かを明らかにします。

LCD にヒストグラムを表示できるデジタル カメラも多く、写真を撮る前に画像のヒストグラムを調整できるカメラもあります。

Corel PaintShop Pro には、ダイアログ ボックス内にヒストグラムを表示するさまざまなコマンドがあります。[ カーブ ]、[ レベル ]、アドバンス モードの [ スマート修整 ]、[ ヒストグラムの調整 ] などのコマンドがあります。



*3 つの異なる目的のヒストグラムの例。*

ヒストグラムを参照する際には、次の点に注意してください。
- ヒストグラムの左の領域は、写真がどの程度黒または黒に近いかを示します。
- ヒストグラムの右の領域は、写真がどの程度白または白に近いかを示します。

[ ヒストグラムの調整 ] ダイアログ ボックス内のグラフは、選択したチャネルの各値に対するピクセル数を示します。縦軸はピクセル数を表し、範囲は 0 からピクセルの最大数までです。横軸は選択したチャネルの値を表し、範囲は 0 から 255 までです。

**[ 表示 ]** } **[ パレット ]** } **[ ヒストグラム ]** を選択して、画像のヒストグラムを表示または非表示にすることができます。

## 明るさまたはコントラストを変更するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**明るさとコントラスト**］›［**明るさ / コントラスト**］を選択します。
［明るさ / コントラスト］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**明るさ**］コントロールに値を入力 / 設定します。
正の数値は写真を明るくし、負の数値は写真を暗くします。ゼロ（0）は元の設定を意味します。
3 ［**コントラスト**］コントロールに値を入力 / 設定します。
正の数値はコントラストを強め、負の数値はコントラストを弱めます。ゼロ（0）は元の設定を意味します。
4 [OK] をクリックします。



ダイアログ ボックス内のズーム コントロールを使用して、［変更前］および［変更後］ペインの画像の表示方法を設定できます。

## 暗い部分を明るくして、明確化を調整する

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**明るさとコントラスト**］›［**フィル ライト / 明確化**］を選択します。
［フィル ライト / 明確化］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**フィル ライト**］コントロールに値を入力 / 設定します。
値を大きくするほど、写真の最暗部が明るくなります。値が 0 の場合は元の設定が維持されます。
3 ［**明確化**］コントロールに値を入力 / 設定します。
正の数値は明確化を強め、負の数値は明確化を弱めます。0 は元の設定を意味します。
4 [OK] をクリックします。

## 深度と明確化を強調するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**明るさとコントラスト**］›［**ローカル トーン マッピング**］を選択します。
［ローカル トーン マッピング］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**強度**］コントロールに値を入力 / 設定します。
満足できる結果が得られる最小の値を設定してください。値が大きすぎると、写真に不要なノイズが現れます。
3 [OK] をクリックします。

ダイアログ ボックス内のズーム コントロールを使用して、［変更前］および［変更後］ペインの画像の表示方法を設定できます。

## カラー チャネルの明るさを変更するには

［編集］タブ

1 **［調整］**›**［明るさとコントラスト］**›**［カーブ］**を選択します。
［カーブ］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **［チャネル］**ドロップリストで、次のいずれかのカラー チャネル オプションを選択します。
- **RGB** – 赤、緑、青のチャネルを 1 つのヒストグラムで調整できます。
- **赤** – 赤チャネルを編集できます。
- **緑** – 緑チャネルを編集できます。
- **青** – 青チャネルを編集できます。

3 グラフ上のポイントをドラッグして、入力レベル（元のピクセルの明るさ）と出力レベル（補正後のピクセルの明るさ）との関係を調整します。
カーブ ポイントをドラッグすると、ヒストグラムの左上隅に、そのポイントのピクセルの明度の元の値と変更後の値が表示されます。左側に元の値（入力値）、右側に変更後の値（出力値）が表示されます。

4 [OK] をクリックします。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| カーブにポイントを追加する | カーブにポイントを追加する場所をクリックします。<br>**注意：** カーブにポイントを多く追加すると、図形をより正確に調整できます。 |
| カーブ ポイントを削除する | ポイントを左または右にドラッグしてグラフの外に出します。 |
| アクティブなカーブ ポイントをより精確に移動する | **矢印**キーを押したまま??動します。 |
| 写真のコントラストを自動調整する | **［自動］**グループ ボックスの**［コントラスト］**ボタンをクリックします。<br>**注意：**このボタンを使用すると、写真の色を変更せずにコントラストだけを補正できます。 |
| 写真のホワイトバランスを自動調整する | **［自動］**グループ ボックスの**［色］**ボタンをクリックします。<br>**注意：**このボタンを使用すると、写真の黒点と白点を自動的に検索できます。 |
| コントラストと色の両方を自動調整する | ［自動］グループ ボックスの**［レベル］**ボタンをクリックします。 |

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| 独自の黒点、グレー点、または白点を設定する | ［**色**］グループ ボックスの黒、グレー、または白のドロッパーをクリックして、そのドロッパー カラーを有効にします。次に、カーソルを［変更前］ペインに移動し、黒点、グレー点、または白点にする場所をクリックします。<br>［変更後］ペイン（と、［**画像のプレビュー**］チェック ボックスがチェックされている場合は画像ウィンドウ）が更新されます。 |
| 適切な黒点、グレー点、または白点を自動的に決定する | Alt キーを押しながら、カーソルを［変更前］ペイン（または画像ウィンドウ）に置きます。カーソルを暗い領域、中間領域、および明るい領域の上に移動すると、適切なカラー ドロッパーがアクティブになります。クリックして、その点を設定します。 |
| ［自動］セクションで、［**コントラスト**］、［**色**］、および［**レベル**］ボタンのヒストグラム クリッピング制限を指定します | ［**オプション**］ボタンをクリックします。［自動カラー オプション］ダイアログ ボックスで、［**下限値**］、［**上限値**］、および［**強度**］コントロールに割合（%）を設定します。<br>注意：［**下限値**］および［**上限値**］コントロールでは、値が大きいと自動設定の強度が強まり、反対に値が小さいと強度が弱まります。［**強度**］の値が小さいと、トリミングが少なくなります。 |
| 変更したすべての値を元の値にリセットする | ［色］ドロッパーの近くにある［**リセット**］ボタンをクリックします。<br>［**設定の保存**］ボタンの横にある［**既定値に戻す**］ボタンをクリックしても、リセットできます。 |

ダイアログ ボックス内のズーム コントロールを使用して、［変更前］および［変更後］ペインの画像の表示方法を設定できます。

## 写真のハイライト、中間調、およびシャドウを調整するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**明るさとコントラスト**］›［**ハイライト / 中間調 / シャドウ**］を選択します。

［ハイライト / 中間調 / シャドウ］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 次のいずれかのオプションを選択します。

- **絶対調整方法** – 25% のヒストグラムのポイント（シャドウ）、50% のヒストグラムのポイント（中間調）、75% のヒストグラムのポイント（ハイライト）の絶対

位置を設定するときに使用します。標準的な値は、シャドウが 35、中間調が 50、ハイライトが 65 程度ですが、これらの値は写真によって異なります。値を増やすと領域が明るくなり、値を減らすと領域が暗くなります。

- **相対調整方法** – 明度のレベルを元の状態に関連付けて調整します。正の値を使用すると領域が明るくなり、負の値を使用すると暗くなります。

3 [ **シャドウ** ]、[ **中間調** ]、[ **ハイライト** ] コントロールに値を入力 / 設定します。

4 [OK] をクリックします。



ダイアログ ボックス内のズーム コントロールを使用して、[ 変更前 ] および [ 変更後 ] ペインの画像の表示方法を設定できます。

## ヒストグラムを使用して露出を補正するには

[ 編集 ] タブ

1 [ **調整** ] } [ **明るさとコントラスト** ] } [ **ヒストグラムの調整** ] を選択します。

[ ヒストグラムの調整 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 [ **編集** ] グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- **明度** – 画像の明度の値を設定して、コントラストを補正できます。
- **色** – 編集するカラー チャネルを選択できます。

[ **色** ] オプションを選択した場合は、ドロップリストから色を選択する必要があります。

3 [ **設定のロード** ] ドロップリストから [ **既定** ] を選択します。

既定値はイメージを変更しません。

4 [ **低** ] スライダーを調整します。

ヒストグラムの左側で、ウィンドウの左端とグラフが上昇する始点に間隔がないか探します。間隔がある場合、画像の最も暗いピクセルが完全な黒ではないことを示します。[ **低** ] スライダー ( 黒い三角形 ) をグラフが上昇する地点にドラッグします。[ **低** ] コントロールに低の位置 (0 から 254) が表示されます。下のコントロールには、0 と低の値の間にあるピクセルの割合が表示され、これらのピクセルのコントラストは失われます。原則として、[ **低** ] の値は 0.1 % 未満に保ちます。

5 [ **高** ] スライダーを調整します。

ヒストグラムの右側で、ウィンドウの右端とグラフが 0 ピクセルに減少する地点の間に間隔がないか探します。間隔がある場合、[ **高** ] スライダー ( 白い三角形 ) をクリックし、その地点へドラッグします。これにより、画像内の最も明るいピクセルが白に変更されます。原則として、[ **高** ] の値は 0.1 % 未満に保ちます。

6 [ **ガンマ** ] スライダーを調整します。

画像全体が暗すぎるか、明るすぎる場合は、ガンマを調整します。ガンマは、画像のコントラストの変化の標準測定値です。画像を明るくするには、[ **ガンマ** ] スライダー ( グレーの三角形 ) を右にドラッグして、ガンマを大きくします。画像を暗くするには、[ **ガンマ** ] スライダーを左にドラッグして、ガンマを小さくします。

7 ［ **中間調** ］スライダーを調整します。
**注意：** グラフのピークが両端にあり中央の値が低い場合、中間調を圧縮する必要があります。シャドウ部やハイライト部に含まれる情報を見えるようにするには、これらの部分を拡大する必要があります。被写体がカメラに近すぎると、背景は暗くなり、被写体は明るく照らされます。中間調を圧縮するには、［ **中間調** ］スライダーを上にドラッグします。
中央にグラフのピークがきて両端はピクセルが少ない場合、［ **中間調** ］スライダーを下にドラッグして中間調を拡大します。
8 ［OK］をクリックします。

ヒストグラムの左側にある［ **出力最大** ］および［ **出力最小** ］コントロールを使用して、アーティスティック効果を作成できます。［ **最大** ］スライダーは、中が白い円になっているグレーのボタンで、［ **最小** ］スライダーは中が黒い円になっているグレーのボタンです。画像の最も明るいピクセルを暗くするには、［ **最大** ］スライダーを下にドラッグします。画像の最も暗いピクセルを明るくするには、［ **最小** ］スライダーを上にドラッグします。縦軸に沿ってスライダーをドラッグしても、［ **最大** ］と［ **最小** ］の値（0 ～ 255）は横軸に影響します。値の範囲外にあるすべてのピクセルが、範囲内に収まるように変換されます。［ **編集** ］ドロップリストから別のカラー要素を選択して、同様の調整を行うことができます。

## 明度を写真全体に分布するには

［編集］タブ
· ［ **調整** ］›［ **明るさとコントラスト** ］›［ **ヒストグラムの平均化** ］を選択します。

## ヒストグラムを引き伸ばしてコントラストを上げるには

［編集］タブ
· ［ **調整** ］›［ **明るさとコントラスト** ］›［ **ヒストグラムを引き伸ばす** ］を選択します。

［ **ヒストグラムを引き伸ばす** ］コマンドは、最も暗いピクセルを黒にし、最も明るいピクセルを白にします。このコマンドは、完全な黒および完全な白を含む画像には影響しません。元の画像に黒と白にかなり近いピクセルがある場合は、このコマンドを使用しても、効果はあまり大きくなりません。元の画像が均一（黒または白に近いピクセルがない）の場合は、このコマンドを使用すると効果が大きくなります。

## 明るさ、コントラスト、ガンマを同時に調整するには

［編集］タブ
1 ［ **調整** ］›［ **明るさとコントラスト** ］›［ **レベル** ］を選択します。
［ レベル ］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 [ **レベル** ] グループ ボックスの [ **チャネル** ] ドロップリストから、調整するカラーチャネルを選択します。
- RGB – 赤、緑、青のチャネルを 1 つのヒストグラムで調整できます。
- **赤** – 赤チャネルを編集できます。
- **緑** – 緑チャネルを編集できます。
- **青** – 青チャネルを編集できます。

3 黒、グレー、または白のダイア型スライダーを調整するか、スライダーの下にあるコントロールに値を設定します。
- 写真の最も暗いピクセルを暗くするには、黒のダイア型スライダーを右にドラッグします（または数値コントロールに値を設定します）。
- 写真の中間調を調整するには、グレー（中央）のダイア型スライダを左または右に移動します（または数値コントロールに値を設定します）。
- 写真の最も明るいピクセルを明るくするには、白のダイア型スライダーを左にドラッグします（または数値コントロールに値を設定します）。

**注意：** 黒または白のダイア型スライダーをドラッグするとクリップされるピクセルを表示するには、Ctrl キーを押しながらドラッグします。[ 変更後 ] ペインに、クリップされた色が表示されます。

4 [OK] をクリックします。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| 写真のコントラストを自動調整する | [ **自動** ] グループ ボックスの [ **コントラスト** ] ボタンをクリックします。<br>**注意：** このボタンを使用すると、写真の色を変更せずにコントラストだけを補正できます。 |
| 写真のホワイトバランスを自動調整する | [ **自動** ] グループ ボックスの [ **色** ] ボタンをクリックします。<br>**注意：** このボタンを使用すると、写真の黒点と白点を自動的に検索できます。 |
| コントラストと色の両方を自動調整する | [ **自動** ] グループ ボックスの [ **レベル** ] ボタンをクリックします。 |
| 独自の黒点、グレー点、または白点を設定する | [ **色** ] グループ ボックスの黒、グレー、または白のドロッパーをクリックして、そのドロッパー カラーを有効にします。次に、カーソルを [ 変更前 ] ペイン（または画像ウィンドウ）に移動し、黒点、グレー点、または白点にする場所をクリックします。[ 変更後 ] ペイン（と、[ **画像のプレビュー** ] チェック ボックスがチェックされている場合は画像ウィンドウ）が更新されます。 |

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| 適切な黒点、グレー点、または白点を自動的に決定する | Alt キーを押しながら、カーソルを［変更前］ペイン（または画像ウィンドウ）に置きます。カーソルを暗い領域、中間領域、および明るい領域の上に移動すると、適切なカラー ドロッパーがアクティブになります。クリックして、その点を設定します。 |
| ［自動］セクションで、［**コントラスト**］、［**色**］、および［**レベル**］ボタンのヒストグラム クリッピング制限を指定する | ［**オプション**］ボタンをクリックします。［自動カラー オプション］ダイアログ ボックスで、［**下限値**］、［**上限値**］、および［**強度**］コントロールに割合（%）を設定します。**注意：**［**下限値**］および［**上限値**］コントロールでは、値が大きいと自動設定の強度が強まり、反対に値が小さいと強度が弱まります。［**強度**］の値が小さいと、トリミングが少なくなります。 |
| 変更したすべての値を元の値にリセットする | ［**色**］ドロッパーの近くにある［**リセット**］ボタンをクリックします。<br>［**設定の保存**］ボタンの横にある［**既定値に戻す**］ボタンをクリックしても、リセットできます。 |

［自動カラー オプション］ダイアログ ボックスで行った変更は、［**カーブ**］ダイアログ ボックスの［**自動**］グループ ボックス内にある［**コントラスト**］、［**カーブ**］、および［**レベル**］ボタンを使用すると適用されます。

［**レベル**］コマンドを使用すると、不適切な露出で撮られた写真のヒストグラムを引き伸ばすことができます。このコマンドは、［**カーブ**］コマンドの前に使用するほうが有効です。

ダイアログ ボックス内のズーム コントロールを使用して、［変更前］および［変更後］ペインの画像の表示方法を設定できます。

## 写真のピクセルを白黒に変換するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**明るさとコントラスト**］›［**しきい値**］を選択します。

［しきい値］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**しきい値**］コントロールで、ピクセルの明度の値を入力 / 設定して、どのピクセルを白（しきい値より上）に、どのピクセルを黒（しきい値より下）に変更するかを決めます。

値は 1 から 255 までの範囲を指定できます。値が低くなるほど白のピクセルが多くなり、値が高くなるほど黒のピクセルが多くなります。

3 [OK] をクリックします。

ダイアログ ボックス内のズーム コントロールを使用して、[ 変更前 ] および [ 変更後 ] ペインの画像の表示方法を設定できます。

## 色相と彩度を調整する

彩度とは、色の純度 / 鮮やかさであり、白の量で表現されます。彩度が 100% の色の場合、白は含まれません。彩度が 0% の色は、グレーがかった色になります。色相とは、特定の色を定義するプロパティです。たとえば、青、緑、赤はすべて色相です。

色相は、実際の色（たとえば、赤や黄色）を示します。彩度とは、色の鮮やかさです。たとえば、彩度が高い明るいオレンジ色を想像してください。彩度を低くしていくと（色相と明度を変えずに）、オレンジ色は茶色がかった色になり、トウプ（もぐら色）から最終的には中間調のグレーになります（彩度を 0 まで減らした場合）。彩度を低くすると、色彩が失われてグレースケールの構成要素のみが残ります。トウプ（もぐら色）とモウブ（藤色）は、わずかな色彩しかない中間調の色であるため、彩度の低い色です。リンゴの赤やバナナの黄色は、彩度の高い色です。彩度は、同じ明るさの中間調グレーとどれほど異なる色であるかを示します。

デジタル画像では、彩度を高くすると画像は鮮烈になりますが、彩度が高すぎると色が歪んでしまい、スキントーンが不自然になるなどの問題が生じます。[ 自然な彩度 ] コントロールを使用すると、画像の他の領域に影響を与えることなく、彩度が低い部分の彩度のみを調整することができます。たとえば、スキントーンを大きく変えることなく画像の低彩度な部分の色を強めることができます。

Corel PaintShop Pro には、選択範囲や画像全体の色相と彩度を変更する 4 つの方法があります。

- 明度を変更せずに、すべての色を 1 つの色と彩度で置き換えることができます。セピア トーン（古い写真のような茶色がかった色調）などの単色効果を作り出すことができます。
- すべての色をシフトして、強度と明度を変更することができます。色相を変更すると、画像内のすべてのピクセルがカラー ホイール上の別のポイントにシフトされます。たとえば、赤のピクセルを緑に変更すると、緑のピクセルは青に変わり、黄色のピクセルはシアンに変わります。彩度を調整すると、グレーの量が変更されます。（彩度が低くなるにつれ、グレーの量は増加します）。明度を調整すると、色の明るさが変更されます。
- 1 つ以上の色を置き換えることができます。たとえば、すべての緑色を青色に変更することができます。また、彩度や明度を変更することもできます。これらの値を調整すると、すべての色（元の色とシフトした色の両方）が調整されます。
- [ 自然な彩度 ] コントロールを使用すると、比較的彩度の高いピクセルを変更することなく、画像の中で最も低彩度の色のみを調整することができます。その結果、画像の色の彩度が全般的に改良されますが、非現実的に明るくなりすぎることはありません。[ 自然の彩度 ] コントロールはスキン トーンを保護し、対象物のスキン

トーンの彩度を上げすぎて台無しにしてしまうことが少ないので、ポートレートの彩度を上げるのに推奨されます。

## ダブル トーン写真を作成するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**色相と彩度**］›［**単色効果**］を選択します。

［単色効果］ダイアログ ボックスが表示されます。

**注意：** 色を微妙に変化させてダブル トーンを作成するには、［単色効果］コマンドを選択する前に次の操作を行います。［**画像**］ ›［**グレースケール**］を選択し、次に［**画像**］›［**増色**］›［**RGB - 8 ビット / チャネル**］を選択します。

2 次のコントロールに値を入力 / 設定します。

- ［**色相**］- 現在のすべての色を変更する色相を指定します。
- ［**彩度**］- 選択した色相の彩度を指定します。

3 [OK] をクリックします。

## 色相、彩度、明度を調整するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**色相と彩度**］›［**色相 / 彩度 / 明度**］を選択します。

- ［色相 / 彩度 / 明度］ダイアログ ボックスが表示されます。このダイアログ ボックスの外側のカラー リングは、画像の元の色の値を表します。調整された値が内側のカラー リングに表示されます。

2 ［**編集**］ドロップリストで、次のいずれかの操作を行います。

- すべての色を同時に調整するには、「**マスター**」を選択します。
- 特定の色の範囲を調整するには、「**赤色系**」、「**イエロー系**」、「**緑色系**」、「**シアン系**」、「**青色系**」、「**マゼンタ系**」を選択します。

色の範囲を編集するように選択した場合は、内側と外側のカラー リングの間に表示されるコントロール リングを使用して、編集する範囲を変更できます。範囲の幅を変更するには、コントロール リングの 2 つの外側のポイントをドラッグします。調整が完全な効果を発揮する領域を変更するには、2 つの内側のバーをドラッグします（この 2 つのバーの間に完全な効果が適用されます）。調整領域を移動するには、白い円をドラッグします。

3 ［**色相**］スライダーを調整します。

［**色相**］の値は、ピクセルの元の色からの変更を 360 度のカラー ホイールの回転角度として表します。正の値は時計回り、負の値は反時計回りを表します。たとえば、［**色相**］の値が 180 の場合、青はイエローに、緑はマゼンタになります。

4 ［**彩度**］スライダーを調整します。

スライダーを上にドラッグすると彩度が増加し、下にドラッグすると彩度が減少します。値は -100 から 100 までの範囲です。0 は元の設定を意味します。

5 ［**明度**］スライダを調整します。

スライダーを上にドラッグすると明度が増加し、下にドラッグすると明度が減少します。値は -100 から 100 までの範囲です。0 は元の設定を意味します。

6 [OK] をクリックします。

画像をグレースケールに変換する [ **単色効果** ] チェック ボックスをチェックすると、画像をダブル トーン（2 色）の画像に変換できます。画像を単色化するには、色相を選択し、彩度と明度の値を調整できます。

## 色をシフトするには

[ 編集 ] タブ

1 [ **調整** ] › [ **色相と彩度** ] › [ **色相の補正** ] を選択します。

[ 色相の補正 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

**注意：** [ **色相のシフト** ] グループ ボックスの上の列のカラー ボックスは 10 個の元の色を表示し、下の列のカラー ボックスはシフトした色を表示します。個々の色は 360 度のカラー ホイールの回転角度として表示されます。

2 シフトする各色のスライダーを調整します。

3 [OK] をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| すべての色の彩度を変更する | [ **彩度のシフト** ] コントロールに -100 から -100 までの値を入力 / 設定します。 |
| すべての色の明度を変更する | [ **明度のシフト** ] コントロールに -100 から -100 までの値を入力 / 設定します。 |
| 色を既定の設定に戻す | [ **設定のロード** ] ドロップリストから [ **既定** ] を選択します。 |

## 画像の低彩度部分の色をブーストするには

[ 編集 ] タブ

1 [ **調整** ] › [ **色相と彩度** ] › [ **自然な彩度** ] を選択します。

[ 自然な彩度 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 [ プレビュー ] の隣の矢印をクリックして [ プレビュー ] パネルを開きます。

画像の結果を直接プレビューするには、[ **画像のプレビュー** ] チェック ボックスにチェックを入れます。

3 [ **強度** ] スライダーを調整します。

スライダーを右にドラッグすると、彩度の高い色を変更することなく最も低彩度の色の彩度が増加し、左にドラッグすると彩度が減少します。

値は -100 から +100 までの範囲です。0 は画像の元の設定を意味します。

4 [OK] をクリックします。

# ノイズを追加 / 除去する

写真における「ノイズ」とは、写真に不要なピクセルまたはピクセルの集まりを指します。ノイズはさまざまな原因で発生します。通常、問題はカメラ自体によって電子的に発生したり、JPEG などのファイル形式によって発生します。ノイズは、写真内に色の付いた斑点として現れます。ノイズは、写真を拡大するとよく確認できます。たとえば、澄んだ青空の写真に、赤、ピンク、緑、イエローなどの斑点が見られることがあります。

Corel PaintShop Pro では、多くの方法で、さまざまな種類のノイズを除去できます。また、ノイズを含まない写真にノイズを追加することもできます。選択範囲または画像全体にコマンドを適用することで、次のような補正を行うことができます。

- 画像の細部を低下させて、ざらついた模様を加えることができます。画像にわずかな割合のノイズを加えることによって、他のツールでは除去できないスクラッチやその他の欠陥を減少させることができます。
- 周囲の領域より明るいまたは暗い小さなスクラッチを発見して除去できます。
- 偶数や奇数のスキャン走査線が異なるレートで記録されているビデオ キャプチャ画像に見られる一般的な問題を修復することができます。通常は、画像の撮影時に被写体が動いていた場合に、この問題が発生します。走査線を除去すると、ノイズがさらに目立つ場合があるので注意してください。
- JPEG 画像を本来の状態に戻すことができます。スキャン ソフトウェアなどのソフトウェア パッケージから画像を JPEG フォーマットとして保存すると、ファイルの情報は圧縮されるため、非常に小さなサイズのファイルが作成されます。圧縮によって、オブジェクトの端のハローや色にじみ、滑らかな背景の上の格子状パターン、ブロック状の領域などの劣化が発生する場合があります。
- スキャンした画像から不要なパターンを除去できます。ざらついた紙に印刷された写真をスキャンした場合に、この問題が生じる場合があります。
- 1 ピクセルの斑点（ほとんどの場合は白または黒）を除去できます。各ピクセルの明るさを分析し、次に周囲のピクセルと比較して、その斑点を除去するかどうかを決定します。
- エッジの詳細を失わずに写真からノイズを除去できます。たとえば、顔の造作のエッジを保持しながら、しみを除去できます。
- 周囲の領域とはかなり異なる小さな散在するノイズの斑点や領域を除去できます。各ピクセルの強度を周囲のピクセルの中間の強度に調整します。(中間の強度とは、値の範囲の中間値であり、平均ではありません)。オブジェクトのエッジを保持するには、[ メディアン フィルタ ] コマンドを使用できます。このコマンドを使用すると、周囲のピクセルと大きく異なるピクセルを周囲のピクセルと似たピクセルより大きく調整できます。計算で使用する周囲のピクセルの数を指定できます。大きなピクセル数を選択すると、より多くのノイズが除去され、同時により多くの細部が失われます。

- フィルムやビデオ上のほこりなどに起因する複数ピクセルの黒 / 白の斑点を除去できます。
- 模様の詳細を失わずに、画像のノイズや斑点を除去できます。たとえば、衣服の模様を維持しながら、他の領域（人物の顔など）からノイズを除去できます。

さらに、[ 自動ノイズ除去 ] コマンドと [ デジタル ノイズ除去 ] コマンドを使用できます。詳しくは、ページ 132 の「デジタル ノイズを除去するには」および ページ 132 の「デジタルノイズ除去の詳細オプションを使用するには」を参照してください。

## ノイズを加えるには

[ 編集 ] タブ

1 **[ 調整 ]** › **[ ノイズの追加 / 除去 ]** › **[ ノイズを加える ]** を選択します。
[ ノイズを加える ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 以下のノイズ パターン オプションを選択します。
- **[ ランダム ]** – ざらついた効果を生成してテクスチャを加えます。
- **[ 均等 ]** – ノイズの色を元のピクセルに似たものにします。
- **[ ガウス ]** – **[ 均等 ]** オプションを使用するより、ノイズの大部分の色をさらに元のピクセルに近づけます。

3 **[ ノイズ ]** コントロールに値を入力 / 設定し、加えるノイズの割合を設定します。

4 **[OK]** をクリックします。

**[ モノクロ ]** チェック ボックスをチェックすると、白黒のノイズ ピクセルを使用できます。色の付いたピクセルを使用するには、このチェック ボックスのチェックを外します。

## スクラッチを自動的に除去するには

[ 編集 ] タブ

1 **[ 調整 ]** › **[ ノイズの追加 / 除去 ]** › **[ スクラッチの自動除去 ]** を選択します。
[ スクラッチの自動除去 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 次のチェック ボックスのいずれかまたは両方をチェックします。
- **暗いスクラッチの除去** – 背景より暗いスクラッチを除去します。
- **明るいスクラッチの除去 ]** – 背景より明るいスクラッチを除去します。

3 **[ コントラストの制限 ]** グループ ボックスで、**[ 下限 ]** と **[ 上限 ]** コントロールに値を入力 / 設定し、スクラッチとその背景間のコントラストを設定します。
**[ 下限 ]** コントロールの設定をスクラッチが現れる値のすぐ下にまで上げます。**[ 上限 ]** コントロールの設定をスクラッチが現れる値のすぐ上にまで下げます。

4 **[ 強度 ]** グループ ボックスで、以下のオプションを選択してスクラッチ除去の強度を設定します。
- **マイルド**

・ **標準**
・ **強**

**注意：** スクラッチを除去する最も低い設定を選択します。画像のすべての領域を見て、細部の重要な部分が失われていないか確認してください。

5 [OK] をクリックします。



特定の領域のみに効果を適用するには、画像に選択範囲を作成します。このコマンドは、画像全体に適用するより選択範囲に適用するほうが効果があります。

## ビデオ キャプチャ画像をシャープにするには

［編集］タブ

1 **［調整］**›**［ノイズの追加 / 除去］**›**［インターレースの除去］**を選択します。
［インターレース除去］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 このダイアログ ボックスの上にある［変更前］または［変更後］のいずれかのペインで、走査線が最もはっきりしている画像の領域が表示されるようにドラッグします。

3 **［保持する走査線］**グループ ボックスで、オプションを選択し、奇数番号と偶数番号どちらの走査線を保持するかを指定します。

4 [OK] をクリックします。



［インターレースの除去］コマンドは、画像のサイズを変更する前に適用してください。先にサイズ変更してピクセルを画像に追加 / 削除してしまうと、走査線の識別が困難になるためです。既に画像のサイズ変更を行っている場合は、可能な限り元のサイズに戻して、各走査線が 1 ピクセルの高さになるようにしてください。このダイアログ ボックスのズーム コントロールを使用すると、画像を拡大して 1 本の走査線がいくつのピクセルで構成されているかを確認したり、各走査線が 1 ピクセルの線になるように画像のサイズを変更できます。たとえば、拡大された画像の走査線が 2 ピクセルで構成されている場合は、画像を 50 % に縮小します。画像のサイズを変更すると、画質が損なわれることに注意してください。

## JPEG 画像から劣化を除去するには

［編集］タブ

1 **［調整］**›**［ノイズの追加 / 除去］**›**［JPEG 劣化の除去］**を選択します。
［JPEG 劣化の除去］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 このダイアログ ボックスの上にある［変更前］または［変更後］のいずれかのペインで、走査線が最もはっきりしている画像の領域が表示されるようにドラッグします。

3 **［強度］**グループ ボックスで、オプションを選択して補正の強度を決定します。

**注意：** 最適な結果を得るために、各オプションを選択して画像の状態を確認しながら、どの設定が一番有効であるかを決定します。

4 [ **細部の復元** ] コントロールに値を入力 / 設定し、復元する詳細の量を指定します。

値の範囲は 0（最低）から 100（最大）です。

**注意：** 極端に大きい値は画像に細かいドットが目立つようになる原因となります。

5 [OK] をクリックします。

[JPEG **劣化の除去** ] コマンドは、どのようなフォーマットのファイルにも適用できます。たとえば、JPEG ファイルを Corel PaintShop Pro（.pspimage）形式として保存したとしても、このコマンドを適用できます。

JPEG 圧縮は画像の情報を切り捨てるため、JPEG 画像の復元には限界があります。

## モアレ パターンを除去するには

[ 編集 ] タブ

1 [ **調整** ] › [ **ノイズの追加 / 除去** ] › [ **モアレの除去** ] を選択します。

[ モアレの除去 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 [ **ズーム** ] コントロールに数値を入力 / 設定して、細かなパターンがはっきりと確認できるまで画像を拡大します。

3 [ **詳細** ] コントロールに値を入力 / 設定し、除去するパターンのレベルを設定します。

値を 1 つずつ変更して、パターンが消えるまで調整してください。値を上げるほど画像はぼやけていきますので、パターンが消える最小の値を選択します。

4 このダイアログ ボックスのズーム コントロールを使用して、[ 変更後 ] ペインにバンドや色の斑点がはっきりと見えるまで画像を縮小します。

**注意：** バンドや斑点は画像の表示設定が 100% でも見える場合がありますが、設定が低い方が見やすくなります。

5 [ **バンドの除去** ] コントロールで、色の帯や斑点が見えなくなるまで値を 1 つずつ変更します。完全に消えない場合もあるので、可能な限り見えない値を設定します。小さなオブジェクトの彩度不足を避けるため、最も低い値を使用してください。

6 [OK] をクリックします。

モアレ パターンを除去した後に、[ **調整** ] メニューの [ **シャープネス** ] コマンドを使用すると、パターンを再度発生させずにぼかしを除去して、詳細を復元できる場合があります。[ **シャープネス** ] コマンドは、[ モアレの除去 ] ダイアログ ボックスの [ **詳細** ] で、パターンが消える最小の値より少し大きい値を選択すると最も効果的です。

## 1 ピクセルの斑点を除去するには

［編集］タブ

1 斑点が含まれる写真の領域を選択します。

2 ［**調整**］›［**ノイズの追加 / 除去**］›［**ノイズ除去**］を選択します。

選択範囲から斑点が除去されます。

## エッジを維持したままノイズを除去するには

［編集］タブ

1 除去するノイズが含まれる画像を選択します。

2 ［**調整**］›［**ノイズの追加 / 除去**］›［**輪郭以外をスムーズ化**］を選択します。

［輪郭以外をスムーズ化］ダイアログ ボックスが表示されます。

3 ［**スムーズ化の量**］コントロールに値を入力 / 設定します。

画像の詳細を保持しながら斑点を除去できる最小の値を設定してください。1 未満の数値は入力できません。

4 [OK] をクリックします。

画像全体に［**輪郭以外をスムーズ化**］コマンドを適用できますが、このコマンドは、問題の領域を選択した場合に最も効果があります。

## 目立つ領域のノイズを除去するには

［編集］タブ

1 除去するノイズが含まれる画像を選択します。

2 ［**調整**］›［**ノイズの追加 / 除去**］›［**メディアン フィルター**］を選択します。

［メディアン フィルター］ダイアログ ボックスが表示されます。

3 ［**フィルターの口径**］コントロールに値を入力 / 設定し、中間値のピクセルの強さの研鑽に含める周囲のピクセルの数を選択します。

値の範囲は 3 から 31 で、奇数で指定します。

**注意：** 画像の詳細を保持するには、ノイズが除去される最小のフィルター値を選択します。1 ピクセルの色の付いた斑点を除去する場合は、フィルターを 3 に設定します。

4 [OK] をクリックします。

画像全体に［**メディアン フィルター**］コマンドを適用できますが、このコマンドは、問題の領域を選択した場合に最も効果があります。

## 複数ピクセルの斑点を除去するには

［編集］タブ

1 斑点が含まれている領域を選択します。

2 [ **調整** ] > [ **ノイズの追加 / 除去** ] > [ **小さい白黒の斑点フィルター** ] を選択します。

[ 小さい白黒の斑点フィルター ] ダイアログ ボックスが表示されます。

3 [ **斑点のサイズ** ] コントロールに値を入力 / 設定し、完全に除去できる最大の斑点の最小サイズをピクセル単位で設定します。値は必ず奇数です。

4 [ **斑点への感応度** ] コントロールに値を入力 / 設定して、周囲のピクセルからどのくらい異なるピクセルを斑点と見なすかを設定します。

5 [OK] をクリックします。

画像全体に [ **小さい白黒の斑点フィルター** ] コマンドを適用できますが、このコマンドは、問題の領域を選択した場合に最も効果があります。

[ **小さいサイズの斑点をすべて含める** ] チェックボックスをチェックすると、[ **斑点のサイズ** ] の値より小さい斑点をすべて除去できます。

[ **効果を強く適用する** ] チェック ボックスをチェックすると、補正の強度を高めることができます。

## テクスチャを維持したままノイズを除去するには

[ 編集 ] タブ

1 除去するノイズが含まれる画像を選択します。

2 [ **調整** ] > [ **ノイズの追加 / 除去** ] > [ **テクスチャ以外をスムーズ化** ] を選択します。

[ テクスチャ以外をスムーズ化 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

3 [ **補正の量** ] コントロールに値を入力 / 設定し、補正の強度の値を設定します。

低い値を設定すると、わずかな量のノイズが除去されて、テクスチャ領域は保持されます。高い値を設定すると、より多くのノイズが除去されますが、テクスチャ領域にも影響が出る可能性があります。

4 [OK] をクリックします。

画像全体に [ **テクスチャ以外をスムーズ化** ] コマンドを適用できますが、このコマンドは、問題の領域を選択した場合に最も効果があります。

# 被写界深度を制御する

被写界深度を制御してフォーカス エリアを作成して、写真の被写体に注意を引き付けることができます。たとえば、花畑の中に人物が写っている写真では、人物にピントを合わせたまま、周囲の花にピンぼけ効果（ぼかし）を適用できます。



*被写界深度効果を適用して、写真の被写体に注意させることができます。*

写真の被写界深度とは、ピントが合って見える領域を指します。被写界深度は、カメラと被写体の距離、シャッター速度、絞り設定などのさまざまな要因に左右されます。多くのコンパクト カメラは、ほとんどの画像にピントが合うように、可能な限り小さい絞り設定を使用しています。

## フォーカス エリアを選択する

Corel PaintShop Pro では、円形または矩形の選択範囲を作成して、フォーカス エリアをすばやく選択できます。また、領域の周囲をトレースして不規則な形の選択範囲を作成できます。選択範囲を反転することもできます。選択範囲の詳細については、ページ 219 の「選択範囲を作成する」を参照してください。

## ぼかし領域を調整する

選択範囲外の領域に適用されたぼかしの量を制御したり、フォーカス エリアとぼかし領域の境界を調整できます。また、Corel PaintShop Pro では円形絞りまたは六角形絞りも選択できます。絞りの形は、フォーカス エリア外に現れるライト パターンに影響する場合があります。この効果は「ぼけ」と呼ばれ、暗い背景の中の小さなピンポイント ライトに最もよく現れます。

## [ 被写界深度 ] 効果を使用してフォーカス エリアを作成するには

[ 編集 ] タブ

1 [ 編集 ] タブ から、焦点を合わせる領域を選択します。
画像の領域の選択に関する詳細については、ページ 219 の「選択範囲を作成する」を参照してください。

2 **[ 調整 ]** > **[ 被写界深度 ]** を選択します。

［被写界深度］ダイアログ ボックスが表示されます。

3 ［**ぼかし**］スライダーを移動して、フォーカス エリア外に適用されるぼかしの量を調整します。

**目的**

| | |
|---|---|
| 選択領域を反転する | ［**反転**］チェック ボックスをチェックします。 |
| ぼかし領域の絞りの形を制御する | 次のいずれかのボタンをクリックします。<br>・**円形の絞りの形** ◯<br>・**六角形の絞りの形** ⬡ |
| フォーカス エリアとぼかし領域の境界を調整する | ［**境界ぼかし**］スライダーを調整します。スライダーを右に移動すると境界のぼかしが強くなり、左に移動するとぼかしが弱くなります。この設定を **0** にすると、エッジがはっきりとして、多くの場合は目的に合いません。通常は、このスライダーを **2** または **3** より小さく設定しないでください。 |
| フォーカス エリアのサイズを微調整する | ［**フォーカス範囲**］スライダーを左に移動すると、フォーカス エリアを縮小できます。スライダーを右に移動すると、フォーカス エリアを選択範囲の端まで拡大できます。 |

範囲が選択されていない場合には、［被写界深度］ダイアログ ボックス内にある次のいずれかの選択ツールを使用して焦点領域を選択することができます。［**円形**］◯、［**フリーハンド**］、［**矩形**］、または［**ラスタ選択範囲**］。

選択範囲はフォーカス エリアより多少大きめに作成し、その後［**フォーカス範囲**］スライダーを使用して、選択範囲の端を微調整してください。

## 画像をぼかす

Corel PaintShop Pro には、画像にぼかし効果を適用できる複数のコマンドがあります。選択範囲、レイヤー、または画像全体に次の補正を適用できます。

- 各ピクセルの強度を調整して周囲のピクセルを平均化することで、画像のノイズを除去できます。パレット画像を True Color（24 ビット）に増色して生じた色のディザリングを除去することもできます。
- スムーズな移行を適用し、画像のコントラストを減少することによってノイズを除去することができます。
- ベル状の曲線に従って徐々に一定数のピクセルを混ぜ合わせることで、ぼかし効果の強度を調整できます。ぼかしは中央に密集します。
- 一定の露出時間を使用して、移動している物体を撮影したような画像が得られます。

・ カメラを軸回転させたとき、またはきわめて遅いシャッター速度ですばやくズームインして撮影したような写真が得られます。

## なぜわざと画像をぼかすのですか。

ぼかしコマンドを使用すると、選択範囲や画像をソフトにしたり、写真をレタッチしたり、画像内のノイズを除去できます。ぼかしコマンドを使用すると、エッジや色の重要な移行のある領域に隣接するピクセルが平均化され、移行がスムーズになりコントラストが減少します。同じ画像にぼかしコマンドを複数回適用して、ぼかし効果を強めることができます。

## 隣接するピクセルの強さに基づいてぼかしを適用するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**ぼかし**］›［**平均化**］を選択します。
［平均化］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**フィルターの口径**］コントロールに値を入力 / 設定します。
値の範囲は 3 から 31 で、奇数で指定します。値を高くするほど、ぼかしが大きくなります。

3 [OK] をクリックします。

## 最小限のぼかしを適用するには

［編集］タブ

・［**調整**］›［**ぼかし**］›［**ぼかし**］を選択します。

効果を倍にするには、コマンドをもう一度選択します。

## 中程度のぼかしを適用するには

［編集］タブ

・［**調整**］›［**ぼかし**］›［**ぼかし（強）**］を選択します。

効果を倍にするには、コマンドをもう一度選択します。

## ガウスぼかしを適用するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**ぼかし**］›［**ガウスぼかし**］を選択します。
［ガウスぼかし］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**半径**］コントロールに値を入力 / 設定し、異なるピクセルをぼかす距離（半径）を決めます。

値は 0.00 から 100.00 までの範囲を指定できます。

3 [OK] をクリックします。

## 移動ぼかしを適用するには

［編集］タブ

1 **［調整］**›**［ぼかし］**›**［ぼかし（移動）］**を選択します。

［ぼかし（移動）］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **［角度］**グループ ボックスで、角度ダイヤルを好みの位置までドラッグするか、コントロールに値を入力 / 設定し、ぼかしが適用される角度を設定します。

3 **［強度］**コントロールに値を入力 / 設定します。

値は 1 から 100% までの範囲を指定できます。低い値では効果が小さく、高い値では大きくなります。

4 [OK] をクリックします。

## ぼかし（放射状）を適用するには

［編集］タブ

1 **［調整］**›**［ぼかし］**›**［ぼかし（放射状）］**を選択します。

［ぼかし（放射状）］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **［ぼかしのタイプ］**グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- **スピン** – 画像の中心の周囲に円形にピクセルをぼかします。
- **ズーム** – 中心から外側へ向かってピクセルをぼかします。
- **回転** – 渦巻きでピクセルをぼかします。**［回転角度］**コントロールに値を入力 / 設定して、回転の角度を設定できます。

3 **［ぼかし］**グループ ボックスで、**［強度］**コントロールに値を入力 / 設定します。

低い値では効果が小さく、高い値では大きくなります。

画像に合わせて半径を圧縮する場合は、**［楕円］**チェック ボックスをチェックします。このオプションは、長方形の画像に楕円形のぼかし効果を生成します。正方形の画像には効果がありません。このチェック ボックスをチェックしないと、円形のぼかしが生成されます。

4 **［中央］**グループ ボックスで、次のコントロールに値を入力 / 設定して、画像の中央を制御します。

- **横方向のオフセット（%）** – ぼかしの横方向の中心点を設定できます。
- **縦方向のオフセット（%）** – ぼかしの縦方向の中心点を設定できます。
- **中央の保護（%）** – 画像の中心でぼかしを減らす量を指定します。値を高くすると、ぼかしのない中央領域の半径が大きくなります。

5 [OK] をクリックします。

# 画像をシャープにする

たいていのデジタル写真は、いくらかシャープにする必要があります。これはデジタル カメラの取り込み処理でソフトさが加えられるためです。撮影時のカメラのぶれによってシャープニングが必要な写真になる場合もあります。また、デジタル カメラの写真は、フィルム カメラよりわずかにピンぼけの写真になる傾向があります。多くの場合、この問題は簡単に修整できます。

色、トーン、サイズ変更の補正を行うと写真はソフトになる傾向があります。そのため、写真を印刷、共有、またはアーカイブをする前に、必要なシャープニングを適用することをお勧めします。

Corel PaintShop Pro には、隣接したピクセルのコントラストを増加することによって、ぼけた写真を改善できるシャープニング コマンドが用意されています。次のシャープニング コマンドは、選択範囲、レイヤー、または写真全体に適用できます。

- 大きな構造、グラデーション、背景色などの低域の詳細は無視しながら、エッジのような高域の詳細をシャープにできます。
- 隣接したピクセル間、特に写真のエッジに沿ったピクセル間のコントラストを増加することによって、画像の焦点と明瞭さを向上することができます。
- プロの色補正でよく行われるように、ノイズを強調しないで画像の中間から高コントラストのエッジをシャープにできます。

## 高域シャープネスを適用するには

［編集］タブ

1 **［調整］**｝**［シャープネス］**｝**［高域シャープネス］**を選択します。
［高域シャープネス］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **［半径］**コントロールに 0.00 から 250.00 までの値を入力 / 設定し、異なるピクセルをシャープにする距離（半径）を決めます。
**注意：** 通常、クローズアップした被写体やソフトな詳細のある写真の場合には **［半径］**設定を高くし、細かな詳細がたくさんある写真の場合には **［半径］**設定を低くする必要があります。

3 **［強度］**コントロールに 0 から 100 までの値を入力 / 設定し、コマンドの全体的な強度を指定します。

4 **［ブレンド モード］**ドロップリストで、次のいずれかのオプションを選択し、シャープにした高域の領域を元の画像領域とブレンドする方法を決めます。
   - **オーバレイ** – 画像の中間諧調を削除してエッジをはっきりさせます。
   - **ハードライト** –**［オーバレイ］**オプションよりもコントラストをはっきりさせます。
   - **ソフトライト** – 見た目がソフトな写真を作成します。

5 **[OK]** をクリックします。

## 最小限のシャープネスを適用するには

［編集］タブ

・［調整］｝［シャープネス］｝［シャープネス］を選択します。

効果を倍にするには、コマンドをもう一度選択します。

## 中程度のシャープネスを適用するには

［編集］タブ

・［調整］｝［シャープネス］｝［シャープネス（強）］を選択します。

効果を倍にするには、コマンドをもう一度選択します。

## 低域および高域シャープネスを適用するには

［編集］タブ

1 ［調整］｝［シャープネス］｝［アンシャープ マスク］を選択します。
［アンシャープ マスク］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［半径］コントロールに 0.01 から 100.00 までの値を入力 / 設定し、異なるピクセルをシャープにする距離（半径）を決めます。
**注意：** 通常、クローズアップした被写体やソフトな詳細のある写真の場合には［半径］設定を高くし、細かな詳細がたくさんある写真の場合には［半径］設定を低くする必要があります。

3 ［強度］コントロールに 1 から 500 までの値を入力 / 設定し、コマンドの全体的な強度を指定します。

4 ［クリッピング］コントロールに 0 から 100 までの値を入力 / 設定し、シャープネスを適用するために、隣接するピクセルが持つ明度の値を指定します。

5 [OK] をクリックします。

# 画像をソフトにする

写真をソフトにすると、まるで高品質のソフト フォーカス レンズで撮影したかのような幻想的で光沢のある写真を生成できます。この効果は雑誌の表紙などでよく使用されます。くっきりとシャープな写真にソフト フォーカスを追加すると、温かみのある写真になります。

Corel PaintShop Pro には、次のソフト方法があります。

・ カメラのソフト フォーカス レンズ効果を写真全体または選択範囲に適用できます。
・ 均等、ソフトぼかし効果を写真全体または選択範囲に適用できます。

## 選択範囲または画像にソフト フォーカスを適用するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**ソフト**］›［**ソフト フォーカス**］を選択します。
［ソフト フォーカス］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**フォーカス**］グループ ボックスで、次のコントロールに値を入力 / 設定します。
- **ソフト** – 調整の強度を決めます。低いパーセンテージを設定すると、写真にはわずかなソフトが適用されます。高いパーセンテージを設定すると、ぼかしがかかったような写真になります。
- ［**エッジの重要度**］– 写真内のエッジの詳細にどの程度のソフトを適用するかを決めます。低いパーセンテージを設定すると、エッジがソフトになります。高いパーセンテージを設定すると、エッジの詳細が保たれ、適用されるソフトは小さくなります。

3 ［**ハロー**］グループ ボックスで、次のコントロールに値を入力 / 設定します。
- **量** – ハロー効果の強度を決めます。低い値を設定すると、写真内の非常に明るい領域にのみハローが追加されます。高い値を設定すると、すべての明るい領域の周囲にハローが作成されます。
- **ハローサイズ** – ハローのサイズを決めます。低い値を設定すると、ハローは小さくなります。高い値を設定するとハロー効果は大きくなります。
- **ハローの可視度** – ハローの可視強度を決めます。低い値を設定すると、ハロー効果はわずかなものになります。高い値を設定すると、ハロー効果がよりはっきりと現れます。

4 ［OK］をクリックします。

写真背景の明るい領域をソフトにするには、［**散光を含む**］チェック ボックスをチェックします。

## 最小限のソフトネスを適用するには

［編集］タブ

- ［**調整**］›［**ソフト**］›［**ソフトネス**］を選択します。

## 中程度のソフトネスを適用するには

［編集］タブ

- ［**調整**］›［**ソフト**］›［**ソフトネス（強）**］を選択します。

# 画像のサイズを変更する

画像を調整した後は、画像のサイズを変更できます。サイズの変更によって、画像のピクセルにどのように影響が及ぶかを理解することが重要です。

## サイズ変更による画像の解像度の変化

ピクセルには決まった物理的なサイズはありません。各ピクセルは、1 つの色の 1 つのサンプルを表します。画像のサイズが変更されると、画像内のピクセルの数が減少 / 増加することがあり、画像をリサンプリングする必要が生じます。リサンプリングするとファイル サイズが変更されます。

印刷解像度は、1 インチあたりのピクセル数（ppi）として定義されています。印刷解像度を大きくすると、印刷されるピクセルは小さくなり、印刷される画像も小さくなります。印刷解像度を小さくすると、印刷されるピクセルは大きくなり、印刷される画像も大きくなります。サイズ変更は次のように使用できます。

- ピクセル数とファイル サイズを維持したまま、印刷解像度と印刷サイズを変更します（リサンプリングなし）。
- 印刷解像度と印刷サイズを保持したまま、ピクセル数とファイル サイズを変更します（リサンプリング）。
- 印刷解像度、印刷サイズ、ピクセル数、ファイル サイズを変更します（リサンプリング）。

画像をサイズ変更する場合は、次のガイドラインを考慮してください。

- 画像サイズを 125 % 以上に拡大することは避けてください。細部とシャープネスが失われる可能性があります。
- 画像のサイズ変更は一度で行うようにしてください。画像を間違ってサイズ変更した場合は、元に戻してやり直してください。
- 画像の修整はサイズ変更する前に行ってください。

## リサンプリングの方法

[ リサンプリング ] オプションでは、画像内のピクセルを変更する方法を指定できます。**バイキュービック**は最も低速な方法ですが、通常は最適な結果を得ることができます。

Corel PaintShop Pro で使用できるリサンプリングの種類を次の表にまとめます。

| リサンプリングの種類 | 説明 |
|---|---|
| スマート サイズ | 新しく設定されるピクセルの寸法によって最適なアルゴリズムを選択します。 |
| バイ キュービック | 拡大した画像や、不規則、複雑な画像で生じやすいギザギザを最小限にします。 |
| バイ リニア | 既存のピクセルの周囲の最も近い 2 つのピクセルを使用して、新しく作成されるピクセルの表示方法を決めます。 |
| ピクセル リサイズ | 指定された画像の幅やサイズに合わせて、ピクセルを複製または削除します。エッジの強い画像やシンプルなグラフィックにお勧めします。 |

| リサンプリングの種類 | 説明 |
| --- | --- |
| 加重平均 | 隣合うピクセルの色の値を平均化して新しく作成されるピクセルの表示方法を決めます。写真品質の画像や不規則 / 複雑な画像のサイズを縮小する場合に役立ちます。 |

## 画像をリサンプリングするとピクセルはどうなるのですか。

[ サイズ変更 ] コマンドを使用して画像サイズを大きくする場合は、既存のピクセルの情報からピクセルを生成して補間する必要があります。例えば、100 x 100 ピクセルのイメージがあり、ピクセル数を 200 x 200 に増すことによりイメージを拡大したいとします。この場合、10,000 ピクセルから始めて、サイズを変更してから最後は 40,000 ピクセルにします。従って、最終的なピクセル数の 4 分の 3 は、「作られた」ものです。ピクセル数を作成する方法のほとんどは、イメージの寸法を伸ばしてピクセル間の隙間を補間するものです。「ピクセル リサイズ」は、最も近いピクセルの色をコピーします。「バイリニア法」では、隣接する 4 つのピクセル ( 隣接する 2 × 2 ピクセル ) を平均します。「バイキュービック法」はさらに高度で、隣接する 16 ピクセル ( 隣接する 4 × 4 ピクセル ) を使用します。考慮する範囲を広くすると、画像内の各部分で色が変化するようすに関する情報が増えるため、生成されるピクセルの色の質が向上する可能性があります。

[ サイズ変更 ] コマンドを使用して画像サイズを小さくする場合は、いくつかのピクセルの色が平均化されます。画像を 100 × 100 ピクセルから 50 × 50 ピクセルに減らすとします。結果は 2,500 ピクセルになり、元の画像で使用されるピクセルの 1/4 です。リサンプリング方法によって、元のピクセルを平均化するときに各ピクセルに与えられる重みが異なります。

## 他に画像のサイズを変更する方法はありますか？

[ サイズ変更 ] コマンド以外にも、キャンバスサイズの変更、画像のトリミング、異なるサイズでの印刷を行ったり、[ 拡張コピー ] コマンドや [Office 用に保存 ] コマンドを使用することができます。

キャンバスのサイズを拡大すると画像の端にピクセルが追加されます。キャンバスのサイズを縮小すると画像の端のピクセルが表示されなくなります ( レイヤーのピクセルは削除されません )。詳細については、ページ 205 の「キャンバスのサイズを変更する」を参照してください。

画像をトリミングすると、選択トリミング領域の外側のピクセルは削除されます。詳細については、ページ 118 の「画像をトリミングする」を参照してください。

レイアウト印刷ウィンドウに加えるイメージのサイズを変更するには、選択ハンドルをドラッグします。この方法で画像をサイズ変更すると、画像ファイルは変更されないため、さまざまなサイズで画像を印刷する場合に便利です。詳細については、ページ 569 の「印刷レイアウト内の画像のサイズを変更するには」を参照してください。

[ **拡張コピー** ] コマンドでは、本格的な印刷、デスクトップからの印刷、コンピューター画面 / 電子メール メッセージへのコピーなど、コピーの目的に合わせて 3 つのサイズのいずれかで画像をクリップボードにコピーできます。画像をクリップボードにコピーしたら、サイズ変更された画像をワープロなどの他のアプリケーションでファイルに貼り付けることができます。詳細については、ページ 68 の「画像を他のアプリケーションにコピーする」を参照してください。

[**Microsoft Office 用に保存**] オプションには、[ 特殊コピー ] オプションのようにサイズ変更のオプションがあります。ただし、[Microsoft Office 用に保存 ] オプションの場合、ファイルをディスクに保存したり、イメージのサイズや解像度を設定することもできます。詳細については、ページ 49 の「Office アプリケーション用に画像を保存するには」を参照してください。

## 画像サイズを変更するには

1 [ **画像** ] › [ **サイズ変更** ] を選択します。

[ **サイズ変更** ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 次のいずれかのサイズ変更オプションを選択します。

- [ **ピクセル** ] – [ **幅** ] と [ **高さ** ] ボックスに値を入力して、ピクセルでサイズを指定します。また、標準サイズのドロップリストから選択することもできます。
- [ **比率** ] – [ **幅** ] と [ **高さ** ] ボックスに比率を入力して、(独自の) 比率でサイズを指定します。
- [ **印刷サイズ** ] – [ **幅** ] と [ **高さ** ] ボックスに値を入力して、インチ、センチ、ミリ単位でサイズを指定します。また、標準サイズのドロップリストから選択し、[ **解像度** ] の値を設定することもできます。
- [ **片方を指定** ] – ピクセルの場合、[ **幅** ] または [ **高さ** ] のどちらかのみを指定することができ、現在の比率に基づいてサイズが変更されます。

3 さらに調整したい時は、[ **詳細設定** ] チェックボックスをオンにして、次の項目を調整します。

| 目的 | |
|---|---|
| 画像ピクセルのサイズ変更 | [ **サイズ変更の方式** ] のチェック ボックスをチェックし、リサンプリング方式を選択します。<br>**注意：** サイズ変更をすると画像のピクセル単位のサイズが変わり、高さと幅の設定にとらわれずに解像度の設定を自由に変更することができるようになります。 |

| 目的 | |
|---|---|
| サイズ変更された画像をシャープにする | **[ サイズ変更の方式 ]** チェック ボックスをチェックし、ドロップリストから **[ バイキュービック ]** を選択します。**[ シャープネス ]** コントロールの値を、画像を縮小するにはおよそ 100 に、拡大するにはおよそ 50 に設定します。<br>**注意：[ シャープネス ]** コントロールの値が 0 に設定されていると、サイズ変更された画像のシャープネスは変更されません。 |
| サイズ変更された画像の明るさを保持する | [ 全般の設定 ] ダイアログ ボックスの **[ 全般 ]** オプションで、**[ サイズ変更時に画像の明るさを保持 ]** チェック ボックスをチェックします。 |
| 縦横比をアンロックする | **[縦横比のロック]** チェック ボックスをオフにします。 |
| 選択したレイヤーのみサイズ変更 | **[すべてのレイヤーのサイズを変更する]** チェック ボックスをオフにします。 |

**[ サイズ変更の方式 ]** チェック ボックスのチェックを外すと、**[ 幅 ]**、**[ 高さ ]**、および **[ 解像度 ]** コントロールが連動し、1 つのコントロールを変更すると他のコントロールも変更されます。この方法では、画像のピクセル サイズが変更されません。

縦横の比率を変更すると、縦横の一方が他方より引き伸ばされるか縮められて画像がひずみます。**[ 幅 ]** と **[ 高さ ]** ボックスの隣のロックアイコンは、縦横比のロック状態を示しています。

画像の現在の印刷サイズを保持するには、**[ 元の印刷サイズを維持する ]** チェック ボックスをチェックします。

# 画像をレタッチして保存する



Corel PaintShop Pro には画像をレタッチする数多くの方法があります。小さな傷の除去や背景全体の消去、あるいは単なる赤目補正でも、必要なツールが見つかります。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- 赤目を除去する
- 美容補正を適用する
- スクラッチを除去する
- クローン ブラシまたはオブジェクト除去による傷やオブジェクトの除去
- SmartClone を使ったリタッチおよびデザイン
- 自動塗り潰しを使って画像の領域を消す
- マジックムーブで選択部分を移動する
- 画像領域を消去する
- 画像領域を切り取る
- ブラシを使用して画像領域をレタッチする
- 画像領域の色を付け直してリアルな効果を演出する
- 色、グラデーション、パターンを置き換える
- 色、グラデーション、パターンで領域を塗りつぶす
- 画像を上下反転 / 左右反転する
- 境界線を追加する
- スマート カーバーによる写真の拡大 / 縮小
- [ ピック ] ツールを使用して写真の拡大 / 縮小と変形を行う
- キャンバスのサイズを変更する

## 赤目を除去する

赤目は、写真で頻繁に発生する問題です。写真の赤目は、カメラのフラッシュが写真の被写体の網膜に反射すると発生します。Corel PaintShop Pro には、カラー写真から赤目を取り除く方法が 2 つあります。

赤目をすばやく取り除くには、[ 赤目修整 ] ツールを使用します。より強力な修整が必要な場合は、高度な [ 赤目修整 ] コマンドを使用して、目の色を変更することができます。



*［赤目修整］ツールは、被写体の瞳の赤をダーク グレーに置き換えて自然に見えるように修復します。*

## ワンタッチ修整ツールを使用して赤目を修整するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**赤目修整**］ツール を選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで［**赤目のサイズ**］コントロールを調整して、ポインタを赤目の領域の約 2 倍の大きさにします。

3 目の上に直接ポインタを置いて、クリックします。

必要に応じて、写真を拡大して［**赤目修整**］ツールをより容易に使用できるようにします。

Alt キーを押しながら、目の領域で［**赤目修整**］ツールをドラッグすると、動的にポインタのサイズを変更することができます。

## 赤目修整の高度なオプションを使用するには

［編集］タブ

1 ［**調整**］›［**赤目修整**］を選択します。

2 ［変更後］プレビュー領域で、被写体の赤目の中心にドラッグします。必要に応じて、［**ズーム**］コントロールを使用して目の細部を表示します。

3 ［**色相**］ドロップリストと［**色**］ドロップリストから、カラー バリエーション オプションを選択します。

**注意：** ［**色相**］ドロップリストは、［**人物の目（自動）**］でのみ使用できます。

4 ［**方式**］ドロップリストから、次のいずれかの補正方式を選択します。

- ［**人物の目（自動）**］- 自動的に補正領域を選択して、人物の目に合った補正を行います。
- ［**動物の目（自動）**］- 自動的に補正領域を選択して、動物の目に合った補正を行います。この方法では、選択範囲を回転することもできます。
- ［**フリーハンド選択**］-［**自由選択**］ツールを使用して、人物または動物の目の補正する領域を選択できます。
- ［**フリーフォーム選択**］-［**フリーフォーム選択**］ツールを使用して、人物や動物の目の補正する領域を選択することができます。

目が部分的に隠れている場合など、より注意深い修整が必要な場合は、［**フリーハンド選択**］や［**フリーフォーム選択**］を使用することをお勧めします。

5 ［変更前］プレビュー ウィンドウで、次のタスクのいずれかを実行します。

- ［人物の目（自動）］や［動物の目（自動）］を選択した場合は、目の赤い領域内をクリックすると自動的に眼の領域を選択します。または、赤目の領域の中央をクリックして外側にドラッグして選択することもできます。
- ［フリーハンド選択］を選択した場合は、赤目の領域の端をクリックして補正する領域に沿ってドラッグします。開始地点に戻ったら放します。
- ［フリーフォーム選択］を選択した場合は、目の赤い領域の端をクリックして、開始地点に戻ったら、ダブルクリックします。右クリックすると、1 回分のクリックを元に戻すことができます。

目を選択すると、選択した領域の周りに円とその円を囲むコントロール ボックスが表示されます。［変更後］プレビュー領域に補正された目が表示されます。

**注意：** ［フリーハンド選択］や［フリーフォーム選択］方式を使用する場合は、選択領域を目の瞳孔（目の中央にある小さな黒い丸）に制限してください。これらの方法は、瞳の周りの虹彩には手を加えず、赤目が発生している瞳の部分のみを補正するようにデザインされています。

6 次のコントロールを設定して、赤目の補正を調整します。
- ［瞳の明度］- 瞳の明度の量を指定し、自然な目の色に補正されるようにします。
- ［虹彩のサイズ］- 虹彩のサイズを設定します。虹彩のサイズを増加すると、瞳のサイズは減少します。
- ［輝きの明度］- 輝きの明度を調整します。数値を低くすると輝きが暗くなり、高くすると明るくなります。
- ［輝きのサイズ］- 輝きのサイズを設定します。
- ［境界をぼかす］- 補正された目のエッジを調整し、ぼんやりさせたりはっきりさせます。小さい数値はエッジをはっきりとさせ、大きい数値は周囲の画像領域とあいまいにします。
- ［ぼかし］- 写真にざらつきがあるときに、周囲のピクセルと混ぜ合わせます。目の部分が残りの部分と自然に混ぜ合わせたような感じになるまで 1 単位ずつ設定を上げることができます。

7 ［OK］をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| 輝きを瞳の中心に移動する | ［中央］チェック ボックスをチェックします。 |
| 動物の目の選択範囲を回転する | 中心の回転ハンドルをドラッグします。 |
| 選択範囲を変形する | 選択範囲の側面のハンドルをドラッグします。 |
| 選択範囲を削除する | ［削除］をクリックします。 |

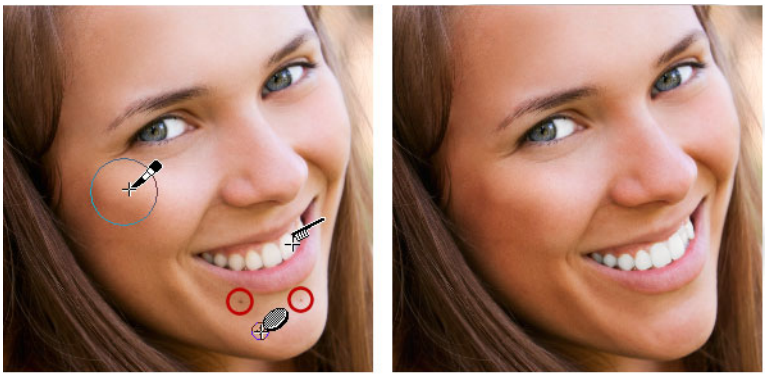
元の写真で目の一部分が隠れている場合は、［整形］スライダーを使用すると、赤目の補正 に役立ちます。たとえば、元の写真でまぶたが目の一部分を覆っている場合、補正後の写真でも目の一部を覆う必要があります。左にスライダーをド

ラッグすると、補正値が下がり、目の周りの肌に重なっている部分が最小限になります。

## 美容補正を適用する

次の美容補正を実行すると、写真の被写体の外観を簡単によく見せることができます。

- シミの除去 – [ **メークオーバー** ] ツールの [ **シミ補正** ] モードを使用します。
- 歯のホワイトニング – [ **メークオーバー** ] ツールの [ **歯ブラシ** ] モードを使用します。
- 充血した目の修整 – [ **メークオーバー** ] ツールの [ **目ぐすり** ] モードを使用します。
- 日焼けの追加 – [ **メークオーバー** ] ツールの [ **日焼け** ] モードを使用します。
- 被写体の細身効果 – [ **メークオーバー** ] ツールの [ **スリム** ] モードを使用します。
- しわの除去 – [ **スクラッチ除去** ] ツールを使用します。
- スキントーンのすばやいスムーズ化 – [ **調整** ] メニューの [ **スキンのスムーズ化** ] コマンドを使用します。



*シミの除去、歯のホワイトニング、日焼けの調整を行うことができます。*

### 顔のシミを除去するには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーで、[ **メークオーバー** ] ツール を選択します。

2 ツール オプション パレットで、[ **シミ修整** ] モードを選択します。

マウス ポインタが同心円に変わります。

3 [ ツール オプション ] パレットで、[ **サイズ** ] コントロールを最小サイズに調整して、内側の円にシミが囲まれるようにします。

外側の円はシミを覆うマテリアルに使用されます。

4 [ ツール オプション ] パレットで、[ **強度** ] コントロールを調整します。

値の範囲は 1 から 100 までです。値が高いほど、多くのソース マテリアル ( 外側の円に囲まれている ) がシミ領域 ( 内側の円に囲まれている ) に適用されます。

5 シミを直接クリックします。

写真を拡大して、[ **メークオーバー** ] ツールを使いやすくします。

## 歯をホワイトニングするには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーで、[ **メークオーバー** ] ツールを選択します。

2 ツール オプション パレットで、[ **歯ブラシ** ] モードを選択します。

3 [ ツール オプション ] パレットで、必要に応じて [ **強度** ] コントロールを調整します。

値を大きく設定するとホワイトニングの効果は強くなりますが、外観が不自然になります。

4 歯を直接クリックします。

歯に隙間があったり、部分的にはっきりしていない場合は、このツールをそれぞれの歯に個別に適用する必要があります。

[ **メークオーバー** ] ツールの [ **歯ブラシ** ] モードは、カラー写真にしか利用できません。

## 目のホワイトニング効果を適用するには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーで、[ **メークオーバー** ] ツール を選択します。

2 [ ツール オプション ] パレットで、[ **目ぐすり** ] モード を選択します。

3 [ **強度** ] コントロールに値を入力 / 設定します。

値を大きくすると、目をより白くできますが、修整したい領域より広い範囲までホワイトニング効果が広がる場合があります。

4 必要に応じて画像を拡大して、注意しながら目の充血した部分をクリックしてください。

## 日焼けを適用するには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーで、[ **メークオーバー** ] ツールを選択します。

2 ツール オプション パレットで、[ **日焼け** ] モードを選択します。

3 [ **サイズ** ] コントロールに値を入力 / 設定します。

4 [ **強度** ] コントロールに値を入力 / 設定します。

値を大きくすると、より黒い日焼けになります。

5 被写体の肌の上を注意しながらドラッグしてください。

## スリム効果を適用するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、**［メークオーバー］**ツール を選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、**［スリム］**モード を選択します。

3 **［強度］**コントロールに値を入力 / 設定します。

値を大きくすると、横方向により多くのピクセルが圧縮されます。

4 被写体の中央をクリックします。

クリックした場所の両側のピクセルが圧縮されます。クリックを繰り返すと、細身効果が強まります。

## 顔のしわを除去するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、**［スクラッチ除去］**ツール を選択します。

2 ［ツール オプション］パレットの選択ボックスから四角形エッジ または斜角エッジ を選択します。

3 **［幅］**コントロールに値を入力 / 設定して、除去するしわをドラッグする範囲ボックスの内側の部分に合わせます。

4 しわのすぐ外側にポインタを配置して、内側の矩形にしわが囲まれるように、しわの上を注意しながらドラッグします。

しわが周囲の肌のテクスチャで覆われます。

やり直す必要がある場合は、補正を元に戻し、**［幅］**コントロールを調整し、もう一度ドラッグします。

しわが直線ではないときには、少しずつ補正します。

## スキントーンをスムーズにするには

［編集］タブ

1 **［調整］**｝**［スキンのスムーズ化］**を選択します。

2 ［スキンのスムーズ化］ダイアログ ボックスで、**［量］**スライダーを調整します。

スライダーを右に移動すると強めにスムージングされ、左に移動すると弱めにスムージングされます。



*［スキンのスムーズ化］コマンドは、すばやくスキントーンをスムージングしてしわやキズを減らします。*

**［スキンのスムーズ化］**コマンドは、自動的にスキントーンを検出してスムージングし、目や唇には影響がありません。ただし、写真の他の領域がスキントーンと色が似ているために影響を受ける場合は、選択範囲を使用してスムージングする領域を分離できます。選択範囲の詳細については、ページ 219 の「選択範囲を作成する」を参照してください。

## スクラッチを除去する

［スクラッチ除去］ツールを使用して、スクラッチ、キズなどの望ましくない画像領域を写真から除去することができます。



*［スクラッチ除去］ツールを使用すると、個々のスクラッチを修復することができます。*

ツールを使用して傷のある領域を囲み、その領域を周囲の維持する画像で塗りつぶすことができます。背景が比較的に滑らかであれば、たいていの場合良好な結果が得られます。模様の付いた背景や複雑な背景からスクラッチを取り除くには、[ クローン ブラシ ] ツールを使った方が効果的な場合があります。[ クローン ブラシ ] ツールの詳細については、ページ 179 の「クローン ブラシまたはオブジェクト除去による傷やオブジェクトの除去」を参照してください。

小さなスクラッチが多くある画像では、[ スクラッチの自動除去 ] コマンドを使用できます。詳細については、ページ 155 の「スクラッチを自動的に除去するには」を参照してください。

## スクラッチを除去するには

[ 編集 ] タブ

1 [ レイヤー ] パレットで、除去したい領域のあるレイヤーを選択します。

2 [ ツール ] ツールバーで、**[ スクラッチ除去 ]** ツール を選択します。

3 [ ツール オプション ] パレットで次のいずれかのオプションを選択して、**[ スクラッチ除去 ]** ツールの形状を指定します。
   - 四角形エッジ – オブジェクトのエッジに対して垂直なスクラッチ、オープンな領域にあるスクラッチ、または同一色のスクラッチを補正します
   - 斜角エッジ – オブジェクトのエッジに対して角度のついたスクラッチを補正します

4 ポインタをスクラッチの一方の端のやや外側に置き、マウスの左ボタンを押しながらドラッグして、範囲ボックスをスクラッチの上に表示します。

5 マウスのボタンを放します。

   囲んだ領域が周囲のピクセルで置き換えられます。

**目的**

| | |
|---|---|
| 範囲ボックスの開始地点を 1 ピクセルずつ移動する | マウス ボタンを放す前に矢印キーを押します。 |
| 選択ボックスの幅を 1 ピクセルずつ増加 / 減少する | マウス ボタンを放す前に Page up キーまたは Page down キーを押します。 |
| 周囲のピクセルを使用して選択ボックスのエッジに垂直に領域を塗りつぶす | マウス ボタンを放す前に Shift キーを押します。<br>このテクニックは、レンガの壁のように直線的な模様がはっきりした領域が背景に含まれる写真に適しています。 |

スクラッチ周囲の領域で重要な部分が除去されないようにするには、選択範囲を作成して補正を制限します。選択範囲の作成については、ページ 219 の「選択範囲を作成する」を参照してください。

結果に満足できない場合は、[ **元に戻す** ] ボタン をクリックして、スクラッチを再び選択し、ツールの幅を変更してください。

スクラッチがさまざまな背景の場所に点在している場合は、一度に全体を除去するのではなく、何回かに分けて除去します。

## クローン ブラシまたはオブジェクト除去による傷やオブジェクトの除去

### クローンによる画像領域のコピーまたは修正

クローン ブラシ ツールは、画像のある領域（ターゲット）を画像の別の部分（ソース）でペイントすることを可能にする、修正およびコピーの万能ツールです。同じレイヤー、画像内の別のレイヤー、結合された画像、または別の画像のレイヤーの一部をペイント元にすることができます。

デフォルトでは、ターゲット領域にポインタを合わせたときにソース マテリアルの半透明のオーバレイ（[ **オーバレイの表示** ] オプション）が表示されます。オーバレイは、作業中にソースを確認するのに役立つプレビューとして機能します。



*[ クローン ブラシ ] ツールを使用して、左側の写真から壁のひび割れを除去しました。*

### オブジェクト除去によるオブジェクトの除去

周囲の領域の色やテクスチャが相当に均等であれば、[ オブジェクト除去 ] ツールを使用して、オブジェクトを除去することができます。このツールは、[ クローン ブラシ ] ツールと同様に除去する領域を指定し、領域を覆う背景を選択できます。



*［オブジェクト除去］ツールを使用して、海面から 1 隻のボートを消去しました。*

## 画像の一部を複製するには

［編集］タブ

1 ツール パレットで、**［クローン ブラシ］**ツール を選択します。

2 ［ツール オプション］パレットから、ブラシの形状、サイズ、不透明度と他の設定を選択します。

**［クローン ブラシ］**ツールを使用して、ペイントを再開するたびにソース ポイントをリセットするには、**［位置を合わせる］**チェック ボックスをチェックします。ペイントする領域をドラッグし続けることで、元の画像で塗りつぶすことができます。チェック ボックスのチェックを外すと、元のソース ポイントからストロークごとに同じデータがコピーされます。

結合されたすべてのレイヤーからのデータを複製する場合は、**［すべてのレイヤーを使う］** チェック ボックスをチェックします。現在のレイヤーの情報のみを複製する場合は、チェック ボックスのチェックを外します。

3 元の画像で、ソース エリアの中心点を右クリックします。

画像に複数のレイヤーがある場合、ソース エリアを定義する前に、［レイヤー］パレットでレイヤーの名前をクリックします。

4 画像をドラッグして、複製した領域をペイントします。

クローン ソースのオーバレイの表示 / 非表示を切り替えるには、**［ツール オプション］**パレットの **［オーバレイの表示］**チェック ボックスをクリックするか、Ctrl + Alt + C を押します。

画像領域を複製する場合は、データがあるソース エリアを選択する必要があります。

画像に選択範囲が含まれている場合は、選択範囲の内側で右クリックして、複製元を設定する必要があります。鉛筆タブレットを使用する場合、Shift キーを押したままにする場合と同じ結果が得られます。

Shift キーを押しながら画像をクリックして、ソース ポイントを設定することもできます。

Alt キーを押しながら画像ウィンドウをドラッグして、動的にブラシのサイズを変更することができます。

## 写真からオブジェクトを取り除くには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**オブジェクト除去**］ツール  を選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、［**選択モード**］ボタン  を選択します。

3 除去するオブジェクトの周りをドラッグします。

4 ［ツール オプション］パレットで、［**ソース モード**］ボタンを選択します。
画像ウィンドウに、1 つの矩形が表示されます。

5 以前の選択範囲を置き換える領域の上に、範囲ボックスを配置します。

6 サイズを変更するには範囲ボックスのハンドルをドラッグし、回転させるには範囲ボックスの回転ハンドルをドラッグします。
矩形は、除去する領域と同じかそれよりもわずかに大きくすることが推奨されています。

7 ［ツール オプション］パレットで、［**適用**］ ボタン  をクリックします。

8 ［**選択範囲**］›［**選択の解除**］を選択して、選択範囲を解除します。

| 目的 | |
|---|---|
| **自由選択**ツールで選択範囲を作成する | 選択する前に［ツール オプション］パレットの［**境界をぼかす**］コントロールを調整します。 |
| ソース マテリアルの不透明度を調整する | ［**適用**］ボタンをクリックする前に［ツール オプション］パレットの［**不透明度**］コントロールを調整します。 |
| すべてのレイヤーまたは現在のレイヤーからソース マテリアルを選択する | すべてのレイヤーからソース マテリアルを選択するには［**すべてのレイヤーを使う**］チェック ボックスをチェックします（すべてのレイヤーが結合したようになります）。ソース マテリアルを現在のレイヤーからのみ選択したい場合はこのチェック ボックスをチェックしないでください。 |
| ソース マテリアル適用時にエッジをブレンドしてオブジェクトのトーン範囲を使用する | ［ツール オプション］パレットで［**スマート ブレンド**］オプションを選択します。 |



［**オブジェクト除去**］ツールを有効にする前に、選択ツールのいずれかを使用して選択範囲を作成することもできます。

Ctrl + D キーを押して、選択範囲を解除することもできます。

## SmartClone を使ったリタッチおよびデザイン

SmartClone は、コンテンツに応じたクローン ツールで、選択したソース画像を新しい背景にブレンドさせることができます。クローン ブラシと同様に、SmartClone はリタッチ（不要な領域を覆い隠す）に使用できますが、シンプルなコラージュ イメージやテクスチャ効果を生み出すこともできます。



*リタッチする：SmartClone のオリジナル モードを使って、クリック数回で一時的にタトゥーを除去できます。*



*コピーする：白鳥（左側）を SmartClone イメージとして保存した後、サイズを変更し、SmartClone ツールを使って、シーン（右側）内の元の白鳥の隣にワンクリックで配置。*



*コラージュ：SmartClone のレオパードのイメージソースを適用するときに、女性の顔に選択ツールを使用すると精確に仕上がります。*

ブレンド モードを使って、新しい背景にソース画像の選択範囲をどのようにブレンドさせるかを選択することができます。

- **元画像** – 元のソース画像の色をほとんど維持したまま、ソース画像の選択範囲を新規指定先にブレンドします。
- **ブレンド** – ソース画像の色と指定先の色の両方をマージさせて、ソース画像の選択範囲を新規指定先にブレンドします。
- **白黒** – ソース画像の選択範囲の彩度を下げて、指定先の色に影響が及ばないようにします。このオプションは、どんなクローン テクスチャにも使用することができます。

異なるモードを試してみて、作品の仕上げに最も適したオプションを見つけましょう。

## SmartClone イメージでサイズや回転を調整

ソース画像の選択範囲を SmartClone イメージとして保存すると、このソース画像のサイズや回転を変更して保存することができ、後で再利用もきます。SmartClone のイメージは、[ ツールオプション ] パレットのドロップリストからアクセスできるライブラリに保存されます（ブラシまたはピクチャ チューブのライブラリと似ています)。

## SmartClone の上手な使い方

- **選択範囲のエッジ**： SmartClone でソース画像の選択範囲を決定する際は（すぐに使用、または SmartClone ライブラリに保存するため)、選択範囲のマーキーは選択する領域のエッジ内にとどめるのが最適です。色が均一になればなるほど、より自然な仕上がりが得られます。
- **色の一貫性**：シームレスな仕上がりのクローンを作成するには、カラーパレットが同じソース画像と指定先を選択します。クリエイティブにしたい場合は、さまざまな色の背景で**ブレンド** モードを使ってみると、ユニークな効果が楽しめます。

- **レイヤーと選択範囲を使用する**：SmartClone 用にレイヤを複製、そして / または SmartClone 画像を適用したい領域に選択範囲（**選択**ツールで）を適用することで、最後の仕上げをよりよくコントロールすることができます。レイヤーを使用することで、SmartClone の一部を消去したり、全レイヤーの透明度を調整したりできます。

## SmartClone ツールを使用するには

1 ［ツール］ツールバーの［クローン ブラシ］フライアウトから［SmartClone］ツール を選択します。

2 以下のいずれかを実行します。
   - 現在の画像からソース画像の範囲を選択するには、［ツール オプション］パレットから［**選択の種類**］を、［**楕円**］、［**矩形**］、［**フリーハンド**］から選択します。ソース画像として選択したい領域の周りをドラッグします。
     画像に複数のレイヤーがある場合、ソース画像のエリアを定義する前に、［**レイヤー**］パレットでレイヤーの名前をクリックします。
   - ライブラリから SmartClone 画像を選択するには、［ツール オプション］パレットで SmartClone ドロップリストをクリックし、画像を選択します。SmartClone 画像は、適用する前に［**サイズ**］や［**回転**］を調整することができます。

3 ［ツール オプション］パレットで、［**モード**］を、［**元画像**］、［**ブレンド**］、［**白黒**］から選択します。

4 ドキュメント ウィンドウでクリックして、開いている画像（ラスター）に SmartClone ソース画像を適用します。
   さまざまなブレンド モードを元に戻す / やり直すなどして試すことができます。

## ソース画像の選択範囲を SmartClone ライブラリに保存するには

1 ［ツール］ツールバーの［クローン ブラシ］フライアウトから［SmartClone］ツール を選択します。

2 ［ツール オプション］パレットから［**選択の種類**］を、［**楕円**］、［**矩形**］、［**フリーハンド**］から選択します。

3 ソース画像として選択したい領域の周りをドラッグします。
   画像に複数のレイヤーがある場合、ソース画像のエリアを定義する前に、［**レイヤー**］パレットでレイヤーの名前をクリックします。

4 ［ツール オプション］パレットで、［SmartClone］ドロップリストをクリックし、［**選択範囲から SmartClone 画像を作成**］ボタン をクリックします。

5 ［**SmartClone を作成**］ダイアログ ボックスの［**名前**］ボックスに名前を入力し、オプション フィールドに必要事項を入力し、［OK］をクリックします。
   ソース画像の選択範囲が、SmartClone ライブラリに画像として保存されます。

## 自動塗り潰しを使って画像の領域を消す

自動塗り潰しは、写真から不要な要素を消すことができるコンテンツ認識機能です。好みの選択ツールを使って取り除きたい領域やオブジェクトを選択し自動塗り潰しを適用すると、選択範囲が周囲の領域と一致する背景に置き換えられます。周囲の領域が一定でない場合でも有効です。選択範囲の詳細については、ページ 219 の「選択範囲を使う」を参照してください。



### 自動塗り潰しを使って画像の領域を消すには

1 ［ツール］ツールバーから以下のいずれかの選択ツールを選択します。
- **選択ツール**
- **自由選択**

2 ［ツール オプション］パレットで設定を調整します。

3 画像内の消したい領域を選択します。なお、正確に選択する必要はありません。選択範囲にいくらか背景が含まれている場合のほうが自動塗り潰しはうまく機能します。

4 ［ツール オプション］パレットで、**［自動塗り潰し］**ボタン をクリックします。

選択した領域が背景からサンプリングされた色とテクスチャで塗りつぶされます。

希望通りの結果が得られなかった場合は、塗りつぶしを元に戻して選択範囲を調整したり、または新しく選択し直してから再び自動塗り潰しを適用することも難しくありません。

## マジックムーブで選択部分を移動する

マジックムーブを使用すると、画像の一部を新しい位置に移動したとき、空いた部分を自動的に塗りつぶします。背景に模様がついていたり、均一でない場合も、周りに溶け込むように処理します。コンテンツに合わせて機能するため、お好みの選択ツールで使用できます。



## マジックムーブで選択した部分を移動するには

1 ［ツール］ツールバーから以下のいずれかの選択ツールを選択します。
- **選択ツール**
- **自由選択**

2 ［ツール オプション］パレットで設定を調整します。
**注意：** **ぼかす**量（例えば、5 ～ 20 の設定を行ってみてください）を調整することで、選択部分の新しい背景への溶け込み方を改善することができます。

3 画像で、移動する部分を選択します。なお、正確に選択する必要はありません。背景の一部が選択に含まれていると、**マジックムーブ**の最高の結果を得ることができます。

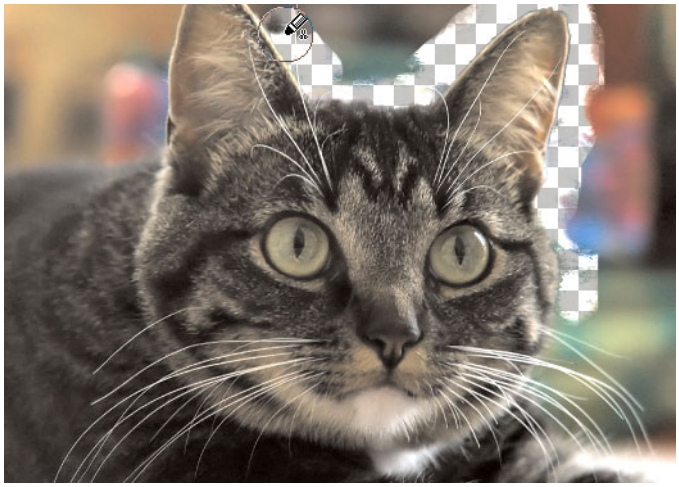
4 ［ツール オプション］パレットで、「**マジックムーブ**］ボタンをクリックします。

5 画像ウィンドウで、選択された部分を新しい位置にドラッグします。
空いた部分は、コンテンツに合わせた塗りつぶし機能により周囲の背景に溶け込むように塗りつぶされます。

期待通りの結果が得られない場合は、以下のヒントをお試しください。
- 選択を元に戻したり再調整したりしてから、**マジックムーブ**をもう一度適用します。
- **クローンブラシ**を使用して、作業した部分をタッチアップすることができます
- ［**にじみ**］や［**ソフトネス**］などのレタッチツールを使用して作業した部分をブレンドすることも可能です

# 画像領域を消去する

［消しゴム］ツールを使用して、レイヤーの領域を消去して透明または半透明にすることができます。グレーと白のチェック模様部分は、透過領域を示します。



*［背景消しゴム］ツールを使用すると、画像の背景をすばやく取り除くことができます。*

［背景消しゴム］ツールを使用して、ピクセルを選択的に消去することができます。たとえば、山の風景写真から空の部分を消したり、あるオブジェクトを周辺の画像領域から分離することができます。

## 元に戻すと消去の違い

Corel PaintShop Pro で操作を元に戻す場合は、元の画像から詳細が復元されます。元に戻すのと消去することの違いを理解するために、ペイント ストロークの例を考察します。ペイント ストロークを使用する場合、失敗して消去すると、ストロークの下の画像細部は失われます。あるピクセルを透明にする場合に、ペイントを消去することができます。あるレイヤーを透過して表示されている別のレイヤーなどの効果を作成するために消去することもできます。

## ［背景消しゴム］ツールの設定

［ツール オプション］パレットで、［背景消しゴム］ツールの既定値を調整することができます。たとえば、不透明度、色の許容値、サンプル領域の既定値を変更することができます。

［背景消しゴム］ツールを使用する場合、次のコントロールを設定することができます。

- **［不透明度］** - 不透明度のレベルを指定します。100% の設定はピクセルを完全な透明に置き換え、低い設定ではピクセルを部分的に透過に置き換えます。
- **［許容値］** - サンプリングしたピクセルと比較して、どの程度の誤差までを条件に適合すると判断するかを決定します。値の範囲は 0 から 512 です。低い設定では、非常に似かよった色のピクセルのみが消去されます。高い値では、より多くのピクセルが消去されます。（［許容値の自動設定］チェック ボックスがチェックされていると、このオプションを使用することはできません。）

- [ **シャープネス** ] - オブジェクトと背景色の違いによって、消去するエッジのソフトネスの度合いを指定します。値の範囲は 0 から 100 です。消去するエッジがグラデーションを形成する（徐々に色が変化する）場合、低い値を使用し、消去するエッジがグラデーションを形成しない（突然色が変化する）場合は、高い値を使用します。
- [ **サンプリング** ] - 消去するピクセルの決定方法を指定します。コントロールには次のようなオプションがあります。

  [ **最初のみ** ] - 最初にクリックしたブラシの中央地点を採取して、ストロークが持続する間に一致したすべてのピクセルを消去します。この設定は似かよった色を消去し、残したい領域には変更を加えません。

  [ **隣接した部分** ] - 連続的にサンプリングして、一致するすべてのピクセルを消去します。消去する領域が非常に可変である場合、このオプションを使用し、消去時に領域が頻繁にサンプリングされるように非常に低いステップ値に設定できます。ツールは、サンプリングしたピクセルが前景の領域に分類されるときには、前景色を含め、どのような色でも消去することができます。

  [ **背景色** ] -［マテリアル］パレット上の現在の背景色と一致するすべてのピクセルを消去します。

  [ **前景色** ] -［マテリアル］パレット上の現在の前景色と一致するすべてのピクセルを消去します。
- [ **分散** ] - 消去されるピクセルが他のピクセルと隣接しているかどうかを指定します。コントロールには次のようなオプションがあります。

  [ **隣接していない部分** ] - 隣接していなくても（近接していない）、サンプリングしたピクセルに一致するツールのパス上のピクセルをすべて消去します。このモードを使用して、背景がつながっていない画像の領域を補正できます。

  [ **隣接した部分** ] - サンプリングされたピクセルと一致する連続したピクセルのみ消去します。このモードは、背景のピクセルが抜き出すオブジェクトのエッジの色に近いときに使用できます。

  [ **エッジ検出** ] - エッジの情報を使用して消去を制限します。

  [ **許容値の自動設定** ] - ツールのパス内のピクセルに基づいて許容値を決定します。ツールがレイヤーの他の部分に移動すると、許容値が連続して変化します。このチェック ボックスからチェックを外して、［許容値］の設定を指定することができます。

  [ **すべてのレイヤーを使う** ] - すべてのレイヤーが結合された状態からデータをサンプリングします。現在のレイヤーのピクセルのみが消去されます。現在のレイヤーからのみ情報をサンプリングするには、チェック ボックスからチェックを外します。

  [ **明度の無視** ] - 色の明度と彩度において明らかな違いがあるときにそれを無視します。分離するオブジェクトの色の彩度が強くて、背景が弱いとき、またはその逆の状態のときに、このチェック ボックスをチェックします。

### 許容値の自動設定と手動設定

最初に、[ 許容値の自動設定 ] チェック ボックスをチェックします。画像からの消去が多すぎるか、または少なすぎる場合は、[ 許容値の自動設定 ] チェック ボックスからチェックを外し、[ 許容値 ] ボックスの値を増減してください。

## 画像領域を消去するには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーで、**[ 消しゴム ]** ツール を選択します。

2 [ ツール オプション ] パレットで、必要なブラシ オプションを選択します。

ブラシ オプションの設定についての詳細は、ページ 450 の「ブラシ オプションを選択する」を参照してください。

3 画像内をドラッグして消去します。

**目的**

| | |
|---|---|
| 消去したピクセルを復元する | マウスの右ボタンを押しながら、消去された領域をドラッグします。 |
| 直線を消去する | 線の始点をクリックし、Shift キーを押しながら、線の終点をクリックします。続けて直線を消去するには、次の位置に移動して、Shift キーを押しながらクリックしてください。 |

背景レイヤーを消去する場合、[ 消しゴム ] ツールは透明に消去して、レイヤーは自動的にラスター レイヤーに変換されます。

## 画像の背景領域を消去するには

[ 編集 ] タブ

1 [ レイヤー ] パレットで、消去する画像が含まれるレイヤーをクリックします。

2 [ ツール ] ツールバーで、**[ 背景消しゴム ]** ツール を選択します。

3 [ ツール オプション ] パレットで、必要なブラシ オプションを選択します。

ブラシ オプションの設定についての詳細は、ページ 450 の「ブラシ オプションを選択する」を参照してください。

4 消去する画像領域のエッジの周りをドラッグします。

ゆっくり慎重にストロークを使用すると最良の結果が得られます。消去する領域の上にブラシの中心を置き、保持する領域の上にブラシのエッジを置いて、ドラッグしてください。

**目的**

| | |
|---|---|
| 消去したピクセルを復元する | 右クリックしドラッグします。 |

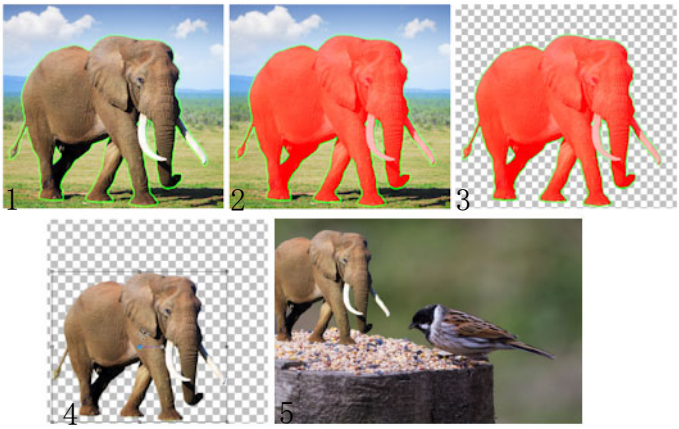
| 目的 | |
|---|---|
| 直線を消去する | 開始点を一度クリックしてから、Shift キーを押しながら終了点をクリックします。続けて直線を消去するには、次の位置に移動して、Shift キーを押しながらクリックしてください。 |
| [ 消しゴム ] ツールに切り替える | Backspace キーを押しながらマウスをドラッグします。 |

[ 背景消しゴム ] ツールを使用する場合、背景レイヤーは自動的にラスター レイヤーに変換されます。

透明背景は次のファイル フォーマットで保存して維持することができます（別のレイヤーまたは背景に表示するコンテンツを配置する場合）。PSPImage、PNG、GIF。

## 画像領域を切り取る

[ オブジェクトの抽出 ] を使用して、周囲の背景から画像領域を切り取ることができます。その後、切り取った領域を背景とは別に編集し、異なる背景に表示したり、他の画像と組み合わせたりできます。




*オブジェクトの抽出のワークフロー：(1) 画像領域のエッジをなぞります。(2) 塗りつぶします。(3) 切り取った領域をプレビューし、必要に応じてタッチアップします。(4) 切り取った領域を画像ウィンドウに持って行きます。(5) 切り取った領域を異なる背景画像に貼り付けます（オプション）。*

### イメージ領域をカットアウトするには

[ 編集 ] タブ

1 [ レイヤー ] パレットで、切り取る画像領域が含まれるレイヤーをクリックします。

2 [ 画像 ] } [ オブジェクトの抽出 ] を選択します。

［**オブジェクトの抽出**］ダイアログ ボックスが表示され、既定では［**ブラシ**］ツール が起動します。

3 **ブラシ サイズ**スライダーを移動してブラシのサイズを調整します。

4 プレビュー領域で、切り取る画像領域のエッジに沿って線を引きます。

選択範囲の枠線が周囲の背景よりもわずかに大きく、その領域を完全に囲んでいて、線の両端が閉じていることを確認します。

5 ［**塗りつぶし**］ツール を選択し、切り取る領域の内側をクリックします。

オーバレイがクリックした領域の画像を覆います。

**注意：** 選択範囲の枠線が閉じていないと、画像全体が塗りつぶされます。この場合は ［**消しゴム**］ツール をクリックして塗りつぶしを消してから［**ブラシ**］ツールを使って選択範囲の枠線を修正します。

6 ［**実行**］をクリックして結果をプリビューします。

結果に満足できない場合は、［**マスクの編集**］をクリアして前のビューに戻り、切り取りをタッチアップします。

| 目的 | |
|---|---|
| 選択範囲の枠線の一部を消去する | ［**消しゴム**］ツール を選択し、削除する選択範囲のマーキーの上にドラッグします。 |
| 最終結果のエッジの細かい部分を整形する | オブジェクトの枠線が入り組んでいたり複雑な場合には［**精度**］スライダーを高い値に移動します。<br>［**精度**］スライダーは［**実行**］をクリックした後にのみ使用できます。 |
| 画像を初期状態に戻す | ［**リセット**］をクリックします。［**リセット**］ボタンは［**実行**］をクリックする前にのみ使用でき、塗りつぶしと選択範囲の枠線をクリアします。 |
| 塗りつぶしオーバレイとエッジの枠線 | ［**マスクを隠す**］チェック ボックスをチェックします。 |
| ブラシまたは消しゴムの先にぴったりのサイズを指定する | ［**ブラシ サイズ**］**ボックス**に値を入力 / 設定します。 |
| 拡大 / 縮小 | ［**ズーム**］ボックスに値を入力 / 設定します。 |
| 画像を実際のサイズで表示する | ［**実寸表示**］ボタン をクリックします。 |
| 画像をプレビュー領域全体に表示する | ［**画面をウィンドウに合わせる**］ボタン をクリックします。 |
| 画像の別の領域にパンする | ［**パン**］ツール を使用して、見たい領域が見えるまで画像をドラッグします。 |

［オブジェクトの抽出］コマンドを使用すると、背景レイヤーは自動的にラスタレイヤーに変換されます。

プレビュー領域で右クリックし、ドラッグすることにより、**ブラシ**ツールから**消しゴム**ツールに切り換えられます。

## ブラシを使用して画像領域をレタッチする

ブラシ ストロークを適用することで、画像をレタッチすることができます。レタッチ ブラシには、写真効果を模倣したものや、明度、彩度、色相、色の値に基づいてピクセルを変更するものがあります。また、レタッチ ブラシによっては、色の補正コマンドに似た効果を作成するものもあります。次の表は、レタッチ ブラシの説明です。

| ブラシ | 効果 |
|---|---|
| ライト / ダーク | 明るさを増減する。ピクセルの RGB または明度値に影響する |
| 覆い焼き | 影になっている領域を明るくして細部を引き出す（照明を抑えてプリント写真により明るい領域を生み出す従来の暗室技術を模倣） |
| 焼き込み | 画像の明るすぎる領域を暗くする |
| にじみ | にじみペイントのように色と画像の細部を始点から引き伸ばし、移動するにつれて新しい色と画像の細部を取得する |
| プッシュ | 色と画像の細部を始点から引き伸ばすが、新しい色や画像の細部は取得しない |
| ソフトネス | エッジを滑らかにし、コントラストを減らす |
| シャープネス | エッジを強調し、コントラストを高める |
| エンボス | 色を抑えてエッジを黒色でトレースすることで前景を背景から盛り上がったように見せる |
| 彩度 | 彩度を増減する。ピクセルの HSL 値に影響する |
| 色相 | 色相を増減する。ピクセルの HSL 値に影響する |

| | |
|---|---|
| ターゲット | マテリアル パレットの現在の前景色の特性（色、色相、彩度、明度）に基づいてピクセルを変える<br>・色をターゲットとして選択した場合、ブラシは明度に影響することなく前景色を適用します。<br>・色相、彩度、明度をターゲットとして選択した場合、他の値を変えることなく前景色の色相、彩度、明度の値を適用します。 |
| カラー消しゴム | ［カラー消しゴム］ツールの詳細については、ページ 196 の「色、グラデーション、パターンを置き換える」を参照してください。 |

## レタッチ ブラシを使用するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、レタッチ ブラシを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、ブラシ コントロールを設定します。

3 画像をドラッグして、ツールを適用します。

| 目的 | ［ツール オプション］パレット上 |
|---|---|
| ツールの動作を逆転する | ［ライト / ダーク］、［彩度］、［色相］ツール使用時に［**マウスのボタンを入れ替える**］チェック ボックスをチェックします。 |
| すべてのレイヤーのデータをレタッチする | ［にじみ］、［プッシュ］、［ソフトネス］、［シャープネス］、［エンボス］ツール使用時に［**すべてのレイヤーを使う**］チェック ボックスをチェックします。 |
| 明度値または RGB 値を基に［**ライト / ダーク**］ツールで画像を明るくまたは暗くする | ［**モード**］ドロップリストから［RGB］または［明度］を選択します。 |
| ［**ターゲット**］ツールを使って前景色の特性をターゲットとして選択する | ［**モード**］ドロップリストからオプションを選択します。 |
| ブラシ ストロークをブラシ ストロークのサンプル領域と一致する特定の領域にだけ適用する | ［**スマートエッジ**］チェック ボックスをチェックします。 |
| ［**覆い焼き**］と［**焼き込み**］ツールを使ってシャドウ、中間調、ハイライトの変化を制限する | ［**制限**］ドロップリストからオプションを選択します。 |

ブラシ オプションの設定についての詳細は、ページ 450 の「ブラシ オプションを選択する」を参照してください。

画像にブラシを適用する際に右クリックをすることで、レタッチ ブラシと反対の効果を与えることができます。

## 画像領域の色を付け直してリアルな効果を演出する

[ カラー チェンジャー ] ツールを使用すると、画像内のオブジェクトまたは領域の色をリアルに付け直すことができます。[ カラー チェンジャー ] ツールの設定は、他のツールやコマンド（[ 塗りつぶし ] ツール、ブラシのレタッチの一部、[ 単色効果 ] コマンド、[ 色相 / 彩度 / 明度 ] コマンド、[ 色相の補正 ] コマンドなど ）とは異なり、特定の色の陰影を考慮します。[ カラー チェンジャー ] ツールは、画像の明るさを検出および分析し、照明に基づいて色を付け直します。

許容値やエッジのソフトネスの [ ツール オプション ] パレットの設定を調整して、[ ツール オプション ] パレットの設定または [ マテリアル ] パレットの色を変更すると、現在の色の付け直しが更新されます。

[ カラー チェンジャー ] ツールは、衣服、カーペット、ペイントしたオブジェクトなど、単色のマット オブジェクトで最も効果を発揮します。光沢のあるオブジェクトや反射するオブジェクトではあまり効果がなく、グラデーションやパターンでは使用できません。



*クリックするだけで、少女の服の色を変更できます。*

### [ カラー チェンジャー ] ツールで色を塗り直すには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーで、**[ カラー チェンジャー ]** ツール を選択します。

The **カラー チェンジャー** ツールは **塗りつぶし**ツール にまとめられています。

2 ［マテリアル］パレットの［**スタイル**］ドロップリストで［**色**］ボタンをクリックし、単色を選択します。

［マテリアル］パレットが非表示の場合は、［**表示**］}［**パレット**］}［**マテリアル**］を選択します。

リアルな色にするには、（［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスで）［**彩度**］の値を 255（彩度 100%）より 100 に近い値に設定します。

3 ［**カラー チェンジャー**］ポインタを画像内の変更する色に置き、左クリックして前景 / 枠線の色で色を付け直すか、右クリックして現在の背景 / 内部の色で色を付け直します。

4 ［**適用**］をクリックして、オブジェクトに色の変更を設定します。

| 目的 | |
|---|---|
| 現在の画像に含まれる色を使用する | ［**色の選択**］ツール を選択し、画像内の使用したい色をクリックした後、［**カラー チェンジャー**］ツールを選択して再びアクティブにします。 |
| 適用する色をすばやく変更する | ［**適用**］をクリックする前に、［マテリアル］パレットで色をクリックします。 |
| 色の適用を調整する | ［**適用**］をクリックする前に、［ツール オプション］パレットで次のコントロールのいずれかを調整します。<br>・［**許容値**］– 現在の色がどの程度その色と一致したら色を付け直すかを決定します。大きい値を設定すると、より多くのピクセルの色が付け直されます。<br>・［**エッジのソフト**］– 色を付け直されるピクセルの周辺のピクセルに影響を与える度合いを決定します。値を大きく設定すると、色の付け直しがより拡散されます。 |

［カラー チェンジャー］ツールを使用している間は、色の調整や［ツール オプション］パレットの設定の調整などの操作を元に戻したり、やり直すことができます。

色を付け直す領域を分離するには、選択範囲を作成します。選択範囲の作成の詳細については、ページ 219 の「選択範囲を作成する」を参照してください。

変更しない写真の領域に［カラー チェンジャー］の効果が及ばないようにするには、写真があるレイヤーを複製し、その新しいレイヤーに［カラー チェンジャー］を適用します。次に、［消しゴム］ツールを使用して、色が変更された領域のうち復元する領域を消去します。その後、2 つのレイヤーを結合します。

# 色、グラデーション、パターンを置き換える

［カラー消しゴム］を使用すると、選択範囲またはレイヤーの特定の色を他の色に置き換えられます。ブラシ ストロークを使用して、ブラシが触れたピクセルのみ置き換えたり、選択範囲またはレイヤーの特定の色のピクセルをすべて置き換えることができます。

許容値を設定することで、［カラー消しゴム］ツールが特定の色の範囲内で変更できるようになります。［カラー消しゴム］ツールはグラデーションやパターンでも機能します。

［塗りつぶし］ツールを使用して、選択範囲またはレイヤーの特定の色のピクセルをすべて置き換えることができます。［カラー消しゴム］ツールと［塗りつぶし］ツールの相違点の詳細については、ページ 197 の「色、グラデーション、パターンで領域を塗りつぶす」を参照してください。

## ［カラー消しゴム］ツールを適用しても何も変化しない場合

画像に現れる前景色あるいは背景色を選択する必要があります。選択した色に一致するピクセルがない場合は、どのピクセルの色も置き換えられません。

前景色または背景色を画像から直接選択する方法の詳細については、ページ 301 の「画像またはデスクトップから色を選択する」を参照してください。

## 色、グラデーション、パターンを置き換えるには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、**［カラー消しゴム］**ツールを選択します。

2 置き換えたいマテリアル（色、グラデーション、パターン）を選択します。［前景 / 枠線］として適用するマテリアルをクリックします。または、［背景 / 内部］として適用するマテリアルを右クリックします。

3 置き換え後のマテリアルを選択します。置き換え後のマテリアルは現在の画像に含まれるどのマテリアルでもよく、［マテリアル］パレットから選択することもできます。

- 置き換えたいマテリアルが現在の［前景 / 枠線］マテリアルの場合は、置き換え後のマテリアルを右クリックして［背景 / 内部］として設定します。
- 置き換えたいマテリアルが現在の［背景 / 内部］マテリアルの場合は、置き換え後のマテリアルをクリックして［前景 / 枠線］として設定します。

4 **［許容値］**ボックスで、0 から 200 の値を設定し、置き換えたいマテリアルと比較して置き換え後のマテリアルをどのくらい一致させるのかを指定します。

低い値の**［許容値］**の設定では、かなり似かよった色のピクセルのみが置き換えられます。高い値を設定すると、置き換えられるピクセルの数が多くなります。

5 置き換えたいマテリアルが含まれている選択範囲またはレイヤーの領域上にポインタを置いて、次の表にあるタスクを実行します。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 背景または前景のマテリアルをすべて入れ替える | 背景 / 塗りつぶしのマテリアルを前景 / ストロークのマテリアルに入れ替えるにはダブルクリックします。前景 / ストロークのマテリアルを背景 / 塗りつぶしのマテリアルに入れ替えるにはマウスの右ボタンをダブルクリックします。 |
| 一致するすべてのピクセルを現在の前景 / ストロークのマテリアルに置き換える | [ ツール オプション ] パレットで、**[ すべてのピクセルを置き換えます ]** ボタン をクリックします。 |
| レイヤーのすべてのピクセルを置き換えるのではなくブラシ ストロークを使ってマテリアルを置き換える | [ ツール オプション ] パレットから、ブラシの形状、サイズ、不透明度などのオプションを選択します。背景 / 塗りつぶしのマテリアルを前景 / ストロークのマテリアルに置き換えるには画像内をドラッグします。前景 / ストロークのマテリアルを背景 / 塗りつぶしのマテリアルに置き換えるにはマウスの右ボタンでドラッグします。 |

特定の領域のみに変更を適用するには、**[ カラー消しゴム ]** ツールを使用する前に、画像に選択範囲を作成します。

## 色、グラデーション、パターンで領域を塗りつぶす

前景色、背景色、グラデーション、またはパターンで、選択範囲やレイヤーを塗りつぶすことができます。すべてのピクセルを塗りつぶしたり、指定したオプションに一致したピクセルのみ塗りつぶすことができます。画像内をクリックすると、[ 塗りつぶし ] ツールは選択されているピクセルと一致する連続ピクセルを検索して塗りつぶします。

隣接するピクセルは、クリックした最初のピクセルから四方に広がるピクセルの途切れのない鎖のようなものです。[ 塗りつぶし ] ツールでは、選択されたピクセルと一致しないピクセルを検出すると、連鎖が壊れます。たとえ、一致するピクセルからピクセルが 1 ピクセルだけ離れていても、隣接していることにはなりません。

### [ 塗りつぶし ] ツールと [ カラー消しゴム ] ツールの違い

[ 塗りつぶし ] ツールは一定の基準（RGB 値など）と一致しているピクセルを塗りつぶすことができるので、その効果は [ カラー消しゴム ] ツールに似ています。

[ 塗りつぶし ] ツールは、クリックした初期ピクセルに隣接している応分のピクセルを塗りつぶすのに対して、[ カラー消しゴム ] は、そのブラシ ストローク内またはレイヤー全体の中のいずれかのピクセルを変更します。

［カラー消しゴム］ツールは RGB 値を基にしてピクセルの色を変更します。［塗りつぶし］ツールは RGB、色相、明るさ、または不透明度の値を基にしてピクセルを変更します。

## 領域を色、グラデーション、パターンで塗りつぶすには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、**［塗りつぶし］**ツールを選択します。
2 塗りつぶしで使用する前景色または背景色、グラデーション、またはパターンを選択します。
3 ツール オプション パレットの **［比較モード］**ドロップリストで、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **［なし］**- すべてのピクセルを塗りつぶします。
   - **［RGB 値］**- クリックしたピクセルの赤、緑、青の値に合致するピクセルを塗りつぶします。
   - **［色］**- クリックしたピクセルの陰影バリエーションに合致するピクセルを塗りつぶします。
   - **［明るさ］**- クリックしたピクセルの知覚明度の値に合致するピクセルを塗りつぶします。
   - **［知覚］**- クリックしたピクセルの知覚陰影バリエーションおよび明度に合致するピクセルを塗りつぶします。
   - **［標準］**- 明度バリエーションにバイアスして赤、緑、青の値に合致するピクセルを塗りつぶします。したがって、この比較モードは［RGB 値］比較モードより違いが明確です。
   - **［すべての不透明領域］**- 透明ではないすべてのピクセル（不透明度が 1 以上のピクセル）を塗りつぶします。このオプションを選択すると、**［許容値］**コントロールが無効になります。
   - **［不透明度］**- クリックしたピクセルの不透明度の値に合致するピクセルを塗りつぶします。
4 **［許容値］**コントロールに、0 から 200 までの値を入力 / 設定し、選択したピクセルが、クリックした最初のピクセルと比較して、どのくらいの誤差までを条件に適合すると判断するかを指定します。

   低い値の設定では、かなり似かよった色のピクセルのみが塗りつぶされます。高い値を設定すると、塗りつぶされるピクセルの数が多くなります。
5 **［ブレンド モード］**ドロップリストでオプションを選択し、塗りつぶされたピクセルが下のレイヤーのピクセルと混ぜ合わされる方法を指定します。

   ブレンド モードはレイヤー ブレンド モードと同じです。
6 **［不透明度］**コントロールに値を入力 / 設定し、塗りつぶしの不透明度を指定します。

100% の不透明度では、ペイントがすべてを覆います。1% の不透明度では、ペイントがほとんど透明になります。

7 塗りつぶす選択範囲や画像にポインタを置き、前景のマテリアルでペイントする場合は左クリックし、背景のマテリアルでペイントする場合は右クリックします。



特定の領域のみに変更を適用するには、[ 塗りつぶし ] ツールを使用する前に、画像に選択範囲を作成します。選択範囲については、ページ 219 の「選択範囲を使う」を参照してください。

**[ すべてのレイヤーを使う ]** チェック ボックスからチェックを外すことによってのみ、現在のレイヤー内の一致するピクセルのみ塗りつぶすように制限できます。

ブレンド モードの使用の詳細については、ページ 266 の「レイヤーをブレンドする」を参照してください。ブラシ オプションの選択についての詳細は、ページ 450 の「ブラシ オプションを選択する」を参照してください。

## 画像を上下反転 / 左右反転する

画像の左右または上下を反転することができます。[ 上下反転 ] を選択した場合、レイヤーまたは選択範囲の上下が反転します。[ 左右反転 ] を選択した場合、レイヤーまたは選択範囲は水平軸（左右）または垂直軸（上下）に沿って反転します。

### 選択範囲、レイヤー、画像を反転するには

[ 編集 ] タブ

- **[ 画像 ]** > **[ 反転 ]** をクリックして、次のいずれかを選択します。
  - **左右反転** – 左側を右側にします。
  - **上下反転** – 上を下にします。



選択範囲を上下反転すると、フロート選択範囲になり、オリジナルのレイヤーは変更されません。

### 選択範囲またはレイヤーを左右反転するには

- **[ 画像 ]** > **[ 左右反転 ]** をクリックして、次のいずれかを選択します。
  - **左右反転 水平** – 水平軸（左右）に沿って選択範囲またはレイヤーを反転します
  - **左右反転 垂直** – 垂直軸（上下）に沿って選択範囲またはレイヤーを反転します

## 境界線を追加する

画像の周囲に色の付いた枠線や境界線を加えることができます。画像に境界線を加える場合、画像サイズは境界線に合わせられます。

複数のレイヤーからなる画像に対しては、境界線を加える前に、レイヤーを結合するように Corel PaintShop Pro から求められます。ただし、キャンバスのサイズを変更す

ることで、レイヤーを結合することなしに境界線を加えることもできます。詳細については、ページ 205 の「キャンバスのサイズを変更する」を参照してください。



*画像の周りに容易に境界線を加えることができます。*

## 画像に境界線を加えるには

［編集］タブ

1 **［画像］**｝**［境界線を加える］**を選択します。
［境界線を加える］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 次のいずれかの操作を行います。
- **［左右対称］**チェック ボックスをチェックして、画像の周囲に等幅の境界線を作成します。
- さまざまな幅の境界線を作成するには、**［左右対称］**チェック ボックスのチェックを外して、**［ピクセル単位のサイズ］**グループ ボックスにあるコントロールの境界の幅の値を設定します。

3 **［色］**ボックスをクリックして、境界線の色を選択します。

4 **［OK］**をクリックします。

**［元のサイズ］**グループ ボックスのドロップリストからオプションを選択して、境界線のための測定の単位を変更することができます。

## スマート カーバーによる写真の拡大 / 縮小

［スマート カーバー］により、写真の内容を歪ませずに、写真を狭く、広く、短く、または長くできます。写真内の構成的な詳細の少ない部分を自動的に検出・除去することにより、画像を大きく変更せずに縦横比を変えることができます。詳細の程度にかか

わらず、写真から特定の部分も除去したり、特定のオブジェクトや画像領域を保持する事もできます。



*［スマート カーバー］は画像を拡大／縮小するときの領域を選択して削除または保護します。*

## スマート カーバーを使用してオブジェクトを除去 / 保持するには

［編集］タブ

1 **［画像］**｝**［スマート カーバー］**を選択します。
［スマート カーバー］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 写真内のオブジェクトまたは領域を除去／保持するには、以下のどちらかまたは両方の操作を行います。
- **［除去］**ボタン をクリックし、写真の除去する部分に**除去**ブラシを適用します。
- **［保持］**ボタン をクリックし、写真の保持する部分に**保持**ブラシを適用します。

**オブジェクト除去**領域で、**ブラシ サイズ**スライダーを左に移動するとブラシ サイズが小さくなり、右に移動するとブラシ サイズが大きくなります。

3 1 つまたは複数の［スマート カーバー］オプションを適用して、写真を拡大／縮小します。

**目的**

| | |
|---|---|
| ブラシストロークの削除 | ［消しゴム］ボタン をクリックし、消去するブラシストロークに適用します。 |
| 拡大 / 縮小表示する | **ズーム**ボックスで、拡大レベルを入力するか、スライダーまたは矢印を使用してズームレベルを調整します。 |
| パンして写真の隠されたエリアを表示 | **［パン］**ボタン をクリックし、プレビュー領域内をドラッグします。 |
| プレビュー領域のブラシストロークを隠す | **［マスクを隠す］**チェック ボックスをチェックします。 |

| 目的 | |
|---|---|
| 写真の元の状態にリセットする | ［ **リセット** ］をクリックします。 |

## ［ スマート カーバー ］で写真を拡大 / 縮小するには

［ 編集 ］タブ

1 ［ **画像** ］›［ **スマート カーバー** ］を選択します。
［ スマート カーバー ］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 スマートカービング領域で、次の表から 1 つまたは複数の作業を実行し、[OK] をクリックします。
プレビュー領域で拡大／縮小の結果を見ることができます。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 写真の幅を設定する | ［ **幅** ］ボックスに値を入力 / 設定します。<br>**注意：** 最大幅は元の写真の幅の 2 倍です。 |
| 写真の高さを設定する | ［ **高さ** ］ボックスに値を入力 / 設定します。<br>**注意：** 最大高さは元の写真の高さの 2 倍です。 |
| 画像の幅を 1 ピクセルずつ減少する | 画像が希望の幅になるまで［ **水平画像縮小** ］ボタン をクリックします。 |
| 画像の高さを 1 ピクセルずつ減少する | 画像が希望の高さになるまで［ **垂直画像縮小** ］ボタン をクリックします。 |
| 画像の幅を 1 ピクセルずつ増加する | 画像が希望の幅になるまで［ **水平画像拡大** ］ボタン をクリックします。 |
| 画像の高さを 1 ピクセルずつ増加する | 画像が希望の高さになるまで［ **垂直画像拡大** ］ボタン をクリックします。 |
| ［ **除去** ］ブラシを適用した領域を自動的に削除するために、画像の幅を減少する | ［ **自動水平縮小** ］ボタン をクリックして赤で塗られた領域を削除します。 |
| ［ **除去** ］ブラシを適用した領域を自動的に削除するために、画像の高さを減少する | ［ **自動垂直縮小** ］ボタン をクリックして赤で塗られた領域を削除します。 |

## ［ ピック ］ツールを使用して写真の拡大 / 縮小と変形を行う

［ ピック ］ツールを使用すると、次のように画像を動的に変形することができます。

- ［ 拡大 / 縮小 ］は画像の水平 / 垂直、または縦横の比率を保ったままサイズを変更します。
- ［ ひずみ ］は画像を水平 / 垂直方向に歪めます。
- ［ 歪み ］は画像をあらゆる方向に伸縮します。

- ［遠近］は遠近を補正したり、画像に故意に誤った遠近を適用します。画像の遠近を補正する方法についての詳細は、ページ 125 の「写真の遠近のひずみを補正する」を参照してください。
- 画像の回転は中心点を軸に移動します。画像の回転の詳細については、ページ 116 の「画像を回転する」を参照してください。

画像を変形すると、画像があるレイヤーに変換が適用されます。任意のラスター レイヤーまたは選択範囲に変換を適用できます。

## 比率変更と変形のオプションを設定する

変形の設定の多くは、数値を指定して正確に制御することができます。［ピック］ツールが有効な場合、［ツール オプション］パレットには次のオプションが表示されます。

- **［中心点 X，中心点 Y］** – 画像上での回転軸の位置（座標 X，Y）を設定します。
- **［位置 X，位置 Y］** – 左上のコーナーのハンドルの位置（座標 X，Y）を設定します。
- **［スケール X(%)、スケール Y(%)］** – 横（X）と縦（Y）をパーセンテージで指定してサイズ変更します。
- **［歪み］** – サイドの補正を行います。右に歪める場合は正の値を入力し、左に歪める場合は負の値を入力します。
- **［角度］** – 回転軸の周りの回転角度を設定します。画像が時計回りに 0 から 360 度回転します。
- **［矩形のリセット］**ボタン – 変形の枠線を元の形に戻しますが、現在の変更は保持されます
- **［遠近 X、遠近 Y］** – 変形の遠近調整を行います。

  **注意：** 遠近を作成 / 調整する最もよい方法は、コントロール ハンドルをドラッグすることです。コントロール ハンドルを使用して遠近効果を作成する作業は、多くの設定値を同時に変更することになります。［遠近 X，遠近 Y］コントロールの値を変更すると、スケール、歪み、位置の値にも影響する場合があります。

  **重要！** *［ピック］ツールは、グレースケールまたは True Color（24 ビット）の画像のみに適用できます。画像の増色の詳細については、ページ 477 の「画像を増色する」を参照してください。ベクター オブジェクトやテキストの詳細については、ページ 431 の「ベクター オブジェクトのサイズ変更、変形、回転」またはページ 412 の「テキストをサイズ変更する、変形する」を参照してください。*

## 選択範囲、レイヤー、画像を拡大縮小 / 変形するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、選択範囲、レイヤー、画像の名前をクリックして選択します。

2 ［ツール］ツールバーで、**［ピック］**ツールを選択します。

  ハンドルの付いた範囲ボックスが表示されます。

3 次の表に示されている作業を実行します。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 現在の縦横比率を保持しながらサイズを変更する | コーナーのハンドルをドラッグします。 |
| 現在の縦横比率を変えながらサイズを変更する | コーナーまたはエッジのハンドルのいずれかを右クリックしてドラッグします。 |
| 回転の中心を変更する | 回転軸をドラッグします。 |
| 画像を回転する | 回転ハンドルをドラッグします。 |
| 遠近を対称的に変更する | Ctrl キーを押しながら、コーナー ハンドルを水平 / 垂直にドラッグします。 |
| 遠近を非対称的に変更する | Ctrl + Shift キーを押しながら、コーナー ハンドルを水平 / 垂直にドラッグします。 |
| 画像を歪める | Shift を押しながら、サイドのハンドルをドラッグします。 |
| 画像を変形する | Ctrl + Shift を押しながら、サイドのハンドルをドラッグします。 |

既定では、画像を歪めるには、Ctrl + Shift キーを押す必要があります。キーを押さずに画像を歪めるには、[ ツール オプション ] パレットで、異なる [ **モード** ] 設定を選択します。[ **スケール** ] モードは既定のモードです。キーを押す必要があります。[ **歪み** ] モードでは、Shift キーを押さずに歪ませることができます。[ **遠近** ] モードでは、Ctrl キーを押さずに遠近を変更することができます。[ **カスタム** ] モードでは、Ctrl + Shift キーを押さずに歪ませることができます。

[ **ピック** ] ツールがアクティブな場合、[ ツール オプション ] パレットのいずれかのボックスで値を設定すると、正確に縮小拡大および変形できます。

# キャンバスのサイズを変更する

画像のキャンバスとは画像のワークスペースであり、画像のサイズを定義します（例 200 ピクセル ´ 300 ピクセル）。したがって、現在の画像に新しい要素を追加するために、さらに広いキャンバスのサイズが必要な場合は、キャンバスのサイズを拡大することができ、反対にキャンバスのサイズを縮小することもできます。

画像のサイズを調整してサイズを変更する場合は、ページ 166 の「画像のサイズを変更する」を参照してください。

## キャンバスサイズの縮小と画像のトリミングの違い

キャンバスのサイズを縮小するのは、画像をトリミングするのと必ずしも同じではありません。レイヤーを持つ画像では、キャンバスのサイズを縮小してもレイヤーの一部分しか表示されないだけで、キャンバス領域の外側にあるピクセルを削除しているわけではありません。ただし、背景レイヤーの情報に関しては画像に他のレイヤーがある場合でも削除されます。

## キャンバスのサイズを変更するには

［編集］タブ

1 ［**画像**］}［**キャンバスのサイズ**］を選択します。
［キャンバスのサイズ］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**新しいサイズ**］グループ ボックスで、［**縦横比の固定**］チェック ボックスをチェックします。

3 ［**幅**］と［**高さ**］コントロールに値を設定 / 入力します。

4 ［**配置**］グループ ボックスで、ボタンをクリックして新しいキャンバスでの画像の配置を選択するか、［**上**］、［**下**］、［**左**］、［**右**］コントロールに値を入力します。
値は、端に追加または端から除外されるキャンバスの量を表示しています。

5 ［OK］をクリックします。

キャンバスのサイズを拡大する場合は、［**背景**］ボックスをクリックして色を選択することで、追加されたキャンバス領域の色を指定することができます。

高さと幅のサイズを別々に変更するには、［**縦横比の固定**］チェック ボックスのチェックを外し、［**高さ**］と［**幅**］コントロールに値を設定します。

［**新しいサイズ**］グループ ボックスのドロップリストからオプションを選択して、境界線のための測定の単位を変更することができます。

# 露光と内容の結合



2 枚以上の写真を組み合わせると、印象的な効果を生み出すことができます。以下が行えます。

- HDR（ハイ ダイナミック レンジ）露出結合を使って、完全な露光の画像を作成する。
- 不要な部分（車、人、フレームを横切って飛んでいく鳥など）を適切な背景と継ぎ目なく交換する。
- 複数の写真の要素を 1 つの画像にクリエイティブに組み合わせる。

デジタル一眼レフカメラを使用している場合には、同じシーンの複数の写真を撮影する上で役立つ機能が使えるでしょう。

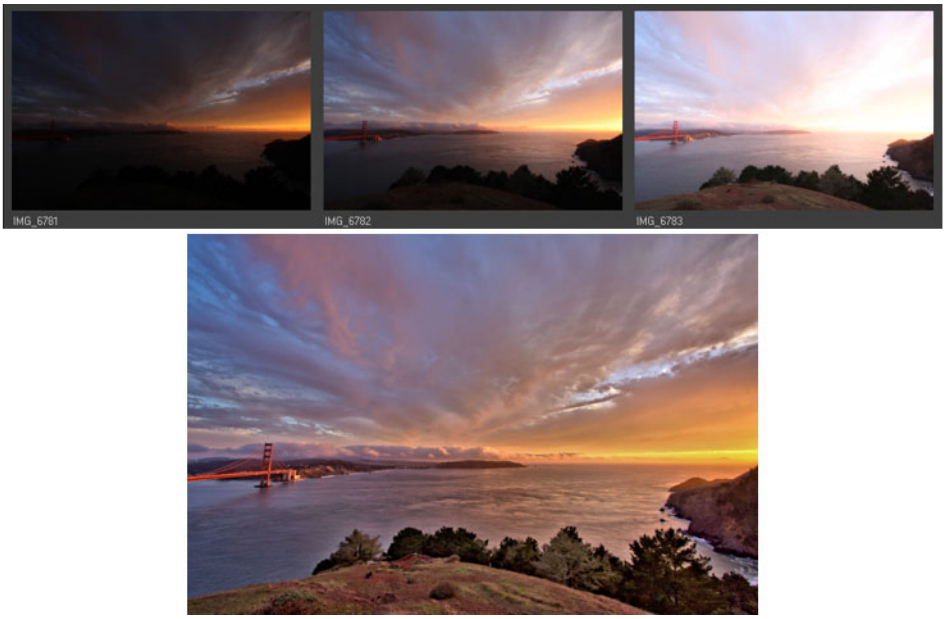
このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- HDR について
- HDR 処理用の写真撮影
- HDR 露出結合の使用による写真の結合
- 1 枚の RAW 写真を使って、HDR 効果を作成する
- 写真のバッチを HDR 画像に結合する
- スマート リムーブで写真を結合する

## HDR について

写真技術では、HDR はハイ ダイナミック レンジを意味します。ダイナミック レンジとは、最も暗いシャドウから最も明るいハイライトまでの写真でキャプチャできる光の範囲です。

人間の眼とは異なり、デジタルカメラのセンサー（または従来のカメラのフィルム）は、大きな窓がある室内のような、非常に明るい領域と非常に暗い領域の両方を持った撮影シーンの場合、限定されたダイナミック レンジしかキャプチャできません。HDR 処理は、二倍の情報量を持った 32 ビット画像を作成します。そのため、階調の間に通常の JPG より多くの段階があります。さらに、この HDR 画像は均等に露光され、最明部の鮮明度を失わずに最暗部の細部が分離されます。また、「修正可能な」境界を越えた場合には、HDR は非現実な、プラスチック状、または「ハイパーリアルな」トーンを作り出すことができ、それ自体がクリエイティブな技法となっています。一般的に、HDR ファイルは最終出力では 16 ビット画像形式に戻す必要があります。




*上部の写真は異なる露光レベルで撮影した後で、美しい露光の 1 枚の画像を作り出すために合成したものです。*

## HDR 処理用の写真撮影

HDR 処理の経験がない場合は、以下の情報が役立つでしょう。

### HDR に合うカメラの機能

お持ちのカメラに自動段階露出がある場合は、これを使うことができます。または、絞り優先モードを使い、シャッター速度を調節して異なる露出を実現できます。被写界深度が変化して写真にぶれが発生するので、絞りの変更は避けます。オートブラケットオプションや絞り優先モードについては、カメラのユーザーマニュアルを参照してください。

### HDR 用に撮影する写真枚数

通常は、3 枚の写真が基準（最低 2 枚）となりますが、コントラストが非常に強いシーンを撮影するには、5 枚以上（最大 9 枚）撮影します。

### 使う露出設定

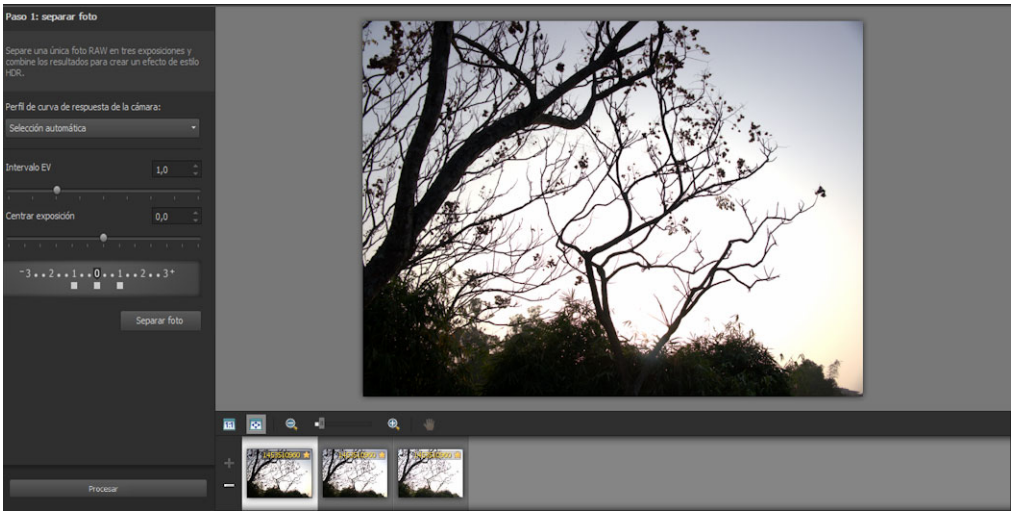
写真間で初期設定として露出 2.0（EV）を試してください。多くの写真枚数を撮影する場合は、露出設定を低い増分値に設定できますが、広い範囲の露出をカバーするのに十分な撮影枚数があることを確認してください。オートブラケットを使用する場合は、カメラの露出値間隔が制限される場合があります（最大 +/- 1.0 など）。

### 三脚を使う

三脚を使うことが最善ですが、少なくとも手を安定させる必要があります（たとえば、壁に接して安定させる、など）。三脚を使うと、HDR 処理を使用する際に写真の整列の問題が少なくなります。

## HDR 露出結合の使用による写真の結合

露出結合を使って､HDR（ハイ ダイナミック レンジ）処理により 2 枚以上の写真を結合できます。




*露出結合*

露出結合に適した写真撮影については、ページ 208 の「HDR 処理用の写真撮影」を参照してください。

露出結合は、次の 3 つの手順の処理を使います。

- **結合** – 必要に応じて結合設定を選択し、カスタム編集を適用します。
- **HDR 調整** – 写真を結合したら、調整を行い、結合と微調整を決定する前に、結果を編集可能な HDR ファイルに保存できます。
- **微調整** – ノイズ除去やシャープニングのオプションや、その他のツールを使って、画像を仕上げます。作業が終わったら、標準的なファイル形式に保存して、露出結合を閉じます。

各手順の詳細については、以下のトピックを参照してください。

### 手順 1: 結合

結合の設定には次のものがあります。

- **カメラ応答カーブ プロファイル** – ご使用のカメラのセンサーの既知の特性に基づいて、画像にカーブ調整を適用します。
- **配置** – **フィーチャベース**（写真のフィーチャを検出）か **エッジベース**（写真内のエッジを検出）を選択します。

- **カスタム編集** – 各写真で残す領域（ブラシイン）か除去する領域（ブラシアウト）を選択します。カスタム編集は、しばしば「ゴースト」（移動する対象を撮影した写真の結合により発生した半透明の効果）を除去するために使用されます。

### 手順 2: HDR 調整

写真を結合したら、プリセットの適用、プリセットのカスタマイズ、またはゼロから外観を作成して、結果の HDR 画像を調整できます。実験してみることが重要です。新しいプリセットととしてカスタム設定を保存できます。事前設定は、保存、読込み、削除、リセットにより管理できます。

HDR 調整ウィンドウ内のすべての調整オプションが、HDR、32 ビットファイルで使用できます。HDR ファイルはすべての設定とともに保存することができ、後で開いて、変更することができます。手順 2 を完了したら、最後の手順 3 に移動します。アプリケーションは 16 ビット画像に保存して出力用に画像を準備します。

### 手順 3: 微調整

最後の手順では、露出結合を終了する前に、結合した画像を微調整します。[ 微調整 ] ウィンドウのコントロール ボタンは、[ 調整 ] タブをクリックしたときに表示されるコントロール ボタンに基づいています。詳細については、ページ 103 の「[ 調整 ] の使用」を参照してください。

微調整のヒント：

- **デジタル ノイズ除去**は、写真を結合した際に発生したノイズを除去する素晴らしいツールです。
- **高域シャープネス**は、写真の間の移動により発生したぼやけた部分を減らすことができます。
- **スマート修整** と **ホワイト バランス**は、カラーを微調整できます。
- イメージ全体を明るくするには、**明るさ / コントラスト**の調整を試してみます。暗い部分だけを明るくするには、**フィル ライト / 明確化**を試してみます。
- **ローカルトーンマッピング** と **フィル ライト / 明確化**は、画像の細部をさらに強調するために使用できます。

## 露出結合の結合オプションを選択するには（手順 1）

1 [ **管理** ] タブをクリックし、結合する写真のサムネイルを選択します。
オレンジ色の輪郭が選択した写真のサムネイルの周りに表示されます。
2 [ **ファイル** ] › [HDR] › [ **露出結合** ] をクリックします。
3 手順 1: 結合ウィンドウで、[ **カメラ応答カーブ プロファイル** ] ドロップリストからプロファイルを選択します。
何を選べばいいか分からない場合は、[ **自動選択** ] を選択します。

**EV 間隔**スライダーが表示されている場合は、写真間に使用した露出値を設定します。

4 配置領域で、[ **方式** ] ドロップリストから配置タイプを選択します。
重なっていないエッジをトリミングするには、[ **自動トリミング** ] チェックボックスを選択します。

5 [ **整列** ] をクリックします。
結果を見るには、[ 配置のプレビュー ] チェック ボックス（パネルの下部付近）を有効にします。

6 個々の写真から特定の領域を保持または除去するには、カスタム編集領域のコントロールを使用します。ページ 211 の「露出結合の劣化をブラシインまたはブラシアウトするには」を参照してください。

7 [ **実行** ] をクリックします。
結合設定が適用され、手順 2: HDR 配置ウィンドウが表示されます。
結合設定を微調整するには、[ **戻る** ] をクリックして手順 1 ウィンドウに戻ります。

HDR 露出結合とスマート リムーブは、同じ結合ユーティリティの一部であるため、同時に開くことはできません。

三脚を使っていない場合や、安定した状態で撮影されていない場合は、写真の間に配置のずれが発生する可能性があります。配置のずれが大きい場合は、その写真を HDR に使用できない場合があります。

[ 露出結合 ] ウィンドウ下部のトレイの [ **写真の追加** ] ボタン＋または [ **写真の除去** ] ボタン▭をクリックすることで、結合トレイの写真を追加または除去することもできます。

## 露出結合の劣化をブラシインまたはブラシアウトするには

1 手順 1: 結合プレビュー領域の下に表示されるトレイからサムネイルをクリックします。

2 カスタム編集領域で、次のいずれかを行います。
- [ **ブラシイン** ] をクリックし、プレビュー領域で、保持したい領域の上をドラッグします。正確に行う必要はありません。
- [ **ブラシアウト** ] をクリックし、プレビュー領域で、除去したい領域の上をドラッグします。
- アプリケーションの自動検出により、ゴーストを除去したい場合は、[ **自動ブラシ** ] をクリックします。自動ブラシは、三脚なしで撮影した写真のフィーチャーエッジに沿ったゴーストの除去に有効に機能します。車や人などの大きなゴーストの対象には、推奨されません。

3 編集する写真のそれぞれにプロセスを繰り返します。

| 目的 | |
|---|---|
| ブラシのサイズを変更する | **ブラシサイズ**スライダーをドラッグします。 |
| ブラシストロークの整形または消去 | **消しゴム** をクリックして、プレビュー領域のブラシストロークの上をドラッグします。 |
| ブラシストロークをすべて除去する | **[ クリア ]** をクリックします。 |
| ブラシストロークの色を変更する | **[ ブラシイン ]** または **[ ブラシアウト ]** の色サンプルをの横にある矢印をクリックして、新しい色をクリックします。 |
| プレビュー領域のブラシストロークの表示 / 非表示 | **[ブラシストロークを表示する]** チェックボックスを選択または選択解除します。 |

## 露出結合で HDR 画像を調整するには ( 手順 2)

1 手順 2: HDR 調整ウィンドウ、希望する外観にするには、次のいずれかを行います。
- 設定領域で、事前設定サムネイルをクリックします。
- **[ ホワイトバランス ]** チェック ボックスをチェックし、**[ 自動 ]** をクリックする他、または **[ ドロッパーツール ]** をクリックし、ホワイト ポイントを設定する画像をクリックします。**[ 温度 ]** スライダーをドラッグして、画像の色を暖色または寒色にして、**[ ティント ]** スライダーをドラッグして、色を微調整します。
- **[ コントラスト ]**、**[ ハイライト ]**、**[ 中間調 ]**、および **[ シャドウ ]** スライダーをドラッグして、トーンとコントラスト全体を調整します。
- **[ 自然な彩度 ]** スライダーをドラッグして、色の彩度を上げ下げします。
- 詳細ドロップリストから、**[ ナチュラル詳細 ]** または **[ クリエイティブ詳細 ]** を選択し、それぞれのスライダーをドラッグして、ローカル詳細の量を調節します。

白黒処理に重点を置く場合は、設定領域の下にある **[ 白黒 ]** タブをクリックします。カラー処理を再び有効にするには、**[ カラー ]** タブをクリックします。

2 HDR 画像を将来編集できるように保存するには、**[HDR ファイルの作成 ]** をクリックして、希望するフォルダーに移動し、ファイル名を入力して、**[ 保存 ]** をクリックします。

これは画像の内容を保存します。調整を設定として保存することもできます。

3 **[ 実行 ]** をクリックします。

設定が画像に適用され、最終出力の準備として 16 ビット ファイルとして保存されます。手順 3: [ 微調整 ] ウィンドウが表示されます。

## 露出結合で事前設定を管理するには

- 手順 2: HDR 調整ウィンドウの設定領域で次の表のタスクを実行します。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 調整を設定として保存する | **[ 設定の保存 ]** ボタンをクリックして [ 設定の保存 ] ダイアログ ボックスに名前を入力します。設定領域にサムネイルが追加されます。 |
| 設定ファイルのインポート | [ プリセット オプション ] ボタンをクリックし、**[ ロード ]** をクリックし、ファイルを指定します。 |
| 設定の削除 | 設定のサムネイルをクリックし、[ プリセット オプション ] ボタンをクリックして、**[ 削除 ]** をクリックします。 |
| 既定の事前設定リストを復元する | [ プリセット オプション ] ボタンをクリックし、**[ リセット ]** をクリックします。確認ダイアログ ボックスで **[ はい ]** をクリックします。カスタムの事前設定がすべて削除されます。 |
| 事前設定を表示または非表示にする | **プリセット** バーにおける矢印をクリックします。 |

## HDR 処理した画像を微調整して保存するには ( 手順 3)

1 手順 3: 微調整ウィンドウで、ツールまたは調整オプションのいずれかを適用して、最終画像を調整します。

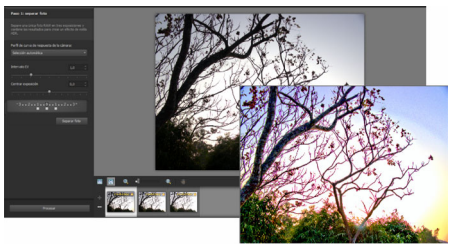
2 次のいずれかの操作を行います。

- **[ 編集 ]** タブをクリックして写真の編集を続けます。[ 露出結合 ] ウィンドウは開いたまま残ります。
- **[ 保存して閉じる ]** をクリックしてファイルを保存し、[ 露出結合 ] を閉じて、最後に使ったワークスペースに戻ります。

ズームイン画像のサイズがプレビュー領域のサイズを超えると、パン ツールをクリックし、範囲を動かしてプレビュー領域を選択できます。

# 1 枚の RAW 写真を使って、HDR 効果を作成する

1 枚の RAW 写真を 3 つの露出に分割し、HDR 効果を作成するために露出を再び結合します。これは「本当の」HDR ではありませんが（複数の写真を結合してトーン範囲を拡張していません）、強力な HDR ツールを使って、1 枚の写真のトーンの範囲を最適化できます。



*1 枚の RAW 写真を使用して HDR 効果を作成し、その写真のトーン範囲を最適化したもの。*

## 1 枚の RAW 写真を使って、HDR 効果を作成するには

1 ［**管理**］タブをクリックし、RAW 写真のサムネイルを選択します。
オレンジ色の輪郭が選択した写真のサムネイルの周りに表示されます。
2 ［**ファイル**］›［HDR］›［**1 枚の RAW から作成**］をクリックします。
3 手順 1:［写真を分割］ウィンドウで、［**カメラ応答カーブ プロファイル**］ドロップリストからプロファイルを選択します。
何を選べばいいか分からない場合は、［**自動選択**］を選択します。
4 ［**EV 間隔**］スライダーをドラッグして、シミュレートした露出間隔を設定します。この値は、写真を 3 つのバージョンに分割するために使用されます。
真ん中の露出を 0 に設定したくない場合は、［**中心露出**］スライダーをドラッグして新しい値に設定します。
5 ［**写真を分割**］をクリックして、写真を 3 つのバージョンに分割します。3 つのサムネイルがトレイに表示されます。
6 結果が満足できるものであれば、［**実行**］をクリックします。
これで、手順 2 と手順 3 のウィンドウの HDR コントロールを使用して、写真を最適化できます。詳細については、ページ 212 の「露出結合で HDR 画像を調整する

には（手順 2)」およびページ 213 の「HDR 処理した画像を微調整して保存するには（手順 3)」を参照してください。



カメラで生成された TIFF ファイル（画像エディタで TIFF として保存されていない）で**シングル RAW 写真**を使用することもできます。

## 写真のバッチを HDR 画像に結合する

自動段階露出を通常使用している場合は、HDR（ハイ ダイナミック レンジ）画像として処理できる多くの写真を蓄積できます。一括結合機能を使用すると、段階露出した写真の各セットを HDR 画像に素早く結合できます。その後で、露出結合機能でより強力な HDR ツールの候補となるセットを評価できます。場合によっては、一括結合だけで必要な HDR 処理が行える場合があります。

一括結合は、写真間の時間（定義された時間枠内）や、定義されたセット当たりの写真枚数に基づいて、写真をセットで構成します。

### 写真のバッチを HDR 画像に結合するには

1 **[ 管理 ]** タブをクリックし、結合する写真のサムネイルを選択します。
オレンジ色の輪郭が選択した写真のサムネイルの周りに表示されます。

2 **[ ファイル ]** › [HDR] › **[ 一括結合 ]** をクリックします。
デフォルトでは、写真は 3 つのグループに分類されます。

3 設定領域で、サムネイルをクリックして処理スタイルを設定します。設定の詳細については、ページ 212 の「露出結合で事前設定を管理するには」を参照してください。
設定調整を適用する代わりに、アプリケーションに標準の HDR 処理を実行させたい場合は、この手順を省略します。

4 **[ 処理済みファイルの保存先 ]** ボックスの横にあるフォルダー アイコンをクリックして、処理したファイルを保存するフォルダーを検索します。

5 **[ 名前を付けて保存 ]** ドロップリストからファイルのタイプを選択します。
JPEG を選択する場合は、**[JPEG 画質 ]** スライダーをドラッグして、処理する画像のファイル サイズと画質を設定します。
処理するファイルの .hdr バージョンを保存する場合は（これにより、露出結合で編集できます）、**[.hdr ファイルを保存 ]** チェック ボックスを選択します。

6 **[ 写真グループの種類 ]** ドロップリストで、次のいずれかを選択します。
- **[ 設定 ]** – **[ 写真数 / セット ]** ボックスで数を選択できます。このオプションは、所定のバッチで段階露出の撮影を一貫して行う場合に、効果的に機能します。
- **[ 時間 ]** – **[ 秒 / グループ ]** ボックスで時間間隔を選択できます。このオプションは、段階露出のセットで写真枚数を変える場合に効果的に機能します。

7 写真を三脚なしで撮影した場合は、[ **自動整列** ] チェック ボックスを有効にして、[ **方式** ] ドロップリストから配置オプションを選びます。

写真の余白に沿って整列していないエッジをトリミングする場合は、[ **自動トリミング** ] チェック ボックスを選択します。

8 [ **実行** ] をクリックします。

処理には、写真のサイズや枚数に応じて多少時間がかかる場合があります。

これで、処理したファイルを保存した場所に移動して、それを評価することができます。

[ 一括結合 ] ウィンドウからサムネイルを除去するには、写真を選択して Delete キーを押します。

## スマート リムーブで写真を結合する

スマート リムーブでは、同じシーンの 2 枚以上の写真を結合して、シーンから除去するものや、保持するものを正確に選択できます。以下に一部の例を示します。

- 人や車などの移動する物体を写真から除去します – 雑踏の街に誰もいない通りを作ることができます。
- 眼を閉じたり、横を向いた人がいるグループの撮影を修正します – 別の写真のより良いポーズと交換するだけです。
- 1 枚の写真に同一人物を複数回示して、クリエイティブな作品に仕上げます。



*スマート リムーブを使って完璧なグループ写真が作成できます。*

### スマート リムーブを使うための写真の取り方

三脚を使用するか、カメラを安定した状態に保って、2 枚以上の写真を数秒の間隔をあけて撮影します。すべての写真に同じカメラの設定を使用します。

**写真のヒント**： カメラの手動設定を使って、写真が同じサイズ、絞り、シャッター速度、および ISO で撮影できるようにします。

## スマート リムーブを使用するには

1 ［**管理**］タブをクリックし、ブレンドする写真のセットを選択します。

2 ［**ファイル**］}［**スマート リムーブ**］をクリックします。

3 配置領域で、［**整列**］をクリックします。

結果を見るには、［配置のプレビュー］チェック ボックス（パネルの下部付近）を有効にします。

写真の余白に沿って整列していないエッジをトリミングする場合は、［**自動トリミング**］を選択します。

4 トレイでサムネイルをクリックします。

対応する写真がプレビュー領域に表示されます。

5 **カスタム編集**領域で、次のいずれかを行います。

- ［**ブラシイン**］をクリックし、プレビュー領域で、保持したい領域の上をドラッグします。正確に行う必要はありません。
- ［**ブラシアウト**］をクリックし、プレビュー領域で、除去したい領域の上をドラッグします。
- アプリケーションに画像の違いを自動検出させる場合は、［**自動ブラシ**］をクリックします。ブラシマークをそのまま残して、ゴーストやその他の差異が除去されるようにするか、カスタム ブラシストロークの開始点として使用します。
- ［**動画オブジェクトを含む**］チェック ボックスを有効にし、［**自動ブラシ**］をクリックして写真間の違いを自動検出して保持します（たとえば、多目的画像を作成する場合など）。

6 トレイのサムネイルをクリックし、ブラシストロークを適用して、他の写真に編集処理を繰り返します。

7 ［**実行**］をクリックします。

プレビュー領域で結果をレビューします。設定を調整したい場合や、編集を続行したい場合は、［**戻る**］をクリックします。

8 手順 2:［微調整］ウィンドウで、ツールまたは調整コントロールのいずれかを使用して、画像を微調整します。詳細については、ページ 103 の「［調整］の使用」を参照してください。

9 次のいずれかの操作を行います。

- ［**編集**］をクリックして写真の編集を続けます。［スマート リムーブ］ウィンドウは開いたまま残ります。
- ［**保存して閉じる**］をクリックしてファイルを保存し、［スマート リムーブ］ウィンドウを閉じて、ワークスペースに戻ります。

| 目的 | |
|---|---|
| ブラシのサイズを変更する | **ブラシサイズ**スライダーをドラッグします。 |
| ブラシストロークの整形または消去 | **消しゴム** をクリックして、プレビュー領域のブラシストロークの上をドラッグします。 |
| ブラシストロークをすべて除去する | ［**クリア**］をクリックします。 |
| ブラシストロークの色を変更する | ［**ブラシイン**］または［**ブラシアウト**］の色サンプルをの横にある矢印をクリックして、新しい色をクリックします。 |
| プレビュー領域のブラシストロークの表示 / 非表示 | ［**ブラシストロークを表示する**］チェックボックスを選択または選択解除します。 |



最良の結果を得るには、手順 1 ウィンドウのトレイで、変化が最も少ない画像のサムネイルをクリックし、［ロック］ボタンをクリックして選択した画像を背景として使います。背景をロック解除するには、［ロック］ボタンを再びクリックします。

# 選択範囲を使う



編集のために画像の一部を選択することは、ワークフローの中でも重要な手順の 1 つです。選択範囲を作成することにより、選択範囲外の画像データを変更せずに、領域の編集を行うことができます。ドロー ツールやペイント ツールを使用して、イメージ内の選択領域を変更できます。コマンドを適用して、選択領域で上下反転、コピー、トリミング、その他のアクションを実行することもできます。

選択領域の境界は選択範囲のマーキーで指定されます。これは黒と白の点線で、選択領域の枠線を表示します。

このセクションでは以下について説明しています

- 選択範囲を作成する
- 選択範囲を極細ブラシで微調整する
- 選択範囲のマーキーの表示 / 非表示を切り替える
- 選択範囲を移動、クリッピング、回転する
- 選択範囲を変更する
- 選択範囲を反転 / クリアする
- 選択範囲でぼかしを使用する
- 選択範囲でアンチエイリアスを使用する
- 選択範囲のエッジを変更する
- 選択範囲からカスタム パターンを作成する
- 選択範囲を保存 / ロードする

## 選択範囲を作成する

画像の一部を選択範囲として分離したい場合、選択範囲を作成することができます。たとえば、写真のある領域を調整またはレタッチするとき、または写真の一部をコピーして他の写真に貼り付けるときに、選択範囲を使用できます。選択範囲の作成方法は、ラスタ レイヤーかベクタ レイヤーのどちらを使用しているかによります。



*選択ツールで図形を使用して選択範囲を作成するか（左）、自由選択ツールで選択範囲を作成するか（中央）、［自動選択］を使用して特定の色または不透明の領域を選択（右）できます。*

次の選択ツールは、ラスタの選択範囲の作成に使用できます。

- **［領域自動選択］**ツール – 自動的に検出されるエッジにスナップする長方形内の画像部分を拡大してスマート選択を作成します。
- **［スマート選択ブラシ］** – サンプル領域にブラシをかけて選択範囲を作成します。選択範囲はブラシでサンプリングされる情報に基づいて自動的にエッジまで拡大します。
- **［選択］**ツール – 矩形、正方形、楕円、円、星印などの特殊な形状の選択範囲を作成することができます。
- **［自由選択］**ツール – 花びらや手の指など、オブジェクトの周囲に沿って選択範囲を作成します。［フリーハンド］ツールで、以下の 4 種類の選択範囲を作成することができます。
  - **［エッジ検出］** – 不規則な形状をした領域のエッジをクリックすると、色の違いに基づいて、その領域のエッジを検出します。
  - **［フリーハンド］** – ドラッグして、すばやく領域を選択することができます。
  - **［フリーフォーム］** – ある点の間を直線で結ぶことができ、まっすぐなエッジにより選択範囲を作成できます。
  - **［スマートエッジ］** – 不規則な形状をした領域の輪郭に沿ってクリックすると、エッジを自動検出します。
- **［自動選択］**ツール – オブジェクトの色、色相、明るさ、不透明度に基づいて選択範囲を選択します。このツールは、画像の他の領域とは明らかに異なるピクセルを含む領域を選択するように設計されています（たとえば、緑の葉に囲まれたピンクのバラ、鮮やかな画像にある一部の暗い部分などの領域）。

また、選択ツールはベクター レイヤーに使用して、ベクター オブジェクトから選択範囲を作成することができます。たとえば、選択範囲をコピーして新しい画像として貼り付けると、ベクター オブジェクトではなく、個々のピクセルとしてラスタ レイヤーにコピーされます。

ベクターテキストについては、ページ 397 の「テキストを適用する」を参照してください。

任意の選択ツールで選択範囲を作成した後で、他のツールに切り替えて、選択範囲を追加、削除することができます。詳細については、ページ 234 の「選択範囲を変更する」を参照してください。

［ペイント］ツールを使用して選択範囲を作成することもできます。詳細については、ページ 449 の「ブラシを使用する」を参照してください。

テキストの選択範囲を使用して、テキストに効果を適用することができます。たとえば、単色のレイヤーにテキストの選択範囲を作成してから選択範囲を削除すると、文字が透明になり、文字の輪郭が単色で描かれます。

ベクター オブジェクト上でラスタ選択範囲を作成すると、ラスタ専用ツールやコマンドを使用して、ベクター オブジェクトを編集することができます。

マスクから選択範囲を作成し、マスクされた（黒で塗りつぶされている）領域を取り除き、マスクされていない（黒で塗りつぶされていない）領域を選択することができます。選択範囲は、キャンバスの領域に切り詰められます。詳細については、ページ 283 の「マスクを使用する」を参照してください。

## ［領域自動選択］ツールを使用して選択範囲を作成するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、**［領域自動選択］**ツール  を選択します。

2 画像上をドラッグして選択する部分を囲みます。

3 マウスボタンを放すと自動選択範囲が表示されます。

選択範囲をやり直すには、Ctrl + D キーを押してもう一度範囲を選択します。選択範囲を調整する場合は、［ツール］ツールバー、別の選択ツールを選択し、自動選択範囲から範囲の追加または削除を行います。



## ［スマート選択ブラシ］を使用して選択範囲を作成するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**スマート選択ブラシ**］ を選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、［**サイズ**］設定を調整します。以下のいずれかの設定も調整できます。

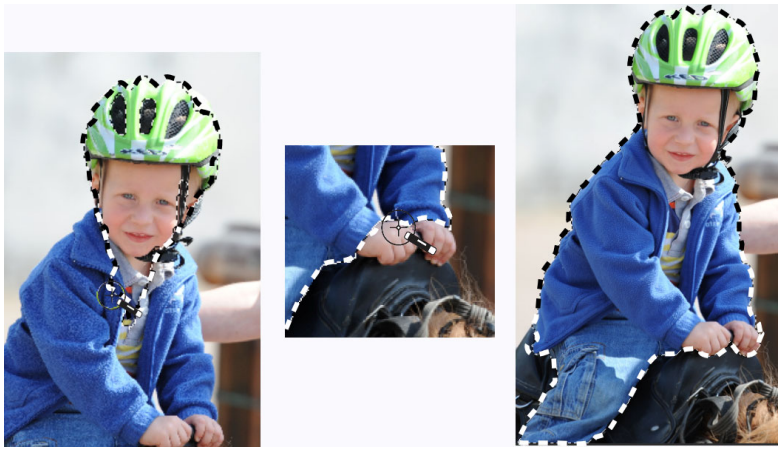
- ［**モード**］- 既存の選択範囲に対する動作を「置き換え」、「追加」、「削除」から指定します。［**置換**］が既定の設定です。
- ［**境界をぼかす**］- フェードの幅をピクセル単位（0 から 200）で指定して、選択範囲のエッジをソフトにします。
- ［**アンチエイリアス**］- 選択範囲のピクセルをエッジに沿って半透明にすることで、滑らかにします。
- ［**許容値**］- 選択したピクセルが、クリックした画像の中のピクセルと比較して、どのくらいの誤差までを条件に適合すると判断するかを指定します。低い値を設定すると、近似ピクセルのみが選択され、高い値を設定すると、より広範囲のピクセルが選択されます。
- ［**すべてのレイヤーを使う**］- 選択した領域のすべてのレイヤーにあるエッジを検索します。このオプションは、複数のレイヤーからなる画像で［スマートエッジ］が有効な場合に使用できます。

3 選択する画像部分をブラシでドラッグします。正確にする必要はありません。選択範囲はブラシでサンプリングされる情報に基づいて自動的にエッジまで拡大します。

4 マウスボタンを放すとスマート選択範囲が表示されます。

選択範囲を調整する場合は、Shift キーを押しながらドラッグして選択範囲に追加するか、Ctrl キーを押しながらドラッグして選択範囲から削除します。

［ツール オプション］パレットで［**スマートエッジ**］チェック ボックスのマークを外して手動モードで［スマート選択ブラシ］を使用します。



*選択する部分をスマート選択ブラシでドラッグします（左）。必要に応じて、［追加］モードで選択範囲を調整するか、［スマートエッジ］のマークを解除してその部分をブラシで正確にドラッグして（中央）領域を追加または削除します（右）。*

## ［選択］ツールを使用して選択範囲を作成するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**選択**］ツールを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで以下のコントロールの設定を確認し、必要に応じて変更します。

- ［**選択の種類**］– 選択領域の形状を選択します。
- ［**モード**］– 既存の選択範囲に対する動作を「置き換え」、「追加」、「削除」から指定します。［**置換**］が既定の設定です。
- ［**境界をぼかす**］– フェードの幅をピクセル単位（0 から 200）で指定して、選択範囲のエッジをソフトにします。
- ［**アンチエイリアス**］– 選択範囲のピクセルをエッジに沿って半透明にすることで、滑らかにします。
- **選択スタイル** – 以下の 3 種類から選択することができます。**標準**は、カスタム フォーム スタイルで、**固定サイズ**は、**横**および**高さ**ボックス内に値を指定することができます。**固定比率**は、**横**および**高さ**ボックスで設定された比率のみを維持します。

3 ドラッグして選択範囲を作成する

ドラッグすると、境界線が選択範囲を表示します。ドラッグをやめると、選択範囲の境界線は選択範囲のマーキーに変わります。

| 目的 | |
|---|---|
| 特定のサイズの選択範囲を作成する | ［ツール オプション］パレットで、**［選択範囲の指定］**ボタン  をクリックします。［選択範囲の指定］ダイアログ ボックスで上下左右のエッジの選択範囲をピクセル単位で指定します。 |
| 既存の選択範囲をそれを囲う矩形の選択範囲で置き換える | **［選択］**ツールを選択し、**［現在の選択範囲］**ボタン  をクリックします。 |
| 現在のレイヤーのすべての非透過領域を囲う矩形の選択範囲を作成する | **［非透過領域］**ボタン  をクリックします。 |
| 画像内のすべてのレイヤーのすべての非透過領域を囲う矩形の選択範囲を作成する | **［結合した非透過領域］**ボタン  をクリックします。 |



選択範囲を作成すると、［ツール オプション］パレットの設定に加えた変更は、現在の選択範囲ではなく、次からの操作に適用されます。**［選択範囲］**｝**［変更］**を選択し、メニューからコマンドを選択することによって、現在の選択範囲のオプションを変更することができます。

## ［自由選択］ツールを使用して選択範囲を作成するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、**［自由選択］**ツール  を選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、**［選択の種類］**ドロップリストから次のオプションを選択します。
   - **エッジ検出**
   - **フリーハンド**
   - **フリーフォーム**
   - **スマートエッジ**

3 ［ツール オプション］パレットで以下のコントロールの設定を確認し、必要に応じて変更します。
   - **［境界をぼかす］** – フェードの幅をピクセル単位（0 から 200）で指定して、選択範囲のエッジをソフトにします。
   - **［スムーズ化］** – スムーズ化の量を指定し、選択範囲の境界線に適用します。
   - **［アンチエイリアス］** – 選択範囲のピクセルを半透明にすることで、滑らかにします。
   - **［すべてのレイヤーを使う］** – 選択した領域のすべてのレイヤーにあるエッジを検索します。このオプションは、複数のレイヤーからなる画像で［エッジ検出］や［スマートエッジ］の選択タイプを使っている場合に使用できます。

4 現在の選択タイプに応じて、次の表に示されている作業を実行します。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 自由選択をする | イメージ領域をドラッグして選択します。 |
| エッジ検出選択をする | 選択したい領域のエッジを正確にクリックし、ダブルクリックまたは右クリックして選択を完了します。 |
| スマートエッジの選択をする | 選択する領域のエッジをクリックし、矩形のカーソルでエッジを囲みます。選択を完了するには、ダブルクリックまたは右クリックします。 |
| フリーフォーム選択をする | 選択したい領域の周囲をクリックし、ダブルクリックまたは右クリックして選択を完了します。 |



エッジ検出選択をする場合、[ ツール オプション ] パレットの [ **範囲** ] ボックスに値を入力して、エッジが検出されるまでの距離を設定することができます。

現在なぞっているエッジを頻繁にクリックすることにより、エッジ検出およびスマートエッジ選択範囲の精度を高めることができます。

直前のクリックを削除するには、[ **削除** ] を押します。

## [ 自動選択 ] ツールを使用して選択範囲を作成するには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーで、[ **自動選択** ] ツール  を選択します。

2 [ ツール オプション ] パレットで、以下の [ **比較モード** ] オプションを選択します。

- [ **なし** ] - すべてのピクセルを選択します。
- [RGB 値 ] - クリックしたピクセルの赤、緑、青の値に合致するピクセルを選択します。
- [ **色** ] - クリックしたピクセルの陰影バリエーションに合致するピクセルを選択します。
- [ **明るさ** ] - クリックするピクセルの知覚明度に一致するピクセルを選択します。
- [ **知覚** ] - クリックしたピクセルの知覚陰影バリエーションおよび明度に合致するピクセルを選択します。
- [ **標準** ] - 明度バリエーションにバイアスして赤、緑、青の値に合致するピクセルを選択します。したがって、この比較モードは [RGB 値 ] 比較モードより違いが明確です。
- [ **すべての不透明領域** ] - 透明ではないすべてのピクセル（不透明度が 1 以上のピクセル）を選択します。このオプションを選択すると、[ **許容値** ] コントロールが無効になります。
- [ **不透明度** ] - クリックしたピクセルの不透明度に合致するピクセルを選択します。

3 ［ツール オプション］パレットで以下のコントロールの設定を確認し、必要に応じて変更します。
- ［**許容値**］- 選択したピクセルが、クリックした画像の中のピクセルと比較して、どのくらいの誤差までを条件に適合すると判断するかを指定します。低い値を設定すると、近似ピクセルのみが選択され、高い値を設定すると、より広範囲のピクセルが選択されます。
- ［**境界をぼかす**］- フェードの幅をピクセル単位（0 から 200）で指定して、選択範囲のエッジをソフトにします。
- ［**すべてのレイヤーを使う**］- 画像内のすべてのレイヤーから一致するピクセルを検索します。
- ［**隣接した部分**］- クリックしたピクセルにつながるピクセルを選択します。
- ［**アンチエイリアス**］- エッジに沿ってピクセル単位で部分的に塗りつぶし、半透明にすることによって、選択範囲のエッジを滑らかにします。このオプションは、選択範囲のマーキーの内側または外側で使用できます。

4 適合させたいピクセルを含む画像領域をクリックします。
条件に適合するすべてのピクセルの周囲に選択範囲のマーキーが表示されます。

選択を元に戻したり、［**許容値**］設定を調整したり、新しい選択をすることで、選択済みのピクセルの数を変更することができます。

## ペイント ツールを使用して選択範囲を作成するには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**選択範囲の編集**］を選択します。
選択範囲のレイヤーが［レイヤー］パレットに追加されます。
2 ［ツール］ツールバーからペイントを行うためのツールを選択します。
3 ［ツール オプション］パレットと［ブラシ オプション］パレットを使用してペイント ツールの設定を選択します。
4 画像上でペイントします。
深紅色のオーバレイに、ブラシ ストロークが表示されます。選択範囲は次のように変わります。
- 黒のペイントが選択範囲に追加されます。
- 白のペイントが選択範囲から取り除かれます。
- グレーのレベルに応じて、グレー階調のペイントが選択範囲から追加されたり取り除かれたりします。

5 ［**選択範囲**］›［**選択範囲の編集**］を選択します。
選択範囲のマーキーにより、選択した領域が囲まれます。

［レイヤー］パレットの［**選択範囲の編集**］ボタン をクリックすれば、［**選択範囲**］›［**選択範囲の編集**］を選択する代わりになります。

## ［テキスト］ツールを使用して選択範囲を作成するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**テキスト**］ツールを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットの［**作成形式**］ドロップリストで［**選択範囲**］を選択して、テキストの形状の選択範囲を作成します。

3 テキスト選択を開始する場所をクリックします。

4 テキストの書式設定機能を設定して、テキストを入力します。

5 ［**変更を適用**］ ボタンをクリックします 。

## ベクター オブジェクトからラスタの選択範囲を作成するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで［**ピック**］ツールを選び、1 つ以上のベクター オブジェクトを選択します。

2 ［**選択範囲**］›［**ベクター オブジェクトから作成**］を選択します。
それぞれのベクター オブジェクトの周りに選択範囲のマーキーが表示されます。

ベクター オブジェクトからラスタ選択範囲を作成すると、必要に応じてその選択範囲をコピーして貼り付けることができます。そうすることによって、元のベクター オブジェクトに変更を加えずに作業を続けることができます。

## レイヤーまたは画像のすべてのピクセルを選択するには

［編集］タブ

· ［**選択範囲**］›［**すべて選択**］を選択します。
選択範囲のマーキーがキャンバスの周囲に表示されます。

Ctrl + A を押して、レイヤーやイメージのすべてのピクセルを選択することもできます。

## マスクされていないすべての領域を選択するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットのマスク レイヤーを選択します。

2 ［**選択範囲**］›［**マスクから作成**］を選択します。
選択範囲のマーキーがマスクされていない領域を取り囲みます。

アルファ チャネルにマスクを保存すると、[ **選択範囲** ] > [ **選択範囲のロード / 保存** ] > [ **アルファ チャネルからロード** ] を選択して、選択範囲としてロードすることができます。

## 選択範囲を極細ブラシで微調整する

**極細ブラシ**を使って、選択範囲のエッジにある、選択しにくい髪の毛や毛皮などのディテールを微調整することができます。[ 極細ブラシ ] ウィンドウには、ブラシ ツールやスライダーが含まれており、よりグローバルな調整ができます。



*右側にある狼の選択範囲は、スマート選択ブラシを使って作成され、微細ブラシを使って微調整されたものです。白い背景で選択範囲をプレビューすると、エッジのディテールを明確に露出させることができます。*

### ブラシを使い始める

通常は、風にたなびく髪や不規則なエッジの部分も入れて画像上をブラシでドラッグするのが選択範囲を整形するのに最も効果的な方法です。ブラシ モードには、[ **整形** ] (最も多くの場合に使用)、[ **境界をぼかす** ]、[ **追加** ]、[ **除去** ] があります。



## オプションのスライダーでグローバルな調整をする

多くの場合はスライダーを使う必要はありませんが、短い毛の動物など、選択範囲のエッジに一貫性がある場合、スライダーを使用してグローバルな調整を行うことができます。

- **[ 境界線の幅 ]** – 選択範囲のエッジに沿って、整形する領域を定義することができます
- **[ 境界線を拡張する ]** – 内側または外側に境界線を拡張することができます
- **[ スムーズ化 ]** – 外側の境界線のエッジから内側に向けてスムーズ化してばらつきを軽減します
- **[ 境界をぼかす ]** – 境界線の領域にぼかし効果を適用します

## 選択範囲のプレビュー

選択範囲にさまざまな背景を試してプレビューしながら作業するといいでしょう。**[ オーバレイ ]** から始めると、選択する領域を見ることができ、**[ 白黒 ]** を選択すると、輪郭や半透明の領域を確認することができます。**[ 黒 ]**、**[ 白 ]**、**[ 透明 ]** を選ぶと、最終的な選択がどのようになるかを見ることができます。

また、**[ 結果を非表示 / 表示 ]** チェックボックスを利用すると、**[ 極細ブラシ ]** で元の選択範囲に行った変更を見ることができます。

行った作業を元に戻したり、やり直したい時は、いつでも **[ 履歴 ]** パレットを開いて **[ 極細ブラシ ]** で作業を見直すことができます。履歴パレットの詳細については、ページ 71 の「[ 履歴 ] パレットを使用して操作を元に戻す / やり直すには」を参照してください。

## 出力

作業が終わったら、選択、マスク、レイヤーのオプションなどを含む数々の方法で整形した選択範囲を出力することができます。

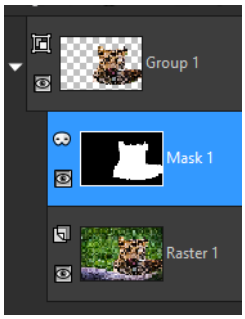
## どのような画像が出力するのに最適ですか？

- 選択範囲全体に焦点が当てられたシャープな画像
- 照明に一貫性があり、選択したい被写体と背景のコントラストが良好である画像

## 極細ブラシで選択範囲を微調整するには

1 [ ツール ] ツールバーから、選択ツールを選択し、選択範囲を作成します。
2 [ ツール オプション ] パレットで、**[ 極細ブラシ ]** ボタンをクリックします。
3 **[ 極細ブラシ ]** ウィンドウの **[ プレビュー ]** ドロップリストから **[ オーバーレイ ]** を選択します。
4 **[ ブラシ モード ]** が **[ 整形 ]** に設定されていることを確認し、選択範囲のエッジに沿いやすくなるように **[ ブラシ サイズ ]** スライダーを調整します。

5 ドキュメントのウィンドウで、選択範囲に入れたいディテール上をブラシでドラッグします。
6 [ **プレビュー** ] ドロップリストから結果をチェックするのに適した背景を選択します。
7 また、必要であれば、[ **ブラシ モード** ] を変更して、エッジをソフトにしたり（[ **境界をぼかす** ]）、選択範囲に領域を追加したり（[ **追加** ]）、選択範囲から一部の領域を除去したり（[ **除去** ]）できます。
8 選択範囲に満足すれば、[ **出力** ] ドロップリストから以下のオプションのどれかを選択します。
   - [ **選択** ] – 選択範囲が画像上で表示されます。追加のレイヤーはありません。
   - [ **マスク** ] – 選択範囲が透明な背景とともに表示されます。追加のレイヤーはありません。
   - [ **新しいレイヤー** ] – 選択範囲が透明な背景とともに新しいレイヤー上で表示されます。元の画像は別のレイヤーに表示されます。
   - [ **新しいマスク レイヤー** ] – 選択範囲（背景は透明）が含まれたレイヤー、マスク レイヤー（アルファ）、元の画像レイヤーの 3 つのレイヤーで構成されたマスク グループが作成されます。
9 [ **適用** ] をクリックします。




*新しいマスク レイヤーの出力例*

選択範囲が均等でなければ、グローバル スライダーを使用することで微調整できます。また、スライダーとブラシを組み合わせて使用することもできます。

Alt キーを押しながら画像ウィンドウをドラッグして、動的にブラシのサイズを変更することができます。

## 選択範囲のマーキーの表示 / 非表示を切り替える

選択範囲のマーキーは既定では表示されます。必要であれば、選択範囲の作業中に、選択範囲を解除することなく、一時的にマーキーを非表示にして、作業しやすくすることができます。たとえば、貼り付けた選択範囲のエッジを確認したり、選択範囲のエッジのぼかしを確認することができます。

## 選択範囲マーキーの表示 / 非表示を切り替えるには

［編集］タブ

- ［**選択範囲**］｝［**境界線を隠す**］を選択します。

マーキーを隠しても、選択を解除したりクリアしたりするわけではありません。マーキーが隠れているときに使用するツールやコマンドは、選択された領域にだけ適用されます。

Ctrl + Shift + M を押して、選択範囲のマーキーを隠したり表示したりすることもできます。

# 選択範囲を移動、クリッピング、回転する

選択範囲を移動したり、クリッピングしたり、回転したりすることができます。選択範囲の領域を変更したい場合は、境界線を移動させることもできます。

選択範囲を移動して、何もない余白を残したり、選択範囲のコピーを移動して、元のデータを残したりすることができます。選択範囲を移動するときは、選択範囲がフロート状態になります。新しい作業を行おうとすると、Corel PaintShop Pro は自動的にフロート選択範囲を新しいレイヤーに変換します。

選択範囲をフロート状態にして、元の画像を変更することなく、移動、編集できる選択範囲のコピーを作成することもできます。フロート選択範囲は、一時的に、画像またはレイヤーの上に配置されています。レイヤーがフロート選択範囲を含んでいることがアイコンで表示されます。フロート選択範囲の編集作業が完了したら、フロート解除できます。

また、選択範囲を別々のレイヤーに移動することができます。これをする場合、元の選択範囲に含まれる内容は変更されず、選択範囲のコピーが新しいレイヤーになります。元の画像を変更することなく、この新しいレイヤーを編集することができます。

> **重要！** *このコマンドは、True Color（24 ビット）の画像またはグレースケールの画像に対してのみ使用することができます。画像の増色の詳細については、ページ 295 の「色やマテリアルを使用する」を参照してください。*

作成した選択範囲は、画像上の任意の場所やキャンバスの外部に移動できます。画像ウィンドウを広げてキャンバス外のグレーの領域を表示させると、移動した選択範囲を見ることができます。選択範囲を切り抜いて、画像の境界線外にある選択範囲の該当部分を削除できます。

## 選択範囲のマーキーを移動するには

［編集］タブ

- ［選択］ツールを使用して選択範囲のマーキーを右クリックし、新しい位置にドラッグします。

［移動］ツールで右クリックしてドラッグして、選択範囲のマーキーを移動することもできます  。

## 選択された画像の領域を移動するには

［編集］タブ

・ 次の表にある作業を実行します。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 選択範囲を任意の距離だけ移動する | ［ツール オプション］パレットで［**モード**］を［**置換**］に設定し、いずれかの［選択］ツール（［選択］、［自由選択］、［自動選択］）で選択範囲をドラッグします。 |
| 選択範囲を 1 ピクセル移動する | 矢印キーを押します。 |
| 選択範囲を 10 ピクセル移動する | Ctrl キーを押したまま、矢印キーを押します。 |
| 選択範囲を 50 ピクセル移動する | Shift キーを押したまま、矢印キーを押します。 |
| 選択範囲を 100 ピクセル移動する | Shift と Ctrl キーを押したまま、矢印キーを押します。 |

## 選択された画像の領域をコピーして移動するには

［編集］タブ

・［**選択範囲**］ツールを有効にした状態で、［モード］コントロールを［**置換**］に設定し、Alt を押しながら選択範囲をドラッグします。

| 目的 | |
|---|---|
| 選択範囲をコピーして 1 ピクセル移動する | Alt キーを押したまま、矢印キーを押します。 |
| 選択範囲をコピーして 10 ピクセル移動する | Alt と Ctrl キーを押したまま、矢印キーを押します。 |
| 選択範囲をコピーして 50 ピクセル移動する | Alt と Shift キーを押したまま、矢印キーを押します。 |
| 選択範囲をコピーして 100 ピクセル移動する | Alt、Shift、Ctrl キーを押したまま、矢印キーを押します。 |

## 選択範囲をフロートするには

［編集］タブ

・［**選択範囲**］｝［**フロート**］を選択します。

## 選択範囲をフロート解除するには

［編集］タブ

・［**選択範囲**］›［**フロート解除**］を選択します。

## 選択範囲をレイヤーに変換するには

［編集］タブ

1 画像に選択範囲を作成します。

2 ［**選択範囲**］›［**選択範囲をレイヤーに変換**］を選択します。

新しい「変換した選択範囲」が元のレイヤーの上に表示されます。



他の画像にレイヤーとして選択範囲を貼り付けるには、選択範囲をコピーして、他の画像を開き、［**編集**］›［**新しいレイヤーとして貼り付け**］を選択してください。

## 選択範囲をキャンバスに切り抜くには

［編集］タブ

1 選択範囲の一部を画像キャンバス外に移動します。

必要に応じて、画像ウィンドウを広げて、画像境界線の外側にあるグレー領域が見えるようにします。

2 ［**選択範囲**］›［**フロート解除**］を選択します。

選択範囲がフロート解除され、使用できる編集オプションが増えます。

3 ［**選択範囲**］›［**キャンバスに切り抜く**］を選択します。

画像境界線の外の選択範囲の領域が削除されます。

## 選択範囲を回転するには

［編集］タブ

1 ［**画像**］›［**自由回転**］を選択します。

［自由回転］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**方向**］グループ ボックスで［**右**］または［**左**］を選択し、回転の方向を指定します。

3 ［**角度**］グループ ボックスで回転角度を設定します。

0.01 から 359.99 の範囲で値を入力する場合は、［**指定**］オプションをチェックします。

4 ［**すべてのレイヤー**］チェック ボックスのチェックを外します。

5 [OK] をクリックします。

選択範囲を回転すると、選択範囲はフロート選択範囲になり、元の画像は変更されません。

また、[ **ピック** ] ツールを使えば動的に選択範囲を回転することもできます。回転を適用する前に、選択範囲をレイヤーに変換します。

## 選択範囲を変更する

選択範囲は、さまざまな方法で変更することができます。画像の内容を追加したり削除することによって、選択範囲を変更することができます。たとえば、大きな看板を運ぶ人物の絵の中で、矩形の [ 選択 ] ツールで看板を選択して、[ 自由選択 ] ツールで人物を選択範囲に追加する、という使い方が可能です。



*いったん選択範囲を作成すると、それに範囲を追加することができます。*

ピクセルの数を指定して、選択範囲を拡大 / 縮小することもできます。

選択範囲から、または選択範囲の境界から、色を追加、削除できます。色が追加、削除された場合は、選択範囲の境界線は変更されます。

また、色の値を基準にして、ピクセルを選択範囲に追加できます。

斑点と穴が選択範囲に発生した場合は、平方ピクセルで領域を定義して除去できます。たとえば、画像が幅 20 x 高さ 20 ピクセルの場合、スケール レベルの 100 を 5 ピクセルに乗算した領域を定義して、500 ピクセルの領域を覆うことができます。画像は 400 ピクセル（20 ´ 20 = 400）の領域しか覆っていないため、すべての斑点と穴は除去されます。

また、ツールや効果を使用して選択範囲を変更できます。

### 選択範囲に領域を追加 / 削除するには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーで選択ツール（[ **選択** ]、[ **自由選択** ]、[ **自動選択** ]、[ **スマート選択ブラシ** ]）を選択します。
2 [ ツール オプション ] パレットで、ツールの設定値を選択します。
3 次の表にある作業を実行します。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 選択範囲に領域を追加する | ［**モード**］ドロップリストから、［**追加**］を選択し、選択範囲に追加したい画像領域を選択します。領域が隣接している必要はありません。 |
| 選択範囲から除外する | ［**モード**］ドロップリストから、［**除去**］を選択し、選択範囲から削除したい画像領域を選択します。 |



Shift を押しながら、追加したい画像領域をクリックすることでも選択範囲に追加でき、また Ctrl を押しながら、除去したい画像領域をクリックすることでも選択範囲から除去することができます。

## ピクセルの数を指定して、選択範囲を拡大するには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**変更**］›［**拡大**］を選択します。
［選択範囲の拡大］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**ピクセルの数**］コントロールに値 を指定して、選択範囲を拡大します。
3 [OK] をクリックします。
選択範囲のマーキーが元の選択範囲の形状を保持したまま拡張されます。

## ピクセルの数を指定して、選択範囲を縮小するには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**変更**］›［**縮小**］を選択します。
［選択範囲の縮小］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**ピクセルの数**］コントロールに値 を指定して、選択範囲を縮小します。
3 [OK] をクリックします。
選択範囲のマーキーが元の選択範囲の形状を保持したまま縮小されます。

## 色の値に従って、ピクセルを選択範囲に追加するには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**変更**］›［**近似色の選択**］を選択します。
2 ［ツール オプション］パレットで以下のコントロールの設定を確認し、必要に応じて変更します。
- **許容値** – 最初の選択範囲の色と近似するピクセルを一致させる範囲を指定します。低い値を設定すると値は近付き、より多くのピクセルが選択範囲から除外されます。高い値を設定すると値が近似する必要はなく、選択範囲にはより多くのピクセルが含まれます。

・[ **サンプル結合** ] - 画像を結合して一致するピクセルを選択します。チェックボックスが外れていると、アクティブなレイヤー上のピクセルのみが選択されます。
・[ **アンチエイリアス** ] - エッジに沿ってピクセル単位で部分的に塗りつぶし、半透明にすることによって、選択範囲のエッジを滑らかにします。アンチエイリアスを行う場所が、選択範囲のマーキーの内側または外側かによって、[ **内側** ] または [ **外側** ] のオプションにチェックを入れてください。元のエッジを保持するには、[ **アンチエイリアス** ] チェック ボックスのチェックを外します。
・[ **隣接した部分** ] - 隣接した領域で近似する色のすべてのピクセルを選択します。
・[ **隣接していない部分** ] - 画像内の近似する色のすべてのピクセルを選択します。

3 [OK] をクリックします。
選択範囲が、近似するピクセルを含むように変化します。

[ 近似色の選択 ] コマンドでは、選択範囲がアンチエイリアスされてない場合に、最良の結果が得られます。

## 選択範囲から色を追加、削除するには

[ 編集 ] タブ

1 [ **選択範囲** ] › [ **変更** ] › [ **色の範囲の選択** ] を選択します。
2 次のいずれかのオプションを選択します。
・ **色の範囲を加える**
・ **色の範囲を取り除く**
3 選択範囲に追加 / 削除する画像内の色をクリックします。
4 [ **許容値** ] ボックスでは、色の許容値（0 から 256）を指定します。
色の影や近似色が選択範囲から追加、削除されます。
5 [ **ソフト** ] ボックスでは、参照する色のソフトさの量を指定します。
6 [OK] をクリックします。
指定した色を追加、または除外した選択範囲に変化します。

[ 色の範囲の選択 ] ダイアログ ボックスの [ **選択の切り替え** ] ボタン をクリックして、選択範囲のみのプレビューを表示したり、選択範囲のプレビューと選択範囲外の画像を表示したりすることができます。
また、[ 色の範囲の選択 ] ダイアログ ボックスの [ **参照色** ] ボックスをクリックして、追加、削除する色を選択することができます。
選択範囲から色を除去するには、[ **編集** ] › [ **背景色を透過にして貼り付け** ] を選択して、貼り付けた選択範囲から色を削除することもできます。このコマンドでは、背景色として指定した色のみが削除されます。

## 選択範囲から斑点や穴を除去するには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**変更**］›［**斑点や穴の除去**］を選択します。
［斑点や穴の除去］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 次のいずれかのオプションを選択します。
- **斑点の除去**
- **穴の除去**
- **斑点と穴の除去**

3 ［**次よりも小さい正方形の領域**］ボックスでは、ピクセルの数とスケール レベルを入力します。小さい値から始めて、斑点と穴が除去されるまで、値を増加してください。

4 ［OK］をクリックします。
選択範囲から斑点と穴が除去されます。

［斑点や穴の除去］ダイアログ ボックスの［**選択の切り替え**］ボタン をクリックして、選択範囲のみのプレビューを表示したり、選択範囲のプレビューと選択範囲外の画像を表示したりすることができます。

## ツールや効果を使用して選択範囲を変更するには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**選択範囲の編集**］を選択します。
選択範囲の領域が赤色で表示されます。

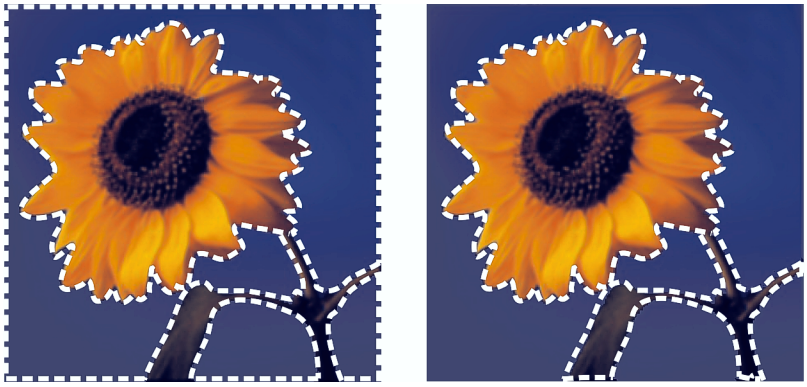
2 選択範囲の領域にツールまたは効果を適用します。

3 選択範囲の編集を完了するには、［**選択範囲**］›［**選択範囲の編集**］を選択して、選択範囲のマーキーを表示します。

［**選択範囲の編集**］ボタン をクリックして選択範囲を変更することもできます。

# 選択範囲を反転 / クリアする

画像の入り組んでいる部分を簡単に選択する方法として、画像の選択する場所以外の部分を選択して、選択範囲を反転することができます。たとえば、単色を背景とした人物の絵の場合、背景を選択し、次にその選択範囲を反転すると、背景ではなく人物を選択できます。



*単色の背景を選択して（左）選択範囲を反転することにより、多色からなる複雑な前景を分離することができます（右）。*

また、画像内の選択範囲を解除して、選択範囲のマーキーを削除し、選択範囲を画像に戻すこともできます。選択範囲を解除すると、画像全体の編集を再開することができます。

## 選択範囲を反転するには

［編集］タブ

- **［選択範囲］**｝**［反転］**を選択します。
  選択範囲のマーキーが変化して、前回は選択されていなかった画像領域を囲んで、前回選択されていた画像領域を除外します。

## 選択範囲を消去するには

［編集］タブ

- **［選択範囲］**｝**［選択の解除］**を選択します。

フロート選択範囲の選択を解除すると、選択範囲はフロート解除され、下位のレイヤーに配置されます（レイヤーがラスタ レイヤーの場合）。下位のレイヤーがベクタ レイヤーまたはアートメディア レイヤーの場合は、新しいラスタ レイヤーが作成され、フロート解除された選択範囲はそこに配置されます。

また、選択範囲のマーキーの外側で画像を右クリックするか、Ctrl + D キーを押すと、選択範囲を消去できます。

# 選択範囲でぼかしを使用する

ぼかしは、選択範囲のエッジに沿ってピクセルの透明度を徐々に上げていくことにより、選択範囲と選択範囲外の間の領域をソフトにします。ぼかした領域の幅を指定することができます。

選択範囲をコピーしたり、貼り付けるときに、ぼかしを適用することで、選択範囲と周囲の領域をブレンドし、画像をより自然に表現します。ぼかしの値を高くするほど、エッジがより柔らかくなります。ぼかしの値を 0 に設定すると、エッジが目立つ選択範囲を作成します。



*ぼかしていない選択範囲（左）とぼかした選択範囲（右）*

範囲を選択するときにぼかしを適用することも、選択がなされた後にぼかしを適用することもできます。ぼかしのレベルと、選択範囲のマーキー周囲のぼかし位置は、選択範囲作成後に調整することができます。選択範囲の作成の詳細については、ページ 219 の「選択範囲を作成する」を参照してください。

## 選択範囲のぼかしの量を変更するには

［編集］タブ

1 **［選択範囲］**›**［変更］**›**［境界をぼかす］**を選択します。
2 **［ぼかす量］**ボックスにピクセル値を入力します。
選択範囲の内側と外側の両方にぼかしを適用します。
3 [OK] をクリックします。

## ぼかしの位置を調整するには

［編集］タブ

1 **［選択範囲］**›**［変更］**›**［内側 / 外側にぼかす］**を選択します。
2 次のいずれかのオプションをオンにして、ぼかしの位置を設定します。
- **内側**
- **外側**
- **両方**

3 **［ぼかす量］**ボックスに値（ピクセル）を入力し、ぼかし幅を設定します。
4 [OK] をクリックします。

［内側 / 外側にぼかす］ダイアログ ボックスの［**選択の切り替え**］ボタン  をクリックして、選択範囲のみのプレビューを表示したり、選択範囲のプレビューと選択範囲外の画像を表示したりすることができます。

### 選択範囲のぼかしを除去するには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**変更**］›［**ぼかしの除去**］を選択します。
2 ［**しきい値**］コントロールに値を入力し、除去したいぼかしの量を指定します。
3 ［OK］をクリックします。

## 選択範囲でアンチエイリアスを使用する

アンチエイリアスは、エッジに沿ってピクセル単位で部分的に塗りつぶし、半透明にすることによって、選択範囲のエッジを滑らかにします。新しい選択範囲を作成したときにアンチエイリアスを適用できます。選択範囲の作成の詳細については、ページ 219 の「選択範囲を作成する」を参照してください。

選択範囲を作成した後には、選択範囲の形状を基準にして、アンチエイリアスを適用できます。また、画像に貼り付けたオブジェクトの元のアンチエイリアスを復元できます。アンチエイリアスなしで範囲を選択した場合で、選択範囲のエッジを滑らかにしたい場合は、アンチエイリアスを復元することが役に立ちます。

### 形状を基準にしてアンチエイリアスを適用するには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**変更**］›［**形状に基づいたアンチエイリアス**］を選択します。
［形状に基づいたアンチエイリアス］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 次のいずれかのオプションをチェックします。
・［**内側**］- 選択範囲のマーキーの内側にアンチエイリアスを適用します。
・［**外側**］- 選択範囲のマーキーの外側にアンチエイリアスを適用します。
3 ［OK］をクリックします。
選択範囲のエッジにアンチエイリアスを適用します。

### アンチエイリアスを復元するには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**変更**］›［**アンチエイリアスの復元**］を選択します。
［アンチエイリアスの復元］ダイアログ ボックスが表示されます。アンチエイリアスが適用された選択範囲が［復元後］プレビュー領域に表示されています。
2 次のいずれかのオプションをチェックします。

・［内側］- 選択範囲のマーキーの内側にアンチエイリアスを適用します。
・［外側］- 選択範囲のマーキーの外側にアンチエイリアスを適用します。

3 ［OK］をクリックします。

選択範囲のすべてのレイヤーにアンチエイリアスを適用するには、［**すべてのレイヤーを使う**］チェック ボックスをチェックします。

アンチエイリアスを適用して、新しいレイヤーに結果をコピーするには、［**結果を新しいレイヤーに作成**］チェック ボックスをチェックします。

# 選択範囲のエッジを変更する

選択範囲の境界線を滑らかにするか、選択範囲の周りに境界線を追加して、選択範囲のエッジを変更できます。

## 選択範囲のマーキーを滑らかにするには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**変更**］›［**スムーズ化**］を選択します。
［選択範囲のスムーズ化］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 次のいずれかのオプションをチェックします。
・［**アンチエイリアス**］- 選択範囲のエッジを滑らかにします
・［**コーナーの保持**］- コーナーの形を保持します。コーナーを滑らかにする場合は、このチェック ボックスのチェックを外します。

3 以下のうち 1 つ、または両方のコントロールの値を指定します。
・［**スムーズ化の量**］- スムーズ化の量を指定し、選択範囲に適用します。
・［**コーナーのスケール**］- 選択範囲のコーナーの周りに適用するスムーズ化の量を設定します。［**コーナーの保持**］チェック ボックスがオンになっていないと、このコントロールは使用できません。

4 ［OK］をクリックします。

［選択範囲のスムージング］ダイアログ ボックスの［**選択の切り替え**］ボタン をクリックして、選択範囲のプレビューを表示したり、選択範囲のプレビューと選択範囲外の画像を表示したりすることができます。

## 選択範囲に境界線を追加するには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**変更**］›［**境界線の選択**］を選択します。
［境界線の選択］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 次のいずれかのオプションをオンにして、ぼかしの位置を設定します。

- **内側**
- **外側**
- **両方**

3 **［境界線の幅］**ボックスに値を入力します。
選択範囲の境界線のエッジを滑らかにする場合は、選択範囲の **［アンチエイリアス］**チェック ボックスをチェックします。
4 [OK] をクリックします。

## 選択範囲からカスタム パターンを作成する

選択範囲からシームレスなカスタム パターンを作成することによって、いろいろなソフトウェアで活用することができます。たとえば、ペイント、テキストの追加、Web ページの背景の作成などです。

### カスタム パターンを作成するには

［編集］タブ

1 選択範囲を作成します。
2 **［効果］**›**［イメージ効果］**›**［シームレス タイル］**を選択します。
［シームレス タイル］ダイアログ ボックスが表示されます。
3 **［タイル方式］**グループ ボックスから 1 つオプションを選択します。
4 **［方向］**グループ ボックスから 1 つオプションを選択します。
**［縦と横］**を選択した場合、**［コーナーのスタイル］**グループ ボックスから設定を選択する必要があります。
5 **［設定］**グループ ボックスでは設定の変更ができます。
6 [OK] をクリックします。

## 選択範囲を保存 / ロードする

再使用する可能性のある複雑な選択範囲を保存することができます。選択範囲は、ファイル、またはアルファ チャネルとして保存することもできます。

選択範囲を保存すると、「.PspSelection」の拡張子が付いた別々のファイルに保存されます。画像に選択範囲をロードすると、Corel PaintShop Pro は、明度、黒以外のピクセル、不透明度のいずれかを基準として新しい選択範囲を作成します。

アルファ チャネルは選択範囲やマスクを保持するための画像のデータ格納領域です。アルファ チャネルとして選択範囲を保存するときには、選択範囲は分割ファイルとしてではなく、画像の一部として格納されます。アルファ チャネルに格納された選択範囲とマスクは、画像の表示には影響を及ぼしません。

「PspImage」ファイル形式以外のファイル形式で画像を保存すると、アルファ チャネルは破棄されます。そのため、画像のマスター データとして常に「PspImage」形式で保存しておくことが最もよい方法です。

「PspImage」形式の画像のアルファ チャネルに選択範囲を保存すると、その選択範囲を同じ画像または他の画像にロードして使用することができます。

アルファ チャネルに保存した選択範囲が必要なくなった場合、削除することができます。作業中の画像のアルファ チャネルのみを削除することができます。

## 選択範囲をファイルに保存するには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**選択範囲のロード / 保存**］›［**選択範囲をファイルに保存**］を選択して、［選択範囲をファイルに保存］ダイアログ ボックスを開きます。

［選択範囲ファイル］グループ ボックスに、「Documents¥Corel PaintShop Pro¥2020¥Selections」の選択ファイルが表示されます。既定のフォルダを変更する場合や、他のフォルダを追加する場合は、［**選択範囲ファイル**］ドロップリストにある［**ファイルの場所**］ボタン をクリックします。

2 ［**ファイル名**］ボックスに、選択範囲の名前を入力します。

3 ［**保存**］をクリックします。

## 選択範囲をディスクからロードするには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**選択範囲のロード / 保存**］›［**ファイルからロード**］を選択します。

［ファイルからロード］ダイアログ ボックスが表示されます。

［**選択範囲**］グループ ボックスにはすべてのフォルダ内の選択範囲ファイルが表示されます。選択範囲を配置する既定のフォルダーを変更するには、**選択**ドロップリストにある［**ファイルの場所**］ボタン をクリックします。

2 ［**選択**］ドロップリストから選択範囲を選択します。

3 ［**操作**］グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- **選択範囲の置き換え**
- **現在の選択範囲に追加**
- **現在の選択範囲から除外**

4 ［**選択範囲の作成元**］グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- **画像全体の明度**
- **0 以外の値**
- **画像の不透明度**

5 ［**ロード**］をクリックします。

## アルファ チャネルに選択範囲を保存するには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**選択範囲のロード / 保存**］›［**選択範囲をアルファ チャネルに保存**］を選択します。

［選択範囲をアルファチャネルに保存］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**アルファ チャネル**］グループ ボックスにある、［**保存するファイル**］ドロップリストから画像を選択します。

画像に存在するアルファ チャネルはすべて、ドロップリストの下にあるプレビュー領域に表示されます。

3 ［**保存**］をクリックします。

選択範囲がアルファ チャネルに保存されます。

**目的**

| | |
|---|---|
| 選択範囲を他の画像のアルファ チャネルに保存する | ［**保存するファイル**］ドロップリストで画像名を選択し、［**保存**］をクリックします。<br>**注意：** セカンド画像は、［**保存するファイル**］ドロップリストで表示されるように、Corel PaintShop Pro であらかじめ開いておく必要があります。 |
| 新しいアルファ チャネルの既定の名前を変更する | ［**名前**］ボックスに新しい名前を入力します。 |
| 選択範囲を画像のキャンバスの左上に移動する | ［**キャンバスの左上に移動**］チェック ボックスをチェックします。<br>**注意：** このオプションは、選択範囲が画像よりも大きいためにキャンバスに表示されない場合に便利です。 |

## アルファ チャネルから選択範囲をロードするには

［編集］タブ

1 ［**選択範囲**］›［**選択範囲のロード / 保存**］›［**アルファ チャネルからロード**］を選択します。

［アルファ チャネルからロード］ダイアログ ボックスが表示されます。

選択範囲の周りの領域を透明か黒で表示する場合は、［**プレビュー**］グループ ボックスの［**透過表示の切り替え**］ボタン  をクリックします。

2 ［**ロードするファイル**］ドロップリストでは、ロードするアルファ チャネルを含む画像のファイル名を選択します。

**注意：** Corel PaintShop Pro では、画像は、［**ロードするファイル**］ドロップリストで表示されるように、あらかじめ開いてある必要があります。

3 ［**操作**］グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- **選択範囲の置き換え**
- **現在の選択範囲に追加**
- **現在の選択範囲から除外**

［**操作**］グループ ボックスのメッセージは、アルファ チャネルが現在の画像のキャンバスでどのような収まりになるかを表します。

**注意：** もしアルファ チャネルが画像キャンバスに収まりきらなかったり、部分的に収まるだけの場合、［**キャンバスの左上に移動**］チェック ボックスをチェックして、選択範囲を画像キャンバスに移動することができます。

4 ［**オプション**］グループ ボックスで、次のオプションを選択します。
- **キャンバスの左上に移動**
- **キャンバスに切り抜く**
- **画像の反転**

5 ［**ロード**］をクリックします。

**目的**

| | |
|---|---|
| 画像キャンバスの範囲を越える場所の選択範囲を切り抜く | ［**オプション**］グループ ボックスで、［**キャンバスに切り抜く**］チェック ボックスをチェックします。 |
| 元の選択範囲の外側のすべてを選択する | ［**オプション**］グループ ボックスで、［**画像の反転**］チェック ボックスをチェックします。 |

## アルファ チャンネルを削除するには

［編集］タブ

1 ［**画像**］｝［**アルファ チャネルの削除**］を選択します。

［アルファ チャネルの削除］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**アルファ チャネル**］グループ ボックスのドロップリストから、削除したいアルファ チャネルを選択します。

すべてのアルファ チャネルを削除する場合は、［**すべて削除**］チェック ボックスをチェックします。

3 ［**削除**］をクリックします。

# レイヤーを使用する



Corel PaintShop Pro のレイヤーを使用すると、画像への要素の追加、アーティスティック効果やイラストレーションの作成、画像の編集を簡単に行うことができます。レイヤーは、追加したり、削除したり、重なりの順序を変更したり、さまざまな方法でピクセルをブレンドしたりすることができます。レイヤーは、結合しない限り、他のレイヤーに影響を及ぼさずに個別に編集できます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- レイヤーを理解する
- レイヤーを写真に使用する
- レイヤーをイラストレーションに使用する
- [ レイヤー ] パレットを使用する
- レイヤーを作成する
- 背景レイヤーを変換する
- レイヤーの削除とレイヤーの内容のクリア
- レイヤーを複製・コピーする
- レイヤの名前を変更する
- レイヤーを表示する
- レイヤーの検索
- レイヤーを色で管理する
- 画像の中でレイヤーの順序を変更する
- キャンバス上でレイヤーを移動する
- レイヤーをグループ化するレイヤーヲグループカスル
- レイヤーをリンクする
- レイヤーをブレンドする
- レイヤーの不透明度を設定する
- ラスタ レイヤーの透明な領域を保護する
- レイヤーを結合する
- 調整レイヤーを使用する
- レイヤー スタイルを使用する

## レイヤーを理解する

Corel PaintShop Pro で画像を作成またはインポートした場合、その画像にはレイヤーは 1 つしかありません。この 1 つのレイヤーは、作成またはインポートした画像の種類に応じて、[ 背景 ]、[ ラスター ]、[ ベクター ]、[ アートメディア ] のいずれかの

ラベルが付けられます。写真を開いたり、スキャンしたり、画面キャプチャをした場合、この 1 つのレイヤーは、[ レイヤー ] パレットで [ 背景 ] のラベルが付けられます。

単純な補正やレタッチを行う場合は、画像にレイヤーを追加する必要はありません。ただし、画像を補正する前にレイヤーを複製するのが良いでしょう。そうすることで、複製されたレイヤーに変更と適用し、元の画像をその元のレイヤーに維持しておくことができます。テキストやその他素材とのコラージュの作成、または効果のレイヤーとの写真合成の作成などの複雑な作業を行う場合にお勧めします。




*レイヤーは個別のシートのようなもので、これを組み合わせて最終的な作品を完成させます。*

追加したレイヤーは、背景の上に重ねられた透明のシートとして表示されます。ブラシストローク、ベクター オブジェクト、テキストを追加するに伴って、背景レイヤーが覆い隠されていきます。透明な領域を通して下位のレイヤーを見ることができます。複数のレイヤーを重ねることにより、芸術的な作品、写真のコラージュや複雑なイラストレーションを制作できます。

レイヤーには、以下の 9 種類があります。背景レイヤー、ラスター レイヤー、ベクター レイヤー、アート メディア レイヤー、マスク レイヤー、調整レイヤー、レイヤー グループ、選択範囲、フロート選択範囲。最後の 3 種類の詳細については、ページ 219 の「選択範囲を使う」を参照してください。

複数のラスター レイヤーを格納できるのは、グレースケールと True Color (24 ビット) の画像だけです ( ベクター レイヤーは非ラスターベース レイヤーのみです )。新しいラスターベースレイヤーを 256 色インデックス画像などの別の色深度の画像に追加すると、Corel PaintShop Pro は、レイヤー画像を 1600 万色へ自動的に変換します。

Corel PaintShop Pro は最大で 500 のレイヤーに対応しています。ただし、実際に画像が格納することのできるレイヤーの数は、お使いのコンピューターで使用可能なメモリによって制限されます。

レイヤー グループを作成したり、選択範囲をレイヤーに変換したりできます。選択範囲をレイヤーに変換する方法については、ページ 231 の「選択範囲を移動、クリッピング、回転する」を参照してください。

## 背景レイヤー

背景レイヤーは、画像の一番下に位置するレイヤーです。Corel PaintShop Pro にインポートした JPEG、GIF、または PNG 画像には、このレイヤーが 1 つだけあり、[レイヤー] パレットでは「背景」と名前が付けられています。

背景 レイヤーにはラスター データが含まれており、ブレンド モードや不透明などのプロパティを変更すると、ラスター レイヤーに変換されます。レイヤーは、ラスター レイヤーに変換しない限り、その重なり順などを変更することはできません。

背景レイヤーをレイヤー スタック内の上位に置く場合は、通常のラスター レイヤーに変換します。背景レイヤーの変換については、ページ 258 の「背景レイヤーを変換する」を参照してください。

背景色を透過に指定して新しい画像を作成した場合、その画像には背景レイヤーは含まれず、一番下のレイヤーは、「ラスタ 1」という名前のラスタ レイヤーになります。このレイヤーは、レイヤーの重なり順の任意の位置に移動できます。また、不透明度やブレンド モードを変更することもできます。

Corel PaintShop Pro は、背景レイヤー以外のレイヤーで透過をサポートしています。透過領域のない画像を作成するには、単色の背景を選択します。画像には、一番下のレイヤーとして背景レイヤーが含まれます。

透過領域のある新しい画像を作成するには、透明な背景を選択します。画像には、一番下のレイヤーとしてラスター レイヤーが含まれます。詳細については、ページ 53 の「白紙のキャンバスから画像の作成を開始する」を参照してください。

## ラスター レイヤー

ラスター レイヤーは、ラスター データのみを格納するレイヤーです。ラスター データは、格子状に配列されたピクセルと呼ばれる最小の要素で構成されます。それぞれのピクセルは特定の位置や色の情報を持っています。写真画像はラスター データでできています。ラスター データを拡大表示すると、個々のピクセルが色の付いた四角いマス目であることがわかります。

ラスター レイヤーを使用すると、色調の微妙な変化を表すことができます。ツール、オプション、コマンドの中には、ラスター レイヤーにのみ適用されるものがあります。たとえば、ペイント ツールや効果の追加に使用されるコマンドは、ラスター レイヤーにしか適用できません。ベクター レイヤーが選択されているときにラスター ツールを使用しようとすると、Corel PaintShop Pro は、そのベクター レイヤーをラスター レイヤーに変換するかどうかを確認するメッセージを表示します。

ラスター データおよびベクター データの詳細については、ページ 417 の「ラスタ オブジェクトとベクタ オブジェクトを理解する」を参照してください。

## ベクター レイヤー

ベクター レイヤー  は、ベクター オブジェクト（線分と図形）、ベクター テキスト、またはベクター グループのみで構成されたレイヤーです。ベクター オブジェクトおよびベクター テキストは、直線、曲線、位置などの幾何学的な情報として記述されています。ベクター オブジェクトやベクター テキストの編集というのは、個々のピクセルではなく、そのような直線や曲線を編集するということです。ベクター グラフィックおよびベクター テキストは、どのようなサイズまたは印刷解像度においても、明瞭感や細部が失われることはありません。

ベクター レイヤーを使用して作成されたオブジェクトやテキストは簡単に編集できます。ベクター レイヤーについては、いかなる色数の画像でも、複数のベクター レイヤーを格納することができます。それぞれのベクター レイヤーには、そのレイヤー上にある個々のベクター オブジェクトがすべて含まれています。グループを展開または折りたたんで、個々のオブジェクトを表示することができます。詳細については、ページ 255 の「レイヤーを展開または折りたたむには」を参照してください。ベクター オブジェクトはそれぞれのレイヤー グループから別のベクター グループに移動することができます。

ベクター オブジェクトをベクター以外のレイヤーに移動することはできません。ベクター オブジェクトはベクター レイヤー上に配置されなければなりません。ラスター レイヤーが選択されているときにベクター オブジェクトを作成すると、Corel PaintShop Pro は、選択したラスター レイヤーのすぐ上にベクター レイヤーを作成します。

ラスター データおよびベクター データの詳細については、ページ 417 の「ラスタ オブジェクトとベクタ オブジェクトを理解する」を参照してください。

## アート メディア レイヤー

アート メディア レイヤー  は、［アート メディア］ツールを使用すると自動的に作成されます。

新しい画像を作成する際には、アートメディア レイヤーを使用して画像を作成する方法を選択することができます。

アートメディア レイヤーは、ラスター レイヤーには変換できますが、ベクター レイヤーには変換できません。

## マスク レイヤー

マスク レイヤー  は、下位のレイヤーを部分的に隠したり表示するためのレイヤーです。マスク レイヤーとは、不透明度に変更を加える調整レイヤーです。マスクを使用

して、中心部が徐々に薄くなって被写体が現れる写真フレームなど、洗練された効果を作成します。

マスク レイヤーを一番下のレイヤーにすることはできません。その他のレイヤーを削除することによってマスク レイヤーが一番下になってしまうような場合、そのレイヤーを削除することはできません。

マスクの使用についての詳細は、ページ 283 の「マスクを使用する」を参照してください。

### 調整レイヤー

補正レイヤーとは、下位のレイヤーの色調を調整するレイヤーです。それぞれの調整レイヤーと同じ補正を行うコマンドが［調整］メニューにありますが、そのコマンドとは異なり、調整レイヤーは画像のピクセル自体は変更しません。

調整レイヤーを画像の一番下に配置することはできません。その他のレイヤーを削除することによって調整レイヤーが一番下になってしまうような場合、そのレイヤーを削除することはできません。詳細については、ページ 273 の「調整レイヤーを使用する」を参照してください。

## レイヤーを写真に使用する

デジタル写真やスキャンした画像を開くと、その画像は背景レイヤーに表示されます。トリミング、色調補正、レタッチなど写真調整機能の大部分は、使用にあたって、レイヤーを追加する必要はありません。ただし、レイヤーを追加すると、面白い効果が得られ、補正も簡単になります。次の表に例を挙げます。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 編集を始める前に元の画像を保存する | ［**レイヤー**］}［**複製**］を選択して、背景レイヤーの複製を作成します。複製されたレイヤーで作業を行うには、［レイヤー］パレットでそのレイヤーをクリックしてアクティブなレイヤーにします。 |
| 色調を補正する | 直接画像に変更を加えずに、調整レイヤーを使用します。調整レイヤーの使用の詳細については、ページ 273 の「調整レイヤーを使用する」を参照してください。 |
| テキストやグラフィックを追加する | 線分や図形などのテキストとグラフィックは、ベクター レイヤー上に作成すると編集がしやすくなります。テキストの追加についての詳細は、ページ 397 の「テキストを使用する」を参照してください。ベクター グラフィックの詳細は、ページ 417 の「ベクター オブジェクトを描画 / 編集する」を参照してください。 |
| 効果を作成する | 背景レイヤーを複製してできたレイヤーに効果を適用します。次に、レイヤーの不透明度やブレンド モードを変更して、2 つのレイヤーをブレンドします。 |

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| ペイントを作成する | ［ツール］ツールバーから［アートメディア］（油彩ブラシなど）を選択し、**［トレース］**チェック ボックスをチェックします（アートメディア レイヤーが自動的に作成されます）。アートメディア ブラシを使用すれば、印象的な効果を作成できます。 |
| 写真を結合して、写真のコラージュを作成する | 結合する写真を開き、基本の画像として使用する画像を決めます。この基本の画像に他の画像をコピーするには、コピーする画像をクリックし、**［編集］**}**［コピー］**を選択した後、基本の画像をクリックして**［編集］**}**［新しいレイヤーとして貼り付け］**を選択します。**［移動］**ツール  を使って各レイヤーを配置します。<br>不透明度の設定とブレンド モードを使用して、それぞれのレイヤーがどの程度透けて見えるかを調整します。マスク レイヤーを使用して、レイヤーの一部分を隠したり、レイヤーの境界をぼかしたりします。 |
| パノラマ写真を作成する | 境界付近が少しずつ重なり合うように一連の写真を撮影します。<br>パノラマ写真を表示するのに十分な大きさのキャンバスで画像を作成して、それぞれの写真を別々のレイヤーにコピーします。1 つのレイヤーの不透明度を下げて、下のレイヤーが透けて見えるようにします。**［移動］**ツール  を使って次のレイヤーのエッジを合わせます。すべてのレイヤーの位置を調整したら、不透明度の設定を 100% に戻します。 |

## レイヤーをイラストレーションに使用する

レイヤーはイラストレーションに使用する場合、非常に重要です。次の表に例を挙げます。

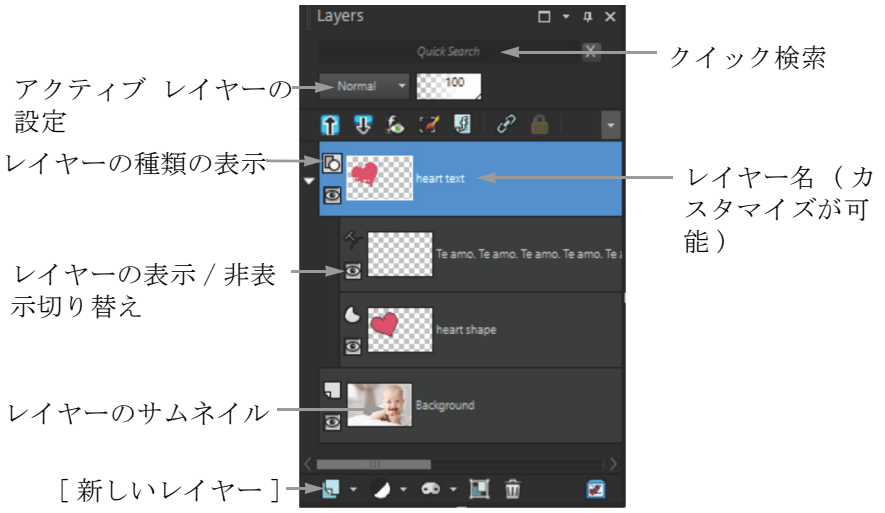
| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 変更を簡単にする | 各構成要素を別々のレイヤー上に作成すると、編集作業が楽になります。山中の高速道路をスピードを出して下ってくる車のイラストを例に説明します。この場合、車、ドライバー、高速道路、山といった具合に要素を分解し、それぞれを別々のレイヤーに描きます。<br>詳細については、ページ 256 の「レイヤーを作成する」を参照してください。 |

| | |
|---|---|
| 画像キャンバス上で複数のレイヤーをまとめて移動する | 複数のレイヤーをまとめて移動するには、それらをリンクするかグループ化します。上の例で説明すると、車とドライバーをリンクした場合、車を動かすとドライバーも一緒に移動します。<br>詳細については、ページ 265 の「レイヤーをリンクする」を参照してください。 |
| グラフィック要素を編集する | 微調整や編集したいオブジェクトについて、ベクター レイヤー上にベクター オブジェクトを作成します。<br>詳細については、ページ 256 の「レイヤーを作成する」を参照してください。 |
| ベクター オブジェクトにラスター専用のコマンドと効果を適用する | ベクター オブジェクトのラスター コピーを含む新しいレイヤーを作成します。それには、まずベクター レイヤーを複製し、それをラスター レイヤーに変換します。ベクター レイヤーを非表示にして、ラスター レイヤー上で作業します。<br>レイヤーの複製の詳細については、ページ 259 の「レイヤーを複製・コピーする」を参照してください。レイヤーを非表示にする方法については、ページ 261 の「すべてのレイヤーの表示 / 非表示を切り替えるには」を参照してください。 |
| いろいろな変更を試してみる | レイヤーのコピーを作成し、そのコピーに変更を加えます。他のレイヤーもコピーして、そのコピーに変更を加えます。レイヤーの表示 / 非表示を切り替えることによって、画像全体の中でどのレイヤーが最も効果的かを確認することができます。 |
| 作業中のデータを保存する | 作業の節目ごとにデータのコピーを作成し、作成したコピー レイヤーを非表示にしておきます。コピーを作成しておくと、必要に応じて、あとで作業をさかのぼって調べることができます。 |

## [ レイヤー ] パレットを使用する

[ レイヤー ] パレットには、画像内のすべてのレイヤーが一覧表示されます。このパレットでのレイヤーの順序は、その画像の中でレイヤーがどのような順序で重なっているかを示しています。一番上のレイヤーが最初に表示され、一番下のレイヤーは最後に表示されます。レイヤーの種類によって、レイヤー パレットでレイヤーが重なる順序を変更することができます。

レイヤーの種類については、ページ 247 の「レイヤーを理解する」を参照してください。




*［レイヤー］パレット*

レイヤー グループを作成すると、レイヤー パレットの管理が容易になります。また、レイヤーまたはグループをリンクして、［移動］ツールでそれらをまとめて移動することもできます。

既定では、レイヤーの内容を示すサムネイルの表示は、レイヤー名の左側に表示されます。サムネイルのサイズを設定したり、サムネイルを非表示にしたりすることができます。既定では、アクティブなレイヤーの設定は、一番上のサムネイル プレビューの上に表示されますが、これらの設定の外観は変更できます。レイヤー パレットの外観を変更する方法に関する詳細については、ページ 255 の「［レイヤー］パレットの外観を変更するには」を参照してください。

レイヤー パレットには、レイヤーとレイヤー グループの名前が表示されます。パレットのレイヤー名はカスタマイズできます（前頁の画面例を参照）。パレットには、レイヤーの種類（背景、ラスター、ベクター、アートメディア、マスク、調整、グループ、選択範囲、フロート選択範囲）も表示され、各レイヤーの表示 / 非表示を切り替えることができます。レイヤーの数が多すぎてパレットに一度に表示できない場合は、右側のスクロール バーを使用して一覧を上下させることができます。

レイヤー パレット ツールバーは、新しいレイヤーの追加、レイヤーのグループ化と削除などのタスクのコントロールを含む、パレットの下のエッジに沿って配置され、環境設定するのに便利なボタンがあります。

レイヤー パレットの上部には、ブレンド モード、レイヤーの不透明度の変更、全てのレイヤーの折りたたみまたは展開、クイック検索の表示、［選択範囲の編集］の有効化、［レイヤー効果］の表示、レイヤー同士のリンク、透過領域の保護、レイヤー スタイルへのアクセスなどを実行するコントロールがあります。

レイヤー パレットは、表示 / 非表示を切り替えたり、画面上の任意の位置に移動することができます。［レイヤー］パレットの移動、ドッキング、ドッキング解除の詳細については、ページ 21 の「パレットを使う」を参照してください。

画像に複数のレイヤーが含まれている場合、作業を行うレイヤーを選択する必要があります。画像に対して行う作業は、選択したレイヤーにしか影響を及ぼしません（このレイヤーのことを「アクティブ レイヤー」と呼びます）。一度に 1 つのレイヤーしか選択することができません。

［レイヤー］パレットは、フォルダーとサブフォルダーの「ツリー」と同じようにレイヤーのコンポーネントを表示します。サブコンポーネントを含む項目の前には、その項目が展開されているときは下向き矢印が、折りたたまれているときは右向き矢印が表示されます。ベクター レイヤーやレイヤー グループを展開すると、サブコンポーネントの名前を確認できます。また、ベクター レイヤーやレイヤー グループを折りたたむと、［レイヤー］パレット内を移動しやすくなります。

## ［レイヤー］パレットの表示 / 非表示を切り替えるには

［編集］タブ

- **［表示］**›**［パレット］**›**［レイヤー］**を選択します。
  このコマンドは［レイヤー］パレットの表示 / 非表示を切り替えます。

## レイヤーを選択するには

［編集］タブ

- ［レイヤー］パレットでレイヤーの名前をクリックします。

## レイヤーを展開または折りたたむには

［編集］タブ

- レイヤーパレットで、次の表のタスクを実行します。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| グループを展開する | レイヤーまたはレイヤー グループの名前の前にある右向き矢印をクリックします。 |
| グループを折りたたむ | レイヤーまたはレイヤー グループの名前の前にある下向き矢印をクリックします。 |
| 全てのレイヤー グループを展開する | **［全てのレイヤーを展開する］**ボタンをクリックします。 |
| 全てのレイヤーグループを折りたたむ | **［全てのレイヤーを折りたたむ］**ボタンをクリックします。 |

## ［レイヤー］パレットの外観を変更するには

［編集］タブ

1 **［ファイル］**›**［環境設定］**›**［全般の設定］**を選択します。
［全般の設定］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ダイアログ ボックスの左ペインにある［**パレット**］を選択します。

3 次の表に示す作業のいずれかを行って、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| サムネイルのサイズを変更する | ［**レイヤー パレット**］グループ ボックスで、［**パレット サムネイル**］チェック ボックスをチェックし、［**サイズ**］コントロールに値を入力 / 設定します。(既定のサイズは 50 ピクセルです。) |
| サムネイルを非表示にして、右ペインを表示する | ［**レイヤー パレット**］グループ ボックスで、［**パレット サムネイル**］チェック ボックスのチェックを外し、［**右側ペイン**］チェック ボックスをチェックします。(アプリケーションの以前のバージョンでは、［レイヤー］パレットはこのように表示されていました。) |
| 右ペインのサイズを変更する | ［レイヤー］パレットの右ペインが表示されている状態で、ペイン ポップアップ コントロールを横にドラッグします。 |
| パレット上部にレイヤー設定を表示する | ［**レイヤー パレット**］グループ ボックスで、［**右側ペイン**］チェック ボックスのチェックを外します。 |

垂直方向の仕切り上向きの矢印が右を指しているときにクリックすると、右ペインを隠すことができます。矢印が左を指しているときにコントロールをクリックすると、右ペインが元の表示に戻ります。

## レイヤーを作成する

［レイヤー］パレットからレイヤーを作成できます。レイヤーを作成する場合は、レイヤーの種類、不透明度、ブレンド モードなどのプロパティを指定できます。このプロパティは、レイヤーを操作するときにも変更できます。選択範囲、ベクター オブジェクト、または他の画像からレイヤーを作成できます。

［テキスト］ツール、［アートメディア］ツール、またはベクター ドローイング ツール（［ペン］ツール、［図形］ツールなど）を使用すると、レイヤーが自動的に作成されます。

また、既存のレイヤを結合してレイヤーを作成することもできます。詳しくは、ページ 271 の「レイヤーを結合する」を参照してください。

## [ レイヤー ] パレットからレイヤーを作成するには

[ 編集 ] タブ

1 [ レイヤー ] パレットで、新しいレイヤーを作成する位置の下になるレイヤーをクリックします。

2 [ レイヤー ] パレットのツールバーにあるドロップリストからレイヤーの種類を選択します。

- **新しいラスター レイヤー**
- **新しいベクター レイヤー**
- **新しいアート メディア レイヤー**
- **新しいレイヤー グループ**
- **新しいマスク レイヤー**
- **新しい調整レイヤー**

3 レイヤー プロパティの有効なコントロールを調整します。

4 [OK] をクリックします。

アクティブ レイヤーの上に新しいレイヤーが追加されます。新しいレイヤーには、レイヤーの種類と番号で名前が付けられます（「ベクター 1」など）。

レイヤーの名前変更の詳細については、ページ 260 の「レイヤの名前を変更する」を参照してください。

複数のラスター レイヤーを格納できるのは、グレースケールと True Color（24 ビット）の画像だけです（ベクター レイヤーは非ラスターベース レイヤーのみです）。新しいラスターベースレイヤーを 256 色インデックス画像などの別の色深度の画像に追加すると、Corel PaintShop Pro は、レイヤー画像を 1600 万色へ自動的に変換します。

Shift キーを押したまま [ 新しいレイヤー ] ドロップリストからオプションを選択すると、簡単にレイヤーを作成できます。

## 選択範囲からラスター レイヤーを作成するには

[ 編集 ] タブ

- **[ 選択範囲 ]** } **[ 選択範囲をレイヤーに変換 ]** を選択します。

新しいレイヤーは「変換した選択範囲」という名前になります。

選択範囲をレイヤーに変換すると、特に選択範囲にアンチエイリアスを適用したり、境界をぼかしたときなどに、境界の周囲のピクセルが含まれてしまう場合があります。選択範囲の境界をきれいにしてからコピーまたは変換する方法については、ページ 234 の「選択範囲を変更する」を参照してください。

［編集］→［コピー］を選択し、次に［編集］→［新しいレイヤーとして貼り付け］を選択して、ラスター レイヤーを作成することもできます。新しいレイヤーの名前には、「ラスター 1」のように、「ラスター」と番号が含まれます。

### ベクター オブジェクトからベクター レイヤーを作成するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで［ピック］ツールを選び、1 つ以上のベクター オブジェクトを選択します。
2 ［編集］→［コピー］を選択します。
3 ［編集］→［新しいレイヤーとして貼り付け］を選択します。

### 別の画像からレイヤーを作成するには

［編集］タブ

1 画像ウィンドウで、新しいレイヤー用にコピーする画像をクリックして、［編集］→［コピー］を選択します。
2 新しいレイヤーを貼り付ける画像をクリックして、［編集］→［新しいレイヤーとして貼り付け］を選択します。
レイヤーは、2 番目の画像のキャンバスの中央に貼り付けられます。

また、［レイヤー］パレットからレイヤーをドラッグして、画像の上にドロップすることもできます。

## 背景レイヤーを変換する

背景レイヤーに他のレイヤーと同じ機能を持たせたい場合は、背景レイヤーを通常のラスター レイヤーに変換することができます。ラスター レイヤーは、透過に対応しており、任意の順序で重ねることができます。背景レイヤーの詳細については、ページ 247 の「レイヤーを理解する」を参照してください。

### 背景レイヤーを通常のラスター レイヤーに変換するには

［編集］タブ

- ［レイヤー］→［背景をレイヤーに変換］を選択します。

また、レイヤーを右クリックして、［背景をレイヤーに変換］を選択することもできます。

# レイヤーの削除とレイヤーの内容のクリア

画像からレイヤーを削除したり、レイヤーの内容をクリアすることができます。レイヤーの内容をクリアしても、レイヤー自体は画像内に残ります。ラスター レイヤーやベクター レイヤーは透明になり、背景レイヤーは現在選択されている背景の色やマテリアルで塗りつぶされます。

## レイヤーを削除するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、削除するレイヤーまたはレイヤー グループを選択します。

2 ［**レイヤーの削除**］ボタンをクリックします。

**目的**

| | |
|---|---|
| レイヤー メニューから選択したレイヤーを削除する | ［**レイヤー**］›［**削除**］を選択します。 |
| 選択したレイヤーを右クリックで削除する | ［レイヤー］パレットを右クリックし、［**削除**］を選択します。 |
| 選択したレイヤーをドラッグで削除する | ［**レイヤーの削除**］ボタンまでレイヤーをドラッグします。 |

## レイヤーの内容をクリアするには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、内容をクリアするレイヤーの名前をクリックします。
レイヤーの外部で何も選択されていないように注意してください。

2 ［**編集**］›［**クリア**］を選択します。

［Delete］キーを押して、レイヤーの内容をクリアすることもできます。

# レイヤーを複製・コピーする

画像内でレイヤーを複製できます。複製されたレイヤーを新しいレイヤーの作業の出発点として使用したり、元のレイヤーを残したままで複製されたレイヤーに編集や効果を試すことができます。また、コピー アンド ペーストまたはドラッグしてレイヤーを他の画像にコピーすることもできます。

## 画像内でレイヤーを複製するには

［編集］タブ

- 複製するレイヤーを選択して、［**レイヤー**］›［**複製**］を選択します。

複製されたレイヤーは、選択したレイヤーのすぐ上に追加されます。



レイヤー名を右クリックして、[ **複製** ] を選択することもできます。

[ **編集** ] > [ **コピー** ] を選択してレイヤーをコピーしてから、[ **編集** ] > [ **新しいレイヤーとして貼り付け** ] を選択することもできます。

## レイヤーを別の画像にコピーするには

[ 編集 ] タブ

1 [ レイヤー ] パレットで、コピーするレイヤーを選択します。
2 [ **編集** ] > [ **コピー** ] を選択します。
3 レイヤーを貼り付ける画像を開きます。
   画像にレイヤーがある場合は、レイヤーをクリックします。コピーされて貼り付けられたレイヤーは、選択したレイヤーの上に表示されます。
4 [ **編集** ] > [ **新しいレイヤーとして貼り付け** ] を選択します。
   キャンバスの中央にレイヤーが貼り付けられます。

## レイヤーをコピーして他の画像にドラッグするには

1 [ **編集** ] タブを選択し、両方の画像を開きます。
2 [ **レイヤー** ] パレットでコピーしたいレイヤーを一方の画像から他方の画像のタブへドラッグし、他方の画像がアクティブになったら [ **レイヤー** ] パレットの希望の位置にレイヤーを落とします。



画像間でレイヤーをドラッグするには [ **編集** ] タブが**タブ付きドキュメント** モード（**ウィンドウ** > **タブ付きドキュメント**）になっている必要があります。

# レイヤの名前を変更する

画像にレイヤーが追加されるにつれて、目的のレイヤーを探すのが困難になります。[ レイヤー ] パレットで目的のレイヤーを見つけやすくするように、レイヤーの名前を変更することができます。

## レイヤーの名前を変更するには

[ 編集 ] タブ

1 [ レイヤー ] パレットで、名前を変更するレイヤーをクリックし、少し待ってからもう一度クリックします。
   ボックス内で名前がハイライト表示されます。
2 ボックスに新しい名前を入力し、Enter キーを押します。

また、レイヤーをダブルクリックして、［ レイヤーのプロパティ ］ダイアログ ボックスを開き、［ **名前** ］ボックスに新しいレイヤー名を入力して、名前を変更することもできます。

# レイヤーを表示する

画像内のレイヤー、レイヤー グループ、ベクター オブジェクトの表示 / 非表示を切り替えることができます。見えないレイヤーは画像の中に残っていますが、非表示になっています。表示 / 非表示のレイヤーを反転することもできます。

## レイヤーの表示 / 非表示を切り替えるには

［ 編集 ］タブ

- 表示または非表示にするレイヤーに対して［ **レイヤーの表示 / 非表示** ］ボタンをクリックします。
  -  – レイヤー表示時の［ **レイヤーの表示／非表示** ］ボタン
  -  – レイヤー非表示時の［ **レイヤーの表示／非表示** ］ボタン

レイヤー グループを非表示にすると、グループ内のすべてのレイヤーも非表示になります。

選択したレイヤーのみを表示するには、［ **レイヤー** ］› ［ **表示** ］› ［ **現在のレイヤーのみ** ］を選択します。

## すべてのレイヤーの表示 / 非表示を切り替えるには

［ 編集 ］タブ

- 次の表にある作業を実行します。

| **目的** | **操作方法** |
|---|---|
| すべてのレイヤーを表示する | ［ **レイヤー** ］› ［ **表示** ］› ［ **すべて** ］を選択します。 |
| すべてのレイヤーを隠す | ［ **レイヤー** ］› ［ **表示** ］› ［ **なし** ］を選択します。 |

## 表示 / 非表示のレイヤーを反転するには

［ 編集 ］タブ

- ［ **レイヤー** ］› ［ **表示** ］› ［ **反転** ］を選択します。
  表示されていた項目はすべて非表示になり、非表示だったファイルはすべて表示されます。

# レイヤーの検索

多くのレイヤーとレイヤーグループを含む複雑なプロジェクトの場合、[ クイック検索 ] 機能を使用して、レイヤー名から特定のレイヤーを検索することができます。

## レイヤー名でレイヤーを検索する

1 **レイヤー**パレットで［ **クイック検索の表示 / 非表示** ］ボタンをクリックして、パレット上部に**クイック検索**ボックスを表示します。
2 検索語句を入力します。
検索語句に一致するレイヤーまたはサブレイヤーを除く、全てのレイヤーが非表示になります。
3 **クイック検索**ボックスの［X］をクリックすると、検索結果が消去され、すべてのレイヤーが表示されます。

# レイヤーを色で管理する

レイヤーやレイヤー グループに色数を指定することによって、[ レイヤー ] パレットを視覚的に管理することができます。色数は、レイヤーまたはレイヤー グループの名前の左側にあるアイコンの背景色として表示されます。この色は画像自体には影響を及ぼしません。

レイヤー グループでは、色数を特に指定していないレイヤーには、親レイヤーと同じ色が自動的に設定されます。あるレイヤー グループ内のすべてのレイヤーに同じ色数を使用し、その他のレイヤー グループのレイヤーに異なる色を使用することができます。

## レイヤーのアイコンに強調色を設定するには

［編集］タブ

1 ［ レイヤー ］パレットでレイヤーをダブルクリックして、[ レイヤーのプロパティ ] ダイアログ ボックスを開きます。
2 **［ レイヤー パレットで強調表示する ］**チェック ボックスをチェックします。
3 チェック ボックスの隣にあるカラー ボックスをクリックします。
4 色を選択し、[OK] をクリックします。
5 ［ レイヤーのプロパティ ］ダイアログ ボックスで [OK] をクリックします。
アイコンが色数を使用して表示されます。

最近使った色を選択するには、カラー ボックスを右クリックして色を選択します。

# 画像の中でレイヤーの順序を変更する

画像内でのレイヤーの順序によって、その画像の見え方は大きく変化します。画像内のレイヤーを再配置する場合は、[ レイヤー ] パレットでレイヤーの重なり順を簡単に変更できます。レイヤーまたはレイヤー グループにベクター オブジェクトやグループ レイヤーなどのコンポーネントがある場合は、レイヤーまたはレイヤー グループの重なり順の位置を変更すると、すべてのコンポーネントも一緒に移動します。

## レイヤーまたはレイヤー グループを移動するには

[ 編集 ] タブ

- [ レイヤー ] パレットで、レイヤーまたはレイヤー グループを選択して、重なり順の新しい位置にドラッグします。

  ドラッグすると、灰色の線によってレイヤーの位置が示されます。

レイヤーをドラッグすると、カーソルが手の形に変化します。カーソルがゼロ記号 ⦸ になっている場合は、選択した項目をその位置に移動することができないことを意味します。

**[ レイヤー ]** > **[ 順序 ]** を選択してから、オプションを選択しても、レイヤーやレイヤー グループを移動できます。

# キャンバス上でレイヤーを移動する

画像のキャンバス内の任意の位置にレイヤー全体の内容を移動することができます。キャンバスの外側にレイヤーの一部がはみ出ても、その部分は失われません。レイヤーをキャンバス内に戻すか、キャンバスのサイズを大きくして隠れた部分を表示できます。詳細については、ページ 205 の「キャンバスのサイズを変更する」を参照してください。

## キャンバス上でレイヤーを移動するには

[ 編集 ] タブ

1 [ レイヤー ] パレットで、移動するレイヤーを選択します。

2 [ ツール ] ツールバーで、**[ 移動 ]** ツール をクリックします。

3 画像内のレイヤーをドラッグして、希望の位置まで移動します。

**[ ピック ]** ツールでレイヤーを選択し移動することもできます。

# レイヤーをグループ化するレイヤーヲグループカスル

レイヤー グループを作成して、複数のレイヤーをまとめることができます。レイヤー グループを作成すると、以下が可能になります。

- ［レイヤー］パレットを分かりやすく整理する
- 不透明度やブレンド モードなどのレイヤー プロパティを、グループ全体に適用する
- 調整レイヤーやマスク レイヤーの効果の適用範囲を、画像全体ではなく、アクティブ レイヤーを含むレイヤー グループ内のみに制限する
- 重なり順の中で、グループ化したレイヤーをまとめて移動する
- 画像のキャンバス上でグループのレイヤーをまとめて移動する
- グループ内のすべてのレイヤーを削除する

ラスター / ベクター / アートメディア / マスク / 調整レイヤーをレイヤー グループに入れることができます。レイヤー グループには、少なくとも 1 つのレイヤーを入れる必要があります。また、レイヤー グループを入れることもできます。これを「ネストされたグループ」と呼びます。すべてのレイヤーをレイヤー グループから出すと、そのレイヤー グループは削除されます。

レイヤー グループの表示については、ページ 255 の「レイヤーを展開または折りたたむには」を参照してください。

## レイヤー グループを作成するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、レイヤー グループに含める最初のレイヤーを選択します。

2 ［レイヤー］パレットのツールバーにあるドロップリストから **［新しいレイヤー グループ］** を選択します。

レイヤー グループが作成され、選択したレイヤーがそのグループに入ります。既定では、そのレイヤー グループは「グループ」に番号が付いた名前になります（例：「グループ 1」）。

**目的**

| | |
|---|---|
| ［レイヤー］パレットからレイヤー グループにレイヤーを追加する | ［レイヤー］パレットで、レイヤーをレイヤー グループにドラッグします。（ドラッグすると、黒色の線によってレイヤーの位置が示されます。） |
| ［レイヤー］メニューからレイヤー グループにレイヤーを追加する | **［レイヤー］**｝**［順序］**｝**［グループ内へ移動］** を選択します。 |

| 目的 | |
|---|---|
| レイヤー グループを別のレイヤー グループ内に移動する | [ レイヤー ] パレットで、レイヤー グループを別のレイヤー グループにドラッグします。( ドラッグすると、黒色の線によってレイヤーの位置が示されます。) |
| レイヤーをレイヤー グループの一番下に移動する | レイヤーを下から 2 番目の位置にドラッグし、次に一番下のレイヤーを 1 つ上のレベルにドラッグします。<br>**注意：** レイヤーをレイヤー グループの一番下に直接ドラッグすると、そのレイヤーはグループ内にとどまらずに、グループの下に移動してしまいます。 |
| [ レイヤー ] メニューからレイヤー グループを作成する | **[ レイヤー ]** › **[ 新しいレイヤー グループ ]** を選択し、[ レイヤーのプロパティ ] ダイアログ ボックスで必要なコントロールを設定して、[OK] をクリックします。 |

## グループからレイヤーを削除するには

[ 編集 ] タブ

- レイヤーをレイヤー グループの外の新しい場所にドラッグします。



**[ レイヤー ]** › **[ 順序 ]** › **[ グループの外へ移動 ]** を選択して、レイヤーをグループから削除することもできます。

## レイヤーのグループを解除するには

[ 編集 ] タブ

- グループ解除するレイヤー グループを選択して、**[ レイヤー ]** › **[ レイヤーのグループ解除 ]** を選択します。

# レイヤーをリンクする

[ 移動 ] ツールで 1 つのレイヤーを移動させる場合、複数のレイヤーをリンクして画像のキャンバス上でまとめて移動させることができます。

グループ化したレイヤーをリンクすることによって、レイヤー グループ内のすべてのレイヤーをまとめて画像のキャンバス上で移動させることができます。また、別のレイヤー グループから個々のレイヤーをリンクして、そのレイヤー グループの他のレイヤーを移動せずに、リンクしたレイヤーを一緒に移動することもできます。

## リンクすると、レイヤーの重なり順序は変わりますか？

リンクしても、レイヤーの重なり順序は変わりません。画像キャンバス上で [ 移動 ] ツールを使用した動きに影響があるだけです。レイヤーの重なり順序内でレイヤーをま

とめて移動するには、レイヤーをグループ化します。重なり順序内でレイヤー グループを移動すると、グループがリンクされているかどうかに関係なくすべてのレイヤーが移動します。

## レイヤーをリンクするには

［編集］タブ

1 レイヤー パレットで、リンクするレイヤーを選択し、［**リンク / リンク解除**］ボタン🔗をクリックします。

## レイヤーのリンクを解除するには

［編集］タブ

- レイヤーパレットで、リンクするレイヤーを選択して［**レイヤーのリンク**］ボタン 🔗 をクリックします。

  リンク アイコンがレイヤーから削除されます。

## レイヤー グループをリンクまたはリンクの解除をするには

［編集］タブ

- ［レイヤー］パレットで、リンクまたはリンクを解除するレイヤー グループを選択して、［**リンク / リンク解除グループ**］ボタン 🔗 をクリックします。

  リンクされたグループが選択されるとツールバのボタンがハイライトされます。リンク解除されたグループを選択するとボタンはハイライトされません。

また、レイヤー グループをダブルクリックして、［レイヤーのプロパティ］ダイアログ ボックスを開き、［**リンクされたグループ**］チェック ボックスをチェックするかチェックを外して［OK］をクリックすることでも、レイヤー グループのリンク / リンク解除を実行できます。

# レイヤーをブレンドする

1 つのレイヤーのピクセルとその下のレイヤーのピクセルとをブレンドする方法を変更することにより、面白い効果を生み出すことができます。Corel PaintShop Pro では、さまざまなブレンド モードが提供されています。既定では、画面上にはピクセルがブレンドされた結果が表示されますが、個々のレイヤーは変更されていません。

レイヤーをブレンドする場合、各レイヤーは［標準］というブレンド モードで混ざり合います。これは、選択したレイヤーの不透明度に基づいてピクセルをブレンドするモードです。選択したレイヤーは、下位のすべてのレイヤーとブレンドされます。すぐ下にあるレイヤーとだけブレンドされるわけではありません。

ブレンド モードに加えて、レイヤーのブレンド範囲を設定できます。既定では、ブレンド モードはすべてのピクセルに対して適用されます。ブレンド範囲は、ブレンド

モードによって影響が及ぶピクセルを制限します。ブレンド範囲は、明るさやカラーチャネルに基づいて不透明度を設定します。これにより、選択したレイヤーから落ちる色と、その他の透けて見える色が決まります。

## ブレンド モードを理解する

下の表は、それぞれのブレンド モードについて説明したものです。

| ブレンド モード | 結果 |
|---|---|
| 標準 | 選択したレイヤーに含まれるピクセルの不透明度に基づいて、下位のレイヤーのピクセルを表示します。選択したレイヤーが完全に不透明の場合、下位のピクセルは一切透けて見えません。不透明度が下がるにつれて、下位のレイヤーのピクセルがよりはっきりと透けて見えるようになります。 |
| 比較（暗） | 選択したレイヤーの下位のレイヤーよりも暗いピクセルを表示します。下位のレイヤーよりも明るいピクセルは消えます。 |
| 比較（明） | 選択したレイヤーの下位のレイヤーよりも明るいピクセルを表示します。下位のレイヤーよりも暗いピクセルは消えます。 |
| 色相 | 選択したレイヤーの色相を下位のレイヤーに適用します（彩度や明度は変わりません）。 |
| 色相（旧式） | 効果は［色相］ブレンド モードに似ています。このブレンド モードは以前のバージョンのプログラムとの互換性のために残されています。 |
| 彩度 | 色相や明度に影響することなく選択したレイヤーの彩度を下位のレイヤーに適用します。このブレンド モードは True Color（24 ビット）の画像でのみ使用できます。 |
| 彩度（旧式） | 効果は［彩度］ブレンド モードに似ています。このブレンド モードは以前のバージョンのプログラムとの互換性のために残されています。 |
| 色 | 選択したレイヤーの色相と彩度を下位のレイヤーに適用します（明度には影響しません）。このブレンド モードは True Color（24 ビット）の画像でのみ使用できます。 |
| 色（旧式） | 効果は［色］ブレンド モードに似ています。このブレンド モードは以前のバージョンのアプリケーションとの互換性のために残されています。 |

| | |
|---|---|
| 明度 | 色相や彩度に影響することなく選択したレイヤーの明度を下位のレイヤーに適用します。このブレンド モードは True Color（24 ビット）の画像でのみ使用できます。 |
| 明度（旧式） | 効果は［明度］ブレンド モードに似ています。このブレンド モードは以前のバージョンのプログラムとの互換性のために残されています。 |
| 乗算 | 選択したレイヤーの色を下位のレイヤーと組み合わせてより暗い色を作ります。どんな色でも黒色と乗算した場合は黒色ができあがります。また、白色と乗算した場合は色は変わりません。このブレンド モードでは、［レイヤー］パレット上のレイヤーの並びが変わっても結果は変わりません。 |
| スクリーン | 選択したレイヤーと下位のレイヤーの反対色を乗算することで下位のレイヤーの色を明るくします。選択したレイヤーと同じかそれよりも明るい色が生まれます。このブレンド モードでは、［レイヤー］パレット上のレイヤーの並びが変わっても結果は変わりません。 |
| ディゾルブ | 選択したレイヤーのピクセルの一部の色を下位のレイヤーのものとランダムに置き換えることでスペックル効果を生み出します。選択したレイヤーの不透明度によって置き換わるピクセル数が決まります。不透明度が低いほど置き換わるピクセル数は多くなります。 |
| オーバレイ | ［乗算］と［スクリーン］ブレンド モードを組み合わせます。下位のレイヤーのカラー チャネル値が最大値の半分未満の場合、［乗算］ブレンド モードが使われます。カラー チャネル値が最大値の半分以上の場合、［スクリーン］ブレンド モードが使われます。［オーバレイ］ブレンド モードは選択したレイヤーのパターンや色を表しながら下位のレイヤーのシャドウとハイライトを保持するものです。 |
| ハード ライト | ［乗算］と［スクリーン］ブレンド モードを組み合わせます。選択したレイヤーのカラー チャネル値が 128 未満の場合、［乗算］ブレンド モードが使われます。カラー チャネル値が 128 以上の場合、［スクリーン］ブレンド モードが使われます。［ハード ライト］ブレンド モードはハイライトやシャドウを足すために使われます。 |

| | |
|---|---|
| ソフト ライト | ［焼き込み］と［覆い焼き］ブレンド モードを組み合わせます。選択したレイヤーのカラー チャネル値が 128 未満の場合、［焼き込み］ブレンド モードが使われます。カラー チャネル値が 128 以上の場合、［覆い焼き］ブレンド モードが使われます。［ソフト ライト］ブレンド モードは柔らかいハイライトやシャドウを足すために使われます。 |
| 差の絶対値 | 下位のレイヤーの色から選択したレイヤーの色を差し引きます。このブレンド モードでは、［レイヤー］パレット上のレイヤーの並びが変わっても結果は変わりません。 |
| 覆い焼き | 選択したレイヤーの色の明度値を使って下位のレイヤーの色を明るくすることで画像を明るくします。明るい色ほど明るさを生み出し、黒色の場合は変化がありません。 |
| 焼き込み | 選択したレイヤーの明度値を使って下位のレイヤーの明度を減らすことで画像を暗くします。 |
| 除外 | ［差の絶対値］ブレンド モードと似ていますが、よりソフトな効果を生みます。［除外］ブレンド モードでは、［レイヤー］パレット上のレイヤーの並びが変わっても結果は変わりません。 |

## レイヤーのブレンド範囲を設定するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットでレイヤーをダブルクリックして、［レイヤーのプロパティ］ダイアログ ボックスを開きます。

2 **［ブレンド範囲］**タブをクリックします。

3 ［ブレンド条件］ドロップリストから、レイヤーをブレンドする際に使用するチャネルを選択します。

**［グレー チャネル］**を選択すると、レイヤーの明度の値に基づいて不透明度が決定されます。**［赤チャネル］**、**［緑チャネル］**、**［青チャネル］**のいずれかを選択すると、それぞれの色の値に基づいて不透明度が決定されます。

4 上向きの矢印をドラッグして、不透明度を 100% に設定します。

たとえば、レイヤーの明度が 43 と 126 の間で不透明度を 100% に設定して、最も明るい領域と最も暗い領域で不透明度を低下させることができます。

5 下向きの矢印をドラッグして、不透明度を 0% に設定します。

6 **［OK］**をクリックします。

# レイヤーの不透明度を設定する

レイヤーの不透明度を既定の 100%（完全に不透明）から 0%（完全に透明）の間でいろいろと変更することによって、さまざまな効果を作り出します。レイヤーが部分的に透過の場合、下位のレイヤーが透けて見えます。

レイヤー グループの不透明度を変更することもできます。

［レイヤー］パレットの［不透明度］の設定は、各レイヤーの不透明度を決定します。レイヤー全体の不透明度と個々のピクセルの不透明度は互いに独立しています。たとえば、不透明度が 50% のレイヤーに不透明度が 50% のピクセルがある場合、そのピクセルは 25% の不透明度で表示されます。そのレイヤーが 50% の不透明度のレイヤー グループ内にある場合、そのピクセルは 12.5% の不透明度で表示されます。

## レイヤーの不透明度を設定するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、レイヤーまたはレイヤー グループを選択します。

2 ［**不透明度**］スライダー  をドラッグして希望の割合に合わせます。



また、レイヤーをダブルクリックし、［レイヤーのプロパティ］ダイアログ ボックスで［**不透明度**］の設定を変更し、[OK] をクリックして、レイヤーの不透明度を設定することもできます。

# ラスタ レイヤーの透明な領域を保護する

データを持つラスター レイヤーの特定の領域にのみツールや効果を適用するには、［透過領域の保護］機能を使用します。この機能を使用すると、透過領域が保護されますので、この領域に対して色を塗る、効果を適用する、クリップボードから貼り付けるなどの変更を行うことはできません。

**重要！** *［透過領域の保護］機能は、ラスター レイヤーに対してのみ使用することができます。ベクター、アートメディア、調整、マスク、グループ レイヤーの透過領域を保護することはできません。背景レイヤーは透過に対応していません。*

## ラスター レイヤーの透過領域をロックまたロック解除するには

［編集］タブ

- ［レイヤー］パレットで、レイヤーを選択して［**ロック / ロック解除**］ボタン  をクリックします。

  透明領域がロックされると、［**ロック / ロック解除**］ボタンがレイヤーに表示されます。ボタンをもう一度クリックすると、透明領域の保護が解除されます。レイヤーの保護が解除されると、レイヤー上のアイコンが消えます。

レイヤーをダブルクリックして［レイヤーのプロパティ］ダイアログ ボックスを開き、**［透明領域の保護］**チェック ボックスをチェックするかチェックを外して、[OK] をクリックすることでも、透過領域を保護または保護を解除することができます。

## レイヤーを結合する

画像内のレイヤーを結合する操作は、画像を「フラットにする」ともいいます。画像内のすべてのレイヤーを結合するか、選択したレイヤーだけを結合することができます。レイヤーを結合すると、その画像の処理に必要なメモリの容量が減少します。レイヤーはブレンド モードに従って結合され、ベクター データとベクター テキストはラスター データに変換され、背景レイヤーの透過領域は白色に置き換えられます。

既存ののレイヤーを結合して新しいレイヤーを作成することもできます。

JPEG、GIF、TIF など多くのファイル形式では、複数のレイヤーからなる画像をサポートしていません。これらの形式で画像を保存する場合、Corel PaintShop Pro では、すべてのレイヤーが 1 つの背景レイヤーに結合されます。「PSD」形式（Photoshop）で保存した場合、ラスター レイヤーと調整レイヤーは保持しますが、ベクター レイヤーとアートメディア レイヤーはラスター レイヤーに変換されます。

下の表は、各種のレイヤーがどのように結合されるかを説明したものです。

| 上のレイヤー | 結合するレイヤー | 結合した結果 |
|---|---|---|
| すべての種類 | ラスター レイヤー | ラスター レイヤー |
| ベクター レイヤー | ベクター レイヤー | ベクター レイヤー |
| アートメディア レイヤー | 背景 | 背景 |
| マスク レイヤー | マスク レイヤー | マスク レイヤー |
| すべての種類 | 背景 | 背景 |

**重要！** *レイヤーを結合する前に、元の「PspImage」形式のファイルのバックアップを取るようにしてください。レイヤー結合後は、レイヤーを個別に編集することはできなくなります。*

### 2 つのレイヤーを結合するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、結合するレイヤーの 1 つがもう一方のレイヤーのすぐ上にあることを確認します。
2 上のレイヤーを選択します。
3 **［レイヤー］**›**［結合］**›**［1 つ下と結合］**を選択します。

すべてのレイヤーを結合するには、[ **レイヤー** ] > [ **結合** ] > [ **すべて結合** ] を選択します。

## 選択したレイヤーを結合するには

1 レイヤーパレットで、結合するレイヤーを選択します。
連続していないレイヤーを選択するには、Ctrl キーを押しながらクリックします。
2 [ **レイヤー** ] > [ **結合** ] > [ **選択マージ** ] を選択します。

選択したレイヤの 1 つを右クリックし、[ **結合** ] > [ **選択マージ** ] を選択し、選択したレイヤーを結合することもできます。

## 選択したレイヤーを新規レイヤーに結合するには

1 レイヤーパレットで、新規レイヤーに結合するレイヤーを選択します。
連続していないレイヤーを選択するには、Ctrl キーを押しながらクリックします。
2 [ **レイヤー** ] > [ **結合** ] > [ **新しいレイヤーへ選択マージ** ] を選択します。

選択したレイヤの 1 つを右クリックし、[ **結合** ] > [ **新しいレイヤーへ選択マージ** ] を選択すると、選択したレイヤーを新規レイヤーと結合することもできます。

## 表示しているすべてのレイヤーを結合するには

[ 編集 ] タブ

1 [ レイヤー ] パレットで、結合しない各レイヤーの [ **レイヤーの表示 / 非表示** ] ボタン をクリックして非表示にします。
レイヤーを非表示にすると、[ **レイヤーの表示 / 非表示** ] ボタンが のように変わります。
2 [ **レイヤー** ] > [ **結合** ] > [ **表示しているレイヤー** ] を選択して、表示されているすべてのレイヤーを 1 つのラスター レイヤーに結合します。

表示されていないレイヤーには影響を与えません。結合されたレイヤーは、元のレイヤーの透過情報を保持したまま、アクティブ レイヤーの位置に表示されます。

選択したレイヤーがグループに属する場合、そのグループ内の表示されているレイヤーだけが結合されます。レイヤー グループが非表示に設定されている場合 ( グループ内のすべてのレイヤーが非表示になります )、そのグループ内のレイヤーは一切結合されません。

## 表示しているレイヤーを新規レイヤーに結合するには

1 レイヤーパレットで、[ **レイヤーの表示 / 非表示** ] ボタン  をクリックし、結合しない各レイヤーを非表示にします。

レイヤーを非表示にすると、[ **レイヤーの表示 / 非表示** ] ボタンが  のように変わります。

2 [ **レイヤー** ] > [ **結合** ] > [ **表示しているレイヤーの結合** ] を選択し、表示しているレイヤーから新規レイヤーを作成します。

## グループ内のすべてのレイヤーを結合するには

[ 編集 ] タブ

1 [ レイヤー ] パレットで、結合するレイヤー グループまたはグループ内のレイヤーを選択します。

2 [ **レイヤー** ] > [ **結合** ] > [ **グループの結合** ] を選択して、グループ内のすべてのレイヤーを 1 つのラスター レイヤーに結合します。

# 調整レイヤーを使用する

補正レイヤーとは、下位のレイヤーのピクセルは直接変更せずに下位のレイヤーの色調を調整するレイヤーです。調整レイヤーを追加することで、さまざまな色補正や補正の組み合わせを試すことができます。調整レイヤーを非表示、削除、編集することもできます。

調整レイヤーは、下位にあるすべてのレイヤーに影響を与えます。レイヤー グループに調整レイヤーが入っている場合、調整レイヤーはグループ内の下位にあるレイヤーにのみ影響を与えます。下位のレイヤーに影響を与えずに調整レイヤーを 1 つのレイヤーにのみ適用したい場合は、1 つのレイヤーからなるレイヤー グループを作成してから、そのレイヤーの上に調整レイヤーを追加します。レイヤー グループのそのレイヤーだけに適用されます。

## 調整レイヤーを追加するには

[ 編集 ] タブ

1 [ レイヤー ] パレットでレイヤーをクリックします。

追加された調整レイヤーは、選択したレイヤーの上に表示されます。

2 [ レイヤー ] パレットのツールバーにあるドロップリストから、[ **新しい調整レイヤー** ] を選択し、調整レイヤーの種類を選択します。

ダイアログ ボックスが表示され、プレビュー領域には、変更前、変更後の画像が表示されます。

設定をリセットして既定値に戻すには、[ **設定のロード** ] ドロップリストから [ **既定** ] を選択します。

3 [ **調整** ] タブをクリックし、調整レイヤーのコントロールを設定します。
4 [OK] をクリックします。

[ **レイヤー** ]}[ **新しい調整レイヤー** ] を選択して、調整レイヤーを追加することもできます。

調整レイヤーをダブルクリックし、[ プロパティ ] ダイアログ ボックスで [ **既定値に戻す** ] ボタン をクリックすることでも規定値にリセットできます。

## 調整レイヤーのオーバレイを表示 / 非表示にするには

[ 編集 ] タブ

· [ **レイヤー** ] } [ **オーバレイの表示** ] を選択します。

[ レイヤー ] パレットで、[ **ハイライトマスク部分** ] ボタン をクリックすることで、調整レイヤーのオーバレイの表示 / 非表示を切り替えられます。

## 調整レイヤーを編集するには

[ 編集 ] タブ

1 [ レイヤー ] パレットで、編集する調整レイヤーの名前をダブルクリックします。
[ レイヤーのプロパティ ] ダイアログ ボックスが表示されます。
2 [ **調整** ] タブをクリックし、色調補正に関する設定を行います。
3 [ **全般** ] タブをクリックして、レイヤーの名前、ブレンド モード、不透明度などの、一般的なレイヤーのプロパティを変更します。
4 [ **オーバレイ** ] タブで、オーバレイの色と不透明度を調整します。
既定のオーバレイは赤みがかった、不透明度が 50% のマスクのようなレイヤーです。
5 [OK] をクリックします。

また、[ **レイヤー** ] } [ **プロパティ** ] を選択して、[ レイヤーのプロパティ ] ダイアログ ボックスを開くこともできます。

# レイヤー スタイルを使用する

[ レイヤーのプロパティ ] ダイアログ ボックスの [ **レイヤー スタイル** ] タブ領域を使用すると、各種の効果を単独で使用したり、組み合わせて使用することができます。この機能を使用すると、視覚的に面白くクリエイティブな効果をリアルタイムでレイヤーに作成できるだけでなく、効果を適用する前に微調整することもできます。レイヤー スタイル機能には、反射効果、アウター グロウ効果、縁取り効果、エンボス効果、インナー グロウ効果、ドロップ シャドウ効果の 6 種類があります。

これらの効果を別々のレイヤーに適用し、結果となるファイルをレイヤー対応ファイル形式（PspImage など）で保存すると、元の画像は編集されないままそのレイヤーに残ります。この意味で、レイヤー スタイルは調整レイヤーに似ています。ただし、レイヤー スタイルは下位のキャンバスには適用されず、個々のレイヤーの境界線のみに適用される点が異なっています。

いくつかのレイヤー スタイルが適用されたレイヤーをサイズ変更すると、効果は縦横の比率を維持したままサイズ変更されます。

レイヤー スタイルは、ラスター レイヤーとベクター レイヤーにのみ適用できます。

一部のレイヤー スタイルは（ドロップ シャドウなど）はレイヤー データの外側に適用されます。レイヤーに透過領域が含まれていない場合、一部のレイヤー スタイルは見えません。

レイヤー スタイルの設定を保存し､同じプロジェクトの異なるレイヤー 間でレイヤー スタイルをコピー & ペーストすることができます。これにより、異なるレイヤーのテキストやオブジェクト間で同じドロップ シャドウ、またはグロウ、反射効果を手軽に適用できるようになります。

## ［レイヤー］チェック ボックスはどのように使用しますか。

このチェック ボックスにチェックを入れると、効果が適用されたレイヤー データが表示されます。チェック ボックスのチェックを外すと、レイヤー データがオフになり、効果のみが表示されます。［**レイヤー**］チェック ボックスのチェックを外した場合、元のレイヤー データはマスクが適用されたように機能します。

## チェック ボックスの順序に意味はありますか。

はい。目的に合った結果を得るには、特定の順序で効果を組み合わせる必要があります。たとえば、元のオブジェクトの一番上にドロップ シャドウ効果を適用することはないでしょうし、ドロップ シャドウ効果の下にアウター グロウ効果を適用することもないでしょう。したがって、反射効果を一番上に配置し、次にアウター グロウ効果、縁取り効果と続けます。ドロップ シャドウ効果は最後に適用されます。

## 効果を適用したレイヤーを編集すると何が起きますか。

ベクター レイヤーに新しいテキストまたは図形を追加して編集したり、［ブラシ］ツールを使用してラスター レイヤーを編集しても、それらのレイヤーに以前に適用した効果は、加えた変更にも適用されます。




*レイヤー スタイルの例*

## 反射レイヤー スタイルを適用するには

［編集］タブ

1 レイヤーをクリックし、［**レイヤー スタイル**］ボタンをクリックします。

2 ［レイヤーのプロパティ］ダイアログ ボックスで、［**レイヤー スタイル**］タブをクリックします。

3 効果がリストされたグループ ボックスで、［**反射**］チェック ボックスにチェックを入れます。

［変更後］ペインが更新されて、初期状態の反射効果が表示されます。実際の画像に変更を適用してプレビューするには、［**画像のプレビュー**］チェック ボックスにチェックを入れます。

**注意：** 反射効果では、表示されている画像キャンバスの範囲を超えてデータが作成される場合があるため、キャンバスを拡大しないと効果全体を確認できないことがあります。

4 ［**サイズ**］スライダーをドラッグすると、元のレイヤー データと比較して、どの程度の速度で反射がフェードするかを設定できます。

5 反射の全体的な明るさの強度を設定するには、［**不透明度**］スライダーをドラッグします。

6 赤い［反射距離］コントロール線をドラッグすると、水平軸を設定できます。すべてのレイヤー データは、この水平軸を中心として反射されます。

7 [OK] をクリックします。



レイヤー スタイル設定を保存して、いつでも別のレイヤーに適用することができます。設定の保存と適用の詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

## アウター グロウ レイヤー スタイルを適用する

［編集］タブ

1 レイヤーをクリックし、［**レイヤー スタイル**］ボタンをクリックします。

2 ［レイヤーのプロパティ］ダイアログ ボックスで、［**レイヤー スタイル**］タブをクリックします。

3 効果がリストされたグループ ボックスで、［**アウター グロウ**］チェック ボックスにチェックを入れます。

［変更後］ペインが更新されて、初期状態のアウター グロウ効果が表示されます。実際の画像に変更を適用してプレビューするには、［**画像のプレビュー**］チェック ボックスにチェックを入れます。

**注意：** アウター グロウ効果では、表示されている画像キャンバスの範囲を超えてデータが作成される場合があるため、キャンバスを拡大しないと効果全体を確認できないことがあります。

4 ［**サイズ**］スライダーをドラッグして、レイヤー データの外側にどの程度グロウを広げるかを設定します。

5 ［**不透明度**］スライダーをドラッグして、グロウの明るさの強さと表示 / 非表示を設定します。

6 レインボー カラー ピッカーで、グロウの色をクリックします。現在の色がカラー ピッカーの下の列に表示されます。

7 ［OK］をクリックします。



レイヤー スタイル設定を保存して、いつでも別のレイヤーに適用することができます。設定の保存と適用の詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

## 縁取りレイヤー スタイルを適用するには

［編集］タブ

1 レイヤーをクリックし、［**レイヤー スタイル**］ボタンをクリックします。

2 ［レイヤーのプロパティ］ダイアログ ボックスで、［**レイヤー スタイル**］タブをクリックします。

3 効果がリストされたグループ ボックスで、［**縁取り**］チェック ボックスにチェックを入れます。

［変更後］ペインが更新されて、初期状態の縁取り効果が表示されます。実際の画像に変更を適用してプレビューするには、［**画像のプレビュー**］チェック ボックスにチェックを入れます。

4 ［**サイズ**］スライダーをドラッグして、レイヤー データの外縁から縁取りの範囲までの距離を設定します。

5 [ **不透明度** ] スライダーをドラッグして、縁取りの明るさの強さと表示 / 非表示を設定します。
6 2 次元の光線コントロールをドラッグして、効果に適用する光の方向と距離を設定します。
7 レインボー カラー ピッカーで、縁取りの色をクリックします。現在の色がカラー ピッカーの下の列に表示されます。
8 [OK] をクリックします。



レイヤー スタイル設定を保存して、いつでも別のレイヤーに適用することができます。設定の保存と適用の詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

## エンボス レイヤー スタイルを適用する

[ 編集 ] タブ

1 レイヤーをクリックし、[ **レイヤー スタイル** ] ボタンをクリックします。
2 [ レイヤーのプロパティ ] ダイアログ ボックスで、[ **レイヤー スタイル** ] タブをクリックします。
3 効果がリストされたグループ ボックスで、[ **エンボス** ] チェック ボックスにチェックを入れます。

   [ 変更後 ] ペインが更新されて、初期状態のエンボス効果が表示されます。実際の画像に変更を適用してプレビューするには、[ **画像のプレビュー** ] チェック ボックスにチェックを入れます。
4 [ **サイズ** ] スライダーをドラッグして、レイヤー データの外縁からエンボスの範囲までの距離を設定します。
5 [ **不透明度** ] スライダーをドラッグして、エンボスの明るさの強さと表示 / 非表示を設定します。
6 2 次元の光線コントロールをドラッグして、効果に適用する光の方向と距離を設定します。
7 [OK] をクリックします。



レイヤー スタイル設定を保存して、いつでも別のレイヤーに適用することができます。設定の保存と適用の詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

## インナー グロウ レイヤー スタイルを適用する

[ 編集 ] タブ

1 レイヤーをクリックし、[ **レイヤー スタイル** ] ボタンをクリックします。

2 ［レイヤーのプロパティ］ダイアログ ボックスで、［**レイヤー スタイル**］タブをクリックします。

3 効果がリストされたグループ ボックスで、［**インナー グロウ**］チェック ボックスにチェックを入れます。

［変更後］ペインが更新されて、初期状態のインナー グロウ効果が表示されます。実際の画像に変更を適用してプレビューするには、［**画像のプレビュー**］チェック ボックスにチェックを入れます。

4 ［**サイズ**］スライダーをドラッグして、レイヤー データの内側にどの程度グロウを広げるかを設定します。

5 ［**不透明度**］スライダーをドラッグして、グロウの明るさの強さと表示 / 非表示を設定します。

6 レインボー カラー ピッカーで、グロウの色をクリックします。現在の色がカラー ピッカーの下の列に表示されます。

7 [OK] をクリックします。



レイヤー スタイル設定を保存して、いつでも別のレイヤーに適用することができます。設定の保存と適用の詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

## ドロップ シャドウ レイヤー スタイルを適用するには

［編集］タブ

1 レイヤーをクリックし、［**レイヤー スタイル**］ボタン をクリックします。

2 ［レイヤーのプロパティ］ダイアログ ボックスで、［**レイヤー スタイル**］タブをクリックします。

3 効果がリストされたグループ ボックスで、［**ドロップ シャドウ**］チェック ボックスにチェックを入れます。

［変更後］ペインが更新されて、初期状態のドロップ シャドウ効果が表示されます。実際の画像に変更を適用してプレビューするには、［**画像のプレビュー**］チェック ボックスにチェックを入れます。

**注意：** ドロップ シャドウ効果では、表示されている画像キャンバスの範囲を超えてデータが作成される場合があります（特に、背景レイヤーと同じサイズのレイヤーの場合）。このような場合は、キャンバスを拡大すると、効果全体を確認できます。

4 ［**サイズ**］スライダーをドラッグして、レイヤー データとシャドウの間の距離を設定します。

サイズを増加すると、シャドウにより多くのぼかしがかかります。

5 ［**不透明度**］スライダーをドラッグして、シャドウの明るさの強さと表示 / 非表示を設定します。

6 2 次元の光線コントロールをドラッグして、効果に適用する光の方向と距離を設定します。
7 レインボー カラー ピッカーで、シャドウの色をクリックします。現在の色がカラー ピッカーの下の列に表示されます。
8 [OK] をクリックします。



レイヤー スタイル設定を保存して、いつでも別のレイヤーに適用することができます。設定の保存と適用の詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

## レイヤー データの表示 / 非表示を調整するには

［編集］タブ

1 効果が適用されたレイヤーをクリックして、[ **レイヤースタイル** ] ボタン をクリックします。
**注意：** レイヤー データの表示 / 非表示を変更しても、レイヤーに適用された効果の表示 / 非表示は変更されません。
2 [ レイヤーのプロパティ ] ダイアログ ボックスで、[ **レイヤー スタイル** ] タブをクリックします。
3 効果がリストされたグループ ボックスで、[ **レイヤー** ] チェック ボックスにチェックを入れます。
[ 変更後 ] ペインが更新されて、ボックスにチェックが入れられた効果が表示されます。実際の画像に変更を適用してプレビューするには、[ **画像のプレビュー** ] チェック ボックスにチェックを入れます。
[ **不透明度** ] スライダーをドラッグして、レイヤー データの光の強さと表示 / 非表示を設定します。
4 レイヤー データの表示 / 非表示をオフにするには、[ **レイヤー** ] チェック ボックスのチェックを外します。
5 [OK] をクリックします。

## レイヤー効果を表示 / 非表示にするには

［編集］タブ

1 [ レイヤー ] パレットで、効果が適用されたレイヤーをクリックします。
2 [ **レイヤー効果の表示 / 非表示** ] ボタンをクリックして効果の表示 / 非表示を切り替えます。
効果が見えるときは、レイヤー効果のアイコン がレイヤーに表示されます。効果が非表示のときはとアイコンが消えます。

## レイヤー スタイルをコピーして貼り付けるには

［編集］タブ

1 ［**レイヤー**］パレットで、スタイルをコピーしたいレイヤーを右クリックし、［**レイヤースタイルをコピーする**］を選択します。

2 ［**レイヤー**］パレットで、コピーしたスタイルを貼り付けたいレイヤーを右クリックし、［**レイヤースタイルを貼り付ける**］を選択します。

# マスクを使用する



Corel PaintShop Pro でマスクを使用すると、レイヤーの一部を隠したり表示することができます。また、レイヤーが別のレイヤーに溶け込むような表現やその他の特殊効果を実現することができます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- マスクについて理解する
- マスクを表示する
- マスクを作成する
- マスクを削除する
- マスクを編集する
- マスクをロードする
- マスクを保存する

## マスクについて理解する

マスクは、画像のレイヤーを部分的に覆い隠すグレースケールのラスター レイヤーです。完全に不透明な、あるいはさまざまな透明度を持つマスクで覆い隠します。あるレイヤーが別のレイヤーに溶け込んでいくような表現などの特殊効果を実現することができます。たとえば、写真の被写体の周囲をマスクで覆い隠したり、ホームページの素材として、背景に溶け込むようなメニュー バーを作成するのに使用することができます。

マスクのピクセルは 256 階調のグレーを表示し、それぞれの陰影が不透明度、つまりマスクのレベルに対応しています。白色のピクセルの部分には下位のレイヤーが表示されて、黒色のピクセルの部分はマスクで覆い隠されます。グレーのピクセルの部分は、その濃さに対応した不透明度のマスクで覆われます。

画像やレイヤー グループの一番下にマスク レイヤーを置くことはできません。マスク レイヤーが、( レイヤー グループではなく ) 最も上の階層にある場合、下位にあるすべてのレイヤーに対してマスクが適用されます。レイヤー グループにマスク レイヤーが入っている場合、そのグループ内の下位のレイヤーにのみ、マスクが適用されます。

## マスクを表示する

マスク オーバレイが保護された領域上に表示されるので、マスクで覆われている領域とマスクで覆われていない領域を簡単に区別することができます。マスク オーバレイは赤い透明のシートです。領域のマスクの透明度を調整すると、これに応じてこの領域に表示されるマスクのオーバレイの赤色の濃さが変化します。

マスクにペイントや変更を行うと、その結果がオーバレイに反映されます。

画像を編集する間は、マスク レイヤーを隠したり表示したりできます。

## マスクのオーバレイを表示 / 非表示にするには

［編集］タブ

・［レイヤー］パレットで、パレットの右上隅の［**マスク領域をハイライト**］ボタン をクリックします。

オーバーレイが表示されると、このボタンがハイライト表示されます。

［**レイヤー**］}［**オーバレイの表示**］を選択しても、マスク オーバレイを表示または非表示にすることができます。

## マスクの表示色と透明度を変更するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、マスク レイヤーの名前を右クリックしてから、［**プロパティ**］を選択します。

2 ［**オーバレイ**］タブをクリックします。

3 ［**オーバレイの色**］領域をクリックして、色を選択します。

4 ［**不透明度**］スライダーをドラッグして、不透明度のレベルを設定します。

5 [OK] をクリックします。

## マスクの表示 / 非表示を切り替えるには

［編集］タブ

・［レイヤー］パレットの［**レイヤーの表示 / 非表示切り替え**］ボタンをクリックします。

- ［**レイヤーの表示 / 非表示**］ボタン（マスクの表示時）
- ［**レイヤーの表示 / 非表示**］ボタン（マスクの非表示時）

# マスクを作成する

画像ファイルをディスクから読み込む方法でも、画像からマスクを作成することができます。他の画像のマスクとして画像を使用すると、Corel PaintShop Pro はマスクをグレースケール画像として適用します。元の画像は変更されません。また、Corel PaintShop Pro にあらかじめ用意されているサンプル マスクのいずれかをカスタマイズして、マスクを作成することもできます。



*画像をマスクとして使用した例*

選択範囲を使用して、選択範囲を表示、非表示にするマスクを作成することができます。このマスクを土台に、アーティスティック効果を作成できます。



*選択範囲をマスクとして使用した例*

また、最初に画像を RGB、HSL、CMYK のチャネルに分割して、チャネルからマスクを作成することもできます。Corel PaintShop Pro は各 チャネルにグレースケール画像を作成します。以上の 3 つのチャネル画像のいずれかを使用して、元の画像または別の画像のマスクを作成することができます。



*グレースケールのチャネルをマスクとして使用した例*

## マスク レイヤーを作成するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、マスクを適用するレイヤーを選択します。

2 **［レイヤー］**›**［新しいマスク レイヤー］**を選択して、次のいずれかのオプションを選択します。

- **［すべて表示］** – 下位のピクセルをすべて表示します。
- **［すべて隠す］** – 下位のピクセルをすべて隠します。

**可能な操作**

| | |
|---|---|
| 画像の上でマスクを表示する | ［レイヤー］パレットで、**［マスク領域をハイライト］**ボタンをクリックします。 |
| 印刷時またはオンラインでの画像の表示状態を確認する（透過グリッドやマスク オーバレイは表示しない） | **［表示］**›**［パレット］**›**［オーバービュー ウィンドウ］**を選択します。 |

| 可能な操作 | |
|---|---|
| マスクを適用したレイヤーの順序を変更する | ［レイヤー］パレットでマスク レイヤーをドラッグして、目的の位置に移動します。<br><br>下位のすべてのレイヤーにマスク レイヤーを適用させるには、マスク レイヤーをドラッグして、レイヤー グループから一番上の階層に移動します。 |

画像をペイントして、下位のレイヤーの部分を表示することができます。マスクの編集については、ページ 289 の「マスクを編集する」を参照してください。

レイヤーの重なり方については、ページ 263 の「画像の中でレイヤーの順序を変更する」を参照してください。

## 画像からマスクを作成するには

［編集］タブ

1 マスクとして使用する画像を開きます。
2 ［レイヤー］パレットで、マスクを適用するレイヤーを選択します。
3 **［レイヤー］**›**［新しいマスク レイヤー］**›**［画像から］**を選択して、［画像からマスクを作成］ダイアログ ボックスを開きます。
4 **［作成元画像］**ドロップリストを開いて画像を選択します。
5 **［マスクの作成元］**グループ ボックスで、以下のいずれかのオプションを選択します。
   - **［画像全体の明度］**– ピクセルの明度に基づいてマスクの不透明度を決定します。明度が高いピクセルほど、不透明度の低いマスクになり、明度が低いピクセルほど、不透明度の高いマスクになります。不透明度が 0% のピクセルは、不透明度が 100% のマスクになってレイヤーを完全に覆い隠します。
   - **［0 以外の値］**– グラデーションなしでマスクを適用します。1 から 255 までの不透明度を持ったピクセルは、白色のピクセルとして扱われます。不透明度が 0% のピクセルは、黒色のピクセルとして扱われます。不透明度が 0% のピクセルは、不透明度が 100% のマスクになってレイヤーを完全に覆い隠します。
   - **［画像の不透明度］**– 画像の不透明度に基づいてマスクの透明度を決定します。不透明度が 100% のピクセルからは不透明度が 0% のマスク、不透明度が 50% のピクセルからは不透明度が 50% のマスク、不透明度が 0% のピクセルからは不透明度が 100% のマスクがそれぞれ作成されます。

   マスクの不透明度を反転する場合は、**［マスク データを反転する］**チェック ボックスをチェックします。
6 **［OK］**をクリックします。

マスク レイヤーと選択していたレイヤーが新しいレイヤー グループに追加されます。マスク レイヤーは、選択していたレイヤーにしか適用されません。

マスクの編集については、ページ 289 の「マスクを編集する」を参照してください。

画像の上でマスクを表示するには、[ レイヤー ] パレットで **[ マスク領域をハイライトにする ]** ボタンをクリックします。

下位のすべてのレイヤーにマスク レイヤーを適用させるには、マスク レイヤーをドラッグして、レイヤー グループから [ レイヤー ] パレットの一番上の階層に移動します。

## 選択範囲からマスクを作成するには

[ 編集 ] タブ

1 **[ 選択 ]** ツール、**[ 自由選択 ]** ツール、または **[ マジックワンド ]** ツールを使って、レイヤー上で選択を遂行します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 選択範囲をマスクするには、**[ レイヤー ]** › **[ 新しいマスク レイヤー ]** › **[ 選択範囲を隠す ]** を選択します。
- 選択範囲以外をマスクするには、**[ レイヤー ]** › **[ 新しいマスク レイヤー ]** › **[ 選択範囲を表示 ]** を選択します。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| 画像の上でマスクを表示する | [ レイヤー ] パレットで、**[ マスク領域をハイライト ]** ボタンをクリックします。 |
| マスク レイヤーを下位のすべてのレイヤーに適用する | [ レイヤー ] パレットでマスク レイヤーをドラッグして、レイヤー グループから一番上の階層に移動します。 |

マスクレイヤーを背景に適用すると、背景は自動的にラスターレイヤーに変換されます。

マスク レイヤーと選択していたレイヤーが新しいレイヤー グループに追加されます。マスク レイヤーは、選択していたレイヤーにしか適用されません。

マスクの編集の詳細については、ページ 289 の「マスクを編集する」を参照してください。

## チャネルからマスクを作成するには

[ 編集 ] タブ

1 **[ 画像 ]** › **[ チャネル分割 ]** を選択して、次のいずれかを選択します。

- **RGB に分割**

- HSL に分割
- CMYK に分割

2 マスクを作るグレースケール画像を選択します。
3 [ **レイヤー** ] > [ **新しいマスク レイヤー** ] > [ **画像から** ] を選択して、[ 画像からマスクを作成 ] ダイアログ ボックスを開きます。
4 [ **作成元画像** ] ドロップリストから、マスクに使用するチャネルを選択します。
5 [ **マスクの作成元** ] グループ ボックスで、[ **画像全体の明度** ] のオプションを選択します。

マスク データの不透明度を反転する場合は、[ **マスク データを反転する** ] チェック ボックスをチェックします。

6 [OK] をクリックします。

マスク レイヤーと選択していたレイヤーが新しいレイヤー グループに追加されます。マスク レイヤーは、選択していたレイヤーにしか適用されません。

**可能な操作**

| | |
|---|---|
| 画像の上でマスクを表示する | [ レイヤー ] パレットで、[ **マスク領域をハイライト** ] ボタンをクリックします。 |
| マスク レイヤーを下位のすべてのレイヤーに適用する | [ レイヤー ] パレットでマスク レイヤーをドラッグして、レイヤー グループから一番上の階層に移動します。 |

マスクの編集については、ページ 289 の「マスクを編集する」を参照してください。

カラー チャネルの詳細については、ページ 295 の「色やマテリアルを使用する」を参照してください。

## マスクを削除する

画像からマスクを削除したり、マスクを下位のレイヤーと結合してからマスク レイヤーを削除することができます。ただし、いったんマスクと下位のレイヤーとを結合すると、レイヤーと分けてマスクを編集することができなくなります。

### マスクを削除するには

[ 編集 ] タブ

1 [ レイヤー ] パレットで、マスク レイヤーの名前を右クリックしてから、[ **削除** ] を選択します。

マスクを下位のレイヤーと結合するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

2 次のいずれかを選択します。
- [ **はい** ] - レイヤーを結合して、マスク レイヤーを削除します。
- [ **いいえ** ] - 下位のレイヤーに影響を与えずに、マスク レイヤーを削除します。

また、［ **レイヤー** ］｝［ **削除** ］を選択しても、マスクを削除できます。

## マスクを編集する

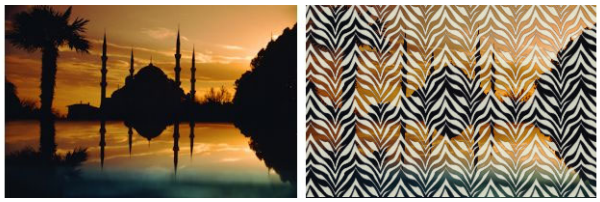
画像内の一部の領域だけをマスクで隠したり、半透明のマスクを作成することもできます。たとえば、描画ツールを使用して何かの形をしたマスクを作成したり、グラデーションで塗りつぶすことによってマスクを半透明にすることができます。

マスクの透明度を反転させると、黒と白を入れ替えて、グレーの陰影には反対の色（最大値（255）から現在の値を引いたもの）を割り当てることができます。

グラデーション、パターン、テクスチャのマスクを使用して、面白い効果を実現することができます。グラデーション マスクは、画像が徐々に消えていく効果を使用して、完全に隠されるピクセルから透明になるピクセルまで、画像の中にさまざまな透明度を与えます。パターン マスクやテクスチャ マスクは、画像全体を通した繰り返しパターンで画像の不透明度に変動を持たせます。



*グラデーションのマスクを使用する*



*パターンで塗りつぶされたマスクを使用する*

マスクのレイヤーの名前、可視性、不透明度などの、レイヤーのプロパティを編集することができます。詳細については、ページ 247 の「レイヤーを使用する」を参照してください。

### マスクを反転するには

［編集］タブ

1 ［ レイヤー ］パレットでマスク レイヤーをクリックします。

2 ［ **レイヤー** ］｝［ **マスク / 調整レイヤーの反転** ］を選択します。

## グラデーション、パターン、テクスチャのマスクを作成するには

［編集］タブ

1 新しいマスクを作成します。
2 ［レイヤー］パレットの［**マスク部分をハイライトにする**］ボタン  をクリックしてマスク オーバレイを表示します。
3 ツール パレットの［**塗りつぶし**］ツール  を選択します。

   マスクのすべてのピクセルを塗りつぶす場合は、［ツール オプション］パレットの［**比較モード**］コントロールを［**なし**］に設定します。
4 ［マテリアル］パレットでグラデーション、テクスチャ、パターンのいずれかを選択します。
5 マスクをクリックすると、前景のマテリアルが、右クリックすると背景のマテリアルが、それぞれ適用されます。



マスクの作成については、ページ 284 の「マスクを作成する」を参照してください。

グラデーション、パターン、テクスチャについては、ページ 303 の「グラデーションを使用する」、ページ 311 の「パターンを使用する」、またはページ 313 の「テクスチャを使用する」を参照してください。

# マスクをロードする

PspImage 形式で保存された画像のアルファ チャネルにマスクを保存すると、それを同じ画像または他の画像にロードして使用することができます。

Corel PaintShop Pro のプログラム フォルダーにある［マスク］フォルダーには、グラデーションのほか、数種類の円形や 4 角形など、画像のフレームになるサンプル マスクが用意されており、それらを画像にロードすることができます。マスク ファイルには「.PspMask」という拡張子が付いています。

## アルファ チャネルからマスクをロードするには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、マスクを適用するレイヤーを選択します。
2 ［**レイヤー**］›［**マスクのロード / 保存**］›［**アルファ チャネルからマスクをロード**］を選択して、［アルファ チャネルからマスクをロード］ダイアログ ボックスを開きます。
3 ［**ロードするファイル**］ドロップリストで、ロードするアルファ チャネルを含む画像を選択します。選択できるのは、アルファ チャネルのある、開かれている画像だけです。
4 ドキュメント名の下にあるドロップリストから、マスクを含むアルファ チャネルを選択します。

5 ［方向］グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
- キャンバスに合わせる
- レイヤーに合わせる
- 元の向き

6 ［オプション］グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
- ［すべてのマスクを隠す］- ロードされたマスクが作業中の画像のキャンバスより小さい場合に、マスクの周囲にあるピクセルを隠します。
- ［すべてのマスクを表示する］- ロードされたマスクが作業中の画像のキャンバスより小さい場合に、マスクの周囲にあるピクセルを表示します。

マスク画像の不透明度を反転する場合は、［透過の反転］チェック ボックスをチェックします。

7 ［ロード］をクリックします。

マスク レイヤーと選択していたレイヤーが新しいレイヤー グループに追加されます。



マスク レイヤーは、選択していたレイヤーにしか適用されません。下位のすべてのレイヤーにマスク レイヤーを適用させるには、マスク レイヤーをドラッグして、レイヤー グループから一番上の階層に移動します。

## ディスクからマスクをロードするには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、マスクを適用するレイヤーをクリックします。

2 ［レイヤー］}［マスクのロード / 保存］}［マスクをファイルからロード］を選択して、［マスクをファイルからロード］ダイアログ ボックスを開きます。

3 ［マスク］では、ドロップリストをクリックしてロードするマスクを選択します。

［プレビュー］には、選択したマスクの画像が表示されます。

4 ［方向］グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
- ［キャンバスに合わせる］- 作業中の画像のキャンバスにフィットするようにマスクを調整します（必要に応じてマスクの画像を拡大 / 縮小します）。
- ［レイヤーに合わせる］- 作業中のレイヤーにフィットするようにマスクを調整します（必要に応じてマスクの画像を拡大 / 縮小します）。そのレイヤーがキャンバスの外にはみ出ていなければ、このオプションは［キャンバスに合わせる］と同じ働きをします。
- ［元の向き］- 作業中のレイヤーの左上隅にマスクを配置します。このオプションを選択しても、マスクの比率は変更されません。マスクの画像が作業中のレイヤーより小さい場合は、マスクの外側のピクセルは隠されます。

5 ［オプション］グループ ボックスでオプションを選択して、ロードされたマスク データの周囲のすべての Corel PaintShop Pro のピクセルを表示するか、または隠すかを指定します。この設定は、［方向］が［元の方向］に指定されて、なおかつ

ロードされるマスクが画像のキャンバスより小さい場合にのみ、マスクに反映されます。

- **［透過の反転］** - マスクの画像の透明度を反転します。
- **［すべてのマスクを隠す］** - マスクの周囲のピクセルを黒色にして下位のピクセルを隠します。
- **［すべてのマスクを表示する］** - マスクの周囲のピクセルを白色にして下位のピクセルを表示します。
- **［画像の値を使う］** - 元のマスクに適用されているオプションが［すべてのマスクを表示する］か［すべてのマスクを隠す］だったかによって、マスクの周囲のピクセルを黒色または白色にします。

6 **［ロード］**をクリックします。

Corel PaintShop Pro は、マスク レイヤーと選択していたレイヤーを新しいレイヤー グループに追加します。マスク レイヤーは、選択していたレイヤーにしか適用されません。下位のすべてのレイヤーにマスク レイヤーを適用させるには、マスク レイヤーをドラッグして、レイヤー グループから一番上の階層に移動します。

# マスクを保存する

Corel PaintShop Pro では、「.PspMask」という形式で別のファイルにマスクを保存します。元の画像を開かなくても、マスクを別の画像にロードすることができます。ロードすると、マスクは自動的に「PspImage」形式のファイル内に保存されます。マスクを共有したり、別の画像で使用する場合は、マスクを別ファイルまたはアルファ チャネルに保存します。

アルファ チャネルは、画像内のデータ格納領域です。アルファ チャネルに保存されたマスクや選択範囲は、画像の見え方には影響しません。作業中の画像または他の画像のアルファ チャネルにマスクを保存することができます。アルファ チャネル内の選択範囲の保存 / ロードの詳細については、ページ 242 の「選択範囲を保存 / ロードする」を参照してください。

**重要！** *「PspImage」以外のファイル形式で画像を保存すると、アルファ チャネルは破棄されます。アルファ チャネルを残すには、作業中のファイルをマスター データとして常に「.PspImage」形式で保存しておきます。*

## マスクをディスクに保存するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットでマスク レイヤーをクリックします。

2 **［レイヤー］**›**［マスクのロード / 保存］**›**［マスクをファイルに保存］**を選択して、［マスクをファイルに保存］ダイアログ ボックスを開きます。

［マスク ファイル］グループ ボックスに、既定の［マスク］フォルダーに入っているマスクのファイル名が表示されます。［新しいマスク］には現在のマスクが表示されます。

3 **［保存］**をクリックします。

規定では、マスク ファイルは、「...Documents¥Corel PaintShop Pro¥2020¥Masks」に格納されます。ファイルの場所の設定の詳細については、ページ 522 の「ファイルの場所を設定する」を参照してください。

## マスクをアルファ チャネルに保存するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットでマスク レイヤーをクリックします。

2 **［レイヤー］**›**［マスクのロード / 保存］**›**［マスクをアルファ チャネルに保存］**を選択して、［マスクをアルファ チャネルに保存］ダイアログ ボックスを開きます。

3 **［保存するファイル］**ドロップリストで、アルファ チャネルを選択します。

他の画像のアルファ チャネルにマスクを保存する場合は、その画像を Corel PaintShop Pro で開き、クリックしてアクティブにします。

アルファ チャネルの名前を変更する場合は、**［名前］**グループ ボックスに新しい名前を入力します。

4 **［保存］**をクリックします。



# 色やマテリアルを使用する

画像に色を加える場合も、Web ページを作成する場合も、スクラップブックをデザインする場合も、Corel PaintShop Pro の色とマテリアルの選択・管理について理解しておくことは重要です。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- ［マテリアル］パレットを操作する
- ［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスで色を選択する
- パレット画像の色を選択する
- 画像またはデスクトップから色を選択する
- グラデーションを使用する
- グラデーションを編集する
- グラデーションをエクスポート / インポートする
- グラデーション 塗りつぶしツールでカラーまたは透過グラデーションを適用する
- パターンを使用する
- テクスチャを使用する
- カスタム カラー パレットとサンプルを使用する

## ［マテリアル］パレットを操作する

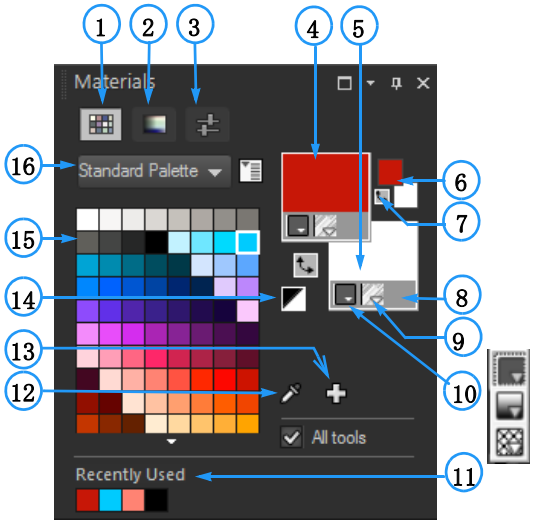
Corel PaintShop Pro を使用すると、多彩なスタイルとマテリアルを使用してペイントしたり、描画したり、塗りつぶすことができます。

- スタイルとは、単色、グラデーション、パターンのことです。
- スタイルにテクスチャを加えたのがマテリアルです。

スタイルとマテリアルは［マテリアル］パレットで選択できます。

［マテリアル］パレットはいつでも表示でき、作業中も開いたままにしておくことができます。［マテリアル］パレットを使用しないときは、閉じることができます。

前景と背景の色やマテリアルを反転することもできます。




## ［マテリアル］パレット

1 ［サンプル］タブ
2 ［HSL マップ］タブ
3 ［スライダー］タブ
4 前景のプロパティ
5 背景のプロパティ
6 ［前景色］ボックスと［背景色］ボックス
7 ［色の入れ替え］ボタン
8 透過オプション
9 ［テクスチャ］ボタン
10 スタイル - 色、グラデーション、パターン
11 最近使った効果
12 ［サンプルカラー］ツール
13 ［パレットに追加］と［パレットから除去］
14 白黒に設定
15 現在のパレット
16 パレット選択メニュー

## マテリアル パレットの主なコンポーネント

- **［サンプル］**タブ - 現在選択しているパレットのサンプルが表示されます。サンプルとは、再び使用することができるように保存されたマテリアルのことです。サンプルの詳細については、ページ 315 の「カスタム カラー パレットとサンプルを使用する」を参照してください。
- **［HSL マップ］**タブ -［彩度と明度］ボックスが表示されます。これをクリックすると現在選択している色や、［色］（色相）バーのスライダーをドラッグして選択した新しい色を調整できます。
- **［スライダー］**タブ - スライダーと数値入力ボックスが表示されます。これらを使って各カラー スペース（RGB、HSL、CMYK、Lab、Web）を設定できます。また、［Grayscale］を使って影を設定することもできます。
- **［前景のプロパティ］**と**［背景のプロパティ］**ボックス - 現在の前景および背景マテリアルを表示します。これらのマテリアルはスタイル（色、グラデーション、またはパターン）とオプションのテクスチャで構成されています。これらのボックスをクリックして［マテリアル プロパティ］ダイアログ ボックスを表示し、マテリアル オプションを設定することができます。これらのボックスは、次のように使用できます。
  - 前景のマテリアルはブラシ ストロークに、背景のマテリアルは塗りつぶしに使用できます。

- ブラシ（[ 塗りつぶし ] ツールを含む）でストロークする際、クリックすると前景のマテリアルでペイントすることができ、右クリックすると背景のマテリアルでペイントすることができます。
- [ アート メディア ] ツールを使用している場合は、キャンバスに適用される色素として前景色を設定できます。
- テキストやベクター図形を使用する場合は、テキストや図形のストローク（輪郭）に対して前景色を設定し、テキストや図形の内部の色に対して背景色を設定できます。テキストやベクター オブジェクトの色の変更についての詳細は、ページ 425 の「ベクター オブジェクト プロパティを変更するには」を参照してください。

- **[ 前景色 ]** と **[ 背景色 ]** ボックス — 現在の前景色と背景色を表示します。現在のマテリアルに関係なく色を設定できます。
- **[ スタイル ]** ボタン – 色、グラデーション、パターンのどのスタイルが現在選択されているかが示されます。最後に選択した色、グラデーション、パターンの間で変更するには、[ スタイル ] ボタンをクリックしてドロップリストから新しいスタイルを選択します。これらのオプションは、[ アート メディア ] ツールでは使用できません。[ アート メディア ] ツールでは単色のみが使用されます。
- **[ テクスチャ ]** ボタン – 現在選択しているテクスチャを適用するかどうかを切り替えます。
- **[ 白黒に設定 ]** ボタン – 前景を黒色に、背景を白色に設定します。選択範囲機能を使用する際に便利です。
- **[ 透過 ]** ボタン – 前景または背景のマテリアルを透明にするかどうかを指定します。透明のマテリアルは主として、ベクター オブジェクトやベクター テキストに対して使用されます。前景のマテリアルが透明に設定されている場合は、輪郭線が現れません（オブジェクトやテキストは内部が塗りつぶされているだけとなります）。背景のマテリアルが透明に設定されている場合は、内部が塗りつぶされません（オブジェクトやテキストは輪郭線で囲まれているだけとなります）。このボタンは、前景および背景のマテリアルの使用を前提としたツールに対しては使用できません。
- **[ すべてのツール ]** チェック ボックス – 選択した前景および背景のマテリアルをすべてのツールに適用するかどうかを指定します。このチェック ボックスのチェックを外すと、選択したマテリアルは使用中のツールにのみ適用されます。[ すべてのツール ] チェック ボックスは [ テキスト編集 ] コマンドには適用されません。

## なぜ、マテリアル パレットには [ 前景のプロパティ ]/[ 背景のプロパティ ] ボックスと [ 前景色 ]/[ 背景色 ] ボックスがあるのでしょうか。

[ 前景のプロパティ ]/[ 背景のプロパティ ] ボックスをクリックすれば色を選択できるため、なぜ [ マテリアル ] パレットに [ 前景色 ]/[ 背景色 ] ボックスがあるのかと不思議に思われるかもしれません。[ 前景色 ]/[ 背景色 ] ボックスのおかげで、他のマテリアルを変更せずにすばやく色を変更することができます。つまり、[ 前景のプロパ

ティ ]/[ 背景のプロパティ ] ボックスにグラデーションやパターンを表示させたまま、新しい色を選択できるということです。

マテリアル パレットの [ 前景のプロパティ ]/[ 背景のプロパティ ] ボックスと [ 前景色 ]/[ 背景色 ] ボックスが異なる色を示している場合、グラデーション、テクスチャ、またはパターンのブラシ ペイントは、各プロパティ ボックスに表示されます。色のボックスの色は付きません。[ 前景のプロパティ ]/[ 背景のプロパティ ] ボックスの [ スタイル ] ボタンから [ 色 ] を選択すると、[ 前景色 ]/[ 背景色 ] ボックスの色が有効になります。

## [ マテリアル ] パレットを表示 / 非表示にするには

[ 編集 ] タブ

- **[ 表示 ]** > **[ パレット ]** > **[ マテリアル ]** を選択します。

パレットのタイトル バーの **[ 閉じる ]** ボタンをクリックするか、F2 を押してもパレットは閉じます。

## 前景色と背景色またはマテリアルを入れ替えるには

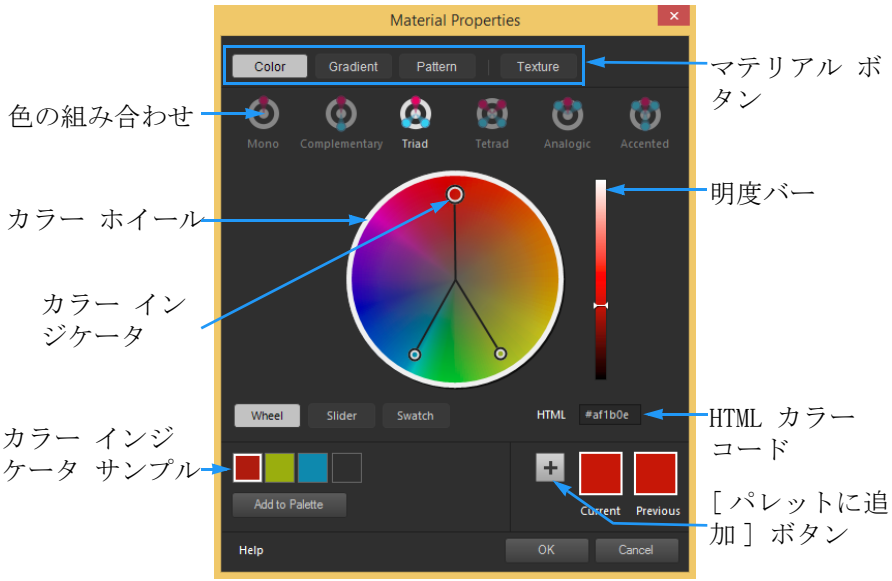
[ 編集 ] タブ

- [ マテリアル ] パレットで **[ 色の入れ替え ]** ボタンまたは **[ マテリアルの入れ替え ]** ボタンをクリックします。

# [ マテリアルのプロパティ ] ダイアログ ボックスで色を選択する

Corel PaintShop Pro で画像を編集する際、ペイント、描画、塗りつぶし、手動による色調補正や、新しいラスター画像の背景色の選択などを行う前に色を選択しておく必要があることがよくあります。[ マテリアルのプロパティ ] ダイアログ ボックスの [ 色 ] ページは色を選択する場合に非常に万能に機能し、特にカスタム カラー パレットを作成するときに有用です。色の組み合わせにより見た目の優れた色を選ぶことができます。

[ 色 ] ページは、[ 背景のプロパティ ]/[ 前景のプロパティ ] ボックス、または 2 つの小さな [ 前景色 ]/[ 背景色 ] ボックスのいずれかをクリックすると表示されます。他のダイアログ ボックスにあるカラー ボックスをクリックしても表示されます。

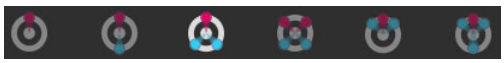



*［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスの［色］ページ*

［色］ページの外観は現在の画像の色数によって異なります（16 ビット / チャネル、8 ビット / チャネル、256 色、16 色、または 2 色）。たとえばパレット色の場合は［ホイール］、［スライダー］、［色の組み合わせ］オプションは利用できず、サンプルが表示されます。

［色］ページには色を選択する数多くの方法が用意されています。

- **ホイール** – **［ホイール］**ボタンをクリックすると、［色］（色相）ホイールと［明度］バーが表示されます。
- **スライダー** – ［スライダー］ボタンをクリックすると、カラー スペース ドロップリストとそれに対応するスライダーおよび数値入力ボックスが表示されます。**RGB**、**HSL**、**CMYK**、**Lab**、**Web**、**グレースケール**から選択できます。
- **サンプル** – サンプルボタンをクリックすると、色見本のパレットが表示されます。標準パレットはデフォルトで表示されますが、ドロップダウンリストから任意のカスタムパレットを選択することができます。
- **色の組み合わせ** – **［補色］**、**［3 色配合］**、**［4 色配合］**、**［相似色］**、**［差し色］**のいずれかをクリックすると、複数の色を組み合わせることができます。既定は**［単一］**で、これは単色になります。



対象のカラー サンプルが［色］ページの左下隅に表示されます。サンプルをクリックし、**［パレットに追加］**をクリックすると単一または複数のカラー サンプルがカスタム パレットに追加されます。

- **HTML** カラー コードを使用すると、HTML カラー値を入力できます。

色および色の認識、表示、印刷方法の詳細については、ページ 488 の「色およびカラー モデルの定義方法を理解する」を参照してください。

## ［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスで色を選択するには

［編集］タブ

1 ［マテリアル］パレットで次のいずれかの操作を行います。
- 前景色を選択するには、［**前景のプロパティ**］ボックスまたは［**前景色**］ボックスをクリックします。
- 背景色を選択するには、［**背景のプロパティ**］ボックスまたは［**背景色**］ボックスをクリックします。

［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。

［**色**］ボタンをクリックして［**色**］ページを表示します。

2 次のいずれかの操作を行います。
- ［**ホイール**］をクリックし、カラー ホイール上で色をクリックしておおよその色を選択します。円の中央のカラー インジケータを外側にドラッグして彩度を調整します。カラー ホイールの右にある ［明度］バーのスライダーをドラッグして色の明るさを調整します。
- ［**スライダー**］をクリックし、ドロップリストからカラー スペースを選択します。対応するスライダーを調整するか、ボックス内に数値を入力して希望の色を設定します。
- ［**スウォッチ**］をクリックして、ドロップダウンリストからのパレットを選択し、色見本をクリックします。
- ［HTML］ボックスには、16 進数で色の値を入力します。

現在と元のカラー サンプルがダイアログ ボックスの右下隅に表示されます。

3 ［OK］をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| 色の組み合わせを使って複数色を選択する。 | 色の組み合わせボタンの中から ［**補色**］、［**3 色配合**］、［**4 色配合**］、［**相似色**］、［**差し色**］のいずれかをクリックします。対象のカラー サンプルが［色］ページの左下隅に表示されます。カラー ホイールのカラー インジケータをドラッグしてそれぞれの色を調整します。サンプルをクリックし、［**パレットに追加**］をクリックすると単一または複数のカラー サンプルがカスタム パレットに追加されます。 |



［マテリアル］パレット上で直接色を選択することもできます。

現在の色をすべてのツールで使用するするには、［マテリアル］パレットで［**すべてのツール**］チェック ボックスをチェックします。このチェック ボックスのチェックを外すと、現在のマテリアルは使用中のツールでのみ使用されます。

# パレット画像の色を選択する

パレット画像は 2 色から 256 色までの色数を含む画像です。パレット画像の場合は、[ 色 ] ページではなく、[ マテリアル ] パレットから前景色と背景色を選択する必要があります。

## パレット画像の色を選択するには

[ 編集 ] タブ

1 [ マテリアル ] パレットで次のいずれかの操作を行います。
   - 前景色を選択するには、**[ 前景色 ]** ボックスをクリックします。
   - 背景色を選択するには、**[ 背景色 ]** ボックスをクリックします。

   カラー ボックスをクリックすると [ 色 ] ページが開いてパレットが表示されます。
2 **[ 並び順 ]** ドロップリストから、色の並べ方を選択します。
   - **[ パレット ]** - パレット内の色の順に並べます。
   - **[ 色相 ]** - 色で並べます。
   - **[ 明度 ]** - 明度で並べます。
3 色をクリックします。
4 [OK] をクリックします。

パレット画像で使用できる色だけを [ マテリアル ] パレットに表示するには、**[ 画像のパレットを表示 ]** オプションを有効にする必要があります。**[ ファイル ]** > **[ 環境設定 ]** > **[ 全般の設定 ]** を選択し、リストで **[ パレット ]** をクリックして、**[ 画像のパレットを表示 ]** オプションを選択します。詳細については、ページ 505 の「表示とキャッシュの設定を行う」を参照してください。

# 画像またはデスクトップから色を選択する

前景色や背景色はすべての開いている画像、または Corel PaintShop Pro にあるすべての色（ツールバー上の色など）から選択できます。この機能は特定のアイコンの色を使用する、または Windows デスクトップの色に合わせる場合に役立ちます。また、他のアプリケーションやブラウザに表示した Web ページから色を選ぶこともできます。

**[ サンプル塗りつぶし ]** モードを有効にすることで、画像の色をサンプリングした後、別の領域または別の画像をクリックするとその色で塗りつぶすことができます。

## [ 色の選択 ] ツールで作業中の画像から色を選択するには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーの **[ 色の選択 ]** ツール を選択します。
2 [ ツール オプション ] パレットで、目的のオプションを設定します。

- ［サンプル サイズ］ドロップリスト ― サンプリングする目的のピクセル適用範囲を指定します。
- ［すべてのレイヤーを使う］チェック ボックス – すべての画像レイヤーからサンプリングする場合は、このチェック ボックスをチェックします。

3 画像内で色をクリックするとその色が前景色に、右クリックするとその色が背景色に設定されます。

ブラシ ツール（［ペイント ブラシ］ツール、［消しゴム］ツールなど）を使用中に画像から色を選択するには、Ctrl キーを押しながら画像をクリックします。クリックすると前景色、右クリックすると背景色を選択できます。

## ［色の選択］ツールで選択した色をサンプリングして塗りつぶすには

1 ［ツール］ツールバーの［色の選択］ツール を選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、［サンプル塗りつぶし］ボタン をクリックします。

3 画像ウィンドウで、サンプリングする色をクリックします。
ツール アイコンが自動的に塗りつぶしアイコンに変わります。

4 サンプリングされた色で塗りつぶす領域をクリックします。
**注意：** ［塗りつぶし］ツールの最後の設定は、塗りつぶしがどのように広がり、背景に作用するかを決定します。詳細については、“ページ 198 の「領域を色、グラデーション、パターンで塗りつぶすには」 を参照してください。

## デスクトップから色を選択するには

［編集］タブ

1 必要な色が画面に表示されていることを確認します。

2 ［マテリアル］パレットの［サンプルカラー］ボタンをクリックします。

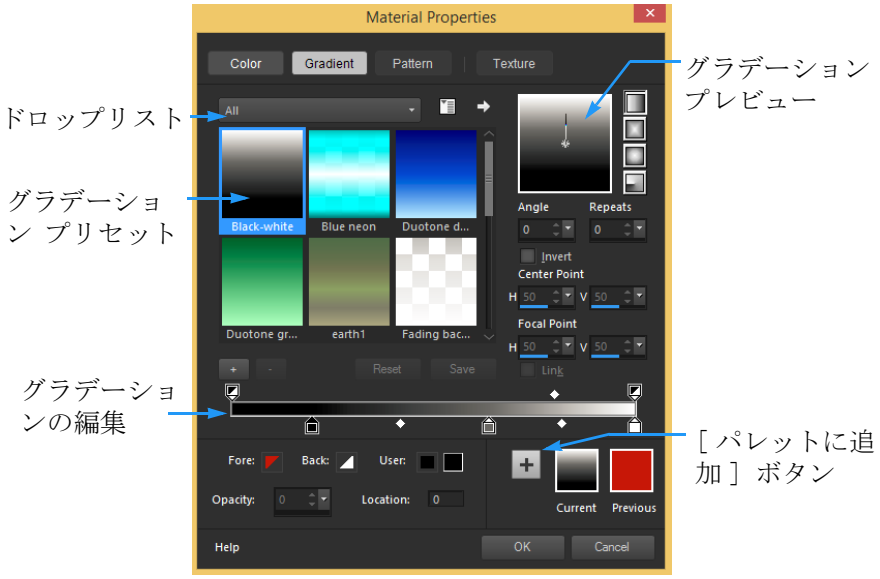
3 マウス ポインタを割り当てたい色のあるデスクトップの領域に置きます。ここで言う「デスクトップの領域」とは、開いている他のウィンドウや Web ページなどです。

4 クリックして色を選択します。
選択した色がアクティブな［前景色］/［背景色］ボックスまたは［前景のプロパティ］/［背景のプロパティ］ボックスに表示されます。

サンプリングが可能な領域にマウス ポインタが置かれると、［サンプルカラー］アイコンになります。

# グラデーションを使用する

グラデーションとは、2 色以上の色を徐々に混ぜ合わせたものです。グラデーションで描画したり、塗りつぶして面白い効果や色の変化を作成することができます。グラデーションは、影とハイライトのある Web ボタン、輝いているように見えるオブジェクト、立体感のあるオブジェクトなどの作成に役立ちます。グラデーションを使用して Web ページのグラフィックを他のコンテンツにフェード インさせたり、黒色から白色に変化するグラデーションをマスクとして活用することもできます。




*［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスの［グラデーション］ページでグラデーションを選択・編集できます。*

グラデーションの編集、作成、および共有の詳細については、ページ 306 の「グラデーションを編集する」および ページ 308 の「グラデーションをエクスポート / インポートする」を参照してください。

**重要！** *グラデーションを適用できるのは、グレースケールか True Color (24 ビット) の画像だけです。画像の増色の詳細については、ページ 477 の「画像を増色する」を参照してください。*

## 現在のグラデーションを適用するには

［編集］タブ

- ［マテリアル］パレットで、［前景のプロパティ］ボックスまたは［背景のプロパティ］ボックスの［**スタイル**］ドロップリストから［**グラデーション**］ボタン をクリックします。

  一番最後に選択されたグラデーションが有効になります。

## グラデーションを選択するには

［編集］タブ

1 ［マテリアル］パレットで次のいずれかの操作を行います。
   - 前景グラデーションを選択するには、［**前景のプロパティ**］ボックスをクリックします。
   - 背景グラデーションを選択するには、［**背景のプロパティ**］ボックスをクリックします。

   ［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**グラデーション**］ボタンをクリックします。
3 必要に応じて、［**カテゴリー**］ドロップリストから必要なグラデーションが存在するグラデーション カテゴリーを選択します。
4 グラデーションのサムネイルをクリックします。
5 次のオプションから 1 つまたは複数のオプションを選択します。
   - ［**スタイル**］－［**線形**］、［**矩形**］、［**逆光**］、［**放射**］から選択します。
   - ［**角度**］－ グラデーションの角度または方向を、0 から 359 までの数値で指定します。このオプションは直線、矩形、放射のグラデーションにのみ適用できます。
   - ［**繰り返し**］－ グラデーションのパターンを繰り返す回数（0 から 999 まで）です。
   - ［**反転**］－ グラデーションの色が反転します。
   - ［**中心点**］－ グラデーションの拡散または放射の始点の水平および垂直座標を決定します。表示されている数値は、塗りつぶす領域の幅と高さに対する割合です。中心点を変更すると、複数の円や、グラデーションの中心がオブジェクトの中心にならない不規則な形状の図形を塗りつぶすことができます。このオプションは矩形、逆光、放射のグラデーションにのみ適用できます。
   - ［**焦点**］－ グラデーションの前景色が開始する地点の水平および垂直座標を決定します。表示されている数値は、塗りつぶす領域の幅と高さに対する割合です。焦点を変更すると、複数の円や、効果的な光源がオブジェクトの中心にならない不規則な形状の図形を塗りつぶすことができます。このオプションは矩形と逆光のグラデーションにのみ適用でき、［**リンク**］チェック ボックスのチェックが外れている場合にのみ使用できます。
   - ［**中心点と焦点をリンクする**］－ 中心点と焦点に同じ値を割り当てます。焦点を中心点とは別に編集するには、チェック ボックスのチェックを外します。このオプションは矩形と逆光のグラデーションにのみ適用できます。
6 ［OK］をクリックします。

### その他の可能な操作

| | |
|---|---|
| 後で使えるようにこのグラデーションをサンプルとして保存する | ［**パレットに追加**］ボタンをクリックします。 |

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| 現在のマテリアルをすべてのツールに適用する | ［マテリアル］パレットの［**すべてのツール**］チェック ボックスをチェックします。このチェック ボックスのチェックを外すと、現在のマテリアルは使用中のツールにのみ適用されます。 |

［グラデーション］プレビューのコントロール ニードルか十字形をドラッグすることでも、中心点を移動することができます。［**リンク**］チェック ボックスのチェックを外した場合は、グラデーション上の十字形をドラッグして焦点を移動することができます。

## 編集したグラデーションを保存するには

［編集］タブ

1 ［グラデーション］ページの［**保存**］をクリックします。
［新しいグラデーション］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 一意のグラデーション名を入力し、[OK] をクリックします。

## グラデーションを作成するには

［編集］タブ

1 ［グラデーション］ページの［**新しいグラデーション**］ボタン  をクリックします。
［**新しいグラデーション**］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 新しいグラデーションの名前を入力して、[OK] をクリックします。

新しく作成されたグラデーションは、0% と 100% の位置にカスタム カラーのマーカーが設定された状態になっています。

グラデーションの詳細については、ページ 303 の「グラデーションを使用する」を参照してください。

## グラデーションの名前を変更するには

［編集］タブ

1 ［グラデーション］ページの［**その他のオプション**］ボタン  をクリックし、［**リソース マネージャー**］を選択します。
2 ［リソース マネージャー］ダイアログ ボックスで、名前を変更するグラデーションをクリックします。

3 ［**名前の変更**］をクリックして［**リソース名の変更**］ダイアログ ボックスに名前を入力し、［OK］をクリックします。

## グラデーションを削除するには

［編集］タブ

1 ［グラデーション］ページで、作成したグラデーションをクリックします。

2 ［**グラデーションの削除**］ボタンをクリックします。

3 削除を確認するメッセージが表示されたら、［**はい**］をクリックします。

# グラデーションを編集する

グラデーションの色、中間点、および透明度を変更できます。既定のグラデーションを編集したり、独自のグラデーションを作成できます。また、グラデーションの名前の変更、削除、保存を行うこともできます。

グラデーションの色、中間点、および透明度は［グラデーションの編集］のマーカーと中間点で示されます。

- マーカー – 透明度マーカーはグラデーション バーの上側にあります。色マーカーはグラデーション バーの下側です。
- 中間点 – 2 色が等しくブレンドされる位置や不透明度が 50% の位置を表します。どのマーカー間にも必ず中間点があります。中間点は、マーカー間のどの位置にも配置することができます。



*グラデーションの編集*

マーカーの追加 / 削除をしたり、マーカーの透明度、色、または位置を変えたりすることができます。中間点の位置を変えることもできます。

> **重要！** *既定のグラデーションを編集して保存すると、そのグラデーションの変更結果は以後も保存されます。既定のグラデーションを残しておくには、変更結果を新しいグラデーション ファイルに保存します。グラデーションの保存方法の詳細については、ページ 305 の「編集したグラデーションを保存するには」を参照してください。既定の設定に戻す方法については、ページ 3 の「Corel プログラムのインストールとアンインストール」を参照してください。*

## マーカーや中間点の位置を変更するには

［編集］タブ

- マーカーや中間点を［グラデーションの編集］内の新しい位置にドラッグします。

マーカーまたは中間点をクリックして選択し、［**位置**］フィールドに値を入力することもできます。

## マーカーを追加するには

［編集］タブ

・［グラデーションの編集］のグラデーション バーの下部をクリックすると色マーカーが追加され、上部をクリックすると透明度バーが追加されます。

現在グラデーション バー上で強調表示されている［前景色］、［背景色］、［カスタム］の色でマーカーが作成されます。

## マーカーを削除するには

［編集］タブ

・［グラデーションの編集］で、グラデーション バーの外へマーカーをドラッグします。

## マーカーの色を変更するには

［編集］タブ

1 ［グラデーションの編集］で、グラデーション バーの下にあるマーカーをクリックして選択します。

マーカー上部の 3 角形が黒色になります。

2 次のいずれかのタスクを実行して、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 前景色を使うには | ［**前景色**］ボタン  をクリックします。 |
| 背景色を使うには | ［**背景色**］ボタン  をクリックします。 |
| 現在定義されているカスタム カラーを使うには | ［**ユーザー**］ボタン  をクリックします。 |
| 新しいカスタム カラーを選択するには | ［**ユーザー**］ボタンの横のサンプルをクリックし［色］ページから選択するか、サンプルを右クリックして最近使った色から選択します。 |
| グラデーション自体の中から色を選択するには | グラデーション バーをクリックします。 |

前景色または背景色が含まれているグラデーションを次回に適用する場合、そのグラデーションには現在の画像の前景色と背景色が使用されます（グラデーションの色が変動）。常に同じ色を使用するグラデーション（グラデーションの色が一定）を作成するには、**ユーザー** サンプルのカスタム カラーをすべてのマーカーに使用します。

## マーカーの透明度を変更するには

［編集］タブ

1 ［グラデーションの編集］で、グラデーション バーの上にあるマーカーをクリックして選択します。

2 ［**不透明度**］コントロールに値を入力 / 設定します。

値の範囲は 0%（完全に透明）から 100%（不透明）です。100% にすると、下にあるピクセルは完全に覆われます。

## ベクトル オブジェクトに適用される傾斜度を編集して、リアルタイムで変更内容を表示するには

1 ［ツール］ツールバーで、［**ピックツール**］をクリックし、画像ウィンドウで、適用される傾斜度を有するベクトル オブジェクトを選択します。

2 ［**マテリアル**］パレットで、［**背景のプロパティ**］見本をクリックし、［**マテリアルのプロパティ**］ダイアログ ボックスを開きます。

3 ［**グラデーション**］タブをクリックし、グラデーションの設定を調整します。変更は、画像ウィンドウでリアルタイムに表示されます。

# グラデーションをエクスポート / インポートする

新しいグラデーションを作成した後、それを他のソフトで使用するためにエクスポートすることができます。既定のグラデーションは GRD ファイル形式で保存され、他のアプリケーションで共通に使用されます。

グラデーションを「.GRD」ファイル形式でインポートすることもできます。

## グラデーションをエクスポートするには

［編集］タブ

1 ［グラデーション］ページで、エクスポートするグラデーションを選択します。

2 ［**その他のオプション**］ボタンをクリックし、［**エクスポート**］を選択します。

［エクスポート］ダイアログ ボックスが表示されます。

3 グラデーションを保存するフォルダーを選択します。

既定のグラデーションは、Corel PaintShop Pro のプログラム フォルダーにある「**グラデーション**」フォルダーに入っています。

4 ［**ファイル名**］フィールドに新しいグラデーションの名前を入力します。

5 ［**保存**］をクリックします。

## GRD 形式のグラデーションをインポートするには

［編集］タブ

1 ［傾斜度］ページで、［**その他のオプション**］ボタンをクリックし、［**インポート**］を選択します。
［インポート］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 インポートするグラデーションが入っているフォルダーを選択します。
すべての .GRD ファイルがフォルダーに表示されます。

3 グラデーションのファイル名を選択し、［**開く**］をクリックします。

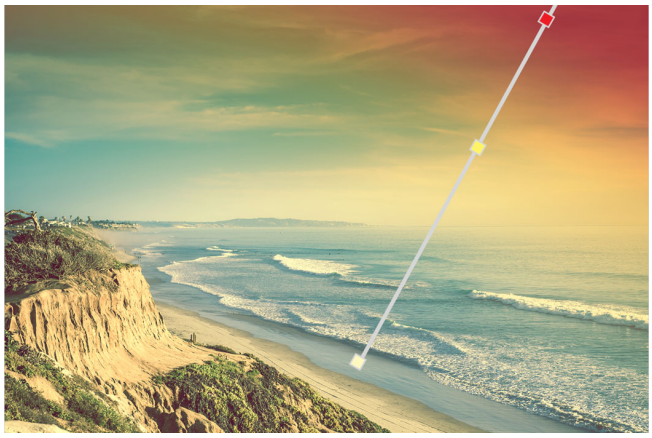
# グラデーション 塗りつぶしツールでカラーまたは透過グラデーションを適用する

［**グラデーション塗りつぶし**］ツールを使うと、キャンバス、選択範囲、または図形にグラデーションをインタラクティブに適用できます。画像ウィンドウ内で、色やグラデーション、透明度だけでなく方向を直接調整することができます。

デフォルトでは、**マテリアルのプロパティ** > **グラデーション** ページで最後に選択されたグラデーションが［**グラデーション塗りつぶし**］ツールにより適用され、［**ツールオプション**］パレットの現在の設定で調整されます。

新しいレイヤーでグラデーションを作成し、レイヤーの透明度を調整することにより、カラー グラデーションの全体の透明度を調整することができます。詳細については、ページ 270 の「レイヤーの不透明度を設定する」を参照してください。

個々のノードの透明度を調整できます（不透明度の終点）。



*［グラデーション塗りつぶし］ツールを使用すると、グラデーション塗りつぶし用の線が画面上に表示されます。*

## ［グラデーション塗りつぶし］ツールでカラー グラデーションを適用するには

［編集］タブ

1 **ツール**のツールバーで、**グラデーション塗りつぶし**ツール  （［**フラッド塗りつぶし**］ツールと一緒にまとめられています）をクリックします。

2 画像ウィンドウで、キャンバス、選択範囲、またはオブジェクト上をドラッグして、グラデーション ラインを設定します。

**注意：** デフォルトでは、［**マテリアルのプロパティ**］ダイアログ ボックスの［**グラデーション**］ページで前回選択した前景グラデーションが適用されます。

右クリックしてドラッグすると、背景サンプルに前回選択したグラデーションが適用されます。

3 次のいずれかの操作でグラデーションの色をカスタマイズします。

- グラデーションの角度を調整するには、回転ハンドル  をドラッグします。
- 色を追加するには、［**マテリアル**］パレットからカラー サンプルをグラデーション ラインにドラッグします。
- 色を削除するには、グラデーション ラインからサンプルをドラッグします。
- 色を変更するには、グラデーション ラインのサンプルをクリックし（選択部分は青いサンプル枠線で表示されます）、［**マテリアル**］パレットの新しいカラー サンプルを選択したサンプルへドラッグするか、［ツール オプション］パレットの［カラー ピッカー］をクリックして色を選択します。
- 色の変化を調整するには、グラデーション ラインの長さに沿ってサンプルをドラッグします。
- グラデーションの種類を変更、またはグラデーションを反転させるには、［**ツール オプション**］パレットのコントロールを調整します。

**注意：** グラデーション ラインの端が確認できない時は、縮小します。

4 グラデーションの透明度を調整するには、［**ツール オプション**］パレットで［**不透明度の終点**］チェック ボックスをチェックして、次のいずれかを実行します。

- グラデーション ラインで、不透明度の終点をクリックし、［**ツール オプション**］パレットの［**不透明度**］設定を調整します。
- 不透明度の終点を追加するには、グラデーション ラインをクリックします。
- 不透明度の終点を削除するには、選択したノードをグラデーション ラインの外側にドラッグします。
- 不透明度の終点間の変化を変更するには、グラデーション ラインの長さに沿ってノードをドラッグします。

5 カラー サンプルの編集に戻るには、［ツール オプション］パレットで［**色の終点**］チェック ボックスをチェックします。

グラデーション塗りつぶしの全体の透明度を調整する場合は、グラデーション塗りつぶしを適用する前に［**レイヤー**］パレットで新しいレイヤーを作成し、［**不透明度**］スライダー  を使用して希望の値にします。

# パターンを使用する

パターンで描画したり、塗りつぶして面白い効果を作成することができます。Corel PaintShop Pro にはレンガ、ステンドグラス、縞模様など選択できるパターンが数多くあります。画像または画像の一部からパターンを作成することもできます。

パターンを使用すると、インパクトのある画像を作成することができます。ブラシ ストロークとしてパターンを使用したり、パターンで塗りつぶした、またはパターンで枠線を描いた図形やテキストを描画することもできます。パターンを使用して、ひな形や、Web ページの背景として使用するタイルを作成することができます。CD カバー、カレンダー、挨拶状など、背景の面白さが求められるものを作成するのに特に便利です。

**重要！** *パターンを適用できるのは、グレースケールか True Color（24 ビット）の画像だけです。画像の増色の詳細については、ページ 477 の「画像を増色する」を参照してください。*

## パターンとテクスチャの違い

［マテリアル］パレットで、マテリアルの一部としてパターンもテクスチャも選択することができます。では、パターンとテクスチャは何が違うのでしょうか。

パターンとは、特定の色や詳細を繰り返した不透明な画像のことです。パターンは、単色またはグラデーションと同様にスタイルの一種です。パターンは、現在の前景色や背景色を使用しません。たとえば、［レンガ］パターンを選択して［ペイント ブラシ］ツールでブラシ ストロークを適用すると、レンガ模様のブラシ ストロークが現れます。

テクスチャを使用すると、布で覆われたキャンバスや紙の質感を出すことができます。テクスチャを現在のスタイル（単色など）と組み合わせて使用します。たとえば、「紙」のテクスチャを選択し、前景色に黄色を指定して描画すると、しわになった紙のテクスチャに黄色が彩色されたストロークが現れます。

テクスチャは単色、グラデーション、パターンと同時に適用することができます。これは、パターンとテクスチャを同時に選択できることを意味しています。

## 現在のパターンを適用するには

［編集］タブ

- ［マテリアル］パレットで、［**前景及び ストロークプロパティ**］ボックスまたは背景および［**塗りつぶしのプロパティ**］ボックスの［**スタイル**］ドロップリストか

ら［**パターン**］ボタン  をクリックします。
一番最後に選択されたパターンが有効になります。

## パターンを選択する

［編集］タブ

1 ［マテリアル］パレットで次のいずれかの操作を行います。
- 前景パターンを選択するには、［**前景のプロパティ**］ボックスをクリックします。
- 背景パターンを選択するには、［**背景のプロパティ**］ボックスをクリックします。

［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**パターン**］ボタンをクリックします。

3 ［パターン］ページでパターンのサムネイルをクリックします。

4 次のコントロールを調整します。
- ［**角度**］- パターンの角度または方向を、0 から 359 までの数値で指定します。
- ［**スケール**］- 画像の実サイズのスケール（10 から 250）を指定します。この数値が小さいほど、パターンの画像が頻繁に繰り返されることになります。この数値が大きいほど、細部が失われたり、ぼやけてしまう可能性があります。

5 ［OK］をクリックします。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| 後で使えるようにこのパターンをサンプルとして保存する | ［**パレットに追加**］ボタンをクリックします。 |
| 現在のマテリアルをすべてのツールに適用する | ［マテリアル］パレットの［**すべてのツール**］チェック ボックスをチェックします。このチェック ボックスのチェックを外すと、現在のマテリアルは使用中のツールにのみ適用されます。 |



［パターン］ページのパターンのプレビューにあるコントロール ニードルをドラッグすることでも、パターンの角度を変更できます。

## 作業中の画像または選択範囲をパターンとして使用するには

［編集］タブ

1 使用する画像を開きます。

2 画像の一部をパターンとして選択するには、画像の中に選択範囲を作成します。

［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスの［パターン］ページにある［パターン］サムネイルにパターンが表示されます。

## 画像をパターンとして保存するには

［編集］タブ

1 Corel PaintShop Pro やその他のアプリケーションを使用して画像を作成します。

2 Corel PaintShop Pro のプログラムがインストールされたフォルダの「パターン」フォルダか、「マイ ドキュメント /Corel PaintShop Pro/2020/ パターン」フォルダに、画像ファイルを保存します。

［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスの［パターン］タブにある ［パターン］ドロップリストにパターンが表示されます。

パターンファイルのデフォルトの位置を変更するには、**［その他のオプション］**ボタン をクリックし、**［ファイルの場所］**を選択します。ファイルの場所の設定の詳細については、ページ 522 の「ファイルの場所を設定する」を参照してください。

# テクスチャを使用する

テクスチャを使用してペイントしたり、描画したり、塗りつぶして、テクスチャ キャンバスやペーパーに面白い効果を作成することができます。前景や背景のストロークや塗りつぶしに現在の色、グラデーション、パターンのテクスチャを使えます。Corel PaintShop Pro には雲、割れたコンクリート、古紙など選択できるテクスチャが数多くあります。画像から独自のテクスチャを作成することもできます。

パターンとテクスチャの違いについての詳細は、ページ 311 の「パターンを使用する」を参照してください。

## 現在のテクスチャを適用するには

［編集］タブ

- ［マテリアル］パレットで、**［前景のプロパティ］**ボックスまたは **［背景及び塗りつぶしのプロパティ］**ボックスの **［テクスチャ］**ボタン をクリックします。

一番最後に使用されたテクスチャが有効になります。

## テクスチャを選択するには

［編集］タブ

1 ［マテリアル］パレットで次のいずれかの操作を行います。
- 前景テクスチャを選択するには、**［前景のプロパティ］**ボックスをクリックします。
- 背景テクスチャを選択するには、**［背景のプロパティ］**ボックスをクリックします。

［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **［テクスチャ］**ボタンをクリックします。

3 ［テクスチャ］ページの［**テクスチャを追加**］チェック ボックスをチェックします。
4 テクスチャのサムネイルをクリックします。
5 次に示すテクスチャのコントロールを調整します。
- ［**角度**］- テクスチャの角度または方向を、0 から 359 までの数値で指定します。
- ［**スケール**］- 画像の実サイズのスケール（10 から 250）を指定します。この数値が小さいほど、テクスチャの画像が頻繁に繰り返されることになります。この数値が大きいほど、細部が失われたり、ぼやけてしまう可能性があります。

このオプションを調整すると、その結果のマテリアルが［現在の色］プレビュー ボックスに表示されます（スタイルにテクスチャを加えたもの）。

6 [OK] をクリックします。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| マテリアルのスタイルを変更する | ［**色**］、［**グラデーション**］、［**パターン**］ボタンをクリックしてコントロールを調整します。 |
| 現在のマテリアルをすべてのツールに適用する | ［マテリアル］パレットの［**すべてのツール**］チェック ボックスをチェックします。このチェック ボックスのチェックを外すと、現在のマテリアルは使用中のツールにのみ適用されます。 |

複数回重ねて描いたり塗りつぶして、テクスチャの色が徐々に濃くなる表現を行うことができます。

［パターン］ページのテクスチャのプレビューにあるコントロール ニードルをドラッグすることでも、テクスチャの角度を変更できます。

## 画像をテクスチャとして保存するには

［編集］タブ

1 Corel PaintShop Pro やその他のアプリケーションを使用して画像を作成します。
2 Corel PaintShop Pro のプログラムがインストールされたフォルダの「テクスチャ」フォルダか、「マイ ドキュメント /Corel PaintShop Pro/2020/ テクスチャ」フォルダに、BMP ファイルとして画像ファイルを保存します。

［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスの［テクスチャ］ページにある［**テクスチャ**］サムネイルにテクスチャが表示されます。

［テクスチャ］サムネイルには、Corel PaintShop Pro のプログラムがインストールされているフォルダーの「テクスチャ」フォルダーにある利用可能なファイルがすべて含まれます。

テクスチャファイルのデフォルトの位置を変更するには、[ **その他のオプション** ] ボタン をクリックし、[ **ファイルの場所** ] を選択します。ファイルの場所の設定の詳細については、ページ 522 の「ファイルの場所を設定する」を参照してください。

## カスタム カラー パレットとサンプルを使用する

サンプルを保存すると、そのサンプルはカスタム パレットに保存されます。パレットは複数作成できます。たとえば、特定のプロジェクトで使うすべての色とマテリアルをカスタム パレットに保存できます。また、不要になったパレットは削除できます。

PaintShop Pro で作成したカスタム カラー パレットを読み込むこともできます。たとえば、企業がカスタム サンプルがあるパレットを使用してコーポレート カラーを共有したり、同じ漫画キャラクターを描くアーティストがパレットを共有したり、グラフィック デザイナーがプリロードされたパレットからインスピレーションを得ることなどができます。

### サンプル

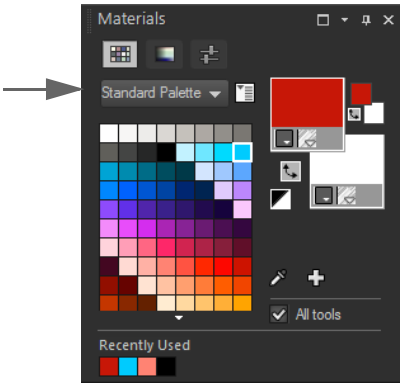
サンプルとは、再度使用するために保存した色、グラデーション、パターン、またはテクスチャから作成されたスタイルやマテリアルのことです。サンプルには好みの色、スタイル、およびマテリアルを保存するための方法が用意されており、プロジェクトの作業中にすばやくそれらにアクセスすることができます。

サンプルの選択、作成、編集、削除、および名前の変更を行うことができます。サンプルの表示方法を変えることもできます。

パレットは、フォルダ内にサンプル ファイル（.pspscript）のコレクションとともにフォルダとして保存されます。デフォルトでは、次の場所に保存されます。
[C]:¥Users¥[ ユーザー名 ]¥Documents¥Corel PaintShop Pro¥2020¥Swatches¥...

### カラー パレットを選択するには

1 [ マテリアル ] パレットで、[ **サンプル** ] タブ をクリックします。
2 パレット選択メニューをクリックし、ドロップリストからパレットを選択します。




選択したパレットのサンプルが、[ マテリアル ] パレットに表示されます。

## パレットを作成するには

1 [ マテリアル ] パレットで、[ **サンプル** ] タブ をクリックします。
2 [ **その他のオプション** ] ボタンをクリックし、**新しいパレット** を選択します。
3 パレットの名前を入力して、[OK] をクリックします。
パレットがサンプルの上のドロップリストに追加されます。パレットにサンプルを追加できるようになりました。デフォルトでは、パレットは [C]:¥Users¥[user name]¥Documents¥Corel PaintShop Pro¥2020¥Swatches¥... に保存されます。

## パレットを削除するには

1 [ マテリアル ] パレットで、[ **サンプル** ] タブをクリックします。
2 パレットのドロップリストから削除するパレットを選択します。
3 [ **その他のオプション** ] ボタンをクリックし、[ **パレットを削除** ] を選択します。

## サンプルのパレットをインポートするには

[ 編集 ] タブ
1 次のいずれかの操作を行います。
- パレット フォルダ（パレットの各サンプルの .pspscript ファイルが格納されている）を次のデフォルトのユーザーの場所にコピーします。 [C]:¥Users¥[ ユーザー名 ]¥Documents¥Corel PaintShop Pro¥2020¥Swatches¥...
- パレット フォルダ（パレットの各サンプルの .pspscript ファイルが格納されている）を好きな場所にコピーし、[ **ファイル** ] > [ **環境設定** ] > [ **ファイルの場所** ] を選択し、[ **ファイルの種類** ] リストから [ **サンプル** ] をクリックし、[ **追加** ] をクリックしてパレット フォルダを保存した場所に移動します。

## サンプルを作成するには

［編集］タブ

1 ［マテリアル］パレットで、［**サンプル**］タブ をクリックします。

2 ［**パレットに追加**］ボタンをクリックします。

3 ［**パレットに追加する**］ダイアログ ボックスで、パレットを選択して［OK］をクリックするか、［**新規**］をクリックしてパレットを作成します。

4 ［**新しいサンプル**］ダイアログ ボックスでサンプルの名前を入力します。

この名前は、［マテリアル］パレット上のサンプルにマウス ポインタを合わせると、ツールヒントとして表示されます。

5 ［OK］をクリックします。

［マテリアル］パレットにサンプルが表示されます。

［マテリアル］パレットの［**その他のオプション**］ボタン をクリックして［**新しいサンプル**］を選択することもできます。

## サンプルを選択するには

［編集］タブ

1 ［マテリアル］パレットで、［**サンプル**］タブをクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 前景のマテリアルとしてサンプルを選択するには、サンプルをクリックします。
- 背景のマテリアルとしてサンプルを選択するには、サンプルを右クリックします。

## サンプルを編集するには

［編集］タブ

1 ［マテリアル］パレットで、［**サンプル**］タブをクリックします。

2 編集するサンプルをダブルクリックします。

［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。

3 マテリアルのスタイル（色、グラデーション、パターン）とテクスチャを編集します。

4 ［OK］をクリックします。

または、編集するサンプルをクリックしてから［**その他のオプション**］ボタン をクリックして［**サンプルの編集**］ボタンを選択します。

## パレットからサンプルを削除するには

［編集］タブ

1 ［マテリアル］パレットで、［**サンプル**］タブをクリックします。

2 削除するサンプルをクリックします。

3 ［**パレットを削除**］ボタン をクリックします。

［**その他のオプション**］ボタン をクリックして［**サンプルの削除**］を選択することもできます。

## サンプル名を変更するには

［編集］タブ

1 ［マテリアル］パレットで、［**サンプル**］タブをクリックします。

2 名前を変更するサンプルをクリックします。

3 ［**その他のオプション**］ボタンをクリックし、［**スウォッチ名の変更**］を選択します。

## サンプルの表示方法を変更するには

［編集］タブ

・［マテリアル］パレットで、［**サンプル**］タブ をクリックし、次の表にあるタスクを実行します。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 表示するサンプル タイプを選択する | ［**その他のオプション**］ボタンをクリックし、［**表示**］から表示するスウォッチのタイプを選択します。 |
| サンプルの並び順を変更する | ［**その他のオプション**］ボタンをクリックし、［**並べ替えの条件**］から［**スタイル**］または［**名前**］を選択します。既定のサンプルの並びは［スタイル］です。 |
| サンプル サムネイルのサイズを変更する | ［**その他のオプション**］ボタンをクリックし、［**小サムネイル**］、［**中サムネイル**］、［**大サムネイル**］のいずれかを選択します。既定の表示は［中サムネイル］です。 |

# 効果を適用する



Corel PaintShop Pro では、3D、アーティスティック、照明、反射、写真をはじめとした、数多くの特殊効果を画像に適用することができます。画像にフレームを追加したり、画像でペイントしたり、画像の領域を歪ませて、独特の効果を作成することもできます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- 効果を選択する
- 3D 効果を適用する
- アート メディア効果を適用する
- アーティスティック効果を適用する
- 環境マップとバンプ マップを適用する
- オブジェクトに歪曲効果を適用する
- 置き換えマップ効果を使用する
- エッジ効果を適用する
- 幾何学効果を適用する
- 照明効果を適用する
- イメージ効果を適用する
- フォト効果を適用する
- レトロ ラボを使用する
- グラデーション フィルター効果グラデーションを適用する
- タイム マシンでビンテージ スタイルの写真を作成する
- 写真にフィルムとフィルターの効果を適用する
- 反射効果を適用する
- テクスチャ効果を適用する
- 画像にピクチャ フレームを追加する
- オリジナルの効果を作成する
- 画像を結合する
- ピクチャ チューブ ツールを使用する
- 画像を歪ませる
- 変形マップを使用する

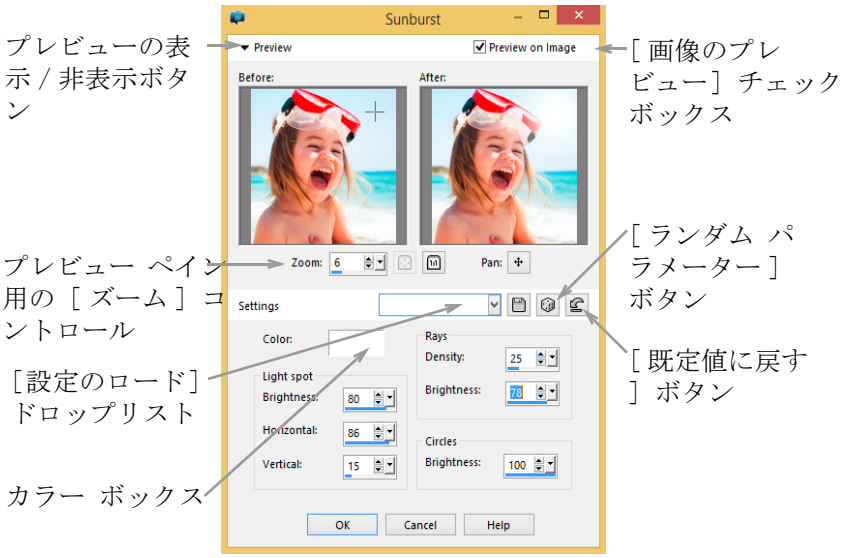
## 効果を選択する

効果メニュー、インスタント効果、または効果ブラウザーを使用して、効果を選択できます。

ほとんどの効果は、ダイアログ ボックスで設定を調整することでカスタマイズできます。効果を適用するためのダイアログ ボックスには、いくつかの共通した機能があります。

- ［変更前］ペインには元の画像が表示され、［変更後］プレビューでは、現在の設定を適用した画像をプレビューできます。
- ［設定のロード］ドロップリストは、既定では「前回使った設定」に設定されています。［設定］を使用すると、複数の画像に同じ設定を適用できます。

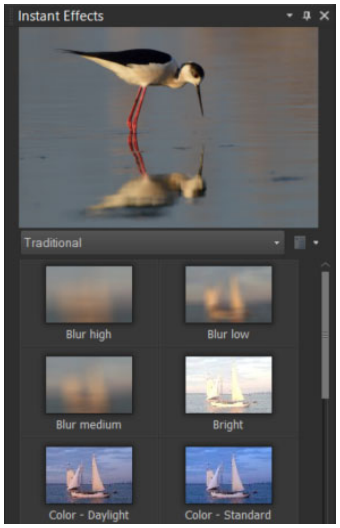
独自の効果の設定を保存したり読み込んだりするには、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。




*効果のダイアログ ボックスの例。*

## インスタント効果パレットを使用する

インスタント効果パレットを使用すると、設定した効果を素早く適用できます。これにより、コントロールを調整せずに効果を簡単に適用することができます。任意の効果ダイアログ ボックスで設定を作成すると、その設定は自動的にインスタント効果パレットのユーザー定義カテゴリーに表示されます。

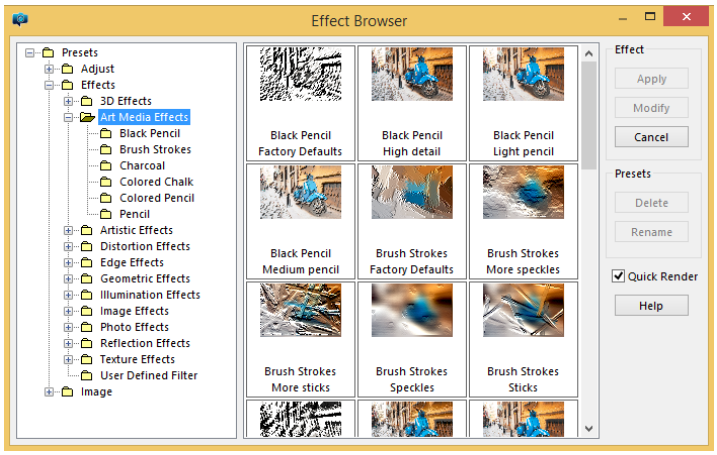



*インスタント効果パレット［いんすたんとこうかぱれっと］*

## 効果ブラウザーを使用する

画像に効果を適用する前に複数の効果をプレビューする場合は、効果ブラウザーを使用することができます。効果ブラウザーには、Corel PaintShop Pro の既定の設定とユーザー作成の設定の両方が表示されます。

効果ブラウザーでサムネイルのプレビューを表示するために、Corel PaintShop Pro は効果の既定の設定や既に保存されている設定を画像に適用します。設定は、Corel PaintShop Pro ファイル形式のスクリプト（PspScript）として保存されます。




*効果ブラウザーにサムネイルが表示され、効果をプレビューして選択することができます。*

## ［効果］メニューから効果を選択するには

［編集］タブ

1 ［**効果**］メニューから効果カテゴリーを選択し、効果を選択します。たとえば、［**効果**］›［**ゆがみ効果**］›［**回転**］を選択します。

ほとんどの効果の場合、ダイアログ ボックスが表示されます。

2 必要な設定を指定するか、[ **設定のロード** ] ドロップリストから設定を選択します。

[ 変更後 ] プレビューで効果をプレビューすることができます。

**注意：** すべての効果で [ 設定 ] を使用できるわけではありません。

3 [OK] をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| 再利用のために設定を保存する | [ **設定の保存** ] ボタン をクリックして [ **設定名** ] ボックスに名前を入力し、[OK] をクリックします。 |
| 設定を既定値にリセットする | [ **設定のロード** ] ドロップリストから [ **既定** ] を選択します。 |
| 効果を特定の領域に限定する | 効果を選択する前に選択範囲を作成します。選択範囲の作成については、ページ 219 の「選択範囲を作成する」を参照してください。 |

## インスタント効果パレットから効果を選択するには

1 インスタント効果パレットで、パレット上部にあるドロップリストからカテゴリーを選択します。

[ インスタント効果 ] パレットが表示されていない場合は、[ **表示** ] › [ **パレット** ] › [ **インスタント効果** ] を選択します。

2 サムネイルをダブルクリックして、アクティブな画像または選択した画像に効果を適用します。

効果は重ねることができます。つまり、ダブルクリックするごとに、新しい効果が前の効果に追加されます。

効果を元に戻すには、[ **元に戻す** ] ボタン （[ 調整 ] と [ 編集 ] タブ）をクリックします。[ **現在の編集を元に戻す** ] コマンドは、保存されていないすべての効果を元に戻すことに注意してください。

[ 管理 ] タブから RAW ファイル形式の画像に効果を適用すると、画像の JPEG バージョンが作成されます。

カスタム設定（任意の効果ダイアログ ボックスで保存したもの）は、次回アプリケーションを起動したときに、[ インスタント効果 ] パレットの [ ユーザー定義 ] カテゴリーに表示されます。

## 効果ブラウザーから効果を選択するには

[ 編集 ] タブ

1 [ **効果** ] › [ **効果ブラウザー** ] を選択します。

効果ブラウザーが表示されます。

2 左ペインの階層リストから、次のいずれかを実行します。
   - 画像に適用されるすべての効果をプレビューするには、［**設定**］フォルダーをクリックします。
   - 効果カテゴリーをプレビューするには、［**効果**］フォルダーのサブフォルダー（**3D 効果**、**アーティスティック効果**、**写真効果**など）をクリックします。

   Corel PaintShop Pro は、選択されたフォルダーをスキャンし、各効果設定を適用した画像のサムネイルを作成します。
3 効果の設定を選択するには、サムネイル画像をクリックします。
4 ［**適用**］をクリックします。

**その他**

| | |
|---|---|
| 選択した設定を変更する | ［**変更**］をクリックし、効果のダイアログ ボックスで設定を調整します。<br>注意： 調整できない効果の場合、このボタンは使用できません。 |
| サムネイル プレビューをサイズ変更する | ［**ファイル**］›［**環境設定**］›［**全般の設定**］を選択し、左側の［**表示とキャッシュ**］をクリックします。［**効果ブラウザー サムネイル**］グループ ボックスの［**サイズ（ピクセル）**］コントロールで値を設定します。 |
| 効果を特定の領域に限定する | 効果を選択する前に選択範囲を作成します。選択範囲の作成については、ページ 219 の「選択範囲を作成する」を参照してください。 |

特定の効果に対して効果ブラウザーに表示されるサムネイル プレビューには、既定の設定とユーザーが保存した設定が含まれます。設定はスクリプト ファイル（ファイル名拡張子「.PspScript」が付いたファイル）として保存され、プログラムのメイン フォルダーにある設定フォルダーに格納されます。設定ファイルを保存する場所は変更できます。効果の設定ファイルの保存場所を変更する方法については、ページ 522 の「リソースのファイルの場所を変更するには」を参照してください。

# 3D 効果を適用する

3D 効果を使用すると、画像や選択範囲が 3 次元で表現されているように見える効果を作成できます。この効果は、特に Web ページ内の画像で有効です。

## ボタン化

［編集］タブ

ボタン化効果を使用すると、選択範囲、レイヤー、またはフラットな画像から正方形または長方形のボタンのような外観を作成することができます。この効果を使用すると、

3D 境界線が適用され、画像または選択範囲が浮き上がって見えます。[ ボタン化 ] ダイアログ ボックスにアクセスするには、[ **効果** ] > [ **3D 効果** ] > [ **ボタン化** ] を選択します。

[ ボタン化 ] ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- [ **高さ** ] – ボタンの高さを指定します ( ピクセル単位 )。
- [ **幅** ] – ボタンの幅を指定します ( ピクセル単位 )。
- [ **不透明度** ] – ボタンのエッジに適用される陰影の不透明度を指定します。
- [ **透過エッジ** ] – ボタンのエッジにソフトな陰影を適用して丸み効果を作成します。
- [ **非透過エッジ** ] – ボタンのエッジに単色を適用して、シャープではっきりしたエッジを作成します。色付きエッジのボタンを作成するには、[ ボタン化 ] コマンドを選択する前に単色を選択します。
- [ **色** ] – ボタンのエッジに特定の色を適用します。カラー ボックスをクリックして [ 色 ] ダイアログ ボックスから色を選択するか、カラー ボックスを右クリックして [ 最近使った色 ] ダイアログ ボックスから色を選択します。

## のみ

[ 編集 ] タブ

のみ効果は、選択範囲またはレイヤーの周囲に、石を切り出したように見える 3 次元の境界線を追加します。のみで加工した領域は、透過にして下にある色が見えるようにすることも、背景色から作成することもできます。[ のみ ] ダイアログ ボックスにアクセスするには、[ **効果** ] > [ **3D 効果** ] > [ **のみ** ] を選択します。

[ のみ ] ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- [ **サイズ** ] – のみで加工する領域のサイズを設定します ( ピクセル単位 )。
- [ **透過** ] – 下にある色を見えるようにします。
- [ **単色** ] – のみで加工する領域を単色にします。
- [ **色** ] – のみで加工する領域の背景色を選択します。カラー ボックスをクリックして [ 色 ] ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして [ 最近使った色 ] ダイアログ ボックスにアクセスします。

## 切り抜き

[ 編集 ] タブ

切り抜き効果を使用すると、画像の一部が削除されたかのような錯覚が生まれ、下層レベルまで画像を見通すことができます。

この効果を適用する前に画像の一部を選択できます。ただし、選択範囲は必要ではありません。[ 切り抜き ] ダイアログ ボックスにアクセスするには、[ **効果** ] > [ **3D 効果** ] > [ **切り抜き** ] を選択します。

[ 切り抜き ] ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［縦］** – 内部および輪郭線の垂直位置を決定します。設定値を増加すると、内部が画像の下に向かって移動し、設定値を減少すると、内部が上に向かって移動します。
- **［横］** – 内部および輪郭線の水平位置を決定します。設定値を増加すると、内部が右に向かって移動し、設定値を減少すると、内部が左に向かって移動します。
- **［不透明度］** – シャドウの不透明度を制御します。
- **［ぼかし］** – シャドウのぼかしを設定します。ぼかしのレベルを増加すると、影が広がり、そのエッジがソフトになります。
- **［シャドウの色］** – 影の色を選択します。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスから色を選択するか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスから色を選択します。
- **［内部を塗りつぶす］** – 現在選択されている色で内部を塗りつぶします。別の色を選択するには、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。このチェック ボックスのチェックを外した場合は、切り抜きが画像で塗りつぶされます。

## ドロップ シャドウ

［編集］タブ

［ドロップ シャドウ］効果を使用すると、現在選択しているものの後ろに影を追加します。これは、テキストに 3 次元の見かけを与えるために最も頻繁に使用します。

画像全体にドロップ シャドウを加えるには、まず画像の周囲に空白を作成する必要があります。それには、［画像］メニューから［境界線を加える］コマンドまたは［キャンバスのサイズ］コマンドを選択します。［ドロップ シャドウ］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［3D 効果］**｝**［ドロップ シャドウ］**を選択します。

［ドロップ シャドウ］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［縦］** – シャドウの高さを決定します。ダイアログ ボックスの左側にあるオフセット インジケータの十字線の端をドラッグすることでも、高さを設定できます。
- **［横］** – シャドウの幅を決定します。ダイアログ ボックスの左側にあるオフセット インジケータの十字線の端をドラッグすることでも、幅を設定できます。
- **［不透明度］** – シャドウの不透明度を制御します。この値を減少させると、ドロップ シャドウが薄くなります。
- **［ぼかし］** – シャドウのぼかしを決定します。
- **［色］** – ドロップ シャドウの色を選択します。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスから色を選択するか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスから色を選択します。

・［シャドウを新しいレイヤーに作成］- ドロップ シャドウを別のラスター レイヤーに配置します。

［スクリプト］ツールバーの［スクリプト］ドロップリストから［境界とドロップ シャドウ］を選択すると、［ドロップ シャドウ］効果と同様の効果を適用できます。

## 縁取り（内側）

［編集］タブ

縁取り（内側）効果を適用すると、選択範囲の内側のエッジや、透過領域で囲まれたオブジェクトに 3D 効果を適用できます。この効果では、オブジェクトのサイズは増加しません。縁取り（内側）効果を使用するときは、自分でオプションを設定するか、プログラムの既定の設定を使用するか、設定を選択してからその設定を変更することができます。

［縁取り（内側）］コマンドは、画像に透過の背景、選択範囲を含む色付きの背景、または色付きの背景とレイヤーがあるときに使用できます。レイヤーに選択範囲または透過領域が含まれていない場合は、効果はレイヤーのエッジに適用されます。選択範囲を変換したり、選択範囲を新しいレイヤーとして貼り付けたり、［消しゴム］ツールを使用して透過領域のあるレイヤーを作成することができます。［縁取り（内側）］ダイアログ ボックスにアクセスするには、［効果］}［3D 効果］}［縁取り（内側）］を選択します。

［縁取り（内側）］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

・［縁取り］- 縁取りの形を指定します。
・［幅］- 幅を指定します（ピクセル単位）。
・［滑らかさ］- エッジの傾斜（シャープネス）と厚さを制御します。この値が増加すると、エッジがより丸くなります。減少すると、エッジがより薄く勾配が急になります。
・［深度］- エッジの高さを制御します。この値が増加すると、エッジがよりはっきりします。
・［明るさ］- 画像全体の明るさを調整します。
・［輝き］- 表面反射の程度を決定します。値が大きくなると、画像の輝きが増し、ハイライトがよりはっきりします。値が小さくなると、ハイライトが減少します。
・［色］- 画像上で輝く光の色を決定します。光の色を変更するには、画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
・［角度］- どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。値を設定するには、円をクリックし、ニードルをドラッグするか、コントロールに数字を設定 / 入力します。

- **［強さ］** – 方向光の明るさを調整します。ただし、強度値が適用される前に、明るさの値によって、画像全体の明るさが決定されます。
- **［高さ］** – 画像上の光源の高さを角度で示します。90 度に設定すると、光源は真上に置かれます。値を下げると、光源が画像に近づいて、影が長くなります。

## 縁取り（外側）

［編集］タブ

縁取り（外側）効果によって、エッジが浮き上がった見かけを作成することで、選択範囲に 3 次元の外観が与えられます。こうすることで、縁取りの幅で選択範囲のサイズが広がります。

画像で選択を行ってから、［効果］メニューから［縁取り（外側）］コマンドを選択する必要があります。［縁取り（外側）］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［3D 効果］**›**［縁取り（外側）］**をクリックします。

［縁取り（外側）］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［縁取り］** – 縁取りの形を指定します。
- **［幅］** – 斜角エッジの幅を指定します（ピクセル単位）。
- **［滑らかさ］** – エッジの傾斜（シャープネス）と厚さを制御します。この値が増加すると、エッジがより丸くなります。減少すると、エッジがより薄く勾配が急になります。
- **［深度］** – エッジの高さを制御します。この値が増加すると、エッジがよりはっきりします。
- **［明るさ］** – 画像全体の明るさを調整します。
- **［輝き］** – 表面反射の程度を決定します。値が大きくなると、画像の輝きが増し、ハイライトがよりはっきりします。値が小さくなると、ハイライトが減少します。
- **［色］** – 画像上で輝く光の色を決定します。光の色を変更するには、画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［角度］** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。値を設定するには、円をクリックし、ニードルをドラッグするか、コントロールに数字を設定 / 入力します。
- **［強さ］** – 方向光の明るさを調整します。ただし、強度値が適用される前に、明るさの値によって、画像全体の明るさが決定されます。
- **［高さ］** – 画像上の光源の高さを角度で示します。90 度に設定すると、光源は真上に置かれます。値を下げると、光源が画像に近づいて、影が長くなります。

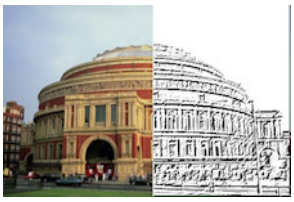
# アート メディア効果を適用する

アート メディア効果を適用すると、画像をペイントまたは手描き風の外観にすることができます。鉛筆、チャコール、チョークなどの従来の画材を使用した効果を再現できます。

## 鉛筆スケッチ

［編集］タブ

鉛筆スケッチ効果は、チャコール効果に似ていますが、より細いストロークを使用して、より精細な画像が生成されます。［鉛筆スケッチ］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［アート メディア効果］**›**［鉛筆スケッチ］**を選択します。



［鉛筆スケッチ］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［詳細］** – ストロークの数および暗さを調整します。
- **［不透明度］** – 効果の強度を制御します。値が増加すると、画像には効果がより強く現れ、元の姿があまり見えなくなります。

## ブラシ ストローク

［編集］タブ

ブラシ ストローク効果は、画像を油彩画または水彩画風の外観にします。［ブラシ ストローク］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［アート メディア効果］**›**［ブラシ ストローク］**を選択します。



［ブラシ ストローク］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

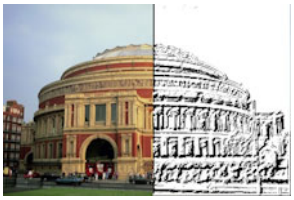
- **［ソフト］** – 画像内のぼかしの量を決定します。
- **［剛毛］** – ブラシの剛毛の数を設定します。
- **［幅］** – ブラシの幅を制御します
- **［不透明度］** – 効果の強度を決定します。
- **［長さ］** – ブラシ ストロークの長さを指定します。
- **［密度］** – 画像内のストロークの数を指定します。

- **［角度］** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。値を設定するには、円をクリックし、ニードルをドラッグするか、コントロールに数字を設定 / 入力します。
- **［色］** – フォームのエッジに適用される光源の色を選択します。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。

## チャコール

［編集］タブ

チャコール効果は鉛筆スケッチ効果に似ていますが、より太いストロークによってあまり精細でない画像を生成します。［チャコール］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［アート メディア効果］**｝**［チャコール］**を選択します。



［チャコール］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［詳細］** – ストロークの数および暗さを調整します。
- **［不透明度］** – 効果の強度を制御します。不透明度の値が増加すると、画像には効果がより強く現れ、元の姿があまり見えなくなります。

## カラー チョーク

［編集］タブ

カラー チョーク効果は、画像内の色を使用して、画像にカラー チョークで描いたような効果を作成します。この効果は、色鉛筆効果に比べてストロークの幅が広くなります。

［カラー チョーク］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［アート メディア効果］**｝**［カラー チョーク］**を選択します。



［カラー チョーク］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［詳細］** – ストロークの数および暗さを調整します。
- **［不透明度］** – 効果の強度を制御します。不透明度の値が増加すると、画像には効果がより強く現れ、元の姿があまり見えなくなります。

［ツール］ツールバーの［チョーク］ツールを使用すると［カラー チョーク］と同様の効果を得ることができます。

## 色鉛筆

［編集］タブ

色鉛筆効果は、画像内の色を使用して、画像に色鉛筆で描いたような効果を作成します。この効果はカラー チョーク効果に似ていますが、より細いストロークを使用します。［色鉛筆］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［アート メディア効果］**›**［色鉛筆］**を選択します。



［色鉛筆］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［詳細］**– ストロークの数および暗さを調整します。
- **［不透明度］**– 効果の強度を制御します。不透明度の値が増加すると、画像には効果がより強く現れ、元の姿があまり見えなくなります。

## 鉛筆

［編集］タブ

鉛筆効果は、画像のエッジを強調して着色することで、鉛筆で描いたような画像にします。［鉛筆］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［アート メディア効果］**›**［鉛筆］**を選択します。



［鉛筆］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［明度］**– 画像全体の明るさを調整します。
- **［ぼかし］**– 画像のソフトネスを決定します。値を増加させると、画像がシャープでなくなります。
- **［色］**– 画像の背景またはエッジでないエリアの色を選択します。光の色を変更するには、画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。

・［強さ］– 背景とエッジの間のコントラストを制御します。コントラストを増加すると、詳細がよりはっきり現れます。

# アーティスティック効果を適用する

アーティスティック効果を適用して、古い写真の感じにしたり、多様なアーティスティック効果を作成することができます。このグループに含まれる効果には、球体とバブル、カラー ホイル、ソラリゼーションなどがあります。

## 古新聞

［編集］タブ

古新聞効果を使用すると、暖かい茶色の色調とにじみが画像に適用され、年月で黄色くなった新聞紙のようになります。この効果は、テキストを含む画像に使用すると効果的です。

最良の結果を得るには、画像をグレースケールに変換してからフルカラー（24 ビット）に増色し、その後、この効果を適用します。［古新聞］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［アーティスティック効果］**›**［古新聞］**をクリックします。



［古新聞］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

・**［強度］**– スライダーをドラッグするか、ボックスに数字を入力することで、効果の強度を選択します。

## 球体とバブル

［編集］タブ

球体とバブル効果を使用すると、複数のレイヤーからなる洗練された球面のオブジェクトを作成できます。この効果では、環境マップとバンプ マップを使用できます。詳細については、ページ 342 の「環境マップとバンプ マップを適用する」を参照してください。

［球体とバブル］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［アーティスティック効果］**›**［球体とバブル］**を選択します。



［球体とバブル］ダイアログ ボックスには、次の 4 つのタブがあります。［形状］、［表面］、［マップ］、および［照明］です。

［**形状**］タブには、以下のコントロールがあります。

- ［**複数の球体またはバブル**］- さまざまなバブルの組み合わせを画像に適用します。このオプションでは、適用範囲、平均サイズ、サイズの変量、バブルの種類も指定できます。
- ［**適用範囲**］- バブルまたは球体で塗りつぶすキャンバスの範囲を決定します。
- ［**平均サイズ**］- バブルまたは球体の標準サイズを設定します。
- ［**サイズの変量**］- 最大のバブルと最小のバブルのサイズの差を決定します。値を 0 にすると、すべてのバブルが同じサイズになります。値を 100 にすると、バブルのサイズは最大限ランダムになります。
- ［**球体 / バブルの種類**］- 球体およびバブルの状態として、ノンインターセクト、インターセクト、オーバーラップのいずれかを選択できます。
- ［**ランダム**］- バブルのサイズと位置をランダムに決定します。
- ［**シード**］- 効果の強度を決定します。
- ［**単一の球体またはバブル**］- 複数ではなく単一の球体またはバブルを適用します。
- ［**可能な最大サイズ**］- 単一の球体またはバブルを可能な最大のサイズにします。［変更前］ペインの境界ボックスをドラッグすると、別のサイズを選択できます。

［**表面**］タブには、以下のコントロールがあります。

- ［**マテリアル**］- 球体およびバブルの表面のマテリアルについて、色、グラデーション、およびパターンを選択できます。選択した要素と［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスの［テクスチャ］パネルで選択した要素を組み合わせることができます。［テクスチャ］オプションを選択すると、マテリアルが半透明になることに注意してください。
- ［**不透明度**］- オブジェクトの最大の不透明度を設定します。バブルの場合、既定は 15% です。不透明なオブジェクトにするには、100% に設定します。
- ［**輝き**］- 表面で吸収または反射される光の割合を決定します。このコントロールは、［光沢］コントロールと連携して作用します。
- ［**光沢**］- 表面で吸収または反射される光の割合を決定します。このコントロールは、［輝き］コントロールと連携して作用します。

［**マップ**］タブには、以下のコントロールがあります。

- ［**バンプ マップ**］- バンプ マップ コントロールをアクティブにして、球体およびバブルの表面にテクスチャを追加できます。
- ［**滑らかさ**］- 効果の滑らかさを決定します。
- ［**深度**］- 効果の深度を決定します。値が大きいほど、マップ上の黒い領域はくぼんでいるように、白い領域は突出しているように見えます。負の値にすると、この効果は逆になります。

- **[ スケール ]** – マップのサイズを自動的に変更して球体を包むようにします。マップのサイズを変更するには、チェック ボックスのチェックを外します。
- **[ サイズ ]** – **[ スケール ]** チェック ボックスがチェックされていない場合に、マップのサイズを設定できます。
- **[ 環境マップ ]** チェック ボックス – 環境マップ コントロールをアクティブにして、球体とバブルの表面に詳細を追加できます。
- **[ 不透明度 ]** – 効果の強度を制御します。不透明度が増加すると、画像には効果がより強く現れ、元の姿があまり見えなくなります。
- **[ 環境マップ ]** オプションとサンプル – 環境マップ フォルダーまたは現在の画像から画像を選択できます。
- **[ 現在の画像 ]** – 現在の画像で球体オブジェクトをラップします。
- **[ 回折マップ ]** – 虹形のライト パターンで球体オブジェクトをラップします。パターンを変更するには**フリンジの間隔**と**タイプ**の設定を調整します。
- **[ タイプ ]** – バンドの原点、方向、およびパスの不規則性を設定します。

**[ 照明 ]** タブには、以下のコントロールがあります。

- **[ 最大 ]** – オブジェクトの全体的な照明の最大値を設定します。
- **[ 最小 ]** – オブジェクトの全体的な照明の最小値を設定します。
- **[ 追加 ]**/**[ 除去 ]** ボタンと **[ 照明 ]** メニュー – 個々の照明を追加または除去できます。既定では、ハイライトのある単一の照明が中央の左上にあります。
- **[ 位置 ]** – ハイライトをクリックし、新しい場所にドラッグすることで、照明のフォーカスを移動できます。
- **[ バックライト ]** – 光の向きを変えて、オブジェクトの背後からの照明にします。バックライトはドラッグできますが、球体の境界の周りにしか表示されません。
- **[ バブル ライト ]** – 光が半透明の物体を通過したときのように、照明を拡散します。このオプションは、[ 不透明度 ] の設定が 100% より少ない場合にのみ使用できます。
- **[ 色 ]** – 各照明の色を選択できます。既定のバックグラウンド カラーは白です。
- **[ ハイライト サイズ ]** – 各ハイライトのサイズを制御できます。

## クロム

[ 編集 ] タブ

クロム効果を使用すると、画像が金属的な見かけになります。コントラストがはっきりしたエリアがある画像に使用することをお勧めします。[ クロム ] ダイアログ ボックスにアクセスするには、**[ 効果 ]** › **[ アーティスティック効果 ]** › **[ クロム ]** を選択します。



[ クロム ] ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **[ 細かさ ]** – ひだの数を設定します。それぞれのひだは、明るい部分と暗いエリアの変化部分です。
- **[ 明るさ ]** – クロムの明るさを設定します。
- **[ 元の色を使う ]** – クロムに画像の色を適用します。
- **[ 色 ]** – クロムを均一色にします。色を選択するには、[ 元の色を使う ] チェックボックスのチェックを外し、カラー ボックスをクリックして [ カラー ] ダイアログ ボックスにアクセスします。カラー ボックスを右クリックして [ 最近使った色 ] ダイアログ ボックスにアクセスすることもできます。既定のバックグラウンドカラーは白です。

## カラー エッジ

[ 編集 ] タブ

カラー エッジ効果を使用すると、エッジを強調し色付けすることで、画像がレタッチされたようになります。[ カラー エッジ ] ダイアログ ボックスにアクセスするには、**[ 効果 ]** } **[ アーティスティック効果 ]** } **[ カラー エッジ ]** を選択します。



[ カラー エッジ ] ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **[ 明度 ]** – 画像全体の明るさを調整します。
- **[ ぼかし ]** – 画像のソフトネスを決定します。値を増加させると、画像がシャープでなくなります。
- **[ 色 ]** – エッジの色を選択します。エッジの色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして [ カラー ] ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして [ 最近使った色 ] ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **[ 強さ ]** – 効果の強さを制御します。値を増加すると、より多くのエッジが色付けされ、色がさらにエッジに適用されます。

## カラー ホイル

［編集］タブ

カラー ホイル効果を使用すると、エッジが彫り抜いたようになり、画像に複数の色が適用されます。［カラー ホイル］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［アーティスティック効果］**｝**［カラー ホイル］**を選択します。



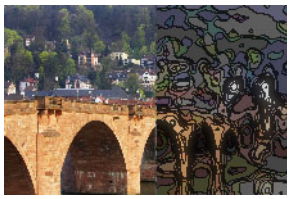
［カラー ホイル］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［ぼかし］** – 画像のソフトネスを決定します。値を増加させると、画像がシャープでなくなります。
- **［詳細］** – 適用される効果の量を制御します。値を増加すると、コントラストのより広いエリアに色が適用されます。
- **［色］** – 画像に適用される光源の色を選択します。光の色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［角度］** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。値を設定するには、円をクリックし、ニードルをドラッグするか、コントロールに数字を設定 / 入力します。

## 輪郭

［編集］タブ

輪郭効果を使用すると、画像を輪郭線に変換することで、地形図のような見かけになります。［輪郭］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［アーティスティック効果］**｝**［輪郭］**を選択します。



［輪郭］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［明度］** – 画像全体の明るさを調整します。
- **［ぼかし］** – 画像のソフトネスを決定します。値を増加させると、画像がシャープでなくなります。

- **［詳細］** – 色を適用する場所を制御します。値を増加すると、より広いコントラスト領域に色が適用されます。
- **［強さ］** – 各領域に適用される色の量を制御します。値を増加すると、適用される色の量が増えます。
- **［色］** – 輪郭線の色を選択します。色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。

## エナメル

［編集］タブ

エナメル効果を使用すると、画像が輝く硬い表面のようになります。［エナメル］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［アーティスティック効果］**›**［エナメル］**を選択します。



［エナメル］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［ぼかし］** – 画像のソフトネスを決定します。値を増加させると、画像がシャープでなくなります。
- **［詳細］** – レリーフのスケールを制御します。値を小さくすると、レリーフのレベルが低下し、効果がソフトではっきりしなくなります。
- **［密度］** – レリーフの領域の数を制御します。値を小さくすると、大きな領域が少なくなり、ソフトな外観になります。値を大きくすると、小さな領域にもレリーフが追加されて、効果が強まります。
- **［角度］** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。値を設定するには、円をクリックし、ニードルをドラッグするか、コントロールに数字を設定 / 入力します。
- **［色］** – フォームのエッジに適用される光源の色を選択します。光の色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスを開きます。

## エッジ グロウ

［編集］タブ

エッジ グロウ効果は、画像をネオン管でできているような外観にします。画像のエッジが鮮やかな色合いになり、他の部分は黒くなります。［エッジ グロウ］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［アーティスティック効果］**｝**［エッジ グロウ］**を選択します。



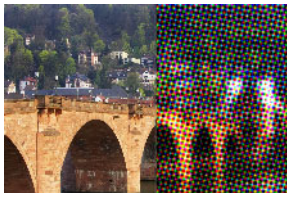
［エッジ グロウ］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［強さ］** – エッジの明るさを設定します。値を増加すると、より多くのエッジが表示され、より明るくなります。
- **［シャープネス］** – エッジの緊張感を制御します。値を増加すると、エッジが狭くなり、よりはっきりします。

## ハーフトーン

［編集］タブ

ハーフトーン効果は、画像を連続的な階調ではなくドットの集合で表現します。ハーフトーン画像は印刷が容易なため、新聞や雑誌でよく使用されます。ハーフトーン効果に使用するさまざまなサイズ、カラー、図形を選択できます。大きいドットは暗くて濃い画像領域を作成し、小さいドットは明るい領域を作成します。［ハーフトーン］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［アーティスティック効果］**｝**［ハーフトーン］**を選択します。



［ハーフトーン］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

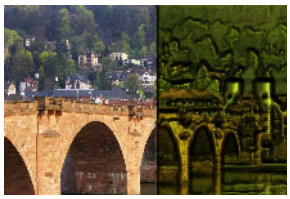
- **［パターン］** – 直線パターン、ラウンド パターン、または正方形パターンを選択できます。
- **［サイズ］** – パターン セルのサイズを選択できます。
- **［スクリーンの角度］** – スクリーンの角度を選択できます。グレースケール画像の場合、選択できる角度は 1 つだけです。RGB 画像の場合、カラー チャネルごとに角度を選択できます。
- **［オーバレイとして使う］** – 効果の強度を調整し、ブレンドを適用できます。

- ［ブレンド モード］- 多様なブレンド効果から選択できます。
- ［不透明度］- 効果の強度を制御します。不透明度が増加すると、画像には効果がより強く現れ、元の姿があまり見えなくなります。
- [RGB] - 赤、緑、青のチャネルを個別に処理します。
- ［グレースケール］- パターンと背景色を選択できます。
- ［インク］- パターンの色を選択します。
- ［背景］- 背景の色を選択できます。
- ［透過］- 効果の背景の中に元の画像が見えるようにします。背景の色を選択する場合は、このチェック ボックスのチェックを外してください。

## ろう加工

［編集］タブ

ろう加工効果は、画像をろうの層でコーティングしたような外観にします。現在の前景 / 枠線の色がろうに使用されます。［ろう加工］効果を適用するには、［効果］›［アーティスティック効果］›［ろう加工］を選択します。



## 拡大レンズ

［編集］タブ

拡大レンズ効果を使用すると、画像の一部に拡大レンズが配置されて、その部分を細かく見ることができます。この効果では、環境マップとバンプ マップを使用できます。詳細については、ページ 342 の「環境マップとバンプ マップを適用する」を参照してください。

［拡大レンズ］ダイアログ ボックスには、次の 4 つのタブがあります。［形状］、［プロパティ］、［照明］、および［フレーム］です。［拡大レンズ］ダイアログ ボックスにアクセスするには、［効果］›［アーティスティック効果］›［拡大レンズ］を選択します。



［形状］タブには、以下のコントロールがあります。

- ［拡大率］- 拡大率の強度を設定します。

- ［**屈折率**］– 屈折による歪みの度合いを制御します。
- ［**焦点のぼかし**］– 拡大した画像をぼかします。
- ［**暗さ**］– 拡大されたフレームの周囲の画像の暗さを設定します。
- ［**球形**］– 球面の拡大レンズを使用します。
- ［**円筒形（縦）**］– 円筒形のレンズを使用して、元の画像の長さより幅を拡大します。
- ［**円筒形（横）**］– 円筒形のレンズを使用して、元の画像の幅より長さを拡大します。

［**プロパティ**］タブには、以下のコントロールがあります。

- ［**マテリアル**］– 拡大した画像の表面のマテリアルについて、色、グラデーション、およびパターンを選択できます。選択した要素と［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスの［テクスチャ］パネルで選択した要素を組み合わせることができます。［テクスチャ］オプションを選択すると、マテリアルが半透明になることに注意してください。
- ［マテリアル］パネルの［**不透明度**］ボックス – 表面のマテリアルの最大不透明度を設定します。値が大きいほど、マテリアルが表示される割合が大きくなり、元の画像が表示される割合が小さくなります。
- ［**輝き**］– 表面で吸収または反射される光の割合を決定します。このコントロールは、［光沢］コントロールと連携して作用します。
- ［**光沢**］– 表面で吸収または反射される光の割合を決定します。このコントロールは、［輝き］コントロールと連携して作用します。
- ［**環境マップ**］チェック ボックス – 環境マップ コントロールをアクティブにして、拡大された画像の表面に詳細を追加できます。
- 環境マップ パネルの［**不透明度**］ボックス – 拡大された画像を覆う環境マップの不透明度を設定します。値が大きいほど、環境マップが表示される割合が大きくなります。
- ［**現在の画像**］– 現在の画像を環境マップとして使用します。
- ［**環境マップ**］オプションとサンプル – 環境マップ フォルダーから画像を選択できます。

［**照明**］タブには、以下のコントロールがあります。

- ［**最大**］– オブジェクトの全体的な照明の最大値を設定します。
- ［**最小**］– オブジェクトの全体的な照明の最小値を設定します。
- ［**追加**］/［**除去**］ボタンと［**照明**］メニュー – 個々の照明を追加または除去できます。既定では、ハイライトのある単一の照明が中央の左上にあります。
- ［**位置**］– ハイライトをクリックし、新しい場所にドラッグすることで、照明のフォーカスを移動できます。
- ［**バックライト**］– 光の向きを変えて、オブジェクトの背後からの照明にします。バックライトはドラッグできますが、球体の境界の周りにしか表示されません。

・［**色**］– 各照明の色を選択できます。既定のバックグラウンド カラーは白です。
・［**ハイライト サイズ**］– 各ハイライトのサイズを制御できます。

［**フレーム**］タブには、以下のコントロールがあります。
・［**円形**］– 半円のフレーム エッジを使用できます。
・［**角丸四角形**］– 角丸四角形のフレーム エッジを使用できます。
・［**厚さ**］– フレームの厚さを指定します。
・［**マテリアル**］– フレームのマテリアルを選択できます。
・［**色**］– フレームの色を選択できます。

## ネオン グロウ

［編集］タブ

ネオン グロウ効果を使用すると、ネオン効果を適用し、エッジのコントラストを強調することで、画像が 3 次元の外観になります。［ネオン グロウ］ダイアログ ボックスにアクセスするには、［**効果**］›［**アーティスティック効果**］›［**ネオン グロウ**］を選択します。



［ネオン グロウ］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。
・［**詳細**］– 色数と色の明るさを制御します。詳細レベルを増加すると、ストローク数および光の部分と影の部分の間のコントラストの強度が増加します。
・［**不透明度**］– 効果の強度を制御します。不透明度が増加すると、画像には効果がより強く現れ、元の姿があまり見えなくなります。

## ポスタリゼーション

［編集］タブ

ポスタリゼーション効果は、各カラー チャネルのビット数を減らすことにより、画像または選択範囲の色数と明度のレベルを減少させます。画像は滑らかなグラデーションではなく、色帯でできた、よりフラットな見かけになります。［ポスタリゼーション］ダイアログ ボックスにアクセスするには、［**効果**］›［**アーティスティック効果**］›［**ポスタリゼーション**］を選択します。



［ポスタリゼーション］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールがあります。

- **［レベル］** – 明度のレベルの範囲（2 ～ 255）を選択した数に等分割します。レベル数を減少させると、画像または選択範囲の見かけがよりフラットになります。

## ソラリゼーション

［編集］タブ

ソラリゼーション効果を使用すると、画像または選択範囲の特定の明度値を超えるすべての色を 1 ～ 254 の範囲の反対色に変換できます。しきい値のレベルとは明度値で、設定した値より上の色はすべて反転されます。［ソラリゼーション］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［アーティスティック効果］**›**［ソラリゼーション］**を選択します。



［ソラリゼーション］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールがあります。

- **［しきい値］** – しきい値のレベルを設定します。レベルを増加すると、より明るい色のみが反転されます。

## 地形

［編集］タブ

地形効果は、画像に台地の集まりでできているような 3 次元の外観を与えます。［地形］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［アーティスティック効果］**›**［地形］**を選択します。



［地形］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［幅］** – 各台地またはレイヤーのサイズを制御します。
- **［密度］** – 台地の数を設定します。
- **［角度］** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。値を設定するには、円をクリックし、ニードルをドラッグするか、コントロールに数字を設定 / 入力します。
- **［色］** – テラスの横に適用される光源の色を選択します。光の色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイア

ログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。

## 環境マップとバンプ マップを適用する

球体とバブル効果または拡大レンズ効果を使用する場合は、オプションで環境マップまたはバンプ マップを適用できます。環境マップを使用すると、反射、表面細部、陰影を加えることができます。バンプ マップは、ピクセルの明度の値で高さが決まる 3D 表面として元の画像を処理します。

### 環境マップを適用するには

［編集］タブ

1 ［**効果**］›［**アーティスティック効果**］を選択して、次のいずれかの効果を選択します。
   - **球体とバブル**
   - **拡大レンズ**

2 次のいずれかの操作を行います。
   - ［球体とバブル］ダイアログ ボックスで、［**マップ**］タブをクリックします。
   - ［拡大レンズ］ダイアログ ボックスで、［**プロパティ**］タブをクリックします。

3 ［**環境マップ**］チェック ボックスをチェックします。

### バンプ マップを適用するには

［編集］タブ

1 ［**効果**］›［**アーティスティック効果**］›［**球体とバブル**］を選択します。
   ［球体とバブル］効果ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**マップ**］タブをクリックします。

3 ［**バンプ マップ**］チェック ボックスをチェックします。

## オブジェクトに歪曲効果を適用する

歪み効果を画像に適用してユニークな結果を生み出すことができます。画像を歪める効果には、渦巻き、ピクセレート、ワープなどがあります。

### 渦巻き

［編集］タブ

渦巻き効果を使用すると、画像が渦巻きで構成された一連の行と列になります。［渦巻き］ダイアログ ボックスにアクセスするには、［**効果**］›［**ゆがみ効果**］›［**渦巻き**］を選択します。



［渦巻き］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［列の数］** – 各列の渦巻きの数を設定します。
- **［行の数］** – 各行の渦巻きの数を設定します。［列の数］を 5、［行の数］を 4 に設定した場合、4 行 5 列の渦巻きになります。
- **［左右対称］** – 一方の値が変更されると他の値も変更されるように、行の値と列の値をリンクします。行と列の数を等しくする場合は、このチェック ボックスをチェックします。
- **［半径］** – 渦巻きの半径を設定します。この値は、列の幅または行の高さのいずれか小さい方の寸法に対する割合で指定します。
- **［強度］** – 各渦巻きの回転量を制御します。
- **［時計回り］** – 渦巻きの方向を設定します。

## 置き換えマップ

他の画像の内容に基づいて、画像を歪めたり置き換えたりすることができます。置き換えマップ効果の使用については、ページ 349 の「置き換えマップ効果を使用する」を参照してください。



## レンズの歪み

［編集］タブ

レンズの歪み効果は、画像に樽型歪み、魚眼型歪み、または糸巻形歪みを適用します。［レンズの歪み］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］** } **［ゆがみ効果］** } **［レンズの歪み］** を選択します。



［レンズの歪み］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールがあります。

- ［**横**］– 歪みの中心の画像内での水平位置を指定します。値を増加すると、歪みの中心が右に移動します。値を減少すると、歪みの中心が左に移動します。
- ［**縦**］– 歪みの中心の画像内での垂直位置を指定します。値を増加すると、歪みの中心が下に移動します。値を減少すると、歪みの中心が上に移動します。
- ［**歪みの種類**］– 樽型、魚眼型、魚眼（球面）、糸巻形のどの歪みを選択するかを指定できます。
- ［**強度**］– 樽型または糸巻形効果の強度を決定します。
- ［**視野**］– 魚眼型または魚眼（球面）効果の強度を決定します。
- ［**ラップ**］– 各方向にタイルを繰り返しているように画像を表示します。
- ［**繰り返し**］– 各辺のエッジのピクセルを検出し、それを外側に無限に繰り返します。
- ［**色**］– 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- ［**透過**］– 境界の外側のピクセルを透過にします（レイヤー画像でのみ使用可能）。

## つまむ

［編集］タブ

つまむ効果は、中央に向かって内容を押すことで画像または選択範囲が圧迫されたように見せる変形です。［つまむ］ダイアログ ボックスにアクセスするには、［**効果**］｝［**ゆがみ効果**］｝［**つまむ**］を選択します。



［つまむ］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールがあります。

- ［**強度**］– 中央に向かって押される画像の量を決定します。

## ピクセレート

［編集］タブ

ピクセレート効果を使用すると、画像が指定されたサイズの長方形または正方形に分割されモザイクをかけたような効果を得られます。［ピクセレート］ダイアログ ボックスにアクセスするには、［**効果**］｝**ゆがみ効果**］｝［**ピクセレート**］を選択します。



［ピクセレート効果］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［ブロックの幅］** – ブロックの幅を設定します（ピクセル単位）。
- **［ブロックの高さ］** – ブロックの高さを設定します（ピクセル単位）。
- **［左右対称］** – 正方形のブロックを作成します。このチェック ボックスをクリアすると、長方形のブロックを作成できます。

## 極座標

［編集］タブ

極座標効果は、ピクセルをデカルト座標から極座標にマッピングするか、または極座標からデカルト座標にマッピングすることにより、ピクセルを変更します。［極座標］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［ゆがみ効果］**｝**［極座標］**を選択します。



［極座標］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールがあります。

- **［矩形から極座標］** – ピクセルをデカルト座標から極座標にマップします。
- **［極座標から矩形］** – ピクセルを極座標からデカルト座標にマップします。
- **［ラップ］** – 各方向にタイルを繰り返しているように画像を表示します。
- **［繰り返し］** – 各辺のエッジのピクセルを検出し、それを外側に無限に繰り返します。
- **［色］** – 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［透過］** – 境界の外側のピクセルを透過にします。

## 膨張

［編集］タブ

膨張効果は、画像または選択範囲の中央にある内容が外側エッジに向かって拡大するように、後ろから打ち出されたようにする変形です。［膨張］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［ゆがみ効果］**｝**［膨張］**を選択します。



［膨張］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールがあります。

- **［強度］** – エッジに向かって押される画像の量を決定します。

## さざなみ

［編集］タブ

波紋効果は、水面に小石を落としたときにできるような同心円を作成する変形です。［さざなみ］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［ゆがみ効果］**｝**［さざなみ］**を選択します。



［さざなみ］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［横］** – 波紋の中心点を移動します。値は、画像または選択範囲の幅の割合です。既定の位置 50 は、画像または選択範囲の中心に対応します。
- **［縦］** – 波紋の中心点を移動します。値は、画像または選択範囲の高さの割合です。既定の位置 50 は、画像または選択範囲の中心に対応します。
- **［振幅］** – それぞれの波紋の振幅、つまり波の谷から山までの距離を制御します。
- **［波長］** – ある波紋の山から次の波の山までの距離を制御します。
- **［色］** – 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［透過］** – 境界の外側のピクセルを透過にします（レイヤー画像でのみ使用可能）。

## 光輪

［編集］タブ

光輪効果は、大きく変化する波または波紋のパターンを作るために使用できる変形です。［光輪］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［ゆがみ効果］**｝**［光輪］**を選択します。



［光輪］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［横］** – 波紋の中心点を移動します。値は、画像または選択範囲の幅の割合です。負の値を指定するとハローが左に移動し、正の値を指定すると右に移動します。
- **［縦］** – 波紋の中心点を移動します。値は、画像または選択範囲の高さの割合です。負の値を指定するとハローが上に移動し、正の値を指定すると下に移動します。
- **［振幅］** – 波の見かけの高さを設定します。値を低くすると、波紋が滑らかになります。
- **［振動数］** – 各 4 分円の光線の数を設定します。
- **［半径］** – 中心から波までの距離を設定します。数字を小さくすると、波が中心に近づきます。
- **［色］** – 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［透過］** – 境界の外側のピクセルを透過にします（レイヤー画像でのみ使用可能）。

## 回転

［編集］タブ

回転効果を使用すると、画像の中心を軸に回転または旋回させることで画像を歪ませます。画像は、どちらの方向にも最大 2 回転できます。［回転］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［ゆがみ効果］**｝**［回転］**を選択します。



［回転］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールがあります。

- **［角度］** – 回転の方向および量を設定します。正の値にすると時計回りの回転になり、負の値にすると反時計回りの回転になります。

## ワープ

［編集］タブ

ワープ効果を使用すると、画像の円形の領域が高または低ズーム レベルになります。その領域は、凸レンズまたは凹レンズを通して見たように歪みます。［ワープ］ダイア

ログ ボックスにアクセスするには、[ **効果** ] > [ **ゆがみ効果** ] > [ **ワープ** ] を選択します。



[ ワープ ] ダイアログ ボックスには、以下のコントロールがあります。

- [ **横** ] – ワープの中心点を水平方向に移動します。値は、画像または選択範囲の幅の割合です。負の値を指定すると中心が左に移動し、正の値を指定すると右に移動します。
- [ **縦** ] – ワープの中心点を垂直方向に移動します。値は、画像または選択範囲の高さの割合です。負の値を指定すると中心が上に移動し、正の値を指定すると下に移動します。
- [ **サイズ** ] – 中心からどこまで効果が持続するかを設定します。値は、画像サイズの割合です。数字を下げると、画像があまり歪まなくなります。
- [ **強度** ] – 歪みレベルを設定します。正の値を指定すると、歪められた画像領域がより近くに表示され、負の値を指定すると、より遠くに表示されます。

## 波

[ 編集 ] タブ

波効果を使用すると、波立つ線を作ることで画像が歪みます。波のサイズを設定することで、歪みの量を決定できます。[ 波 ] ダイアログ ボックスにアクセスするには、[ **効果** ] > [ **ゆがみ効果** ] > [ **波** ] を選択します。



[ 波 ] ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

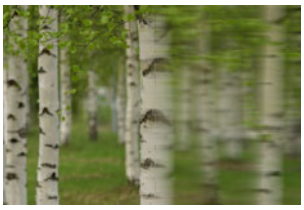
- [ **振幅** ]（[ 横の動き ] グループ ボックス）– 横方向の波紋の谷から山までの距離を設定します。
- [ **振幅** ]（[ 縦の動き ] グループ ボックス）– 縦方向の波紋の谷から山までの距離を設定します。
- [ **波長** ]（[ 横の動き ] グループ ボックス）– 横方向の波紋の山から次の波紋の山までの距離を設定します。
- [ **波長** ]（[ 縦の動き ] グループ ボックス）– 縦方向の波紋の山から次の波紋の山までの距離を設定します。

- [ **色** ] – 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- [ **透過** ] – 境界の外側のピクセルを透過にします（レイヤー画像でのみ使用可能）。

## 風

［編集］タブ

風効果を使用すると、左または右から吹く風で吹かれたかのように画像がぼやけます。［風］ダイアログ ボックスにアクセスするには、[ **効果** ] › [ **ゆがみ効果** ] › [ **風** ] を選択します。



［風］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- [ **風向き** ] グループ ボックス – 風向きを [ **左から** ] または [ **右から** ] から選択します。
- [ **風の強度** ] – 変形の強さを制御します。強度を増加すると、画像のぼやけが強くなります。

# 置き換えマップ効果を使用する

他の画像（元の画像）の内容に基づいて、画像を歪めたり置き換えたりすることができます（置き換えマップ）。たとえば、表面がでこぼこに見える画像にテキストを追加して、テキストがまるで最初からそこに存在していたかのように見せることができます。

## 置き換えマップを適用するには

［編集］タブ

1 置き換えマップに使用する画像と元の画像を開きます。
2 元の画像を現在の画像にします。
3 [ **効果** ] › [ **ゆがみ効果** ] › [ **置き換えマップ** ] を選択します。
4 [ **置き換えマップ** ] グループ ボックスで、画像のドロップリストをクリックして、置き換えマップに使用する画像を選択します。

   置き換えマップと元の画像のサイズが異なる場合、[ **画像に合わせてマップを引き伸ばす** ] オプションか、[ **画像をカバーするようマップを並べる** ] オプションを選択します。

5 ［ぼかし］コントロールに値を入力 / 設定して、置き換えマップに適用するぼかしの量を設定します。

値が小さいと、荒い感じの点描画法の効果が作成され、値が大きいと滑らかなワープ効果が作成されます。

6 ［置き換えプロパティ］グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- ［2D オフセット］- 赤と緑のチャネルを使用して画像を置き換えます。
- ［3D 表面］- ピクセルの明度の値で高さが決まる 3D 表面として元の画像を処理します。

7 ［強さ］コントロールに値を入力 / 設定して、置き換え量を設定します。

低い値は画像の変化が少なく、高い値は大きく変形します。

8 ［回転］コントロールに値を入力 / 設定して、置き換えデータの回転を指定します。

9 ［エッジ モード］グループ ボックスで以下のいずれかのオプションを選択して、境界の外側の置き換えを処理する方法を決定します。

- ［ラップ］- 各方向にタイルを繰り返しているように画像を処理します。
- ［繰り返し］- 各辺のエッジのピクセルを検出し、それを外側に無限に繰り返します。
- ［色］- 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- ［透過］- 境界の外側のピクセルを透過にします（レイヤー画像でのみ使用可能）。

# エッジ効果を適用する

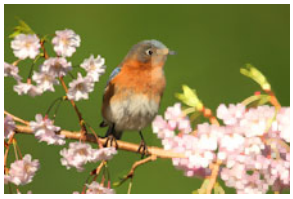
エッジ効果は、画像または選択範囲の輪郭に適用されます。画像で輪郭の拡散、強調、比較（暗）、検出、トレースを行うことでユニークな結果を生み出すことができます。

**重要！** *これらの効果は、グレースケールかフルカラー（24 ビット）の画像でのみ作業を行うことができます。画像の増色の詳細については、ページ 477 の「画像を増色する」を参照してください。*

## 比較（明）

［編集］タブ

拡散（明）効果を使用すると、画像または選択範囲の明るい部分が強調されます。［拡散（明）］効果を適用するには、［効果］}［エッジ効果］}［拡散（明）］を選択します。



## 輪郭修整

［編集］タブ

輪郭修整効果を使用すると、画像のエッジでコントラストが増加します。［輪郭修整］効果を適用するには、**［効果］**›**［エッジ効果］**›**［輪郭修整］**を選択します。



## 輪郭修整（強）

［編集］タブ

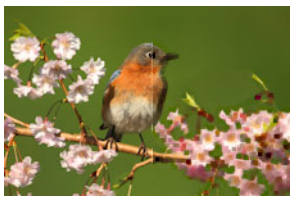
［輪郭修整（強）］効果を使用すると、画像のエッジで強調効果より強いコントラストが適用されます。［輪郭修正（強）］効果を適用するには、**［効果］**›**［エッジ効果］**›**［輪郭修正（強）］**を選択します。



## 拡散（暗）

［編集］タブ

拡散（暗）効果を使用すると、画像の暗いエリアが強調されます。［拡散（暗）］効果を適用するには、**［効果］**›**［エッジ効果］**›**［拡散（暗）］**を選択します。



## 輪郭検出

［編集］タブ

輪郭検出効果は、画像を暗くしてからエッジを強調することにより、画像内の明るい領域と暗い領域とのコントラストを強めます。［輪郭検出］効果を適用するには、**［効果］**›**［エッジ効果］**›**［輪郭検出］**を選択します。



## 輪郭検出（水平）

［編集］タブ

輪郭検出（水平）効果は、画像を暗くしてから水平方向のエッジを強調することにより、画像内の明るい領域と暗い領域とのコントラストを強めます。［輪郭検出（水平）］効果を適用するには、**［効果］**›**［エッジ効果］**›**［輪郭検出（水平）］**を選択します。



## 輪郭検出（垂直）

［編集］タブ

輪郭検出（垂直）効果は、画像を暗くしてから垂直方向のエッジを強調することにより、画像内の明るい領域と暗い領域とのコントラストを強めます。［輪郭検出（垂直）］効果を適用するには、**［効果］**›**［エッジ効果］**›**［輪郭検出（垂直）］**を選択します。



## 高域

［編集］タブ

高域効果は、ハイライトとシャドウとの間の色のグラデーションを強調します。この効果を他の画像処理と併用すると、エンボス効果や線画効果など、特別な効果を作成また

は拡張できます。高域効果では、エッジやハイ ディテール領域のコントラストは保たれますが、画像の残りの部分は中間調のグレーになります。[ 高域 ] ダイアログ ボックスにアクセスするには、**[ 効果 ]** › **[ エッジ効果 ]** › **[ 高域 ]** を選択します。



[ 高域 ] ダイアログ ボックスには、以下のコントロールがあります。

- **[ 半径 ]** – ぼかし効果の半径の割合を設定します。
- **[ 彩度を下げる ]** – すべての色が消去されてグレーになります。高域効果の結果は、このチェック ボックスのチェックを外した場合でも、モノクロームに似ています。ただし、このチェック ボックスをチェックすることで、シャープニングを画像に適用したときに発生することがある微妙な色のシフトを避けることができます。このオプションは、シャープニング後に残る色の劣化を除去します。

### 輪郭のトレース

[ 編集 ] タブ

輪郭のトレース効果は、輪郭を囲む幅 1 ピクセルの線をトレースし、残りのピクセルを白色にします。[ 輪郭のトレース ] 効果を適用するには、**[ 効果 ]** › **[ エッジ効果 ]** › **[ 輪郭のトレース ]** を選択します。



## 幾何学効果を適用する

幾何学効果を適用することで、画像の形状や遠近を変更できます。たとえば、画像を球体や円柱形に変えたり、画像を歪めたり、垂直方向または水平方向の遠近を変更することができます。

### 円形

[ 編集 ] タブ

円形効果では、画像または選択範囲が、球体に変化することで変形されます。[ 円形 ] ダイアログ ボックスにアクセスするには、**[ 効果 ]** › **[ 幾何学効果 ]** › **[ 円形 ]** を選択します。

[ 円形 ] ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［ラップ］** – 各方向にタイルを繰り返しているように画像を処理します。
- **［繰り返し］** – 各辺のエッジのピクセルを検出し、それを外側に無限に繰り返します。
- **［色］** – 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［透過］** – 境界の外側のピクセルを透過にします（レイヤー画像でのみ使用可能）。

## 円柱 – 水平

［編集］タブ

円柱 – 水平効果では、画像または選択範囲が水平の円柱に巻きつくように引き伸ばされます。［円柱 – 水平］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［幾何学効果］**›**［円柱 – 水平］**を選択します。

［円柱 – 水平］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールがあります。

- **［強度］** – 巻きつく画像の量を決定します。

## 円柱 – 垂直

［編集］タブ

円柱 – 垂直効果では、画像または選択範囲が垂直の円柱に巻きつくように引き伸ばされます。［円柱 – 垂直］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［幾何学効果］**›**［円柱 – 垂直］**を選択します。

［円柱 – 垂直］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールがあります。

- **［強度］** – 巻きつく画像の量を決定します。

## 五角形

［編集］タブ

五角形効果では、画像または選択範囲が、五角形に変化することで変形されます。［五角形］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［幾何学効果］**›**［五角形］**を選択します。

［五角形］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［ラップ］** – 各方向にタイルを繰り返しているように画像を処理します。
- **［繰り返し］** – 各辺のエッジのピクセルを検出し、それを外側に無限に繰り返します。
- **［色］** – 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［透過］** – 境界の外側のピクセルを透過にします（レイヤー画像でのみ使用可能）。

## 遠近 – 水平

［編集］タブ

遠近 - 水平効果では、画像または選択範囲の左右を狭めることで、水平軸に沿って遠近感が作成されます。［遠近 – 水平］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［幾何学効果］**›**［遠近 – 水平］**を選択します。

［遠近 - 水平］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［差異］** – 短縮された端の長さを変わらない端に設定します。スライダーを左に移動することや、負の値を入力することで、画像の左側の長さが減少します。スライダーを右に移動することや、正の値を入力することで、画像の右側の長さが減少します。
- **［ラップ］** – 各方向にタイルを繰り返しているように画像を処理します。
- **［繰り返し］** – 各辺のエッジのピクセルを検出し、それを外側に無限に繰り返します。
- **［色］** – 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［透過］** – 境界の外側のピクセルを透過にします（レイヤー画像でのみ使用可能）。

## 遠近 – 垂直

［編集］タブ

遠近 - 垂直効果では、画像または選択範囲の上下を狭めることで、垂直軸に沿って遠近感が作成されます。［遠近 – 垂直］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［幾何学効果］**›**［遠近 – 垂直］**を選択します。

［遠近 - 垂直］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［差異］** – 短縮された端の長さを変わらない端に設定します。スライダーを左に移動することや、負の値を入力することで、画像の上側の長さが減少します。スライダーを右に移動することや、正の値を入力することで、画像の下側の長さが減少します。
- **［ラップ］** – 各方向にタイルを繰り返しているように画像を処理します。
- **［繰り返し］** – 各辺のエッジのピクセルを検出し、それを外側に無限に繰り返します。
- **［色］** – 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［透過］** – 境界の外側のピクセルを透過にします（レイヤー画像でのみ使用可能）。

## 歪み

［編集］タブ

歪み効果を使用すると、最大 45 度まで水平軸または垂直軸に沿って画像または選択範囲が傾きます。［歪み］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［幾何学効果］**›**［歪み］**を選択します。

［歪み］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［横］**－［歪みの角度］の設定に基づいて画像を左または右に傾けます。
- **［縦］**－［歪みの角度］の設定に基づいて画像を上または下に傾けます。
- **［歪みの角度］**－ 傾斜角度を設定します。［横］オプションを選択した場合、正の値を指定すると画像が右に傾き、負の値を指定すると左に傾きます。［縦］オプションを選択した場合、正の値を指定すると画像が左側が下がって右側が上がり、負の値を指定すると左側が上がって右側が下がります。
- **［ラップ］**－ 各方向にタイルを繰り返しているように画像を処理します。
- **［繰り返し］**－ 各辺のエッジのピクセルを検出し、それを外側に無限に繰り返します。
- **［色］**－ 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［透過］**－ 境界の外側のピクセルを透過にします（レイヤー画像でのみ使用可能）。

## 球体化

［編集］タブ

球体化効果は、選択範囲またはレイヤーで球体をラップします。［球体化］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［幾何学効果］**›**［球体化］**を選択します。

［球体化］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［強度］**－ 効果の強度を決定します。
- **［円形］**－ 選択範囲またはレイヤーで円形の球体をラップします。
- **［楕円］**－ 選択範囲またはレイヤーで楕円形の球体をラップします。

# 照明効果を適用する

照明効果を使用して、画像に逆光やスポットライトを適用することができます。

> **重要！** *これらの効果は、グレースケールかフルカラー（24 ビット）の画像でのみ作業を行うことができます。画像の増色の詳細については、ページ 477 の「画像を増色する」を参照してください。*

## 照明

［編集］タブ

照明効果は、最大 5 個のスポットライトを使用して画像に照明を適用します。光源の強度、方向、色、および位置を設定できます。［照明］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［照明効果］**｝**［照明］**を選択します。

［照明］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［暗さ］** – 画像の照明が当たっていない領域の暗さを決定します。
- **［光源］**ボタン – 適用するスポットライトを選択します。［変更前］ペインの画像上でスポットライトを表す点をクリックすることもできます。
- **［オン］** – 個々のスポットライトのオン / オフを切り替えることができます。スポットライトをオフにするには、光源ボタン（または［変更前］ペイン内のスポットライト）をクリックした後で、［オン］チェック ボックスのチェックを外します。
- **［色］** – スポットライトの色を選択します。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［強さ］** – スポットライトの明るさを設定します。
- **［方向］** – 照明の方向を設定します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。値を設定するには、ニードルをドラッグするか、円内をクリックするか、コントロールに値を設定 / 入力するか、［変更前］ペインでスポットライトをクリックしてセンター アームをドラッグします。
- **［横］** – 光源の水平位置を指定します。それぞれの光で、0 の値は画像の中心を意味します。右に移動する場合は正の値を入力し、左に移動する場合は負の値を入力します。
- **［縦］** – 光源の垂直位置を指定します。それぞれの光で、0 の値は画像の中心を意味します。正の値を指定すると上昇し、負の値を指定すると下降します。
- **［スケール］** – 照明を当てる画像領域のサイズを制御します。
- **［滑らかさ］** – 円錐の端での明るいエリアから暗いエリアへの移行の滑らかさを決定します。設定を低くすると、エッジが鋭くなります。値を増加すると、変化が緩やかになります。
- **［円錐サイズ］** – 光の幅、つまり円錐のサイズを設定します。サイズを増加すると（最大 89）、円錐が広がります。［変更前］ペインで光源のどちらかのハンドルをドラッグして幅を変更することもできます。
- **［非対称］** – 非対称の長さを変化させます。

## 逆光

［編集］タブ

逆光効果を使用すると、カメラのレンズを通して画像および光源を見たような外観を再現できます。光源、放射光、および光輪や反射点の明るさを調整できます。［逆光］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［照明効果］**›**［逆光］**を選択します。

［逆光］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［色］**– 効果の色を選択します。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［光源］**グループ ボックスの**［明るさ］**– 光源の強度を制御します。
- **［横］**– 光源の水平位置を指定します。値 0 は画像の左端、値 100 は画像の右端に対応します。［変更前］ペインで十字線をドラッグして、この値を設定することもできます。
- **［縦］**– 光源の垂直位置を指定します。［変更前］ペインで十字線をドラッグして、この値を設定することもできます。
- **［密度］**– 光源から放射する光線の量を決定します。
- **［光線］**グループ ボックスの**［明るさ］**– 光線の明度を制御します。
- **［円形］**グループ ボックスの**［明るさ］**– 光輪または反射点の鮮明度を制御します。

# イメージ効果を適用する

画像にイメージ効果を適用できます。これらの効果を適用して、画像をオフセットしたり、画像のコーナーをカールしたり、画像をタイルにすることができます。

## オフセット

［編集］タブ

オフセット効果は、キャンバス上の画像をシフトして、キャンバスからはみ出たピクセルを反対側の辺に折り返します。［オフセット］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［イメージ効果］**›**［オフセット］**を選択します。

［オフセット］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールがあります。

- **［横方向のオフセット］**–［カスタム］オプションが選択されている場合に、ページ上で画像を横方向に移動します。
- **［縦方向のオフセット］**–［カスタム］オプションが選択されている場合に、ページ上で画像を縦方向に移動します。
- **［中央］**– 1 つのコーナーがページの中央にくるように画像を配置します。
- **［カスタム］**– 画像の位置をページ上で横方向および縦方向に調整できます。

- ［ラップ］- 各方向にタイルを繰り返しているように画像を処理します。
- ［繰り返し］- 各辺のエッジのピクセルを検出し、それを外側に無限に繰り返します。
- ［色］- 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- ［透過］- 境界の外側のピクセルを透過にします（レイヤー画像でのみ使用可能）。

## ページ カール

［編集］タブ

ページ カール効果を使用すると、画像の角が巻き上げられたようになります。［ページ カール］ダイアログ ボックスにアクセスするには、［効果］}［イメージ効果］}［ページ カール］を選択します。

［ページ カール］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- ［カールの設定］グループ ボックス内の［色］- カールされた画像の裏面の色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- ［半径］- カールの量を決定します。値を増加すると、カールが緩くなります。
- ［コーナー］ボタン - カールするコーナーを選択します。
- ［幅］- カールの幅を決定します。［変更前］ペインでアームをドラッグすることで、目的の幅を指定することもできます。
- ［高さ］- カールの高さを決定します。［変更前］ペインでアームをドラッグすることで、目的の高さを指定することもできます。
- ［エッジ モード］グループ ボックス内の［色］- ページのカールされた領域の下の背景の色を選択します。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- ［透過］- 境界の外側のピクセルを透過にします（レイヤー画像でのみ使用可能）。

## シームレス タイル

［編集］タブ

シームレス タイル効果を使用すると、選択範囲からシームレスなカスタム パターンを作成することによって、さまざまなソフトウェアで活用することができます。たとえば、ペイント、テキストの追加、Web ページの背景の作成などです。［シームレス タイル］ダイアログ ボックスにアクセスするには、［効果］}［イメージ効果］}［シームレス タイル］を選択します。

［シームレス タイル］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールがあります。

- ［タイルのプレビュー］– 作成中のタイルを表示するプレビュー領域を開きます。
- ［エッジ］– 画像のエッジをブレンドします。
- ［コーナー］– 画像をコーナーでブレンドします。
- ［左右反転］– 画像のエッジを反転します。
- ［横］– 画像のタイルを横方向に配置します。
- ［縦］– 画像のタイルを縦方向に配置します。
- ［縦と横］– 画像のタイルを両方向に配置します。［縦と横］を選択した場合は、［コーナーのスタイル］グループ ボックスから設定を選択する必要があります。
- ［横方向のオフセット］– タイル効果の中心の画像内での水平位置を指定します。位置は、画像の幅の割合です。50 のときに、タイルは画像の中心から開始されます。値を増加すると中心が右に移動し、値を減少すると中心が左に移動します。
- ［縦方向のオフセット］– タイル効果の中心の画像内での垂直位置を指定します。位置は、画像の高さの割合です。50 のときに、タイルは画像の中心から開始されます。値を増加すると中心が下に移動し、値を減少すると中心が上に移動します。
- ［幅］– タイルの幅を設定します。
- ［トランジション］–［エッジ］オプションが選択されている場合に、ブレンドの度合いを決定します。
- ［直線］–［コーナー］オプションが選択されている場合に、線形のコーナーを選択します。
- ［曲線］–［コーナー］オプションが選択されている場合に、曲線のコーナーを選択します。

## フォト効果を適用する

画像にさまざまなフォト効果を適用して、従来の写真技術や現像処理を再現できます。

### タイム マシン

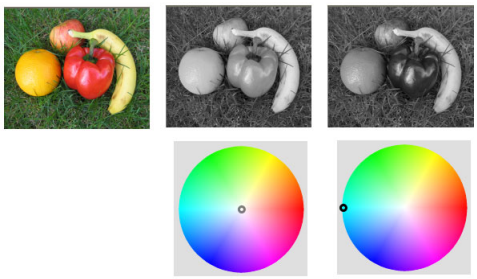
タイム マシンを使用すると、過去に流行した写真スタイルを複製することができます。タイム マシンでは、1839 年から 1980 年までの 7 種類のスタイルを選択できます。タイム マシンの詳細については、ページ 368 の「タイム マシンでビンテージ スタイルの写真を作成する」を参照してください。

### フィルムとフィルター

Corel PaintShop Pro では、さまざまなタイプのカメラ フィルムやフィルターを使用した効果を再現できます。フィルムおよびフィルター効果の適用の詳細については、ページ 370 の「写真にフィルムとフィルターの効果を適用する」を参照してください。

## 白黒フィルム

写真を白黒フィルムで撮ったような効果を再現することができます。効果を変えるために、さまざまな RGB 値を適用したり、画像の明るさとフォーカスを調整することができます。



*［白黒フィルム］ダイアログ ボックスのフィルターの色調整を使用して、元の写真（上列左端）とは大きく異なる画像を作成できます。*

## 赤外線フィルム

カメラに赤外線レンズ フィルターを装着して白黒赤外線フィルムで撮影したような写真を再現することができます。本物らしさを向上させるために、フィルムのざらつきや閃光の設定を調整することができます。



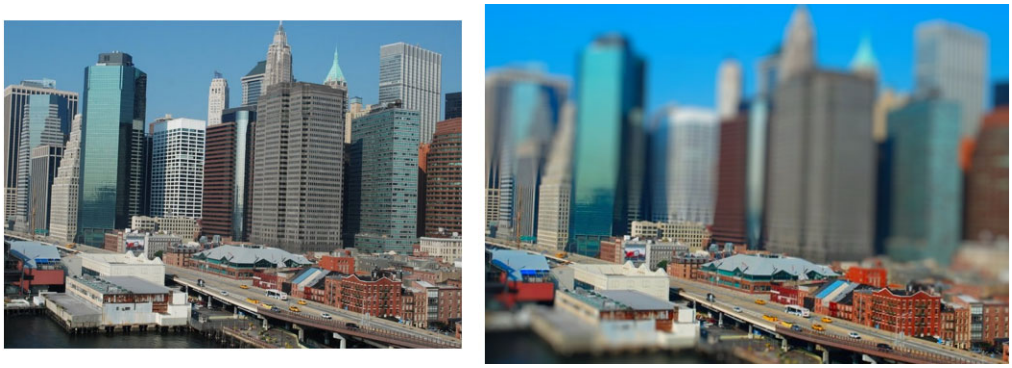
*元の写真（左）と赤外線フィルム効果を適用した写真（右）。*

## セピア トーン

セピア フィルムを使用して写真を撮影したときの見かけを再現することができます。セピア トーンの画像は、白黒写真（グレースケール写真とも呼ばれます）に似ていますが、色調がグレーではなく茶色になります。

## 選択フォーカス

クイックミニチュア効果（またはティルト シフト効果）を作成して、写真のシーンをミニチュア モデルやオモチャに似せることができます。錯覚は、通常特定の水平線の向こう側へ、写真の彩度を増加して被写界深度を調整して作成されます。



*都会のシーン（左）と変形されたミニチュア モデル（右）。*

また、選択フォーカスを使用して写真へフィールドの奥行き効果を適用することもできます。フィールドの奥行きについては、ページ 159 の「被写界深度を制御する」を参照してください。

**ヒント：** 高い地点から撮影された写真はミニチュア効果に適しています。

## ビネット

写真のエッジをフェードしてビネット効果を作成することができます。形状と色（明るいまたは暗い）を選択し、ぼかし、光、フェザリングの量を調整してエッジの外観を制御します。



## レトロ ラボ

LOMO、Diana、Holga などの古いポケット カメラで自然に撮影した写真にヒントを得たレトロ ラボは、レトロ効果の楽しさを加えることができます。詳細については、ページ 365 の「レトロ ラボを使用する」を参照してください。

## グラデーション フィルター

写真にカラー グラデーションを適用して、カメラのレンズにグラデーション フィルターを使った効果を再現できます。詳細については、ページ 366 の「グラデーション フィルター効果グラデーションを適用する」を参照してください。

## 白黒フィルム効果を適用するには

［編集］タブ

1 ［**効果**］›［**写真効果**］›［**白黒フィルム**］を選択します。
［白黒フィルム］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 必要に応じて設定を変更して、[OK] をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| RGB フィルター色の調整 | ［**フィルターの色**］グループ ボックスで色のスペクトル内をクリックまたはドラッグして RGB フィルター色を設定します。<br>**赤**、**緑**、**青**の値と［**変更後**］ペインが更新されます。 |
| フィルターなしの写真撮影の再現 | ［**フィルターの色**］グループ ボックスでフィルターを色のスペクトルの中央に設定するか、［**変更後**］ペインの下の［**既定値に戻す**］ボタンをクリックします。 |
| 自動フィルター設定の使用 | ［**フィルターの色**］グループ ボックスで［**推奨色**］をクリックします。 |
| 全体の明るさの調整 | ［調整］グループ ボックスで［**明るさ**］スライダーをドラッグするか、コントロールに値を入力 / 設定します。 |
| 全体の明確化の調整 | ［調整］グループ ボックスで［**明確化**］スライダーをドラッグするか、コントロールに値を入力 / 設定します。 |

## 赤外線フィルム効果を適用するには

［編集］タブ

1 ［**効果**］›［**写真効果**］›［**赤外線フィルム**］を選択します。
［赤外線フィルム］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**強度**］コントロールで値を入力 / 設定して、赤外線効果の全体の強さを決定します。
設定値が高いほど緑色は明るく見え、青色は暗く見えます。値を 0 に設定すると、グレースケール画像が生成されます。

3 ［**フレア**］コントロールに値を入力 / 設定して、写真の明るい領域にハレーション効果を適用します。
設定値が高いほどハレーション効果は大きくなり、より柔らかい輪郭を持った写真が生成されます。設定値が低いほどハレーション効果は小さくなります。

4 ［**グレイン**］コントロールに 0 より大きい値を入力 / 設定して、写真にリアルな赤外線のざらつきを追加します。

5 [OK] をクリックします。

## セピア トーン効果を適用するには

［編集］タブ

1 **［効果］**›**［写真効果］**›**［セピア トーン］**を選択します。
［セピア トーン］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **［強度］**コントロールで値を入力 / 設定して、効果の強度を決定します。
設定値を大きくすると画像の茶色の量が増え、効果が増大します。

## 選択フォーカスを使用してミニチュア効果を適用するには

［編集］タブ

1 **［効果］**›**［フォト効果］**›**［選択フォーカス］**を選択します。
［選択フォーカス］ダイアログ ボックスが表示されます。ダイアログ ボックスを大きくして、プレビュー領域の［変更前］および［変更後］プレビューのサイズを広げることができます。

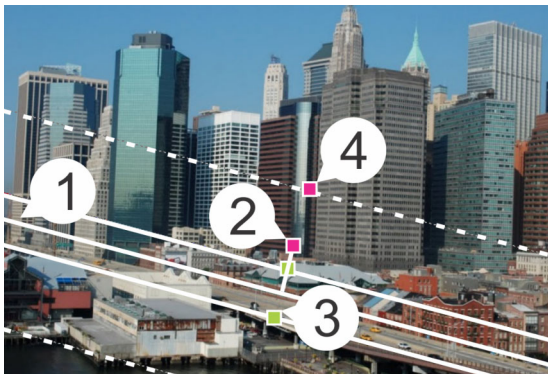
2 フォーカスの領域で、以下のいずれかのツールをクリックします。
- **［平面選択ツール］** – フォーカスの線形領域設定の既定ツールです。写真のエッジに沿っていない道路、橋、またはその他線形要素に沿ったフォーカスの領域を設定するのに効果的です。
- **［半平面選択ツール］** – 写真のエッジに沿った線形のフォーカス領域を設定します。
- **［放射型選択ツール］** – 放射型のフォーカス領域を設定します。

3 プレビュー領域の［変更前］ペインでマウス ポインタの形が移動カーソルのとき、フォーカス領域を希望の位置にドラッグします。

4 回転ハンドル（短線の終端のボックス）をドラッグして、フォーカス領域を回転します。

5 サイズ変更ハンドル（実線上）をドラッグして、フォーカス領域のエッジを設定します。

6 以下のいずれかのスライダーをドラッグして結果を微調整します。
- **［ぼかしの量］** – フォーカス領域外のぼかしの量を決定します。
- **［境界ぼかし］** – フォーカスの領域とぼかし領域間の変形のソフト量を決定します。［変更前］ペインのぼかしハンドル（点線上）をドラッグして対話的にぼかしを調整することもできます。
- **［彩度］** – 写真の色の強度を決定します。彩度を増加すると、モデルやおもちゃに使用する鮮やかな色を模倣することができます。




*［変更前］ペインの要素：(1) 中央の線（平面選択ツール）、(2) 回転ハンドル、(3) サイズ変更ハンドル、(4) ぼかしハンドル*

選択フォーカスを使用して写真へフィールドの奥行き効果を適用することができます。設定を調整して自然な感じにします。

## ビネット効果を適用するには

［編集］タブ

1 ［**効果**］›［**フォト効果**］›［**ビネット**］を選択します。

2 ［フォーカス エリア］で、選択ツールを選択して［変更前］ペインにドラッグして、効果のエッジを設定します。

3 ［**暗い / 明るい**］スライダーをドラッグして、エッジの色を設定します。

4 以下のいずれかのスライダーをドラッグして結果を微調整します。
- ［**ぼかし**］– フォーカス領域外のぼかしの量を決定します。
- ［**拡散光**］– 発光の明るさの効果を追加して写真全体の詳細をソフトにします。
- ［**境界ぼかし**］– フォーカス エリアとエッジ効果間の変形のソフト量を決定します。

# レトロ ラボを使用する

LOMO、Diana、Holga などの古いポケット カメラで自然に撮影した写真にヒントを得たレトロ ラボは、レトロ効果の楽しさを加えることができます。「おもちゃのカメラ」効果と呼ばれることがあるこの写真スタイルは、ぼかしやビネット エッジを超えたカラーとコントラストに特徴があります。

素早く効果を得るには、設定を適用します。深く掘り下げたい場合は、一連のコントロールにアクセスして、自分専用の設定を作成し、保存できます。



*元の写真（左）、レトロ ラボを使用後の写真（右）。シュールリアル設定を適用し、範囲コントロールと彩度スライダーを使用して効果をカスタマイズしました。*

## レトロ ラボを使用しておもちゃのカメラ効果を作成するには

1 ［**効果**］›［**写真効果**］›［**レトロ ラボ**］を選択します。
設定を適用するには、［設定］ドロップリストの設定をクリックします。[OK] をクリックして適用し、ダイアログ ボックスを終了するか、次の手順を続行してカスタム効果を作成します。

2 カスタム効果を作成するには、以下のいずれかを行います。
- ［範囲］領域で［**フォーカス エリア**］ツールをクリックし、［プレビュー］領域の［**変更前**］ペインにドラッグして、フォーカス エリアを選択します。
- ［範囲］領域で設定を調整し、ビネット効果を調整します。個々のコントロールについては、ページ 365 の「ビネット効果を適用するには」を参照してください。
- ［色調整］領域で、スライダーをドラッグして欲しい色効果を調整します。
- ［カーブ］領域で斜線をクリックし、ドラッグしてトーンを調整するか、［**チャネル**］ドロップリストから色を選択して斜線をドラッグし、個々のカラー チャネルを調整します。カーブの詳細については、ページ 145 の「カラー チャネルの明るさを変更するには」を参照してください。

設定を保存する場合は、［**設定の保存**］ボタンをクリックして［**設定名**］ボックスに名前を入力し、[OK] をクリックします。

## グラデーション フィルター効果グラデーションを適用する

写真にカラー グラデーションを適用して、カメラのレンズにグラデーション フィルターを使った効果を再現できます。グラデーション フィルターは色が薄くなって透明になる単色で構成される場合がよくあります。これにより、写真の特定の領域の色を調整できます。たとえば、写真の明るい空をより青くしたい場合は、青のグラデーション

フィルターを使用すると、写真の空の下の部分に影響を与えずに、空の青さを増すことができます。創造性を加えたい場合は、グラデーション フィルター効果で、異なるグラデーション形状や 2 色のオプションを選択できます。



*元の写真（左）にグラデーション フィルター効果を適用して、日没の効果を作り出し、水の青を強めたもの。*

## グラデーション フィルター効果グラデーションを適用するには

1 ［**効果**］›［**写真効果**］›［**グラデーション フィルター**］を選択します。
［グラデーション フィルター］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**スタイル**］ボタンをクリックして、グラデーションの形状を決定します。
既定オプションの［**線形グラデーション フィルター**］は、従来のグラデーション フィルターを再現するのに最適です。

3 ［変更前］ペインでドラッグして、グラデーションのサイズと方向を設定します。
ドラッグに応じて、線が表示されます。

4 ［設定］ドロップリストで、ブレンドの種類を選択します。

5 ［色］領域で、色サンプルをクリックして色を選択します。
色や透明の方向を変更するには、［**色の入れ替え**］ボタン⇆をクリックします。

6 ［設定］領域で、以下のスライダーのいずれかを調整します。
- ［**不透明度**］– 色の透明度を指定します。値を小さくすると、より透明になります。
- ［**ブレンド**］– 色の移行の仕方を指定します。値を大きくすると、ブレンドがソフトになります。
- ［**回転**］– グラデーションの角度を度数で指定します。

写真の特定の領域を微調整する場合は、元のバージョンの上にレイヤーとして完了したバージョンを貼り付けることができます。その後で［消しゴム］ツールを使用して、元の色や細部を表すことができます。

## タイム マシンでビンテージ スタイルの写真を作成する

タイム マシンを使用すると、ビンテージの写真スタイルを複製することができます。タイム マシンでは、1839 年から 1980 年までの 7 種類のスタイルを選択できます。

下の表で、それぞれのスタイルを説明します。

| | |
|---|---|
|  | **ダゲレオタイプ** – 1839 年から 1855 年まで広く使用された、最初の一般的な写真形式です。画像は、銀メッキされた薄い銅板に直接記録されました。ネガが作成されないため、焼き増しができず、写真はいずれも 1 枚しかありません。ダゲレオタイプは、反射の性質、周辺部の暗さ、暗い青灰またはこげ茶色といった特徴があります。 |
|  | **アルビューメン（鶏卵紙）** – 紙に印画を行う安価な写真技法で、1855 年から 1890 年代まで広く使用されました。ガラスにネガを記録した後で、卵白を利用して感光剤を塗布した紙に印画します。アルビューメンは、光沢のある仕上がり、柔らかく暖かい茶色の色調といった特徴があります。 |
|  | **青写真** – 1841 年に発明された簡単で安価な写真技法で、19 世紀末から 20 世紀初頭までよく使用されました。紫外線で紙の上の感光剤が紺青色に変わることによって画像が記録されます。青写真は、鮮やかな青色という特徴があります。青写真処理は肖像写真には向きませんが、画像に耐久性があるため、科学技術の用途でよく使用されていました。たとえば、この技法はブループリントの作成に使用されます。 |
|  | **プラチナ** – プラチナ ベースの現像材を使用し、ネガと印画紙を直接接触させる写真技法です。1873 年から 1920 年まで一般的に使用されていました。時間がたっても安定している高品質なプリントでしたが、プラチナの価格が高いため高価な技法でした。プラチナ プリントは、幅色い色調範囲と銀黒色という特徴があります。この手法は、1960 年代に芸術家たちが復活させました。 |
|  | **初期カラー** – オートクロームは、初期カラー写真の一般的な技法でした。この技法は、リュミエール兄弟 (Auguste と Louis Lumiere) によって 1904 年に開発されました。赤、緑、青に染色したジャガイモの澱粉粒を使用し、スライドに似たガラスにカラー画像を記録しました。オートクロームは、柔らかい色と少し粒状の画質という特徴があります。 |
|  | **箱型カメラ** – 1900 年から 1960 年代に流行しました。このカメラは簡単で持ち運びやすく、誰でも写真を撮ることができました。箱型カメラで撮影した写真はさまざまな特徴があり、カメラの年代、フィルムの種類、写真家のスキルが反映されます。 |



**クロス処理** – 適切なフィルムと現像液の組み合わせをわざと変えることによって、独特の色合いを出す新しい写真技術です。たとえば、カラー ネガ フィルム用の現像液でスライド フィルムを現像すると、この効果を得ることができます。クロス処理した写真は、歪みのある色、高彩度、極端なハイライトといった特徴があります。

## タイム マシンの設定

[ タイム マシン ] ダイアログ ボックスには、写真に対するそれぞれの効果をプレビューできるサムネイルがあります。効果について簡単に説明する情報ボックスもあります。



*左の写真は元の写真であり、右の写真にはタイム マシン ダゲレオタイプのスタイルが適用されています。*

[ タイム マシン ] ダイアログ ボックスの中の [ 強さ ] スライダーを使用して、それぞれの効果を調整できます。[ 強さ ] スライダーは、選択した効果に従って、さまざまな方法で効果の見かけを変えます。たとえば、[ 強さ ] スライダーを使用して、色、明るさ、コントラストを調整できます。

ビンテージ スタイル写真の印画紙の縁の見かけを再現するエッジを写真に適用することもできます。たとえば、[ フォト エッジ ] 機能では、ダゲレオタイプの暗い縁、青写真の不均一な青い縁、箱型カメラ時代に流行した装飾用の縁を再現できます。フォト エッジは、写真の外縁に加えられます。

[ ピクチャ フレーム ] ダイアログ ボックスを使用してもエッジやフレームの効果を適用できます。詳細については、ページ 385 の「画像にピクチャ フレームを追加する」を参照してください。

## タイム マシンでビンテージ スタイルの写真を作成するには

[ 編集 ] タブ

1 **[ 効果 ]** › **[ 写真効果 ]** › **[ タイム マシン ]** を選択します。

2 タイムラインの上にあるサムネイルの 1 つをクリックして効果を選択します。

3 効果の外観を調整するには、**[ 強さ ]** スライダーを動かします。

写真のエッジ効果を追加または除去することができます。強さスライダーの下の［**フォト エッジ**］チェック ボックスのチェックを外すと、エッジが除去され、チェックするとエッジが適用されます。

## 写真にフィルムとフィルターの効果を適用する

写真の初心者でも経験者でも、Corel PaintShop Pro を使用すると、さまざまなタイプのカメラ フィルムやフィルターを使用した効果を再現できます。フィルム ルックと呼ばれる、設定済みのフィルム効果のリストから選択したり、クリエイティブ フィルターと呼ばれる設定済みのフィルター効果から選択することができます。また、フィルム効果とフィルター効果を組み合わせて、独自のスタイルを作成することもできます。

### フィルム ルック

フィルム ルックは、従来のカメラでさまざまなタイプのフィルムを使用した場合に実現できる効果を再現します。フィルム ルックは、フィルム名ではなく実現される効果の種類に基づいて名前が付けられているため、選択しやすくなっています。多くの種類のフィルムを使用したことがなくても、フィルム ルックを試してみることができます。写真全体に色を適用するクリエイティブ フィルターとは異なり、フィルム ルックでは一部の色を強くしたり弱くすることで、写真の中で強調する対象を変化させることができます。また、フィルム ルックには、写真のコントラストやソフトネスを変更する機能もあります。



*鮮やかな葉のフィルム ルックでは、青と緑を強調します。*

次のフィルム ルックを使用できます。

| フィルム ルック | 用途 | 説明 |
|---|---|---|
| 鮮やか | 一般的な用途 | 彩度とコントラストを高めて色をより鮮やかにした写真 |
| 鮮やかなスキントーン | 人物写真 | スキントーンが向上 |
| 抑えた赤 | 一般的な用途、強調部分を変える | 赤をより繊細な色調にする |
| 強調した赤 | 一般的な用途、強調部分を変える | 赤を強調 |
| 鮮やかな葉 | 風景 | 青と緑を強調 |

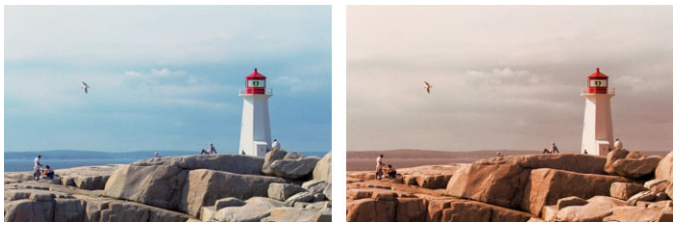
| フィルム ルック | 用途 | 説明 |
|---|---|---|
| 暖かいアース トーン | 風景 | 赤色、オレンジ色、黄色を強調 |
| 妖しい魅力 | 人物写真 | ソフトなグロウを作成 |

以下のフィルム効果が適用できます。

- 白黒 ― 詳細については、ページ 363 の「白黒フィルム効果を適用するには」を参照してください。
- セピア トーン ― 詳細については、ページ 364 の「セピア トーン効果を適用するには」を参照してください。
- 赤外線 ― 詳細については、ページ 363 の「赤外線フィルム効果を適用するには」を参照してください。

## クリエイティブ フィルター

クリエイティブ フィルターは、カメラのレンズにカラー フィルターを使用した場合に得られる効果を再現します。色は写真全体に適用されますが、Corel PaintShop Pro は色のトーニング効果を出すために画像の明度を維持します。あらかじめ設定された色を使用することも、カスタム カラーを選択することもできます。



*夕日のフィルターを使用すると、暖かみのあるオレンジ色の色調が加わります。*

次のクリエイティブ フィルターを使用できます。

| クリエイティブ フィルター | 説明 |
|---|---|
| 夜間効果 | 暗い青色フィルターを適用して夕暮れ時や月明かりの中で撮ったような写真にします。 |
| クール | 画像の色を寒色にします。 |
| ウォーム | わずかな暖色効果を適用します。 |
| オレンジ | 色に暖かみを出して紅葉色などの暖色を強調します。 |
| シャンペン | ポートレートによく合うわずかな暖色効果を適用します。グラマー フィルム ルックと組み合わせると特に効果的です。 |
| 夕日 | 夕日が出す橙赤色の光を再現します。 |
| カスタム | フィルターの色を選択します。 |

## 写真にフィルム効果およびフィルター効果を適用するには

［編集］タブ

1 ［**効果**］›［**写真効果**］›［**フィルムとフィルター**］を選択します。
2 ［フィルムとフィルター］ダイアログ ボックスで、次の表から 1 つまたは複数の作業を実行し、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| フィルム ルックの適用 | ［**フィルム ルック**］ドロップリストからスタイルを選択します。 |
| フィルターの適用 | ［**クリエイティブ フィルター**］ドロップリストからフィルターを選択します。 |
| カスタム フィルター色の選択 | ［**フィルターの色**］サンプルをクリックして、［カラー］ダイアログ ボックスから色を選択します。 |
| フィルターによって適用した色の量を変更 | ［**密度**］ボックスに値を入力します。大きな値を入力すると色の量が多くなり、小さな値を入力すると色の量が少なくなります。 |

# 反射効果を適用する

反射効果は、万華鏡のような効果や複雑なパターンを作成します。

## フィードバック

［編集］タブ

フィードバック効果を使用すると、同心の正方形または円形の中で画像が反射している見かけになります。［フィードバック］ダイアログ ボックスにアクセスするには、［**効果**］›［**反射効果**］›［**フィードバック**］を選択します。

［フィードバック］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- ［**不透明度**］– 効果の強度を制御します。不透明度が増加すると、画像には効果がより強く現れ、元の姿があまり見えなくなります。
- ［**強さ**］– 画像の繰り返し回数を設定します。
- ［**横方向のオフセット**］– フィードバック効果の中心の画像内での水平位置を指定します。位置は、画像の幅の割合です。50 のときに、フィードバック効果は画像の中心から開始されます。値を増加すると、中心が右に移動します。値を減少すると、中心が左に移動します。
- ［**縦方向のオフセット**］– フィードバック効果の中心の画像内での垂直位置を指定します。位置は、画像の高さの割合です。50 のときに、フィードバック効果は画像の中心から開始されます。値を増加すると、中心が下に移動します。値を減少すると、中心が上に移動します。
- ［**楕円形**］– フィードバックを楕円形にします。このチェック ボックスのチェックを外すと、矩形（既定）のフィードバックに戻ります。

## 万華鏡

［編集］タブ

万華鏡効果を使用すると、扇形の画像または選択範囲の領域が円形のパターンになります。結果は万華鏡で見えるパターンに似たものになります。［万華鏡］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［反射効果］**｝**［万華鏡］**を選択します。

［万華鏡］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［横方向のオフセット］**– 効果の横方向の始点を決定します。値を負にすると、扇形の始点が左に移動します。値を正にすると、扇形の始点が右に移動します。値は、範囲の幅の割合です。
- **［縦方向のオフセット］**– 効果の縦方向の始点を決定します。値を負にすると、扇形の始点が上に移動します。値を正にすると、扇形の始点が下に移動します。値は、画像の高さの割合です。
- **［回転の角度］**– どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。
- **［スケール］**– 万華鏡パターンを作成するときに、扇形の領域の拡大 / 縮小率を制御します。スケールを減少させると、パターンがより頻繁に繰り返します。
- **［分割数］**– パターンの繰り返し回数を決定します。繰り返しの回数によって、扇形の幅が制御されます。低い値を入力すると、円弧の繰り返し回数が少なくなります。
- **［軌道の数］**– パターンの円の繰り返し回数を設定します。
- **［パターン作成元の幅］**– パターンを作成するために使用する画像情報を取得する扇形内の場所を制御します。値を増加すると、この領域は扇形の外縁方向に移動します。
- **［ラップ］**– 各方向にタイルを繰り返しているように画像を処理します。
- **［繰り返し］**– 各辺のエッジのピクセルを検出し、それを外側に無限に繰り返します。
- **［色］**– 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［反射］**– 各辺のエッジのピクセルを反射します。

## パターン

［編集］タブ

パターン効果を使用すると、画像または選択範囲が複雑な幾何学模様に変換されます。これらのパターンを使用して、Web ページの背景用の継ぎ目のないタイルを作成できます。［パターン］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［反射効果］**｝**［パターン］**を選択します。

［パターン］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **[ 横方向のオフセット ]** – 効果の横方向の始点を決定します。負の値を入力すると、始点が左に移動します。正の値を入力すると、始点が右に移動します。値は、範囲の幅の割合です。
- **[ 縦方向のオフセット ]** – 効果の縦方向の始点を決定します。負の値を入力すると、始点が上に移動します。正の値を入力すると、始点が下に移動します。値は、画像の高さの割合です。
- **[ 回転の角度 ]** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。
- **[ スケール ]** – パターンのサイズを制御します。既定値の 0 を使用すると、画像の元のスケールになります。スケールを減少させると、パターンがより頻繁に繰り返します。
- **[ 列の数 ]** – パターンが画像の左から右にスケール レベル 0 で繰り返される回数を設定します。
- **[ 行の数 ]** – パターンが画像の上から下にスケール レベル 0 で繰り返される回数を設定します。
- **[ 横方向のシフト ]** – 画像ウィンドウとともにパターンを移動します。パターンの特定のセクションを中心に配置できます。[ スケール レベル ] ボックスとともにこのボックスを使用して、シームレスなパターンを作成できます。
- **[ 縦方向のシフト ]** – 画像ウィンドウとともにパターンを移動します。パターンの特定のセクションを中心に配置できます。[ スケール レベル ] ボックスとともにこのボックスを使用して、シームレスなパターンを作成できます。

## 回転鏡

[ 編集 ] タブ

回転鏡効果を使用すると、放射角に沿って画像または選択範囲が反射されます。[ 回転鏡 ] ダイアログ ボックスにアクセスするには、**[ 効果 ]** > **[ 反射効果 ]** > **[ 回転鏡 ]** を選択します。

[ 回転鏡 ] ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **[ 横方向のオフセット ]** – 反射線の中心点を画像の中心から移動します。値は、画像の幅の割合です。横方向では、負の値を指定すると反射線が左に移動し、正の値を指定すると右に移動します。横方向のオフセットは、水平線に影響しません。
- **[ 縦方向のオフセット ]** – 反射線の中心点を画像の中心から移動します。値は、画像の高さの割合です。負の値を指定すると反射線が上がり、正の値を指定すると下がります。縦方向のオフセットは、垂直線に影響しません。
- **[ 回転の角度 ]** – 回転線の角度を設定します。角度は円周の角度に対応するため、0 および 180 を入力すると垂直線に沿った反射になります。90 および 270 を入力すると、水平線に沿った反射になります。45、135、225、および 315 を入力すると、角を結ぶ対角線を作成できます。
- **[ ラップ ]** – 各方向にタイルを繰り返しているように画像を処理します。

- **［繰り返し］** – 各辺のエッジのピクセルを検出し、それを外側に無限に繰り返します。
- **［色］** – 境界の外側のピクセルを表す色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［反射］** – 各辺のエッジのピクセルを反射します。

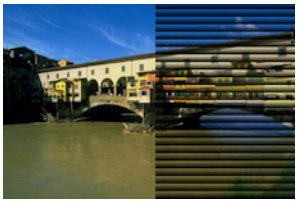
# テクスチャ効果を適用する

画像にテクスチャ効果を適用することができます。これらの効果を適用すると、画像の表面をレザー、モザイク タイル、磨き石などのテクスチャにすることができます。

## ブラインド

［編集］タブ

ブラインド効果を使用すると、画像が垂直または水平なウィンドウ ブラインド上に描かれたようになります。［ブラインド］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［テクスチャ効果］**｝**［ブラインド］**を選択します。



［ブラインド］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［幅］** – ブラインドの幅を設定します。
- **［不透明度］** – 効果の強度を制御します。不透明度が増加すると、画像には効果がより強く現れ、元の姿があまり見えなくなります。
- **［色］** – 既定の黒以外の色を選べます。カラー ボックスをクリックして［色］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［水平方向］** – ブラインドを横方向にします。このチェック ボックスのチェックを外すと、ブラインドは既定の縦方向に戻ります。
- **［左 / 上からの照明］** – 既定の設定から照明の方向を逆転します。既定の設定では、縦方向の場合は右側、横方向の場合は下側から照らします。ブラインドのハード エッジは光と逆の方向になります。

## エンボス

［編集］タブ

エンボス効果によって画像が浅浮き彫りに変換されます。この効果により、コントラスト領域が白黒のピクセルで強調され、低コントラスト領域の色は中間灰色になります。

高コントラスト領域には色が表示されます。[ エンボス ] 効果を適用するには、**[ 効果 ]** › **[ テクスチャ効果 ]** › **[ エンボス ]** を選択します。



## 細かいレザー

[ 編集 ] タブ

細かいレザー効果を使用すると、画像がきめ細かなレザーの上に刻印されたようになります。[ 細かいレザー ] ダイアログ ボックスにアクセスするには、**[ 効果 ]** › **[ テクスチャ効果 ]** › **[ 細かいレザー ]** を選択します。



[ 細かいレザー ] ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **[ 色 ]** – 画像に適用される光源の色を選択します。光の色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして [ カラー ] ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして [ 最近使った色 ] ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **[ 角度 ]** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。値を設定するには、円をクリックし、ニードルをドラッグするか、コントロールに数字を設定 / 入力します。
- **[ ぼかし ]** – 画像のソフトネスを決定します。値を増加させると、画像がシャープでなくなります。
- **[ 透明度 ]** – 元の画像が表示される割合を制御します。値を増加すると、すじを通して画像がよく見えるようになります。
- **[ すじの数 ]** – 適用されるレザーのすじ、つまり線の数を制御します。
- **[ すじの長さ ]** – すじ、つまり線の長さを制御します。

## 毛皮

[ 編集 ] タブ

毛皮効果を使用すると、画像が柔毛、または剛毛で覆われたようになります。[ 毛皮 ] ダイアログ ボックスにアクセスするには、**[ 効果 ]** › **[ テクスチャ効果 ]** › **[ 毛皮 ]** を選択します。



［毛皮］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［ぼかし］** – 画像のソフトネスを決定します。値を増加させると、画像がシャープでなくなります。
- **［密度］** – 効果の強度を制御します。値を増加すると、画像によって多くの毛が追加されます。
- **［長さ］** – 個々の毛の長さを設定します。
- **［透明度］** – 画像が表示される割合を制御します。値を増加すると、毛皮効果の透明度が増して、画像がより見えるようになります。

## モザイク – アンティーク

［編集］タブ

モザイク – アンティーク効果では、画像がアンティーク タイルでできているようになります。［モザイク – アンティーク］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［テクスチャ効果］**｝**［モザイク – アンティーク］**を選択します。



［モザイク – アンティーク］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［列の数］** – タイルの列の数を設定します。数を増やすと、タイルのサイズが減少します。
- **［行の数］** – タイルの行の数を設定します。数を増やすと、タイルのサイズが減少します。
- **［左右対称］** – 一方の値が変更されると他の値も変更されるように、行の数と列の数の値をリンクします。行と列の数を等しくしない場合は、このチェック ボックスのチェックを外します。
- **［タイルの不透明度］** – タイルを通して元の画像がどれだけ見えるかを設定します。不透明度を増加すると、タイルがぼやけます。
- **［タイル間の幅］** – タイル間のピクセル数を設定します。
- **［タイル間の不透明度］** – タイル間のピクセルの不透明度を設定します。
- **［保護された透過領域を塗りつぶす色］** – 透過の塗りつぶし色を設定します。

## モザイク － ガラス

［編集］タブ

モザイク － ガラス効果は、画像をガラス タイルでできているような外観にします。［モザイク － ガラス］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［テクスチャ効果］**›**［モザイク － ガラス］**を選択します。



［モザイク － ガラス］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［列の数］** – タイルの列の数を設定します。値が増加するほど、タイルは小さくなります。
- **［行の数］** – タイルの行の数を設定します。値が増加するほど、タイルは小さくなります。
- **［左右対称］** – 一方の値が変更されると他の値も変更されるように、行の数と列の数の値をリンクします。行と列の数を等しくしない場合は、このチェック ボックスのチェックを外します。
- **［タイルの湾曲］** – タイルの歪みおよびタイル間の領域の幅および不透明度を設定します。値を増加すると、各タイルに画像のより広いエリアが表示されます。この効果は、カメラのレンズのズーム アウト設定に似ています。
- **［エッジの湾曲］** – タイルのエッジの周辺の歪みを設定します。値を大きくすると、エッジが丸くなり、ズーム アウト効果が増加します。
- **［タイル間の幅］** – タイル間のピクセル数を設定します。
- **［タイル間の不透明度］** – タイル間のピクセルの不透明度を設定します。
- **［保護された透過領域を塗りつぶす色］** – 透過の塗りつぶし色を設定します。

## 磨いた石

［編集］タブ

磨いた石効果を使用すると、画像が硬い輝く表面に彫られたようになります。［磨いた石］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［テクスチャ効果］**›**［磨いた石］**を選択します。



［磨いた石］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **[ぼかし]** – 画像のソフトネスを決定します。値を増加させると、画像がシャープでなくなります。
- **[詳細]** – レリーフのスケールを制御します。値が増加するほど、レリーフに表示されるコントラストの領域が小さくなります。
- **[滑らかさ]** – 磨かれた領域のサイズを制御します。値を増加すると、粗さが減少し、表面が滑らかになります。
- **[角度]** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。
- **[色]** – フォームのエッジに適用される光源の色を選択します。光の色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。

## 粗いレザー

［編集］タブ

粗いレザー効果を使用すると、画像が粒子の粗いレザーの上に刻印されたようになります。［粗いレザー］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**[効果]** › **[テクスチャ効果]** › **[粗いレザー]** を選択します。



［粗いレザー］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **[光の色]** – レザー表面で輝く光の色を選択します。光の色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **[レザーの色]** – レザー背景の色を選択します。レザーの色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **[角度]** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。
- **[明度]** – 画像全体の明るさを調整します。
- **[コントラスト]** – レザーの粗さおよび色を制御します。
- **[シャープネス]** – 画像のエッジのシャープネスを制御します。
- **[ぼかし]** – 元の画像のぼかしを決定します。

## 砂岩

［編集］タブ

砂岩効果を使用すると、画像が砂岩に彫り込まれたようになります。［砂岩］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［テクスチャ効果］**›**［砂岩］**を選択します。



［砂岩］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［ぼかし］** – 元の画像のソフトネスを決定します。
- **［詳細］** – レリーフのスケールを制御します。設定を増加させると、コントラストのより小さなエリアがレリーフで表示されます。
- **［明度］** – 画像全体の明るさを調整します。
- **［角度］** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。
- **［色］** – フォームのエッジに適用される光源の色を選択します。光の色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。

## 彫刻

［編集］タブ

彫刻効果を使用すると、画像のエッジが強調され、刻印または彫刻されたようになり、結果が色付きのパターンで覆われます。パターンはフルカラー（24 ビット）画像で、パターン フォルダーに保存されてます。［彫刻］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［テクスチャ効果］**›**［彫刻］**を選択します。



［彫刻］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［パターン］** – パターンを選択します。画像の色は、パターンの色と光の色の組み合わせになります。
- **［サイズ］** – パターンを元の寸法に対する割合でサイズ変更します。値を減少すると、パターンのタイルがより強調されます。値を増加すると、パターンが拡大されます。

- **[ 滑らかさ ]** – エッジの傾斜（シャープネス）と厚さを制御します。
- **[ 深度 ]** – 彫りの高さを制御します。
- **[ 明るさ ]** – 画像全体の明るさを調整します。
- **[ 輝き ]** – 表面反射の程度を決定します。
- **[ 色 ]** – 画像上で輝く光の色を選択します。パターンの色と彩度は、光の色に影響します。光の色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **[ 角度 ]** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。
- **[ 強さ ]** – 方向光の明るさを調整します。ただし、強度が適用される前に、明るさの値によって、画像全体の明るさが決定されます。
- **[ 高さ ]** – 画像上の光源の高さを角度で示します。90 度に設定すると、光源は真上に置かれます。値を下げると、光源が画像に近づいて、影が長くなります。

## ソフト プラスティック

［編集］タブ

ソフト プラスティック効果を使用すると、画像がプラスティック成型されたような効果を作成できます。［ソフト プラスティック］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［テクスチャ効果］**｝**［ソフト プラスティック］**を選択します。



［ソフト プラスティック］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **[ ぼかし ]** – 元の画像のソフトネスを決定します。
- **[ 詳細 ]** – レリーフのスケールを制御します。
- **[ 密度 ]** – レリーフの領域の数を制御します。値を小さくすると、大きなエリアが少なくなり、ソフトな外観になります。値を大きくすると、小さな領域にもレリーフが追加されて、効果が強まります。
- **[ 角度 ]** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。
- **[ 色 ]** – フォームのエッジに適用される光源の色を選択します。光の色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。

## ストローウォール

［編集］タブ

ストローウォール効果を使用すると、画像がストローで覆われたようになります。［ストローウォール］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［テクスチャ効果］**›**［ストローウォール］**を選択します。



［ストローウォール］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［ぼかし］** – 元の画像のソフトネスを決定します。
- **［密度］** – 画像を覆うストローの数を制御します。
- **［長さ］** – ストローの長さを決定します。
- **［幅］** – ストローの幅を決定します。
- **［透明度］** – 画像が表示される割合を制御します。
- **［色］** – フォームのエッジに適用される光源の色を選択します。光の色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［角度］** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。

## テクスチャ

［編集］タブ

テクスチャ効果を使用すると、表面が 3D のテクスチャで覆われたような画像を表現できます。テクスチャを作成するには、テクスチャ フォルダーに保存されている 8 ビット グレースケール画像のシームレス タイルを使用します。［テクスチャ］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［テクスチャ効果］**›**［テクスチャ］**を選択します。



［テクスチャ］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［テクスチャ］** サンプル – テクスチャを選択します。

- **［サイズ］** – テクスチャを元の寸法に対する割合でサイズ変更します。スケールを減少すると、タイルがより強調されます。スケールを増加すると、テクスチャが拡大されます。
- **［滑らかさ］** – エッジの傾斜（シャープネス）と厚さを制御します。
- **［深度］** – エッジの高さを制御します。
- **［明るさ］** – 画像全体の明るさを調整します。
- **［輝き］** – 表面反射の程度を決定します。
- **［色］** – 画像に適用される光源の色を選択します。光の色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［角度］** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。
- **［強さ］** – 方向光の明るさを調整します。ただし、強度の効果が適用される前に、明るさの値によって、画像全体の明るさが決定されます。
- **［高さ］** – 画像上の光源の高さを角度で示します。90 度に設定すると、光源は真上に置かれます。値を下げると、光源が画像に近づいて、影が長くなります。

## タイル

［編集］タブ

タイル効果は、画像をタイルでできているような外観にします。タイルには、さまざまな形、深度、および輝きを使用できます。［タイル］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**｝**［テクスチャ効果］**｝**［タイル］**を選択します。



［タイル］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［形状］** – 3 角形、4 角形、または 6 角形のタイルを選択できます。
- **［不規則性］** – タイルの形を変更します。値を増加すると、元のタイルの形状は、画像のエッジによって近い複数の形状に変化します。
- **［サイズ］** – タイルのサイズを変更します。
- **［境界線のサイズ］** – グラウト、つまりタイル間のスペースの幅を制御します。ただし、グラウトは常に黒色です。
- **［滑らかさ］** – エッジの傾斜（シャープネス）と厚さを制御します。
- **［深度］** – エッジの高さを制御します。
- **［明るさ］** – 画像全体の明るさを調整します。
- **［輝き］** – 表面反射の程度を決定します。

- **［色］** – 画像に適用される光源の色を選択します。光の色を変更するには、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［角度］** – どのエッジに光やシャドウの効果を加えるかに影響します。ニードルは光源の方向を示し、円の周りの回転角度で設定します。
- **［強さ］** – 方向光の明るさを調整します。ただし、強度の効果が適用される前に、明るさの値によって、画像全体の明るさが決定されます。
- **［高さ］** – 画像上の光源の高さを角度で示します。90 度に設定すると、光源は真上に置かれます。値を下げると、光源が画像に近づいて、影が長くなります。

## 織物

［編集］タブ

織物効果では、画像が織物パターンでできているようになります。繊維の織り目は緩くすることもきつくすることもできます。繊維の隙間も任意の色で塗りつぶすことができます。［織物］ダイアログ ボックスにアクセスするには、**［効果］**›**［テクスチャ効果］**›**［織物］**を選択します。



［織物］ダイアログ ボックスには、以下のコントロールが表示されます。

- **［隙間のサイズ］** – 織られた繊維の間の領域のピクセル サイズを設定します。
- **［幅］** – 織物構造のピクセル幅を設定します。
- **［不透明度］** – 効果の強度を制御します。
- **［織物の色］** – 織物の色を選択できます。、元の画像内の色をクリックし、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［隙間の色］** – 隙間の色を選択できます。カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスにアクセスするか、カラー ボックスを右クリックして［最近使った色］ダイアログ ボックスにアクセスします。
- **［隙間を塗りつぶす］** – 選択すると、繊維の間から見えるエリアが色で塗りつぶされます。チェック ボックスのチェックを外すと、隙間エリアが画像で塗りつぶされます。

# 画像にピクチャ フレームを追加する

ピクチャ フレームを追加して人目を引く画像に仕上げることができます。長方形または楕円形のフレーム、モダンまたはクラシック フレーム、写真用のマットやエッジなど、さまざまなスタイルを選択できます。フレームは個別のレイヤーに適用されるため、通常のレイヤーと同じように編集できます。



*画像の周りにフレームを追加することができます。*

## 画像にピクチャ フレームを追加するには

［編集］タブ

1 **［画像］**｝**［ピクチャ フレーム］**を選択します。

［ピクチャ フレーム］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **［ピクチャ フレーム］**ダイアログ ボックスで、ドロップリストからフレームを選択します。

3 **［方向］**グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- **［フレーム キャンバス］** – フレームをキャンバスのサイズに合わせます。フレーム レイヤーは、［レイヤー］パレットでは「ピクチャ フレーム」という名前になります。「ピクチャ フレーム 1」、「ピクチャ フレーム 2」などと名付けられたレイヤーに連続したフレームが保存されます。
- **［現在のレイヤーをフレーム］** – フレームを現在のレイヤーのサイズに合わせます（キャンバスのサイズとは異なる場合もあります）。たとえば、スクラップブック用に写真のコラージュを作成する場合で、各写真が別々のレイヤーにある場合は、このオプションを使用して、各写真をフレームすることができます。フレーム レイヤーは、元の名前の後に「ピクチャ フレーム」といった名称が付加された名前になります。

4 次のいずれかのオプションを選択します。

- **［画像の内側］** – 画像のキャンバスに収まるようにフレームをサイズ変更します。
- **［画像の外側］** – キャンバスのサイズを拡大してフレームに合わせます。フレームが背景レイヤーに適用されると、追加されたキャンバスは現在の背景色を使用します。フレームがその他のレイヤーに適用されると、追加されたキャンバスは透明になります。

5 以下のいずれかのチェック ボックスをチェックします。
- [ **フレームの上下反転** ] - フレームの上下を反転します。
- [ **フレームの左右反転** ] - フレームの左右を反転します。
- [**90 度時計回りに回転** ] - 画像が縦長な場合、フレームを時計回りに回転します。

6 [OK] をクリックします。

幅と高さが大きく異なる場合、側面が短くなるに従って、フレームの幅も細く表示されます。

手順 2 で透過領域を含むフレームを選択した場合は、これらのフレーム領域を透過のままにするか、別の色で置き換えるかを選択できます。透過領域を透過のままにするには、[ **透過を保持する** ] チェック ボックスをチェックします。別の色に置き換えるには、チェック ボックスのチェックを外して、カラー ボックスから色を選択します。

# オリジナルの効果を作成する

オリジナルの効果（ フィルター ）を作成し、保存して再利用することができます。

## オリジナルの効果を作成するには

[ 編集 ] タブ

1 [ **効果** ] } [ **ユーザー定義のフィルター** ] を選択します。
[ ユーザー定義のフィルター ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 [ **設定のロード** ] ドロップリストから、処理を開始するときの設定値として利用するフィルターを選択します。

3 [ **フィルター マトリックス** ] グループ ボックスで、コントロールに値を入力 / 設定して、効果を作成するためにピクセルを処理する係数を変更します。

4 [OK] をクリックします。
Corel PaintShop Pro が画像に効果を適用します。

**その他**

| | |
|---|---|
| ランダムな値を使用して効果を作成する | 自動的に係数を調整するには [ **パラメーターをランダム化** ] ボタンをクリックします。 |
| ユーザー定義の効果を保存する | [ **設定の保存** ] ボタンをクリックして [ **設定の保存** ] ダイアログ ボックスに名前を入力し、[OK] をクリックします。 |
| ユーザー定義の効果を再利用する | [ **設定のロード** ] ドロップリストから、ユーザー定義の効果を選択します。 |

# 画像を結合する

Corel PaintShop Pro は 2 つの画像を結合して、新しい画像を作成することができます。新しい画像は、加算、減算、乗算、差の絶対値などの選択した演算関数に従って、ピクセルごとに結合された 2 つの元の画像のカラー データを合わせたものです。

このような関数を使用せずに画像を結合する場合は、レイヤーを使用して、背景画像の上に 2 つ目の画像を貼り付け、マスクを使用して透明度を調整します。画像をレイヤーとしてコピーし貼り付ける方法についての詳細は、ページ 65 の「切り取り、コピー、貼り付け」を参照してください。マスキングについては、ページ 283 の「マスクを使用する」を参照してください。

## [ 演算 ] コマンドを使用して画像を結合するには

[ 編集 ] タブ

1 結合する 2 つの画像を開きます。

2 **[ 画像 ]** > **[ 演算 ]** を選択します。
[ 演算 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

3 **[ 画像 #1]** ドロップリストと **[ 画像 #2]** ドロップリストから、結合する画像を選択します。
**注意：** **[ 画像 #1]** ドロップリストで選択する画像のサイズが新しい画像の大きさになります。

4 **[ 関数 ]** グループ ボックスで、画像の結合に以下のオプションのいずれかを選択します。
- **[ 加算 ]** – 画像 1 の値 + 画像 2 の値
- **[ 減算 ]** – 画像 1 の値 – 画像 2 の値
- **[AND]** – バイナリ And
- **[ 平均 ]** –（画像 1 の値 + 画像 2 の値）/ 2
- **[ 乗算 ]** – 画像 1 の値 × 画像 2 の値
- **[ 差の絶対値 ]** –（画像 1 の値 – 画像 2 の値）の絶対値
- **[OR]** – バイナリ Or
- **[ 比較（暗）]** – 画像 1 の値と画像 2 の値の最小値
- **[ 比較（明）]** – 画像 1 の値と画像 2 の値の最大値
- **[XOR]** – XOR

2 つの画像から取得したカラー データは、選択した機能に基づいてピクセルごとに結合されます。

5 **[ チャネル ]** グループ ボックスで、以下のいずれかの操作を行います。
- 24 ビット画像を生成するには、**[ すべてのチャネル ]** チェック ボックスをチェックし、両方の画像のすべてのカラー チャネルを使用して 24 ビット画像を生成します。

・ グレースケール画像を生成するには、画像ごとにカラー チャネル オプションを選択します。[ **結果** ] グループ ボックスで、次のコントロールに値を入力 / 設定します。

・ [ **除数** ] – 指定した値に基づいて、色の値を分割します。この値によって、他の選択項目の効果を減少させることができます。

・ [ **バイアス** ] – 指定した量に基づいて、それぞれの色の値をシフトします。

これらの結果は、[ 合成 ] と [ チャネル ] の設定によって作成された色の値に適用されます。

6 最終的な色の値が 255 を超えたり、0 より小さくなった場合の Corel PaintShop Pro の処理方法を決定するには、[ **クリッピング** ] チェック ボックスをチェックするか、チェックを外します。

[ **クリッピング** ] チェック ボックスをチェックすると、色の値が 0 より小さな場合は 0 になり、0 より大きな場合は 255 になります。

[ **クリッピング** ] チェック ボックスのチェックを外すと、色の値が 0 より小さな場合は、その値に 256 を加えた値になります。0 より大きい場合は、その値を 256 から引いた値になります。

7 [OK] をクリックします。

## ピクチャ チューブ ツールを使用する

[ ピクチャ チューブ ] ツールを使用して、オブジェクトのコレクションでペイントすることができます。たとえば、蝶や昆虫をピ クニックの写真に追加したり、花を使った写真のフレーム ( 枠 ) を作成することができます。Corel PaintShop Pro に含まれているピクチャ チューブを使用したり、オリジナルを作成することができます。



*[ ピクチャ チューブ ] ツールを使用すると、設定したさまざまな画像を写真に適用して、オリジナルな効果を作成することができます。*

ピクチャ チューブは、PspTube ファイルです。各ピクチャ チューブ ファイルは、セルと呼ばれる行と列に整列された一連の画像から構成されています。ピクチャ チューブには、いくつのセルでも持つことができます。[ ピクチャ チューブ ] ツールでペイントすると、Corel PaintShop Pro は、ピクチャ チューブの中の 1 つの画像でペイントして、その後に他の画像をペイントします。ピクチャ チューブの多くは、独立した画像 ( 動物園の動物など ) を作成しますが、チューブによっては、連続的な画像 ( 草地など ) のような効果を作成します。



*各ピクチャ チューブ ファイルには、一連の画像が用意されています。*

ピクチャ チューブの画像は、後で簡単に編集できるように別のレイヤーにペイントすると便利です。

**重要！** *［ピクチャ チューブ］ツールは、ベクター レイヤー上では使用できません。*

## さらにピクチャ チューブを入手する方法

自分でピクチャ チューブを作成することもできます。アプリケーションの旧バージョンのピクチャ チューブを使用することもできます。詳細については、ページ 392 の「アプリケーションの旧バージョンのピクチャ チューブを使用するには」を参照してください。

Web から無料のピクチャ チューブをダウンロードすることもできます。Corel Web サイト（www.corel.jp）にアクセスするか、オンライン検索エンジンで「無料 ピクチャ チューブ」というキーワードを入力して検索してください。

**重要！** *このツールは、グレースケールとフルカラー（24 ビット）の画像のラスター レイヤー上でのみ使用することができます。256 色以下の色数のラスター画像に対してこのツールを使用すると、画像が自動的に適切な色数に変換されます。ベクタ レイヤーをラスタ レイヤーに変換するには、*［**レイヤー**］*}*［**ラスタ レイヤーに変換**］*を選択します。画像の増色の詳細については、ページ 477 の「画像を増色する」を参照してください。*

## ピクチャ チューブの設定

［ツール オプション］パレットの［**設定**］ボタンをクリックすると、［ピクチャ チューブの設定］ダイアログ ボックスが表示されます。このダイアログ ボックスを使用して、［ツール オプション］パレットの現在の設定を更新し、ピクチャ チューブの現在の外観を変更することができます。［**このピクチャ チューブの既定値として保存する**］をチェックして、設定を既定値にすることもできます。

- ［**チューブ名**］/［**ファイル名**］– ピクチャ チューブの名前とパスは、このダイアログの上部に表示されます。
- ［**セルの配列**］–［**セルの列**］フィールドと［**セルの行**］フィールドに現在のチューブのセルのレイアウトが表示されます。これらの値の範囲はチューブの作成方法によって異なります。［**セル合計**］フィールドには、［**セルの列**］を［**セルの行**］で乗算した値が表示されます。

- **［配置オプション］** – これらの設定を変更すると、ツール オプション パレットの対応する設定が更新されます。拡大 / 縮小の設定はすべてのピクチャーチューブに対応していません。
- **［このピクチャ チューブの既定値として保存する］** –［ピクチャ チューブの設定］ダイアログで行った変更を保存する場合は、このチェック ボックスをチェックします。このチェック ボックスをチェックしないと、変更は、現在使用しているピクチャ チューブにのみ適用されます。

## ピクチャ チューブでペイントするには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、**［絵画 チューブ］** ツール  を選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、［ピクチャ チューブ］ドロップリストからピクチャ チューブを選択します。

**注意：** ほとんどのピクチャ チューブのプレビューには、ピクチャ チューブ内のすべての画像ではなく最初の画像が表示されます。すべての画像を表示するには、ピクチャ チューブを選択してペイントするか、Corel PaintShop Pro で **.PspTube** ファイルを開きます。

3 必要に応じて、次のオプションを調整します。
   - **［スケール］** – ピクチャ チューブの各画像とステップのレベルを縮小または拡大する割合（10% から 250%）を決定します。
   - **［ステップ］** – ペイントした各ピクチャ チューブの中心間のピクセル単位での距離（1 から 500）を決定します。
   - **［配置モード］** – 画像の配置方法を決定します。**［連続］** を選択し、ステップごとに画像を均等に配置するか、**［ランダム］** を選択し、1 ピクセルからステップ サイズまでの間隔で画像をランダムに配置します。
   - **［選択モード］** – Corel PaintShop Pro がピクチャ チューブ ファイル内のセルから画像を選択する方法を決定します。**［方向］** は、ドラッグした方向に基づいて画像を選択します。**［順番］** は、左上から右下まで 1 つずつ画像を選択します。**［筆圧］** は、筆圧感知タブレットで適用する筆圧に基づいて画像を選択します。**［ランダム］** は、画像をランダムに選択します。**［速度］** は、ドラッグする速さに基づいて画像を選択します。

4 画像ウィンドウで、1 つのピクチャ チューブ画像でペイントするにはクリックし、複数のピクチャ チューブ画像でペイントするにはドラッグします。



現在のピクチャ チューブの動作をさらに変えることができます。［ツール オプション］パレットの **［設定］** ボタン  をクリックし、［ピクチャ チューブの設定］ダイアログ ボックスで設定を調整します。

## ピクチャ チューブを作成するには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**グリッドとガイドのプロパティ**］を選択します。

2 ［**グリッド**］タブをクリックします。

3 ［**現在の画像の設定**］グループ ボックスで、［**横の間隔**］と ［**縦の間隔**］を入力 / 設定し、[OK] をクリックします。

**注意：** グリッド位置の値は、セルの幅と高さに対応するピクセル単位の値です。このセルのサイズより大きい画像は使用できません。

4 ［**ファイル**］›［**新規**］を選択します。

［画像の新規作成］ダイアログ ボックスが表示されます。

5 以下のオプションを設定します。

- ［**画像サイズ**］- 横と縦のグリッドの間隔の倍数で幅と高さ（ピクセル単位）を設定します。画像の幅と高さによって画像内のセルの総数が決まります。たとえば、グリッドの間隔が 100 ピクセルの場合は、幅が 400 ピクセルで高さが 300 ピクセルの画像を作成できます。この場合は、12 個のセルが生成されます（横に 4 列、縦に 3 行）。
- ［**画像の特性**］- レイヤーの種類として［**ラスター画像**］を選択し、色数として［**8 ビット / チャネル**］または［**16 ビット / チャネル**］を選択し、［**透過**］チェック ボックスをチェックします。

6 [OK] をクリックします。

グリッドが表示されていなければ、［**表示**］›［**グリッド**］を選択します。

7 それぞれのグリッド枠に画像を作成します。これらの枠がピクチャ チューブのセルになります。

セルのサイズを変更するには、グリッド サイズを変更してから、［**キャンバスのサイズ**］コマンドを使用します。

8 ［**ファイル**］›［**エクスポート**］›［**ピクチャ チューブ**］を選択します。

［ピクチャ チューブのエクスポート］ダイアログ ボックスが表示されます。

9 以下のオプションを設定します。

- ［**セルの配列**］- セルの列数と行数を入力します。これらのフィールドは、手順 7 の画像の配列に一致するように設定します。［**セル合計**］フィールドは、チューブ ファイルに配置した画像の数と一致する必要があります。
- ［**配置オプション**］- このピクチャ チューブの既定オプションを選択します。これらのオプションは、ピクチャ チューブの適用時に変更できます。
- ［**チューブ名**］- チューブのファイル名を入力します。ファイル名には、.PspTube 拡張子が自動的に追加されます。

10 [OK] をクリックします。

ツール オプション パレットで［**設定**］ボタン をクリックして、［ピクチャ チューブの設定］ダイアログ ボックスで設定を調整すると、現在のピクチャ チューブの動作をさらに変更することができます。

画像全体を 1 つのペイント ブラシとして使用するには、その画像をピクチャ チューブとしてエクスポートします。1 つ下のセルが横切るようなセルのセル配列を使用します。この画像には、背景ではないラスター レイヤーが 1 つ含まれている必要があります。背景をレイヤーに変換するには、［**レイヤー**］｝［**背景をレイヤーに変換**］を選択します。［ピクチャ チューブ］ツールを選択し、作成した新しいピクチャ チューブを選択します。

## アプリケーションの旧バージョンのピクチャ チューブを使用するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから［**絵画チューブ**］ツールを選択します。
2 ［ツール オプション］パレットで、［**設定**］ドロップリストをクリックし、［**ファイルの場所**］ボタンをクリックします。
3 ［ファイルの場所］ダイアログ ボックスの［**ファイルの種類**］リストから［**ピクチャ チューブ**］を選択します。
4 ［**追加**］ボタンをクリックします。
［フォルダーの参照］ダイアログ ボックスが表示されます。
5 ピクチャ チューブの旧バージョンが保存されているフォルダーを選択して、[OK] をクリックします。
そのフォルダーへのパスがピクチャ チューブ ファイルのフォルダーのリストに追加されます。
6 [OK] をクリックします。

# 画像を歪ませる

ワープ ブラシを使用して、画像のピクセルにワープ効果を生成することで、画像領域を歪ませることができます。画像の領域を回転し、画像の一部を縮小または拡大して、さらに多くの面白い効果を作成することができます。ワープ ブラシの効果は時間に依存します。つまり、ブラシをある領域上に保持する時間が長いほど、ブラシの効果がより強くなるということです。



*［ワープ ブラシ］ツールは戯画の作成用に使用されます。*

グリッドを使用して画像を歪ませることもできます。［メッシュ ワープ］ツールを使用するときには、画像上にグリッドまたはメッシュを配置します。グリッドの交差点にはメッシュ ポイントまたはポイントがあり、それらをドラッグして変形を行います。

グリッドを使った ワープの詳細については、ページ 394 の「グリッドを使用して画像領域を歪ませるには」を参照してください。

## ブラシを使用して画像領域を歪ませるには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、**［ワープ ブラシ］**ツールを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットの **［ワープ モード］**グループ ボックスからワープのタイプを選択します。

- **［プッシュ］** – にじみペイントと同様にストロークの方向へピクセルを押します。このワープ モードは時間に依存しません。
- **［拡大］** – ピクセルをブラシの中心から離れる方向へ押します。
- **［縮小］** – ブラシの中央地点を中心にピクセルを縮小させます。
- **［右回転］** – ブラシの中心に対してピクセルを時計まわりに回転します。
- **［左回転］** – ブラシの中心に対してピクセルを反時計まわりに回転します。
- **［ノイズ］** – ブラシの下のピクセルをランダムに動かします。
- **［アイロン］** – 未適用のワープを削除します。このワープ モードは時間に依存しません。
- **［消しゴム］** – 未適用のワープを削除します。

3 形状、サイズ、硬さなどのブラシ オプションを指定します。

**注意：** 他のブラシとは異なり、［ワープ ブラシ］ツールのサイズは［ツール オプション］パレットのコントロールを使用してのみ調整できます。キーボードを使用して調整することはできません。

4 **［強度］**コントロールで値を入力 / 設定して、歪み効果の強さを決定します。

最大強度は 100%、最小強度は 1% です。

5 [ **エッジ モード** ]、[ **ドラフト品質** ]、および [ **最終適用** ] コントロールの設定を選択します。
6 画像内でドラッグします。

ブラシ オプションの設定についての詳細は、ページ 450 の「ブラシ オプションを選択する」を参照してください。

時間に依存するモードの場合、ポインタをある位置に置いて（ドラッグせずに）、マウス ボタンを押したままにして、ある領域における効果を繰り返すことができます。

ある領域のワープを取り消すには、[ ツール オプション ] パレットで [ **アイロン** ] または [ **消しゴム** ] ボタンをクリックして、復元する領域の上をクリックします。

## グリッドを使用して画像領域を歪ませるには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーで、[ **メッシュ ワープ** ] ツールを選択します。
2 以下のいずれかの方法でポイントをドラッグして、画像を変形します。
- ポイントをドラッグして移動します。
- Shift キーを押しながらドラッグすると、横列 / 縦列のポイントを同時に移動できます。
- Ctrl キーを押しながらドラッグすると、横列 / 縦列を緩やかなカーブを描いて移動できます。

3 [ ツール オプション ] パレットで設定を選択します。
- [ **横のグリッド数** ]、[ **縦のグリッド数** ] – フレーム内のメッシュの線数を指定します。枠線は数に含まれません。編集中にグリッドのサイズを変更することができます。新しい値を入力すると、グリッドの形を変更して元の位置に戻ります。画像の編集内容は保持されます。
- [ **左右対称** ] – 画像上にグリッドを対称に配置します。画像が矩形でない場合は、[ 横のグリッド数 ] と [ 縦のグリッド数 ] の値は異なります。このチェック ボックスのチェックを外すと、[ **横のグリッド数** ] と [ **縦のグリッド数** ] の値を個別に設定できます。
- [ **グリッドの表示** ] – メッシュ ワープ グリッドの表示 / 非表示を切り替えます。
- [ **ドラフト品質** ] – メッシュのポイントを編集する際のプレビューの表示品質を指定します。大きな画像を編集する際に品質を向上させると、ワープ処理が遅くなります。
- [ **最終適用** ] – 適用する効果の品質を決定します。[ **最高品質** ] チェック ボックスのチェックを外すと、最終的なメッシュ ワープがメッシュ プレビュー程度の低品質になります。

4 [ ツール オプション ] パレットの [ **適用** ] をクリックします。

メッシュのポイントをファイル（変形マップ）として保存して、他の画像にも変形を適用することができます。変形マップの保存と読み込みの詳細については、ページ 395 の「変形マップを使用する」を参照してください。

画像をダブルクリックして効果を適用することもできます。

編集したメッシュを元に戻すには、[ **編集** ] > [ **元に戻す** ] を選択します。メッシュ ワープを適用せずにキャンセルするには、[ **キャンセル** ] をクリックします。

## 変形マップを使用する

他の画像に適用するために [ メッシュ ワープ ] ツールで作成した変形を保存できます。Corel PaintShop Pro ではポイントの位置とメッシュの線数を含む変形マップファイルが作成されます。メッシュは、ワープ処理中、または変形を適用した後で保存できます。変形マップを保存して、他の画像に読み込むことができます。

### 変形マップを保存するには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーで、[ **ワープ ブラシ** ] ツールを選択します。
2 画像を横切ってカーソルをドラッグします。
3 [ ツール オプション ] パレットで、[ **変形マップ** ] グループ ボックスの [ **変形マップの保存** ] ボタンをクリックします。
   [ 変形マップの保存 ] ダイアログ ボックスが表示されます。
4 [ **新しい変形マップ** ] グループ ボックスにファイル名を入力します。
5 [ **変形マップ** ] グループ ボックスのドロップリストから変形マップのスタイルを選択します。
6 [ **チェック模様のサイズ** ] ドロップリストから、変形効果をプレビューするためのチェック模様のサイズを選択します。
   **注意：** この情報は変形マップ ファイルには保存されません。
7 [ **保存** ] をクリックします。
   ファイルは既定の変形マップのフォルダーに追加されます。

### 変形マップをロードするには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーで、[ **ワープ ブラシ** ] ツールを選択します。
2 [ ツール オプション ] パレットで、[ **エッジ モード** ] ドロップリストから以下のいずれかのオプションを選択します。
   · [ **背景** ] – 画像の端と歪みの端の間にある領域を現在の背景色で塗りつぶします。

- ［**固定**］- 画像の端と歪みの端の間にある領域を端のピクセルを複製して塗りつぶします。
- ［**ラップアラウンド**］- 画像の端と歪みの端の間にある領域を画像の反対側のマテリアルで塗りつぶします。

3 ［ツール オプション］パレットで、［**変形マップを開く**］ボタンをクリックします。

［変形マップのロード］ダイアログ ボックスが表示されます。

4 ［**変形マップ**］グループ ボックスのドロップリストから変形マップのスタイルを選択します。

5 ［**操作**］グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
- ［**現在のマップを置き換える**］- 現在のメッシュのポイントを新しい変形マップと差し替えます。適用されていない変更は失われます。
- ［**現在のマップに追加する**］- メッシュのポイントに新しい変形マップから設定を追加します。すべての変更は保持されます。

6 ［**マッピング**］グループ ボックスで、以下のいずれかのオプションを選択します。
- ［**キャンバスに合わせる**］- 画像のキャンバスに合わせます。
- ［**レイヤーに合わせる**］- 現在のレイヤーに合わせます。
- ［**現在のサイズで中央に配置**］- 元のマップのサイズは変更せずに、キャンバスまたはレイヤーの中央に配置します。

7 ［**プレビュー**］グループ ボックスで、ドロップリストから［チェック模様のサイズ］を選択して、変形の最適なプレビューを選択します。

8 ［**ロード**］をクリックします。

# テキストを使用する



Corel PaintShop Pro によって、テキストを画像に追加して、面白いテキスト効果を得ることができます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- テキストを適用する
- テキストの書式を設定する
- テキスト設定を保存する
- パスにテキストを合わせる
- 選択範囲または図形内でテキストを折り返す
- テキストの図形への貼り付けと適合
- テキストを移動する
- テキストに効果を適用する
- テキストを図形に変換する
- 画像で塗りつぶされたテキストの切り抜きを作成する
- 画像パターンでテキストを塗りつぶす
- テキストをサイズ変更する、変形する
- 画像にキャプション及び情報を表示する

## テキストを適用する

Corel PaintShop Pro は、さまざまな種類のテキストを画像に適用します。ベクタ、ラスタ、選択範囲のテキストを適用できます。適用するテキストは作成する効果によって異なります。

### ベクター テキスト

ベクター テキストは、多くの方法で使用され、テキスト文字をいつでも編集できるので、最も用途の広いタイプのテキストです。たとえば、テキストの内容、フォントの種類、スタイル、配置を変更できます。ラスター テキストとは異なり、ベクター テキストは、サイズ変更してもくっきりとシャープなエッジのままです。ベクター オブジェクトについては、ページ 417 の「ベクター オブジェクトを描画 / 編集する」を参照してください。




*写真にテキストを追加できます。*

メッシュ ワープ ツールなどのラスタ専用ツールを使用する場合や、効果などのラスタにしか適用できないコマンドを適用する場合、ベクター テキストはラスタ レイヤーに変換され、テキストとして編集できなくなります。

## ラスター テキスト

ラスター テキストは、適用後は編集できません。そのため、テキストの内容や書式を変更する必要がない場合にのみ適用してください。ラスター テキストを新しいラスタ レイヤー上にフロート選択範囲として作成し、画像に適用する前に簡単に移動したり変形することができます。ラスター テキストのフロートを解除すると、そのラスター テキストは下位のラスタ レイヤーに結合されます。ラスタ レイヤーをフロート解除したときにベクタ レイヤーがアクティブな場合、Corel PaintShop Pro は新しいラスタ レイヤーを作成します。

## テキストの選択範囲

テキストの形をした選択範囲を作成し、他の選択範囲と同じように編集できます。テキスト選択範囲を使用して、特殊効果を作成できます。たとえば、テキスト選択範囲内の文字を画像で塗りつぶすことができます。テキストカッターを使ってテキストを画像で塗りつぶすこともできます。詳細については、ページ 411 の「画像で塗りつぶされたテキストの切り抜きを作成する」を参照してください。ラスター テキストでは、選択範囲ベースのテキストを編集できません。選択範囲の詳細については、ページ 219 の「選択範囲を使う」を参照してください。

## テキスト書式のオプション

テキストを作成するときに、フォントの種類、大きさ、配置などの書式オプションとともに文字の間隔と行の間隔を指定できます。テキストの書式オプションについては、ページ 400 の「テキストの書式を設定する」を参照してください。

ベクター テキスト、ラスター テキスト、選択範囲ベースのテキストは、いつでも削除できます。

## テキストを作成するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**テキスト**］ツールを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、フォント、フォント サイズ、単位、フォント スタイル、フォント カラーおよび枠線の幅と色を選択します。
**注意：** ［単位］ドロップリストには、2 つのオプションがあります。印刷出力用の［ポイント］と Web 出力用の［ピクセル］です。

3 ［ツール オプション］パレットで、［**作成形式**］ドロップリストから以下のいずれか 1 つを選択します。
- ［**ベクタ**］- ベクタ レイヤー上に存在する完全に編集可能なテキストを作成します。このテキスト タイプは既定で、多くの方法で使用されます。
- ［**選択範囲**］- テキスト文字の形をした選択範囲のマーキーを作成します。マーキーは、下位のレイヤーで塗りつぶされます。
- ［**フローティング**］- ラスター テキストをフロート選択範囲として作成します。選択範囲を移動することはできますが、テキスト文字を編集することはできません。

4 画像ウィンドウでテキストを表示する場所をクリックし、テキストを入力して［ツール オプション］パレットの［**適用**］ボタン をクリックします。
テキストの周囲に選択範囲が表示されます。

5 次のいずれかの操作により、テキスト位置を調整します。
- ポインターの形が 4 方向矢印に変わるまでポインターを境界ボックスの中央に置き、テキストを希望の位置までドラッグします。
- ポインターの形が 2 方向矢印に変わるまでポインターを境界ボックスの角に置き、上下にドラッグしてテキストを回転させます。

マテリアル パレットを使用してテキストの枠線と塗りつぶす色を選択する方法については、ページ 295 の「［マテリアル］パレットを操作する」を参照してください。

また、テキストを入力した後でテキストオブジェクトの外側をダブルクリックすることにより、テキストを適用する事ができます。

## テキストを削除するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**ピック**］ツールを選択します。

2 削除するベクターテキストをクリックして選択します。

3 Delete キーを押します。

次の方法でテキストを選択することもできます。単語を選択するにはダブルクリック、行を選択するには 3 回クリック、テキスト全体を選択するには 4 回クリックするか Ctrl+A を押します。

## テキストの書式を設定する

Corel PaintShop Pro のテキストの書式オプションでは、テキストの外観を制御できます。ベクター テキスト、ラスター テキスト、選択範囲のテキストを作成するときにこれらのオプションを設定できます。ベクター テキストを作成する場合は、テキストの書式設定を変更することによって、いつでもテキストの書式を再設定できます。ラスター テキストの内容や書式を変更することはできません。[ ピック ] ツールでのみ、ラスター テキストを変更することができます。

次のテキストオプションを使用してテキストを書式設定できます。

- [ フォント ]、[ サイズ ]、[ 単位 ]、[ フォント スタイル ] [ テキスト ] のオプション - フォント、フォント サイズ、出力（印刷または Web）に応じた単位、フォント スタイル（太字、斜体、下線、取り消し線）、テキストのオプション（上付き、下付き）を選択できます。
- [ フォント カラー ] - フォントを塗りつぶす色を設定できます。
- [ 枠線の幅 ] と [ 枠線の色 ] - フォントの枠線の幅と色を設定できます。
- [ 配置 ] - 複数行のテキストを中央に揃えたり、左右のマージンに揃え、行揃えを適用することができます。
- [ 方向 ] - テキストの方向を縦書きまたは横書きに設定できます。
- [ カーニング ] - 文字間の間隔を設定できます。
- [ 行間 ] - 行間を変更できます。
- [ トラッキング ] - 文字間の間隔を均等に設定できます。
- [ アンチエイリアス ] - テキスト文字のエッジをスムージングできます。

[ ツール オプション ] パレットに表示するコントロール、および [ その他のオプション ] ドロップリストで非表示にするコントロールをカスタマイズできます。

マテリアル パレットを使用してテキストの枠線と塗りつぶす色を選択する方法については、ページ 295 の「[ マテリアル ] パレットを操作する」を参照してください。

### ベクター テキストの識別法

ベクタ テキストは、他のベクタ オブジェクトと同様、[ レイヤー ] パレットの隣に表示されるベクタ アイコン で識別できます。

### フォント属性を変更するには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーで、[ テキスト ] ツール を選択します。

2 変更するベクタテキスト文字の上をドラッグして選択します。
**注意：** Ctrl+A キーをして、テキスト全体を選択することもできます。
3 ［ツール オプション］パレットで、次の表のタスクを実行し、［テキストの挿入］ダイアログ ボックスの［**変更を適用**］ボタン をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| フォントを変更する | ［**フォント**］ドロップリストからオプションを選択します。 |
| フォントのサイズを変更する | ［**サイズ**］ドロップリストからオプションを選択します。 |
| フォントの測定単位を変更する | ［**単位**］ドロップリストで印刷出力用の［**ポイント**］または Web 出力用の［**ピクセル**］を選択します。 |
| テキストにボールド書式を適用する | ［**ボールド**］ボタンをクリックします。 |
| テキストに斜体書式を適用する | ［**斜体**］ボタンをクリックします。 |
| テキストに下線を引く | ［**下線**］ボタンをクリックします。 |
| テキストに取り消し線を引く | ［**取り消し線**］ボタンをクリックします。 |
| 上付き文字または下付き文字を適用する | ［テキスト］オプションの領域で、［**上付き**］または［**下付き**］ボタンをクリックします。 |
| フォントを塗りつぶす色を設定する | ［**フォント カラー**］サンプルをクリックして、色を選択します。 |
| フォントの枠線の幅を設定する | ［**枠線の幅**］ボックスで、フォントの枠線の値を入力します。枠線をつけない場合は「0」を入力します。 |
| 枠線の色を設定する | ［**枠線の色**］サンプルをクリックして、色を選択します。 |

## テキストの配置を変更するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**テキスト**］ツールを選択します。
2 整列するテキストオブジェクトの上をドラッグして選択します。
**注意：** Ctrl+A キーをして、テキスト全体を選択することもできます。
3 ［ツール オプション］パレットの以下のボタンの 1 つを選択します。
- – クリックしたカーソルの位置がテキストの各行の左端になるように配置します。
- – クリックしたカーソルの位置がテキストの各行の中央になるように配置します。





- – クリックしたカーソルの位置がテキストの各行の右端になるように配置します。
- – **均等割付** 文字の間隔を変えずにテキストを両端に伸ばします。
- – **両端揃え** 最終行も含めて、必要であれば文字の間隔を調整してテキストを両端に伸ばします。



4 ［ツール オプション］パレットで、［**適用**］ ボタンをクリックします。

## テキストの方向を設定するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**テキスト**］ツールを選択します。



2 再配置するテキストオブジェクトの上をドラッグして選択します。
**注意：** Ctrl+A キーを押して、テキスト ブロック全体を選択することもできます。



3 ［ツール オプション］パレットで、［**方向**］ドロップリストから次のオプションを選択します。
- ［**水平および下方向**］ – テキストを水平に配置し、後続行を直前のテキスト行の下に配置します。
- ［**垂直および左方向**］ – 各文字を垂直に配置しますが、後続行は直前の行の左に配置されます。
- ［**垂直および右方向**］ – 各文字を垂直に配置しますが、後続行は直前の行の右に配置されます。





4 ［ツール オプション］パレットで、［**適用**］ ボタン をクリックします。



## 水平方向の文字間隔を変更するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**テキスト**］ツールを選択します。



2 間隔を変更するテキスト文字の上をドラッグして選択します。
**注意：** Ctrl+A キーをして、テキスト全体を選択することもできます。

3 ［ツール オプション］パレットで、［**カーニング**］コントロールに値を入力 / 設定します。
**注意：** パレットにコントロールが表示されない場合は、［**その他のオプション**］をクリックします。
間隔を広げるには正の値を、狭めるには負の値を使用します。



4 ［ツール オプション］パレットで、［**適用**］ ボタン をクリックします。



カーニング値は、M の幅を 1 として表します（現在のフォントとフォントサイズで大文字 M の幅）。

現在のフォントの組み込みのカーニング値を使用する場合は、[ **自動カーニング** ] チェック ボックスをチェックします。

## 縦書きテキストの行間を変更するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、[ **テキスト** ] ツールを選択します。

2 間隔を調整するテキスト行の上をドラッグして選択します。
**注意：** Ctrl + A キーを押して、ブロックまたはテキスト全体を選択することもできます。

3 ［ツール オプション］パレットで、[ **行間** ] ボックスに値を入力 / 設定します。
**注意：** パレットにコントロールが表示されない場合は、[ **その他のオプション** ] をクリックします。
間隔を広げるには正の値を、狭めるには負の値を使用します。

4 ［ツール オプション］パレットで、[ **適用** ] ボタン をクリックします。

## 複数の文字に等間隔のスペースを設定するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、[ **テキスト** ] ツールを選択します。

2 間隔を調整するテキスト文字の上をドラッグして選択します。
**注意：** Ctrl+A キーをして、テキスト全体を選択することもできます。

3 ［ツール オプション］パレットで、[ **トラッキング** ] ボックスに値を入力 / 設定します。
**注意：** パレットにコントロールが表示されない場合は、[ **その他のオプション** ] をクリックします。

4 ［ツール オプション］パレットで、[ **適用** ] ボタンをクリックします。

## テキストの枠線のギザギザ（ジャギー）を目立たなくするには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、[ **テキスト** ] ツールを選択します。

2 エッジを調整するテキストオブジェクトの上をドラッグして選択します。
**注意：** Ctrl+A キーをして、テキスト全体を選択することもできます。

3 ［ツール オプション］パレットで、[ **アンチエイリアス** ] ドロップリストからオプションを選択します。
- **オフ** – アンチエイリアスを適用しません（エッジはギザギザに見えます）。
- **シャープ** – 軽めのエッジ スムージングを適用します。
- **スムーズ化** – 強めのエッジ スムージングを適用します。

4 ［ツール オプション］パレットで、［**適用**］ ボタン をクリックします。

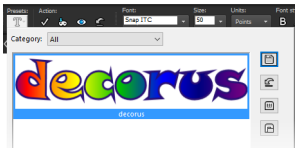
アンチエイリアスは画像で使用される色の数を増やしますが、これによってテキストの枠線に沿って色のはっきりしないピクセルが生じるかもしれません。また、ファイルのサイズの縮小や品質の保持が難しくなる場合があります。

### ［テキスト ツール オプション］パレットをカスタマイズするには

1 ［ツール］ツールバーで、［**テキスト**］ツールを選択します。
2 ［ツール オプション］パレットで、［**その他のオプション**］ をクリックします。
3 ［**カスタマイズ**］をクリックし、［**オプションの表示 / 非表示**］ダイアログ ボックスでパレットに表示するコントロールのボックスにチェックを入れます。［**その他のオプション**］ドロップリストにのみ表示するコントロールについているチェックを外します。
4 ［**閉じる**］をクリックします。

## テキスト設定を保存する

書式が設定されたテキストをテキスト設定として保存できます。たとえば、定期的に Corel PaintShop Pro でスクリーンショットに注釈をつける場合、好みのフォント、テキスト サイズ、色、その他の設定など、注釈テキストのスタイルを作成でき、すぐにアクセスできるよう設定として保存できます。同じく、コラージュ ページやチラシを作成し、毎回同じテキスト スタイルを使用する場合、設定を使用するとページの一貫性を保つことができます。




### テキスト スタイルを設定として保存するには

［編集］タブ

1 設定として保存したい書式設定のテキストを作成し、選択します。
2 ［**ツール オプション**］パレットで、［**設定**］ドロップリストをクリックし、［**設定の保存**］ボタン をクリックして［**設定の保存**］ダイアログ ボックスを表示します。
3 設定の名前を入力します。
**注意：** 「既定値」または「前回使った設定」という名前は使用できません。
追加の設定情報を入力したり、含まれる設定をカスタマイズする場合は、［**オプション**］をクリックします。

4 [OK] をクリックします。

**[プリセット]** ドロップリストにある **[リソース マネージャ]** ボタン をクリックし、リスト内のテキスト スタイルをクリックし、対応するボタンを押すと、プリセット テキスト スタイルを削除、名前変更、コピー、移動などできます。設定については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

## 設定したテキスト スタイルを適用するには

[編集] タブ

1 **[テキスト]** ツールで、書式を設定したいテキストを選択します。

2 **[ツール オプション]** パレットで、**[設定]** ドロップリストをクリックし、テキスト スタイルにポインタを合わせて該当テキストのスタイル プレビューを表示します。

3 適用するテキスト スタイルをクリックします。

# パスにテキストを合わせる

すべてのベクター オブジェクトには、その形状を定義するパスがあります。ベクター テキストをパスに合わせると、面白い効果が得られます。

Corel PaintShop Pro は、挿入するためにクリックした場所からテキストをパスに合わせます。テキストに対して配置スタイルを設定することもできます。左詰めのテキストはクリックした位置がテキストの開始点、中央揃えのテキストはクリックした位置がテキストの中間点、右詰めのテキストはクリックした位置がテキストの終了点になるように配置されます。テキストをパスに合わせる場合、テキストとパスの距離を調整できます。

開いたパスと閉じたパスではテキストは異なって表示されます。開いたパスとは開始ポイントと終了ポイントが交わらない線を指し、閉じたパスとは円、正方形、矩形などの図形を指します。開いたパスでは、テキストがパスよりも長い場合、余分なテキストは終点からぶら下がります。最後の線分の角度でテキストがぶら下がる方向を決定します。閉じたパスでは、テキストがパスよりも長い場合、余分なテキストは図形の周囲を循環します。線分と図形の詳細については、ページ 425 の「図形を編集する」を参照してください。

## テキストをパスに合わせるには

[編集] タブ

1 ベクタ線分または図形を作成します。

2 **[テキスト]** ツールをクリックします。

3 ［ツール オプション］パレットで、［**作成形式**］ドロップリストから［**ベクタ**］をクリックします。
［マテリアル］パレットが非表示の場合は、［**表示**］› ［**パレット**］› ［**マテリアル**］を選択します。
4 ［マテリアル］パレットで、［**前景のプロパティ**］ボックスをクリックして、テキストの枠線の色を選択します。
5 ［**背景のプロパティ**］エリアをクリックして、テキストの塗りつぶしの色を選択します。
6 線分または図形の上でクリックします。
**注意：** ベクター オブジェクトまたはベクタ パス上に、オブジェクトまたはパスに合わせずにテキストを配置するには、Alt キーを押しながらクリックします。
7 テキストを表示する箇所の画像をクリックし、テキストを入力します。
8 ［ツール オプション］パレットで、［**適用**］ ボタン をクリックします。

テキストをパスの曲線に沿ってワープさせる場合は、［ツール オプション］パレットの［**パスに合わせる**］チェック ボックスをチェックにします。パスがカーブしてない場合は、効果は現れません。ワープは文字ごとに設定できます。したがって、テキスト ブロックの特定の文字をワープさせることができます。

## 切り離されたテキスト オブジェクトをパスに接続するには

［編集］タブ

1 ［**ピック**］ツールを選択します。
2 ベクター オブジェクトを選択します。
3 Shift キーを押しながら、ベクタテキストを選択します。
テキストとベクター オブジェクトの両方を選択します。
4 ［**オブジェクト**］›［**テキストをパスに合わせる**］を選択します。

テキストをベクター オブジェクトに配置した後、そのオブジェクトを非表示にすることができます。［レイヤー］パレットで、そのオブジェクトの横にある［**レイヤーの表示 / 非表示**］ボタン をクリックします。

## パスからテキストを取り外すには

［編集］タブ

1 ［**ピック**］ツールを選択します。
2 テキストを選択します。
3 ［**オブジェクト**］›［**パスからオブジェクトをデタッチする**］を選択します。
**注意：** ［**パスからオブジェクトをデタッチする**］コマンドはパスに合ったテキスト オブジェクトを選択した場合にのみ使用できます。

## パスに合わせてテキストの位置を調整するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**テキスト**］ツールTを選択します。

2 位置を調整するテキストの上をドラッグして選択します。
**注意：** Ctrl+A キーをして、テキスト全体を選択することもできます。

3 ［ツール オプション］パレットで、［**オフセット**］コントロールに値を設定します。
正の値はテキストをパスの上に配置します。負の値はパスの下にテキストを配置します。

4 ［ツール オプション］パレットで、［**適用**］ ボタンをクリックします。

## 選択範囲または図形内でテキストを折り返す

選択範囲またはベクター 図形内でテキストを折り返すことができます。たとえば、**自由選択**ツールを使って写真のシルエットに沿ってトレースすることにより図形を描画し、選択範囲にテキストを挿入したり、**図形ツール**でハート形を描き、テキストを挿入したりできます。




*選択範囲内（上部）またはベクター図形内（下部）内でテキストを折り返すことができます。*

## 選択範囲またはベクター図形内でテキストを折り返すには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで［選択］ツールまたは［ベクター図形］ツールをクリックします。画像のウィンドウでドラッグして、選択範囲またはベクター図形を作成します。

**注意：** 選択範囲を描く場合は、必ず線を閉じてください。

2 ［**テキストツール**］ をクリックし、画像のウィンドウで選択範囲またはベクター図形内のテキストを開始する位置でクリックします。

3 テキストを入力します。

スペースに対してテキストが多すぎる場合を除き、テキストは自動的に図形または選択範囲内に収まるよう折り返されます。余分なテキストは、図形や選択範囲の外に表示されます。

# テキストの図形への貼り付けと適合

［**貼り付けて適合**］コマンドを使うと、クリップボードのテキストを PaintShop Pro プロジェクトの図形に自動的に適合させることができます。テキストは Web ページやその他のドキュメントからコピーでき、［矩形］、［楕円］、［対称図形］、［図形］ツールで作成した［ベクトル図形に収まるように拡大することができます。

## クリップボードのテキストを図形に適合させるには

［編集］タブ

1 ブラウザまたは別のプログラムから、ソース テキストをクリップボードにコピーします。

2 PaintShop Pro で、既存のベクター図形を選択するか、ベクター図形を作成します。

3 ［**テキスト**］ツール を選択し、ベクトル図形の内部をクリックします。

4 右クリックしてコンテキスト メニューから［**貼り付けて適合**］を選択します。

テキストは自動的に図形に合わせて調整されます。なお、この機能にはシンプルな図形が最適です。

# テキストを移動する

ベクター テキストとラスター テキストを画像上の好きな場所に移動できます。テキストをパスに合わせた後、そのテキストを選択しパスに沿ってドラッグすることで移動できます。テキストはパスと交わる最も近い点に合わせて配置されます。

**重要！** *ラスタ図形やブラシ ストロークなどの他のラスタ情報を持つレイヤー上のにラスター テキストを移動するには、テキストを分離する必要があります。［自動選択］ツールなどの選択ツールを使用して、テキストを選択および移動できます。選択範囲の作成の詳細については、**ページ 219 の「選択範囲を作成する」を参照してください。*

## テキストを移動するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**ピック**］ツールを選択します。

2 移動するテキストをクリックします。
テキストの周囲に選択範囲が表示されます。

3 選択したテキストにカーソルを合わせ、カーソルの形が 4 方向矢印になったらテキストを画像内の任意の場所にドラッグします。

また、テキストを別のレイヤーに切り取り / 貼り付けして、移動することもできます。

## パスに沿ってテキストを移動するには

［編集］タブ

1 ［**ピック**］ツールを選択します。

2 移動するテキストをクリックします。
テキストの周囲に選択範囲が表示されます。

3 選択したテキストにカーソルを合わせ、カーソルの形が 4 方向矢印になったらテキストを好きな場所にドラッグします。
**注意：** テキストをドラッグすると、小さな正方形アイコンが一緒に移動します。このアイコンは次のいずれかを示します。
- テキストが左詰めで作成された場合は、テキストの開始点。
- テキストが中央揃えで作成された場合は、テキストの中間点。
- テキストが右詰めで作成された場合は、テキストの終了点。

# テキストに効果を適用する

ラスター テキストを使用すると、多様なテキスト効果が作成できます。たとえば、ドロップ シャドウや斜角エッジを適用したり、テキストをブラシ ストロークに変形したり、カラー チョーク効果を適用することができます。ベクター テキストに効果を適用するには、最初にベクター テキストをラスター テキストに変換する必要があります。

## ラスター テキストに効果を適用するには

［編集］タブ

1 ラスター テキストを画像の透過レイヤーに適用します。

2 ［ツール］ツールバーで、［**自動選択**］ツール を選択します。

3 テキストを選択します。

4 ［**効果**］メニューを選択して、効果を選択します。

レイヤーの詳細については、ページ 247 の「レイヤーを使用する」を参照してください。テキストの画像への適用の詳細については、ページ 397 の「テキストを適用する」を参照してください。

### ベクター テキストに効果を適用するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**ピック**］ツールを選択します。
2 テキストを選択します。
3 ［**選択範囲**］›［**ベクター オブジェクトから作成**］を選択します。
4 ［**編集**］›［**新しいレイヤーとして貼り付け**］を選択します。
5 ［ツール オプション］パレットで、［**自動選択**］ツールを選択します。
6 テキストを選択します。
7 ［**効果**］メニューを選択して、効果を選択します。

## テキストを図形に変換する

テキストを図形に変換すると、ポイントの追加、削除、移動によって編集できます。ポイントは、オブジェクトの枠線に沿って表示される小さな正方形です。

各文字を独立した図形オブジェクトに変換したり、各文字をオブジェクト パス内で個別の輪郭として、テキストの文字列全体を 1 つの図形オブジェクトに変換したりすることができます。

### ベクター テキストを図形に変換するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーで、［**ピック**］ツールを選択します。
2 テキストを選択します。
3 次のいずれかの操作を行います。
   - テキスト オブジェクト全体を 1 つのベクター オブジェクトに変換するには、［**オブジェクト**］›［**テキストを図形に変換**］›［**1 つの図形として**］を選択します。このコマンドによって、各文字の枠線を含んだ 1 つのパスを作成します。
   - 個々の文字を独自のパスを持つ独立したベクター オブジェクトに変換するには、［**オブジェクト**］›［**テキストを図形に変換**］›［**文字ごとに**］を選択します。ベクタ レイヤーは文字ごとに作成され、［レイヤー］パレットでグループ化されます。

個々の文字を独立したベクター オブジェクトに変換する場合は、ポイントを編集するために、文字を個別に選択する必要があります。

［編集］モードの［ペン］ツールを使用して曲線オブジェクトを編集できます。詳細については、ページ 437 の「輪郭を追加 / 閉じる」を参照してください。

## 画像で塗りつぶされたテキストの切り抜きを作成する

テキストカッターを使うと下位の写真やイメージで塗りつぶされたテキストの切り抜きを作成できます。テキストカッターの効果はクリッピング マスクに似ていますが、切り抜きオブジェクトは透過背景を持つ新しいファイルとして作成されるため、コラージュやスクラップブックなどの独創的な写真プロジェクトに最適です。




*テキストカッターを使うと下位の写真やイメージで塗りつぶされたテキストの切り抜きを作成できます。*

### テキストの切り抜きを作成するには

1 ［編集］タブから塗りつぶしに使う画像を開きます。

2 ［ツール］ツールバーで、**［テキスト］**ツールをクリックします。

3 ［ツール オプション］パレットで、テキスト オプションを設定します。

4 画像ウィンドウで、テキストを配置したい場所をクリックし、テキストを入力します。

**［ピック］**ツールでテキストのサイズや場所を変えた場合は、**［テキスト］**ツールをクリックしテキスト内をクリックしてテキスト モードに戻します。

5 ツール オプション パレットで、**［カッタープレビュー］**ボタン をクリックします。

起動される半透過モードで、カットアウトをプレビューできるようになります。これから、オブジェクトのコントロールハンドルを使用して提出されたカットアウトの位置、サイズ、または回転を調整するようになります。

6 ［ツール オプション］パレットで、**［テキストカッター］**ボタンをクリックします。

下位のイメージで塗りつぶされたテキストの切り抜きが、透過背景を持つ新しいファイルとして作成されます。現在の画像上にレイヤーとマスクも作成されます。

# 画像パターンでテキストを塗りつぶす

1 枚の画像でテキストを塗りつぶしたり、繰り返しの画像で塗りつぶしてパターンを作成することができます。

## 1 枚の画像でテキストを塗りつぶすには

［編集］タブ

1 画像のコピーを開きます。
2 ［ツール］ツールバーで、［**テキスト**］ツール を選択します。
3 ［ツール オプション］パレットで、［**作成形式**］ドロップリストから［**選択範囲**］をクリックします。
4 画像ウィンドウで、テキスト選択範囲を作成する場所をクリックし、テキストを入力します。
5 ［ツール オプション］パレットで、［**変更を適用**］ ボタン をクリックします。
6 テキスト選択範囲をコピーして新しい画像に貼り付けます。

テキストを適用する方法については、ページ 397 の「テキストを適用する」を参照してください。

## 繰り返しの画像でテキストを塗りつぶすには

［編集］タブ

1 テキストの塗りつぶしに使用する画像を開きます。
2 ［マテリアル］パレット上で、［**背景のプロパティ**］ボックスをクリックします。
3 ［マテリアルのプロパティ］ダイアログ ボックスの［**パターン**］タブをクリックします。
4 ドロップリストから画像を選択します。
5 画像にテキストを適用します。

テキストを適用する方法については、ページ 397 の「テキストを適用する」を参照してください。

# テキストをサイズ変更する、変形する

ラスター テキストとベクター テキストを動的に変形できます。たとえば、サイズ変更、回転、変形、歪み、テキストへの遠近の適用ができます。

また、ポイントと輪郭を編集すると、ベクター テキストのサイズを変更 / 変形することができます。詳細については、ページ 426 の「ポイントを使用する」を参照してください。

［編集］タブ

1 画像のコピーを開きます。
2 ［ツール］ツールバーで、［**テキスト**］ツールを選択します。
3 ［ツール オプション］パレットで、［**作成形式**］ドロップリストから［**選択範囲**］をクリックします。
4 画像ウィンドウで、テキスト選択範囲を作成する場所をクリックし、テキストを入力します。
5 ［ツール オプション］パレットで、［**変更を適用**］ ボタン をクリックします。
6 テキスト選択範囲をコピーして新しい画像に貼り付けます。

## テキストのサイズ変更と変形を行うには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットでレイヤーを選択します。
2 ［ツール］ツールバーで［**ピック**］ツールを選び、テキストを選択します。
選択範囲 / レイヤーにハンドルを持った枠線が表示されます。
3 コーナーのハンドルをドラッグしてテキストのサイズを変更します。
現在の縦横の比率を変更する場合は、ハンドルを右クリックしてドラッグします。
4 テキストを変形するには、以下の表のいずれかの操作を実行します。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| テキスト ブロック全体を移動する | 境界ボックスをドラッグします。 |
| 回転の中心を変更する | 回転軸をドラッグします。 |
| テキストを回転する | 回転ハンドルをドラッグします。 |
| 遠近を対称的に変更する | Ctrl キーを押しながら、コーナー ハンドルを水平 / 垂直にドラッグします。 |
| 遠近を非対称的に変更する | Shift キーを押しながら、コーナーのハンドルをドラッグします。 |
| テキストを歪ませるには | Shift キーを押しながら、サイドのハンドルをドラッグします。 |
| テキストを変形するには | Ctrl キーと Shift キーを押しながら、ハンドルをドラッグします。 |

変形ハンドルを見やすくするには、画像ウィンドウの角をドラッグしてウィンドウを拡大します。

# 画像にキャプション及び情報を表示する

写真が撮影された日時、使用されたカメラ、またはカメラの設定などのキャプションや EXIF データに基づいて、画像にテキストを表示することができます。［**情報を追加**］

ダイアログ ボックスを使用すると、テキストは別のレイヤーとして画像に追加されます。[ **情報を追加** ] には、[ **ファイル** ] メニューからアクセスできます。または [ **バッチ処理** ] ウィザードで [ **情報を追加** ] にアクセスすると、設定を複数の画像に適用できます。バッチ プロセスに関する詳細は、ページ 555 の「ファイルを一括で処理する」を参照してください。テキストの書式設定をしたり、見やすくするためにドロップシャドウを追加したり、テキストの位置を設定したりすることができます。




*画像にキャプションや EXIF テキストを表示することができます。*

## 画像に情報テキストを追加するには

[ 編集 ] タブ

1 **ファイル** > **情報を追加**をクリックします。
  より多くのコントロールを表示するには、ダイアログ ボックスの右上にある最大化ボタンをクリックします。
2 [ **キャプション** ] ボックスで、追加するテキストを入力します。
3 [ **キャプションに EXIF 情報を追加する** ] ボックスで、表示する EXIF 情報を選択し、[ **追加** ] ボタン（プラス記号）をクリックします。[ **キャプション** ] ボックスで EXIF データタグ間の間隔またはその他の文字を追加することができます。
4 [ **フォントのプロパティ** ] エリアでは、テキストのフォント、スタイル、サイズ及び色を設定します。
5 テキストの**不透明度**を設定します。
6 （より見やすくするために）テキストにドロップシャドウを追加するには、[ **ドロップシャドウ** ] チェックボックスを有効にして、ドロップシャドウのプロパティを設定します。ドロップシャドウの設定に関する詳細については、ページ 279 の「ドロップ シャドウ レイヤー スタイルを適用するには」を参照してください。
7 [ **位置** ] エリアでは、テキストを表示する場所を指定するチェックボックスをオンにします。[ **オフセット X** | **オフセット Y**] エリアでにおける**水平**及び**垂直**スライダーをドラッグして位置を微調整することができます。

レイヤーをサポートしていないファイル形式に保存するとき、情報テキストを画像にマージされます。

# ベクター オブジェクトを描画 / 編集する



さまざまな種類のオブジェクトを作成するには、Corel PaintShop Pro の描画ツールを使用できます。単純な線や図形から複雑なイラストまで幅広く描画できます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- ラスタ オブジェクトとベクタ オブジェクトを理解する
- ベクター オブジェクトを選択する
- 矩形や正方形を描画する
- 円形や楕円を描画する
- 対称図形を描画する
- 図形を作成する
- 切り抜き図形を画像で塗りつぶす
- 図形を編集する
- 図形を設定として保存する
- ポイントを使用する
- ベクター オブジェクトのサイズ変更、変形、回転
- ベクター オブジェクトの整列、配置、配列
- ベクター オブジェクトをグループ化 / グループ解除する
- オブジェクトをパスに変換する
- 輪郭を追加 / 閉じる
- 輪郭とパスを編集する
- 線を描画する
- 線のカスタム スタイルを保存する
- 曲線を描く
- 直線や曲線を変更する
- ベクター オブジェクトのコピー、移動

## ラスタ オブジェクトとベクタ オブジェクトを理解する

ラスター オブジェクトを描画する場合、実際にはラスター レイヤーにペイントしていることになります。ラスター オブジェクトはベクター オブジェクトと同じ方法で作成できますが、作成した図形はピクセル ベースの図形になります。ラスター編集ツールで編集することができます。

**重要！** *ラスター オブジェクトはラスター レイヤー上にのみ描画することができます。ベクター レイヤーにラスター オブジェクトを描画する場合、Corel PaintShop Pro はオブジェクト用に新しいラスター レイヤーを作成します。*

枠線の色や塗りつぶしの色、サイズ、場所などのベクター オブジェクトのプロパティは、簡単に変更できます。ベクター オブジェクトを形成するパスの形状、輪郭、線分、ポイントを編集することもできます。

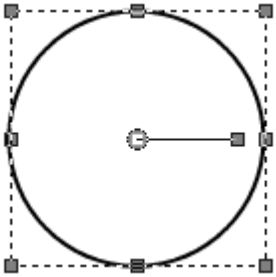
**重要！** *ベクター オブジェクトは、ベクター レイヤー上でのみ描画することができます。ラスター レイヤー上にベクター オブジェクトを描画しようとすると、Corel PaintShop Pro は、ベクター オブジェクト用に新しいベクター レイヤーを作成します。*

ベクタ オブジェクトとラスタ オブジェクトの詳細については、ページ 53 の「白紙のキャンバスから画像の作成を開始する」を参照してください。テキスト、フロート、選択範囲のテキストの詳細については、ページ 397 の「テキストを使用する」を参照してください。

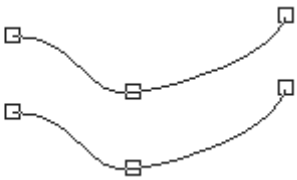
## ベクター オブジェクトの構造

ベクター オブジェクトを理解するためには、次の用語を熟知している必要があります。

- **オブジェクト** – ［ペン］ツールまたは［図形］ツールで作成されるすべての要素がオブジェクトです。各オブジェクトは、オブジェクトの境界線の枠で表現されます。オブジェクトには、線のスタイルや内部の色などを制御することができるプロパティがあります。それぞれのオブジェクトは、輪郭とポイントで作成される 1 つのパスがあります。詳細については、ページ 432 の「ベクター オブジェクトの整列、配置、配列」を参照してください。
- **パス** – オブジェクトのすべての輪郭を含みます。パスのプロパティは、オブジェクトのプロパティによって制御されます。パスの向きは、ポイントの開始位置から終了位置への方向です。開始点と終了点が同じの一部のパスは閉じられます。



*閉じているパスの例*



*開いているパスの例*

- **輪郭** – 少なくとも 1 つの線分を含みます。開いている輪郭も、閉じている輪郭もあります。輪郭のプロパティのいくつかは、オブジェクトのプロパティによって決定します（例 : 線のスタイル、塗りつぶす色、アンチエイリアス）。
- **ポイント** – 図形を定義するためのパスまたは輪郭上のポイント。ポイントの詳細については、ページ 426 の「ポイントを使用する」を参照してください。



*輪郭の例*

- **線分** – 2 つのポイント間の直線または曲線。詳細については、ページ 440 の「線を描画する」を参照してください。

## ベクター オブジェクトを選択する

ベクター オブジェクトを編集するためには、そのオブジェクトを選択する必要があります。同じレイヤー上の 1 つまたは複数のオブジェクトを選択できますが、異なるレイヤーのオブジェクトを選択することもできます。[ ピック ] ツールまたは [ レイヤー ] パレットを使用するとベクター オブジェクトを選択できます。[ ピック ] ツールでは、1 つ以上のベクター オブジェクトをすばやく選択できます。[ レイヤー ] パレットでは、画像ウィンドウで重なり合っていても現在表示されていてもベクター オブジェクトを選択できます。レイヤーを表示 / 非表示にする方法の詳細については、ページ 261 の「レイヤーを表示する」参照してください。

### [ ピック ] ツールでベクター オブジェクトを選択するには

[ 編集 ] タブ

1 ツールバーで、[ **ピック** ] ツール を選択します。

2 選択するオブジェクトをクリックします。

複数のオブジェクトを選択するには、**Shift** キーを押しながら、オブジェクトをクリックします。

### レイヤー パレットからベクター オブジェクトを選択するには

[ 編集 ] タブ

1 [ レイヤー ] パレットのレイヤーの隣にあるプラス記号 (+) をクリックします。レイヤー内のオブジェクトが表示されます。

2 ベクター オブジェクトのレイヤー名をクリックします。

レイヤー名が太字で表示されます。



複数のオブジェクトを選択するには、Shift キーを押しながら、各オブジェクトの名前をクリックします。

# 矩形や正方形を描画する

正方形や矩形を描画できます。

## 矩形や正方形を描画するには

［編集］タブ

1 ツールバーで、［**矩形**］ツール  を選択します。

**注意：** 現在のベクター レイヤー上に矩形または正方形を配置する場合には、［**ベクター上で作成**］チェック ボックス（ツール オプション パレット内）をチェックします。ベクター レイヤーが存在しない場合、このチェック ボックスをチェックすると矩形または正方形用に 1 つのベクター レイヤーが作成されます。このチェック ボックスのチェックを外すと、矩形または正方形がラスター レイヤーに配置されます。ベクター レイヤー上に矩形または正方形を配置する方が編集が簡単です。

2 ［マテリアル］パレットで、［**背景の プロパティ**］ボックスをクリックして、塗りつぶす色を選択します。

3 ［**前景のプロパティ**］ボックスをクリックして、枠線の色を選択します。

4 ［ツール オプション］パレットの以下のボタンの 1 つをクリックします。

- **矩形の描画** 
- **正方形の描画** 

図形のポイントを表示する場合は、［**ポイントの表示**］チェック ボックスをチェックします。

5 ドラッグして図形を描きます。

6 ［**適用**］ボタン  をクリックします。

**目的**

| | |
|---|---|
| 図形のコーナーの半径を設定する | ［**水平半径**］コントロールと［**垂直半径**］コントロールに値を入力 / 設定します。 |
| 線のスタイル、線の幅を選択する | ［**線のスタイル**］ドロップリストからオプションを選択し、ドロップリストの横の［**幅**］コントロールに値を入力 / 設定します。 |
| 図形のエッジを滑らかにする | ［**アンチエイリアス**］チェック ボックスをチェックします。 |
| 線分の連結方法を変更する | ［**連結**］ドロップリストからオプションを選択します。［**マイター**］を選択した場合、［**角の比率**］コントロールに値を入力 / 設定することができます。 |

| 目的 | |
|---|---|
| 図形をサイズ変更する | ［**ポイントの表示**］チェック ボックスをチェックします。［**幅**］と［**高さ**］コントロールに値を設定 / 入力します。 |
| 図形を移動する | ［**ポイントの表示**］チェック ボックスをチェックします。［**左**］と［**上**］コントロールに値を設定 / 入力します。 |

設定を事前設定として保存できます。詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

## 円形や楕円を描画する

円形や楕円を描画できます。

### 円や楕円を描画するには

［編集］タブ

1 ツールバーで、［**楕円**］ツール  を選択します。

**注意：** 現在のベクター レイヤー上に円または楕円を配置する場合には、［**ベクター上で作成**］チェック ボックス（ツール オプション パレット内）をチェックします。ベクター レイヤーが存在しない場合、このチェック ボックスをチェックすると円または楕円用に 1 つのベクター レイヤーが作成されます。このチェック ボックスのチェックを外すと、円または楕円がラスター レイヤーに配置されます。ベクター レイヤー上に円または楕円を配置する方が編集が簡単です。

2 ［マテリアル］パレットで、［**背景の プロパティ**］ボックスをクリックして、塗りつぶす色を選択します。

3 ［**前景のプロパティ**］ボックスをクリックして、枠線の色を選択します。

4 ［ツール オプション］パレットの以下のボタンの 1 つをクリックします。

- **円の描画** 
- **楕円の描画** 

図形のポイントを表示する場合は、［**ポイントの表示**］チェック ボックスをチェックします。

5 ドラッグして図形を描きます。

6 ［**適用**］ボタン  をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| 半径を設定する | ［**ポイントの表示**］チェック ボックスをチェックします。［**半径 X**］コントロールと［**半径 Y**］コントロールに値を入力 / 設定します。 |

| 目的 | |
|---|---|
| 中心の左右中央位置（中心 X）と上下中央位置（中心 Y）に設定する | [ **ポイントの表示** ] チェック ボックスをチェックします。[ **中心 X**] コントロールと [ **中心 Y**] コントロールに値を入力 / 設定します。 |

[ツール オプション] パレットの設定を事前設定として保存できます。詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

図形にポイントを表示していない場合は、[ ツール オプション ] パレットの [ **編集モード** ] ボタンをクリックすることで半径と左右中央位置や上下中央位置を設定できます。

# 対称図形を描画する

多角形や星形を描画できます。

## 対称図形を描画するには

[ 編集 ] タブ

1 ツールバーで、[ **対称図形** ] ツールを選択します。

**注意：** 現在のベクター レイヤー上に対称図形を配置する場合には、[ **ベクター上で作成** ] チェック ボックス（[ ツール オプション ] パレット内）をチェックします。ベクター レイヤーが存在しない場合、このチェック ボックスをチェックすると対称図形用に 1 つのベクター レイヤーが作成されます。このチェック ボックスのチェックを外すと、対称図形がラスター レイヤーに配置されます。ベクター レイヤー上に対称図形を配置する方が編集が簡単です。

2 [ マテリアル ] パレットで、[ **背景の プロパティ** ] ボックスをクリックして、塗りつぶす色を選択します。

3 [ **前景のプロパティ** ] ボックスをクリックして、枠線の色を選択します。

4 [ツール オプション] パレットの以下のボタンの 1 つをクリックします。

- **多角形の描画**
- **放射状に描画**

図形のポイントを表示する場合は、[ **ポイントの表示** ] チェック ボックスをチェックします。

5 [ **頂点の数** ] コントロールに値を入力 / 設定します。

6 ドラッグして図形を描きます。

7 [ **適用** ] ボタンをクリックします。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| 図形に外側に丸みを帯びた角を適用する | **[ 外側を丸く ]** チェック ボックスをチェックします。 |
| 放射状の図形に内側に丸みを帯びた角を適用する | **[ 内側を丸く ]** チェック ボックスをチェックします。 |
| 放射状の図形の半径を設定する | **[ 半径 ]** コントロールに値を入力 / 設定します。 |

[ツール オプション] パレットの設定を事前設定として保存できます。詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

また、線のスタイルのオプション（線スタイル、枠線の幅、角の形状、角の比率の設定）を選択できます。詳細については、ページ 440 の「線を描画する」を参照してください。

# 図形を作成する

コールアウト、矢印、花、ギアなどの図形を描画できます。

## 図形を描画するには

[ 編集 ] タブ

1 ツールバーで、**[ 図形 ]** ツールを選択します。

**注意：** 現在のベクター レイヤー上に図形を配置する場合には、**[ ベクター上で作成 ]** チェック ボックス（[ ツール オプション ] パレット内）をチェックします。ベクター レイヤーが存在しない場合、このチェック ボックスをチェックすると図形用に 1 つのベクター レイヤーが作成されます。このチェック ボックスのチェックを外すと、図形がラスター レイヤーに配置されます。ベクター レイヤー上に図形を配置する方が編集が簡単です。

2 [ ツール オプション ] パレットで、**[ 図形リスト ]** ドロップリストからオプションを選択します。

オプションをフィルタする場合は、**[ カテゴリー ]** ドロップリストからカテゴリーを選択します。

3 ドラッグして図形を作成します。

**注意：** カスタム塗りつぶしを適用する場合は、**[ スタイルの保持 ]** チェック ボックスのチェックを外します。[ マテリアル ] パレットで、**[ 背景の プロパティ ]** ボックスをクリックして、塗りつぶす色を選択します。**[ 前景のプロパティ ]** ボックスをクリックして、枠線の色を選択します。線分を塗りつぶさない場合は、**[ 透過 ]** ボタンをクリックします。

4 ドラッグして図形を描きます。

| 目的 | |
|---|---|
| 線のスタイルを選択する | ［**線のスタイル**］ドロップリストからオプションを選択します。 |
| 枠線の幅をピクセル単位で選択する | ［**幅**］コントロールに値を入力 / 設定します。 |
| 図形の外観を滑らかにする | ［**アンチエイリアス**］チェック ボックスをチェックします。 |
| 角の形状を適用する | ［**連結**］ドロップリストからオプションを選択します。［**マイター**］を選択した場合、［**角の比率**］コントロールに値を入力 / 設定して、マイター連結の点作成の度合いを設定できます。値を高くすると、連結の作成数が上がります。 |
| ［**図形リスト**］リスト内と同じアスペクト比で図形を作成する | Shift キーを押しながらドラッグします。 |
| 図形の中心点をクリックした箇所に配置する | 右クリックしドラッグします。 |

［ツール オプション］パレットの設定を事前設定として保存できます。詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

## 切り抜き図形を画像で塗りつぶす

［図形］などのベクター図形を使って背景のイメージで塗りつぶされた切り抜きを作成できます。テキストカッターの効果はクリッピング マスクに似ていますが、切り抜きオブジェクトは透過背景を持つ新しいファイルとして作成されるため、コラージュやスクラップブックなどの独創的な写真プロジェクトに最適です。



### 図形の切り抜きを作成するには

1 塗りつぶしに使う画像を開きます。
2 ［ツール］ツールバーから以下のいずれかのツールを選択します。
   - **図形**
   - **矩形**

・ **楕円**
・ **対称図形**

3 ［ツール オプション］パレットで、図形のオプションを設定します。

4 画像ウィンドウの図形を作成したい場所でドラッグします。

5 ［ツール オプション］パレットで、［**カッターのプレビュー**］ボタンをクリックします。

半透過モードが起動し、切り抜きをプレビューできるようになります。コントロール ハンドルを使用して、オブジェクトに適用する切り抜きの位置、サイズ、または回転を調整できます。

6 ［ツール オプション］パレットで、［**シェイプカッター**］ボタンをクリックします。

下位のイメージで塗りつぶされた切り抜きが、透過背景を持つ新しいファイルとして作成されます。現在の画像上にレイヤーとマスクも作成されます。

図形の切り抜きのサイズと位置を調整するには、［**レイヤー**］パレットで図形の［**不透明度**］を減らすことで下位の画像を見ることができます。

## 図形を編集する

線の幅、線のスタイル、アンチエイリアスなどのベクター オブジェクトの基本的なプロパティを編集できます。また［レイヤー］パレットでオブジェクト名を変更できます。ベクター オブジェクトの非表示 / 表示も切り替えられます。

### ベクター オブジェクト プロパティを変更するには

［編集］タブ

1 編集するベクター オブジェクトを選択します。

複数のオブジェクトを編集する場合は、［**ピック**］ツールを選び、Shift を押しながらオブジェクトを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、［**プロパティ**］ ボタンをクリックします。

［ベクター オブジェクトのプロパティ］ダイアログ ボックスが表示されます。

3 設定のいずれかを調整します。

4 [OK] をクリックします。

### ［ツール オプション］パレットで図形を編集するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットから、［**編集 モード**］ボタンをクリックします。

3 編集する図形をクリックします。

4 ［ツール オプション］パレットに用意されているいずれかの設定を調整します。



編集モードでは、さまざまな方法で図形を編集できます。また、［ピック］ツールを使えば、図形の移動したり、回転したり、配置したり、引き伸ばしたりすることができます。

## 図形を設定として保存する

また、ベクター オブジェクトを設定として保存することができます。図形は、...Documents/Corel PaintShop Pro/2020/ 図形フォルダーの図形ライブラリに保存されます。また図形ライブラリは別のフォルダに格納することもできます。詳細については、ページ 522 の「ファイルの場所を設定する」を参照してください。

### 図形を設定として保存するには

［編集］タブ

1 ツールバーで、［ピック］ツールを選択します。
2 設定として保存する図形を選択します。
複数の図形を保存する場合は、図形を境界線で選択します。
3 ［ファイル］›［エクスポート］›［形状］を選択します。
［図形ライブラリのエクスポート］ダイアログ ボックスが表示されます。
4 ライブラリ ファイルの名前を入力して、[OK] をクリックします。
ライブラリ ファイルは、既定の「図形」フォルダーに保存されます。

### 図形ライブラリを削除するには

［編集］タブ

1 「図形」フォルダーからライブラリ ファイルを選択します。
2 Delete キーを押します。

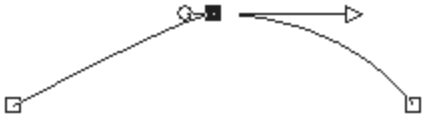
## ポイントを使用する

ポイントは線オブジェクトおよび曲線オブジェクト上の正方形の点です。線または曲線オブジェクトの図形は、1 つまたは複数のポイントをドラッグして変形できます。

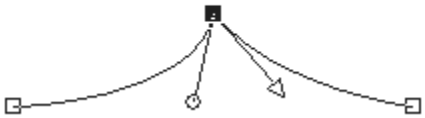
ポイントには、ゼロ、1 つ、または 2 つのコントロール アームがあります。コントロール アームの長さと方向は、ポイント上の輪郭の形状を定義します。2 つのポイント間の直線または曲線が線分になります。ポイントには、左右対称、左右非対称、コーナー、スムージングの 4 種類があります。



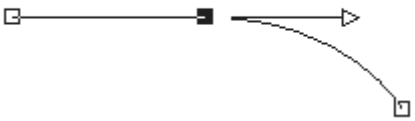
*左右対称ポイントを使用すると、ポイントの両側に滑らかな曲線が作成されます。片方のコントロール アームを調整すると、もう片方のアームも対称的に調整されます。*



*左右非対称ポイントを使用すると、ポイントの両側の曲線を異なる曲線にすることができますが、ポイントを通過する線分の滑らかさは維持されます。つまり、コントロール アームの長さは調整できますが、向きを調整することはできません。*



*コーナー ポイントを使用すると、方向に極端な変化を付けられます。それぞれのコントロール アームの長さと向きは、独立して調整することができます。*



*スムージング ポイントを使用すると、直線と曲線の線分間に滑らかな変化を作成できます。*

ポイントを選択して編集または移動できます。ポイントを移動すると、ベクター オブジェクトの形状が変更されます。オブジェクトに複数の輪郭が存在する場合、すべてのポイントを移動できます。またパスを移動して、オブジェクト全体を移動することもできます。パスに沿ってポイントを追加、結合、削除して、ベクター オブジェクトの輪郭を編集できます。

輪郭上のポイントを結合できますが、各辺の線分は残ります。線分は、ポイント間の 1 つの線分に結合されます。ポイント上で輪郭が湾曲している場合、Corel PaintShop Pro は、その湾曲を残すようにします。

また、ポイントを削除して、各辺のポイントと線分を削除できます。

## ポイントを選択するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットから、［**編集 モード**］ボタンをクリックします。

3 ベクター オブジェクトをクリックします。
オブジェクトのポイントが表示されます。

4 ポイントをクリックします。
選択したポイントがグレーの均一塗りつぶしで表示されます。

**目的**

| | |
|---|---|
| 複数のポイントを選択する | Shift キーを押しながら、ポイントをクリックします。 |
| 輪郭上のすべてのポイントを選択する | 1 つのポイントをダブルクリックします。パスに 1 つの輪郭しかない場合は、パス上のすべてのポイントが選択されます。 |
| パス上のすべてのポイントを選択する（オブジェクトのすべてのポイントを選択する） | ポイントを右クリックして、［**編集**］›［**すべて選択**］を選択します。 |
| 輪郭上の隣接するポイントまたは前のポイントを選択する | Shift キーを押しながら、［ または ］を押します。 |
| 選択されているポイントの選択を解除する | Shift キーを押しながら、ポイントをクリックします。 |

選択したポイントをより簡単に確認するには、［レイヤー］パレットで、作業しているベクター オブジェクトの隣の［**表示**］アイコンをクリックします。これにより、オブジェクトの塗りつぶしと輪郭が非表示になります。レイヤーを表示 / 非表示にする方法の詳細については、ページ 261 の「レイヤーを表示する」参照してください。

開始位置と終了位置のポイントを簡単に見つけることができます。カーソルをポイントに置くと、カーソルに「開始」または「終了」と表示されます。閉じられた形状の場合は、カーソルに「閉じる」と表示されます。

## ポイントを移動するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットから、［**編集 モード**］ボタンをクリックします。

3 ポイントを選択してから、新しい場所にドラッグします。



Shift キーを押しながらドラッグすると、ポイントの線分の増分を 45 度に制限できます。

## 輪郭上にポイントを追加するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットの以下のボタンの 1 つをクリックします。

- **編集モード**
- **ナイフ モード**

3 輪郭をクリックします。

4 Ctrl キーを押しながら、ポイントを追加する場所をクリックします。
カーソルが「+ADD」になります。

## 新しい開始位置と終了位置を追加するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、［**直線とポリラインの描画**］ボタンをクリックします。

3 輪郭の開始位置と終了位置を選択します。

4 クリックして新しいポイントを追加します。
輪郭は新しいポイントに自動的に接続します。

## ポイントを結合するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 結合するポイントを選択します。
複数のポイントを選択するには、Shift キーを押しながら、各オブジェクトの名前をクリックします。

3 ポイントを右クリックして、［**編集**］›［**結合**］を選択します。

## ポイントを変形するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 ツール オプション パレットから、［**編集モード**］ボタン を選択します。

**注意：** ［ツール オプション］パレットにすべてのオプションが表示されない場合、［**その他のオプション**］ボタンをクリックします。

3 1 つまたは複数のポイントを選択します。

4 ［**オブジェクト**］｝［**選択したポイントの変形**］を選択して、以下のコマンドのうちいずれかを選択します。

- ［**上下反転**］– 選択したポイントを垂直軸に沿って、上のポイントを下に、下のポイントを上に移動します。1 つのポイント上で、このコマンドはポイントのコントロール アームを上下反転します。
- ［**左右反転**］– 選択したポイントを水平軸に沿って、左のポイントを右に、右のポイントを左に移動します。1 つのポイント上で、このコマンドはポイントのコントロール アームを左右反転します。
- ［**回転**］– 現在の回転の設定で選択したポイントを回転します。1 つのポイントに適用すると、コントロール アームが回転します。
- ［**歪み X**］– 選択したポイントを現在の横に曲げる設定で、左または右（横の軸に沿って）に移動します。
- ［**歪み Y**］– 選択したポイントを現在の縦に曲げる設定で、左または右（縦の軸に沿って）に移動します。
- ［**縮小**］– 現在の縮小の設定で、選択したポイント間の空間が狭くなるように、それぞれのポイントを移動します。このコマンドを 1 つのポイントに適用することはできません。
- ［**拡大**］– 現在の拡大設定で、選択したポイント間の空間が広がるように、それぞれのポイントを移動します。このコマンドを 1 つのポイントに適用することはできません。

5 適用できる場合は、選択した変形の設定に値を入力します。

6 ［**適用**］ボタンをクリックします。

## ポイントのコントロール アームを使用して曲線を調整するには

［編集］タブ

1 ポイントを選択してコントロール アームを表示します。

**注意：** コーナー ポイントにはコントロール アームがありません。

2 カーソルをコントロール ハンドルに移動し、カーソルを 2 つの回転する矢印に変化させます。

3 ハンドルをドラッグします。

コントロール アームを固定の角度（45 度ごと）に保持するには、Shift キーを押しながらドラッグしてください。

## 2 つのポイント間の曲線を直線にするには

［編集］タブ

1 連続する 2 つのポイントを選択します。

2 ポイントを右クリックして、［**ポイントの種類**］}［**直線に変換**］を選択します。

## ポイントを削除するには

［編集］タブ

1 ポイントを選択します。

2 Delete キーを押します。

開いた輪郭の中央のポイントを削除すると、輪郭を 2 つに分割します。閉じた輪郭のポイントを削除すると、開いた輪郭になります。

# ベクター オブジェクトのサイズ変更、変形、回転

ベクター オブジェクトとベクタ テキストを動的に変形できます。たとえば、オブジェクトのサイズ変更、変形、回転を適用するには、境界ボックスのハンドルをドラッグします。また、ポイントを編集して、ベクター オブジェクトを変形できます。詳細については、ページ 426 の「ポイントを使用する」を参照してください。

また、ベクター オブジェクトを同じ幅、高さ、またはその両方にすることができます。

## ベクター オブジェクトのサイズや形状を変えるには

［編集］タブ

1 ツールバーで、［**ピック**］ツール を選択します

2 オブジェクトを選択します。

3 次の表のステップのいずれかを実行します。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| ベクター オブジェクトをサイズ変更する | コーナーのハンドルをドラッグします。<br>縦横の比率を変更しながらサイズを変更するには、ハンドルを右クリックしてドラッグします。 |
| 遠近を対称的に変更する | Shift キーを押しながらコーナーのハンドルをドラッグします。 |
| ベクター オブジェクトを歪める | Shift を押しながら、サイドのハンドルをドラッグします。 |

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| ベクター オブジェクトを歪ませる | Ctrl + Shift キーを押しながらハンドルをドラッグします。 |

## ベクター オブジェクトを回転するには

［編集］タブ

1 ツールバーで、［ピック］ツールを選択します。
2 オブジェクトを選択します。
3 回転ハンドルをドラッグします。

回転の中心を変更するには、Ctrl キーを押しながら、回転の中心点を新しい位置にドラッグしてください。

## ベクター オブジェクトを同じサイズにするには

［編集］タブ

1 ツールバーで、［ピック］ツールを選択します。
2 先頭となるベクター オブジェクトを選択します。
**注意：** 最初に選択されたオブジェクトが、その他のベクター オブジェクトのサイズ変更を制御します。
3 Shift キーを押しながら、サイズ変更するオブジェクトをクリックします。
4 ［ツール オプション］パレットで、［サイズを揃える］グループ ボックスから以下のいずれかのオプションを選択します。
   - **高さを揃える**
   - **幅を揃える**
   - **幅と高さを揃える**

オブジェクトのサイズを変更しながら比率も変えるには、［ピック］ツールでオブジェクトを選択し、コーナーのハンドルを右クリックしてドラッグします。

# ベクター オブジェクトの整列、配置、配列

ベクター オブジェクトは、キャンバス上で整列、配置、順序を変更することができます。たとえば、ベクター オブジェクトを特定のオブジェクトの端で整列したり、均等に配置したり、画像のキャンバスの中央に配置したり、レイヤーの順序（前面から背面）を変更することができます。レイヤーに描画したそれぞれのオブジェクトは、次の番上に重ねられます。

## ベクター オブジェクトを移動するには

［編集］タブ

1 ツールバーで、［ピック］ツールを選択します。

2 オブジェクトを選択します。

複数のオブジェクトを移動するには、Shift キーを押しながら、オブジェクトを選択します。

選択されたオブジェクトの周囲に境界ボックスが表示されます。

3 オブジェクトを新しい位置へドラッグします。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| レイヤーを 1 ピクセルずつ移動する | 矢印キーを押します。 |
| レイヤーを 10 ピクセルずつ移動する | Ctrl キーを押したまま、矢印キーを押します。 |
| レイヤーを 50 ピクセルずつ移動する | Shift キーを押したまま、矢印キーを押します。 |
| レイヤーを 100 ピクセルずつ移動する | Shift + Ctrl キーを押したままで、矢印キーを押します。 |

## ベクター オブジェクトを整列するには

［編集］タブ

1 ツールバーで、［ピック］ツールを選択します。

2 先頭となるベクター オブジェクトを選択します。

3 Shift キーを押しながら、整列するオブジェクトを選択します。

4 ［ツール オプション］パレットで、［**オブジェクトの整列**］グループ ボックスで以下のいずれかのボタンをクリックします。

- **上揃え**
- **下揃え**
- **左揃え**
- **右揃え**
- **上下中央揃え**
- **左右中央揃え**

オブジェクトを移動するには、［レイヤー］パレットで選択し、リストの上または下にドラッグします。

## オブジェクトを均等に配置するには

［編集］タブ

1 ツールバーで、［ピック］ツールを選択します。

2 Shift キーを押しながら、オブジェクトを境界線で選択します。
**注意：** オブジェクト間でオブジェクトを配置するには、3 つ以上のオブジェクトを選択する必要があります。

3 ［ツール オプション］パレットで、［オブジェクトの配置］グループ ボックスで以下のいずれかのボタンをクリックします。
- **上端に配置**
- **上下中央に配置**
- **下端に配置**
- **右端に配置**
- **左右中央揃えで配置**
- **左端に配置**

## ベクター オブジェクトをキャンバスに整列するには

［編集］タブ

1 ツールバーで、［ピック］ツールを選択します。

2 オブジェクトを選択します。
複数のオブジェクトを配置するには、Shift キーを押しながら、オブジェクトを境界線で選択します。

3 ［ツール オプション］パレットで、［キャンバス上の位置］グループ ボックスで以下のいずれかのボタンをクリックします。
- **キャンバスの中央**
- **キャンバスの左右中央揃え**
- **キャンバスの上下中央揃え**

## キャンバス上でベクター オブジェクトを配置するには

［編集］タブ

1 ツールバーで、［ピック］ツールを選択します。

2 オブジェクトを選択します。
複数のオブジェクトを配置する場合は、オブジェクトを境界線で選択します。

3 ［ツール オプション］パレットで、［キャンバス上の位置］グループ ボックスで以下のいずれかのボタンをクリックします。
- **スペースを左右に均等配置**
- **スペースを上下に均等配置**

## ベクター オブジェクトの順序を変更するには

［編集］タブ

1 ツールバーで、［ピック］ツールを選択します。
2 オブジェクトを選択します。
3 オブジェクトを右クリックして、［順序］を選択して、以下のオプションから 1 つを選択します。
   - ［最前面へ移動］– オブジェクトを最前面に移動
   - ［最背面へ移動］– オブジェクトを最背面に移動
   - ［前面へ移動］– オブジェクトを 1 つ上に移動
   - ［背面へ移動］– オブジェクトを 1 つ下に移動

ベクター オブジェクトは［レイヤー］パレットで上または下にドラッグして順序を整えます。

# ベクター オブジェクトをグループ化 / グループ解除する

複数のオブジェクトまたはオブジェクトのグループをグループ化して、移動、サイズ変更、変形、図形の線やマテリアルの変更を行うことができます。

他のレイヤーのオブジェクトをグループ化すると、Corel PaintShop Pro は自動的に、最初に選択したオブジェクトのレイヤーにこれらのオブジェクトを移動します。［レイヤー］パレットのそれぞれのグループのラベルとグループ内のオブジェクトは、グループ構成として表示されます。

## ベクター オブジェクトをグループ化したりグループ解除したりするには

［編集］タブ

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| オブジェクトをグループ化する | ［ピック］ツールを使ってグループ化したいオブジェクトを選択します。［ツール オプション］パレットで、［グループ化］ ボタンをクリックします。 |
| オブジェクトをグループ解除する | ［ピック］ツールを使ってグループを選択します。［ツール オプション］パレットで［グループ解除］ボタン をクリックします。 |

## レイヤー パレットを使用してオブジェクトをグループ化するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、グループ化する最初のオブジェクトを選択します。

2 Shift キーを押しながら、グループに追加する各オブジェクトをクリックします。
3 右クリックして［**グループ化**］を選択します。

複数のレイヤーからオブジェクトをグループ化すると、Corel PaintShop Pro は、最初に選択したオブジェクトのレイヤーにオブジェクトを移動します。

グループ名の横にあるプラス記号（+）をクリックすると、グループの構成要素が表示されます。

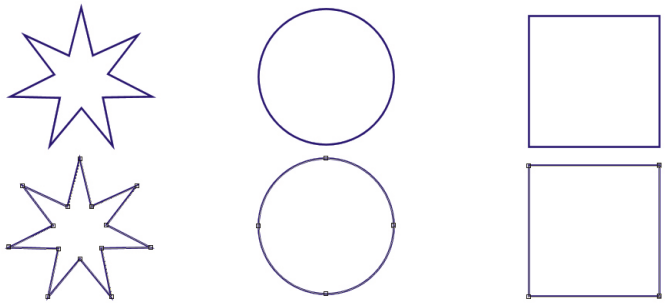
### グループからオブジェクトを削除するには

［編集］タブ

- ［レイヤー］パレットで、オブジェクトを別のグループまたはレイヤーにドラッグします。

## オブジェクトをパスに変換する

テキストを含む、選択したベクター オブジェクトを、全面的に編集できるパスに変換できます（［ペン］ツールで作成した場合と同様です）。［ペン］ツールのすべてのポイント編集コマンドを使用して、変換されたオブジェクトを変更できます。



*この例は、パスに変換されたグラフィックを示します。*

### ベクター オブジェクトを編集できるパスに変換するには

［編集］タブ

1 ツールバーで、［**ピック**］ツールを選択します。
2 オブジェクトを選択します。
複数のオブジェクトをパスに変換する場合は、オブジェクトを境界線で選択します。
3 オブジェクトを右クリックして［**パスに変換**］を選択します。

## 輪郭を追加 / 閉じる

既存のオブジェクトに新しい輪郭を追加できます。新しい輪郭は、選択したオブジェクトと同じプロパティ（色、マテリアル、線のスタイルなどを含む）になります。また輪郭を複製することもできます。

### オブジェクトに輪郭を追加するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールをクリックします。

2 ［ツール オプション］パレットから、［**編集 モード**］ボタンをクリックします。

3 オブジェクトを選択します。

4 次のいずれかのボタンをクリックします。

- **直線とポリラインの描画**
- **フリーハンドでベジェ曲線を描画する**
- **フリーハンドの描画**

5 オブジェクトをドラッグして輪郭を作成します。

### 輪郭を閉じるには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 ツール オプション パレットから、［**編集モード**］ボタン を選択します。

3 輪郭を選択します。

4 ［**選択した輪郭を閉じる**］ボタンをクリックします。

輪郭を閉じると、Corel PaintShop Pro は、輪郭の開始地点のポイントから終了地点のポイントに線分を描画します。

## 輪郭とパスを編集する

ベクター オブジェクトの輪郭とパスを編集できます。輪郭の終了位置を接続すると、輪郭を連結させることができます。また、パスと輪郭の向きを反転できます。輪郭の向きは、開始地点のポイントから終了地点のポイントへと流れます。開始位置のポイントにカーソルを配置すると、カーソルの横に「開始」が表示されます。終了位置のポイントにカーソルを配置すると、「終了」が表示されます。オブジェクトのパスが閉じられていると、「閉じる」が表示されます。

輪郭を複製することができます。

ポイントのさまざまな種類の詳細については、ページ 445 の「直線や曲線を変更する」を参照してください。

## 2 つの輪郭を連結するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 ツール オプション パレットから、［**編集モード**］ボタン を選択します。

3 結合する輪郭のうちの 1 つを選択します。
オブジェクトのすべてのポイントが表示されます。

4 最初の輪郭の開始地点または終了地点のポイントを選択します。
**注意：** 同じオブジェクト内の輪郭のみ選択することができます。

5 Shift キーを押して、2 番目の輪郭の始点と終点を選択します。

6 右クリックし、［**編集**］› ［**連結**］を選択します。

また、輪郭を手動で連結することもできます。2 番目の輪郭の開始ポイントまたは終了ポイントの上に、最初の輪郭のポイントをドラッグします。カーソルが「連結」と表示されたら、マウスのボタンを離してください。

## ポイントで輪郭を開くには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 ツール オプション パレットから、［**編集モード**］ボタン を選択します。

3 開く輪郭上のポイントを選択します。

4 ポイントを右クリックし、［**編集**］› ［**曲線を開く**］を選択します。

パスまたは輪郭が開き、現在のポイントの真上に新しいポイントが追加されます。ポイントの位置にある四角が、ポイントが重なり合っていることを示すマークに変わります。

## パスを移動するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 ツール オプション パレットから、［**編集モード**］ボタン を選択します。

3 パスの任意の輪郭をドラッグします。

## 輪郭を移動するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 ツール オプション パレットから、［**編集モード**］ボタン を選択します。

3 Shift キーを押しながら、カーソルに「サブ」と表示されるまで輪郭上にカーソルを移動し、
4 輪郭をドラッグします。



また、ポイントをダブルクリックしてすべてのポイントを選択してから、ポイントの 1 つをドラッグして、輪郭を移動できます。

## パスや輪郭を反転するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツール  を選択します。
2 ツール オプション パレットから、［**編集モード**］ボタン  を選択します。
3 輪郭またはパスをクリックします。
4 ポイントを選択します。
複数の輪郭を反転する場合は、それぞれの輪郭のパスを選択してください。
5 パスまたは輪郭を右クリックして、［**編集**］を選択し、以下のいずれかを選択します。
- **パスの反転**
- **輪郭の反転**

## 輪郭を複製するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツール  を選択します。
2 ツール オプション パレットから、［**編集モード**］ボタン  を選択します。
3 1 つまたは複数のポイントを選択します。
4 ［**オブジェクト**］›［**編集**］を選択し、以下のいずれかのオプションを選択します。
- ［**複製**］– 選択した輪郭をコピーして、元の輪郭の真上に直接貼り付けます。
- ［**複製とオフセット**］– 選択した輪郭をコピーして、元の輪郭からオフセット値分の間隔を空けて貼り付けます。既定のオフセット値は、X/Y 方向に 10 ピクセルです。



［ツール オプション］パレットの［**複製 X**］コントロールと［**複製 Y**］コントロールの設定を調整して、元の輪郭からのオフセット量を調整できます。

## 輪郭を削除するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツール  を選択します。

2 ［ツール オプション］パレットから、［**編集 モード**］ボタンをクリックします。
3 輪郭をクリックします。
4 1 つのポイントをダブルクリックすると、すべてのポイントが選択されます。
5 Delete キーを押します。

パスは削除することはできません。パスは、オブジェクトまたはすべての輪郭が削除されたときに削除されます。

# 線を描画する

直線、自由な線、線分を描画できます。線のポイントを編集して、曲線を作成することができます。

既存のベクター オブジェクトの線オプションも調整できます。

## 線分を描画するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。
**注意：** 現在のベクタ レイヤー上に線分を配置する場合には、［**ベクタ上で作成**］チェック ボックス（ツール オプション パレット内）をチェックします。ベクター レイヤーが存在しない場合、このチェック ボックスをチェックすると線分用に 1 つのベクター レイヤーが作成されます。このチェック ボックスのチェックを外すと、線分がラスター レイヤーに配置されます。ベクター レイヤー上に線分を配置する方が編集が簡単です。
2 ［マテリアル］パレットで、［**前景のプロパティ**］ボックスをクリックして、枠線の色を選択します。
3 連結している線分を描画して塗りつぶす場合は、［**背景のプロパティ**］ボックスをクリックして、テキストの塗りつぶしの色を選択します。線分を塗りつぶさない場合は、［**透過**］ボタンをクリックします。
**注意：** 連結していない 1 本の線分を描画する場合は、［**背景のプロパティ**］ボックスから設定を選択する必要はありません。
4 ［ツール オプション］パレットで、［**直線とポリラインの描画**］ボタンをクリックします。
5 ［**線のスタイル**］ドロップリストから線のスタイルを選択します。
6 ［**幅**］コントロールで線の幅（ピクセル）の値を入力 / 設定します。
7 画像ウィンドウ内でドラッグして、線を作成します。
8 ［ツール オプション］パレットで、［**適用**］ ボタン をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| 描画中にオブジェクトのポイントを表示する | ［**ポイントの表示**］チェック ボックスをチェックします。 |

| 目的 | |
|---|---|
| 線の外観を滑らかにする | ［**アンチエイリアス**］チェック ボックスをチェックします。 |
| 連結設定を選択する | ［**連結**］ドロップリストからオプションを選択します。［**マイター**］を選択した場合、［**角の比率**］コントロールに値を入力 / 設定して、マイター連結の点作成の度合いを設定できます。 |
| 垂直線、水平線、45 度線を作成する | Shift キーを押しながらドラッグします。 |
| 各線分を接続する | ［**線分の接続**］チェック ボックスをチェックします。 |

後で使用するために［ツール オプション］パレット設定で設定を保存できます。設定の保存の詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

## 曲線や直線を描画するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、［**ポイントからポイントへの描画**］ボタンをクリックします。

3 画像ウィンドウ内でドラッグして、線を作成します。

4 次のいずれかの操作を行います。

- 直線を描くには、次のポイントの位置をクリックします。
- 曲線を作成するには、クリックしてドラッグします。曲線が正しい形状になったら、マウスのボタンを離します。

固定の角度（45 度ごと）で線を描画する場合は、Shift キーを押しながらドラッグしてください。

## フリーハンド線を描画するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツールを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、［**フリーハンドの描画**］ボタンをクリックします。

3 画像ウィンドウ内でドラッグして、線を作成します。

## 線分を描画するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツール  を選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、［**直線とポリラインの描画**］ボタン  をクリックします。

3 画像ウィンドウ内でドラッグして、線を作成します。

# 線のカスタム スタイルを保存する

自分で線のスタイルを作成して、設定を保存することができます。

## 線のスタイルを作成して保存するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから以下のいずれかのツールを選択します。
- **ペン** ツール 
- **矩形**ツール 
- **楕円** ツール 
- **対称図形**ツール 
- **図形**ツール 
- **テキスト** ツール 

2 ［ツール オプション］パレットで［**線のスタイル**］ドロップリストをクリックして、［**カスタム**］をクリックします。

既存の線のスタイルをコピーする場合は、［**線のスタイル**］ドロップリストからそのスタイルを選択し、［**カスタム**］をクリックします。

3 ［線スタイルの編集］ダイアログ ボックスで、以下のいずれかのコントロールから設定を選択します。
- ［**始点**］– 線分の始点のスタイルを設定します。
- ［**終点**］– 線分の終点のスタイルを設定します。

先端のサイズを指定する場合、［**サイズ**］ボタンをクリックし、［**幅**］コントロールと［**高さ**］コントロールで値を入力 / 設定します。幅と高さを対等にするには、［**高さと幅のリンク**］チェック ボックスをチェックします。

4 次のいずれかの操作を行います。
- 新しく線を作成する場合は、［**新規保存**］をクリックします。［**線のスタイルの名前**］フィールドに名前を入力してから、［OK］をクリックします。
- 既存の線を編集した場合は、［**保存**］をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| 変更を元に戻す | ［**元に戻す**］ボタン  をクリックします。 |

| 目的 | |
|---|---|
| 線を元のスタイルに戻す | ［**リセット**］ボタン  をクリックします。 |
| 線の中間にあるすべてのダッシュの終端を作成する | ［**線分の線端指定**］チェック ボックスをチェックして、［**線分の始点**］と［**線分の終点**］グループ ボックスから設定を選択します。 |
| ダッシュやギャップを追加する | ［**長さ**］コントロールで値を入力 / 設定し、［**追加**］をクリックします。 |
| ダッシュやギャップを削除する | ダッシュまたはギャップを選択し、［**削除**］をクリックします。 |
| 全てのダッシュとギャップを削除する | ［**クリア**］をクリックします。 |



［線スタイルの編集］ダイアログ ボックス下部のプレビュー エリアに、線の変更内容が表示されます。編集エリアのルーラーは、ダッシュやギャップのサイズ（ピクセル単位）を調整するのに役立ちます。

保存したスタイルは、［ツール オプション］パレットの［**線のスタイル**］ドロップリストに表示されます。

# 曲線を描く

ベジェ曲線とフリーハンド曲線を描画できます。

## ベジェ曲線でオブジェクトを描画するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［**ペン**］ツール  を選択します。

**注意：** 現在のベクタ レイヤー上に線分を配置する場合には、［**ベクタ上で作成**］チェック ボックス（ツール オプション パレット内）をチェックします。ベクター レイヤーが存在しない場合、このチェック ボックスをチェックすると線分用に 1 つのベクター レイヤーが作成されます。このチェック ボックスのチェックを外すと、線分がラスター レイヤーに配置されます。ベクター レイヤー上に線分を配置する方が編集が簡単です。

2 ［マテリアル］パレットで、［**前景のプロパティ**］ボックスをクリックして、枠線の色を選択します。

カーブに塗りつぶしを適用する場合、［**背景のプロパティ**］ボックスをクリックして、色を選択します。カーブを塗りつぶさない場合は、［**透過**］ボタン  をクリックします。

3 ［ツール オプション］パレットで、［**ポイントからポイントまでの描画**］ボタン  をクリックします。

4 ［**ポイントの表示**］チェック ボックスをチェックします。

5 最初のポイントを配置する場所をクリックしてから、ドラッグします。

ドラッグすると、コントロール アームのハンドルの矢印の終端は同じ方向を指します。最初のコントロール アームが必要な長さになったら、マウスのボタンを離します。

6 次のポイントを配置する場所をクリックしてから、ドラッグします。

ドラッグすると、画像のキャンバス上に曲線の線分が表示されます。

**注意：** **［線分の接続］**オプションをチェックすると、この方法でセグメントの追加を続行できます。

7 ［ツール オプション］パレットで、以下のいずれかのボタンをクリックし、ベジェ曲線オブジェクトを完成します。

- **［新しい輪郭を開始］**ボタン – 開かれた図形（始点と終点の線分が連結されていない図形）を作成します。
- **［選択した輪郭を閉じる］**ボタン – 閉じている図形（始点と終点の線分が連結されている図形）を作成します。

8 **［適用］**ボタンをクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| 自動的に各曲線を連結させる | **［線分の接続］**チェック ボックスをチェックします。 |
| 線のスタイルを選択する | **［線のスタイル］**ドロップリストからオプションを選択します。 |
| 線の幅を設定する | **［幅］**コントロールに値を入力 / 設定します。 |
| 線のエッジを滑らかにする | **［アンチエイリアス］**チェック ボックスをチェックします。 |

［ツール オプション］パレットの設定を事前設定として保存できます。詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

## フリーハンド曲線を描画するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、**［ペン］**ツールを選択します。

**注意：** 現在のベクタ レイヤー上に線分を配置する場合には、**［ベクタ上で作成］**チェック ボックス（ツール オプション パレット内）をチェックします。ベクター レイヤーが存在しない場合、このチェック ボックスをチェックすると線分用に 1 つのベクター レイヤーが作成されます。このチェック ボックスのチェックを外すと、線分がラスター レイヤーに配置されます。ベクター レイヤー上に線分を配置する方が編集が簡単です。

2 ［マテリアル］パレットで、**［前景のプロパティ］**ボックスをクリックして、枠線の色を選択します。

カーブに塗りつぶしを適用する場合、[ **背景のプロパティ** ] ボックスをクリックして、色を選択します。曲線を塗りつぶさない場合は、[ **透過** ] ボタン  をクリックします。

3 [ ツール オプション ] パレットで、[ **フリーハンドの描画** ] ボタン  をクリックします。

曲線のポイントを表示する場合は、[ **ポイントの表示** ] チェック ボックスをチェックします。

4 [ **トラッキング** ] コントロールに値を入力 / 設定し、ポイント間の距離をピクセルで設定します。

値が高くなるほど滑らかになりますが、ポイント数が減り、正確ではない線を作成します。値が低くなるほど、より正確にポイント数の多い線分を作成します。

5 曲線をドラッグして、作成します。

6 [ **適用** ] ボタン  をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| 複数の曲線オブジェクトを接続する | [ **線分の接続** ] チェック ボックスをチェックします。 |
| 曲線のエッジを滑らかにする | [ **アンチエイリアス** ] チェック ボックスをチェックします。 |
| 連結設定を選択する | [ **連結** ] ドロップリストからオプションを選択します。[ **マイター** ] を選択した場合、[ **角の比率** ] コントロールに値を入力 / 設定して、マイター連結の点作成の度合いを設定できます。 |
| 線のスタイルを選択する | [ **線のスタイル** ] ドロップリストからオプションを選択します。 |
| 線の幅を設定する | [ **幅** ] コントロールに値を入力 / 設定します。 |

# 直線や曲線を変更する

直線や曲線のプロパティを編集できます。ポイントの種類を変更したり、ポイントの両側にある線分を変更したり、線分を接続することによって、ポイントにある輪郭の図形のポイントを変更して、曲線を変形できます。また、線分を切り取ることもできます。閉じられたパスまたは輪郭を切り取ると、開かれたパスまたは輪郭になります。開いたパスまたは輪郭を切り取ると、2 つに開かれた輪郭を作成します。

## 線や曲線を編集するには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーから、[ **ペン** ] ツール  を選択します。

2 ツール オプション パレットから、[ **編集モード** ] ボタン を選択します。
3 図形を選択します。
4 [ツール オプション] パレットのいずれかの設定を調整します。

曲線を編集する場合、[ **ピック** ] ツールをクリックし、曲線を選択し、[ツール オプション] パレットで任意の設定を変更することも出来ます。

## ポイントを変更して線分を調整するには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーから、[ **ペン** ] ツールを選択します。
2 ツール オプション パレットから、[ **編集モード** ] ボタン を選択します。
3 ポイントを右クリックして、[ **ポイントの種類** ] を選択して、以下のオプションから 1 つを選択します。
   - [ **直線に変換** ] – ポイントの前後の線分を直線にします。
   - [ **直線の後のポイント** ] – ポイントの前の線分を直線にします。
   - [ **直線の前のポイント** ] – ポイントの後の線分を直線にします。
   - [ **曲線の後のポイント** ] – ポイントの前の線分を曲線にします。
   - [ **曲線の前のポイント** ] – ポイントの後の線分を曲線にします。

## 複数の線分を連結するには

[ 編集 ] タブ

1 必要な数だけ連結している線分を作成します。
2 [ツール オプション] パレットの以下のボタンの 1 つをクリックします。
   - [ **新しい輪郭を開始** ] – 開かれた図形で線分を連結します
   - [ **選択した輪郭を閉じる** ] – 閉じられた図形で線分を連結します
3 [ **適用** ] ボタンをクリックします。

[ ツール オプション ] パレットの設定を事前設定として保存できます。詳細については、ページ 554 の「設定を作成 / 使用する」を参照してください。

## 線分を切り取るには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーの [ **ペン** ] ツールを選択します。
2 [ ツールオプション ] パレットから、[ **ナイフ モード** ] ボタンをクリックします。
3 切り取りたい輪郭上の場所を横切るようにドラッグします。

［ナイフ モード］ボタンをクリックする場合、オブジェクト内で選択したすべての輪郭を切り離すことができます。

## ベクター オブジェクトのコピー、移動

切り取り、コピー、貼り付けコマンドを使用すると、ベクター オブジェクトをコピーおよび移動できます。正確にオブジェクトを移動する方法の詳細については、ページ 433 の「ベクター オブジェクトを移動するには」を参照してください。

### ベクター オブジェクトをコピー / 移動するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーから、［ペン］ツールを選択します。

2 ツール オプション パレットから、［編集モード］ボタン を選択します。

3 輪郭をクリックしてから、ポイントをダブルクリックしてすべてのポイントを選択します。

4 ［オブジェクト］›［編集］を選択し、次のいずれかのコマンドを選択します。
- **コピー** – 選択した輪郭を Windows クリップボードにコピーします。
- **切り取り** – 選択した輪郭を Windows クリップボードに移動します。オブジェクトに輪郭が 1 つしかない場合は、オブジェクトを削除します。

5 輪郭をコピー / 切り取る位置をクリックします。

6 ［編集］を選択して、以下のいずれかのオプションを選択します。
- **新しいベクター オブジェクトとして貼り付け** – ベクター オブジェクトを同じレイヤーに貼り付けます。
- **新しいレイヤーとして貼り付け** – ベクター オブジェクトを新しいレイヤーとして貼り付けます。
- **新しい画像として貼り付け** – ベクター オブジェクトを新しい画像として貼り付けます。

# ブラシを使用する



ブラシ ツールでは、画像で創造的に作業するための数え切れないほど多くの方法を用意しています。たとえば、さまざまな色やマテリアルでのソフト / ハード エッジ ブラシ ストロークの適用、他の画像をソースとしてのペイント、画像をレタッチして色やコントラストの補正、色の置き換え、ピクチャ チューブでのペイントなどを行うことができます。ピクセルを透過にすることで、消去することもできます。

［ブラシ］ツールは、ラスター レイヤーでのみ使用でき、グレースケールまたは True Color 画像（24 ビット）に適用すると最適な結果を得ることができます。それ以外の色数の画像に適用すると、効果が減少します。

選択範囲内でペイント ツールを使用し、選択したピクセルにのみ効果を適用することができます。選択範囲の作成の詳細については、ページ 219 の「選択範囲を使う」を参照してください。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- ブラシを選択する
- ブラシ オプションを選択する
- ブラシを使用する
- ブラシ設定をカスタマイズする
- ブラシ / 設定を作成する
- ブラシをインポート / 共有する

## ブラシを選択する

以下のブラシ ツールから選択できます。

- **ペイント ブラシ** – 画家の絵筆を模倣したストロークで色を描きます。ブラシ ストロークをハード エッジやソフト エッジにすることができます。ペイント ブラシは多目的ツールで、1 ピクセルほどの小さな領域に色を適用して画像を編集することもできます。このツールは、特定領域の透過を調整したり、選択範囲を作成することもできます。詳細については、ページ 226 の「ペイント ツールを使用して選択範囲を作成するには」を参照してください。
- **[エアブラシ]** – エアブラシまたはスプレー缶を模倣したものです。ブラシを領域に長く適用するほど、より強い効果が得られます。
- **[ワープ ブラシ]** – 画像のピクセルにワープ効果を生成します。画像の領域を回転させたり、画像の一部を縮小または拡大したり、その他の面白い効果を作成することができます。詳細については、ページ 392 の「画像を歪ませる」を参照してください。
- **[ピクチャ チューブ]** – プリセットのオブジェクトのコレクションでペイントすることができます。 たとえば、蝶や昆虫をピクニックの背景に追加したり、水槽に魚を入れたり、ヒイラギを使った写真のフレーム（枠）を作成することができます。Corel PaintShop Pro に含まれているピクチャ チューブを使用したり、オリジナルを作成したりすることができます。詳細については、ページ 388 の「ピクチャ チューブ ツールを使用する」を参照してください。
- **[消しゴム]** – ピクセルが透過になります。詳細については、ページ 186 の「画像領域を消去する」を参照してください。
- **[背景消しゴム]** – ピクセルを選択的に消します。詳細については、ページ 186 の「画像領域を消去する」を参照してください。
- **[クローン ブラシ]** – 画像の一部をペイント元として使用することによって、画像を編集します。詳細については、ページ 179 の「クローン ブラシまたはオブジェクト除去による傷やオブジェクトの除去」を参照してください。
- **[カラー消しゴム]** – 選択範囲またはレイヤーの特定の色を他の色に置き換えられます。詳細については、ページ 196 の「色、グラデーション、パターンを置き換える」を参照してください。
- **レタッチ ブラシ** – 画像をレタッチすることができます。一部のレタッチ ブラシは、写真効果を模倣します。その他のレタッチ ブラシは、明度、彩度、色相、色の値に基づいてピクセルを変更します。また、レタッチ ブラシによっては、色の補正コマンドに似た効果を作成します。

## ブラシ オプションを選択する

ブラシのオプションは、さまざまなブラシ ストロークを作成するために役立ちます。望む効果が得られるまで、オプションを変更して試すことができます。

[ブラシ オプション]パレットの追加オプションを使用すると、基本ブラシの設定をカスタマイズできます。[ブラシ オプション]パレット使用の詳細については、ページ 454 の「ブラシ設定をカスタマイズする」を参照してください。

以下のオプションは、ペイント ツールの[ツール オプション]パレットで使用することができます。

- **[形状]** — ブラシの形状を指定します。矩形、楕円、または角度付きブラシは、丸型または四角形の形状を[厚さ]と[回転]オプションを使用して変更することで作成できます。
- **前回使った設定** – あるブラシの形状から別のブラシの形状に切り替えたとき、**[前回使った設定]**ではブラシの形状で保存された設定を適用することなく、ブラシで最後に使用した設定を保持することができます(**[サイズ]**や**[ステップ]**設定など)
- **サイズ** – ブラシのサイズをピクセル単位で決定します。サイズ値は、キーボードを使用したり、[ツール オプション]パレットに[サイズ]コントロールを設定することで調整できます。詳細については、ページ 465 の「キーボードを使用してブラシ サイズを調整するには」を参照してください。
- **[硬さ]** – ブラシの先端のシャープネスを制御します。100 に設定すると、最も鋭いエッジになります。値を低くすると、それに応じてエッジも軟らかく変動します。
- **[ステップ]** – 1 つの連続したブラシストロークとして定義した各適用のペイントにおける適用間隔を決定します。値が低いほど滑らかで連続的な表現となり、値が高いほど断続的な表現になります。
- **密度** – ブラシ ストロークによる適用範囲の均一性を決定します([消しゴム]ツールの場合は、消去の均一性)。値を高くすると、適用範囲は均一になり、値を低くすると、適用範囲はまだらな状態になり、スプレー ペイントと同じような効果になります。[エアブラシ]ツールを使用する場合は、[密度]値を 100 未満の値に設定する必要があります。
- **厚さ** – ブラシ ストロークの幅を決定します。100 に設定すると、ブラシは[形状]の設定に応じて完全な丸型か完全な四角形になります。[厚さ]設定値を減らすと、ブラシは徐々に細くなります。
- **回転** – 円形以外のブラシの先端を回転します。
- **[不透明度]** — 画像の表面を覆う色のピクセル量を決定します。100% の不透明度では、表面はブラシ ストロークによってペイントで完全に覆われます。1% の不透明度では、ペイント ストロークはほとんど透明になります。[消しゴム]ツールの場合は、この設定によって削除のレベルが決まります。100% に設定すると、最も透明度が高くなります。
- **[ブレンド モード]** – ペイントしたピクセルを下のレイヤーのピクセルと混ぜ合わせる方法です。 ブレンド モードはレイヤー ブレンド モードと同じです。たとえば、[後ろをペイント]ブレンド モードでは、アクティブ レイヤーの画像の後ろがペイントされます。最上部のレイヤーとアクティブなレイヤーがいずれも完全に

不透明な場合、ペイントは画面上に表示されません。ブレンド モードの詳細については、ページ 266 の「レイヤーをブレンドする」を参照してください。

- **[ 進度 ]** – エアブラシで適用するペイントの割合（0 ～ 50）を選択します。値が 0 のときは、ブラシ ストロークの速度が異なっていても、一定量のペイントが使用されます。高い値に設定すると、ブラシが遅くなったり止まったりしたときに、より多くのペイントが使用されます。
- **[ ストローク ]** – [ 連続 ] チェック ボックスをチェックを入れて適用された既存のペイントにペイントを塗り重ねることができます。[ 連続 ] チェック ボックスがチェックされていない場合、またはチェック ボックスがチェックされていてもストロークが作成されていない場合は、[ ストローク ] ボタンはグレー表示になり使用できません。
- **連続** – 不透明度が 100% 未満に設定された領域にブラシ ストロークが複数回適用される際にペイントを重ね塗りするかどうかを指定します。このチェック ボックスがチェックされていると、ペイントは連続した色を生成して、領域を再度ペイントしても効果は生じません。領域を再度ペイントするには、[ ストローク ] ボタンをクリックします。この [ 連続 ] チェック ボックスのチェックが外れていると（既定値）、同じ領域にブラシ ストロークを適用するたびに、ペイントが重ねられます。色は、100% の不透明度に達するまで重ねられていきます。
- **[ ウェット ルック ]** : ソフトな色が内側になりエッジ近辺が暗くなって、ウェットペイントのような効果を模倣します。[ 硬さ ] の設定値が低いと、効果がよりはっきりとします。
- **[ スマート エッジ ]** – コンテンツ重視のテクノロジーを使用してブラシ ストローク領域をサンプリングし、下にあるピクセルと一致する範囲だけにブラシ ストロークを適用します。これにより、画像の特定要素やその周りにブラシ ストロークを適用することが簡単になります。たとえば、[ スマートエッジ ] を [ 覆い焼き ]、[ 焼き込み ]、または [ シャープネス ] のようなリタッチブラシと一緒に使用して、顔や唇、目などの特定範囲を編集することができます。注意：[ スマートエッジ ] の使用はブラシの速度に影響を与える場合があります。

## ブラシを使用する

ブラシを選択する際に、望む効果を得るためにブラシの設定を変更することができます。ブラシを既定の設定にリセットすることもできます。

ペイントを適用する際、複数回のブラシ ストロークを元に戻したりやり直したりすることができます。

### ブラシを使用するには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール ] ツールバーのブラシ ツールを選択します。

2 [ マテリアル ] パレットで、前景色や背景色とマテリアルを選択します。

3 [ ツール オプション ] パレットで、[ **設定** ] ドロップリストからツールを選択します。

4 [ ブラシの形状 ] ドロップリストから 1 つを選択します。

5 図形、サイズ、不透明度、硬さ、厚さ、回転などのブラシ オプションを指定します。

6 次のいずれかの操作を行います。

- 前景色またはマテリアルを適用するには、画像をドラッグします。
- 後景色またはマテリアルを適用するには、マウスの右ボタンを押しながら画像をドラッグします。

エアブラシ ツールの場合、ある領域の色を強めるには、その位置でマウスをクリックして押したままにします。

直線状にペイントするには、開始位置を一度クリックしてから Shift キーを押しながら、終了位置をクリックします。続けて直線をペイントするには、次の位置に移動して Shift キーを押しながら、もう一度クリックします。

## ブラシを既定の設定に戻すには

[ 編集 ] タブ

1 [ ツール オプション ] パレットで、[ **設定** ] ドロップリストをクリックします。

2 [ **既定値に戻す** ] ボタン をクリックします。

## 最後に行ったブラシ ストロークを元に戻すには

[ 編集 ] タブ

- [ 標準 ] ツールバーの [ **元に戻す** ] ボタン をクリックします。

Ctrl + Z を押すか、[ 履歴 ] パレットを使用してストロークを元に戻すこともできます。

## 複数回のブラシ ストロークを元に戻すには

[ 編集 ] タブ

- [ 標準 ] ツールバーの [ **元に戻す** ] ボタンを複数回クリックします。

Ctrl + Z を複数回押すか、[ 履歴 ] パレットを使用して複数回のストロークを元に戻すこともできます。

[ 標準 ] ツールバーの [ **やり直し** ] ボタン をクリックするか、Ctrl + Alt + Z キーを押すか、[ 履歴 ] パレットを使用してストロークをやり直すことができます。

# ブラシ設定をカスタマイズする

［ブラシ オプション］パレットでは、特定のブラシ オプションの［ツール オプション］パレットの設定をカスタマイズできます。［ジッター］の割合を増やしてランダムに調整することもできます。

タブレットや 4D マウスを使用する場合、［ブラシ オプション］パレットの設定を使用すると便利です。

## ブラシ設定をカスタマイズするには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**パレット**］›［**ブラシ オプション**］を選択します。
2 ［ツール］ツールバーのペイント ツールを選択します。
3 ［ツール オプション］パレットで、ブラシ オプションを設定します。
4 ［ブラシ オプション］パレットで、［ブレンド］、［色相］、［彩度］、［明度］、［サイズ］、［不透明度］、［厚さ］、［回転］、［密度］の各オプションごとに以下のブラシ オプションを設定します。
   - ［**標準**］– オプションは適用されません。
   - ［**筆圧**］– タブレット スタイラスの筆圧に従って、選択したブラシ属性にオプションを適用します。
   - ［**傾き角度**］– スタイラスとタブレット間の角度に基づきオプションを適用します。
   - ［**傾き方向**］– ブラシ先端の回転角度に基づきオプションを適用します。
   - ［**方向**］– スタイラスを中心とする回転角度（4D マウス専用）に基づきオプションを適用します。
   - ［**フィンガーホイール**］– エアブラシ スタイラスのホイールを使用することでブラシ属性内のオプションを制御できます。
   - ［**Z ホイール**］– 現在のアプリケーションに従って動作するように設定したホイール設定で 4D マウス ホイールを使用して、ブラシの属性を制御します。
   - ［**方向**］– パス上の連続マウス ポイント間の角度を基にブラシ オプションを制御します。
   - ［**フェード イン**］– ブラシの印象を小から大へとフェードします。
   - ［**フェード インの繰り返し**］– ブラシの印象を繰り返し小から大へとフェードします。
   - ［**フェード アウト**］– ブラシの印象を大から小へとフェードします。
   - ［**振動フェード**］– ブラシの印象を大と小の間で交互に変えて、フェード インとフェード アウトを繰り返します。

   **注意：** ［ブラシ オプション］パレットでアスタリスク（*）が付いているオプションは、筆圧感知タブレットを使用している場合に限り使用できます。使用できるオプションは、タブレットの種類に依存します。

5 ［フェード（ピクセル）］コントロールに値を入力 / 設定して、フェード インとフェード アウトでのピクセルの数のしきい値を選択します。

値を小さくするとフェードが速くなり、値を大きくするとフェードが遅くなります。

6 ［位置のジッター（%）］コントロールに値を入力 / 設定して、ドキュメント サイズに応じてブラシ印象の位置をランダムに調整する割合を選択します。

ブラシのサイズを変更する場合に縦横比を維持したままスケールをジッターするには、［スケール］チェック ボックスをチェックします。

7 ［ステップごとの厚さ］コントロールに値を入力 / 設定して、ブラシ ストロークのステップごとに作成されるブラシ印象の数を指定します。

［ブラシ オプション］の設定を既定値に戻すには、［ブラシ オプション パレットのリセット］ボタンをクリックします。

ブラシとともにオプションがロードされた場合は、別のブラシをオプション抜きでロードすると、新しいブラシに前のブラシのオプション設定が適用されます。［ブラシ オプション パレットのリセット］ボタン をクリックして、残っているオプション設定をクリアします。

変更したブラシはブラシ形状または設定として保存できます。ブラシと設定の保存の詳細については、ページ 455 の「ブラシ / 設定を作成する」を参照してください。

## ブラシ / 設定を作成する

ブラシ オプションを変更して自分のブラシを作成し、ペイント ツールで使用できます。ブラシを作成すると、ブラシで選択した形状、ステップ、密度、厚さ、サイズ、硬さ、回転の設定などのすべてのオプションが保存されます。ブラシの作成にオプションの設定も加えることができます。保存した設定は、［ツール オプション］パレットのブラシの形状の制御ができるツールに適用できます。

選択範囲を指定して、幅と高さが 999 × 999 ピクセルまでのカスタム ブラシを作成することもできます。

ブラシに加えて、ブラシ設定を作成することもできます。設定を作成すると、特定のツールで指定したすべての設定（すべてのパラメーターとオプションの設定を含む）が保存されます。ツールの設定は、特定のツールを選択した場合にのみ使用可能になります。

### ブラシを作成するには

［編集］タブ

1 ［ツール］ツールバーのペイント ツールを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで、ブラシの設定を変更します。

3 ［ブラシの形状］ドロップリストをクリックして現在のブラシの形状を表示します。
4 ［ブラシの形状］ドロップリストの**［ブラシを作成］**ボタンをクリックします。
5 ［ブラシの作成］ダイアログ ボックスに必要な情報を入力します。
6 [OK] をクリックします。
新しいブラシが［ブラシの形状］ドロップリストに表示されます。ドロップリストに表示されるペイント ツールのいずれかで、新しいブラシを使用することができます。

**［ファイル］**>**［エクスポート］**>**［カスタム ブラシ］**を選択しても［ブラシの作成］ダイアログ ボックスを開くことができます。

既定のブラシ用フォルダー以外のフォルダーに新しいブラシを保存するには、［ブラシの作成］ダイアログ ボックスで、**［パスの設定］**をクリックします。ファイルの場所変更の詳細については、ページ 522 の「ファイルの場所を設定する」を参照してください。

## 選択範囲からブラシを作成するには

［編集］タブ

1 カスタム ブラシに変換する領域の選択範囲を作成します。
2 ［ツール］ツールバーのペイント ツールを選択します。
3 ［ツール オプション］パレットで、［ブラシの形状］ドロップリストをクリックして現在のブラシの形状を表示します。
4 **［選択範囲からブラシを作成］**ボタンをクリックします。
新しいブラシのプレビューが［ブラシの作成］ダイアログ ボックスに表示されます。
5 ブラシの名前を**［名前］**ボックスに入力します。
6 ステップ値を選択します。
7 [OK] をクリックします。
新しいブラシが［ブラシの形状］ドロップリストに表示されます。ドロップリストに表示されるペイント ツールのいずれかで、新しいブラシを使用することができます。

既定のブラシ用フォルダー以外のフォルダーに新しいブラシを保存するには、［ブラシの作成］ダイアログ ボックスで、**［パスの設定］**をクリックします。ファイルの場所変更の詳細については、ページ 522 の「ファイルの場所を設定する」を参照してください。

## ブラシ設定を作成するには

［編集］タブ

1 ペイント ツールを選択して、ツール オプションのいずれかを変更します。

2 ［ツール オプション］パレットで、**［設定］**ドロップリストをクリックします。

3 **［設定の保存］**ボタン をクリックします。

［設定の保存］ダイアログ ボックスが表示されます。

4 ブラシの設定の名前を入力します。

**注意：** 「既定値」または「前回使った設定」という名前を使用することはできません。

5 追加の設定情報を入力するには、**［オプション］**をクリックし、**［作成者］**、**［著作権］**、**［説明］**フィールドに情報を入力します。

6 [OK] をクリックします。

現在のブラシ設定を規定の設定から除外するには、［含まれる設定］リストで該当する設定の**［保存］**アイコンをクリックします。このブラシ設定が規定の設定と一緒に保存されないことを示す赤い「X」がアイコンの上に表示されます。

# ブラシをインポート / 共有する

カスタム ブラシをインポートしたり、独自のブラシを作成することができます。カスタム ブラシの作成の詳細については、ページ 455 の「ブラシ / 設定を作成する」を参照してください。

カスタム ブラシを作成すると、ブラシ ファイルを送信して他人と共有することができます。ブラシが独自の形状を使用する場合は、ブラシ ファイルとブラシ用の独自の形状ファイルの両方を共有する必要があります。

## カスタム ブラシをインポートするには

［編集］タブ

1 **［ファイル］**>**［インポート］**>**［カスタム ブラシ］**を選択します。
［カスタム ブラシのインポート］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **［開く］**をクリックします。

3 ［ファイルを開く］ダイアログ ボックスで、インポートするブラシ ファイルに移動して、**［開く］**をクリックします。

4 ［カスタム ブラシのインポート］ダイアログ ボックスで、インポートするカスタム ブラシを選択して、**［追加］**をクリックします。
複数のブラシをインポートする場合は、**［すべて追加］**ボタンをクリックします。

5 **[OK]** をクリックすると、カスタム ブラシがインポートされます。

## ブラシを共有するには

［編集］タブ

1 「Documents¥Corel PaintShop Pro¥2020¥Brushes」に移動します。
既定の「ブラシ」フォルダーと異なる場所に保存する場合は、カスタム ブラシを保存するフォルダーに移動します。

2 電子メール メッセージに添付するなどして、ブラシ ファイル（拡張子が **.PspBrush** または **.PspScript**）を共有します。
受信者は、ブラシ ファイルを「Documents¥Corel PaintShop Pro¥2020¥Brushes」またはカスタム ブラシを含むフォルダーに保存する必要があります。

選択範囲から作成したブラシを共有する場合は、「PspBrush」ファイルと、関連する PspScript ファイルの両方を共有する必要があります。

# アート メディア ツールでペイント / 描画する



［アート メディア］ツールを使用すると、現実のメディア、色素、ペイント、および芸術家のツールを模倣したデジタル アートワークを作成できます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- アート メディア レイヤーを使用する
- ［ミキサー］パレットを使用する
- アートメディア ツールを使用する
- ［油彩ブラシ］ツールを使用する
- ［チョーク］ツールを使用する
- ［パステル］ツールを使用する
- ［クレヨン］ツールを使用する
- ［色鉛筆］ツールを使用する
- ［マーカー］ツールを使用する
- 水彩画ブラシ ツールを使用する
- ［パレット ナイフ］ツールを使用する
- ［塗り付け］ツールを使用する
- アート消しゴム ツールを使用する

## アート メディア レイヤーを使用する

アート メディア レイヤーは、［アート メディア］ツールを使用するときに自動的に作成されます。アート メディア レイヤーは、ラスター レイヤーに変換することもできます。

アート メディア レイヤーを使用して新しい画像を作成するように選択できます。アート メディアの色素を適用するキャンバス テクスチャを選択して、塗りつぶす色やキャンバスの色をテクスチャに適用することもできます。効果を追加するために、いつでもアート メディア レイヤーをドライにしたりウェットにすることができます。

### アート メディア レイヤーを作成するには

［編集］タブ

- **［レイヤー］**｝**［新しいアート メディア レイヤー］**を選択します。
  アート メディア レイヤーが［レイヤー］パレットに表示されます。

また、［ レイヤー ］パレットのツールバーから［ 新しいレイヤー ］ドロップリスト をクリックし、**［ 新しいアート メディア レイヤー ］**を選ぶことでも新しいアート メディア レイヤーを作成できます。

## アート メディア レイヤーをドライ / ウェットにするには

［ 編集 ］タブ

- レイヤーを選択して、次のいずれかのオプションをクリックします。
  - **アート メディア レイヤーをドライにする**
  - **アート メディア レイヤーをウェットにする**

［ アート メディア レイヤーをドライにする ］コマンドと［ アート メディア レイヤーをウェットにする ］コマンドは、［ 履歴 ］パレットで選択して元に戻すことができます。

## アート メディア レイヤーのプロパティを変更するには

［ 編集 ］タブ

1 ［ レイヤー ］パレットで**アート メディア** レイヤーをダブルクリックして、［ レイヤーのプロパティ ］ダイアログ ボックスを表示します。
2 **［ キャンバス テクスチャ ］**タブをクリックします。
3 レイヤーのプロパティのいずれかを変更します。

# ［ ミキサー ］パレットを使用する

［ ミキサー ］パレットを使用すると、色をブレンドして、芸術家のパレットを使用して作成したようなペイント サンプルを作成することができます。いったん色を作成すると、アート メディア ブラシを使用してその色をキャンバスに適用することができます。

色のブレンドが多すぎた場合、［ ミキサー チューブ ］ツールまたは［ ミキサー ナイフ ］ツールで最後に行った 20 の操作を元に戻すことができます。色を混ぜ合わせる操作をやり直すこともできます。

**重要！** *プログラムを閉じると［ ミキサー ］パレットの操作履歴は失われますが、プログラムを開いている間はいつでも［ ミキサー ］パレットを閉じることができ、変更は失われません。*

既定では、作成するミキサー ページは 500×500 ピクセルになります。ただし、大きな、カスタムのミキサー ページを作成することもできます。ミキサー領域はミキサー ページとして保存することもでき、Corel PaintShop Pro の別のセッションで再度読み込んで使用できます。

## 色を混ぜ合わせるには

［編集］タブ

1 マテリアル パレットで、［**背景のプロパティ**］ボックスを［**色**］に設定し、［**フレーム**］から［**レインボー**］または［**サンプル**］タブから色を選択します。
**注意：** ［アート メディア］ツールがアクティブな状態のときは、［前景のプロパティ］ボックスと［背景のプロパティ］ボックス下のモード ボタンは使用できません。
2 ミキサー パレットで、［**ミキサー チューブ**］ツールを選択します。
3 ミキサー領域をドラッグして、ペイント ストロークを適用します。
ストロークの幅を変更するには、［サイズ］ボックスで設定を変更します。
**注意：** 手順 1 を繰り返して他の色を選択できます。
4 ［**ミキサー ナイフ**］ツールを選択し、ミキサー領域にドラッグして色をにじみ合わせます。

マウスの右ボタンを使用すると、［ミキサー ナイフ］ツールと［ミキサー チューブ］ツールを切り替えることができます。たとえば、マウスの左ボタンを押しながらドラッグすることでペイントを適用したり、マウスの右ボタンを押しながらドラッグすることでペイントを混ぜ合わせることができます。

## 色の混合を元に戻す / やり直すには

［編集］タブ

- ［ミキサー］パレットで、次のいずれかのボタンをクリックします。
  - ［**ミックス解除**］－［ミキサー チューブ］ツールまたは［ミキサー ナイフ］ツールの操作を元に戻すことができます。
  - ［**再ミックス**］－［ミキサー チューブ］ツールまたは［ミキサー ナイフ］ツールの操作をやり直すことができます。

［ミキサー チューブ］ツールと［ミキサー ナイフ］ツールの操作は、［**編集**］｝［**元に戻す**］または［**編集**］｝［**やり直し**］を選択する、［標準］ツールバーの［**元に戻す**］ボタンまたは［**やり直し**］ボタンをクリックする、Ctrl + Z または Ctrl + Alt + Z を押すのどの操作を行っても、元に戻したりやり直すことはできません。

## ミキサー パレットの色を使用するには

［編集］タブ

1 ミキサー パレットで［**ミキサー ドロッパー**］ツールを選択し、ミキサー領域の色をクリックします。
**注意：** ［マテリアル］パレットでミキサー領域の周りをドラッグすると、現在のサンプリングの位置で［前景のプロパティ］ボックスが更新されます。

2 ［ツール］ツールバーで、［アート メディア］ツールを選択します。
3 ペイントを始めます。
**注意：** このストロークはアート メディア レイヤーで適用されます。このレイヤーがアクティブ レイヤーでない場合、［アート メディア］ツールの使用を開始すると、自動的に作成されます。
4 他の色を選択するには、**［ミキサー ドロッパー］**ツールを使用して、ミキサー領域から必要な色をクリックし選択します。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| ミキサー ページの他の領域に移動する | **［移動］**ボタンを押したままにしてミキサー ページ全体を表示します。ドラッグしてページの必要な領域を囲みます。 |
| ミキサー ページを消去する | ［ミキサー］パレットで、**［ページのクリーニング］**を選択します。 |

［色の選択］ツールのサイズは、［ツール オプション］パレットの**［サイズ］**設定で決まります。

**［レイヤー］**}**［アート メディア レイヤーをドライにする］**、または**［レイヤー］**}**［アート メディア レイヤーをウェットにする］**を選択することで、アート メディア レイヤーをドライにしたりウェットにすることができます。各アートメディア ツールの詳細については、ページ 463 の「アートメディア ツールを使用する」を参照してください。

## ミキサー ページをカスタマイズするには

［編集］タブ

1 **［ファイル］**}**［新規］**を選択して、［新しい画像］ダイアログ ボックスを表示します。
2 ［画像のサイズ］グループ ボックスに値を入力して、ミキサー ページのサイズを設定します。
**注意：** 幅と高さは少なくとも 500 ピクセルにする必要があります。
3 ［画像の特性］グループ ボックスで、**［アート メディア背景］**オプションを選択します。
4 キャンバス テクスチャの選択領域でテクスチャ スウォッチをクリックして、メニューからテクスチャを選択します。
**注意：** テクスチャは、アート メディア色素が適用される非表示の表面と同様に動作します。
5 **［OK］**をクリックします。
**注意：** ここで、アート メディア色素を画像に適用できます。
6 ［標準］ツールバーで**［保存］**ボタンをクリックして［名前を付けて保存］ダイアログ ボックスを表示します。

7 次にアクセスします。**X: Program Files(x86)¥Corel¥Corel PaintShop Pro 2020¥Corel_19**（32 ビットの場合）、または **X: Program Files¥Corel¥Corel PaintShop Pro 2020 (64-bit)¥Corel_19**（64 ビットの場合）。「X」は Corel PaintShop Pro がインストールされたドライブを示しています。

8 新しい画像を **.pspimage** ファイル形式で保存します。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| ミキサー領域をページとして保存する | ［ミキサー］パレットで、**［ページの保存］**または **［ページに名前を付けて保存］**を選択し、ページの名前を入力します。 |

ユーザー フォルダーからミキサー ページ（Documents¥Corel PaintShop Pro¥2020¥ ミキサー ページ）を利用することもできます。

［新しい画像］ダイアログ ボックスの **［塗りつぶす色を有効にする］**チェックボックスをチェックし、**［カラー］**ボックスをクリックして塗りつぶす色を選択することで、ミキサー ページを色で塗りつぶすことができます。ただし、この色はサンプリング不可能で、［アート メディア］ツールもこの色には影響を与えないことに注意してください。

## ミキサー領域ページを読み込むには

［編集］タブ

1 **［ミキサー ページのロード］**ボタンをクリックします。

2 必要なミキサー ページをクリックするか、ミキサー パージが保存されているフォルダーに移動します。

**注意：** デフォルトでは、ミキサー ページは「Documents¥Corel PaintShop Pro¥2020¥ ミキサー ページ」に保存されます。

**ミキサー メニュー** アイコンをクリックし **［ページのロード］**を選ぶとミキサー ページを読み込めます。

# アートメディア ツールを使用する

［アート メディア］ツールは、アート メディア レイヤーで作業を行う際に使用できます。［アート メディア］ツールを使用すると、ペイント、チョーク、パステル、鉛筆といった物理的な色素メディアで作業するときに得られるような、鮮やかで表現に富んだ画像を再現できます。

**重要！** *［アート メディア］ツールでは、設定はサポートされますが、［ペイント ブラシ］ツールやその他のラスター ペイント ツールのようなカスタム ブラシはサポートされません。*

## ウェット色素メディア ツール

[ 油彩ブラシ ] ツール、[ 水彩画ブラシ ] ツールおよび [ マーカー ] ツールは、実際のウェットな色素とツールを使用してペイントしたような効果を再現します。さらに、油彩ブラシは、ストロークの最後にペイントを使い果たしたような効果も作成できます。ペイントを増やすには、マウスのボタンを放してペイント ストロークをドラッグするだけです。

[ 油彩ブラシ ] ツールと [ パレット ナイフ ] ツールを使用すると、ブラシ ヘッドで複数の色を使ったストロークを作り出すことができます。実際のペイント パレットと複数のウェットな色素を使用して得られるような効果を再現します。さらに、適用したウェットなストロークをドライにすることができます。詳細については、ページ 460 の「アート メディア レイヤーをドライ / ウェットにするには」を参照してください。

## [ ドライ色素メディア ツール

[ チョーク ]、[ パステル ]、[ クレヨン ]、[ 色鉛筆 ] ツールを使用すると、ドライな色素のメディアで作成したアートワークを再現したような効果を作成できます。[ 油彩ブラシ ] ツールとは異なり、ドライ ツールでは色素メディアを使い果たしたような効果は作成されません。さらに、これらのツールを使用して適用した色素は、[ 油彩ブラシ ] を使用して適用した色素よりもボリュームが少なくなります。

## パレットナイフ ツール、にじみツール、アート消しゴムツール

パレット ナイフをアート メディアの色素に適用し、にじませることができます。また、[ にじみ ] ツールを使用して、指や布を使用しているかのように色素をブレンドすることもできます。

[ アート消しゴム ] ツールを使用して、色素を取り除くことができます。ただし、[ アート消しゴム ] ツールを使用して、複数のペイント ストロークで作成した色素（[ 油彩ブラシ ] ツールで適用したものなど）を取り除く場合は、領域をきれいにするには複数のストロークが必要な場合があります。ツールを使用して、[ チョーク ] ツールや [ 色鉛筆 ] ツールで作成した色素を取り除く場合は、わずかなストロークで結果を得ることができます。

## 写真に芸術的なレンダリングを作成する

写真画像にペイントや描画のような概観を与えることができます。色の上でアーティスティック メディア ツールをドラッグすることで、レイヤーの種類に関係なく、ブラシの中央下のデータをサンプリングして色素やペイント カラーを選択します。ストロークを開始するのにマウス ボタンを押したままにしたときに、実行されるサンプルは 1 つだけで、そのときの色がストローク中に使用されることに注意してください。

## ［アートメディア］ツールを使用するには

［編集］タブ

1 ツール パレットで以下のいずれかのツールを選択します。
- **油彩ブラシ**
- **チョーク**
- **パステル**
- **クレヨン**
- **色鉛筆**
- **マーカー**
- **水彩画ブラシ**
- **パレット ナイフ**
- **にじみ**
- **アート消しゴム**

2 ［ツール オプション］パレットで、［**設定**］ボタンをクリックし、ブラシ設定を選択します。

ブラシ設定を調整する場合は、［ツール オプション］パレットで設定を変更します。

## キーボードを使用してブラシ サイズを調整するには

［編集］タブ

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| ブラシ サイズを動的に拡大 / 縮小する | Alt キーを押しながらドラッグします。 |
| ブラシ サイズを 1 ピクセル拡大する | Alt キーを押しながら、C を押します。 |
| ブラシ サイズを 20 ピクセル拡大する | Shift + Alt キーを押しながら、C を押します。 |
| ブラシ サイズを 1 ピクセル縮小する | Alt キーを押しながら、X を押します。 |
| ブラシ サイズを 20 ピクセル縮小する | Shift + Alt キーを押しながら、X を押します。 |

## 写真から芸術的なレンダリングを作成するには

［編集］タブ

1 画像を開いた状態にして、ペイントや色素を適用する［アート メディア］ツールを選択します。

2 ［ツール オプション］パレットで［**トレース**］チェック ボックスをチェックします。

3 下位の色をサンプリングする画像の上にポインタを置いてドラッグし、サンプリングした色を使用してストロークを適用します。

得られた色は、ストロークが持続する間に使用されます。

ブラシ サイズやズーム レベルを調整して結果を試すことができます。

［自動選択］ツールを使用して色ベースの選択範囲を作成し、色をサンプリングした領域に色素やペイントを適用することで、正確な結果を得ることができます。

## ［油彩ブラシ］ツールを使用する

［油彩ブラシ］ツールを使用すると、オーバレイ機能を使用した場合よりも、濃い媒体と混ぜ合わせて色をブレンドしたような密度の高い媒体を再現することができます。［油彩ブラシ］ツール  に複数の色を読み込むことができます。キャンバス上のオイルと混ぜ合わせることで、色をにじませたりブレンドすることができます。

［油彩ブラシ］ツールのブラシ先をストロークに適用する際の再読み込みを管理するオプションがいくつか用意されています。以下のことが可能です。

- ブラシに単色を再度読み込む
- ミキサー ページからサンプリングしてブラシに再度読み込む
- 現在の色の量およびミキサー ページからの追加の色の量をブラシに再度読み込む
- ブラシに読み込まずに、各ストロークの後でパレットやキャンバスに浸す

［油彩ブラシ］ツールで適用したペイント ストロークは、にじませたり混ぜ合わせたりする際の他のストロークとの反応から、ウェット ペイントになっています。詳細については、ページ 460 の「アート メディア レイヤーをドライ / ウェットにするには」を参照してください。

### 油彩ブラシツール オプション

［編集］タブ

［油彩ブラシ］ツール オプションには以下のものが含まれます。

- **［形状］** – ブラシの形状を定義します。
- **［サイズ］** – ツール ヘッドのサイズをピクセルで指定します。
- **［厚さ］** – ツール ヘッドの縦横の比率を定義します。この設定は、［先頭のトラッキング］で［固定の角度］オプションを選択している場合にのみ利用できます。
- **［回転］** – ヘッドの回転角度を度で定義します。
- **［先頭のトラッキング］** – ユーザーのストロークに合わせてツール ヘッドを曲げるか、固定角度を保つかを決めます。
- **［ヘッドのロード］** – ストローク開始時のブラシ上のマテリアルの割合を定義します。
- **［粘性］** – ブラシ上のマテリアルを適用する率と、絵の具が使い尽くされる前のストロークの長さを定義します。
- **［硬さ］** – ブラシのスプレーの量（押すことによってレンダリングする線がどのように広がるか、ペイント先の表面にどのくらい染み込むか）を定義します。

- **［剛毛のサイズ］** – ペイントのテクスチャと適用についての下位ノイズ機能に作用します。
- **［自動クリーニング］** チェック ボックス – ブラシをきれいにし、新しいストロークの開始時にブラシに新しいペイントを再度読み込みます。

  **注意：** チェックを外すと、ブラシ先はストロークの開始時にクリーニングされません。代わりに、汚れたブラシ先には現在の色が少量残っており、直前のストロークからの汚れた状態があっても、そこに色が追加されていきます。
- **［クリーニング］** ボタン – ヘッドをきれいにし、新しいペイントや色素で次のストロークを開始します。
- **［トレース］** チェック ボックス – 現在の［アート メディア］ツールで、レイヤーの種類とは関係なくブラシ中央下のデータをサンプリングすることで、色素または絵の具の色を選択できます。

  **重要！** *ストロークを開始するのにマウス ボタンを押したままにしたときに、実行されるサンプルは 1 つだけで、そのときの色がストローク中に使用されることに注意してください。*

## ［チョーク］ツールを使用する

［チョーク］ツール を使用すると、ストローク時に一貫性のあるドライ メディアを作成できます。色素は選択した筆圧設定に従ってキャンバス テクスチャに浸透します。［チョーク］ツールにはストローク用の剛毛コンポーネントがなく、代わりに、キャンバスのテクスチャによって影響を受ける平らなエッジや角度の付いたエッジに適用されます。

### チョークツール オプション

［編集］タブ

［チョーク］ツール オプションには以下のものが含まれます。

- **［形状］** – チョークの形状を定義します。
- **［サイズ］** – ツール ヘッドのサイズをピクセルで指定します。
- **［厚さ］** – ツール ヘッドの縦横の比率を定義します。
- **［回転］** – ヘッドの回転角度を度で定義します。
- **［先頭のトラッキング］** – ツール ヘッドがストロークのパス周りでカーブするか、固定の角度を保持するかどうかを定義します。
- **［トレース］** チェック ボックス –［チョーク］ツールで、レイヤーの種類とは関係なくツール中央下のデータをサンプリングすることで、色素の色を選択できます。この機能は、クローン ブラシのサンプル結合ツール オプションとほぼ同じように機能します。

  **重要！** *ストロークを開始するのにマウス ボタンを押したままにしたときに、実行されるサンプルは 1 つだけで、そのときの色がストローク中に使用されることに注意してください。*

## ［パステル］ツールを使用する

パステルはチョークより軟質のドライ メディアですが、チョークと同様に無尽蔵のブラシ ロードがあります。［パステル］ツール を使用して適用すると、そのドライ色素は、加えられる圧力に比例してキャンバス テクスチャに染み込んでいきます。パステル色素にはチョークより多少小さな固定粘性があります。これは、適用するストロークにより、色素スティックから削られるので、キャンバス上にボリュームを与えることを意味します。パステルにはストロークに対する剛毛コンポーネントはありませんが、その代わりに、スティックの平面または斜面が提供されます。ストロークのエッジは、キャンバスのテクスチャに基づいてかすれやにじみが生じます。

パステルは少し光沢があり、軽く圧力を加えるとツール ヘッドが少しだけ汚れることにより、少しにじみます。パステルはチョークよりもキャンバスを多く読み込むため、適用すると多くのにじみが生じて表面にボリューム感が得られます。

### パステルツール オプション

［編集］タブ

［パステル］ツール オプションには以下のものが含まれます。

- **［形状］** – パステルの形状を定義します。
- **［サイズ］** – ツール ヘッドのサイズをピクセルで指定します。
- **［厚さ］** – ツール ヘッドの縦横の比率を定義します。
- **［回転］** – ヘッドの回転角度を度で定義します。
- **［先頭のトラッキング］** – ユーザーのストロークに合わせてツール ヘッドを曲げるか、固定角度を保つかを決めます。
- **［トレース］** チェック ボックス –［パステル］ツールで、レイヤーの種類とは関係なくツール中央下のデータをサンプリングすることで、色素の色を選択できます。

  **重要！** *ストロークを開始するのにマウス ボタンを押したままにしたときに、実行されるサンプルは 1 つだけで、そのときの色がストローク中に使用されることに注意してください。*

## ［クレヨン］ツールを使用する

クレヨンはチョークに似たドライ メディアですが、よりウェットな感じで粉が付くのを防ぎます。色素のロードは無限に行えます。［クレヨン］ツール を使用して適用すると、そのドライ色素は、加えられる圧力に比例してキャンバス テクスチャに染み込んでいきます。これは、Corel PaintShop Pro が単色のツール ヘッドを模倣するためです。色素は、重ねてペイントすると狭い範囲でにじむ、ろうのボリュームがわずかに残ります。クレヨンにはストロークに対する剛毛コンポーネントはありませんが、その代わりに、ツールの平面または斜面が提供されています。ストロークの本体はキャンバス テクスチャの影響を強く受け、かすれやにじみが生じる傾向があります。ただし、クレヨンの色素はチョークよりも不透明で、粉が付くことはありません。

クレヨンはパステルよりわずかに光沢があり、にじみもパステルより少なくなります。キャンバスに適用されるのはほんのわずかな量で、繰り返し使用すると段差を滑らかにすることができます。これは、基になっているボリュームに、くぼみを埋めるのに十分な粘性がある上、濃度もあるので広くにじむことがないためです。

## クレヨンツール オプション

［編集］タブ

［クレヨン］ツール オプションには以下のものが含まれます。

- **［形状］** – クレヨンの形状を定義します。
- **［サイズ］** – ツール ヘッドのサイズをピクセルで指定します。
- **［厚さ］** – ツール ヘッドの縦横の比率を定義します。
- **［回転］** – ヘッドの回転角度を度で定義します。
- **［先頭のトラッキング］** – ユーザーのストロークに合わせてツール ヘッドを曲げるか、固定角度を保つかをコントロールします。
- **［トレース］** チェック ボックス – ［クレヨン］ツールで、レイヤーの種類とは関係なくツール中央下のデータをサンプリングすることで、色素の色を選択できます。

  **重要！** *ストロークを開始するのにマウス ボタンを押したままにしたときに、実行されるサンプルは 1 つだけで、そのときの色がストローク中に使用されることに注意してください。*

# ［色鉛筆］ツールを使用する

［色鉛筆］ツール  を使用すると、ドライな鉛筆のストロークを適用できます。ストロークは、弱い筆圧を加えるとブレンドされ、しっかりした筆圧を加えるとオーバレイになります。［色鉛筆］ツールによって表面に段差が生じることはなく、キャンバスに圧力を加えたときにのみにじみが生じます。［にじみ］ツールを使用して色鉛筆のストロークをブレンドすることができます。

## 色鉛筆ツール オプション

［編集］タブ

［色鉛筆］ツール オプションには以下のものが含まれます。

- **［形状］** – 鉛筆の形状を定義します。
- **［サイズ］** – ツール ヘッドのサイズをピクセルで指定します。
- **［厚さ］** – ツール ヘッドの縦横の比率を定義します。
- **［回転］** – ヘッドの回転角度を度で定義します。
- **［先頭のトラッキング］** – ユーザーのストロークに合わせてツール ヘッドを曲げるか、固定角度を保つかをコントロールします。
- **［スタイル］** – スタイラス使用時の［色鉛筆］ツールの動作を決定します。

［傾き］を選択すると、スタイラスの傾きに基づいて線形が進むようにスタイルを変更します。［先端］を選択すると、鉛筆の先端の使用を模倣することができます。［エッジ］を選択して、鉛筆の角の使用を模倣することができます。

- ［ソフト］– 鉛筆の先端の軟らかさを定義します。これにより、鉛筆の先端がどの程度の圧力と速度で折れ、粉末化してキャンバスのくぼみに入るか、あるいは適用時のぼかしなどが制御されます。
- ［トレース］チェック ボックス –［色鉛筆］ツールで、ツール中央下のデータをサンプリングすることで、色素の色を選択できます。

**重要！** *ストロークを開始するのにマウス ボタンを押したままにしたときに、実行されるサンプルは 1 つだけで、そのときの色がストローク中に使用されることに注意してください。*

## ［マーカー］ツールを使用する

［マーカー］ツール を使用すると、キャンバス上でマーカーを使用して描画したような色素を適用できます。マーカー ペンは、わずかにウェットなメディアですが、通常、その他のウェット メディアと相互作用するほどウェットではありません。色素は何重もの機能を使用してキャンバス上に適用され、同じ位置で繰り返してペンを使用したような相互作用を再現します。一般に、ペンはストローク エッジ部分で急速に落下する性質があり、軽い筆圧でも完全にキャンバスに染み込みます。

### マーカーツール オプション

［編集］タブ

［マーカー］ツール オプションには以下のものが含まれます。

- ［形状］– マーカーの形状を定義します。
- ［サイズ］– ツール ヘッドのサイズをピクセルで指定します。
- ［厚さ］– ツール ヘッドの縦横の比率を定義します。
- ［回転］– ヘッドの回転角度を度で定義します。
- ［先頭のトラッキング］– ツール ヘッドがストロークのパス周りでカーブするか、固定の角度を保持するかどうかをコントロールします。
- ［トレース］チェック ボックス –［マーカー］ツールで、レイヤーの種類とは関係なくツール中央下のデータをサンプリングすることで、色素の色を選択できます。

**重要！** *ストロークを開始するのにマウス ボタンを押したままにしたときに、実行されるサンプルは 1 つだけで、そのときの色がストローク中に使用されることに注意してください。*

## 水彩画ブラシ ツールを使用する

［水彩画ブラシ］ツール を使うと、水彩画の透き通ったストロークを再現できます。水彩画のブラシストロークはキャンバス テクスチャが見えるようにして、にじませた

り混ぜ合わせたりする際の他のストロークとの反応から、ウェット ペイントになっています。詳細については、ページ 460 の「アート メディア レイヤーをドライ / ウェットにするには」を参照してください。

[ 水彩画ブラシ ] ツールに色を再度読み込むには、以下を行います。

- ブラシに単色を再度読み込む
- ミキサー ページからサンプリングしてブラシに再度読み込む

## 水彩画ブラシツール オプション

[ 編集 ] タブ

[ 水彩画ブラシ ] ツール オプションには以下のものが含まれます。

- **[ 形状 ]** – ブラシの形状を定義します。
- **[ サイズ ]** – ツール ヘッドのサイズをピクセルで指定します。
- **[ 厚さ ]** – ツール ヘッドの縦横の比率を定義します。この設定は、[ 先頭のトラッキング ] で [ 固定の角度 ] オプションを選択している場合にのみ利用できます。
- **[ 回転 ]** – ヘッドの回転角度を度で定義します。
- **[ 先頭のトラッキング ]** – ユーザーのストロークに合わせてツール ヘッドを曲げるか、固定角度を保つかを決めます。
- **[ 粘性 ]** – ブラシ上のマテリアルを適用する率と、絵の具が使い尽くされる前のストロークの長さを定義します。
- **[ 硬さ ]** – ブラシのスプレーの量（押すことによってレンダリングする線がどのように広がるか、ペイント先の表面にどのくらい染み込むか）を定義します。
- **[ 剛毛のサイズ ]** – ペイントのテクスチャと適用についての下位ノイズ機能に作用します。
- **[ 自動クリーニング ]** チェック ボックス – ブラシをきれいにし、新しいストロークの開始時にブラシに新しいペイントを再度読み込みます。

  **注意：** チェックを外すと、ブラシ先はストロークの開始時にクリーニングされません。代わりに、汚れたブラシ先には現在の色が少量残っており、直前のストロークからの汚れた状態があっても、そこに色が追加されていきます。
- **[ クリーニング ]** ボタン – ヘッドをきれいにし、新しいペイントや色素で次のストロークを開始します。
- **[ トレース ]** チェック ボックス – 現在の [ アート メディア ] ツールで、レイヤーの種類とは関係なくブラシ中央下のデータをサンプリングすることで、色素または絵の具の色を選択できます。

# [ パレット ナイフ ] ツールを使用する

[ パレット ナイフ ] ツール  は、キャンバス上のメディアと相互作用します。[ パレット ナイフ ] ツールは大量のメディアを適用する唯一のツールであることから、通常は、[ 油彩ブラシ ] ツールが配置したストロークとともに使用します。ある部分のメ

ディアの量が少なければ、にじみが減り、[ パレット ナイフ ] ツールの使用による影響も少なくなります。つまり、[ クレヨン ] ツールはごく少量のメディアしか適用しないので、[ パレット ナイフ ] ツールからは、わずかしか影響を受けないということです。

[ パレット ナイフ ] ツールをロード / クリーニングする方法は、[ 油彩ブラシ ] ツールの場合に似ています。パレット ナイフを各ストロークの後に自動的にクリーニングしたり、キャンバスから拾い上げた色を保存したり、あるいは手動でクリーニングすることもできます。[ パレット ナイフ ] ツールを使用して、色素を適用したり、色素をにじませることができます。

[ パレット ナイフ ] ツールで適用したペイント ストロークは、にじませたり混ぜ合わせたりする際の他のストロークとの反応から、ウェット ペイントになっています。詳細については、ページ 460 の「アート メディア レイヤーをドライ / ウェットにするには」を参照してください。

## パレットナイフツール オプション

[ 編集 ] タブ

[ パレット ナイフ ] ツール オプションには以下のものが含まれます。

- **[ 形状 ]** – ナイフの形状を定義します。
- **[ サイズ ]** – ツール ヘッドのサイズをピクセルで指定します。
- **[ 厚さ ]** – ツール ヘッドの縦横の比率を定義します。

  この設定は、[ 先頭のトラッキング ] の [ 固定の角度 ] オプションが有効な場合にのみ利用できます。
- **[ 回転 ]** – ヘッドの回転角度を定義します。
- **[ 先頭のトラッキング ]** – ユーザーのストロークに合わせてツール ヘッドを曲げるか、固定角度を保つかをコントロールします。
- **[ ヘッドのロード ]** – ストローク開始時のブラシ上のマテリアルの割合を定義します。
- **[ 自動クリーニング ]** チェック ボックス – ツールをきれいにし、新しいストロークの開始時に新しい絵の具にツールを浸します。
- **[ クリーニング ]** ボタン – ヘッドをきれいにし、新しいペイントや色素で次のストロークを開始します。

  このボタンがアクティブになるのは、**[ 自動クリーニング ]** チェック ボックスがチェックされていない場合に限られます。

- **[ トレース ]** チェック ボックス – [ パレット ナイフ ] ツールで、レイヤーの種類とは関係なくツール中央下のデータをサンプリングすることで、色素または絵の具の色を選択できます。

  **重要！** *ストロークを開始するのにマウス ボタンを押したままにしたときに、実行されるサンプルは 1 つだけで、そのときの色がストローク中に使用されることに注意してください。*

## [ 塗り付け ] ツールを使用する

[ にじみ ] ツール を使用すると、キャンバス上で鉛筆のストロークなどのボリュームのない色素を含めて、既存の色素をにじませることができます。このツールは、チョークや鉛筆のストロークを使用して布や指をキャンバスにドラッグしたような効果を再現します。

[ にじみ ] ツールを使用して、ドライな色素やウェットな色素でにじみ効果を作成できます。

### にじみツール オプション

[ 編集 ] タブ

[ にじみ ] ツール オプションには以下のものが含まれます。

- **[ 形状 ]** – ツールの形状を定義します。
- **[ サイズ ]** – ツール ヘッドのサイズをピクセルで指定します。
- **[ 厚さ ]** – ツール ヘッドの縦横の比率を定義します。
- **[ 回転 ]** – ヘッドの回転角度を度で定義します。
- **[ 先頭のトラッキング ]** – ツール ヘッドがストロークのパス周りでカーブするか、固定の角度を保持するかどうかをコントロールします。

## アート消しゴム ツールを使用する

[ アート消しゴム ] ツール を使用すると、アート メディアを画像から消去できます。このツールは完全にリアルではありませんが、ストローク全体を元に戻すよりも、誤った箇所を柔軟に削除できます。

### アート消しゴムツール オプション

[ 編集 ] タブ

[ アート消しゴム ] ツール オプションには以下のものが含まれます。

- **[ 形状 ]** – 消しゴムの形状を定義します。
- **[ サイズ ]** – ツール ヘッドのサイズをピクセルで指定します。
- **[ 厚さ ]** – ツール ヘッドの縦横の比率を定義します。
- **[ 回転 ]** – ヘッドの回転角度を度で定義します。

- **［先頭のトラッキング］** – ブラシ ヘッドがストロークのパス周りでカーブするか、固定の角度を保持するかどうかをコントロールします。

# 色に関する高度な機能を使用する



Corel PaintShop Pro には色に関する高度な機能が数多くあり、さまざまな方法で色を使用することができます。たとえば、画像の色数を変更することで、印刷用や Web 用にすることができます。モニター表示の色や出力のための色を管理することができます。画像をカラー チャネルに分割することもできます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- カラー深度について
- 色数の情報を表示する
- 画像を増色する
- 画像を減色する
- 減色方式を理解する
- パレット オプションを理解する
- 画像のパレットを操作する
- 色およびカラー モデルの定義方法を理解する
- モニタが表示する色とプリンタが印刷する色の違いを理解する
- モニタの表示オプションを調整する
- 色の管理を使用する
- カラー チャネルを使用する

## カラー深度について

ビット深度とも呼ばれる色数は、画像の中で各ピクセルが表示することのできる色の数を示します。色数が大きくなるほど、画像が表示することのできる色の数も多くなります。個々のピクセルの色情報は、1 ビットから 48 ビットまでの情報量でファイルに格納されます。1 ビットの画像の場合、各ピクセルは 2 色 - 黒色または白色しか表示することができません。画像のビット深度を大きくすると、それに応じて増える多くの色数のうちのいずれか 1 色を各ピクセルに表示することができます。RAW 形式で保存される高品質のデジタル カメラの写真には、大部分の色が含まれますが、保存するには多くのハードディスク空き容量が必要になり、表示して作業するには多くのシステム メモリが必要になります。

Corel PaintShop Pro では、次の色数を使用できます。

- 2 色
- 16 色
- 256 色
- チャネル RGB あたり 8 ビット

- チャネル グレーあたり 8 ビット
- チャネル RGB あたり 16 ビット
- チャネル グレーあたり 16 ビット

画像の色数を変更するときは、次のことに注意してください。

- 効果および補正コマンドの大部分は、高い色数の画像にしか適用することができません。作業が完了した後に、減色して別の形式で保存することができます。
- コンピューターのモニターにも色数があります。これは、そのモニターの性能と選択されている画面の色数によって決まります。モニターが表示できるより高い色数の画像を表示すると、その画像には色の歪みが生じます。
- さまざまな種類のモニターで画像が適切に表示されるように、一部のファイル形式には対応する色の数に制限があります。たとえば、Web に適した形式としてポピュラーな GIF 画像は、最大で 256 色（8 ビット）の色数までしか扱うことができません。

## 色数の情報を表示する

Corel PaintShop Pro を使用して画像の色数の情報を表示することができます。モニターの色数をチェックして、処理中の画像の色数をモニターがサポートしているかを確認することもできます。

画像の中で実際に使用されている色の数は、通常、設定上の色数よりは少なくなります。たとえば、True Color（24 ビット）の画像は非常に多くの色を表示することができますが、そのうち 50,000 色ほどしか使用していない場合もあります。
Corel PaintShop Pro を使用して、画像やレイヤー内で使用されている色数を表示することができます。

### 画像の色数を表示するには

［編集］タブ

- **［画像］**｝**［画像情報］**を選択します。
  ［現在の画像情報］ダイアログ ボックスが表示されます。画像の色数の値が、［画像］グループ ボックスの［BPP/ 色数］フィールドに表示されます。

色数の情報は、ステータス バーにも表示されます。色数の情報は、画像のピクセル単位の大きさを表す 2 つの数の後に表示されます。

色数の情報の表示は、**F9** キーを押すと［オーバービュー］パレットが表示されるので、**［情報］**タブをクリックして［色数］フィールドを表示することでもできます。

## モニターの色数を表示するには

［編集］タブ

1 ［ヘルプ］｝[PaintShop Pro について］を選択します。
2 ［システム情報］をクリックします。
3 下にスクロールして［ビデオ ドライバ情報］セクションの［カラー パレット］を表示します。

## 画像内の色数を表示するには

［編集］タブ

・［画像］｝［色数カウント］を選択します。

## レイヤー内の色数を表示するには

［編集］タブ

1 ［レイヤー］パレットで、確認するレイヤーをクリックします。
2 ［レイヤー］｝［レイヤーの色数カウント］を選択します。

# 画像を増色する

画像の色数が 24 ビットより少ない場合、色数を増やして、多様な効果や補正のコマンドを使用できるようにしてください。というのは、それらのコマンドのほとんどが、True Color (24-bit) でしか使用できないからです。元の画像の色数によっては、16 色 (4 ビット) または 256 色 (8 ビット) まで増色することもできます。

## 画像を増色するには

［編集］タブ

・［画像］｝［増色］を選択して、次のいずれかを選択します。
  ・16 色パレット
  ・256 色パレット
  ・RGB - 8 ビット / チャネル
  ・RGB - 16 ビット / チャネル
  現在の画像に対して適用することのできない色数は選択できない状態になっています。

256 色 (8 ビット) の画像を扱っており、その画像にはパレットが設定されていて、そのパレットの色を保たなくてはならない場合、色数を増やす前にパレットを保存することができます。画像を編集した後、元のパレットを再度読み込むことができます。詳細については、ページ 483 の「画像のパレットを操作する」を参照してください。

複数の画像を同じ色数に増減する場合は、色数のボタンをツールバーに追加し、クリックすると自動的に色数を設定してくれるので便利です。詳細については、ページ 499 の「ツールバーをカスタマイズする」を参照してください。

## 画像を減色する

パソコン画面で閲覧することを前提とした画像を作成する場合、ファイル サイズを小さくし、あらゆるモニターで適切に表示することができるように、画像を減色した方がよい場合があります。

色数を減らす前に、次のことに注意してください。

- Corel PaintShop Pro の効果および補正コマンドの大部分は、True Color（24 ビット）の画像またはグレースケールの画像に対してのみ使用することができます。
- 減色すると、Corel PaintShop Pro では、まず画像レイヤーが結合され、すべてのレイヤーのデータが結合されます。ただし、ベクター レイヤーは色数に関係なく画像に追加できます。

Web 用の画像を作成するのであれば、True Color（24 ビット）の画像を PspImage のファイル形式で保存することをお勧めします。画像を編集した後は、色数を減らして、[GIF イメージ] のエクスポート、[JPEG イメージ] のエクスポート、[PNG イメージ] のエクスポートを使用して、画像をエクスポートして Web に載せる準備をすることができます。

現在の画像の色数によって、選択できる色数が変わってきます。減色できるすべての色数は次のとおりです。

### 2 色（1 ビット）

画像の色数を減らして 2 色にすることで、モノクロ画像を作成することができます。たとえば、画像が既にモノクロならば、色数を 2 色に変えることによって、ファイル サイズを減らすことができます。

### 16 色（4 ビット）

画像にあまり多くの色が含まれてない場合、色数を 16 色（4 ビット）に減らすことができます。この色数は、Web ページの素材のようにシンプルで、すばやく読み込まれる必要がある画像を作成するのに有効です。できあがった画像は、特定の 16 色を含む画像パレットを持つようになります。画像パレットを編集して、それらの色を自由に変更することができます。詳細については、ページ 483 の「画像のパレットを操作する」を参照してください。

### 256 色（8 ビット）

色数を 256 色（8 ビット）に減らす場合、Web セーフ パレットを選択することで、画像を見るために使用される Web ブラウザやモニターの種類にかかわらず、期待されたとおりに画像が表示されるようにすることができます。画像がカラーの場合、256 色

(8 ビット）にしか変換することはできません。画像をグレースケール（8 ビット）に変換する方法の詳細については、ページ 481 の「8 ビット グレースケール画像を作成するには」を参照してください。

### グレースケール（8 ビット）

カラー画像を最大で 256 のグレーの陰影で構成されるグレースケール（8 ビット）に変換することもできます。

### 32K 色と 64K 色（24 ビット）

24 ビット画像で使用されている色を減らす場合は、32K 色か 64K 色に減色します。古いモニターの場合、32K 色または 64K 色の画像のほうが、True Color（24 ビット）の画像より高いリフレッシュ レートで表示することができます。

## 画像を選択した色数に減色する

使用する色の数を指定して、ある画像で使用される色数を減らすことができます。色数を指定すると、Corel PaintShop Pro は、画像を適切な色数に変換します。たとえば、16 色以下を指定すると、その画像は 4 ビット画像として保存されます。17 色から 256 色までの間を指定すると、8 ビット画像として保存されます。GIF などのファイル形式で画像を保存する場合、画像が持つ色数に応じてファイル圧縮がなされるので、色数を指定すると圧縮に有利になります。たとえば、256 色の画像を 100 色に減色した場合、どちらも 8 ビット画像であることには変わりありませんが、ファイルのサイズはより小さくなります。その分、ファイルのダウンロードに要する時間も短くなります。

## 画像を 2 色に減色するには

［編集］タブ

1 **［画像］**｝**［減色］**｝**［2 色パレット］**を選択します。

2 ［パレットの構成］グループ ボックスでは、色数の変更に使用するカラー チャネルを次の中から選択します。

多くの場合は **［グレー レベル］**オプションが最適な選択です。ただし、大部分が 1 つの色で構成された画像の場合は、その色に近いカラー チャネルを選択した方がよい結果につながる場合があります。

3 ［減色方式］グループ ボックスでは、使用する減色方式を選択します。

減色方式の詳細については、ページ 482 の「減色方式を理解する」を参照してください。

4 ［パレットの重視］グループ ボックスでは、以下のオプションを選択します。

- **［重視する］** – パレットを重視する場合、ディザリングが少なく、より鮮明な輪郭を持った画像が生成されます。
- **［重視しない］** – パレットを重視しない場合、ディザリングが多く、より柔らかい輪郭を持った画像が生成されます。

**注意：** ディザリングとは、使用できない色やグレーを表現するために、隣接するピクセル同士に異なる色を配置する処理のことです。

5 [OK] をクリックします。



**[ 調整 ]** > **[ 明るさとコントラスト ]** > **[ しきい値 ]** を選択して、白黒の画像を作成することもできます。このコマンドは色数を変更するものではありません。詳細については、ページ 150 の「写真のピクセルを白黒に変換するには」を参照してください。

## 画像を 16 色に減色するには

[ 編集 ] タブ

1 **[ 画像 ]** > **[ 減色 ]** > **[16 色パレット ]** を選択します。

2 [ パレット ] グループ ボックスでは、使用するパレット オプションを選択します。

パレット オプションの設定の詳細については、ページ 483 の「画像のパレットを操作する」を参照してください。

3 [ 減色方式 ] グループ ボックスでは、使用する減色方式を選択します。

減色方式の詳細については、ページ 482 の「減色方式を理解する」を参照してください。

**注意：** [ パレット ] オプションは、Windows カラー パレットを選択した場合にのみ使用できます。

4 [ オプション ] グループ ボックスには、以下のチェック ボックスがあります。

- **[ 選択範囲内の色を強調 ]** – 画像に選択範囲が作成されている場合に使用することができます。このチェック ボックスをチェックすると、入力した値に応じて選択範囲内の色が強調されます。
- **[ 誤差拡散量減少 ]** – パレット オプションとして [ 最適化 (Median Cut)] または [ 最適化 (Octree)] が、減色方式として [ 誤差拡散法 ] が選択されている場合に使用することができます。このチェック ボックスをチェックすると、誤差を拡散する処理をより目立たなくすることができます。

5 [OK] をクリックします。



変換の際、特定の色の重要性を高めるには、あらかじめその色が含まれる部分を選択しておきます。

## 画像を 256 色に減色するには

[ 編集 ] タブ

1 **[ 画像 ]** > **[ 減色 ]** > **[256 色パレット ]** を選択します。

2 ［パレット］グループ ボックスでは、使用するパレット オプションを選択します。パレット オプションの設定の詳細については、ページ 483 の「画像のパレットを操作する」を参照してください。

3 ［減色方式］グループ ボックスでは、使用する減色方式を選択します。

減色方式の詳細については、ページ 482 の「減色方式を理解する」を参照してください。

**注意：**［パターン］オプションは［標準 /Web セーフ］カラー パレットを使用する場合にのみ選択することができます。

4 ［オプション］グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- **［選択範囲内の色を強調］** – 画像に選択範囲が作成されている場合に使用することができます。このチェック ボックスをチェックすると、入力した値に応じて選択範囲内の色が強調されます。
- **［Windows カラーを含める］** – パレット オプションとして［最適化 (Median Cut)］または［最適化 (Octree)］が選択されている場合に使用できます。このチェック ボックスをチェックすると、Windows に用意されている 16 色の標準色を画像パレットに入れることができます。
- **［誤差拡散量減少］** – パレット オプションとして［最適化 (Median Cut)］または［最適化 (Octree)］が、減色方式として［誤差拡散法］が選択されている場合に使用することができます。このチェック ボックスをチェックすると、誤差を拡散する処理をより目立たなくすることができます。

5 [OK] をクリックします。



変換の際、特定の色の重要性を高めるには、あらかじめその色が含まれる部分を選択しておきます。

## 8 ビット グレースケール画像を作成するには

［編集］タブ

- **［画像］**｝**［グレースケール］**を選択します。

## 画像を 32000 色または 64000 色に減色するには

［編集］タブ

1 **［画像］**｝**［減色］**を選択して、次のいずれかを選択します。

- **[32,000 色 (8 ビット / チャネル)]** – 色数を 32,000 に減らします。
- **[64,000 色 (8 ビット / チャネル)]** – 色数を 64,000 に減らします。

2 ［減色方式］グループ ボックスでは、使用する減色方式を選択します。

減色方式の詳細については、ページ 482 の「減色方式を理解する」を参照してください。

3 [OK] をクリックします。

## 画像を選択した色数に減色するには

［編集］タブ

1 ［**画像**］›［**減色**］›［**X 色（4/8 ビット）**］を選択します。
2 ［**色数**］コントロールに、色数（2 から 256）を入力 / 設定します。
3 ［パレット］グループ ボックスでは、パレット オプションを選択します。
パレット オプションの設定の詳細については、ページ 483 の「画像のパレットを操作する」を参照してください。
4 ［減色方式］グループ ボックスでは、使用する減色方式を選択します。
減色方式の詳細については、ページ 482 の「減色方式を理解する」を参照してください。
5 ［オプション］グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
- ［**選択範囲内の色を強調**］- 画像に選択範囲が作成されている場合に使用できます。このチェック ボックスをチェックすると、入力した値に応じて選択範囲内の色がより多くパレットに入ります。
- ［**Windows カラーを含める**］- パレット オプションとして［最適化（Median Cut)］または［最適化（Octree)］が選択されている場合に使用できます。このチェック ボックスをチェックすると、Windows に用意されている 16 色の標準色を画像パレットに入れることができます。
- ［**誤差拡散量減少**］- パレット オプションとして［最適化（Median Cut)］または［最適化（Octree)］が、減色方式として［誤差拡散法］が選択されている場合に使用することができます。このチェック ボックスをチェックすると、誤差を拡散する処理をより目立たなくすることができます。

6 ［OK］をクリックします。

変換の際、特定の色の重要性を高めるには、あらかじめその色が含まれる部分を選択しておきます。

## 減色方式を理解する

画像を減色する際には、減色方式を選択する必要があります。選択した色数によって、2 種類または 3 種類のオプションを使用することができます。

- ［**近似色**］- 各ピクセルの色を、新しく生成されるパレットの中で RGB 値が元の色に最も近い色に置き換えます。この方式では、ディザリングされていないコントラストの高い画像が生成されます。この方式は、シンプルな画像のほとんどに向いています。
- ［**誤差拡散法**］- 近似色方式と似た方式ですが、各ピクセルの元の色と置き換える色との誤差を周囲のピクセルに拡散します。拡散された誤差が次のピクセルに加算されてから、最も近い色が選択されます。この処理を画像のすべてのピクセルについて行います。この方式で生成された画像は自然な見え方になるので、写真や複雑なイラストなどを減色するのに最適です。誤差拡散法を使用する場合は、[Floyd-

Steinberg]、[Burkes]、[Stucki] のいずれかのオプションを選択します。これらは、ディザリング パターンを決定するアルゴリズムです。

- [パターン] - 隣接する 2 つのピクセルの色から 3 つ目の色があるかのような錯覚を与えるように調整して、ピクセルを混ぜ合わせて元のパレットに基づいたパターンを生成します。この方式を使用すると、画像が実際の数より多くの色を含んでいるかのように見せることができます。この方式で生成された画像は平行線模様やドットで構成されているような感じになり、はっきりと明るい領域と暗い領域が生じがちです。

画像の減色では、減色方式やパレット オプションの元になる数学的アルゴリズムのことを必要以上に気にする必要はありません。まずは既定の設定から始めることをお勧めします。結果に問題がない場合、必要に応じてその他の組み合わせの設定値を試してみます。適切なオプションを探し出すには、経験が必要です。

## パレット オプションを理解する

画像を減色する際には、パレット オプションを選択する必要があります。選択した色数によって、2 種類または 3 種類のオプションを使用することができます。

**[最適化 (Median Cut)]** - それぞれの色が画像内に出現する頻度を分析して重要度の格付けをした後、その格付けに基づいて新しいパレットを生成する方式です。画像に含まれる色が、生成されるパレットより少なくとも、それぞれの色を正確に表現しないことがあります。そのため、[最適化 (Octree)] 方式ほど正確ではありませんが、色の重要性を重視するという点でより優れた方式です。

**[最適化 (Octree)]** - 合計で 256 枚の「葉」、つまり 256 色を持つ Octree という 8 分木構造を用いて新しいパレットを生成します。この方式は、元の画像に含まれるそれぞれの色を忠実に再現しようとするものです。画像に含まれる色が、生成されるパレットより少ない場合、画像内のすべての色がパレットで表現されます。この方式では、[最適化 (Median Cut)] 方式より高速かつ正確にパレットが生成されますが、色の重要性を重視するという点では劣っています。

**[Windows]** - それぞれのピクセルの色を Windows のカラー パレットの中から最も近い色に変更します。

**[標準 /Web セーフ]** - それぞれのピクセルの色を標準 /Web セーフ パレットの中から最も近い色に変更します。Web 用の画像を作成する場合、ほとんどのモニターで色の不正表示を出さずに表示することのできる画像を作成できます。

## 画像のパレットを操作する

画像のパレットとは、画像で使用されている色の集まりのことで、画家が用いる絵の具のパレットに似ています。画像のパレットは、モニターに表示可能なすべての色から取り出した一部の色のセットです。すべての画像がパレットを含んでいるわけではありま

せん。16 色から 256 色までの画像のみが含まれ、それを微調整および編集することができます。

画像のパレットには、コンピューターが表示できるすべての色を格納することができるので、True Color（24 ビット）の画像にはパレットは含まれていません。そのような画像に対してパレットを読み込むことによって、256 色（8 ビット）に減色することができます。パレットを読み込むと、減色された画像に含まれる色を制御できる点を除いて、減色するのと同じ結果になります。色数の詳細については、ページ 475 の「カラー深度について」を参照してください。

自分でパレットを作成して保存することもできます。Corel PaintShop Pro のプログラムがインストールされているフォルダーの「パレット」フォルダーに、あらかじめ用意されている画像パレットが入っています。パレットを保存する際、他の画像に読み込むことができます。これにより、複数の画像間で簡単に色を統一することができます。また、さまざまな色の変更を行った後に、パレットのバックアップ コピーを作成する場合も、パレットを保存すると便利です。

現在の画像以外にパレットを使用しない場合、パレット カラーは画像とともに保存されるため、個別のファイルでパレットを保存する必要はありません。

## グレースケール画像のパレットを編集する

グレースケール画像でカラー パレット編集する場合、8 ビットのインデックス付きカラー画像への変更を求めるメッセージが表示されます。これにより、グレースケール画像に色を追加することができます。

## Web セーフ カラーパレットを使用する

Corel PaintShop Pro には、Web セーフ パレット、256 色パレット、セーフティ パレットが含まれています。このパレットが適用された画像は、ほとんどのコンピューター モニターで色の不正表示を出さずに表示することができます。このパレットを画像に適用するには、3 とおりの方法があります。

- 画像のパレットをセーフティ パレットに交換します。True Color（24 ビット）の画像に対してこの作業を行うと、すべてのレイヤーが結合されて 256 色（8 ビット）に減色されてしまうので、使用できるコマンドが制限されてしまいます。
- 画像を 256 色に減色します。その際、[ 標準 /Web セーフ パレット ] オプションを選択します。画像を減色するとすべてのレイヤーが結合され、の一部のコマンドが使用できなくなります。
- 画像を True Color（24 ビット）のモードで編集して（「PspImage」ファイル形式で保存しておきます）、次に、[GIF イメージ ] のエクスポートまたは [PNG イメージ ] のエクスポートを使用して、その画像をエクスポートします。これらの機能を使用すると、既定で Web セーフ パレットによる色数の変更が行われるようになっています。この方法では、元の「PspImage」ファイルの色数を変更したり、レイヤーを結合することはないので、この方法でセーフティ パレットを適用することを

お勧めします。最適化した画像の保存方法の詳細については、ページ 575 の「Web 用に画像を保存する」を参照してください。

### 透過色を設定する

パレット画像（256 色以下の画像）は、透過の背景をサポートしていませんが、Web ページによる表示では、画像の一部を透過にすることはめずらしいことではありません。たとえば、丸いロゴマークの外側に Web ページの背景を表示するケースなどです。

大部分の Web ブラウザは、画像の中の 1 色を表示しないようにすることで、その色の部分を効率よく透過させる機能に対応しています。Corel PaintShop Pro では、透過色にする方法が 2 種類あります。

- 画像のパレットに含まれる色のいずれかを透過色に設定します。背景色を透過色にしたり、画像内のいずれかの色を透過色にすることができます。透過色を設定するには、その画像に含まれるレイヤーが 1 つだけで、パレットが使用されている必要があります。つまり、その画像の色数が 256 色（8 ビット）以下でなければならないということです。
- 画像を True Color（24 ビット）のモードで編集して（「PspImage」ファイル形式で保存しておきます）、次に、[GIF イメージ] のエクスポートまたは [PNG イメージ] のエクスポートを使用して、その画像をエクスポートします。これらの機能を使用して透過色を設定することができます。この方法では、元の「PspImage」ファイルの色数を変更したり、レイヤーを結合することはないので、この方法でセーフティ パレットを適用することをお勧めします。最適化した画像の保存方法の詳細については、ページ 575 の「Web 用に画像を保存する」を参照してください。

## 16 色または 256 色の画像のパレットを編集するには

[編集] タブ

1 **[画像]** > **[パレット]** > **[パレットの編集]** を選択します。

このコマンドは、True Color（24 ビット）の画像に対しては使用できません。

2 次の表の作業を行って、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 色の並び順を変更する | [並び順] ドロップリストからオプションを選択します。 |
| カラーを置換する | 色をダブルクリックし、[カラー] ページで色を選択し、[OK] をクリックします。 |
| パレットを元の色に戻す | [パレットの編集] ダイアログ ボックスで **[保存されている状態に戻す]** をクリックします。 |

## 画像のパレットを保存するには：

［編集］タブ

1 ［**画像**］›［**パレット**］›［**パレットの保存**］を選択します。
［パレットの保存］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 パレットの名前を［ファイル名］ボックスに入力します。
3 ［**パスの設定**］をクリックします。
［ファイルの場所］ダイアログ ボックスが表示されます。
4 ［パレット フォルダー］グループ ボックスで、パレットを保存するフォルダーを選択します。
Corel PaintShop Pro のプログラムがインストールされたフォルダー内にある［パレット］フォルダーにパレットを保存すれば、あらかじめ用意されているパレットとしてアクセスできます。
5 [OK] をクリックします。
6 ［**パレットの保存形式**］グループ ボックスで、パレット形式のオプションを選択します。
[PSP パレット] - 既定のパレット形式です。
[Microsoft パレット] - 他のアプリケーションで使用されるパレット形式です。
7 ［**保存**］をクリックします。
Corel PaintShop Pro では、ファイルを保存すると、自動的に「.PspPalette」の拡張子が付加されます。

## 画像のパレットを交換するには：

［編集］タブ

1 ［**画像**］›［**パレット**］›［**パレットの交換**］を選択します。
［パレットの交換］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**パレット**］ドロップリストから、［**ファイルの場所**］ボタンをクリックします。
［ファイルの場所］ダイアログ ボックスが表示されます。
3 交換するパレットが入っているフォルダーを選択します。
Corel PaintShop Pro のプログラムがインストールされているフォルダーの「パレット」フォルダーに、あらかじめ用意されている画像パレットが入っています。
4 [OK] をクリックします。
5 ［パレットの適用方式］グループ ボックス内で、次のオプションのいずれかを選択します。
- ［**近似色**］- 画像に使用されているそれぞれの色をパレット内の最も近い色に変更する方式です。
- ［**誤差拡散ディザリング**］- できる限り画像の見た目を保てるように、パレットに入っていない色をディザリングする方式です。ディザリングとは、パレットにな

い色のピクセルに隣接するピクセルの色を組み合わせて、その色を表現する処理のことです。

- **[ インデックスを保持する ]** – パレット内の色と画像内の色に、順次インデックス番号を割り当てます。画像内の色をパレット内の同じ番号の色に変更します。

6 **[ ロード ]** をクリックします。

そのパレットがロードされて画像の色が更新されます。



パレットを交換した後、その結果が満足いくものでなかったら、Ctrl + Z を押して、画像を初期状態に戻すことができます。

## Web セーフ カラーパレットに交換するには

[ 編集 ] タブ

1 **[ 画像 ]** › **[ パレット ]** › **[ パレットの交換 ]** を選択します。

[ パレットの交換 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **[ パレット ]** ドロップリストから、**[ ファイルの場所 ]** ボタン をクリックします。

[ ファイルの場所 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

3 Corel PaintShop Pro のプログラムがインストールされたフォルダーの「パレット」フォルダーに移動し、**[ セーフティ ]** パレットを選択します。

4 [ パレットの適用方式 ] グループ ボックス内で、次のオプションのいずれかを選択します。

- **[ 近似色 ]** – 画像に使用されているそれぞれの色をパレット内の最も近い色に変更する方式です。
- **[ 誤差拡散ディザリング ]** – できる限り画像の見た目を保てるように、パレットに入っていない色をディザリングする方式です。ディザリングとは、パレットにない色のピクセルに隣接するピクセルの色を組み合わせて、その色を表現する処理のことです。
- **[ インデックスを保持する ]** – パレット内の色と画像内の色に、順次インデックス番号を割り当てて、画像内の色をパレット内の同じ番号に変更します。True Color（24 ビット）の画像に対しては、この方式を使用することはできません。

5 **[ ロード ]** をクリックします。

## 透過色を設定するには：

[ 編集 ] タブ

1 **[ 画像 ]** › **[ パレット ]** › **[ 透過色の設定 ]** を選択します。

減色してレイヤーを結合するかどうかを確認するメッセージが表示されたら、**[ はい ]** をクリックして先に進んで、減色方式を選択します。

2 [ 透過色の設定 ] ダイアログ ボックスで、次のオプションのいずれかを選択します。

- **［現在の背景色を透過に設定する］** – 背景色を透過色にします。
- **［次のパレット インデックスを透過に設定する］** – 透過色になるように指定します。画像内のいずれかの色をクリックするか、カラー ボックスをクリックして現在のカラー ピッカーで色を選択します。

画像の透過を表示するには、**［プレビュー］**をクリックします。

3 ［OK］をクリックします。

選択した色が透明になりますが、その色は、非表示にするまでは表示されます。

## 透過色のピクセルを表示または非表示にするには

［編集］タブ

- **［画像］**｝**［パレット］**｝**［透過表示］**を選択します。

# 色およびカラー モデルの定義方法を理解する

通常、私たちは色というものを、ある物体に固有の性質を表すものだと考えています。たとえば、赤い車や緑色の蛙、といった言い方をします。しかし、本当は色というものは、光、物体、観察者という 3 つの要素が相互に作用した結果として知覚されるものです。光線が物体に当たると、一部はその物体に吸収され、一部は反射されます。私たちは反射された光を見て、それを色として知覚します。色の違いは、光線の波長の違いが反映して生じます。人間の目は、可視光の中で数千色を知覚することができると言われています。

紙にインクを垂らすと、私たちの目に映る色は、そのインクを反射した光を受け取って知覚されます。コンピューターのモニターは、反射した光を使用するのではなく、光を発光して画面を表示します。そのため、私たちの目に映る色は、画面から発光された光を受け取って知覚されます。

色がいかにして生成されるか、あるいは知覚されるかを説明するために、カラー モデルというものを使用します。コンピューターのモニターは、さまざまな量の赤色、緑色、青色の光を生成することによって色を表示します。これを RGB カラー モデルと言います。人間の目は、色相、彩度、明度の程度によって色を知覚します。これを HSL カラー モデルと言います。Corel PaintShop Pro では、RGB、HSL のいずれかのカラー モデルを使用して色を選択することができます。また、CMYK（シアン、マゼンタ、イエロー、ブラック）カラー モデルを使用して画像を出力することもできます。これは、ハイエンドの印刷アプリケーションで利用されているカラー モデルです。

Corel PaintShop Pro では、RGB は既定のカラー モデルです。既定のカラー モデルの変更に関しては、ページ 507 の「パレットの設定を行うには」を参照してください。Corel PaintShop Pro では、色の値が表示されるときは常に選択されたカラー モデル（RGB または HSL）が使われます。［カラー］ページで色を選択するときは、環境設定にかかわらず、RGB または HSL の各値を入力することができます。カラー モデルは画面

上に色の値を表示するために使用されるので、実際に色がどのように印刷されるかということには影響を及ぼしません。

## RGB モデル

コンピューター画面上のすべての色は、赤色、緑色、青色の光をさまざまな割合と強さで混ぜ合わせて作られます。これらの基本色を同量ずつ混ぜ合わせることで、イエロー、シアン、マゼンタのカラーが作成されます。これらのすべての色を混ぜ合わせると白色になります。

各基本色（赤色、緑色、青色）には 0（無色）から 255（濃さが 100%）までの値が割り当てられます。たとえば、純粋な赤色は、値が 255 の赤色、0 の緑色、0 の青色の組み合わせで作られます。イエローは、値が 255 の赤色、255 の緑色、0 の青色の組み合わせで作られます。この 3 つの基本色の値をすべて 255 にすると白色が作られます。すべて 0 にすると黒色が作られます。3 つの基本色の値をすべて同じにすると、グレーが作られます。

## HSL モデル

HSL モデルとは、人間の目が、色相、彩度、明度という特性を使用して色を知覚する原理に基づいたカラー モデルです。それぞれの特性には 0 から 255 までの値が割り当てられます。この 3 つの特性は次のように説明されます。

- **[色相]** – 物体から反射された赤色、黄色、オレンジ色などの色です。個々の色相値は、色相環（カラー ホイール）上の位置に基づいて割り当てられます。[カラー] ページの色相環では、頂点から反時計回りに値が割り当てられます。赤色が頂点（値は 0）にあって、カラー ホイールをオレンジ色、黄色、緑色、青色、紫色の順に推移して、最後に再び赤色に戻ります。
- **[彩度]** – 色の純度または鮮やかさです。彩度は色の中に含まれるグレーの量を表すもので、0（完全なグレー）から 255（最大の鮮やかさ）までの値が割り当てられます。
- **[明度]** – その色の中でどの程度の量または強さが知覚されたかを示す量です。明度には 0（光の強さが 0%、または黒色）から 255（光線の強さが 100%、または白色）までの値が割り当てられます。明度が 50% または明度値が 128 のとき、色は完全な純色となります。たとえば、赤色の純色は、色相が 255、最大値が 255 (100%)、明度が 128 (50%) の組み合わせで表されます。青色の純色は、色相が 170、彩度が 255、明度が 128 の組み合わせで表されます。

## CMYK モデル

CMYK モデルは、紙に付着したインクが光を吸収および反射するという事実に基づいた色の定義方式です。白色の光がインクに当たると、スペクトルの一部は吸収されて、一部は反射されます。反射された光が人間の目に到達した結果、色として認識されます。

このモデルでは、基本色であるシアン（C）、マゼンタ（M）、イエロー（Y）をさまざまな割合で組み合わせることによって、多様な色が生成されます。理論上、この 3 つの色を混ぜ合わせると黒色になります。ただし、インクの特性上、真の黒色を生成することは困難なので、4 つ目の色として黒色（K）が加わります。

この方法でインクを組み合わせる印刷方法を 4 色プロセス印刷と言います。これは、出力センターやハイエンド カラー プリンターで使用されています。

Corel PaintShop Pro では、CMYK モデルを使用して画像を作成することはできませんが、CMYK プリンターで印刷することのできるカラー セパレーションを生成することができます。これを行うための 2 つの方法があります。画像を CMYK チャネルに分割する方法とカラー セパレーション ページを印刷する方法です。

CMYK チャネルとは、単に、画像に含まれるシアン、マゼンタ、イエロー、黒色の割合と位置を表す 4 枚のグレースケール画像です。カラー チャネル使用の詳細については、ページ 493 の「カラー チャネルを使用する」を参照してください。

Corel PaintShop Pro では、CMYK セパレーションを印刷すると、各基本色のチャネルがグレースケールのページとして個別に印刷されます。出力サービスは、それらを「カラー プレート」として使用することができます。CMYK 色分解の詳細については、ページ 571 の「CMYK 色分解を印刷する」を参照してください。

## モニタが表示する色とプリンタが印刷する色の違いを理解する

コンピューターのモニター上で表示された色と印刷された色が異なるということはしばしば起こり得る現象です。特定の色を一致させようとするとき、この違いを克服することは一種の挑戦だと言えます。

表示される色は、モニターの機種や個体差によっても異なる場合があります。

- たとえば、入力用機器（スキャナやカメラなど）の色の範囲（色空間とも言います）
- モニターのメーカー、生産されてから経過した時間
- モニターの明るさとコントラストの設定など

画像を印刷すると、色に影響を及ぼすその他の要因が出てきます。

- たとえば、印刷用紙の品質や吸収特性
- プリンターの色の範囲
- モニターの RGB 値からプリンターのインクの CMYK 値への変換など

モニターとプリンターとでは、色というものに対するアプローチが異なるので、これらの機器の間で色を変換することも 1 つの挑戦です。モニターは光を発光して色を表示するので、加算的な色を使用していると言えます。つまり、すべての基本色を混ぜ合わせると白色になります。逆に、モニターを一切発光しないようにすると黒色になります。プリンターはインクを用いて色を表示するので、減算的な色を使用していると言えます。インクを一切使用しようないようにすると白色になって、すべてのプリンターの

色を混ぜ合わせると黒色になります。その結果、モニターとプリンターの色再現範囲に違いが生じることになります。モニターとプリンターは大部分の色を共有していますが、モニターに表示できてプリンターに印刷できない色とプリンターに印刷できてモニターに表示できない色が存在します。

モニターやプリンターによる色の生成に関連するすべての要素を説明しました。次にその方法を示します。

- 数か月に一度、モニターの調整を行います。
- 実際に使用するモニターとプリンターの色の違いをよく理解することによって、必要に応じて画像を調整することができるようになります。複数の写真や画像を印刷して、画面上の表示と比較することで、調整します。たとえば、プリンターによる印刷色がモニターに表示される色より必ず暗くなる傾向があるとします。その場合は、必要なだけ画像の明度を修正します。
- Windows の色の管理を使用できます。これは、機器間での色の差異を減らして、より正確な結果を得るために有効な機能です。

## モニタの表示オプションを調整する

モニター上に表示される色は、それなりに正確で意味のあるものである必要があります。たとえば、赤は、影のかかったオレンジや紫ではなく、本物の赤色に見えるべきで、50% のグレーは、明るいグレーや暗いグレーに見えてはならないのです。

Corel PaintShop Pro では、ウィザードを使用して簡単にモニターを測定し、正確な色が表示されるように調整できます。測定のプロセスの最後で、モニターのカラー プロファイルを保存し、調整結果を反映することができます。

### モニターを調整するには

［編集］タブ

1 ［**ファイル**］›［**色の管理**］›［**モニター キャリブレーション**］を選択します。
モニター キャリブレーション ウィザードが表示されます。

2 ［**最大化**］ボタンをクリックします。
ダイアログ ボックスを最大化することで、背景色によって邪魔されることがなくなります。

3 ウィザードの指示に従って作業を進め、［**完了**］をクリックして終了します。

4 ［名前を付けて保存］ダイアログ ボックスで、［ファイル名］ボックスにモニター プロファイルの名前を入力し、［**保存**］をクリックします。
コンピューターの管理者権限のあるユーザーで作業をしている場合、プロファイルが有効なモニター プロファイルになります。
コンピューターの管理者権限のないユーザーで作業をしている場合、システム管理者に連絡してプロファイルを有効にしてもらうように促すメッセージが表示されます。

［詳細オプション］チェック ボックスがウィザードに表示された際に、そこにチェックを入れて、モニター用の赤 (R)、緑 (G)、青 (B) のトーンを調整することもできます。

［リセット］をクリックして、ウィザード ページのキャリブレーション設定をクリアすることもできます。

# 色の管理を使用する

プロ品質のデジタル画像を扱う場合は、色の管理の設定を有効化 / 無効化することができます。加えて、Corel PaintShop Pro 上での RGB 画像はすべて、色管理と関連付けられているプロファイルを持っています。既定では、この高度な色の設定は有効化されており、アプリケーションは一貫したカラー作業スペースを使用することができます。カラー作業スペースとプロファイルの拡張機能を指定することができます。たとえば、CMYK チャネルが分割 / 結合された場合や、CMYK TIF ファイルに出力する場合に、画像がどのように処理されるかを決定するように CMYK プロファイルを設定できます。

## 色管理のためにプロファイルを設定するには

［編集］タブ

1 使用中の画像を終了する
2 ［ファイル］›［色の管理］›［色の管理］を選択します。
［色の管理］ダイアログ ボックスが表示されます。
**注意：** Corel PaintShop Pro 向けの推奨の作業スペースは、RGB です。
必要に応じて、［色の管理を有効化する］チェック ボックスをチェックし、このグループ ボックスのコントロールにアクセスします。
3 ［色の管理を有効にする］オプションを選択し、モニターとプリンターのコントロールにアクセスします。
4 ［モニター プロファイル］ドロップリストで、使用するモニター プロファイルを選択します。
複数のモニターを使用している場合、選択したプロファイルは、メインのディスプレイのみに適用されます。
5 ［プリンタプロファイル］ドロップリストで、使用するプリンター プロファイルを選択します。
複数のプリンターを使用している場合、選択したプロファイルは、メインのプリンターのみに適用されます。
6 ［レンダリングの目的］ドロップリストで、期待する出力に合うプロファイルを選択します。
この設定は、［プリンタプロファイル］ドロップリストで選択したオプションが、どのように使用されるかに影響します。
7 [OK] をクリックします。

有効かつ正しくインストールされたプロファイルのみ、プロファイル リストに表示されます。

コンピューターの管理者権限のあるユーザーで作業をしている場合、保存するプロファイルが有効なモニター プロファイルになります。登録されているユーザーは、システム管理者に連絡してプロファイルを有効にしてもらうように促すメッセージが表示されます。

プリンターに印刷プロセスをシミュレートさせるには、[ **プルーフ** ] オプションを選択し、[ **エミュレートされるデバイス プロファイル** ] ドロップリストからデバイスを選択し、[ **レンダリングの目的** ] ドロップリストから適切なオプションを選択してください。

## カラー作業スペースと CMYK プロファイルを定義するには

[ 編集 ] タブ

1 使用中の画像を終了する

2 [ **ファイル** ] › [ **色の管理** ] › [ **カラー作業スペース** ] を選択します。

[ カラー作業スペース ] ダイアログ ボックスが表示されます。

**注意：** Corel PaintShop Pro 向けの推奨の作業スペースは、RGB です。

3 [ **カラー作業スペース** ] ドロップリストで、カラー スペースを選択します。

4 [**CMYK プロファイル** ] ドロップリストから、アプリケーション上の CMYK に関連する操作に使用させるプロファイルを選択します。

ドロップリストには既定の CMYK プロファイルと、追加済みのプロファイルが含まれています。

5 [OK] をクリックします。

# カラー チャネルを使用する

画像ファイルには、チャネルという形態で色情報が格納されています。画像を RGB、HSL、CMYK のカラー チャネルに分割することができます。RGB 画像には、赤、緑、青の 3 つのチャネルがあります。HSL 画像には、色相、彩度、明度の 3 つのチャネルがあります。CMYK カラー モデルを使用して画像の作成や編集を行うことはできませんが、画像をシアン (Cyan)、マゼンタ (Magenta)、イエロー (Yellow)、黒 (blacK) の 4 つのチャネルに分割することはできます。

各カラー チャネルに新しいグレースケール画像を作成できます。この場合、元の画像に影響はありません。例えば、HSL 画像を「色相」、「彩度」、「明度」という別のグレースケール画像に分割できます。このとき、それぞれのグレースケール画像は、元の画像における色（赤色など）または特性（明度など）の割合と位置を示しています。

これらのグレースケールの画像を編集して面白い効果やマスクを作成することができます。その後、それらを結合します。また、ある画像を CMYK の各チャネルに分割した

後、4 つのグレースケール画像を出力センターに送付できます。直接 CMYK の 4 つの版として出力してもらうこともできます。

画像は、表示設定で選択したカラー モデルの RGB か HSL に関係なく、RGB、HSL、または CMYK カラー チャネルに分割することができます。

カラー チャネルによって、多様な画像編集のオプションを使用できます。画像を HSL チャネルに分割して、色相チャネルを修正し、チャネルを再び結合することで、色のシフトを作成することができます。グレースケール チャネルを使用して選択範囲を作成することもできます。

## 画像をカラー チャネルに分割するには

［編集］タブ

1 ［**画像**］› ［**チャネル分割**］を選択して、次のいずれかを選択します。
   - **RGB に分割**
   - **HSL に分割**
   - **CMYK に分割**

   それぞれのカラー チャネルに対応したグレースケールの画像が新しく開きます。

## カラー チャネルを結合するには

［編集］タブ

1 それぞれのカラー チャネル ファイルを開きます。
2 ［**画像**］› ［**チャネル結合**］を選択して、以下のいずれかを選択します。
   - **RGB から結合**
   - **HSL から結合**
   - **CMYK から結合**
3 それぞれの［**チャネルのソース**］ドロップリストから、チャネルを格納したファイルの名前を選択します。たとえば、[RGB から結合］ダイアログ ボックスでは、赤チャネルの入力元として「赤 1」というファイルを選択する、といった具合です。

   **注意：**［チャネル分割］コマンドを使用して分割したチャネルを結合する場合は、［**同期**］チェック ボックスをチェックすると、Corel PaintShop Pro は対応するファイル名を自動的に［チャネルのソース］ボックスに表示します。
4 [OK] をクリックします。

   選択したチャネルから、新しいファイルが作成されます。

# カスタマイズする



Corel PaintShop Pro では、作業状態、メニュー システム、ツールバー、キーボード ショートカット、アプリケーションの環境設定、ファイル形式の設定と関連付け、リソース、および表示オプションをカスタマイズすることができます。アプリケーションを使用する際の言語を選択することもできます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- ツールバーを表示 / 非表示にする
- ツールを表示 / 非表示にする
- カスタム ワークスペースを使用する
- メニュー システムをカスタマイズする
- ツールバーをカスタマイズする
- カスタム ツールバーを作成する
- キーボード ショートカットをカスタマイズする
- 元に戻す設定を行う
- 元に戻す設定を行う
- 表示とキャッシュの設定を行う
- パレットの環境設定を行う
- 単位の設定を行う
- 透過と陰影の設定を行う
- 警告の設定をする
- オート アクションの設定をする
- 全般の設定を行う
- [ 管理 ] タブの環境設定の設定
- 自動保持の設定を行う
- ワークスペース タブの環境設定の設定
- ファイル形式を設定する
- ファイル タイプの関連付けを設定する
- ファイルの場所を設定する
- リソースを管理する
- プラグインの設定をする
- Web ブラウザを選択する
- 自動バックアップを設定する
- すべての設定をリセットする
- 言語を切り替える

- 全般的な表示オプションを調整する
- 以前のバージョンの PaintShop Pro のツールやコマンドにアクセスする
- Corel PaintShop Pro データベースの保護と復元
- コンテンツを旧バージョンからインポート

## ツールバーを表示 / 非表示にする

表示するツールバーを選択することができます。

### 表示するツールバーを選択するには

［編集］タブ

1 ［**表示**］}［**カスタマイズ**］をクリックして、［カスタマイズ］ダイアログ ボックスを表示します。
2 ［**ツールバー**］タブをクリックします。
3 表示するツールバー名の横にあるチェック ボックスにチェックを入れます。

メニュー バーを非表示にできません。

メニュー バー、［ツール］パレット、または［ツール オプション］パレットを右クリックし、［**カスタマイズ**］を選択して、［カスタマイズ］ダイアログ ボックスを開くこともできます。

## ツールを表示 / 非表示にする

［ツール］ツールバーの［クイックカスタマイズ］ボタンを使用すると、表示するツールを選択できます。

### ［ツール］ツールバーのツールの表示 / 非表示を切り替えるには

1 ［**ツール**］ツールバーで［**クイックカスタマイズ**］ボタン ⊕ をクリックします。
2 表示するツールは名前の横にあるチェック ボックスをチェックします。非表示にするツールは名前の横にあるチェック ボックスのチェックを外します。
ツールバーを元の設定にリセットするには、［**ツールバーをリセット**］ボタンをクリックします。

## カスタム ワークスペースを使用する

Corel PaintShop Pro のワークスペースは、タブ、パレット、ツールバー、および開いている画像で構成されています。ワークスペースの配置は自由にレイアウトができま

す。Corel PaintShop Pro では、任意の数のワークスペース配置を保存して使用できます。

**重要！** *開いている画像そのものは、ワークスペースファイルに保存されません。ワークスペースファイルは、画像の名前と場所を参照しているに過ぎません。コンピューターから画像を削除すると、画像はワークスペースに表示されなくなります。*

## カスタム ワークスペースを保存する

ワークスペースを保存すると、Corel PaintShop Pro は情報を「PSPWorkspace」ファイルに保存します。保存される情報は、次のとおりです。

- ルーラー、グリッド、およびガイドの情報
- メニュー、パレット、およびツールバーの設定、場所、およびドッキングの状態
- 全画面編集モードの状態
- 開いている画像の情報（ズーム レベル、スクロール バーの場所など）

## ワークスペースをロードする

カスタム ワークスペースをロードすることができます。ツール、メニュー、およびパレットの位置は、ロードするワークスペースによって変わります。

1 つの画像を 2 つのウィンドウに同時に表示したまま保存したワークスペースをロードすると、この 2 つのウィンドウがそのまま表示されます。ロードしたワークスペースで参照されている画像が既に開いていると、Corel PaintShop Pro は、そのワークスペースの設定をその画像に適用します。

## 保存したワークスペースを削除する

保存したワークスペースが不要になった場合、削除できます。

## 現在の作業領域を保存するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 **［ファイル］**｝**［作業状態］**｝**［保存］**を選択します。
［作業状態の保存］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 **［新しい作業状態の名前］**フィールドに、保存するワークスペースの名前を入力します。
3 **［保存］**をクリックします。

編集内容を保存していない画像がワークスペースに含まれている場合は、画像の保存を求めるメッセージが表示されます。画像の変更内容とワークスペースを保存するには、**［はい］**をクリックします。画像の変更内容は保存せずワークスペースだけを保存するには、**［いいえ］**をクリックします。ワークスペースと画像の変更内容の保存をキャンセルするには、**［キャンセル］**をクリックします。

［作業状態の保存］ダイアログ ボックスは、Shift + Alt + S キーを押しても開くことができます。

ワークスペースをプログラムの既定フォルダー以外のフォルダーに保存するには、［作業状態の保存］ダイアログ ボックスで［**ファイルの場所**］ボタンをクリックします。パスの編集の詳細については、ページ 522 の「ファイルの場所を設定する」を参照してください。

## ワークスペースを読み込むには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ファイル**］›［**作業状態**］›［**ロード**］を選択します。
［作業状態のロード］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 次のいずれかをクリックします。
- ［**はい**］– 現在のワークスペースを保存してから他のワークスペースをロードします。
- ［**いいえ**］– 現在のワークスペースを保存せずに他のワークスペースをロードします。

3 ロードするワークスペースファイルを選択します。
4 ［**ロード**］をクリックします。

［作業状態のロード］ダイアログ ボックスは、Shift + Alt + L キーを押しても開くことができます。

ワークスペースをプログラムの既定フォルダー以外のフォルダーからロードするには、［作業状態のロード］ダイアログ ボックスで［**ファイルの場所**］ボタンをクリックします。パスの編集の詳細については、ページ 522 の「ファイルの場所を設定する」を参照してください。

最近使用したワークスペースをロードするには、［**ファイル**］›［**作業状態**］を選択して開くメニューの一番下にある、最近使用したワークスペースのリストから選択します。

## 保存したワークスペースを削除するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ファイル**］›［**作業状態**］›［**削除**］を選択します。
［ワークスペースの削除］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 削除するワークスペースファイルを選択します。
3 ［**削除**］をクリックします。

［ワークスペースの削除］ダイアログ ボックスは、Shift + Alt + D キーを押しても開くことができます。

## メニュー システムをカスタマイズする

［カスタマイズ］ダイアログ ボックスを表示すると、Corel PaintShop Pro のワークスペース全体がカスタマイズ モードに変換されます。表示されるメニュー、選択したときのメニューの開き方を選択することができます。メニューを既定の設定にリセットすることもできます。

### メニュー システムをアニメーションにするには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**カスタマイズ**］を選択します。
［ユーザー設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**メニュー**］タブをクリックします。
3 ［**ショートカット メニューの選択**］ドロップリストで、変更するメニューを選択します。
4 ［**メニューの表示方法**］ドロップリストから、メニューを開くときのアニメーション スタイルを選択します。
- ［**なし**］- アニメーション効果は適用されません。
- ［**展開**］- 右上隅から左下隅へとメニューを開きます。
- ［**スライド**］- 上から下へとメニューを開きます。
- ［**色あせ**］- 色あせた状態から完全に見える状態になるまでメニュー全体を徐々に開きます。

5 ［**閉じる**］をクリックします。

### メニューをリセットするには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**カスタマイズ**］を選択します。
［ユーザー設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**メニュー**］タブをクリックします。
3 ［アプリケーション メニュー］グループ ボックスで、［**リセット**］をクリックします。

## ツールバーをカスタマイズする

［カスタマイズ］ダイアログ ボックスを表示すると、Corel PaintShop Pro のワークスペース全体がカスタマイズ モードに変換されます。ほとんどのメニュー コマンドやツールは、クリックしてドラッグすることで他のメニューやツールバーへ自由に移動で

きます。メニュー バーへのコマンドの追加や、メニュー バーからのコマンドの削除が可能です。

## ツールバー ボタンを移動するには

［編集］タブ

・［カスタマイズ］ダイアログ ボックスを表示した状態で、目的の項目を他のツールバーにドラッグします。

## ツールバーにコマンド ボタンを追加するには

［編集］タブ

1 **［表示］**›**［カスタマイズ］**を選択します。
［ユーザー設定］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **［コマンド］**タブをクリックします。

3 ［カテゴリー］リストからカテゴリーを選択します。
**注意：** Corel PaintShop Pro では関連コマンドがカテゴリーごとに分類されます。たとえば、［ファイル］メニューのコマンドをすべて表示するには、**［ファイル］**カテゴリーをクリックします。Corel PaintShop Pro のコマンドをすべて一覧表示するには、**［すべてのコマンド］**を選択します。

4 **［コマンド］**リストから、目的のコマンドをツールバーにドラッグします。

## ツールバーからコマンド ボタンを削除するには

［編集］タブ

1 ［カスタマイズ］ダイアログ ボックスを表示した状態で、目的の項目をワークスペースの中で何も表示されていない領域、またはツールバーの外の何も表示されていない領域までドラッグします。

2 マウス カーソルの形が  に変わったらマウスのボタンを離します。

## すべてのツールバーをリセットするには

［編集］タブ

1 **［表示］**›**［カスタマイズ］**を選択します。
［ユーザー設定］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **［ツールバー］**タブをクリックします。

3 **［すべてリセット］**をクリックします。
すべてのツールバーが、プログラムの既定の設定に戻ります。



特定のツールバーを既定の設定にリセットするには、［ツールバー］リストからツールバーを選択して、**［リセット］**をクリックします。

メニュー バー、[ ツール ] パレット、または [ ツール オプション ] パレットを右クリックし、[ **カスタマイズ** ] を選択して、[ カスタマイズ ] ダイアログ ボックスを開くこともできます。

区切りとボタンの配列を整理するには、順序ボタンを目的の位置までドラッグします。

メニュー バー、[ ツール ] パレット、または [ ツール オプション ] パレットを右クリックし、[ **カスタマイズ** ] を選択して、[ カスタマイズ ] ダイアログ ボックスを開くこともできます。

# カスタム ツールバーを作成する

多用するコマンドとツールで構成した独自のツールバーを作成することができます。

## カスタム ツールバーを作成するには

[ 編集 ] タブ

1 [ **表示** ] } [ **カスタマイズ** ] を選択します。
[ ユーザー設定 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 [ **ツールバー** ] タブをクリックします。

3 [ **新規** ] をクリックします。
[ ツールバーの名前 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

4 新しいツールバーの名前を入力して、[OK] をクリックします。
小さい空のツールバーが表示され、新しいツールバーが [ ツールバー ] リストに追加されます。
**注意：** 新しいツールバーを [ カスタマイズ ] ダイアログ ボックスの隣の見やすい位置までドラッグします。

5 [ **コマンド** ] タブをクリックします。

6 [ **カテゴリー** ] リストで、メニューをクリックします。

7 [ **コマンド** ] リストから、コマンド アイコンを新しいツールバーにドラッグします。

8 コマンドの追加が終了したら、[ **閉じる** ] をクリックします。

必要に応じて区切りを追加して、目的のグループにコマンドを配置することができます。ツールバーのカスタマイズの詳細については、ページ 499 の「ツールバーをカスタマイズする」を参照してください。

メニュー バー、[ ツール ] パレット、または [ ツール オプション ] パレットを右クリックし、[ **カスタマイズ** ] を選択して、[ カスタマイズ ] ダイアログ ボックスを開くこともできます。

## カスタム ツールバーを削除するには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**カスタマイズ**］を選択します。
［ユーザー設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**ツールバー**］タブをクリックします。
3 ［**ツールバー**］リストで、削除するカスタム ツールバーの名前を選択します。
4 ［**削除**］をクリックします。
5 ［**閉じる**］をクリックします。

# キーボード ショートカットをカスタマイズする

既存のキーボード ショートカットを表示できるほか、メニュー コマンド、ユーザー定義スクリプト、およびツールにキーボード ショートカットを割り当てることできます。さらに、キーボード ショートカットの変更も可能です。

## 既定のキーボード ショートカットを表示するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ヘルプ**］›［**キーボード マップ**］を選択します。
［キーボード マップ］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**カテゴリー**］ドロップリストで、カテゴリーを選択します。
**注意：** Corel PaintShop Pro では関連コマンドがカテゴリーごとに分類されます。たとえば、［**ファイル**］カテゴリーを選択すると、［ファイル］メニューのコマンドがすべて表示されます。コマンドをすべて一覧表示するには、［**すべてのコマンド**］を選択します。
コマンドとそのショートカット キーが、コマンド名で並べ替えられてリストに表示されます。カラム見出し（［コマンド］、［キー］、［説明］）をクリックすると、そのカラムのアルファベット順で並べ替えられます。



現在のカテゴリーのショートカット キーの一覧を印刷できます。［キーボード マップ］ダイアログ ボックスのツールバーから［**印刷**］ボタン をクリックします。キーボード マップの情報を選択し、［**コピー**］ボタン をクリックすることで、コマンドに関する情報をクリップボードにコピーすることもできます。

## キーボード ショートカットを割り当てるには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**カスタマイズ**］を選択します。
［ユーザー設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**キーボード**］タブをクリックします。

3 ［**カテゴリー**］ドロップリストで、カテゴリーを選択します。
**注意：** Corel PaintShop Pro では関連コマンドがカテゴリーごとに分類されます。たとえば、［**ファイル**］カテゴリーを選択すると、［ファイル］メニューのコマンドがすべて表示されます。コマンドをすべて一覧表示するには、［**すべてのコマンド**］を選択します。
4 ［**コマンド**］リストで、コマンド名を選択します。
コマンドの説明と割り当てられているショートカット キーがすべて表示されます。
5 ［**新しいショートカット キー**］フィールドの中をクリックします。
6 このコマンドに新しく割り当てるキーボード ショートカットを操作して押します。
そのショートカットが、［新しいショートカット キー］フィールドに表示されます。このショートカットが既に他のコマンドに割り当てられている場合は、それを示すメッセージがこのフィールドの上に表示されます。
7 ［**割り当て**］をクリックします。
8 ショートカット キーの割り当てを続けるか、［**閉じる**］をクリックします。

## キーボード ショートカットを変更するには

［編集］タブ
1 ［**表示**］}［**カスタマイズ**］を選択します。
［ユーザー設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**キーボード**］タブをクリックします。
3 ［**カテゴリー**］ドロップリストで、変更するキーボード ショートカットが割り当てられているコマンド、スクリプト、またはツールを含むメニューを選択します。
4 ［**コマンド**］リストで、キーボード ショートカットを変更する項目をクリックします。
5 ［**現在のキー**］フィールドで、ショートカットをクリックします。
6 ［**除去**］をクリックします。
7 ［**新しいショートカット キー**］フィールドの中をクリックしてカーソルを点滅させ、新しく割り当てるキーをキーボード上で押して、新しいショートカットとします。
入力したキーの組み合わせが既に割り当て済みのものであると、それを示すメッセージが、このフィールドの上に表示されます。キーの組み合わせが割り当てられていないものであれば、フィールドの上に「現在の割り当て：［未割り当て］」と表示されます。
8 ［**割り当て**］をクリックします。
9 ［**閉じる**］をクリックします。

# 元に戻す設定を行う

［元に戻す］の設定は、［元に戻す］コマンドと［やり直し］コマンドの設定のいくつか、および［履歴］パレットの設定の 1 つを制御します。

## ［元に戻す］と［やり直し］の設定を行うには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 **［ファイル］**›**［環境設定］**›**［全般の設定］**を選択します。
2 左ペインから、**［元に戻す］**を選択します。
3 Corel PaintShop Pro の編集履歴機能を有効にするには、**［編集履歴機能を使用する］**チェック ボックスをチェックします。

これにより、［編集履歴］ページのこの領域にある項目がすべて使用できるようになります。

4 次のいくつかのタスクを実行し、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 編集履歴の各段階で使用するディスク容量を設定する | **［画像ごとの履歴情報が使うディスク使用量を制限する］**チェック ボックスをチェックし、コントロールに値を入力 / 設定します。 |
| 開いている画像ごとの元に戻す / やり直しのステップ数を設定する | **［画像ごとの履歴段階数を制限する］**チェック ボックスをチェックし、コントロールに値を入力 / 設定します。<br>既定値は 250 です。 |
| やり直し処理の速度を速める | **［高速やり直しを有効にする］**チェック ボックスをチェックします。こうすると、元に戻す処理の速度が若干遅くなる場合があります。やり直しをほとんど使用せずに元に戻す処理を頻繁に使用する場合は、このチェック ボックスをオフにすることができます。 |
| 元に戻すことができないステップ数に達してから保持される元に戻すことができないステップ数を設定する | **［履歴パレットで元に戻すことができないステップ数］**コントロールに値を入力 / 設定します。 |

# ウィンドウの設定をする

［表示］設定によって、画像ウィンドウの動作のいくつかを制御できます。画像のサイズを変更したときの画像ウィンドウと拡大率の動作方法を選択できます。

## ウィンドウの設定を行うには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［全般の設定］を選択します。
2 左ペインから、［表示］を選択します。
3 次のいくつかのタスクを実行し、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 拡大時に画像ウィンドウのサイズを変更する | ［表示の拡大 / 縮小時］グループ ボックスで、［**拡大時にウィンドウのサイズを画像のサイズに合わせて変更する**］チェック ボックスをチェックします。<br>画像ウィンドウが、画像のサイズに適したサイズに調整されます。 |
| 縮小時に画像ウィンドウのサイズを変更する | ［表示の拡大 / 縮小時］グループ ボックスで、［**縮小時にウィンドウのサイズを画像のサイズに合わせて変更する**］チェック ボックスをチェックします。<br>画像ウィンドウが、画像のサイズに適したサイズに調整されます。 |
| 画像を開いたときに画像全体が表示されるよう拡大率を自動的にリセットする | ［新しい画像］グループ ボックスで、［**大きい画像を開くときに自動的に拡大 / 縮小率を設定する**］チェック ボックスをチェックします。 |
| 画像のサイズを変更したときに画像ウィンドウのサイズを自動的に変更する | ［サイズ変更後］グループ ボックスで、［**ウィンドウを画像に合わせる**］チェック ボックスをチェックします。 |
| 画像のサイズ変更後、画像全体が表示されるよう拡大率を自動的にリセットする | ［サイズ変更後］グループ ボックスで、［**大きい画像を開くときに自動的に拡大 / 縮小率を設定する**］チェック ボックスをチェックします。 |

# 表示とキャッシュの設定を行う

プログラムの各部の表示オプションを変更できます。たとえば、ツール ポインタの外観、ズームの拡大縮小品質のリセット、効果ブラウザーのサムネイルのサイズの設定などを行うことができます。画像キャッシュの保存とスクラッチ ディスク設定の環境設定を指定することもできます。

## スクラッチ ディスク

スクラッチ ディスク（「スワップ ディスク」と呼ばれることもあります）を設定すると、アプリケーションはメイン ディスクとセカンダリー ディスクにオペレーションを分散できます。これにより、複数の大きなファイルを同時に処理する場合に、アプリ

ケーションが使用できるメモリーを拡張します。最良のオプションは、500 MB 以上の空き容量を持った 2 番目の内蔵ハードディスク（SCSI、SSD、IDE、SATA）にドライブを選択することです。可能であれば、アプリケーションがインストールされているメインドライブの使用は避けてください。リムーバブル ドライブはサポートされておらず、スクラッチ ディスクとして使用できるかどうかは、ドライブの構成によって決定されます。

**重要！** *メイン ドライブをスクラッチ ディスクとして設定する場合は、2 GB 以上の空き容量を確保してください。一部のシステムでは、メイン ドライブをスクラッチ ディスクに使用すると、パフォーマンスの問題が発生します。この問題が発生する場合は、スクラッチ ディスクのチェック ボックスのチェックを外します。*

### Windows の表示設定

Windows の表示設定はコンピューター システムの Corel PaintShop Pro などのアプリケーションに影響します。Corel PaintShop Pro は Windows の 100% の表示オプションに最適化されています。テキストがカットされていたり、ユーザー インターフェイスの要素がカットされている場合（切り詰め）は、Windows の表示設定を確認してください（[ **コントロール パネル** ] › [ **ディスクトップのカスタマイズ** ] › [ **表示** ]）。

## 表示とキャッシュの設定を行うには

[ 編集 ] タブ
[ 管理 ] タブ

1 [ **ファイル** ] › [ **環境設定** ] › [ **全般の設定** ] を選択します。
2 左ペインから、[ **表示とキャッシュ** ] を選択します。
3 次のいくつかのタスクを実行し、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 最後に保存した画像のファイル形式を自動的に使用する | [ 表示 ] グループ ボックスで、[ **保存時に指定したファイル タイプを次回も使う** ] チェック ボックスを選択します。 |
| [ 色の選択 ] ツールの色情報を非表示にする | [ 表示 ] グループ ボックスで、[ **色情報のツールヒントを表示する** ] チェック ボックスのチェックを外します。 |
| すべてのツール カーソルに十字線カーソルを使用する | [ 表示 ] グループ ボックスで、[ **精細なマウス ポインタを使う** ] チェック ボックスをチェックします。<br>ツールのボタン形状に代わり、十字線のポインタが表示されます。 |
| ブラシ ツールのカーソルにブラシのサイズと形状を反映させる | [ 表示 ] グループ ボックスで、[ **ブラシ形状の枠線を表示する** ] チェック ボックスをチェックします。 |

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| ズーム ツールのスケーリング品質を決定する | **[ ズーム / スケーリングの品質 ]** スライダーを調整します。 |
| 効果ブラウザーのサムネイル サイズを設定する | [ 効果ブラウザー サムネイル ] グループ ボックスで、**[ サイズ ( ピクセル )]** コントロールに値を入力 / 設定します。 |
| 結合した画像全体の画像キャッシュを保存する | **[ キャッシュ ]** グループ ボックスで、**[ 結合画像 ]** チェック ボックスをチェックします。 |
| アクティブなレイヤーの下にあるすべてのレイヤーの画像キャッシュを保存する | **[ キャッシュ ]** グループ ボックスで、**[ アクティブ レイヤーの下のレイヤー ]** チェック ボックスをチェックします。 |
| 各グループの結合画像の画像キャッシュを保存する | **[ キャッシュ ]** グループ ボックスで、**[ 結合グループ ]** チェック ボックスをチェックします。 |
| アクティブなレイヤーの下にあるすべてのレイヤーの画像キャッシュを保存する | **[ キャッシュ ]** グループ ボックスで、**[ アクティブ レイヤーの下のレイヤー ]** チェック ボックスをチェックします。 |
| スクラッチ ディスクを設定する | **[ スクラッチ ディスク ]** グループ ボックスで **[ スクラッチ ディスクを有効にする ]** チェック ボックスをチェックし、ドロップリストからディスクを選択します。 |

## パレットの環境設定を行う

パレットのドッキング、および [ マテリアル ] パレットと [ レイヤー ] パレットのプロパティなど、パレットの動作を制御できます。レイヤー パレットの設定の詳細については、ページ 255 の「[ レイヤー ] パレットの外観を変更するには」を参照してください。

### パレットの設定を行うには

[ 編集 ] タブ
[ 管理 ] タブ

1 **[ ファイル ]** › **[ 環境設定 ]** › **[ 全般の設定 ]** を選択します。
2 左ペインから、**[ パレット ]** を選択します。
3 次のいくつかのタスクを実行し、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| カラー情報を表示するときのカラー モードを設定する | [ **マテリアル パレット** ] グループ ボックスで、[ **色を RGB 形式で表示する** ] オプションか、[ **色を HSL 形式で表示する** ] オプションを選択します。<br>これにより、[ **マテリアル** ] パレットと [ **色の選択** ] ツール内での色情報の表示のされ方が決まります。 |
| ツールヒントまたは [ カラー ] ダイアログ ボックス内の色の値の表示方法を設定する | [ **マテリアル パレット** ] グループ ボックスで、[**10 進数表示** ] オプションか、[**16 進数表示** ] オプションを選択します。 |
| パレット画像が [ レインボー] タブまたは [ カラー ] ダイアログ ボックスで表示できる色の表示方法を設定する | [ **マテリアル パレット** ] グループ ボックスで、[ **レインボー ピッカーを表示** ] または [ **画像のパレットを表示** ] を選択します。このオプションは 256 色以下の画像のみに適用されます。 |
| ツールヒントで 16 ビット カラー値を表示する | [**16 ビット値の表示** ] チェック ボックスをオンにします。このオプションは 16 ビット画像のみに適用されます。 |
| パレットをドッキングできないようにする | [ **ドッキングの許可** ] グループ ボックスで、ドッキングできないようにするパレットのチェック ボックスのチェックを外します。 |
| パレットの自動表示を設定する | [ **パレットを自動的に表示** ] グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。<br>・[ **実行** ] – 使用しているツールやコマンドに対応するパレットを表示します。たとえば、レイヤー関連の操作を行う場合は、[ レイヤー ] パレットが表示されます。<br>・[ **無効** ] – パレットを開くように選択した場合にのみパレットを表示します。<br>・[ **ラーニング センター**] – [ ラーニング センター ] パレットでアクセスされたトピックに適したパレットを表示します。これが既定の設定です。 |

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| [ レイヤー ] パレットの表示オプションを設定する | [ **レイヤー パレット** ] グループ ボックスで、次のいずれかを選択します。<br>· **ツールヒント サムネイル** - ツールヒントに表示されるレイヤーのサムネイルのサイズを設定します。<br>· **パレット サムネイル** – パレット内にレイヤーのサムネイルを表示します。このチェック ボックスをチェックし、必要なサイズに設定します。<br>· **右側ペイン** – パレットの右側のレイヤーの設定を表示します。 |

# 単位の設定を行う

スキャンした画像など解像度情報を含まない画像に対して、ルーラーのオプションと既定の解像度を設定することができます。また、ベクター座標のスナップを設定し、ドキュメント サイズに応じて最大ツール サイズを設定できる、ドキュメントを認識するツール サイズ設定を有効にすることもできます。

## 単位の設定を行うには

[ 編集 ] タブ
[ 管理 ] タブ

1 [ **ファイル** ] › [ **環境設定** ] › [ **全般の設定** ] を選択します。
2 左ペインから、[ **単位** ] を選択します。
3 次のいくつかのタスクを実行し、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| ルーラーの測定単位を選択する | [ ルーラー ] グループ ボックスで、[ **表示単位** ] ドロップリストから測定単位のオプションを選択します。 |
| ルーラーを白黒で表示する | [ ルーラー ] グループ ボックスで、[ **白の背景色** ] オプションを選択します。 |
| ルーラーをカラーで表示する | [ ルーラー ] グループ ボックスで、[ **ツールバーの背景色** ] オプションを選択します。<br>ルーラーの色がツールバーの色と同じになります。 |
| ベクター オブジェクトをピクセルの中心に合わせる | [ ベクター オブジェクトの配置 ] グループ ボックスで、[ **移動時にピクセルの中心に合わせる** ] チェック ボックスをチェックします。 |

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 解像度情報を含まない画像に対して、既定の解像度を設定する | [ 既定の解像度 ] グループ ボックスで、ドロップリストから測定単位を選択し、コントロールに値を入力します。 |
| ドキュメント サイズに応じて最大ツール サイズを調整します。 | [ **ツールサイズ** ] 領域で [ **相対的ツールサイズを有効にする** ] チェック ボックスをオンにして、ドキュメントに応じて最大ツール サイズを調整する割合を設定します。 |

## 透過と陰影の設定を行う

グリッドのサイズと配色を選択することができます。トリミング ツールを使用中に選択範囲の外側にはみ出した影つきの部分の色と不透明度を選択することもできます。

### 透過の設定をするには

[ 編集 ] タブ
[ 管理 ] タブ

1 [ **ファイル** ] › [ **環境設定** ] › [ **全般の設定** ] を選択します。
2 左ペインから、[ **透過と陰影** ] を選択します。
3 次のいくつかのタスクを実行し、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| グリッドの色をカスタマイズする | [ グリッド ] グループ ボックスで、[ **配色** ] ドロップリストから配色を選択し、カラー ボックスをクリックしてグリッドの色を設定します。 |
| グリッドのサイズを設定する | [ グリッド ] グループ ボックスで、[ **グリッドのサイズ** ] ドロップリストからサイズのオプションを選択します。 |

### トリミング ツールおよび陰影オプションを設定するには

[ 編集 ] タブ
[ 管理 ] タブ

1 [ **ファイル** ] › [ **環境設定** ] › [ **全般の設定** ] を選択します。
2 左ペインから、[ **透過と陰影** ] を選択します。
3 [ 陰影 ] グループ ボックスで、[ **陰影エリアのトリミングを有効にする** ] チェック ボックスをチェックし、トリミング矩形の外側の陰影を有効にします。
4 [ **色** ] ボックスをクリックして、陰影の色を選択します。
5 [ **不透明度** ] コントロールに値を入力 / 設定し、陰影エリアの色の不透明度を設定します。

6 ツール使用時に常にトリミング矩形を表示する場合は、[ **トリミング矩形を自動的に表示する** ] チェック ボックスをチェックします。

7 ツール使用時に常にトリミング フロート ツールバーを表示する場合は、[ **トリミング フロート ツールバーの表示** ] チェック ボックスをチェックします。

## 警告の設定をする

警告のダイアログ ボックスの表示方法を制御することができます。

既定では、情報の損失につながる操作を実行しようとした場合や、現在の状態の画像には適用できない操作を実行しようとした場合に、警告がダイアログ ボックスで表示されます。

### 警告の設定をするには

[ 編集 ] タブ
[ 管理 ] タブ

1 [ **ファイル** ] › [ **環境設定** ] › [ **全般の設定** ] を選択します。

2 左ペインから、[ **確認メッセージ** ] を選択します。

3 次のいくつかのタスクを実行し、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 特定の警告が表示されないようにする | 警告の説明の横にあるチェック ボックスのチェックを外します。 |
| すべての警告が表示されないようにする | [ **すべて解除** ] をクリックします。 |

## オート アクションの設定をする

画像を編集するために実行する必要があるアクションを自動化することができます。

たとえば、一部のコマンドは、8 ビット / ピクセル以上の色数を持つ画像に対してのみ実行できます。色数が 8 ビット / ピクセルより小さな画像に対してコマンドを選択すると、[ オート アクション ] ダイアログ ボックスが表示され、コマンドを続行するには画像を大きな色数に変換する必要があるというメッセージが表示されます。

### オート アクション環境設定を設定するには

[ 編集 ] タブ
[ 管理 ] タブ

1 [ **ファイル** ] › [ **環境設定** ] › [ **全般の設定** ] を選択します。

2 左ペインから、[ **オート アクション** ] を選択します。

3 [ **オート アクションの設定** ] リストから [ オート アクション ] を選択して、次のいずれかのオプションを選択します。

- [ **無効** ] – アクションは実行されません。

**注意：** ［**無効**］を選択した場合、実行する際にアクションが必要なメニュー コマンドは使用できなくなります。リストにある項目の中には、このオプションを指定できないものもあります。

- ［**実行**］- 事前のメッセージなどが表示されずに、アクションが実行されます。
- ［**確認**］- アクションを実行するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

4 ［OK］をクリックします。



リストにあるアクションすべてに同じオプションを設定するには、［**すべて実行**］、［**すべて確認**］、または［**すべて無効**］のうち、該当するボタンをクリックします。

リストにあるすべてのアクションを既定の設定に戻すには、［**リセット**］をクリックします。

# 全般の設定を行う

［環境設定］ダイアログ ボックスの［全般］ページでは、さまざまな設定を制御することができます。

## ［最近使ったファイル］リストに表示されるファイルの数を設定するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ファイル**］›［**環境設定**］›［**全般の設定**］を選択します。
2 左ペインから、［**全般**］を選択します。
3 ［**最近使ったファイルの一覧**］コントロールに値を入力 / 設定します。



新しい設定を有効にするには、Corel PaintShop Pro を再起動する必要があります。



［**ファイル**］›［**最近使ったファイル**］を選択して、リストを確認することができます。

## 背景色を透過にして貼り付けるときの許容値を設定するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ファイル**］›［**環境設定**］›［**全般の設定**］を選択します。
2 左ペインから、［**全般**］を選択します。
3 ［**透明の選択範囲を張り付ける場合の背景色への許容値**］コントロールに値を入力 / 設定します。

データを透明の選択範囲として貼り付けると、Corel PaintShop Pro は、それを現在の画像に加えて選択範囲として定義します。その上で、現在の背景色と一致するピクセルの選択が解除されます。ここで設定する許容値は、透過色と一致すると見なされて透過色となるためには、背景色がどの程度透過色に近いことが必要であるかを示すものです。許容値の範囲は 0%（現在の背景色と完全に一致する画像ピクセルのみが透過になります）から 100%（すべての画像ピクセルが透過になります）です。

## クリップボード データの設定を行うには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［全般の設定］を選択します。
2 左ペインから、［全般］を選択します。
3 ［終了時のクリップボード内のデータ］リストから、終了時にクリップボードに残っている情報をどのように処理するかを決めるオプションを選択します。
   - ［確認］ー クリップボードにあるデータを処理する方法の確認を求められます。
   - ［削除］ー プログラムの終了時にクリップボードにあるデータを削除します。
   - ［変更なし］ー プログラムの終了時にクリップボードにあるデータをそのまま残します。

## オブジェクトの移動時に再描画するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［全般の設定］を選択します。
2 左ペインから、［全般］を選択します。
3 ［画像を配置するときに強制的にウィンドウ全体を再描画する］チェック ボックスをチェックします。

   画像の中でオブジェクトを移動したときにアクティブ ウィンドウ内の情報が再描画されます。

## 起動時にプログラム スプラッシュ画面を非表示にするには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［全般の設定］を選択します。
2 左ペインから、［全般］を選択します。
3 ［起動時にスプラッシュ画面を表示する］チェック ボックスのチェックを外します。

## タブレット マウスの圧力サポートを無効にするには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［全般の設定］を選択します。
2 左ペインから、［全般］を選択します。
3 ［タブレット マウスの圧力サポートを使用しない］チェック ボックスをチェックします。

## 画像のサイズ変更後も明るさを保持するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［全般の設定］を選択します。
2 左ペインから、［全般］を選択します。
3 ［サイズ変更時に画像の明るさを保持］チェック ボックスをチェックします。

このオプションを有効にすると、サイズ変更された画像が全体的な感覚として与える明るさが保持されます。ただし、このチェック ボックスのチェックを外した方がよい結果になることもあります。たとえば、線画をスキャンした画像など、コンピューターによって生成された画像のサイズを小さくする場合です。

## ペンタブレットのインターフェイスを設定するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［全般の設定］を選択します。
2 左ペインから、［全般］を選択します。
3 ［ペンタブレットのインターフェイス］領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
   - WinTab
   - Real-Time Style (RTS)

   **注意：** オプションは、ご使用のパソコンに対応するタブレットがインストールされている場合のみ利用できます。複数タイプがインストールされている場合、各オプションの環境設定が可能です。

# ［管理］タブの環境設定の設定

［管理］タブからアクセスする画像のサムネイルの表示方法の制御を設定したり、表示から除外するファイル形式やフォルダーを選択することができます。

## ［管理］タブの環境設定を設定するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ファイル**］›［**環境設定**］›［**全般の設定**］を選択します。

2 左のカテゴリー リストの［**管理**］をクリックします。

3 次のいくつかのタスクを実行し、[OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 写真の評価をサムネイルに表示する | ［**サムネイル画像**］グループ ボックスで、［**サムネイル画像で評価を表示**］チェック ボックスをチェックします。 |
| 画像のファイル名をサムネイルに表示する | ［**サムネイル画像**］グループ ボックスで、［**サムネイル画像でファイル名を表示**］チェック ボックスをチェックします。 |
| ［管理］タブ で特定のファイル形式を表示しないようにする | ［**除外される項目**］グループ ボックスで［**ファイル形式の除外**］ボタンをクリックします。［ファイル形式の除外］ダイアログ ボックスの左側で、除外するファイル形式のチェック ボックスをチェックします。すべての形式を同時にチェックするには、［**すべて選択**］をクリックします。選択されているすべての形式のチェック マークを外すには、［**すべて解除**］をクリックします。 |
| カタログから除外するフォルダーを指定する | ［**除外される項目**］グループ ボックスで［**カタログにないフォルダー**］ボタンをクリックします。［カタログにないフォルダー］ダイアログ ボックスに、現在、［管理］タブ でカタログ化されていないフォルダーが一覧表示されます。このリストにフォルダーを追加するには、［**追加**］をクリックし、［フォルダーの参照］ダイアログ ボックスを使用してフォルダーを選択します。現在無視されているフォルダーをカタログ化できるようにするには、リストからフォルダーを選択し、［**削除**］をクリックします。無視するフォルダーのリストを既定のリストに戻すには、［**既定値に戻す**］ボタンをクリックします。 |

［サムネイル］パネルの内側のどこかを右クリックし、ショートカット メニューから［**環境設定**］を選択することによってもダイアログ ボックスを開くことができます。

# 自動保持の設定を行う

プログラムで元の（編集前の）画像のコピーをわかりやすいラベルの付いたバックアップ フォルダーに常に保存するように設定できます。この機能は、つまり「デジタル ネガ」を作成するということです。この「デジタル ネガ」にアクセスすれば、いつでも元の状態の画像を使用して作業できます。

## 自動保持の設定を行うには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ファイル**］›［**環境設定**］›［**全般の設定**］を選択します。
2 左ペインから、［**自動保持**］を選択します。
3 ［**自動保持を有効にする**］チェック ボックスをチェックします。
4 [OK] をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 最初に保存するときに元の画像のコピーを自動的に作成する | ［**保存**］をクリックした後で表示されるダイアログ ボックスで、［**はい。毎回この処理を行います。**］を選択します。元の画像は、Corel 自動保持サブフォルダーにコピーされます。このサブフォルダーは、画像を保存しているフォルダー内に自動的に作成されます。 |
| 元の画像を再度開く | または、［開く］ダイアログ ボックスまたはナビゲーション パレットを使用して、元の画像を含む Corel 自動保持サブフォルダーを参照します。Corel 自動保持サブフォルダーは、元の画像が最初に保存されたフォルダーと同じフォルダー内にあります。 |
| 元の画像のコピーを作成しない | ［保存］のクリック後に表示されるダイアログ ボックスで、［**いいえ。元の画像を保持しないで画像を保存します。**］を選択します。 |

# ワークスペース タブの環境設定の設定

現在のワークスペースのオプション タブの表示 / 非表示を切り替えることができます。また、アプリケーションの起動時にデフォルトで開くタブを選択することもできます。たとえば、アプリケーションを開いたときに［ウェルカム］タブや［編集］タブのコンテンツが表示されるようにすることができます。

## タブの表示 / 非表示を切り替えて、デフォルトのタブを設定するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ファイル**］›［**環境設定**］›［**全般の設定**］を選択します。
［**環境設定**］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 左のカテゴリーのリストで［**タブ**］をクリックします。
3 ［**タブを表示**］領域で、表示するオプション タブのチェック ボックスをチェックします。
4 次のいずれかのデフォルトのタブ オプションを選択し、[OK] をクリックします。
- **ウェルカムをデフォルトに設定** – プログラムを起動すると［ウェルカム］タブのコンテンツが表示されます
- **管理をデフォルトに設定** – プログラムを起動すると［管理］タブのコンテンツが表示されます
- **調整をデフォルトに設定** – プログラムを起動すると［調整］タブのコンテンツが表示されます
- **編集をデフォルトに設定** – プログラムを起動すると［編集］タブのコンテンツが表示されます
- **最後の表示を保存** – 最後の Corel PaintShop Pro セッションでプログラムを終了する前に使用していたタブが表示されます

# ファイル形式を設定する

［ファイル形式の設定］ダイアログ ボックスで、次の各ファイル形式の画像を Corel PaintShop Pro でどのように処理するかを指定できます。

- 全般 – このタブでは、EXIF 情報に基づいて画像を自動回転するかどうかを選択したり、RAW カメラ画像のオプションを設定したりできます。
- Windows メタファイル – WMF は、Microsoft Windows ネイティブのベクター形式です。
- Kodak PhotoCD – PCD は、多くの写真作成で使用されています。このフォーマットでは、1 つのファイルに複数の解像度の画像を含むことができます。
- Portable Network Graphics – PNG は、Web の画像用に使用されます。PNG ファイルを開く際および保存する際の環境を設定することができます。
- PostScript – Corel PaintShop Pro では、レベル 2 までの PostScript ファイル（複数ページ構成を含む）を読み取り、ラスター画像として開くことができます。この変換では、Corel PaintShop Pro はオブジェクトをアンチエイリアス処理し、透過度の情報を維持しています。
- RAW グラフィック – Corel PaintShop Pro では、RAW グラフィック画像形式の読み取りと保存ができます。このフォーマット（RAW カメラ データ画像と混同しないようにしてください）は、科学関連やコンピューター ゲーム業界でグラフィック画像として広く使用されています。

サポートしているファイル形式の一覧については、ページ 73 の「PaintShop Pro が対応しているファイル」を参照してください。。

## RAW カメラ データ画像と RAW（グラフィック）ファイル形式画像の違い

RAW カメラ データ画像には､ハイエンド デジタル カメラの光センサで捉えた未処理のデータが含まれています。このようなデジタル カメラは、キヤノン、フジフイルム、コダック、ミノルタ、ニコン、オリンパス、ペンタックスから販売されています。これらの画像データは、RAW グラフィック画像データとの類似点を持つわけでもなく、また関連性があるわけでもありません。

RAW グラフィック画像は、非圧縮の基本的なラスター データ形式の画像で、Corel PaintShop Pro ではサポートしていない非標準のヘッダーをオプションで持っていることがあります。これらのグラフィック画像は、主にゲーム開発業界や科学関係者の間で使用されています。ゲームの開発では、カスタム画像のテクスチャ、バンプ マップ、シェーディングなどで RAW グラフィック画像が採用されています。また、科学関係では、カスタム アプリケーション ベースの画像解析に使用されています。

Corel PaintShop Pro では、RAW グラフィック画像の作成と編集ができるほか、TIF、JPEG、TGA などの標準形式から RAW グラフィック形式への変換も可能です。

特定の照明が原因で発生する、ティント、色の傾向を補正することができます。たとえば、屋外光に合わせて設定したカメラを使用して、蛍光灯で照明された室内を撮影すると、緑色がかった写真になります。この場合、蛍光灯で撮影した写真に補正を適用するオプションを選択することができます。

## 全般的な画像の設定を行うには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ファイル**］›［**環境設定**］›［**ファイル形式の設定**］を選択します。
［ファイル形式の設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**全般**］タブをクリックします。
3 次のチェック ボックスをオン / オフにします。
- **画像を開く際、EXIF データがあれば自動的に回転させる** - チェックすると、EXIF の向きのデータに従って画像が自動的に回転します。チェックを外すと、手動で画像を回転させる必要があります。
- ［**カメラ RAW ラボで RAW 画像を開く**］- チェックすると、RAW 画像の選択時に［**カメラ RAW ラボ**］が開きます。

## WMF 画像の設定を行うには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ファイル**］›［**環境設定**］›［**ファイル形式の設定**］を選択します。

［ファイル形式の設定］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**メタ / ベクター**］タブをクリックします。

3 ［**ロード オプション**］グループ ボックスで、以下のいずれかのオプションを選択します。

- ［**ファイルを開くたびにサイズとオプションを確認する**］- WMF 画像を開くたびに、設定の選択を求めるメッセージが表示されます。
- ［**可能であれば、ファイルのヘッダー情報を使用する**］- ファイル ヘッダーの既定サイズを使用します。ヘッダーを持たないファイルを開くと、サイズは［**ヘッダーが無効のときの既定サイズ**］グループ ボックスに入力した値に設定されます。

4 [OK] をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| ベクター ツールで編集可能なオブジェクトとして WMF ベクター データをインポートする | ［**ベクター データとしてインポート**］チェック ボックスをオンにします。 |
| 曲線部分のポリラインを滑らかにする（ベクター データのみ） | ［**スムーズ化の適用**］チェック ボックスをチェックします。 |

## PCD ファイル形式の設定を行うには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ファイル**］›［**環境設定**］›［**ファイル形式の設定**］を選択します。
［ファイル形式の設定］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 [PCD] タブをクリックします。

3 以下の解像度設定のいずれかを選択します。

- 96 × 64
- 192 × 128
- 384 × 256
- 768 × 512
- 1536 × 1024
- 3072 × 2048
- 6144 × 4096

4 [OK] をクリックします。

Corel PaintShop Pro で、PCD ファイルを開くたびに解像度の選択を求めるメッセージを表示させるには、［**ファイルをロードするたびに確認します**］オプションを選択します。

## PNG の設定をするには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［ファイル形式の設定］を選択します。
［ファイル形式の設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 [PNG] タブをクリックします。
3 次のいずれかのオプションを選択します。
- **レイヤー透過に対して透過をロードおよび保存**
- **アルファ チャネルに対して透過をロードおよび保存**

## PostScript ファイルのインポートを設定するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［ファイル形式の設定］を選択します。
［ファイル形式の設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 [PostScript] タブをクリックします。
3 [PostScript ファイルを開くたびにサイズとオプションを確認する］チェック ボックスのチェックを外します。
4 ［解像度］コントロールに値を設定 / 入力します。
5 ［ページ サイズ］ドロップリストからページ サイズのオプションを選択します。
6 ［イメージ モード］ドロップリストからイメージ モードのオプションを選択します。
7 [OK] をクリックします。

**目的**

| | |
|---|---|
| PostScript ファイルを開くたびに、オプションの設定を求めるメッセージが表示されるようにする | [PostScript ファイルを開くたびにサイズとオプションを確認する］チェック ボックスをチェックします。 |
| ページの方向を横に切り替える | ［横向き］チェック ボックスをオンにします。 |
| ラスター画像に変換される PostScript オブジェクトをアンチエイリアス処理する | [アンチエイリアスを適用する］チェック ボックスをチェックします。 |
| 既定の透過背景の代わりに白の背景を使用する | ［透過を使用可能にする］チェック ボックスをチェックします。 |

境界線の枠を持つ PostScript ファイルの場合、既定では、キャンバスのサイズは境界線の枠に一致するように調整されます。

## RAW ファイルの設定を行うには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［ファイル形式の設定］を選択します。
［ファイル形式の設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［RAW（グラフィック）］タブをクリックします。
3 ［保存オプション］グループ ボックスで、［ヘッダーのサイズ］コントロールに値を入力 / 設定し、ファイルのヘッダー サイズを設定します。
4 ［24 ビット オプション］グループ ボックスで、次のいずれかのカラー オーダー オプションを選択します：
- RGB 順
- BGR 順

5 以下のカラー オーダー オプションのいずれかを選択します：
- ［プレーナ モード］- カラー データを別々の 8 ビット プレーンに保管します。
- ［インターリーブ］- ピクセルを連続的に保管します。

［上下反転］チェック ボックスをチェックして、画像の上下を反転させることができます。

# ファイル タイプの関連付けを設定する

ファイル タイプの関連付けでは、数多くのタイプのファイル形式に対して Corel PaintShop Pro がどのように動作するかを制御します。サポートしているファイル形式の一覧については、ページ 73 の「PaintShop Pro が対応しているファイル」を参照してください。。

## ファイル タイプの関連付けを追加 / 削除する

特定のファイル形式を、Corel PaintShop Pro で自動的に開くようにすることができます。たとえば、JPEG ファイル形式を Corel PaintShop Pro に関連付けておけば、Windows のデスクトップで JPEG ファイルのアイコンをダブルクリックすると、そのファイルが Corel PaintShop Pro で開きます。関連する JPEG ファイルは、Corel PaintShop Pro アイコンも表示します。

## ファイル形式の拡張子を変更する

ファイル形式の拡張子の変更は、Corel PaintShop Pro を再起動しないと有効になりません。Corel PaintShop Pro に既に関連付けられているファイル拡張子の場合は、その名前の後にアスタリスク「*」が表示されています。

## 他のプログラムでファイルを開く

ファイル形式を Corel PaintShop Pro と関連付けた場合でも、別のプログラムのファイルを開くコマンドを使用することで、そのプログラムでファイルを開くことができます。

### ファイル タイプを Corel PaintShop Pro に関連付けるには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［ファイル形式の関連付け］を選択します。
プログラム ページの Windows 設定関連が表示されます。
2 必要なオプションのチェック ボックスをマークします。
3 ［保存］をクリックします。

# ファイルの場所を設定する

Corel PaintShop Pro のリソースには、スクリプト、ピクチャ チューブ、パターン、グラデーション、置き換えマップ、ワークスペースなどがあります。すべてのリソースを網羅したリストは、［ファイルの場所］ダイアログ ボックス内で左側に表示されます。Corel PaintShop Pro はコンピューター上の複数の既定のフォルダーでリソースを保存および検索します。ファイルの場所の設定を変更することで、
Corel PaintShop Pro がこれらのリソースを検索する場所と保存する場所を変更できます。また、プラグインの使用方法、および画像のプレビューにどの Web ブラウザーを使用するかという点も制御できます。

既定では、作成した画像はすべて、...Documents¥Corel PaintShop Pro¥2020 フォルダーの該当するサブフォルダーに保存されます。既定のプログラム リソースのほとんどは、「X:¥Program Files(x86)¥Corel¥Corel PaintShop Pro 2020」(32 ビットの場合)、および「X:¥Program Files¥Corel¥Corel PaintShop Pro 2020 (64-bit)」(64 ビットの場合) の該当するアプリケーション フォルダーに保管されます。「X」は
Corel PaintShop Pro をインストールしたドライブを示します。

Corel PaintShop Pro によって各種のリソースが保存または取得されるフォルダーを追加または削除できます。Corel PaintShop Pro では、フォルダーを削除すると、そのフォルダーがどの項目のフォルダーであっても参照できなくなります。ただし、そのフォルダーはコンピューターから削除されるわけではありません。

特定のリソースのファイルの場所を変更することもできます。

### リソースのファイルの場所を変更するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［ファイルの場所］を選択します。

［ファイルの場所］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［ファイルの種類］リストから、ファイルの場所を変更するリソースを選択します。
指定したリソースが保存される既定のフォルダーへのパスが、ダイアログ ボックスの右側に表示されます。

3 **［追加］**をクリックします。
［フォルダーの参照］ダイアログ ボックスが表示されます。

4 追加するフォルダーに移動して、[OK] をクリックします。

5 **［フォルダー オプション］**グループ ボックスで、**［有効にする］**チェック ボックスをチェックします。
フォルダーのサブフォルダーを有効にする場合は、**［サブフォルダーを使用する］**チェック ボックスをチェックします。
**注意：** これらのチェック ボックスのチェックが外れていると、Corel PaintShop Pro は、それらのフォルダーとサブフォルダーの検索を行いません。

6 ［保存場所］ドロップリストから、現在のリソースを保存するフォルダーを選択します。

7 [OK] をクリックして設定を保存し、Corel PaintShop Pro に戻ります。



［ファイルの場所］ダイアログ ボックスを開くには、Corel PaintShop Pro の多くのダイアログ ボックスにでる**［ファイルの場所］**ボタンをクリックします。

## リソースのファイルの場所を追加するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 **［ファイル］**›**［環境設定］**›**［ファイルの場所］**を選択します。
［ファイルの場所］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **［ファイルの種類］**リストから、ファイルの場所を追加するリソース ファイルの種類を選択します。

3 **［追加］**をクリックします。
［フォルダーの参照］ダイアログ ボックスが表示されます。

4 **［新しいフォルダーを作成します］**ボタンをクリックして、新しいフォルダー名を入力します。

5 [OK] をクリックして、リストに新しいフォルダーを追加します。

6 [OK] をクリックして、［ファイルの場所］ダイアログ ボックスを閉じます。



キャッシュと CMYK プロファイルのリソース ファイルのタイプは 1 つの場所にしか保存できません。ファイルの場所は、フォルダー間でのみ変更できます。ファイルの場所の変更の詳細については、ページ 522 の「ファイルの場所を設定する」を参照してください。

［ファイルの場所］ダイアログ ボックスを開くには、Corel PaintShop Pro の多くのダイアログ ボックスにでる［**ファイルの場所**］ボタン をクリックします。

## リソースのファイルの場所を削除するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ファイル**］›［**環境設定**］›［**ファイルの場所**］を選択します。
［ファイルの場所］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**ファイルの種類**］リストから、ファイルの場所を削除するリソース ファイルの種類を選択します。
3 フォルダー リストで、削除するフォルダーを選択します。
4 ［**除去**］をクリックします。
5 [OK] をクリックします。

［ファイルの場所］ダイアログ ボックスを開くには、［**ファイルの場所**］ボタン をクリックします。これは Corel PaintShop Pro の多くのダイアログ ボックスやツール用の プリセットドロップリスト（［ツール オプション］パレット内）に現れます。

# リソースを管理する

Corel PaintShop Pro のリソースには、スクリプト、ピクチャ チューブ、パターン、グラデーション、置き換えマップ、ワークスペースなどがあります。すべてのリソースを網羅したリストは、［ファイルの場所］ダイアログ ボックス内で左側に表示されます。これらのリソースを一貫した方法で管理することにより、効率的なワークフローが実現します。［リソース マネージャー］ダイアログ ボックスは、そのような管理を目的としています。

設定コントロール（あらゆるツールの［ツール オプション］パレットにある［設定］ドロップリストや、［効果］ダイアログ ボックスの［設定］ドロップリスト）が表示されている場面では、［リソース マネージャー］ダイアログ ボックスにアクセスすることができます。

リソースの削除、名前の変更、コピーおよび移動を行うことができます。また、独自のリソース カテゴリーを作成することもできます。

## ［リソース マネージャー］ダイアログ ボックスにアクセスするには

［編集］タブ

・［設定］コントロールをクリックして、［**リソース マネージャー**］ボタンをク

リックします。

## リソースを削除するには

［編集］タブ

1 ［設定］コントロールをクリックして、［**リソース マネージャー**］ボタンをクリックします。

2 必要に応じて、［**カテゴリー**］ドロップリストからリソースが存在するカテゴリーを選択します。

3 リストでリソースをクリックします。

4 ［**削除**］をクリックします。

## リソース名を変更するには

［編集］タブ

1 ［設定］コントロールをクリックして、［**リソース マネージャー**］ボタンをクリックします。

2 必要に応じて、［**カテゴリー**］ドロップリストからリソースが存在するカテゴリーを選択します。

3 リストでリソースをクリックします。

4 ［**名前の変更**］をクリックします。
［リソース名の変更］ダイアログ ボックスが表示されます。

5 リソースの新しい名前を入力して、[OK] をクリックします。

## リソースを別の場所にコピーするには

［編集］タブ

1 ［設定］コントロールをクリックして、［**リソース マネージャー**］ボタンをクリックします。

2 必要に応じて、［**カテゴリー**］ドロップリストからリソースが存在するカテゴリーを選択します。

3 リストでリソースをクリックします。

4 ［**コピー**］をクリックします。
［名前を付けて保存］ダイアログ ボックスが表示されます。
**注意** ： この時点で、［**ファイル名**］フィールドに新しい名前を入力して、ファイル名を変更することもできます。

5 リソースの移動先のフォルダーに移動して、［**保存**］をクリックします。
**注意：** 名前を変更しないで、現在［ファイルの場所］ダイアログ ボックスでスキャンされているフォルダーにリソースをコピーすることはできません。

## リソースを別の場所に移動するには

［編集］タブ

1 ［設定］コントロールをクリックして、［**リソース マネージャー**］ボタンをクリックします。

2 必要に応じて、［**カテゴリー**］ドロップリストからリソースが存在するカテゴリーを選択します。

3 リストでリソースをクリックします。

4 ［**移動**］をクリックします。

［フォルダーの参照］ダイアログ ボックスが表示されます。

5 リソースの移動先とするフォルダーに移動して、[OK] をクリックします。

**注意：** ［リソース マネージャー］ダイアログ ボックスのリソースのビジュアル ドロップリストにリソースを表示するためには、リソースを移動するフォルダーが［ファイルの場所］ダイアログ ボックスにリストされている必要があります。ファイルの場所の設定の詳細については、ページ 522 の「ファイルの場所を設定する」を参照してください。

## リソース カテゴリーを作成するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［**ファイル**］›［**環境設定**］›［**ファイルの場所**］を選択します。

［ファイルの場所］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［ファイルの場所］ダイアログ ボックス内の左側にある［ファイルの種類］リストで、作成するカテゴリー フォルダーの対象となるリソースをクリックします。

3 フォルダーのリストで、カスタム カテゴリーのサブフォルダーが置かれる親フォルダーをクリックします。

4 ［フォルダー オプション］グループ ボックスで、［**有効にする**］チェック ボックスと［**サブフォルダーを使用する**］チェック ボックスをチェックします。

5 ［**サブフォルダーを作成**］をクリックします。

［名前の入力］ダイアログ ボックスが表示されます。

6 カスタム カテゴリー サブフォルダーの名前を入力し、[OK] をクリックして［名前の入力］ダイアログ ボックスを閉じます。

7 [OK] をクリックします。

新しいカテゴリーが［カテゴリー］ドロップリストに表示されるようにするには、作成したフォルダーにリソースを保存、コピー、または移動する必要があります。

# プラグインの設定をする

Corel PaintShop Pro では、Adobe Photoshop ファイルとの互換性を提供するプラグインを使用できます。プラグインのファイル名拡張子は、通常、.8B* です。ファイル名拡張子が .8B* のプラグインだけを使用することも、任意のファイル名拡張子のプラグインを使用することもできます。

## プラグインを有効にするには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［ファイルの場所］を選択します。
［ファイルの場所］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［ファイルの種類］リストから、［プラグイン］を選択します。
3 ［プラグインを有効にする］チェック ボックスをチェックします。

**目的**

| | |
|---|---|
| あらゆる拡張子のプラグインをロードする | ［拡張子が .8B* のプラグイン ファイルのみロードする］チェック ボックスのチェックを外します。 |
| Corel PaintShop Pro で開く前にファイルをプラグインで開く | ［対応ファイルの種類をファイル形式プラグインで開くことを許可する］ チェック ボックスをチェックします。 |

## プラグインの場所を追加するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［ファイルの場所］を選択します。
［ファイルの場所］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［ファイルの種類］リストから、［プラグイン］を選択します。
3 ［追加］をクリックします。
フォルダー リスト内に新しいブランクの項目が表示され、［フォルダーの参照］ダイアログ ボックスが表示されます。
4 追加するフォルダーに移動し、[OK] をクリックして［ファイルの場所］ダイアログ ボックスに戻ります。
5 ［フォルダー オプション］ダイアログ ボックスで、［有効にする］チェック ボックスをチェックします。
6 [OK] をクリックします。

［サブフォルダーを使用する］チェック ボックスをチェックして、追加したプラグイン フォルダー内のサブフォルダーを追加することもできます。

# Web ブラウザを選択する

Corel PaintShop Pro では、Web ブラウザーに画像のプレビューを表示できます。Web ブラウザーを追加、変更、または削除することができます。

## Web ブラウザーを追加するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［ファイルの場所］を選択します。
［ファイルの場所］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［ファイルの種類］リストから、[Web ブラウザー］を選択します。
3 ［追加］をクリックします。
[Web ブラウザーの情報］ダイアログ ボックスが表示されます。
4 ［参照］をクリックします。
[Web ブラウザーのパス］ダイアログ ボックスが表示されます。
5 Web ブラウザー実行可能ファイル（ファイル名に拡張子「.exe」が付いたファイル）が入っているフォルダーに移動し、［開く］をクリックします。
6 [OK] をクリックします。

## Web ブラウザーを変更するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［ファイルの場所］を選択します。
［ファイルの場所］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［ファイルの種類］リストから、[Web ブラウザー］を選択します。
3 リストからブラウザーを選択します。
4 ［編集］をクリックします。
[Web ブラウザーの情報］ダイアログ ボックスが表示されます。
5 ［参照］をクリックします。
[Web ブラウザーのパス］ダイアログ ボックスが表示されます。
6 Web ブラウザー実行可能ファイル（ファイル名に拡張子「.exe」が付いたファイル）が入っているフォルダーに移動し、［開く］をクリックします。
7 [OK] をクリックします。

## Web ブラウザーを削除するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 ［ファイル］›［環境設定］›［ファイルの場所］を選択します。

［ファイルの場所］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［ファイルの種類］リストから、**［Web ブラウザー］**を選択します。
3 リストからブラウザを選択します。
4 リストからブラウザーを削除するには**［削除］**をクリックします。
5 **［OK］**をクリックします。

## 自動バックアップを設定する

Corel PaintShop Pro では、タスク間の移動時に作業内容を自動的に保存します。例えば、**［調整］**タブから編集して別の写真やタブに切り替えると、変更内容が自動的に適用されます。

**自動保持**が有効な場合は、**自動バックアップの設定**を有効にすることをお勧めします。詳細については、ページ 516 の「自動保持の設定を行う」を参照してください。

### 自動バックアップを設定するには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 **［ファイル］**›**［環境設定］**›**［自動バックアップの設定］**を選択します。
**［自動バックアップの設定］**ダイアログ ボックスが表示されます。
2 **［自動バックアップの設定］**を有効にするには、次のいずれかを行います。
- **［調整］**タブをクリックして、**［次の画像の選択時に現在の画像への変更を 自動的に保存します］**チェック ボックスにチェックを入れます。
- **［編集］**タブをクリックして、**［定期的に開いているすべてのファイルのバックアップを自動的に行う］**チェック ボックスにチェックを入れます。［分ごと］コントロールに値を入力 / 設定します。

3 **［OK］**をクリックします。

Corel PaintShop Pro で自動バックアップされたファイルの保存場所を検索するには、**［ファイル］**›**［環境設定］**›**［ファイルの場所］**を選択し、**［ファイルの種類］**リストから**［テンポラリ ファイル］**フォルダーを選択します。

## すべての設定をリセットする

さまざまなプログラムの設定を、その既定の設定に戻すことができます。

### アプリケーションの環境設定をリセットするには

［編集］タブ
［管理］タブ

1 **［ファイル］**›**［環境設定］**›**［環境設定のリセット］**を選択します。
［環境設定のリセット］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 以下のいずれかのチェック ボックスをチェックします。
- [ **全般の設定をリセットする** ] - 全般の設定をすべて既定の設定にリセットします。
- [ **ファイルの場所をリセットする** ] - ファイルの場所の設定をすべて既定の設定にリセットします。
- [ **ワークスペースを既定の設定にリセットする** ] - 現在のワークスペースを既定の状態にリセットします。
- [ **ダイアログの位置と前回使った設定をリセットする** ] - ダイアログ ボックスは既定の位置に表示され、既定の設定を使用します。
- [ **すべてのキャッシュ ファイルを削除する** ] - 既存のキャッシュ ファイルをすべて削除します。
- [ **すべてのツールバー / パレットを画面に表示する** ] - すべてのツールバーとパレットを表示します。

3 [OK] をクリックします。



Shift キーを押しながらプログラムが起動中に全体のアプリケーションを既定の状態にリセットすることができます。プログラムをリセットするとすべてのカスタマイズされた値はクリアされます。

# 言語を切り替える

Corel PaintShop Pro の表示言語を変更することができます。このオプションは、国際的なユーザー、複数言語ユーザー、または国際的な企業環境でワークステーションを共有するユーザーに便利です。

## アプリケーション言語を切り替えるには

[ 編集 ] タブ
[ 管理 ] タブ

1 [ **ファイル** ] } [ **環境設定** ] } [ **言語の切り替え** ] を選択します。
[ 言語の切り替え ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ドロップリストから目的の言語を選択します。
**注意：** この機能は、1 バイト言語セット（英語、ドイツ語、フランス語など）と 2 バイト文字セット（中国語簡体字、中国語繁体字、日本語など）の言語間の切り替えには適用されません。

3 [OK] をクリックします。

4 アプリケーションの再起動を通知するメッセージ ボックスで、[OK] をクリックします。
アプリケーションが再起動すると、選択した言語が表示されます。

# 全般的な表示オプションを調整する

Corel PaintShop Pro でのアイコン、ヒント、キャプション、スクロール バー、ノード（「ハンドル」とも呼ばれます）の表示方法をカスタマイズすることができます。また、ツールを使用しているときに画面に表示される線や境界ボックスが見やすくなります。アプリケーション テキストのサイズを調整することもできます。

## ユーザーインターフェースのオプションをすばやく調整するには

1 メニューバーで、**ユーザー インターフェース**をクリックし、次のオプションをどれか選択してください。
- **アイコンのサイズ**
- **テキストのサイズ**
- **スクロールバーのサイズ**
- **ノードのサイズ**

2 サブメニューから目的の設定を選択します。

## ツールバーの表示オプションを設定するには

［編集］タブ

1 **［表示］**｝**［カスタマイズ］**を選択します。
［ユーザー設定］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **［オプション］**タブをクリックします。

3 ツールバー領域で、以下のいずれかのチェック ボックスをチェックします。
- **ツールバーにボタン名を表示する** – ツールとボタンの上にボタン名を表示します。
- **ボタン名と一緒にショートカット キーを表示する** – ボタン名と一緒にショートカット キー（該当する場合）を表示します。

4 アイコン領域で、次のいずれかのチェック ボックスをチェックします。
- **カラー アイコンを表示** – カラー アイコンを表示するにはチェックを入れ、グレースケール アイコンを表示するにはチェックを外します。
- **小さいアイコンを表示** – アイコンのサイズを小さくするにはチェックを入れ、アイコンを既定のサイズで表示するにはチェックを外します。

5 ［パーソナル化されたメニューとツールバー］グループ ボックスで、以下のいずれかのチェック ボックスをチェックします。
- **［最近使用されたコマンドを最初にメニューに表示する］** – 最近使用したコマンドのみ表示してメニューを簡素化します。
- **［少し時間が経過したら、すべてのメニューを表示する］** – **［最近使用されたコマンドを最初にメニューに表示する］**チェック ボックスにチェックがされている場合、一定時間経過後にすべてのメニュー項目を表示します。

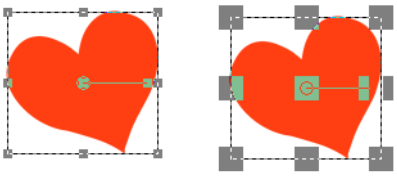
［**初期状態に戻す**］をクリックすると、最近使用したメニュー コマンドの記録を消すことができます。

## スクロール バーのサイズを調整するには

1 ［**表示**］›［**カスタマイズ**］を選択します。
［**ユーザー設定**］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**オプション**］タブをクリックします。
3 ［**スクロールバー**］領域で［**小**］、［**中**］、または［**大**］オプションをオンにします。
ポインタを置いたときにスクロール バーのハンドルのサイズを大きくしたい場合は、［**ポイントして自動拡大**］をチェックします。

## ノードのサイズを調整するには

1 ［**表示**］›［**カスタマイズ**］を選択します。
［**ユーザー設定**］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**オプション**］タブをクリックします。
3 ［**ノードサイズ**］領域で［**小**］、［**中**］、または［**大**］をオンにします。



*ノードのサイズを調整することができます（左が［小］、右が［大］）。ノードは、レイヤー、ベクター オブジェクト、ペン ツールの線などを調整するために使用されます。*

## 線と境界ボックスの視認性を高めるには

1 ［**表示**］›［**カスタマイズ**］を選択します。
［**ユーザー設定**］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**オプション**］タブをクリックします。
3 ［**ライン / 境界ボックス**］領域（この領域を表示するには下にスクロールする必要がある場合があります）で、［**ポインタの近接による可視性の向上**］チェック ボックスをチェックします。
4 ［**近接性（ピクセル）**］ボックスに値を入力して、視認性の向上が有効になるためにどのくらいポインタを線または境界ボックスに近づける必要があるかを決めます。

# 以前のバージョンの PaintShop Pro のツールやコマンドにアクセスする

ワークスペースから削除されているツールとコマンドにもアクセスしたり、それらを復元できます。これらのコマンドは、より優れた特性や機能を提供するために削除されていました。

## Corel PaintShop Pro の以前のバージョンのツールやコマンドにアクセスするには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**カスタマイズ**］を選択します。
［ユーザー設定］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**コマンド**］タブで次の表にあるタスクを実行し、［**閉じる**］をクリックします。

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| コマンドを追加する | ［カテゴリー］リストの中で、［**未使用のコマンド**］をクリックし、必要なコマンドを探してそれをメニューにドラッグします。 |
| ツールを追加する | ［カテゴリー］リストで、［**ツール**］をクリックし、必要なツールを選択してそれを［ツール］ツールバーにドラッグします。 |

# Corel PaintShop Pro データベースの保護と復元

アプリケーション用のデータベースには画像ライブラリに関する情報が保存されているので、画像の検索を簡単に行うことができます、データベースにダメージがある場合、Corel PaintShop Pro の性能に問題は生じることがあります。画像は安全ですが、評価、タグ、キャプション テキストなどのカスタマイズした画像データを失われる場合があります。

データベースを保護するために、バックアップ ファイルを作成することができます。データベースが破壊した場合は、データベースをリセットしてバックアップを取り込むことができます。

フォルダーを参照すると、Corel PaintShop Photo Pro の JPEG 画像データは 2020 データベースに取り込まれます。フォルダーの参照の詳細については、ページ 43 の「PaintShop Pro に写真を取り込む」を参照してください。

## アプリケーション データベースをバックアップするには

1 作業内容を保存します。
2 ［**ファイル**］›［**データベースのバックアップ**］›［**エクスポート**］をクリックします。

アプリケーションを閉じるようにメッセージが表示されます。バックアップ データベースが作成されます。アプリケーションを再起動します。

### アプリケーション データベースをリセットするには

1 アプリケーションが閉じたか確認します。
2 Windows のスタート メニューから、[ **すべてのプログラム** ] > Corel PaintShop Pro > [ **データベースの復元** ] の順に選択します。

お使いのアプリケーションのバージョンに、**データベースの復元**ユーティリティが含まれていない場合は、アプリケーションを手動で閉じて、以下の場所にあるデータベース フォルダを削除すると、データベースをリセットできます。
C:¥Users[user name]¥ AppData¥Local¥Packages¥CorelCorporation.[…your version of PaintShop Pro]¥LocalCache¥Local¥Corel PaintShop Pro[version number]¥Database.

### アプリケーション データベースのバックアップを取り込むには

1 開いている作業内容を保存します。
2 [ **ファイル** ] > [ **データベースのバックアップ** ] > [ **インポート** ] をクリックします。
アプリケーションを閉じるようにメッセージが表示されます。アプリケーションを再起動すると、バックアップ データベースが取り込まれます。

## コンテンツを旧バージョンからインポート

デフォルトの位置に保存された PaintShop Pro の 3 バージョンまでのコンテンツをインポートすることができます。例えば、プラグイン、スクリプト、ブラシ、カラーパレット、グラデーション、パターン、テクスチャ、効果を移行できます。

### コンテンツを PaintShop Pro の旧バージョンからインポート

- [ **ファイル** ] > [ **インポート** ] > [ **以前のバージョンのコンテンツ** ] をクリックしてください。

# 360° 写真の編集



PaintShop Pro だと、360° カメラでキャプチャした写真を開いて編集できます。360 度ビューに対応するサイトのアップロードする前に 360° 写真を修整して調節できます。360° 写真を標準イメージに変換して楽しいリトルプラネット効果を適用したり、パロラマ風のイメージを作成することもできます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- 360 度写真について知っておくべきこと
- 360° 写真から三脚を消去
- 360° 写真の傾き補正
- 360° 写真を修整、または効果を適用
- 360° 写真にリトルプラネット効果を適用
- 360° 写真でパノラマスタイルの効果を作成

## 360 度写真について知っておくべきこと

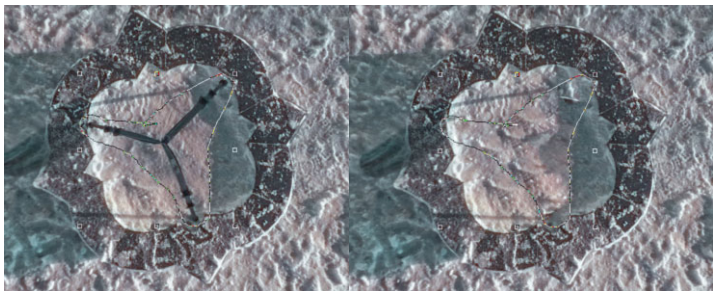
知っておくべきこと：

- **[360° 写真]** ウィンドウは、360° カメラでキャプチャされた写真を対象として設計されています（その他の方法で構成された 360° イメージには対応していません）。
- 360° カメラがイメージに含める 360° メタデータの標準はありません。PaintShop Pro は最も一般的にカメラ製造業者が使用している Google 360° メタデータを 360° イメージの認識に使用しています。
- PaintShop Pro では、360° 写真の編集には **[調整]** 及び **[効果]** のメニューのみのご使用をお勧めします。調整や効果のメニューのみを使用しても、イメージに歪みが生じる場合、最終結果の整合性に影響が生じます。

## 360° 写真から三脚を消去

360° カメラを構えていた撮影者の手や固定に使用していたデバイスを 360° 写真から消去することができます。コンテンツを感知する塗りつぶし機能の **[マジックフィル]** を使うと、バックグラウンド カラーをサンプリングして選択した領域を消去できます。

**[マジックフィル]** はコンテンツを感知する機能を備えており、不要な部分を消去させることができます。



*自由選択ツールを使用して三脚の写った領域をおおまかに囲みます。マジックフィルはコンテンツを感知する機能を備えており、不要な部分を消去させることができます。*

## 360° 写真から三脚を消去するには

1 360° カメラで撮影された写真を PaintShop Pro 内で開きます。
メッセージが表示され、[**360° 写真**] ウィンドウで編集するか、[**編集**] タブの [**調整**] または [**効果**] メニューを使用して編集するかを聞かれます。
2 [**360° 写真を編集**] をクリックします。
3 [**360° 写真**] ウィンドウで、[**三脚を消去**] をクリックします。
4 [**位置**] 領域のオプション。
5 [**選択範囲**] ツールの領域で、選択ツールを選択します。
6 プレビュー エリアをドラッグして、消去したい部分を囲みます。 1 これはぴったり精確に行う必要はなく、少し周辺部分が入ってしまっても構いません。
7 塗りつぶしを適用した部分のエッジを背景色とブレンドさせるために [**ぼかし**] の値を設定します。
8 [**マジックフィル**] をクリックします。微調整が必要な場合、選択範囲を囲む操作と [**マジックフィル**] 適用の手順を繰り返してください。
9 [**名前を付けて保存**] をクリックしてファイルに新しい名前を付けて、元のファイルフォーマットを選択して保存します。[**360° 写真**] ウィンドウを閉じてメインアプリケーションのウィンドウに戻ります。

# 360° 写真の傾き補正

PaintShop Pro は 360° 写真を水平にすることもできます。



*画面上の傾き補正オーバーレイは、中央のクロスヘア、2 本の水平線、インタラクティブな回転円を使用しています。*

## 360° 写真の傾きを補正するには

1 360° カメラで撮影された写真を PaintShop Pro 内で開きます。
メッセージが表示され、[**360° 写真**] ウィンドウで編集するか、[**編集**] タブの [**調整**] または [**効果**] メニューを使用して編集するかを聞かれます。
2 [**360° 写真を編集**] をクリックします。
3 [**360° 写真**] ウィンドウで、[**傾き補正**] をクリックします。
4 プレビュー ウィンドウで、画面上の傾き補正オーバーレイ内の水平線の基準ポイントが中央に来るよう、イメージをドラッグします、クロスヘアを使って、ポイントを中央に位置させます。以下のいずれかのコントロールを使用することもできます。
- **パン** – X 軸に沿って左右に移動
- **傾き** – Y 軸に沿って上下に移動
- **視野** – カメラの距離を調整（ズーム機能に類似）

5 イメージを回転させるには、円形のオーバーレイをドラッグするか、右側のパネルにある [**回転**] スライダを調整します。
6 [**名前を付けて保存**] をクリックしてファイルに新しい名前を付けて保存します。[**360° 写真**] ウィンドウを閉じてメイン アプリケーションのウィンドウに戻ります。

# 360° 写真を修整、または効果を適用

**重要！** [**調整**] *及び* [**効果**] *のメニューのみを使って修整、または特殊効果のフィルタを使用することをお勧めします。これらのメニュー以外で 360° 写真を編集すると、360° 写真ビューをアップロードするサイトに共有したい場合、保持される必要のある 360° データが失われる可能性があるので適切ではありません。*

360° カメラでキャプチャされた写真は、露出、ホワイトバランス、パープルフリンジ、コントラスト、色など数多くの一般的な修整を行うことができます。

人気の [**フォト効果**] フィルター（[**白黒フィルム**]、[**セピア トーン**]、[**レトロ ラボ**]）などの効果を適用することもできます。



*［調整］メニューの色、ノイズ、露出などを調整するフィルターを使って 360° 写真を補正。*

## 360° 写真を修整、または効果を適用するには

1 360° カメラで撮影された写真を PaintShop Pro 内で開きます。
メッセージが表示され、［**360° 写真**］ウィンドウで編集するか、［**編集**］タブの［**調整**］または［**効果**］メニューを使用して編集するかを聞かれます。
2 ［**調整 / 効果**］ボタンをクリックします。
3 メインの［**編集**］タブで、［**調整**］または［**効果**］メニューから使用したいフィルターを選択します。
4 イメージの編集が終わると、新しいファイル名で保存することをお勧めします。

## 360° 写真にリトルプラネット効果を適用

［**リトルプラネット効果**］を使うと 360° 写真を小惑星やラビットホール風に変換させることができます。全天球パノラマと呼ばれることもあるこれらの効果は、底辺を丸めたり（小惑星を作成）、上辺を丸めたり（ラビットホールのトンネルを作成）して、360° イメージを全天球の形状に変換します。

**重要！** *リトルプラネット効果を適用すると、イメージから 360° メタデータが削除されます。このため、新しいイメージをあたらいいファイル名で保存し、元の写真を保管しておくことが重要です。*



## 360° 写真にリトルプラネット効果を適用するには

1 360° カメラで撮影された写真を PaintShop Pro 内で開きます。
メッセージが表示され、[**360° 写真**] ウィンドウで編集するか、[ **編集** ] タブの [ **調整** ] または [ **効果** ] メニューを使用して編集するかを聞かれます。
2 [**360° 写真を編集**] をクリックします。
3 [**360° 写真**] ウィンドウで、[ **リトルプラネット効果** ] をクリックします。
4 [ **効果** ] の領域で、次のいずれかを選択します。
・[ **リトルプラネット** ]：底辺が球の中心になるようにします。
・[ **ラビットホール** ]：上辺が球の中心になるようにします。
5 球の回転を決定するには、**回転**スライダを調整します。
6 カメラの位置を設定するには、[ **視界** ] スライダを調整します（ズーム機能に類似）。
7 [ **縦横比** ] 設定を選択します。
8 [ **名前を付けて保存** ] をクリックしてファイルに新しい名前を付けて保存します。[**360° 写真**] ウィンドウを閉じてメイン アプリケーションのウィンドウに戻ります。

# 360°　写真でパノラマスタイルの効果を作成

[360° - パノラマ変換 ] 効果を使って、360°　写真からパノラマ スタイルの効果を作成することができます。これは、人気のマッピング投影（[ 正距円筒 ] 及び [ メルカトル ]）によって 360°　写真を平坦な画像として投影するものです。

**重要！**　*360° - パノラマ変換を適用すると、イメージから 360°　メタデータが削除されます。このため、新しいイメージをあたらいいファイル名で保存し、元の写真を保管しておくことが重要です。*



*360°　写真からパノラマ スタイルの効果を作成することができます。*

## 360°　写真からパノラマ スタイルのイメージを作成するには

1 360°　カメラで撮影された写真を PaintShop Pro 内で開きます。
メッセージが表示され、[360°　写真 ] ウィンドウで編集するか、[ 編集 ] タブの [ 調整 ] または [ 効果 ] メニューを使用して編集するかを聞かれます。
2 [360°　写真を編集 ] をクリックします。
3 [360°　写真 ] ウィンドウで、[360° - パノラマ変換 ] をクリックします。
4 投影領域から、[ メルカトル ] の [ 正距円筒 ] を選択します。どれが最適な仕上がりになるかを使って試します。
5 [ トリミング ] のチェック ボックスが有効となっていることを確認し、プレビュー エリアにドラッグしてトリミング ボックスを設定します。
6 イメージ内のキャプチャしたい領域を表示させるために [ 水平シフト ] スライダを調整します。
7 [ 名前を付けて保存 ] をクリックしてファイルに新しい名前を付けて保存します。[360°　写真 ] ウィンドウを閉じてメイン アプリケーションのウィンドウに戻ります。

# タスクの自動化



Corel PaintShop Pro には時間を節約できる自動化機能が数多くあります。スクリプトを使用して操作または操作一式を自動化し、ダイアログ ボックス / ツール設定を後の使用のために保存するように事前設定できます。たくさんの画像に同時に同じ操作を実行することもできます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- スクリプトの基本
- スクリプト ツールと機能を使用する
- スクリプトを記録 / 保存する
- 保存したスクリプトの実行
- スクリプトの実行を停止 / 元に戻す
- Corel PaintShop Pro でスクリプトを編集する
- テキスト編集アプリケーションを使用してスクリプトを編集する
- スクリプトのトラブルシューティング
- スクリプトをアイコンに割り当てる
- 設定を作成 / 使用する
- ファイルを一括で処理する
- ファイルを一括で名前変更する

## スクリプトの基本

スクリプトとは記録 / 再生のできる一連のコマンドです。画像ごとに変更を加える代わりに、単純にスクリプトを再生すればいいため、大いに時間を節約できます。スクリプト内に記録したコマンドは、画像上で実行されます。

Corel PaintShop Pro は、Python プログラム言語に基づく全機能を網羅したスクリプト エンジンを搭載しています。この言語の詳細については、www.python.org を参照してください。Python の構文を使用して独自のスクリプトをコーディングすることもできますが、Corel PaintShop Pro 内蔵のスクリプト レコーダーを利用すると、アプリケーション内のほとんどすべての操作を自動的にスクリプトにすることができます。

Python 言語でスクリプトを自分でコーディングする場合は、Python は範囲を限定するのにインデントを使用するため、スペースとタブの混在に特に注意を払う必要があります。スクリプトの記述には、「PythonWin」や「Idle」などの Python 用のエディターを利用されることをお勧めします。

## スクリプト リソース

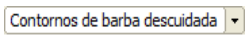
Corel PaintShop Pro は、以下のスクリプト リソースを提供します。

- **コマンド API** – 作成するスクリプトに Corel PaintShop Pro コマンドとパラメータを追加するのに役立つ HTML ベースリソース。
- **スクリプト ガイド** – Corel PaintShop Pro のスクリプトについての情報を提供する PDF ガイド。定義、例題スクリプト、コマンド、パラメータの情報により、スクリプトをよく理解することができます。
- **サンプル スクリプト** – スクリプト ガイドで参照されているサンプル スクリプトは、学習し土台にすることができるいくつかの例題を提供するために用意されています。

# スクリプト ツールと機能を使用する

たいていのスクリプト コマンドは、[ **ファイル** ] > [ **スクリプト** ] サブメニューと [ **スクリプト** ] ツールバーの両方にあります。[ スクリプト ] ツールバーを使えば、スクリプトを使った作業をより簡単かつ迅速に行えます。ただし、メニューからしかアクセスできないコマンドもあります。

以下の表で、[ スクリプト ] ツールバーにあるボタンを説明します。

| ツール | 説明 |
|---|---|
|  | [ **スクリプトの選択** ] ドロップリストを使用すると、**信頼できるスクリプト**および**制限付きスクリプト**フォルダーに保存されたスクリプトを選択できます。 |
|  | [ **選択したスクリプトの実行** ] ボタンを使用すると、[ **スクリプトの選択** ] ドロップリストに表示されているスクリプトを実行できます。 |
|  | [ **複数スクリプトを実行** ] ボタンで [ 複数スクリプトを実行 ] ダイアログ ボックスを開くと、リストからスクリプトを選択して順に実行できます。 |
|  | [ **選択したスクリプトの編集** ] ボタンで [ スクリプト エディター ] を開くと、[ **スクリプトの選択** ] ドロップリストに表示されているスクリプトを編集できます。 |
|  | [ **実行モードの切り替え** ] ボタンを使用すると、スクリプト実行時に静的モードと動的モードを切り替えることができます。このボタンが境界付きで表示されているときは、動的モードに設定されています。 |

| ツール | 説明 |
| --- | --- |
|  | ［**スクリプトの実行**］ボタンを使用すると、読み込むスクリプトに移動し、選択することができます。 |
|  | ［**スクリプトの停止**］ボタンを使用すると、実行中のスクリプトを停止できます。 |
|  | ［**スクリプトの記録開始**］ボタンを使用すると、スクリプトを構成する操作の記録を開始できます。 |
|  | ［**スクリプト記録の一時停止**］ボタンを使用すると、スクリプトの記録を一時停止できます。このボタンを再度クリックすると、スクリプトの記録が再開します。 |
|  | ［**スクリプト記録のキャンセル**］ボタンを使用すると、スクリプトの記録処理をキャンセルできます。 |
|  | ［**スクリプト記録の保存**］ボタンを使用すると、スクリプトの記録が停止し、保存するかどうかを確認するメッセージが表示されます。 |

## スクリプト ツールバーを表示するには

［編集］タブ

- ［**表示**］›［**ツールバー**］›［**スクリプト**］を選択します。

## メニューからスクリプト コマンドにアクセスするには

［編集］タブ

- ［**ファイル**］›［**スクリプト**］を選択し、スクリプト コマンドを選択します。

メニューから選択できるのは、［**出力ウィンドウのクリア**］コマンドと［**ステップごとに確認**］コマンドだけです。ただし、それらのコマンドを［スクリプト］ツールバーに追加することはできます。詳細については、ページ 499 の「ツールバーをカスタマイズする」を参照してください。

## スクリプト出力パレットを表示するには

［編集］タブ

- ［**表示**］›［**パレット**］›［**スクリプト出力**］を選択します。

スクリプト出力パレットには、以前に使用したコマンド、Python 構文エラー、ランタイム エラーなどの情報が表示されます。

## スクリプト出力パレットをクリアするには

［編集］タブ

- ［ファイル］}［スクリプト］}［出力ウィンドウのクリア］を選択します。



［スクリプト出力］パレットをクリックしてスクリプトをクリアするか、コンテキスト メニューから［クリア］を選択することもできます。

# スクリプトを記録 / 保存する

スクリプトは数多くの手順を伴う作業で特に役立ちます。Corel PaintShop Pro で実行できる操作のほとんどはスクリプト化できますが、次のガイドラインに注意してください。

- ユーザー インターフェイスのカスタマイズ、CMYK プロファイルの作成 / 編集、［編集］タブ外の操作、印刷レイアウト内の操作、グラデーションの作成はスクリプト化できません。
- ツールバー、パレット、ウィンドウのフローティング、ドッキング、整列はスクリプト化できません。
- ［マテリアル］パレットと［ミキサー］パレットの操作、および［ツール オプション］パレットの選択をスクリプト化することはできますが、それらを記録することはできません。これらの操作をスクリプト化するには、テキスト エディターを使用する必要があります。
- スクリプトをサポートしているプラグインに限り、スクリプト化できます。
- 上記の制限以外の Corel PaintShop Pro での大半の操作はスクリプトで処理できます。

スクリプトの記録を始める前に、記録する特定の操作を書き留める習慣をつけましょう。可能な限り効率的に操作することが理想です。

## 制限付きスクリプトと信頼できるスクリプト

Corel PaintShop Pro のスクリプトは、Python プログラム言語で作成されていますが、残念ながら悪意のあるスクリプトの作成や実行に利用されてしまう可能性もあります。このような潜在的な危険性に対処するため、Corel PaintShop Pro には、インストール時に 2 つの場所に自動的に作成される 2 つのフォルダーが用意されており、各フォルダーに、別モードのスクリプト ファイルが含まれています。フォルダーは以下のとおりです。

- **［制限付きスクリプト］** — 信頼済みフォルダーに存在しないスクリプトを含みます。
- **［信頼できるスクリプト］** — すべての信頼されたスクリプトを含みます。

これらのフォルダーは、次のパスにあります。

- 32 ビット - X:¥Program Files (x86)¥Corel¥Corel PaintShop Pro 2020¥Languages¥[言語コード]（「X」は Corel PaintShop Pro をインストールしたドライブを示しています）
- 64 ビット - X:¥Program Files¥Corel¥Corel PaintShop Pro 2020 (64-bit)¥Languages¥[言語コード]
- ユーザー フォルダーの ...Documents¥Corel PaintShop Pro¥2020

スクリプトを初めて作成して保存するときは、...Documents¥Corel PaintShop Pro¥2020 の適切なパスがスクリプトの保存先として示されます。次回からは、保存先として、最後に使用したフォルダーが示されます。

アプリケーションがスクリプトを検索するときに、制限付きスクリプトが信頼済みスクリプトの前に検索されます。

制限付きスクリプトに関する考慮事項を示します。
- スクリプトが設定されていないパスから実行されると、制限付きスクリプトとして扱われます。
- パスが制限付きと信頼済みの両方の一覧にある場合は、制限付きスクリプトとして扱われます。
- 基本的にスクリプトである、設定、[マテリアル] パレットのサンプル、印刷レイアウトのテンプレートは、制限付きスクリプトとして扱われます。

## 制限付きスクリプトで使用できないコマンド

いくつかのコマンドは、[制限付きスクリプト] フォルダーに格納されたスクリプトからは実行できません。以下の表にそれらのコマンドの一部を示します。これらのコマンドを含むスクリプトを実行する場合は、[信頼できるスクリプト] フォルダーにスクリプトを移動する必要があります。

| コマンド | メニューの場所 |
|---|---|
| FileSave | [ファイル] > [保存] |
| FileSaveAs | [ファイル] > [名前を付けて保存] |
| FileSaveCopyAs | [ファイル] > [コピーに名前を付けて保存] |
| GIFExport | [ファイル] > [エクスポート] > [GIF イメージのオプティマイザー] |
| PNGExport | [ファイル] > [エクスポート] > [PNG イメージのオプティマイザー] |
| JPEGExport | [ファイル] > [エクスポート] > [JPEG イメージのオプティマイザー] |
| FileLocations | [ファイル] > [環境設定] > [ファイルの場所] |

| コマンド | メニューの場所 |
| --- | --- |
| FileClose | [ ファイル ] } [ 閉じる ] |
| FileCloseAll | [ ファイル ] } [ すべて閉じる ] |
| FileSend | [ ファイル ] } [ 送信 ] |
| BatchConvert | [ ファイル ] } [ 一括処理 ] } [ 実行 ] |
| BatchRename | [ ファイル ] } [ 一括処理 ] } [ 名前の変更 ] |
| Mapper | [ ファイル ] } [ エクスポート ] } [ イメージ マップ ] |
| Slicer | [ ファイル ] } [ エクスポート ] } [ イメージ スライス ] |
| FileExit | [ ファイル ] } [ 終了 ] |

## スクリプトを記録 / 保存するには

[ 編集 ] タブ

1 [ スクリプト記録の開始 ] ボタン をクリックします。

2 スクリプトを構成する操作を実行します。

3 [ スクリプト記録の保存 ] ボタン をクリックします。

[ 名前を付けて保存 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

4 スクリプトを保存するフォルダーを選択します。

5 スクリプトの名前を入力して、[ 保存 ] をクリックします。

### その他の可能な操作

| | |
| --- | --- |
| スクリプトから元に戻したコマンドを除去する | [ 名前を付けて保存 ] ダイアログ ボックスで、[ 元に戻したコマンドの除去 ] チェック ボックスをチェックします。 |
| スクリプト内のツールによる操作で使用された [ マテリアル ] パレットの設定を保存する | [ 名前を付けて保存 ] ダイアログ ボックスで、[ マテリアルの保存 ] チェック ボックスをチェックします。このチェック ボックスのチェックを外した場合、スクリプト実行時には、スクリプトが記録されたときに使用されたマテリアルではなく、現在のマテリアルが指定されたツールで使用されます。このオプションは、ダイアログ ボックスのマテリアルの設定を使用して記録された操作ではなく、ツールを使用して記録された操作にのみ適用されます。 |

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| 記録中に動的ダイアログ ボックスを所定の位置に表示する | ［名前を付けて保存］ダイアログ ボックスで、**［ダイアログの位置の保存］**チェック ボックスをチェックします。スクリプトを他のユーザーと共有する場合は、このオプションの使用を控える必要があります。このチェック ボックスを有効にすると、ダイアログ ボックスの位置が記録されるのに加えて、前後のプレビュー エリアの表示 / 非表示、ダイアログ ボックスの最大化の有無、**［画像のプレビュー］**チェック ボックスのオン / オフも記録されます。これらの設定はスクリプトの他のユーザーに任せることができます。 |
| スクリプトに説明を追加する | ［名前を付けて保存］ダイアログ ボックスで、**［説明］**をクリックし、**［作成者］**、**［著作権］**、**［説明］**ボックスに情報を入力します。入力した情報は、スクリプトを編集する際に表示されます。 |

# 保存したスクリプトの実行

**［スクリプトの選択］**ドロップリストまたは、スクリプトがあるフォルダーに移動してスクリプトを選択することで保存したスクリプトを実行できます。スクリプトを含むフォルダーを**［スクリプトの選択］**ドロップリストに加えることもできます。

また、複数のスクリプトを順番に実行することもできます。1 つのスクリプトに多くの操作が含まれている場合は、タスクを複数のスクリプトに展開して、特定の順序で実行することができます。このモジュール化により、スクリプトの管理が簡単になるとともに、メモリー制限を回避することができます。

ダイアログ ボックスを含む操作をスクリプト化した場合、スクリプトの実行中にダイアログ ボックスが表示されないように、静的モードでスクリプトを実行するように選択することができます。反対に、動的モードでスクリプトを実行するように選択し、ユーザーとの対話を行うダイアログ ボックスを表示させることもできます。詳細については、ページ 550 の「スクリプト操作 / コマンドの実行モードを設定するには」を参照してください。

## スクリプトの選択ドロップリストからスクリプトを実行するには

［編集］タブ

1 ［スクリプト］ツールバーで、**［スクリプトの選択］**ドロップリストをクリックして、スクリプトを表示します。

2 実行するスクリプトをクリックします。

3 ［**選択したスクリプトの実行**］ボタン ▶ をクリックします。

［**スクリプトの選択**］ドロップリストに表示されるフォルダーのリストにフォルダーを追加するには、ドロップリストをクリックし、［**ファイルの場所**］ボタン をクリックします。［ファイルの場所］ダイアログ ボックスで、［**追加**］をクリックし、スクリプトを含むフォルダーへ移動します。

## スクリプトの選択ドロップリストにないスクリプトを実行するには

［編集］タブ

1 ［スクリプト］ツールバーで［**スクリプトの実行**］ボタン をクリックして［スクリプトの実行］ダイアログ ボックスを開きます。
2 実行するスクリプトがあるフォルダーを選択します。
3 スクリプトを選択します。
4 ［**開く**］をクリックします。

## 複数スクリプトを実行するには

［編集］タブ

1 開いている画像をクリックしてアクティブにします。
2 ［スクリプト］ツールバーで［**複数スクリプトを実行**］ボタン をクリックして［複数スクリプトを実行］ダイアログ ボックスを開きます。
3 左ペインから、実行するスクリプトをダブルクリックします。
4 ［**実行**］をクリックします。

## 開いているすべての画像でスクリプトを実行するには

［編集］タブ

1 1 つまたは複数のスクリプトを画像で実行します。
2 [F3] を押して［履歴］パレットを開きます。
3 ［履歴］パレットのスクリプトを右クリックし、［**開いているほかのドキュメントに適用**］を選択します。

同様に、［履歴］パレットから操作をドラッグし、開いている別の画像にドロップすると、その画像でスクリプトを実行することもできます。

最後に実行したスクリプトや複数のスクリプトを開いている別の画像で実行するには、その画像をクリックしてアクティブにしてから、Ctrl + Y を押します。

### 動的および静的スクリプト再生モードを切り替えるには

［編集］タブ

・［スクリプト］ツールバーで［**実行モードの切り替え**］ボタン  をクリックします。
ボタンの周囲に境界線があれば、動的モードになっています。

スクリプトを編集して、スクリプトの一部または全部を静的モード / 動的モードで実行するように設定した場合は、［**実行モードの切り替え**］ボタン  をクリックしても設定は上書きされません。スクリプトに既定モードが設定されている場合は、このボタンの状態が［実行モードの切り替え］設定に上書きされます。［実行モードの切り替え］設定は、スクリプト内で既定モードに設定されている手順とコマンドにのみ影響します。

## スクリプトの実行を停止 / 元に戻す

実行中のスクリプトを停止することができます。実行した後で、スクリプトを元に戻すこともできます。

### 実行中のスクリプトを停止するには

［編集］タブ

・［**スクリプトの停止**］ボタン  をクリックします。

スクリプトが実行中のときのみ［スクリプトの停止］が有効になります。スクリプトによっては、数秒間だけのものもあります。

### 適用されたスクリプト処理を元に戻すには

［編集］タブ

・［標準］ツールバーの［**元に戻す**］ボタン  をクリックします。

## Corel PaintShop Pro でスクリプトを編集する

Corel PaintShop Pro のユーザー インターフェイスを使用したり、テキスト エディターでスクリプトの Python コードを編集して、スクリプトを編集できます。スクリプトの編集についての詳細は、ページ 551 の「テキスト編集アプリケーションを使用してスクリプトを編集する」を参照してください。

### 現在選択されているスクリプトを編集するには

［編集］タブ

1 ［**選択したスクリプトの編集**］ボタン  をクリックして、［スクリプト エディタ］ダイアログ ボックスを表示します。

スクリプトを構成するコマンドと操作は、[ スクリプト コマンド ] グループ ボックスに表示されます。

2 スクリプトに変更を加えます。

特定の編集操作を下記の表に見つけることできます。

**注意：** コマンド名に「編集不可」と斜体で表示されているコマンドは編集のために選択することはできません。

3 **[ 保存 ]** をクリックします。

4 **[ 閉じる ]** をクリックします。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| スクリプト操作 / コマンドを無効にする | 操作 / コマンドの隣にあるチェック ボックスのチェックを外します。 |
| スクリプト操作 / コマンドを除去する | 操作またはコマンドをクリックし、**[ 削除 ]** をクリックします。 |
| スクリプトに関連付けられている Python コードを表示 / 編集する | **[ テキスト エディター ]** をクリックします。[ ファイルの場所 ] ダイアログ ボックスで指定したエディターでスクリプトが開きます。他のアプリケーションを指定していなければ、メモ帳が既定のエディターになります。 |

スクリプトの形式が読み込めない場合、またはスクリプトがテキスト エディターで手動で作成 / 編集されている場合は、Corel PaintShop Pro のスクリプト エディターはスクリプトを開くことができません。代わりに、[ ファイルの場所 ] ダイアログ ボックスで指定した既定のテキスト エディターでスクリプトが開きます。詳細については、ページ 551 の「テキスト編集アプリケーションを使用してスクリプトを編集する」を参照してください。

編集するスクリプトが **[ スクリプトの選択 ]** ドロップリストになければ、**[ ファイル ]** › **[ スクリプト ]** › **[ 編集 ]** を選択して、スクリプトが保存されているフォルダーを選択します。スクリプトを開くときに、[ スクリプト エディター ] ダイアログ ボックスに情報が表示されます。

## スクリプト操作 / コマンドの実行モードを設定するには

[ 編集 ] タブ

1 **[ 選択したスクリプトの編集 ]** ボタン をクリックして、[ スクリプト エディタ ] ダイアログ ボックスを表示します。

2 [ スクリプト コマンド ] グループ ボックスで、**[ モード ]** ドロップリストから以下のいずれかのオプションを選択します。

・**[ 既定 ]** — [ スクリプトの実行 ] コマンドで指定されたモードを使用します。

- ［**静的**］— スクリプト実行時にコマンドまたは操作に関連付けられたすべてのダイアログ ボックスをスキップします。スクリプトのダイアログと対話せずに操作を行いたい場合は、このモードを使用します。
- ［**動的**］— ユーザーはダイアログ ボックスでの対話処理やその他の設定を実行できます。

## テキスト編集アプリケーションを使用してスクリプトを編集する

選択したテキスト エディターで Python コードを編集できます。スクリプト編集のために指定されたエディターが開きます。

### Python コードを編集するには

［編集］タブ

1 ［**選択したスクリプトの編集**］ボタン をクリックして、［スクリプト エディタ］ダイアログ ボックスを表示します。
2 ［**テキスト エディター**］をクリックします。
［ファイルの場所］ダイアログ ボックスで指定したエディターでスクリプトが開きます。

他のアプリケーションを指定していなければ、メモ帳が既定のエディターになります。

### テキスト編集用アプリケーションを変更するには

［編集］タブ

1 ［**ファイル**］›［**環境設定**］›［**ファイルの場所**］を選択して、［ファイルの場所］ダイアログ ボックスを表示します。
2 ［ファイルの種類］リストから、「**Python ソース エディター**」を選択します。
3 ［**参照**］をクリックして、テキスト編集アプリケーションを選択します。
［Python ソース エディターのパス］ダイアログ ボックスが表示されます。
4 ［**開く**］をクリックします。
5 ［OK］をクリックします。

［**スクリプトの選択**］ドロップリストで［**ファイルの場所**］ボタン をクリックして、［ファイルの場所］ダイアログ ボックスを開くこともできます。

## スクリプトのトラブルシューティング

現在の画像に操作を選択して適用したり、スクリプトの問題を特定するために、スクリプトを 1 ステップずつ順番に実行することができます。

## スクリプトを 1 ステップごとに実行するには

［編集］タブ

1 ［**ファイル**］›［**スクリプト**］›［**ステップごとに確認**］を選択します。

Corel PaintShop Pro は、スクリプトのステップごとに確認モードになります。

2 目的のスクリプトを実行します。

［ステップ スクリプト］ダイアログ ボックスが表示され、スクリプト名と最初のアクションの一覧が表示されます。

3 スクリプトのコマンドや操作をステップごとに進めるに従い、以下のいずれかをクリックします。

- ［**続行**］— コマンドを画像に適用し、スクリプト内の次のコマンドに進みます。
- ［**コマンドをスキップ**］— コマンドを画像に適用しないで、スクリプト内の次のコマンドに進みます。
- ［**スクリプトを停止**］— この操作をキャンセルし、［ステップ スクリプト］ダイアログを閉じます。

**注意：** ［**ファイル**］›［**スクリプト**］›［**ステップごとに確認**］を再度選択してこのコマンドをオフに切り替えるまで、Corel PaintShop Pro は、スクリプトの［ステップごとに確認］モードのままです。

この機能を使用するときは、［**表示**］›［**ツールバー**］›［**スクリプト**］を選択して、［スクリプト］ツールバーを表示すると便利です。

## スクリプトをアイコンに割り当てる

スクリプトに 50 個のアイコンのいずれかを割り当てることができます。スクリプトがバインドされたアイコンは、カスタムまたは既存のツールバー、あるいはメニューにドラッグして配置できます。アイコンをツールバーまたはメニューにドラッグして配置すると、よく使用するスクリプトに簡単かつ手早くアクセスできる上、ワン クリックで実行できます。

1 つのアイコンに任意の数のスクリプトをバインドすることができます。例えば、赤い電球のアイコン  をスクリプトに割り当ててこれを［写真］ツールバーにドラッグすることができます。その後、異なるスクリプトを同じアイコンに割り当てて、［調整］メニューにドラッグすることができます。

スクリプトにアイコンを割り当てる処理は「バインド」と呼ばれます。スクリプトをバインドした後に、スクリプトを実行する別の方法として、キーボード ショートカットを割り当てることができます。ショートカット使用の詳細については、ページ 502 の「キーボード ショートカットをカスタマイズする」を参照してください。

## スクリプトにアイコンを割り当てるには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**カスタマイズ**］を選択して、［カスタマイズ］ダイアログ ボックスを表示します。
2 ［**スクリプト**］タブをクリックします。
3 ドロップリストからスクリプトを選択します。
4 アイコンを選択し、それから［**バインド**］をクリックします。
［ユーザー定義スクリプト］グループ ボックスに、アイコンとそれに対応するスクリプトが一覧表示されます。
5 ［ユーザー定義スクリプト］グループ ボックスから、アイコンまたはスクリプトをメニューかツールバーにドラッグします。

ツールバーのスクリプト アイコン上にポインタを置くと、スクリプトのパス名とファイル名が表示されます。スクリプト アイコンをメニューにドラッグすると、メニューにそのスクリプトの名前が表示され、ステータス バーにスクリプトのパスが表示されます。

## 割り当て済みのスクリプトをアイコンから解除するには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**カスタマイズ**］を選択して、［カスタマイズ］ダイアログ ボックスを表示します。
2 ［**スクリプト**］タブをクリックします。
3 ［ユーザー定義］グループ ボックスで、アイコンまたはスクリプト名を選択します。
4 ［**除去**］をクリックします。

アイコンからスクリプトを解除すると、そのスクリプトに割り当てられていたユーザー インターフェイスおよびキーボード ショートカットも除去されます。

## バインドされたスクリプト アイコンをメニューやツールバーから除去するには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**カスタマイズ**］を選択して、［カスタマイズ］ダイアログ ボックスを表示します。
2 スクリプトのアイコンを Corel PaintShop Pro 作業領域にドラッグします。

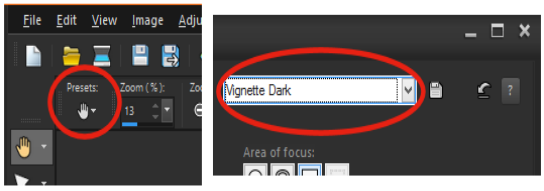
# 設定を作成 / 使用する

設定は、ダイアログ ボックスやツールの動作、プロパティ、オプションを定義するスクリプトです。多くのダイアログ ボックスとツールには、事前定義済みの、すぐに使用できる設定が用意されていますが、自分で設定を作成して保存することもできます。ダイアログ ボックスやツールで同じ設定を頻繁に使用する場合に、これは役立ちます。設定を使用することで、その設定を保存して、ダイアログ ボックスやツールに関連付けられている［**設定**］ドロップリストに表示できます。

## 設定を選択するには

［編集］タブ

・［**設定**］ドロップリストから、使用する設定を選択します。




*［ツール オプション］パレットの［パン］ツールの［設定］ドロップリスト ボタン（左）と、ダイアログ ボックスの［設定］ドロップリスト（右）*

## 設定を既定値に戻すには

［編集］タブ

・［**設定**］ドロップリストで、［**既定値に戻す**］ボタンをクリックします。

ダイアログ ボックスを開いたときに表示された設定に戻すには、Shift キーを押しながら［**既定値に戻す**］ボタンをクリックします。

## 設定を保存するには

［編集］タブ

1 ダイアログ ボックスまたは［ツール オプション］パレットで設定を変更します。

2 ［**設定の保存**］ボタンをクリックして［設定の保存］ダイアログ ボックスを表示します。

3 設定の名前を入力します。
**注意：** 「既定値」または「前回使った設定」という名前は使用できません。
追加の設定情報を入力するには、［**オプション**］をクリックし、［**作成者**］、［**著作権**］、［**説明**］フィールドにテキストを入力します。

4 ［OK］をクリックします。

［含まれる設定］グループ ボックスには、設定で保存されるデータが表示されます。

## 設定を編集するには

［編集］タブ

1 ダイアログ ボックスまたは［ツール オプション］パレットで設定を変更します。

2 **［設定の保存］**ボタンをクリックします。

3 ［設定名］ボックスに同じ設定名を入力します。

4 **［オプション］**をクリックします。

**［含まれる設定］**グループ ボックスからデータを省略するには、そのデータに対応する**［含める / 除外する］**ボタン をクリックします。

その項目に対応するボタンの上に白い「X」マークが表示されます。

5 [OK] をクリックします。

## 設定を削除するには

［編集］タブ

1 **［設定］**ドロップリストで、**［リソース マネージャー］**ボタンをクリックします。

2 ［リソース マネージャー］ダイアログ ボックスで、削除する設定を選択します。

3 **［削除］**をクリックします。

# ファイルを一括で処理する

**［一括処理］**機能を使って複数のファイルを処理することで、時間を節約できます。一括処理機能を使って、共通タスクや特定の操作を実行することができます。たとえば、次の方法があります。

- ファイルのコピー
- ファイル名を変更する
- ファイル形式を変換する
- 場所情報やその他の EXIF データなどのメタデータを追加または削除する
- 透かしを加える
- サイズの変更
- 複数のファイルにスクリプトを適用する
- ピクチャ フレームの追加
- スマート修整を適用する

[ **一括処理** ] ダイアログボックスは次の 3 つのページに分かれています。[ **写真の追加** ]、[ **一括操作** ]、[ **出力設定** ][ **一括操作** ] は任意ですが、一括処理を実行する前に [ **出力設定** ] を確認する必要があります。

## ファイルを一括処理するには

1 [ **ファイル** ] > [ **一括処理** ] をクリックします。
2 [ **一括処理** ] ダイアログボックスの [ **写真の追加** ] ページで、**追加** をクリックし、処理したいファイルを選択します。
3 [ **次へ** ] をクリックします。
4 [ **一括操作** ] ページで、次のいずれかの操作を選択します。
   - **情報を追加** – キャプションや EXIF 情報を表示についての詳細情報は、ページ 413 の「画像にキャプション及び情報を表示する」を参照してください。
   - **ウォーターマーキング** – すかし模様の追加について詳しくは、ページ 597 の「透かしを追加する」を参照してください。。
   - **サイズの変更** – サイズの変更に関する詳細は、ページ 166 の「画像のサイズを変更する」を参照してください。
   - [ **スクリプト** ] – ひとつ以上のスクリプトについては、対象のチェックボックスをオンにします。[ 静的モード ] を有効にすると、スクリプトに関連するダイアログボックスが表示されなくなります（一括処理でユーザーによる入力の手間を省くことができます）詳しくは、ページ 542 の「スクリプト ツールと機能を使用する」を参照してください。
   - **ピクチャ フレーム** – ピクチャ フレームについての詳細情報は、ページ 385 の「画像にピクチャ フレームを追加する」を参照してください。
   - **スマート修整** – **スマート修整**に関する詳細は、ページ 127 の「基本的な写真補正を自動的に実行する」を参照してください。

   **注意：** 操作の設定を編集するには（スクリプトの操作はページから編集できません）、[ **一括操作の追加** ] リストに追加したアイテムにカーソルを合わせ、表示される [ **この操作を編集** ] ボタン をクリックします。
5 [ **次へ** ] をクリックします。
6 [ **出力設定** ] ページで、次のいずれかの設定を変更します。
   - [ **出力先フォルダ** ] – [ **新規** ] を有効にし、フォルダの場所に移動するか、[ **元画像** ] を有効にしてソースフォルダに保存します。
   - [ **ファイル名** ] – ファイルの名前を変更するには、[ **名前の変更** ] を有効にし、[ **変更** ] をクリックして [ **名前の変更** ] **オプション** リストから選択し、[ **追加** ] をクリックします。ファイル名は、作成日時などの情報やカスタムテキストに変更することができます。**注意：** ファイル名を変更する場合、**連番**オプションを追加すると、各ファイルに一意の名前が使用され重複を防ぐことができます。
   - [ **名前のコンフリクト** ] – 同じ名前のファイルが 2 つある場合に、適用したいオプションを有効化します。

- ［**ファイル形式**］- ファイルの形式を選択します。ファイル形式の設定を変更したい時は、［**オプション**］をクリックします。
- ［**セキュリティ機能**］-［**EXIF 情報を削除**］を有効にすると、処理するファイルから EXIF メタデータを全て削除します。また、［**場所情報を削除**］を有効にすると GPS 座標を削除します。Digimarc 透かしを追加するには、［**透かしの埋め込み**］を有効にします。

7 ［**開始**］をクリックして、一括処理を開始します。

**その他の可能な操作**

| | |
|---|---|
| 一括設定を保存する | ［**一括操作**］ページで［**バッチを保存**］をクリックし、バッチファイルを保存するフォルダーに移動してファイル名を入力します。 |
| 前回保存したバッチ設定を使う（.pba ファイル） | ［**一括操作**］ページで［**バッチをロード**］をクリックし、バッチの設定ファイルに移動します。 |

# ファイルを一括で名前変更する

複数のファイルの名前を同時に変更することができます。

## ファイルの名前を一括で変更するには

［編集］タブ

1 ［**ファイル**］｝［**一括名前変更**］を選択して、［一括名前変更］ダイアログ ボックスを開きます。

2 ［**参照**］をクリックします。

3 ソース ファイルが含まれているフォルダーを選択します。

4 次のいずれかの操作を行います。
- 隣接するファイルを選択するには、Shift キーを押しながらファイルをクリックします。
- 隣接していないファイルを選択するには、Ctrl キーを押しながらファイルをクリックします。

5 ［**選択**］をクリックします。
［一括名前変更］ダイアログ ボックスの［**名前を変更するファイル**］リストに、ファイルが表示されます。

6 ［**変更**］をクリックして、［ファイル名の書式］ダイアログ ボックスを開きます。

7 次の名前変更オプションのいずれかを［**名前の変更オプション**］リストから選択します。
- ［**カメラ ブランド**］- EXIF データが示す、写真撮影に使用されたカメラ
- ［**カメラ モデル**］- EXIF データが示す、写真撮影に使用されたカメラの型番
- ［**文字列**］— テキストを変換されたファイルに追加します。

- ［日付］— 現在の日付をファイル名に追加します。
- ［ファイル名］— 元のファイル名を新しいファイル名に追加します。また、大文字 / 小文字を変更します。
- ［レンズ］- EXIF データが示す、写真撮影に使用されたレンズ
- ［場所］- EXIF データが示す GPS 座標
- ［連番］— 名前の変更処理でのファイルの順序番号を追加します。
- ［時刻］— 現在の時刻をファイル名に追加します。

8 ［含めるオプション］リストに移動するオプションごとに［追加］をクリックします。

ダイアログ ボックスの下部にファイル名のパターンが表示されます。

9 [OK] をクリックします。

Corel PaintShop Pro がエラーを検出した場合に名前の変更処理を停止するには、［一括名前変更］ダイアログ ボックスの［エラー時に停止］チェック ボックスをチェックします。

10［開始］をクリックします。



［ファイル名の書式］ダイアログ ボックスの［上へ移動］▲ と［下へ移動］▼ ボタンをクリックして、［名前の変更オプション］リストから選択したオプションの順番を再度調整できます。



# 印刷する

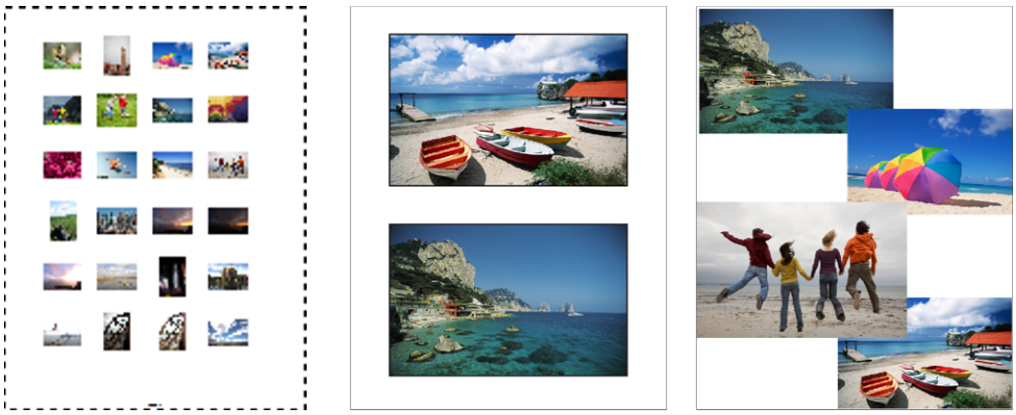
Corel PaintShop Pro には、作業内容を印刷するための広範囲なオプションがあります。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- 画像を印刷する
- レイアウトを作成する
- テンプレートを編集する
- レイアウトを編集 / 保存する
- CMYK 色分解を印刷する
- 印刷について

## 画像を印刷する

Corel PaintShop Pro には、画像を印刷するための方法が数多く用意されています。テンプレートを使用したり、特別なレイアウトを使用して特定のサイズおよびレイアウト要件に合わせることができます。



*コンタクト シートを印刷（左）したり、標準サイズの写真に印刷（中央）したり、カスタム印刷レイアウトを作成（右）することができます。*

テンプレートを使用すると、画像の印刷サイズや配置が簡単になります。テンプレートを使用すると、4 ´ 6 インチ、5 ´ 7 インチ、10 ´ 15 センチなどの標準のサイズで画像をレイアウトおよび印刷することができます。Corel PaintShop Pro のテンプレートを使用したり、作成したページ レイアウトから独自のカスタム テンプレートを作成したりできます。

独自のレイアウトを作成すると、画像を任意のサイズに印刷したり、プロジェクトのカスタム ページ（コラージュやスクラップブックなど）を作成したりといった柔軟な作

業を行うことができます。レイアウトの作成の詳細については、ページ 563 の「レイアウトを作成する」を参照してください。

プロフェッショナル出力用の画像を準備する場合は、画像をファイルに出力して、出力センターがそのファイルを直接出力装置に送ることができるようにします。選択する設定の内容が確かでない場合は、サービス センターに問い合わせてください。トンボやレジストレーション マークを印刷することもできます。トンボは用紙サイズを表すもので、ページのコーナーに印刷されます。トンボを印刷して、用紙を調整する際にガイドとして使用することができます。レジストレーション マークは、カラー プレスでプルーフや印刷プレートにフィルムを調整する際に必要になります。色分割のそれぞれのシートに印刷されます。

## 現在の画像を印刷するには

［編集］タブ

1 ［**ファイル**］}［**印刷**］を選択します。
2 ［**プリンター**］グループ ボックスで、［**プリンター**］をクリックします。
［印刷］ダイアログ ボックスが表示されます。
3 ［**名前**］ドロップリストからプリンターを選択して、[OK] をクリックします。
4 ［**配置**］タブをクリックして、［**コピー数**］コントロールに値を入力します。
5 ［**方向**］グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **縦**
   - **横**
6 ［**サイズと位置**］ダイアログ ボックスで、次のコントロールいずれかを設定します。
   - **幅** と **高さ** - 幅と高さの値を指定して、画像のサイズを設定します。
   - **スケール** - 割合を入力して、画像のサイズを変更します。
   - **ページに合わせる** - 印刷されるページに画像を合わせます。
   - **ページの中央** - 印刷されるページの中央に画像を配置します。
   - **ページの左上** - 印刷されるページの左上端に画像を配置します。
   - **カスタム オフセット** -［**左のオフセット**］と［**上のオフセット**］ボックスに値を入力できるようにします。
7 ［**オプション**］タブをクリックします。
8 ［**印刷出力**］グループ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **色**
   - **グレースケール**
   - **CMYK 分割**

   [**CMYK 分割**] オプションを選択する場合、［**印刷オプション**］グループ ボックスで [**CMYK プレート ラベル**] チェック ボックスをチェックすると、各カラー プレートやページで CMYK のラベルを印刷することができます。

9 ［印刷］をクリックします。

**目的**

| | |
|---|---|
| 画像の下にファイル名を印刷する | ［印刷オプション］グループ ボックスの［画像名］チェック ボックスをチェックします。 |
| 画像のネガを印刷する | ［カラー オプション］グループ ボックスの［ネガ出力］チェック ボックスをチェックします。 |
| 画像のまわりに色つきの背景をつけて印刷する | ［背景］チェック ボックスをチェックし、色のボックスをクリックしてカラー パレットから色を選択します。 |

ほとんどの印刷オプションはスクリプト処理できますが、ご利用のプリンター ドライバによっては、すべての印刷オプションをスクリプト処理できない場合もあります。スクリプトの詳細については、ページ 541 の「スクリプトの基本」を参照してください。

印刷オプションの詳細については、ページ 563 の「レイアウトを作成する」を参照してください。

## コンタクト シートを印刷するには

［管理］タブ

1 ［オーガナイザー］パレットで、印刷するファイルを選択します。
2 オーガナイザー ツールバーから［その他のオプション］ボタンをクリックし、［コンタクト シートの印刷］を選択します。
3 ［コンタクト シートの印刷］ダイアログ ボックスで希望する設定を指定します。
4 ［印刷］をクリックします。

印刷オプションの詳細については、ページ 571 の「印刷について」を参照してください。

## ファイルに出力するには

［編集］タブ

1 ［ファイル］｝［印刷］を選択します。
2 ［ファイルへ出力］チェック ボックスをチェックします。
3 ［印刷］をクリックします。
4 ［出力先ファイル名］ボックスに名前を入力します。

## テンプレートを使って、画像を印刷するには

1 ［オーガナイザー］パレットでサムネイルを選択します。
2 **［ファイル］**›**［印刷レイアウト］**をクリックします。
［印刷レイアウト］ウィンドウが表示されます。
3 **［ファイル］**›**［テンプレートを開く］**をクリックします。
［テンプレート］ダイアログ ボックスが表示されます。
4 **［カテゴリー］**グループ ボックスで、リストからカテゴリーを選択します。
各カテゴリーのテンプレートのサムネイルは、ウィンドウの右側に表示されます。保存したカスタム テンプレートが**［ユーザー定義］**カテゴリーの下に表示されます。画像とともにカスタム テンプレートを保存すると、セルが色で塗りつぶされます。
5 テンプレートを選択して、[OK] をクリックします。
**注意：** 前に画像をテンプレートに保存した場合、テンプレート セルとサムネイル リストに画像が表示されます。画像が消失したテンプレートでは、テンプレートのサムネイルのセルはグレーで表示されます。
6 テンプレートのセルに画像をドラッグします。
テンプレートに同じ画像のコピーを配置する場合、サムネイルをクリックし、**［画像を配置する］**ボタン  をクリックします。
7 **［ファイル］**›**［印刷］**をクリックします。

画像へのリンクを含めてテンプレートを保存する方法の詳細については、ページ 522 の「ファイルの場所を設定する」を参照してください。

画像を選択して**［削除］**を押すと、テンプレートから画像を削除できます。
**［ファイル］**›**［画像を開く］**を選択しても、画像を開くことができます。

## トンボとレジストレーション マークを印刷するには

［編集］タブ

1 **［ファイル］**›**［印刷］**を選択します。
2 **［プリンター］**グループ ボックスで、**［プリンター］**をクリックします。
［印刷］ダイアログ ボックスが表示されます。
3 **［名前］**リスト ボックスからプリンターを選択して、[OK] をクリックします。
4 **［オプション］**タブをクリックします。
5 **［印刷オプション］**グループ ボックスで、次のチェック ボックスの 1 つ以上をチェックします。
- **コーナー トンボ** – 画像のコーナーにトンボを印刷します。
- **センター トンボ** – 画像のエッジの中心にトンボを印刷します。

- **レジストレーション マーク** – 画像のコーナーにレジストレーション マークを印刷します。

# レイアウトを作成する

印刷レイアウトを作成して個別に画像を配置したり、すべての画像に同じ設定を適用することができます。

回転したりズームすることで、画像の印刷レイアウトを変更することができます。既定では、画像は 100% の倍率で表示されます。拡大して画像細部に近づけて表示したり、縮小してより広い部分を表示することができます。

印刷レイアウトを使用すると、説明のテキスト キャプションを追加したり、変更を元に戻す / やり直したり、後で使用するレイアウトをテンプレートとして保存することができます。

## 画像をレイアウトに追加するには

［編集］タブ

1 印刷する画像を開きます。

複数のファイルを選択する場合、Ctrl キーを押したままファイルをクリックします。ファイルが連続して並んでいる場合は、最初のファイルをクリックして、Shift キーを押したまま最後のファイルをクリックします。

2 **［ファイル］**›**［印刷レイアウト］**を選択して、印刷レイアウト ウィンドウを開きます。

選択した画像のサムネイルがウィンドウの左側に表示され、印刷されるレイアウトがプレビュー エリアに表示されます。

［印刷レイアウト］ウィンドウに画像を追加する場合は、**［ファイル］**›**［画像を開く］**を選択して、追加する画像を選択します。

3 サムネイルをテンプレートのセルまたはカスタムのレイアウト ページにドラッグします。

| 目的 | |
|---|---|
| 現在の設定でページを印刷する | **［印刷］**ボタン  をクリックします。 |
| 印刷設定オプションを選択する | **［ファイル］**›**［ページ設定］**を選択します。［ページ設定］ダイアログ ボックスで設定を変更します。 |
| 印刷レイアウト ウィンドウを閉じる | **［印刷レイアウトを閉じる］**ボタン  をクリックします。 |

## 画像をレイアウトに配置するには

［編集］タブ

1 ［印刷レイアウト］ウィンドウで、セルを選択します。

2 次のいずれかのボタンをクリックします。

- **［画像を配置する］** – テンプレートに画像を配置する
- **［フリー］** – セル内で画像のサイズや位置の変更を手動で行えます。
- **［中央揃え］** – 画像のサイズを変更せずにセルの中央に配置します。
- **［セルを埋める］** – 画像をセルの中央に配置して、セル全体が画像で埋まるようにサイズ変更します。縦横の比率は変更されませんが、部分的に画像が隠れて表示されない場合があります。
- **［セルに合わせる（中央）］** – 画像をセルの中央に配置して、画像がセル内に完全に収まるようにサイズ変更します。画像の縦横の比率は変更されません。
- **［セルを楕円形にする］** – 楕円形のセルを作成します。
- **［セルを長方形にする］** – 長方形のセルを作成します。

画像を正確に配置する場合は、グリッドを表示することができます。

## レイアウト内の画像を回転するには

［編集］タブ

1 ［印刷レイアウト］ウィンドウで、画像を選択します。
複数の画像を回転する場合、Shift キーを押しながら画像を選択します。

2 ツールバーで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **右に回転**
- **左に回転**

## ズームするには

［編集］タブ

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| 拡大 | **［10% 拡大］**ボタンをクリックします。 |
| 縮小 | **［10% 縮小］**ボタンをクリックします。 |
| 特定の領域を拡大表示する | **［長方形のズーム］**ボタンをクリックします。ページ レイアウトをドラッグして拡大する領域を選択します。 |
| プレビュー領域にレイアウト全体を表示する | **［ウィンドウ サイズに合わせる］**ボタンをクリックします。 |

## キャプションを作成するには

［編集］タブ

1 ［**ファイル**］›［**印刷レイアウト**］を選択して、印刷レイアウト ウィンドウを開きます。

開いている画像のサムネイルがウィンドウの左側に表示され、印刷されるレイアウトが印刷レイアウト プレビュー エリアに表示されます。

2 サムネイルをテンプレートのセルまたはカスタムのレイアウト ページにドラッグします。

3 ［**テキスト フィールドの作成**］ボタンをクリックします。

4 ドラッグして、テキスト ボックスを作成します。

5 ［テキスト フィールド］ダイアログ ボックスで、印刷するページに表示したいテキストを入力します。

6 フォントの種類、フォントの属性、配置コントロールを設定します。

**注意：** 設定を継続して使用するには、［**テキスト設定を保持**］チェック ボックスをチェックします。

7 ［OK］をクリックします。

**目的**

| | |
|---|---|
| 画像内でテキストを移動する | テキスト ボックスをドラッグします。 |
| テキスト ボックスのサイズを変更する | コーナー ハンドルを内側または外側にドラッグします。 |
| テキストを回転する | テキスト ボックスを右クリックして、［**右に回転**］または［**左に回転**］を選択します。 |

## レイアウトの変更を元に戻す / やり直すには

［編集］タブ

- レイアウトの変更を元に戻すには、［**編集**］›［**元に戻す**］を選択し、レイアウトの変更をやり直すには、［**編集**］›［**やり直し**］を選択します。

## 印刷レイアウト表示を変更するには

［編集］タブ

1 ［印刷レイアウト］ウィンドウで、［**表示**］›［**オプション**］を選択します。

［印刷レイアウト オプション］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**単位**］ドロップリストから測定単位を選択します。

3 ［**自動配置**］グループ ボックスで、次のいずれかまたは両方のチェック ボックスをチェックします。

- **余白を付ける** – すべての画像の周囲に余白をつけます。このオプションを選択した場合は、[ **横方向の余白サイズ** ] コントロールと [ **縦方向の余白サイズ** ] コントロールに値を設定する必要があります。
- **用紙サイズに合わせる** – 縦横の比率を変更せずに、自動的に画像を拡大します。

4 [ **テンプレート オプション** ] グループ ボックスで、次のいずれかまたは両方の操作を行います。
- 現在のテンプレートのすべてのセルに新しい既定の配置オプションを適用するには、[ **現在のテンプレートに適用する** ] チェック ボックスを選択します。
- テンプレート セル内にある画像の既定の配置を指定するには、[ **既定の配置** ] ドロップリストからオプションを選択します。

5 [ グリッドの設定 ] グループ ボックスで、次のいずれかのチェック ボックスをチェックします。
- **グリッドの表示** – グリッドを表示します。
- **グリッドに合わせる** – 画像がグリッド線に合わせて配置されます。

[ **グリッドの表示** ] チェック ボックスをチェックした場合、[ **点のグリッド** ] チェック ボックスをチェックして点状のグリッドを使用することもできます。通常のグリッドを使用するには、チェック ボックスのチェックを外します。

6 [OK] をクリックします。

**可能な操作**

| | |
|---|---|
| グリッド カラーを変更する | [ **グリッドの色** ] 領域をクリックして、カラー パレットから色を選択します。 |
| 横と縦の間隔を変更する | [ **横方向の間隔** ] と [ **縦方向の間隔** ] コントロールに値を設定します。 |

## テンプレートを編集する

印刷レイアウト モードでは、複数のセルを同時に変更できます。ただし、レイアウトをテンプレートとして保存する場合は、セルの位置とサイズがロックされるため、テンプレート セルを移動したり、サイズを変更することができません。説明のテキストをテンプレートに追加して、後で参照するときに役立てることができます。

印刷レイアウトに繰り返し印刷する画像が含まれている場合は、画像とリンクしたレイアウトをテンプレートとして保存することができます。テンプレートを開くと、レイアウトの画像が表示されます。

保存した印刷テンプレートが不要になった場合は、簡単に削除できます。

**重要！** *光沢写真用紙などの厚手の用紙にテンプレートを印刷する場合、印刷された画像がセルの境界内に、完全には収まらない場合があります。Corel PaintShop Pro でテンプレート レイアウトの位置を調整して、これを補正できます。*

## テンプレートのセルを編集するには

［編集］タブ

1 編集するセルをクリックします。
   複数のセルを編集する場合は、Ctrl キーを押しながらセルをクリックします。
2 ［**編集**］を選択して、テンプレートのセルに適用するコマンドを選択します。

## テンプレートに説明のテキストを入力するには

［編集］タブ

1 テンプレートをロードするか、新しいテンプレートを作成します。
2 ［**印刷レイアウト**］ツールバーで、［**テンプレートの保存**］ボタン  をクリックします。
   ［保存］ダイアログ ボックスが表示されます。
   テンプレートに特定の名前を作成する場合は、［**名前**］フィールドに入力します。
3 ［**説明**］フィールドに、必要な情報を入力します。
   含まれている画像と一緒にテンプレートを保存する場合は、［**画像付きで保存**］チェック ボックスをチェックします。
4 [OK] をクリックします。
   テンプレートの名前を変更しなかった場合は、テンプレートを上書きするか、保存をキャンセルするかを確認するメッセージが表示されます。

## テンプレートの位置を移動するには

［編集］タブ

| 目的 | 操作方法 |
|---|---|
| テンプレートを 1/20 インチ（1.25 mm）移動する | Ctrl キーを押しながら矢印キーを押します。 |
| テンプレートを 1/10 インチ（2.5 mm）移動する | Ctrl キーと Shift キーを押しながら矢印キーを押します。 |



印刷がいつもおかしい場合は、テンプレートを調整して、そのプリンターで使用することがわかるように、テンプレートに名前を付けて保存してください。

## 画像と一緒に保存されたテンプレートをレイアウトに戻すには

［編集］タブ

1 編集するテンプレートを開きます。
2 ［**新しいテンプレート**］ボタンをクリックします。

ダイアログ ボックスに、「新しいテンプレートに現在の画像を残しますか？」という確認メッセージが表示されます。

3 ［はい］をクリックします。

## テンプレートを画像と一緒に保存するには

［編集］タブ

1 ［テンプレートの保存］ボタン をクリックします。

［保存］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 新しいテンプレートの名前を［名前］テキスト フィールドに入力します。

3 ［画像付きで保存］チェック ボックスをチェックします。

4 ［OK］をクリックします。

## テンプレートを削除するには

［編集］タブ

1 ［ファイル］›［印刷レイアウト］をクリックします。

2 ［印刷レイアウト］ウィンドウで、［テンプレートを開く］をクリックします。

［テンプレート］ダイアログ ボックスが表示されます。

3 ［カテゴリー］リストから、カテゴリーを選択します。

4 削除するテンプレートのサムネイルを選択します。

5 ［削除］をクリックします。

# レイアウトを編集 / 保存する

Corel PaintShop Pro には画像を印刷するための様々なレイアウトのテンプレートが多数用意されています。作成するレイアウトをテンプレートとして保存できます。

レイアウト内の画像を自動的に、または手動で調整できます。画像を自動配置する前に、余白を含めるかどうか選択する必要があります。余白を使わない場合、Corel PaintShop Pro は画像の端と端が接した状態で配置する場合があります。また、画像を拡大してレイアウトに合わせるかどうかも選択する必要があります。このオプションを選択しない場合、画像は同じサイズに保たれるか、必要な場合はレイアウトに合わせて縮小されます。ページは複数の同じサイズのセクションに分割され、各画像がそれぞれのセクションに配置されます。このコマンドは、ページ上やウィンドウにある画像だけに適用されます。

水平および垂直のグリッド線は、アイテムをページ上に均等に配置するために役立ちます。グリッドは必要に応じて表示 / 非表示を切り替えることができ、グリッド間隔 / 外観を設定することができます。グリッドを表示すると、開かれているすべての画像ウィンドウ内に表示されます。

レイアウト上の最も近いグリッド線に画像を合わせることができます。

## 印刷レイアウト内の画像のサイズを変更するには

［編集］タブ

1 ツールバーの［**サイズ変更**］ボタン  をクリックします。

2 次のいずれかのオプションを選択します。

- **元の割合** –［**幅**］または［**高さ**］ボックスで指定した割合で、画像のサイズを変更します。
- **実際 / 印刷サイズ** –［**幅**］または［**高さ**］ボックスで指定したサイズで、縦横の比率は変更せずに画像のサイズを変更します。

印刷のために画像のサイズを変更すると、画像の画質が低下します。画像を大きくするほど、詳細 / シャープネスを失うことになります。原則として、画像を 25 パーセント以上拡大 / 縮小しないことをお勧めします。

また、コーナーのハンドルをドラッグし、手動で画像のサイズを変更できます。

## 印刷レイアウトで余白を使用するには

［編集］タブ

1 ［**表示**］›［**オプション**］を選択します。

2 ［**余白を付ける**］チェック ボックスをチェックして、［**横方向の余白サイズ**］と［**縦方向の余白サイズ**］に値を入力 / 設定します。

既定の境界線の幅は 0.5 インチ（1.27 センチ）です。

3 [OK] をクリックします。

セルに合うように画像のサイズを変更する場合は、［**用紙サイズに合わせる**］ボタンをクリックします。

画像を移動する場所を決めたら、一時的にページの周囲の領域に画像を置いておくことができます。

また、ページ上の新しい場所へ画像をドラッグし、手動で画像を配置することができます。

## グリッドを表示するには

［編集］タブ

- ［**表示**］›［**グリッドの表示**］を選択します。

## レイアウトのグリッドに画像を合わせるには

［編集］タブ

- ［**表示**］›［**グリッドに合わせる**］を選択します。

## レイアウトのグリッドの設定を変更するには

［編集］タブ

1 ［**表示**］}［**オプション**］を選択します。
［印刷レイアウト オプション］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**グリッドの設定**］グループ ボックスで、次のいずれかのチェック ボックスをチェックします。
- **グリッドの表示** – グリッドを表示します。
- **グリッドに合わせる** – 画像がグリッド線に合わせて配置されます。

**注意：** ［**グリッドの表示**］チェック ボックスをチェックすると、［**点のグリッド**］チェック ボックスをチェックして通常のグリッドを使用する代わりに、点状のグリッドを使用することができます。

**可能な操作**

| | |
|---|---|
| グリッド カラーを変更する | ［**グリッドの色**］領域をクリックして、カラー パレットから色を選択します。 |
| 横と縦の間隔を変更する | ［**横方向の間隔**］と［**縦方向の間隔**］ボックスに値を設定します。 |

## カスタム レイアウトをテンプレートとして保存するには

［編集］タブ

1 ［**テンプレートの保存**］ボタン  をクリックします。
［保存］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 新しいテンプレートの名前を［**名前**］テキスト フィールドに入力します。
画像へのリンクと一緒にテンプレートを保存する場合、［**画像付きで保存**］チェック ボックスをチェックします。

3 ［OK］をクリックします。

## レイアウト内の画像を回転するには

［編集］タブ

1 画像を選択します。

2 ［**画像**］を選択して、次のいずれかのコマンドを選択します。
- **右に回転**
- **左に回転**

## レイアウト内の画像の位置を変更するには

［編集］タブ

- ページ上の新しい場所へ画像をドラッグします。

# CMYK 色分解を印刷する

Corel PaintShop Pro は、モニタで表示される RGB（赤、緑、青）カラーを印刷で使用される CMYK（シアン、マゼンタ、イエロー、ブラック）カラーに置き換えて、画像をカラー印刷用に変換します。これで、CMYK の各色を個別のページに印刷できます。これは、印刷物を製版サービスや高品質プリンターで処理する場合に役立ちます。

CMYK 色分解の印刷は、カラー チャネルの分割と同じではありません。カラー チャネルを分割すると、Corel PaintShop Pro は白は全色として、黒を無色として処理します。CMYK 分解を印刷すると、Corel PaintShop Pro は黒を全色、白を無色として処理します。

## CMYK 色分解を印刷するには

［編集］タブ

1 ［**ファイル**］}［**印刷**］を選択します。
［印刷］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［**オプション**］タブをクリックします。
3 ［**印刷出力**］グループ ボックスで、［**CMYK 分割**］を選択します。
4 ［**印刷**］をクリックします。

他の印刷オプションを選択することもできます。詳細については、ページ 559 の「画像を印刷する」を参照してください。

# 印刷について

印刷の経験が少ない場合や、印刷についてすばやく目を通したい場合は、このリファレンス セクションを読むと、画像の印刷に影響する要素のいくつかを理解することができます。

## 画像とプリンターの解像度

レーザー プリンターとインクジェット プリンターは用紙に黒やカラーのインクで小さなドットを印刷することによって、画像を表現します。画像の解像度はインチあたりのピクセル数（ppi）で判断され、プリンターの解像度はインチあたりのドット数（dpi）で判断されます。印刷される画像のサイズはインチで表され、画像が持つピクセル数をインチあたりのピクセル数で割ることで計算されます。画像情報の表示の詳細については、ページ 57 の「画像と画像の情報を表示する」を参照してください。

画像の dpi 値が大きいほど、多くのデータが含まれるため、印刷の品質が高くなります。画像のサイズを変更すると印刷サイズを大きくできますが、印刷解像度（ppi）が落ちるため、印刷品質が下がります。画像のサイズ変更については、ページ 166 の「画像のサイズを変更する」を参照してください。

作成している画像の解像度を選択する場合は、プリンターの解像度を考慮することをお勧めします。印刷用の画像サイズを決めるには、次のガイドラインを使用してください。

- 300 dpi のプリンターで印刷するには、画像を 72 から 120 ppi 程度に設定します。
- 600 dpi のプリンターで印刷するには、画像を 125 から 170 ppi 程度に設定します。
- 1200 dpi のプリンターで印刷するには、画像を 150 から 200 ppi 程度に設定します。

## 画像の色と明度

コンピューターのモニタは、赤 (R)、緑 (G)、青 (B) を組み合わせて画面に色を表示します。一方、カラー プリンターは、シアン (C)、マゼンタ (M)、イエロー (Y)、ブラック (K) のインクの組み合わせを使用します。これらのカラー モードの差異によって、印刷した用紙上の画像は画面上に比べて暗くなる傾向があります。プリンターが色の処理する方法がわかったら、画像を調整して、この差異を補正できます。印刷される画像が暗すぎる場合は、明るさやコントラストを調整できます。

## 用紙の品質

印刷に使用する用紙の質と色が、印刷される画像の品質に影響を及ぼします。たとえば、きめの粗い用紙は色がにじみやすく、色のついた用紙は画像の色を変えやすく、オフホワイトの用紙はコントラストや鮮やかさを減少させることがあります。印刷に使用する用紙については、プリンターの取り扱い説明書に記載されている用紙をご利用ください。

## ファイル形式

画像を PspImage 形式で保存することにより、家庭用プリンターで印刷するときに最大の柔軟性が得られます。Corel PaintShop Pro では画像のすべてのレイヤーが印刷されるため、レイヤーを結合する必要はありません。モノクロのプリンターを使用する場合は、グレースケールで画像を印刷できます。

画像を印刷サービスに送付する場合は、画像を保存する前に画像をフラットにする（レイヤーを結合する）必要があります。「.PspImage」以外のほとんどの形式で保存すると、プログラムは自動的に画像を結合します。ファイル形式、解像度、色数などの必要条件については、出力センターに問い合わせることをお勧めします。



# 写真を共有する

Corel PaintShop Pro には、画像を電子メールで送信したり、共有サイトでそれらを共有するオプションがあります。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- 画像を電子メールで送信する

## 画像を電子メールで送信する

電子メールでは、以下の方法で各アイテムを送信できます。

- **[ 埋め込み画像 ]** - 画像を埋め込んで、電子メールのメッセージ本文に表示できます。したがって、電子メールの受信者は、電子メールを開くとすぐに写真を見ることができます。埋め込まれた写真は、HTML メッセージ形式を使用する電子メールにのみ表示されます。これが標準のメッセージ形式ですが、受信者がプレーン テキストまたはリッチ テキスト形式 (RTF) を使用することがわかっている場合は、[ 添付 ] オプションを使用してください。
- **[ 添付 ]** - 画像を添付ファイルとして送信することができます。各アイテムは個別のファイルとして添付され、元のファイル形式が維持されます。電子メール受信者は、写真の表示方法を選択できます。

### 写真のサイズを選択する

写真のサイズを変更して、サイズを縮小したり、電子メール全体のサイズを小さくすることができます。たとえば、写真のサイズを縮小して、携帯電話に送信できるようにすることができます。[ 画像の最大サイズ ] 設定では、画像の比率を変えずに写真の最大サイズをピクセルで選択できます。たとえば、写真のサイズが 2048 ピクセル ´ 1536 ピクセルの場合、画像の最大サイズとして 640 ピクセルを選択すると、この写真は 640 ピクセル ´ 480 ピクセルにサイズ変更されます。各画像のサイズの情報が [ 電子メール ] ダイアログ ボックスのプレビュー サムネイルの上に表示され、概算された電子メール全体のサイズがプレビュー サムネイルの横に表示されます。

### 電子メール アプリケーション

電子メールを使用してアイテムを送信するには、インターネットへの接続が確立されており、お使いのコンピューターに MAPI 標準をサポートする既定の電子メール アプリケーション (Microsoft Outlook など ) がインストールされ、MAPI 電子メール クライアントを使用するように設定されている必要があります。

## 写真を電子メールで送信するには

1 ［ファイル］}［電子メール］を選択して、次のいずれかのオプションを選択します。
- ［現在の画像］- 現在、画像ウィンドウでアクティブになっている写真を送信できます。
- ［すべての開いている画像］- 画像ウィンドウで開かれているすべての写真を送信できます。
- ［すべての選択された項目］- 画像ウィンドウで現在選択されているすべての写真を送信できます。

2 ［電子メール］ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
- ［埋め込み画像］- 電子メールのメッセージ本文に画像を表示します。
- ［添付ファイル（元のファイル形式）］- 画像を個別の添付ファイルとして送信します。このオプションは、元のファイル形式を維持します。

3 ［画像の最大サイズ］ドロップリストからサイズ設定を選択します。

電子メールの合計サイズがプレビューの横に表示されます。

一部の電子メール プロバイダでは、電子メールのサイズが制限されており、大きなサイズの電子メールは送受信できない場合があります。［画像の最大サイズ］設定を小さくしたり、写真の数を少なくすると、電子メールのサイズを小さくすることができます。

［埋め込み画像］オプションは、Outlook などのように拡張 MAPI をサポートしている電子メール クライアントだけで使用できます。

［プレビュー］サムネイルの下に表示される再生矢印をクリックすると、送信するアイテムを確認できます。

# Web 用のイメージを作成する



画像を Web に保存して最適化し、画像のファイル サイズを縮小して、短時間で画像をダウンロードすることができます。Web ツールを使用すると、Web ページの背景を作成したり、ホットスポットやロールオーバーを作成するためのマップやスライス画像を作成できます。また、作成者の透かしと著作権情報を追加することで、画像を保護することができます。

このセクションでは以下のトピックについて説明します。

- Web 用に画像を保存する
- GIF ファイルを使用する
- JPEG ファイルを使用する
- PNG ファイルを使用する
- Web ブラウザで画像をプレビューする
- イメージをスライスする
- 画像をマップする
- 画像のロールオーバーを作成する
- 透かしを使用する
- 透かしを追加する

## Web 用に画像を保存する

ほとんどの Web ブラウザーは GIF 画像と JPEG 画像に対応していますので、この 2 つの形式が Web 画像の保存に最もよく利用されています。最近のバージョンの Web ブラウザーは、PNG 形式にも対応しています。また、多くの Web ブラウザーが、無線デバイス用のポピュラーな形式である Wireless Bitmap (WBMP) や i-mode 形式に対応しています。

Web 用に画像を保存する場合は、レイヤー、色数、ファイル サイズに注意してください。

### レイヤー

現在の Web ブラウザーではレイヤーのある画像を表示することはできないので、Web 用に画像を保存する前にレイヤーを結合する必要があります。

### 色数

コンピューターによっては、256 色しか表示できない場合があります。Web ページ上の画像にそれよりも多い色数があると、Web ブラウザーが独自のディザーリング方式を使

用して画像を表示します。これによって色を歪めてしまう恐れがあります。Web ページに画像を載せる前に 8 ビット（256 色）に減色すれば、画像の表示をより調和させることができます。色数の詳細については、ページ 475 の「色に関する高度な機能を使用する」を参照してください。

### Web ファイル形式とファイル サイズ

ファイルのサイズは Web ページにアクセスする大部分のユーザーに影響を及ぼします。画像のファイル サイズが増えれば、ダウンロードにより多くの時間がかかり、閲覧者を余計に待たせることになります。可能な限りの品質を維持しながら、画像のサイズを縮小するファイル形式を使用してください。

Web で使用するために画像を保存するときは、次のファイル形式から選んでください。

- **GIF** ーこの形式は、線画や似たような色の領域を持つ画像を圧縮します。8 ビット カラー（256 色）をサポートします。GIF には、2 つのバージョンがあります。透過やアニメーションの情報を保存できる 89a と保存できない 87a です。両方ともほとんどのブラウザーが対応していて、可逆圧縮を使用します。
- **JPEG** ーこの形式は、写真画像を効率的に圧縮します。True Color（24 ビット、1670 万色）をサポートしており、非可逆圧縮を使用します。ほとんどのブラウザーで対応しています。
- **PNG** ーますます普及している形式で、画像を効率的に圧縮します。True Color（24 ビット、1670 万色）をサポートしており、可逆圧縮を使用します。JPEG ほど広く利用されていないため、この形式の機能の中には古いブラウザーで利用できないものがあります。
- **Wireless Bitmap (WBMP)** - この形式は、さまざまな無線デバイスで利用されています。白黒画像で、可逆圧縮を使用します。

### 非可逆圧縮と可逆圧縮の違い

非可逆圧縮は、ファイル サイズを縮小させるためにデータを削除する圧縮処理です。可逆 圧縮は、元の画像データをすべて残したまま、画像内のピクセルのパターンを格納することによって、ファイル サイズを減少します。

## 画像を結合するには

［編集］タブ

- ［レイヤー］｝［結合］｝［すべて結合］を選択します。

# GIF ファイルを使用する

Corel PaintShop Pro では、ファイル サイズをできる限り小さくしながら最大限の品質を得られるように、GIF イメージを最適化できます。Web ページ上で表示する方法によって、透過 / 非透過の画像を保存することができます。

パレット画像（GIF や PNG ファイルなどの 256 色以下の画像）は透過の背景をサポートしていませんが、Web ページでは、画像の一部を透過にする必要がある場合があります。たとえば、丸いロゴマークの外側に Web ページの背景を表示するケースなどです。この場合は、表示しない色を 1 色選択できます。ほとんどの Web ブラウザーはこのオプションに対応しており、その 1 色を効果的に透過にすることができます。

[GIF イメージのオプティマイザー] ダイアログ ボックスにはファイルの透過、色、形式のオプションを設定する 4 つのタブ領域があります。5 番目のタブ領域には、さまざまな接続速度での画像の概算ダウンロード時間が表示されます。

## [GIF イメージのオプティマイザー] の [ 透過 ]

既存の画像やレイヤーの透過に基づいて透過を作成したり、透過にする画像にある色をサンプルとして使用したりすることができます。画像に選択範囲がある場合は、その選択範囲に基づいて透過を作成することができます。

## [GIF イメージのオプティマイザー] の [ 透過の定義 ]

GIF イメージには不完全な透過のピクセルを含めることはできません。すべてのピクセルが透過か非透過のいずれかになります。レイヤーの不透明度を減少、マスクの追加、選択範囲の境界をぼかす、低い不透明度の設定でブラシや消しゴムを使った場合などに、画像に不完全な透過のピクセルが含まれることがあります。透過が不完全なピクセルを透過と非透過のいずれかに変換するか、あるいは別の色と混ぜ合わせるかを指定します。

**重要！** *[ 透過 ] タブで* **[ なし ]** *を選択した場合、この領域のオプションは使用できません。*

## GIF イメージのオプティマイザーのカラー

GIF イメージは 8 ビット / ピクセル画像で 256 色まで表示することができます。これらの色はパレットに保管されるため、256 色以下の画像はパレット イメージと呼ばれています。ファイル サイズを縮小するには、色数を 256 未満にする必要があります。使用する色数やパレットの種類は、このタブのオプションで選択します。

## GIF イメージのオプティマイザーのフォーマット

GIF 画像はインターレースまたはノンインターレースにすることができます。この設定は、インターネット接続が遅いコンピューターでの画像の表示のされ方に影響します。画像は GIF 形式の旧バージョンでも保存できるので、旧バージョンのアプリケーションでの互換性が強化されます。

## GIF イメージのオプティマイザーのダウンロード時間

[GIF イメージのオプティマイザー] ダイアログ ボックスの [ ダウンロード時間 ] タブ領域には、圧縮したファイルのサイズと、4 種類の接続速度での概算ダウンロード時

間が表示されます。ファイル サイズが大きすぎる場合は、色数を減らすことによって、サイズを小さくできます。

### 透過 GIF ウィザードを使用する

[GIF イメージのオプティマイザー] ダイアログ ボックスからは、透過 GIF ウィザードを開くことができます。このウィザードでは、GIF イメージの最適化をガイドに従って手順を追って実行できます。

### インターレースについて

インターレースを使用すると、Web 上の画像を低い解像度でブロック状に画面に表示できます。画像データがロードされるにつれて、画像の品質が向上します。

## GIF イメージを最適化して保存するには

［編集］タブ

1 ［**ファイル**］}［**エクスポート**］}［**GIF イメージのオプティマイザー**］を選択します。

[GIF イメージのオプティマイザー] ダイアログ ボックスが表示され、プレビュー領域には、左に現在の画像、右に作成される GIF イメージが表示されます。

2 ［**透過**］タブをクリックし、以下のいずれかのオプションを選択します。

- ［**なし**］— 透過設定を使用しない GIF イメージを作成します。
- ［**既存の画像またはレイヤーの透過領域**］— 画像の現在の透過情報を使用します。
- ［**現在の選択範囲の内側**］— 選択範囲のある画像でのみ使用できます。選択範囲の内側のすべてを透過にします。
- ［**現在の選択範囲の外側**］— 選択範囲のある画像でのみ使用できます。選択範囲の外側のすべてを透過にします。
- ［**次の色に合致する領域**］－選択した色に基づいて透過を作成します。カラー ボックスをクリックして色を選択するか、カーソルを画像の上に移動して、色をクリックして画像から色を選択します。［**許容値**］コントロールに許容値を設定または入力して、透過にする色として選択した色と比較して、どのくらいまで近似の色を選択した色と一致すると判断するかを決定します。

3 ［**透過の定義**］タブをクリックし、以下のいずれかのオプションを選択します。

- ［**次の不透明度以下のピクセルを完全な透過にする**］- 入力した不透明度以下のピクセルを完全な透過にします。設定した不透明度未満のピクセルは透過になります。入力した不透明度以上のピクセルは完全な非透過になります。数値を低くすると、透過ピクセルの数が減少します。
- ［**50% のディザー パターンを使う**］- 不完全な透過ピクセルを混ぜ合わせるために選択した色か画像の色（ブレンドのオプション設定）を使用して非透過にした後で、自然な色に見せるため 50% のディザーリング方式を適用します。

・［**誤差拡散ディザーを使う**］- 不完全な透過ピクセルを混ぜ合わせるために選択した色か画像の色（ブレンドのオプション設定）を使用して非透過にした後で、自然な色に見せるため誤差拡散ディザーリング方式を適用します。

4 以下のオプションから 1 つを選択して、不完全な透過ピクセルをブレンドする方法を決定します。

・［**はい**］－ 不完全な透過ピクセルを［ブレンド色］ボックスの色と混ぜ合わせます。新しい色を選択するには、カラー ボックスをクリックして［カラー］ダイアログ ボックスを開き、色を選択してください。上記で設定した数値以下の不完全な透過ピクセルを、この色と混ぜ合わせます。

・［**いいえ**］－ 既存の画像の色に 100% の不透明度を適用します

5 ［**色**］タブをクリックして、［**画像の色数**］コントロールに値を入力 / 設定して、画像内の色数をいくつにするか決定します。

**注意：** 減色すると、ファイルのサイズが小さくなりますが、画像の品質も低くなります。プレビュー領域がファイル サイズと品質の最適なバランスを選択するのに役立ちます。

6 ［**ディザーリングの度合い**］コントロールに値を入力 / 設定します。

範囲は 16 色から 256 色です。これにより、Corel PaintShop Pro がディザーリングで失われる色を隣接するピクセルで補うためにピクセルを配置する方法が決定します。

7 以下のいずれかのオプションを選択して、画像のパレットを決定します。

・［**既存のパレット**］－既存の画像パレットを使用します。

・［**標準 /Web セーフ**］－ Web で使用する画像用の標準 /Web セーフ パレットを使用します。

・［**最適化 (Median Cut)**］－画像の色数をごくわずかにします。このオプションを選択した場合、［**選択した色の強調**］チェック ボックスをチェックすると、設定した数値に応じて選択した色が強調されます。選択した色は、画像の他の部分よりも目立ちます。色を強調するには、これらの色を含む領域を選択した後、このチェック ボックスをチェックします。

・［**最適化 (Octree)**］－あまり多くの色が含まれていない画像を最適化します。

**注意：** 必要に応じて、上の 2 つの最適化オプションを試して、最良の結果が得られるものを選択してください。

8 パレットに Windows 標準の 16 色を含めるには［オプション］グループ ボックスで［**Windows カラーを含める**］チェック ボックスをチェックします。

画像を Web で使用する場合は、チェック ボックスをチェックします。

9 ［**フォーマット**］タブをクリックし、以下のオプションのいずれかを選択します。

・［**ノンインターレース**］－ 上から 1 ラインずつダウンロードする画像を作成します。

・［**インターレース**］－ 何段階かに渡って徐々に表示され、その都度細部が加えられる画像を作成します。

**注意：** ダウンロードされるのを待つ間に閲覧者が閲覧者に画像の内容が伝わるように、大きい画像では、[ インターレース ] オプションを選択してください。

10 次のいずれかのオプションを選択します。

- [Version 89a] ー透過情報を保存します。画像に透過ピクセルが含まれていると、このオプションが自動的に選択されます。
- [Version 87a] ー透過設定を含まない画像を保存します。

11 [OK] をクリックして [ コピーに名前を付けて保存 ] ダイアログ ボックスを開き、新しい画像を保存するフォルダーに移動して、ファイルの名前を入力します。

12 [ **保存** ] をクリックします。

## 透過 GIF ウィザードを使用する

[ 編集 ] タブ

1 [ **ファイル** ] > [ **エクスポート** ] > [GIF イメージのオプティマイザー ] を選択します。

[GIF イメージのオプティマイザー ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 [ **ウィザードを使う** ] をクリックし、画面の指示に従います。

3 [ **完了** ] をクリックすると、ウィザードが閉じて [ **名前を付けて保存** ] ダイアログ ボックスが開きます。ここで、GIF ファイルを保存するための名前を入力し、場所を選択します。

| 目的 | |
|---|---|
| 画像内の色を選択する | ウィザードの 1 ページまたは 2 ページで、画像の上でカーソルを動かし、色をクリックします。色サンプルに、クリックした色が表示されます。 |
| [ カラー ] ダイアログ ボックスで使用する色を選択する | ウィザードの 1 ページまたは 2 ページで、[ 色 ] ダイアログ ボックスを開いて色のサンプルをクリックします。[ 色 ] ダイアログ ボックスの詳細については、ページ 32 の「ダイアログ ボックスから色を選択するには」を参照してください。 |
| 設定を変更する | ウィザードの 5 ページで、[ **戻る** ] をクリックして前のページに戻り、設定を変更して、5 ページに戻って結果を表示します。 |

GIF イメージには不完全な透過のピクセルを含めることはできません。画像が不完全な透過のピクセルを含む場合、透過 GIF ウィザードはそれらを選択した色と混ぜ合わせます。レイヤーの不透明度の削減、マスクの追加、選択範囲のぼかし、および削減された透明度でのブラシ セットの使用は、不完全な透過ピクセルを作成する可能性のある操作です。

［ダウンロード時間］タブをクリックすると、圧縮したファイルのサイズをプレビューし、4 種類の接続速度での概算ダウンロード時間を表示できます。

## JPEG ファイルを使用する

Corel PaintShop Pro では、ファイル サイズをできる限り小さくしながら最大限の画像品質を得られるように、JPEG ファイルを最適化できます。

**重要！** *JPEG ファイルを開いて保存するたびに、画像データは失われます。元の画像を保存しておく習慣をつけましょう。*

### [JPEG イメージのオプティマイザー］の［品質］

圧縮を使用して JPEG ファイルのサイズを縮小します。JPEG 画像を圧縮するときに、画像情報を削除します。圧縮率を上げると、画像の品質が低下することになります。画像のプレビュー領域を使用して、圧縮率と品質の最良のバランスを見つけてください。

また、クロマ サブサンプリングでは、2 × 2 のピクセルのマスごとの色の情報を平均化することで、ファイル サイズを縮小できます。この設定を変更して、色の情報を平均化する領域を広げることができます。

### [JPEG イメージのオプティマイザー］の［背景色］

[JPEG イメージのオプティマイザー］ダイアログ ボックスの［背景色］タブ領域は、画像に透過領域がある場合に使用できます。背景色を選択して、画像内の透過ピクセルを背景とブレンドする方法を決定できます。たとえば、Web 背景上に画像を配置する場合、[JPEG イメージのオプティマイザー］で同じ背景色を選択すると、画像が Web ページとつなぎ目なくブレンドされるようにできます。

### [JPEG イメージのオプティマイザー］の［フォーマット］

ダウンロードする画像の表示方法を指定できます。JPEG を最適化して、画像を上から 1 ラインずつダウンロードできます。

大きな画像を何段階かに渡って徐々に細部が追加されるように表示することもできます。このオプションを使用すると、視聴者は画像がダウンロードされていく状況を確認できます。

### [JPEG イメージのオプティマイザー］の［ダウンロード時間］

このタブは、圧縮したファイルのサイズと 4 つの接続速度での概算ダウンロード時間を表示します。

## JPEG ウィザードを使用する

[JPEG イメージのオプティマイザー] ダイアログ ボックスからは、JPEG ウィザードを開くことができます。このウィザードでは、JPEG ファイルの最適化をガイドに従って手順を追って実行できます。

## JPEG ファイルを最適化して保存するには

[編集] タブ

1 [ファイル] > [エクスポート] > [JPEG イメージのオプティマイザー] を選択します。

[JPEG イメージのオプティマイザー] ダイアログ ボックスが表示されます。プレビュー領域には、左に現在の画像、右に作成される JPEG ファイルが表示されます。

2 [品質] タブをクリックして、[圧縮値の設定] コントロールに値を設定または入力します。

3 既定値を変更する場合は、[クロマ サブサンプリング] ドロップリストからサンプリング方法を選択します。

4 [フォーマット] タブをクリックし、次のいずれかのオプションを選択します。

- [標準] — 上から 1 ラインずつダウンロードします。
- [プログレッシブ] — 画像を何段階かに渡って徐々に表示し、その都度細部が加えられていきます。

5 [OK] をクリックして [コピーに名前を付けて保存] ダイアログ ボックスを開き、新しい画像を保存するフォルダーに移動して、ファイルの名前を入力します。

6 [保存] をクリックします。

[ダウンロード時間] タブをクリックすると、圧縮したファイルのサイズをプレビューし、4 種類の接続速度での概算ダウンロード時間を表示できます。

## JPEG ウィザードを使用するには

[編集] タブ

1 [ファイル] > [エクスポート] > [JPEG イメージのオプティマイザー] を選択します。

[JPEG イメージのオプティマイザー] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 [ウィザードを使う] をクリックし、画面の指示に従います。

# PNG ファイルを使用する

Corel PaintShop Pro では、ファイル サイズをできる限り小さくしながら最大限の品質を得られるように、PNG ファイルを最適化できます。

[PNG イメージのオプティマイザー] ダイアログ ボックスには、色、透過色、ファイルの形式オプションを設定する 3 つのタブ領域があります。4 番目のタブはさまざまな接続速度での概算ダウンロード時間を表示します。

### [PNG イメージのオプティマイザー] の [カラー]

PNG ファイルの色数を選択できます。色数が多くなれば、画像のダウンロードに時間がかかります。[PNG イメージのオプティマイザー] ダイアログ ボックスの [カラー] タブにあるコントロールを使用して、PNG 画像の色数を選択できます。パレット画像の場合は、減色方式、色数、ディザーリングの量を選択できます。

### [PNG イメージのオプティマイザー] の [ガンマ]

PNG ファイルには gAMA チャンクがあり、画像のガンマ レベルを調整します。ガンマ設定は、複数の表示デバイスにわたって画像の表示を統一するのに役立ちます。不確かな場合は、PC の既定値を使用してください。

### [PNG イメージのオプティマイザー] の [透過]

既存の画像やレイヤーの透過に基づいて透過を作成したり、透過にする画像にある色をサンプルとして使用したりすることができます。画像に選択範囲がある場合は、その選択範囲に基づいて透過を作成することができます。また、アルファ チャネルに基づいて透過を作成できます。

### [PNG イメージのオプティマイザー] の [フォーマット]

PNG 画像はインターレースまたはノンインターレースにすることができます。この設定は、インターネット接続が遅いコンピューターでの画像の表示のされ方に影響します。

### [PNG イメージのオプティマイザー] の [ダウンロード時間]

[PNG イメージのオプティマイザー] ダイアログ ボックスの [ダウンロード時間] タブには、圧縮されたファイルのサイズと 4 つのモデム速度での概算ダウンロード時間が表示されます。

### PNG ウィザードを使用する

[PNG イメージのオプティマイザー] ダイアログ ボックスからは、PNG ウィザードを開くことができます。ウィザードでは、PNG ファイルの最適化をガイドに従って手順を追って実行できます。

## PNG ファイルを最適化して保存するには

[編集] タブ

1 [ファイル] > [エクスポート] > [PNG イメージのオプティマイザー] を選択します。

[PNG イメージのオプティマイザー ] ダイアログ ボックスが表示されます。プレビュー領域には、左に現在の画像、右に作成される PNG ファイルが表示されます。

2 [ **色** ] タブをクリックし、以下の画像の種類オプションのいずれかを選択します。
- **パレット画像** — 256 色以下の画像用
- **グレースケール（8 ビット）**
- True Color（24 ビット、1670 万色）

［パレット画像 ］を選択した場合、画像内の色数と適用するディザーリングの量を選択できます。

3 [ **透過** ] タブをクリックして、以下のいずれかの透過の種類を選択します。
- [ **透過なし** ] －透過を含めずに画像を保存します。
- [**1 色の透過** ] －色サンプルをクリックするか画像内で色をクリックし、[ **許容値** ] コントロールに値を入力して、1 つの色を透過色にします。
- [ **アルファ チャネルの透過** ] －画像の現在の選択範囲またはアルファ チャネルの透過を使用します。[ **既存の画像またはレイヤーの透過領域** ]、[**既存のアルファ チャネルの透過領域**] [ 現在の選択範囲の内側 ]、**または** [ 現在の選択範囲の外側 ] オプションを選択して、画像のどの部分を透過にするかを選択できます。

4 既定値を変更する場合は、[ **ガンマ** ] タブをクリックして、[ **ガンマ** ] コントロールに値を設定または入力します。

5 [ **フォーマット** ] タブをクリックし、以下のオプションのいずれかを選択します。
- [ **ノンインターレース** ] －画像を上から 1 ラインずつダウンロードします。
- [ **インターレース** ] －画像が何段階かに渡って徐々に表示され、その都度細部が加えられます。ダウンロードされるのを待つ間に閲覧者が閲覧者に画像の内容が伝わるように、大きい画像では、このオプションを使用してください。

6 [OK] をクリックして［コピーに名前を付けて保存 ］ダイアログ ボックスを開き、新しい画像を保存するフォルダーに移動して、ファイルの名前を入力し、[ **保存** ] をクリックします。



[ **ダウンロード時間** ] タブをクリックすると、圧縮したファイルのサイズと 4 種類の接続速度での概算ダウンロード時間をプレビューできます。

## PNG ウィザードを使用するには

［編集 ］タブ

1 [ **ファイル** ] } [ **エクスポート** ] } [**PNG イメージのオプティマイザー** ] を選択します。

[PNG イメージのオプティマイザー ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 [ **ウィザードを使う** ] をクリックし、画面の指示に従います。

3 [ **完了** ] をクリックすると、ウィザードが閉じて［名前を付けて保存 ］ダイアログ ボックスが開きます。ここで、GIF ファイルを保存するための名前を入力し、場所を選択します。

| 目的 | 操作方法 |
| --- | --- |
| 画像内の色を選択する | ウィザードの 2 ページまたは 3 ページで、画像の上でカーソルを動かし、色をクリックします。色サンプルに、クリックした色が表示されます。 |
| [ 色 ] ダイアログ ボックスで使用する色を選択する | ウィザードの 2 ページまたは 3 ページで、[ 色 ] ダイアログ ボックスを開いて色のサンプルをクリックします。 |
| 設定を変更する | ウィザードの 6 ページで、[ **戻る** ] をクリックして前のページに戻ります。設定を変更し、6 ページに戻って結果を表示します。 |

## Web ブラウザで画像をプレビューする

Web ブラウザーを使って作業中の画像が Web でどのように表示されるかを確認できます。Corel PaintShop Pro では、Windows ビットマップ、GIF、JPEG、または PNG 形式の画像を表示する HTML ページが生成されます。ブラウザーは最大 3 つまで選択できます。プレビューに使用する Web ブラウザーを追加、変更、削除する方法については、ページ 528 の「Web ブラウザを選択する」を参照してください。

### Web ブラウザーで画像ファイルをプレビューするには

[ 編集 ] タブ

1 [ **表示** ] } [**Web ブラウザーでプレビュー** ] を選択します。

[Web ブラウザーでプレビュー ] ダイアログ ボックスが開きます。

2 [ 画像フォーマットの選択 ] リストから、画像をプレビューするフォーマットを選択します。

3 以下のいずれかの操作を行って Web ページの背景色を選択します。

- [ **背景色** ] ボックスをクリックして、[ 色 ] ダイアログ ボックスから色を選択します。
- [ **背景色** ] ボックスを右クリックして、最近使った色を選択します。

4 [ 画像のサイズ ] グループ ボックスで、次のいずれかの操作を行います。

- 元の画像サイズを使用する場合は、[ **既定のサイズ** ] チェック ボックスをチェックします。
- [ **既定のサイズ** ] チェック ボックスのチェックを外し、[ **幅** ] と [ **高さ** ] コントロールに新しい画像のサイズをピクセル単位で入力 / 設定します。

5 [ **プレビュー** ] をクリックします。

[ 画像フォーマットの選択 ] リストで [**Windows ビットマップ** ] のみを選択した場合は、Web ブラウザーが開かれ、画像が表示されます。

他のフォーマットを選択した場合は、適切な最適化のダイアログ ボックスが開かれます。画像の最適化オプションを選択して、[OK] をクリックします。

それぞれのフォーマットについて、ブラウザーの画像の下に、ファイル サイズ、色数、概算ダウンロード時間が表示されます。

## イメージをスライスする

画像をスライスすると、画像がいくつかの小さいセクションに分割され、この小さいセクションごとに異なった形式で保存したり、異なるレベルの最適化で保存できます。これらの最適化されたセクションは 1 つの大きな画像よりもダウンロードに時間がかからないので、Web ページがより速くロードされます。

画像をスライスすると、保存する必要のあるグラフィックの数を減らすこともできます。Web サイトが複数の画像で同じロゴやグラフィックを表示する場合は、一度スライスしたセクションを保存するだけで、すべての画像に同じロゴやグラフィックを再読み込みします。

イメージ スライス機能を使用すると、画像からテーブルを作成し、スライスした各セクションの場所をテーブルのセルとして保存して、テーブルとセルの HTML コードを生成することができます。このコードをソース ファイルにコピーすることによって、ユーザーが Web ページをダウンロード（閲覧）したときに画像が再構築されます。

ユーザーが画像をクリックしたり、マウス ポインタを画像上に移動したときに二次画像を表示するロールオーバーを作成することもできます。

### セルを作成 / 編集する

画像をスライスするときは、画像をセルに分割して、セルの境界を編集します。これは、[ イメージ スライス ] ダイアログ ボックスの [ ツール ] グループ ボックスのツールで行います。

| ツール | 説明 |
|---|---|
| | [ **配置** ] ツールを使用して、セルをアクティブにしたりセルの境界線を移動したりできます。 |
| | [ **グリッド** ] ツールは、画像全体または別のセル内に均等なサイズのセルを作成できます。 |
| | [ **スライス** ] ツールは、縦または横の線を作成できます。 |
| | [ **削除** ] ツールは、スライス線を削除できます。 |
| | [ **パン** ] ツールは、プレビュー内の画像をドラッグして、画像の表示されていない領域を表示できます。 |

### スライス セルのプロパティを割り当てる

スライス セルを作成した後で、URL、ALT テキスト、ターゲット フレームをそれぞれのセルに割り当てることができます。ダウンロードした画像にセルを表示させることも

できます。セルを省略することによって、他の画像（ロゴやテキスト）からセルを追加して、4 角形以外の形の画像を作成することができます。

ALT テキストを割り当てると、画像のロード中はそのテキストが表示されます。このテキストは、画像をダウンロードできない場合や、ユーザーが Web ブラウザーで画像の表示を無効にしている場合にも表示されます。Internet Explorer の一部のバージョンでは、このテキストはツールヒントとしても表示されます。

## スライスの環境を設定する

アクティブ エリアや非アクティブ エリアの境界線の色を選択できます。

## スライスの設定を保存する / 読み込む

スライスの設定を保存すると、セルの配置と、［イメージ スライス］ダイアログ ボックスで入力した情報が保存されます。保存した設定は、同じ画像にもう一度読み込んだり、他の画像で使用することができます。

## スライスを保存する

ハード ディスク上のフォルダーにスライス情報を保存して、再使用したり、編集することができます。

# 画像をセルにスライスするには

［編集］タブ

1 **［ファイル］**›**［エクスポート］**›**［イメージ スライス］**を選択します。
［イメージ スライス］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 **［スライス］**ツールを選択して、スライス線を作成する画像内をクリックします。
**注意：** 縦線を作成するには、縦にドラッグします。横線を作成するには、横にドラッグします。

3 **［配置］**ツールを選択して、セル内をクリックしてアクティブにします。
セルの境界線の位置が［セルのプロパティ］グループ ボックスの下部に表示されます。

4 **[URL]** ドロップリストに、セルを表示する Web ページのアドレスを入力します。
画像で既に使用されているアドレスを選択する場合は、**[URL]** ドロップリストからアドレスを選択します。

5 **［代用 テキスト］**テキスト ボックスに、セルのダウンロード中にブラウザーに表示されるテキストを入力します。

6 **［ターゲット］**ドロップリストで、次のターゲット フレームまたはウィンドウ オプションのいずれかを選択します。
· _blank - リンク先のページを新しいブラウザー ウィンドウに読み込みます。

- _parent - リンク先のページをリンクする親ウィンドウまたはフレームセットに読み込みます。ネストされているフレームにリンクが入っていない場合、画像はブラウザー ウィンドウ全体に読み込まれます。
- _self － リンク先のページを同じウィンドウまたはフレームのリンクとして読み込みます。
- _top － リンク先のページをブラウザー ウィンドウ全体に読み込んで、すべてのフレームを削除します。

7 [保存] をクリックします。

[HTML の保存] ダイアログ ボックスが表示されます。

8 HTML コードを保存するフォルダーに移動して、[保存] をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| セルを一定の間隔 / サイズで作成する | [グリッド] ツールをクリックします。プレビュー領域でクリックして、[グリッドのサイズ] ダイアログ ボックスを開き、[行] と [列] コントロールに値を入力 / 設定します。 |
| スライス線または境界線を移動する | [配置] ツールをクリックして、カーソルを線の上に移動します。カーソルが双方向の矢印 に変わったら、線をクリックして新しい位置にドラッグします。現在のセル内の線分だけを移動するには、Shift キーを押したまま、線をクリックします。 |
| 線や境界線を削除する | [削除] ツールをクリックして、カーソルを線の上に移動します。カーソルが消しゴムに変化したら、線をクリックして削除します。線を削除することで無効な領域が発生する場合は、その線を消せないことを示すアイコン  が表示されます。 |
| ダウンロードする画像のセルを省略する | [配置] ツールでセルをクリックし、[テーブルにセルを含める] チェック ボックスのチェックを外します。 |
| スライス設定をクリップボードに保存して、HTML コードに貼り付けることができる | [クリップボード] ボタンをクリックし、[HTML コピー先フォルダー] ダイアログ ボックスを開きます。HTML ファイルが保存されているフォルダーに移動して、[OK] をクリックし、スライスの設定を保存します。HTML ファイルを開き、HTML スライス コードを挿入する場所にカーソルを置いて、Ctrl + P キーを押します。 |

| 目的 | |
|---|---|
| セルのロールオーバーを作成する | ［ロールオーバーの設定］をクリックします。画像のロールオーバーの作成の詳細については、ページ 593 の「画像のロールオーバーを作成する」を参照してください。 |

線は、隣接する平行線まで移動できますが、それを越えることはできません。線は個別に移動でき、グリッドの一部の線を移動することもできます。線をドラッグすると、Corel PaintShop Pro は、四角形以外のセルを作成せずに配置を変更できる最長の線分を移動します。

## スライスの環境を設定するには

［編集］タブ

1 ［イメージ スライス］ダイアログ ボックスで、［環境設定］をクリックします。
2 ［アクティブ タイルの境界線の色］カラー ボックスをクリックして色を選択します。
3 ［非アクティブ タイルの境界線の色］カラー ボックスをクリックして色を選択します。
4 ［一覧の履歴数］コントロールには、［イメージ スライス］ダイアログ ボックスの［セルのプロパティ］グループ ボックスの［URL］ドロップリストと［テキスト］ドロップリストに格納される項目数を入力 / 設定します。
5 ［OK］をクリックします。

HTML コードを保存するときにファイルの場所やスライスの名前を確認したい場合は、「［保存］/［名前を付けて保存］の画像フォルダーを確認する」チェックボックスをチェックしてください。

## スライス設定を保存するには

［編集］タブ

1 ［イメージ スライス］ダイアログ ボックスで、［設定の保存］をクリックします。
［スライス設定の保存］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 設定ファイルを保存する場所に移動します。
3 ファイルの名前を入力して、［保存］ボタンをクリックします。
ファイルは JSD 形式で保存されます。

## スライス設定を読み込むには

［編集］タブ

1 ［イメージ スライス］ダイアログ ボックスで、［**設定のロード**］をクリックします。

［スライス設定のロード］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 読み込む JSD ファイルを選択して、［**開く**］ボタンをクリックします。

グリッドを他の画像にロードする場合、画像のサイズが異なると、Corel PaintShop Pro は自動的にグリッドのサイズを調整します。

# 画像をマップする

イメージ マップとは、URL にリンクするマップ エリア（領域またはホットスポットともいう）を含むグラフィックです。セルの形状には、円形や矩形、または不規則な形状があります。セル上にマウスを移動すると、カーソルが手のアイコンに変化し、その領域をクリックすると別の Web ページに移動できることを示します。

## マップ エリアを作成する

［イメージ マップ］ダイアログ ボックスの［ツール］グループ ボックスのツールを使用して、画像マップ エリアを作成、編集します。

| ツール | 説明 |
|---|---|
| | ［**配置**］ツールを使用して、ホットスポット エリアを変更できます。 |
| | ［**移動**］ツールでホットスポット エリアを移動できます。 |
| | ［**多角形**］ツールは、不規則な形状のホットスポット エリアを作成できます。 |
| | ［**矩形**］ツールは、正方形または長方形のホットスポット エリアを作成できます。 |
| | ［**円形**］ツールは、円形または楕円形のホットスポット エリアを作成できます。 |
| | ［**削除**］ツールは、ホットスポット エリアを削除できます。 |
| | ［**パン**］ツールは、プレビュー内の画像をドラッグして、画像の表示されていない領域を表示できます。 |

## マップ エリアのプロパティを割り当てる

マップ エリア（領域）を作成した後で、URL、ALT テキスト、ターゲットを割り当てることができます。

## イメージ マップの保存

ハード ディスク上のフォルダーにイメージ マップを保存して、後で使用したり、編集したりすることができます。またマップの設定をクリップボードに保存して、HTML コードに貼り付けることもできます。マップ設定を保存すると、マップ エリアの配置

と、［イメージ マップ］ダイアログ ボックスで入力した情報が保存されます。保存した設定は、同じ画像にもう一度読み込んだり、他の画像で使用することができます。

## マップの環境を設定する

マップ エリア（領域）を作成した後で、URL、ALT テキスト、ターゲットを割り当てることができます。

## マップ エリアを作成 / 保存するには

［編集］タブ

1 ［ファイル］›［エクスポート］›［イメージ マップ］を選択します。

［イメージ マップ］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 次のツールのうちいずれかを選択し、プレビュー領域で描画してホットスポットを作成します。

- ［矩形］ツール - カーソルをドラッグして、正方形または長方形のホットスポット エリアを囲みます。
- ［円形］ツール - カーソルをドラッグして、円形または楕円形のホットスポット エリアを囲みます。
- ［多角形］ツール - 開始地点をクリックして設定し、マウス ポインタを移動してはクリックを繰り返して、不規則な形状のホットスポット エリアを囲みます。多角形を完了するには、ダブルクリックします。

3 [URL] ドロップリストに、リンク先の Web ページのアドレスを入力します。

画像内で既に使用したアドレスを選択する場合は、ボックスの矢印をクリックして、[URL] ドロップリストからアドレスを選択します。

Web ページにリンクしない場合は、「#」を入力します。

4 ［テキスト］テキスト ボックスには、画像を読み込めない場合や、ユーザーが Web ブラウザーで画像の表示を無効にしている場合に表示されるテキストを入力します。

5 ［ターゲット］ドロップリストで、次のターゲット フレームまたはウィンドウ オプションのいずれかを選択します。

- _blank - リンク先のページを新しいブラウザー ウィンドウに読み込みます。
- _parent － リンク先のページをリンクする親ウィンドウのフレームセットに読み込みます。ネストされているフレームにリンクが入っていない場合、画像はブラウザー ウィンドウ全体に読み込まれます。
- _self －リンク先のページを同じフレームのリンクとして読み込みます。
- _top － リンク先のページをブラウザー ウィンドウ全体に読み込んで、すべてのフレームを削除します。

6 ［保存］をクリックします。

［HTML の保存］ダイアログ ボックスが表示されます。

7 HTML コードを保存するフォルダーに移動して、［保存］をクリックします。

［イメージ マップの保存］ダイアログ ボックスが表示されます。

8 画像を保存するフォルダーに移動して、[ **保存** ] をクリックします。

| 目的 | |
|---|---|
| 既存のマップ エリアを選択する | [ **配置** ] ツール  をクリックして、マップ エリアをクリックします。 |
| マップ エリアの形状またはサイズを変更する | [ **配置** ] ツールをクリックしてから、図形をクリックして選択し、表示される緑のポイントの 1 つにマウスを合わせると、カーソルが 4 方向の矢印になります。点を新しい位置までドラッグします。 |
| マップ エリアを移動する | [ **移動** ] ツール  をクリックして、マップ エリアの内側をクリックし、新しい位置までドラッグします。 |
| マップ エリアを消去する | [ **削除** ] ツール  をクリックして、マップ エリアの内側をクリックします。 |
| すべてのマップ エリアを削除する | [ **クリア** ] をクリックします。 |
| Web ブラウザーでイメージ マップをプレビューする | [ **ブラウザーでプレビュー** ] ボタン  をクリックして Web ブラウザーでマップ エリアを検証します。 |
| マップ エリア情報をクリップボードに保存して、HTML コードに貼り付けられるようにする | [ **クリップボード** ] ボタンをクリックし、[HTML コピー先フォルダー] ダイアログ ボックスを開きます。HTML ファイルが保存されているフォルダーに移動して、[OK] をクリックし、スライスの設定を保存します。次に、HTML ファイルを開き、HTML スライス コードを挿入する場所にカーソルを置いて、Ctrl + V キーを押します。 |
| マップ エリアのロールオーバーを作成する | [ **ロールオーバーの設定** ] をクリックします。画像のロールオーバーの作成の詳細については、ページ 593 の「画像のロールオーバーを作成する」を参照してください。 |

## マップの環境を設定するには

[ 編集 ] タブ

1 [ イメージ マップ ] ダイアログ ボックスで、[ **環境設定** ] をクリックします。
[ イメージ マップの設定 ] ダイアログ ボックスが表示されます。

2 [ **アクティブ タイルの境界線の色** ] カラー ボックスをクリックして色を選択します。

3 [ **非アクティブ タイルの境界線の色** ] カラー ボックスをクリックして色を選択します。

4 ［一覧の履歴数］コントロールには、［イメージ マップ］ダイアログ ボックスの［セルのプロパティ］グループ ボックスの［URL］ドロップリストと［テキスト］ドロップリストに格納される項目数を設定または入力します。
5 ［OK］をクリックします。

## マップ設定を保存するには

［編集］タブ

1 ［設定の保存］をクリックします。
［マップ設定の保存］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 設定ファイルを保存する場所に移動します。
3 ファイルの名前を入力して、［保存］ボタンをクリックします。
ファイルは JMD 形式で保存されます。

## マップ設定を読み込むには

［編集］タブ

1 マップの設定を読み込ませる画像を開きます。
2 ［ファイル］｝［エクスポート］｝［イメージ マップ］を選択します。
［イメージ マップ］ダイアログ ボックスが表示されます。
3 ［設定のロード］をクリックします。
［マップ設定のロード］ダイアログ ボックスが表示されます。
4 読み込む JMD ファイルのあるフォルダーに移動してファイルを選択します。
5 ［開く］をクリックします。

# 画像のロールオーバーを作成する

ロールオーバーはユーザーがマウスである動作を行ったときに表示が変更される画像、または画像の一部です。Web デザイナーなどはナビゲーション バーのボタンのロールオーバーを頻繁に作成します。ユーザーがボタンをクリックすると、ブラウザーがリンク先の Web ページ（またはファイル）を表示し、ロールオーバー エリアは他のボタンを表示します。

ユーザーが特定のマウス操作を実行したときに表示される画像ファイルを選択することにより、イメージ スライスやイメージ マップにロールオーバーを割り当てることができます。

## 画像のロールオーバーを作成するには

［編集］タブ

1 ロールオーバー画像として使用する画像を作成します。第 2 の画像は、元の画像から複製されますが、マウスで元の画像をロールオーバーしたときに区別できるよう編集されます。

2 次のいずれかの操作を行います。
- ［**ファイル**］}［**エクスポート**］}［**イメージ マップ**］を選択します。
- ［**ファイル**］}［**エクスポート**］}［**イメージ スライス**］を選択します。

**注意：** 必要に応じて、画像の領域に移動し、適切なツール（［多角形］、［矩形］、または［円形］ツール）を使用してロールオーバーを追加する領域を指定します。

3 ［**ロールオーバーの設定**］をクリックします。
［ロールオーバーの設定］ダイアログ ボックスが表示されます。

4 以下のチェック ボックスのいずれかをチェックして、ロールオーバーをアクティブにする操作を決定します。
- **マウスが上にきたとき**
- **マウスが去ったとき**
- **マウスのクリック**
- **マウスのダブルクリック**
- **ボタンを放したとき**
- **ボタンを押したとき**

5 ［**開く**］ボタンをクリックします。
［ロールオーバーの設定］ダイアログ ボックスが表示されます。

6 使用する画像ファイルのあるフォルダーに移動してファイルを選択します。
ファイルを選択しないと、元のファイルが使用されます。

7 ［**開く**］をクリックします。
［ロールオーバーの設定］ダイアログ ボックスで、チェック ボックスの横にあるボックスにファイル パスが表示されます。

8 ［**キャンセル**］をクリックして、［イメージ マップ］または［イメージ スライス］ダイアログ ボックスに戻ります。

Web ブラウザーのウィンドウで作成したロールオーバーを確認するには、［**ブラウザーでプレビュー**］ボタンをクリックします。

# 透かしを使用する

透かしは画像の典拠を半永久的に証明します。コンピューターは透かしを検出することができますが、閲覧者には見えません。透かしには作成者、著作権、画像に関する情報が含まれています。閲覧者がこの情報を見ようとすると、Digimarc Web ページへのリンクがあるダイアログ ボックスが開きます。

## 透かしを読み込む

Corel PaintShop Pro は画像を開くときに、自動的に透かしの検出を実行します。透かしが検出されると、タイトル バーのファイル名の手前に、著作権マークが表示され、[ 透かし情報 ] ダイアログ ボックスが表示されます。Corel PaintShop Pro により透かしが検出されない場合は、透かしが見つからないことを示すメッセージが表示されます。Digimarc 社の Web ページをブラウザーで表示すれば、作成者に関する情報を確認することもできます。

## 透かしを埋め込む

レイヤーに透かしを埋め込むことができるのは 1 回だけです。これは、透かし設定後のレイヤーの改ざんによる品質の劣化を防ぐためです。レイヤーのある画像に透かしを埋め込もうとすると、Corel PaintShop Pro は処理前にレイヤーを結合することを推奨するメッセージを表示します。

透かしを埋め込む場合、次のオプションを選択できます。

- 作成者 ID
- 画像の著作日付
- 画像の属性
- 使用の制限
- 透かしの耐久度

最初に透かしを埋め込むときだけ、作成者 ID を設定する必要があります。著作日付、画像の属性、耐久度は、透かしを埋め込むたびに変更することができます。

## 透かしの耐久度を設定する

透かしの耐久度は、画像が表示される方法によって選びます。印刷される画像には強い耐久度が推奨されています。モニタに表示される画像には弱い耐久度が向いています。強い透かしは検出するのが容易で取り除くのが難しく長く持続します。画像での可視性も高くなります。2 つのコピーを作成して、印刷用のコピーには強い透かしを適用し、電子的に表示するためのコピーには弱い透かしを適用するという使い分けができます。

## 作成者 ID を登録する

独自の識別番号で透かしをカスタマイズするには、次の 2 つの手順を行います。

- Digimarc 社に登録をして、独自の ID 番号を取得する。
- [ 作成者 ID の登録 ] ダイアログ ボックスに情報を入力する。

## デジタル透かしを読み込むには

[ 編集 ] タブ

- **[ 画像 ]** › **[ 透かし ]** › **[ 透かしの読み込み ]** を選択します。

［透かし情報］ダイアログ ボックスで［Web 検索］をクリックして、Digimarc 社の Web ページを表示して透かしの作成者に関する情報を確認できます。

## 透かしを埋め込むには

［編集］タブ

1 ［画像］›［透かし］›［透かしの埋め込み］を選択します。
［透かしの埋め込み］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［画像の属性］グループ ボックスで、次のいずれかのチェック ボックスをチェックして、プログラムが透かし情報を表示するときの制限事項を決定します。
- **使用制限**
- **コピー禁止**
- **成人向け内容**

3 ［著作権情報］グループ ボックスで、［著作年］ボックスに 1 つまたは 2 つの年を入力します。
Digimarc 社は 1922 年から現在までの年を受け付けます。
4 ［OK］をクリックします。

画像に設定できる透かしは 1 つだけです。既に透かしを含む画像には新しい透かしを埋め込むことができません。

## 透かしの耐久度を設定するには

［編集］タブ

1 ［画像］›［透かし］›［透かしの埋め込み］を選択します。
［透かしの埋め込み］ダイアログ ボックスが表示されます。
2 ［対象出力先］ドロップリストから、画像を表示するメディアを選択します。
- **モニター**
- **印刷**

［印刷］オプションを選択した画像の解像度が 300 dpi よりも低い場合、Corel PaintShop Pro は透かしを埋め込む前に画像の解像度を上げることを推奨するメッセージを表示します。
3 透かしの強度を設定するには、［透かしの耐久度］コントロールに 1 から 16 までの数値を入力するか、既定値を使用します。
［モニタ］オプションの既定値は 8、［印刷］オプションの既定値は 12 です。
4 透かし情報が正しく埋め込まれたことを確認するには、［確認］チェックマークを選択してください。
プログラムは透かしが適用されているかをチェックし、属性と耐久度を表示します。

## 作成者 ID を登録するには

［編集］タブ

1 ［**画像**］›［**透かし**］›［**透かしの埋め込み**］を選択します。

［透かしの埋め込み］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**登録**］をクリックします。

［作成者 ID の登録］ダイアログ ボックスが表示されます。

3 Digimarc 社で登録するには、［**登録**］ボタンをクリックします。

Digimarc 社の Web ページが Web ブラウザーのウィンドウに開きます。画面の指示に従って作成者 ID 番号、PIN 番号、パスワードを取得します。これらの情報は後で使用しますので、書き留めてください。ブラウザーを閉じて、［作成者 ID の登録］ダイアログ ボックスに戻ります。

4 PIN、作成者 ID 番号を該当するボックスに入力します。

5 ［OK］をクリックします。

［透かしの埋め込み］ダイアログ ボックスが表示されます。

6 ［OK］をクリックします。

［**確認**］チェック ボックスがチェックされていると、［透かしの埋め込み： 確認］ダイアログ ボックスが表示されます。このダイアログ ボックスでは、透かしが埋め込まれているかどうかと、［透かしの埋め込み］ダイアログ ボックスの［作成者 ID］、［著作権情報］、［画像の属性］、［透かしの耐久度］の情報を確認できます。

コンピューターが Web にアクセスできない場合は、Digimarc 社に電話（国際電話・英語）して、作成者 ID 番号、PIN 番号、パスワードを取得することができます。

# 透かしを追加する

テキストやグラフィックからなる透かしを任意のラスタ画像に配置できます。プロの写真家として写真を撮影する場合でも、公開 Web サイトで写真を共有するだけの場合でも、写真に自分のマークを追加すると、誰がその写真を撮ったかをアピールできます。この機能は、ロゴなどのグラフィックを追加する作業を簡略化します。エンボスなどの見栄えのする効果を選択して、微妙な味わいを出すことができます。

背景を透過にして透かしを作成した方が透かしのグラフィックの見栄えがよくなります。その場合は、透過をサポートするファイル形式（PspImage、TIF、PNG など）でグラフィックを保存する必要があります。背景が透過でない画像を使用することもできますが、その場合は、グラフィック全体の不透明度を調整しても、透かし全体が四角形に表示されることがあります。

## 透かしを追加するには

［編集］タブ

1 ［**画像**］›［**透かし**］›［**透かし**］を選択します。
［透かし］ダイアログ ボックスが表示されます。

2 ［**透かしのソース**］グループ ボックスで［**参照**］ボタンをクリックします。［開く］ダイアログ ボックスを使用して、透かしに使用するグラフィックが格納されているフォルダーに移動します。
グラフィックが［透かしのソース］グループ ボックスのプレビュー領域に表示されます。

3 ［**配置**］グループ ボックスで、配置オプションを選択します。
- ［**タイル**］－画像を覆うように縦横に並べてグラフィックを配置します。
- ［**中央**］－画像の中心にグラフィックを配置します。
- ［**コーナー**］－画像のコーナーにグラフィックを配置します。

4 ［**スタイル**］グループ ボックスで、グラフィック全体の外観を調整します。
- ［**サイズ**］－グラフィックのサイズを調整します。
- ［**不透明度**］－グラフィックの不透明度を調整します。［不透明度］の設定を大きくすると、下にある画像がグラフィックを通してよりはっきりと見えるようになります。
- ［**エンボス**］－グラフィックに浮き出た外観を適用します。

5 [OK] をクリックします。

# 法定通知

Corel® PaintShop Pro® 2020 ユ ー ザ ー ガ イ ド

Copyright 2019 Corel Corporation. All rights reserved.

Corel、Corel のロゴ、AfterShot、ClearSlide、CorelDRAW、MindManager、Painter、Painter Essentials、Parallels、PaintShop、PaintShop Pro、PhotoMirage、Pinnacle、WinZip は、カナダ、米国、および / またはその他の国における Corel Corporation および / またはその関連会社の商標または登録商標です。その他の製品、フォント、会社名およびロゴは、各社の商標または登録商法の場合があります。

COREL によってここに提供される情報は、市販性の保証、特定目的への適合性、所有権および権利の非侵害、または法律、法令、商習慣、取引その他によって発生するものを含み、それに限定されない明示または黙示の保証や条件なしに、現状のまま提供されるものとします。提供された情報またはその使用の結果に関する全リスクは、あなたが負うものとします。COREL は、あなたまたはその他の人または組織に対して、間接的、二次的、特殊的、または結果として起こる如何なる損害の責任も負いません。これには、収益または利益の損失、データの喪失または障害、その他の商業または経済的損失が含まれ、それらに限定されず、また COREL は、斯かる損害の可能性について通知を受け、それらが予測し得る場合であっても、責任を負わないものとします。また COREL は、第三者によって行われた如何なる請求にも責任を負いません。COREL があなたに支払う最大総額は、あなたが当該資料の購入に支払った費用を超えないものとします。一部の州 / 国では、結果的損害または間接的損害を除外または制限することを許可していないため、上記の制限はあなたに該当しない場合があります。