



# ArtSuite

**Apply Effects To Your Photos!**



## CONTENTS

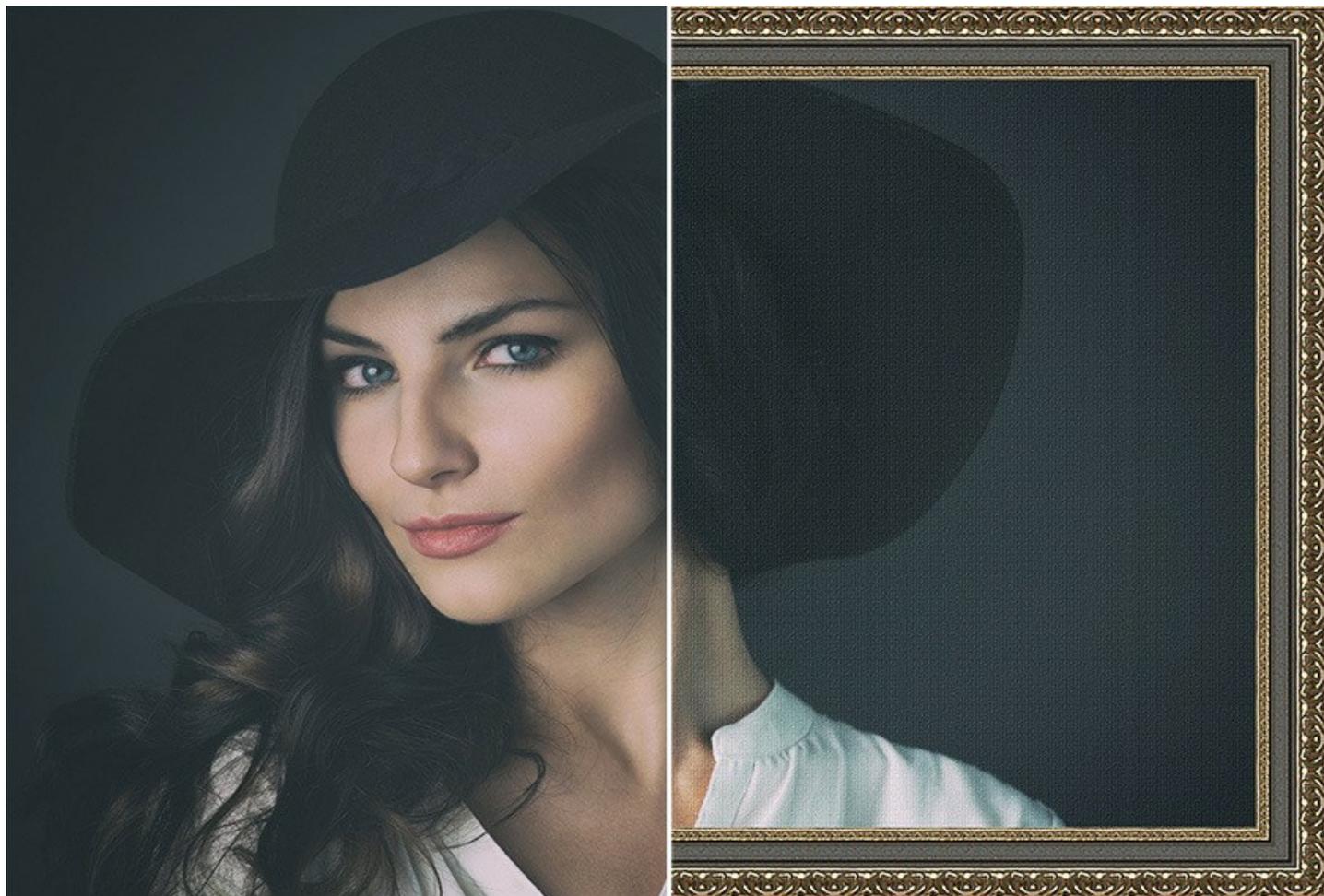
- アプリケーションの用途
- Windowsでのインストール
- Macでのインストール
- プログラムの登録
- 操作方法
  - ワークスペース
  - 操作方法
  - テキスト
  - 環境設定
  - バッチ処理
  - 印刷
  - 白黒
  - カラーシフト
  - チャンネルミキサー
  - テクスチャ
  - グラマー エフェクト
  - 2つの基本
  - ハーフトーン
  - カラーストライプ
  - グリッチアート
  - クラシック フレーム
  - パターン フレーム
  - ストローク
  - スクラッチ
  - ページカール
  - 正方形フレーム
  - ラグフレーム
  - スプレーフレーム
  - 芸術的なフレーム
  - 霜フレーム
  - 芸術的切り取り
  - 台紙
  - ビネット
  - 手作りフレーム
  - レームパックのインストール
  - カスタム フレームパックの作成
- 操作例
  - オリジナル フレームの作成
  - 自分だけの美術館
  - 季節の変更
  - ベルリン大聖堂
- AKVISプログラム

**AKVIS ARTSUITE 19.5 | 写真をオリジナルで華やかに飾ります!**

AKVIS ArtSuiteは、多用途な写真を飾るための効果を集めたものです。

**写真をオリジナルで華やかに飾ります!**

友人へ送るポストカードの作成、旅の思い出アルバムの作成、デスクトップ用の壁紙、または、アート感覚で楽しむためなど、さまざまな場合で必要になるでしょう。



AKVIS ArtSuiteは、いくつかの基本的な効果が用意されており、**効果を適用したバージョンを無限に**作成できます。

効果は、**フレーム**と**効果**にグループ分けされています。

**フレーム:**

フォトフレーム(エッジ効果)では、写真にフォトフレームを生成します。

写真を**木目調のクラシック フレーム**に収めて、上品で優雅な印象にしたり、**カエルのフレーム**を使って、おもしろい写真を作成したりできます。

ArtSuiteに含まれるフレームのサンプルを使えば、お手持ちの写真を簡単に装飾できます。フレームの色、形状、スタイルを選択すると、すぐにその効果を適用できます。



縁がラグ状のフレーム、表面をスクラッチしたフレーム、およびページカールなどが作成でき、彫刻された木目調フレームや飾り付きのフレームが用意されています。レイヤーの作業を楽しめる方であれば、透過フレームの適用による効果にも興味があるのではないでしょうか。透過フレームを適用することで下のレイヤーが背景としての役割をします。

**独自の個性的なフレームを作成することができます!** どんな画像もサンプルとして読み込むことができ、オリジナルのフォトフレームを作成することができます。驚くほどの効果が得られます!



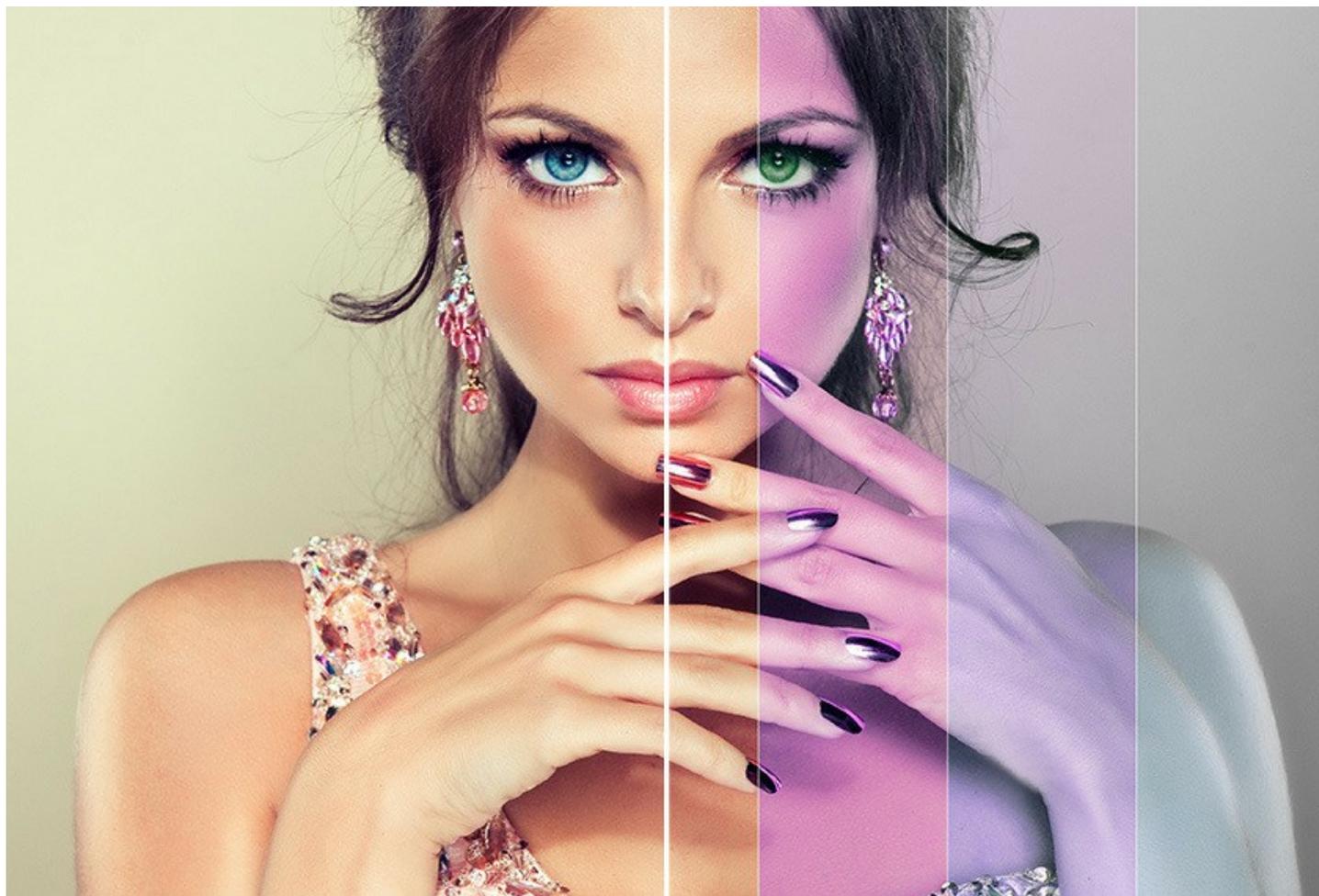
ArtSuite スタンドアロン版では、サンプルを使ってフレームを作成するだけでなく、高品質画像に様々な形の穴が切り抜かれた手作りフレームに写真を入れることができます。元々ArtSuiteに組み込まれているフレームもあれば、**無料の追加フレームパック**をダウンロードして使用することもできます。



追加料金にはなりますが、プロの画家によってArtSuite用に特別に作成されたテーマ別のフレームパックも用意しています。テーマ別フレームパックの一覧：ハロウィンパック、オータムパック、サマーパック、スプリングパック、ウィンターパック、ウェディングパック、ベイビーパック、ファンタジーパック、トラベルパック、スポーツパック、バレンタインパック、クリスマスパック、中国の星占い、海賊の世界、ビューティーパック、ペットパック、コミュニオンパック。

効果：

アーティストック効果では、様々な効果を試すことができます。写真を **白黒イメージ** に変換した上で色味の追加、イメージの **色の置換**、テクスチャの追加(内蔵のテクスチャライブラリ、またはユーザが作成したテクスチャから選択)ができ、イメージは、キャンバス、レンガの壁、段ボール紙などに描かれたように見えます。また、写真を **ハーフトーン** に変換して、レトロ調の漫画本のようにすることもできます。



ソフトウェアはシンプルで直感手金垂インターフェースが採用されているため、使い方も覚えやすくなっています。プログラムのウィンドウには、比較できるように、**処理前と処理後**の画像が表示されます。写真上をクリックするだけで、処理前と処理後の写真間を切り替えられます。



ヒントパネルには、カーソルが指しているパラメータやボタンの説明が表示されます。

お気に入りの設定(テクスチャも含む)を**プリセット** (.artsファイル) として保存し、別の機会に再度利用することができます。

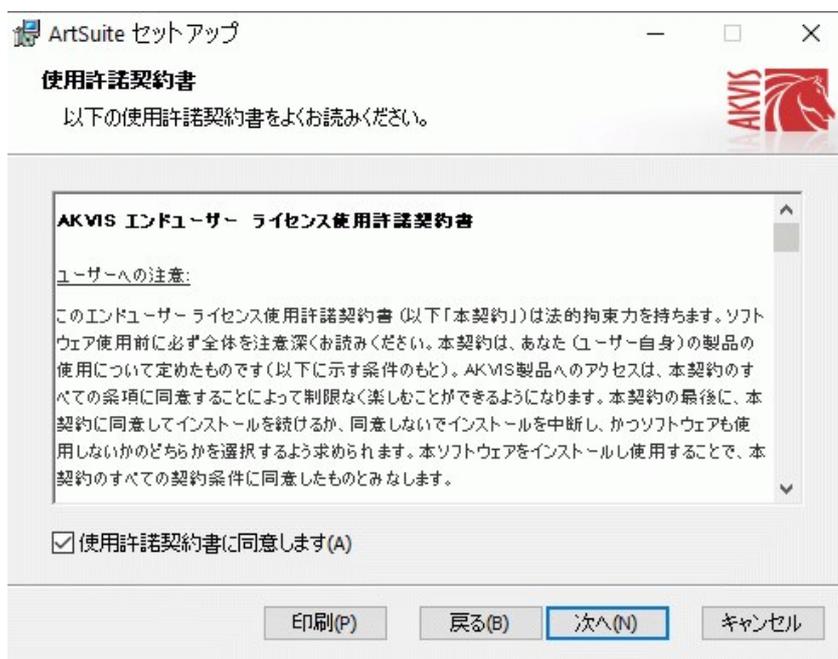
AKVIS ArtSuiteは、**2種類のバージョン**、つまり **スタンドアロン** プログラムとして、またフォトエディタの**プラグイン**として使用できます。  
プラグイン版は**AliveColors**、Adobe Photoshop、Photoshop Elements、Corel PaintShop Proなどと互換性があります。プラグインの互換性に関する詳細は、**対応表** をご覧ください。

## インストール

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

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

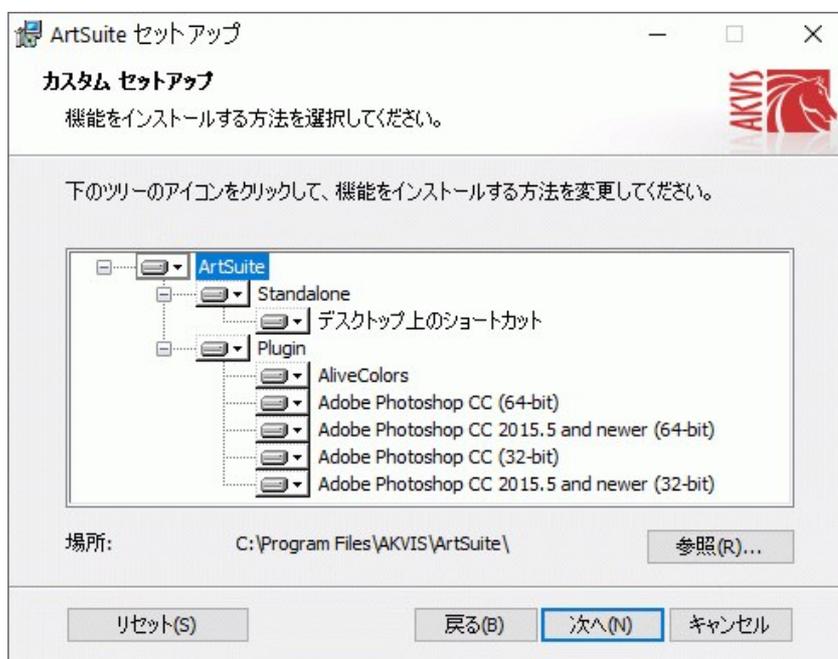
[使用許諾契約の条項に同意します]チェックボックスをオンにして、[次へ]をクリックします。



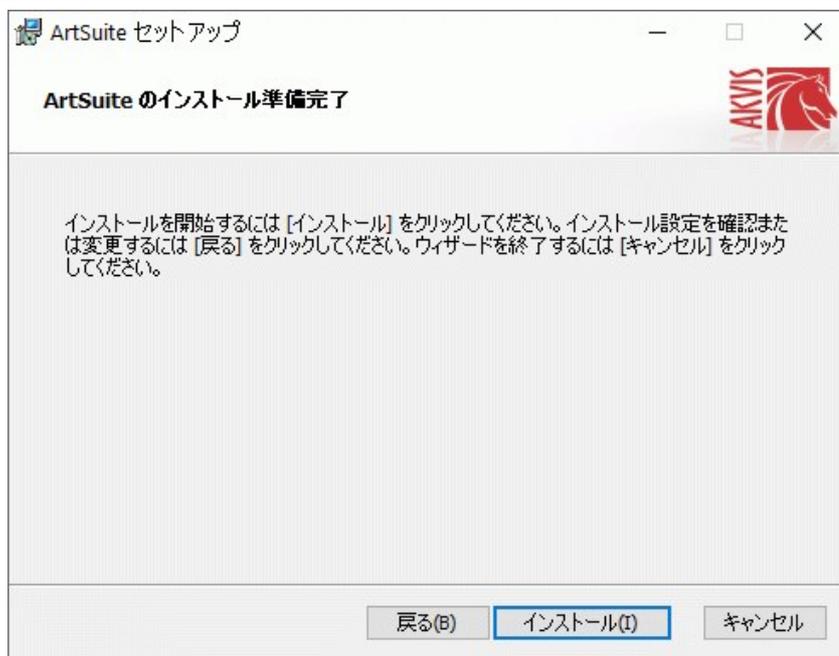
- プラグイン版をインストールする場合は、一覧から使用するフォトエディターを選択します。

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

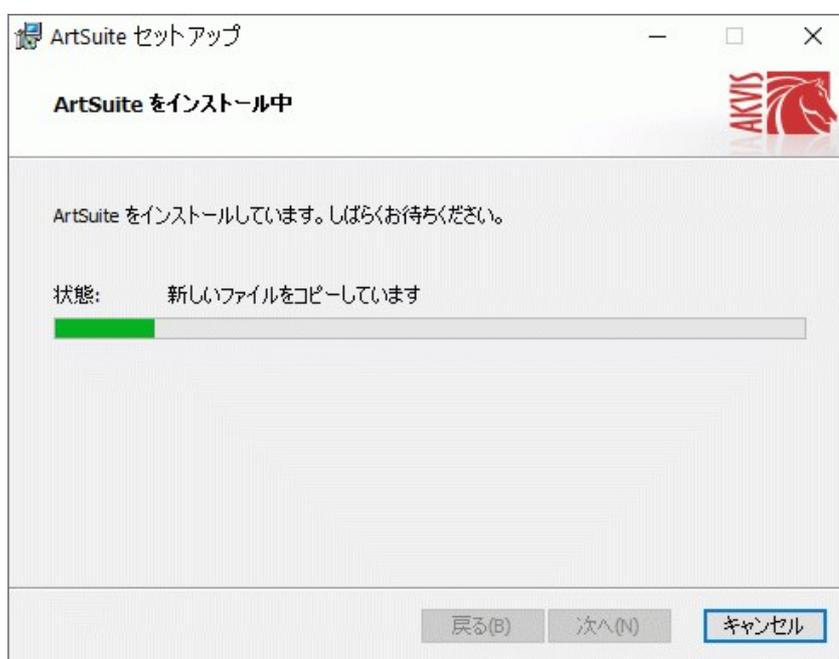
[次へ]をクリックします。



- [インストール]ボタンをクリックします。



- インストール処理が開始されます。



- これでインストールは完了です。

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



- **【終了】**をクリックします。

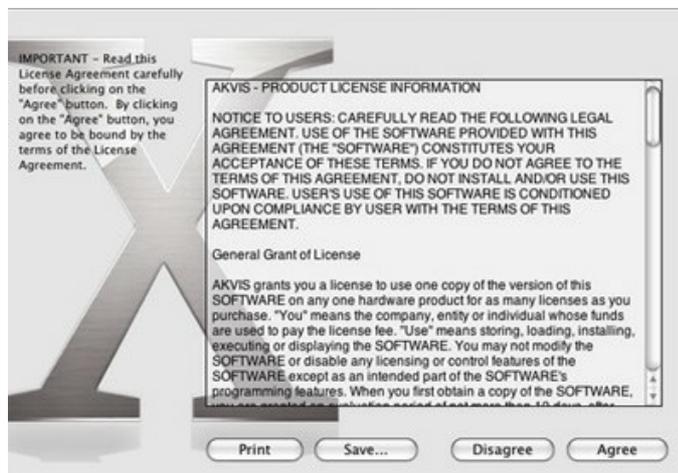
**スタンドアロン版**をインストールすると、**【スタート】**メニューにプログラムの新しい項目が追加されます。[デスクトップにショートカットを作成]オプションを選択した場合、デスクトップにショートカットも追加されます。

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

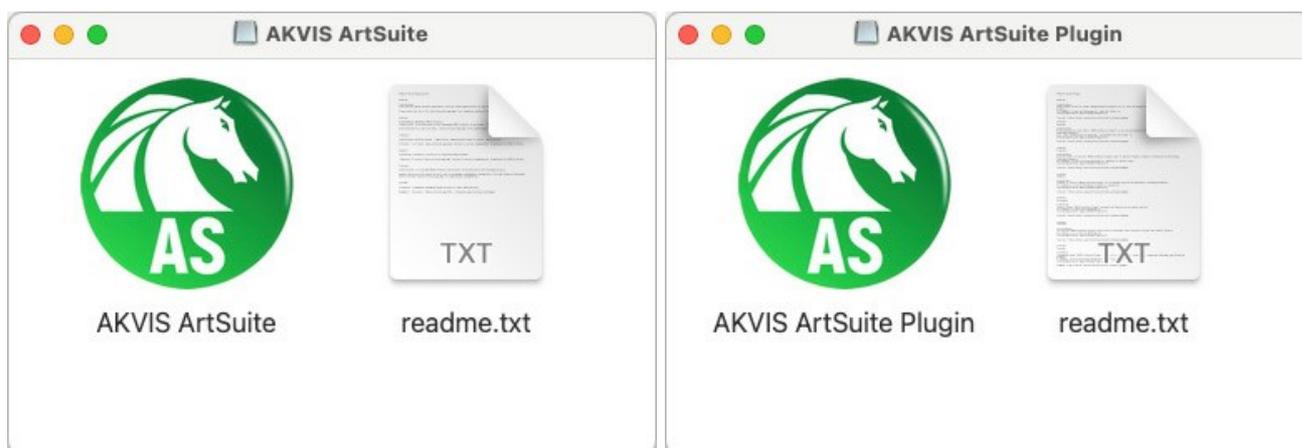
## インストール

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

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



- Finder が開き、AKVIS ArtSuite App または AKVIS ArtSuite PlugIn フォルダーが表示されます。

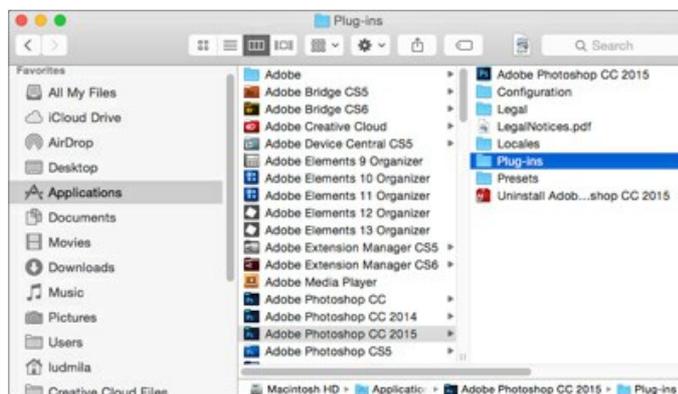


- スタンドアロン版をインストールするには、AKVIS ArtSuite アプリケーションを [Applications] フォルダー、または希望の保存先にドラッグします。  
プラグイン版をインストールするには、[AKVIS ArtSuite PlugIn] フォルダーを、グラフィック エディターの [Plug-Ins] フォルダーにドラッグします。

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

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

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



---

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

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

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

## AKVIS製品のアクティベーション方法

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

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

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

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

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



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

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

試用期間中にすべてのオプションを試すことができますので、利用環境に最適な種類を選んで購入できます。使用するバージョンを選択します。**Home**(プラグイン/スタンドアロン)、**Home Deluxe** または**Business**から選択します。選択するライセンスによってプログラムで利用できる機能が異なります。ライセンスの種類やソフトウェアのバージョンに関する詳細は、[比較表](#)を参照してください。

試用期間が終了している場合、**[試用]** ボタンは選択できません。

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

支払いが完了するとすぐに、プログラム用のシリアル番号が送られます。

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

**AKVIS ArtSuite**
バージョン 19.5.3595.21069-r app (64bit)

## アクティベーション

お客様名:

シリアル番号:

アクティベーションサーバーへの直接接続

電子メールでリクエストを送信

シリアル番号を忘れた場合、[こちらからリストア](#)できます。

アクティベーションで問題が生じた場合、[お問い合わせ](#)ください。

**HWID** をコピーします。

アクティベート      キャンセル

© 2007-2021 AKVIS. All rights reserved

お客様名を入力します (プログラムはこの名前登録されます)。

シリアル番号 (アクティベーション キー) を入力します。

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

#### アクティベーションサーバーへの直接接続:

直接接続を利用して登録を行う方が安全かつ迅速に処理が行えますので、弊社ではその方法を推奨しています。

この方法でアクティベーション処理を行うには、インターネット接続が必要です。

[アクティベート]をクリックします。

これでアクティベーションは完了です!

#### 電子メールでリクエストを送信:

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

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

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

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

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

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

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

- Windows 7/8/10 の場合:

Users\Public\Documents\AKVIS;

- Mac の場合:

Users/Shared/AKVIS

これでアクティベーションは完了です!

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

## ワークスペース

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

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

スタンドアロン版を起動する方法：

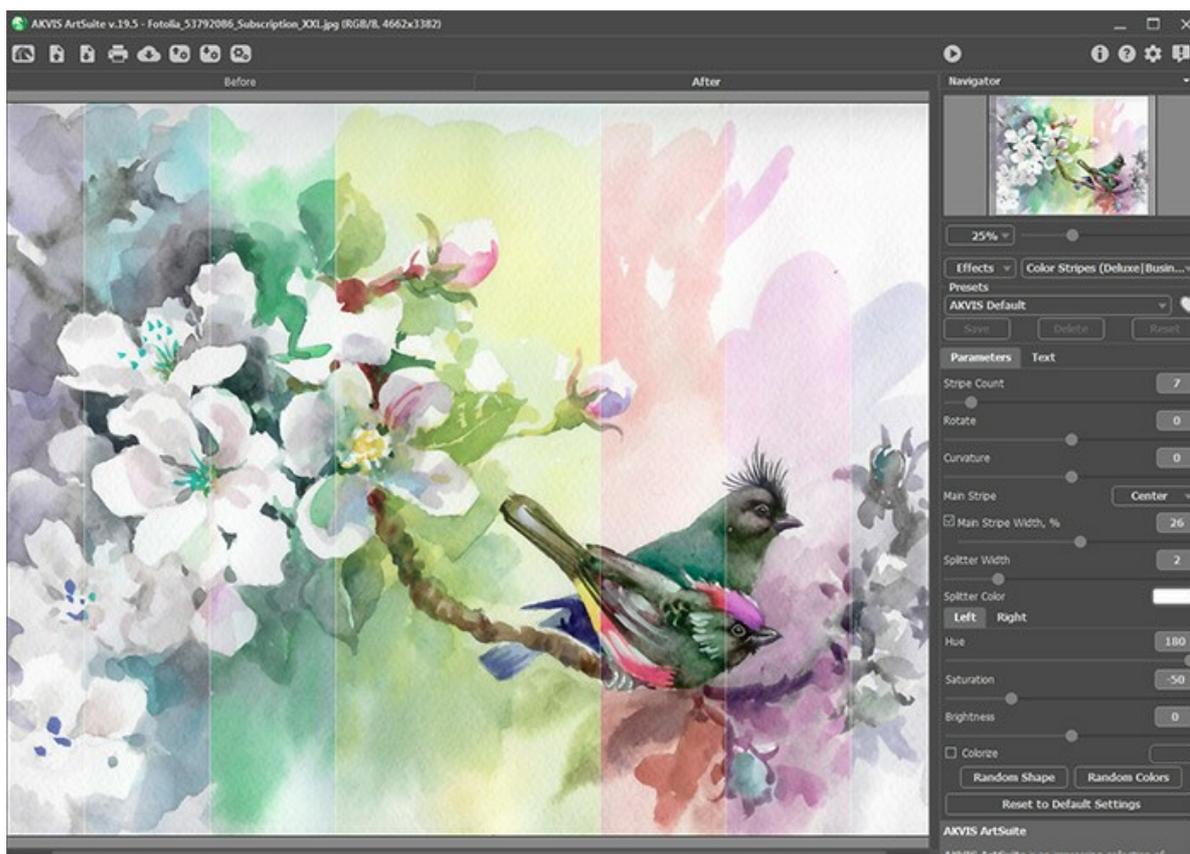
Windows コンピューターの場合：【スタート】メニューまたはプログラムのショートカットを使用します。

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

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

プラグイン版を呼び出すには、イメージエディターのフィルターから選択します。

AKVIS ArtSuite のワークスペースは次のように表示されます。



### ワークスペースの特徴

AKVIS ArtSuite のワークスペースの大部分は、【**処理前**】と【**処理後**】の2つのタブから成る**イメージウィンドウ** が占めています。【**処理前**】タブには元のイメージが表示され、【**処理後**】タブには変換後の画像が表示されます。タブを切り換えて、変換後のイメージと元のイメージを比較する場合は、イメージ上の任意のポイントをクリックしてください。

ウィンドウの上部には、**コントロールパネル**があります。**コントロールパネル** には、以下のコントロールが含まれています。

 : AKVIS ArtSuiteのホームページに移動します。

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

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

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

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

 : ソーシャルネットワークに画像を投稿することができます。

 : プリセット(選択したフレーム/効果に対するユーザ設定)を保存します。拡張子.artsの個別のファイルに保存されます。

 : 保存したプリセットを読み込みます。

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

 /  : 選択範囲の表示/非表示を切り替えます。

- ← 最後の操作を取り消します。このボタンを複数回クリックすることで、複数の操作をキャンセルできます。この操作に対するホットキーは、Windows の場合 **Ctrl**+**Z** キー、Mac の場合 **⌘**+**Z** キーです。
- は ← の実行で取り消した変更をリストアします。この操作に対するホットキーは、Windows の場合 **Ctrl**+**Y** キー、Mac の場合 **⌘**+**Y** キーです。
- ▶ 選択したフレーム/効果をイメージに適用します。この操作に対するホットキーは、Windows の場合 **Ctrl**+**R** キー、Mac の場合 **⌘**+**R** キーです。
- ✓ は、結果を適用し、AKVIS ArtSuite のプログラム ウィンドウを閉じます(プラグイン版のみ)。
- i :バージョン情報を開きます。
- ? :このプログラムのヘルプファイルを呼び出します。この操作に対するホットキーは **F1** です。
- ⚙ : **[環境設定]** ダイアログボックスを開きます。
- ! : このボタンは、ArtSuiteに関する最新ニュースを表示するウィンドウを開きます。

画像の表示位置の移動や拡大/縮小を行うには、**ナビゲータ**を使用します。**ナビゲータ**には、イメージの縮小版が表示されます。**イメージ ウィンドウ**に表示されている領域が枠で囲まれ、表示されていない枠外の領域はグレー表示になります。画像の別の部分をイメージ ウィンドウに表示したい場合は、枠をドラッグします。枠を移動するには、枠の内側にカーソルを置き、クリックしたままカーソルを移動させます。



さらに、スクロールバーの使用、キーボードのスペースバーとマウスをクリックしたままイメージをドラッグすることで、**イメージ ウィンドウ**内に表示されるイメージを変えることができます。マウスのスクロールホイールを使うとイメージは上下に動き、**Ctrl** (Macでは**⌘**)を押しながらの場合は左右に動き、**Alt** (Macでは**Option**)を押しながらの場合は拡大/縮小されます。スクロールバーを右クリックすると、クイックナビゲーションメニューが表示されます。

フィールドに拡大/縮小率の数値を直接入力することもできます。よく使用する倍率の値はドロップダウンメニューにも用意されています。ホットキーを使用して、画像を拡大/縮小することもできます。拡大する場合は **+** および **Ctrl**+**+** (Macでは**⌘**+**+**)、縮小する場合は **-** と **Ctrl**+**-** (Mac**⌘**+**-**)を使用します。

**ナビゲータ**の下には、**設定パネル**があり、フレーム/効果の選択や関連するパラメータを調整できます。

**[プリセット]**フィールドでは、現在の設定内容をプリセットとして保存できます。保存したプリセットは後で使用できます。現在の設定は保存だけでなく、編集や削除もできます。

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

## 操作方法

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

**ステップ1:** イメージを開きます。

- スタンドアロン版で作業する場合:

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

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

- プラグイン版で作業する場合:

**[ファイル] > [開く]**コマンドを実行するか、**Ctrl + O**を同時に押し、お使いのフォトエディタでイメージを開きます。

AKVIS ArtSuiteプラグインを呼び出します。

AliveColorsの場合、**[効果] > [AKVIS] > [ArtSuite]**;

Adobe Photoshopの場合、**[フィルター] > [AKVIS] > [ArtSuite]**;

Corel PaintShop Proの場合、**[効果] > [プラグイン] > [AKVIS] > [ArtSuite]**;

Corel Photo-Paintの場合、**[効果] > [AKVIS] > [ArtSuite]**。



**ステップ2:** 効果またはフレームを選択し、設定パネル内のドロップダウンからそれぞれフレームまたは効果を1つ選びます。

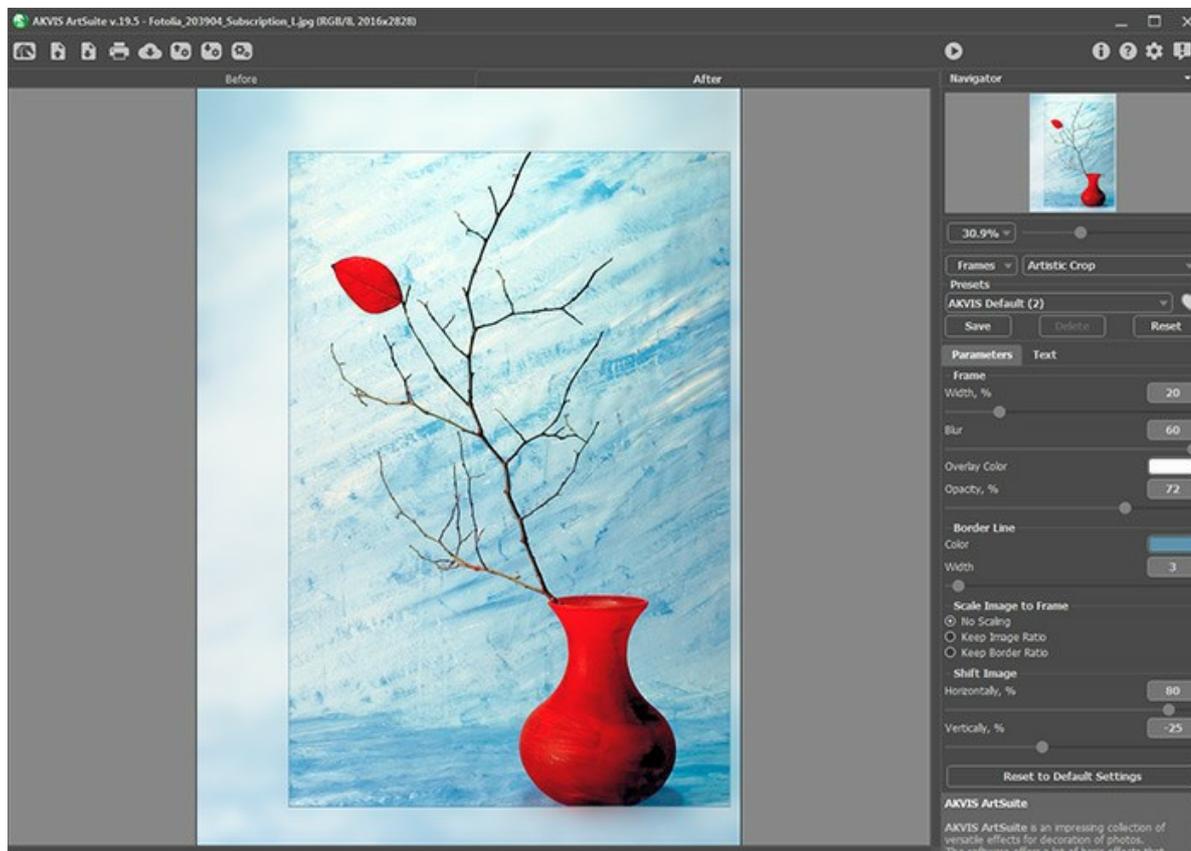
選択したフレーム/効果の全てのパラメータは既定値に設定してあります。

**ステップ3:** 画像の処理は自動的に行われます。無効に設定するには、環境設定ダイアログボックス内の**[自動実行モード]**チェックボックスをオフにします。(環境設定は、 ボタンをクリックして呼び出します)。無効にすると、処理は  をクリックした場合にのみ実行されます。重い(遅い)コンピュータの場合、**自動**

**実行モード**を使用しないほうが賢明でしょう。

画像内でクリックすると、一時的に**[処理前]**タブと**[処理後]**タブを切り替えることができます。

必要に応じて、選択したフレーム/効果の設定を調整します。



**ステップ4:** AKVIS ArtSuite の [テキスト] タブでは、オリジナルの作品を作るために、署名やテキストを追加したり、グリーティングカードを作成したり、ロゴやウォーターマークを挿入して作品を保護したりできます。[テキスト]または[画像]のいずれかのモードを選択します。

**ステップ5:** フレームや効果の新しい設定をプリセットとして保存し、後で使用することができます。プリセットを保存するには、[プリセット]欄にプリセット名を入力し、[保存]ボタンをクリックします。各種パラメータの値を変更した場合、[リセット]ボタンをクリックすることで、プリセットの初期設定に戻すことができます。

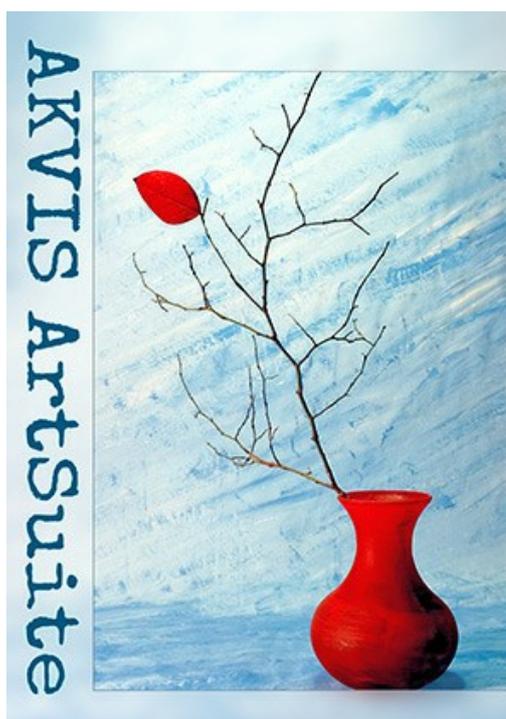
プリセットを削除するには、一覧から目的のプリセットを選択し、[削除]をクリックします。

プリセットを指定してイメージを処理するには、ドロップダウンメニューから選択し、▶ をクリックします。

プリセットを.arts拡張子の別ファイルで保存する場合は、⚙️ ボタンをクリックします。保存しておいたプリセットを読み込むには、⬆️ をクリックします。

**ステップ6:** 📶 ソーシャルネットワークに画像を投稿することができます。

AKVIS ArtSuiteのスタンドアロン版では、イメージを印刷することができます 🖨️。



**ステップ7:** 処理したイメージを保存します。

- スタンドアロン版で作業する場合:

---

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

- プラグイン版で作業する場合：

**プラグイン版のみ：**  をクリックして変更を適用し、プラグイン ウィンドウを閉じます。

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

## テキストやウォーターマークを追加

AKVIS ArtSuite の【テキスト】タブでは、オリジナルの作品を作るために、署名やテキストを追加したり、グリーティング カードを作成したり、ロゴやウォーターマークを挿入して作品を保護したりできます。

テキストを挿入するには、【テキスト】の順に選択します。初期設定ではタブ内のパラメーターが無効になっています。【テキスト】 または 【画像】のいずれかのモードを選択します。

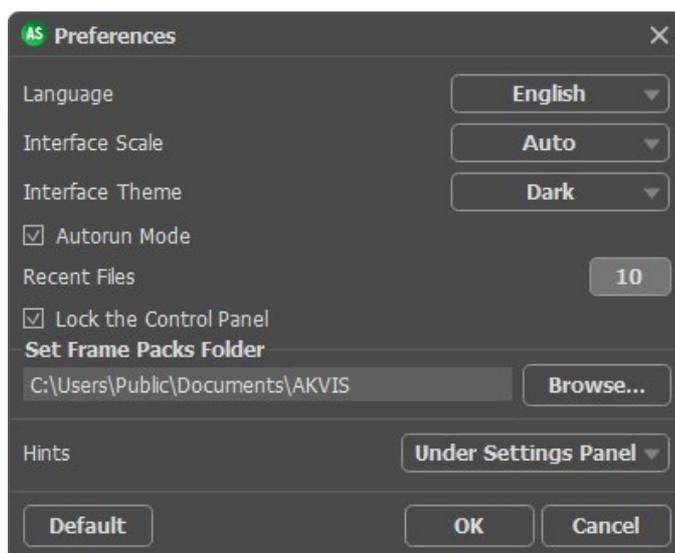


テキストの挿入

テキスト/ウォーターマークの設定を調整。

## プログラムの環境設定

⚙️ **[環境設定]**ダイアログボックスを開きます。**[環境設定]**ダイアログボックスは次のように構成されています。



- **言語:** ドロップダウンメニューから目的の言語を選択して変更します。
- **インターフェイス テーマ:** インターフェイスのテーマを選択します。**ライト (明るい)** または **ダーク (暗い)** の 2種類のテーマがあります。
- **インターフェイス テーマ:** インターフェイスのテーマを選択します。[明るい]、[暗い]の 2種類から選べます。
- **[自動の方法]**チェックボックス: チェックボックスがオンの場合には、フレームに変更が加えられると自動的にアップデートされます。**[テクスチャ]**効果や**霧**フレーム使用時には、このモードを使用しないようお勧めします。  
スケッチ**(手書き)**フレーム使用時には、このモードを利用できません。適用した変更を確認するには、▶ ボタンをクリックする必要があります。
- **最近使ったファイル** (スタンドアロン版のみ): 最近使ったファイルの表示数を指定します。時間でソートされた使用ファイルの一覧は、📁 を右クリックすると表示されます。設定可能な最大ファイル数は、30ファイルです。
- **[コントロールパネルを常に表示]**チェックボックス: トップパネルの表示/非表示の切り替えができなくなります。つまり、このチェックボックスがオンの場合、パネルは常に表示されます。パネルの固定を解除するには、このチェックボックスをオフにします。オフにすると、パネル中央の三角をクリックしてパネルの表示/非表示を切り替えられます。三角にマウスオーバーすると、最小化パネルが表示されます。
- **[追加フレームパック用フォルダの選択]**(スタンドアロン版のみ): **手作りフレーム**のライブラリで使用する追加のフレームパック(\*.zip ファイル)の保存先を指定します。

デフォルトの設定では、[共有ドキュメント]フォルダ内の[AKVIS]フォルダに設定されていますが、自由に変更できます。

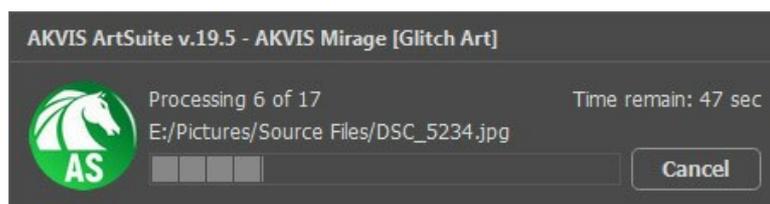
- **ヒント パネル:** ヒントの表示方法に関する設定は以下の通りです。
  - イメージウィンドウの下:
  - 設定パネルの下:
  - 隠す。

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

既定値に戻す場合は**[既定値]**をクリックします。

## バッチ処理

AKVIS ArtSuite がサポートしている **バッチ処理** 機能は、同じ設定で一連の(複数の)画像を自動的に変換することができ、時間と労力の節約になります。バッチ処理は、パンフレットに同じスタイルのイラストをたくさん作成する場合やビデオのすべてのフレームを処理する場合に便利です。



これまでに、バッチ処理機能を使ったことがないとしても、操作方法は簡単に覚えられます。

AKVIS ArtSuite のスタンドアロン版をご利用の場合は、[こちらの手順をご覧ください](#)(AKVIS社のWebサイトの英語チュートリアル)。

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

## バッチ処理: プラグイン

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

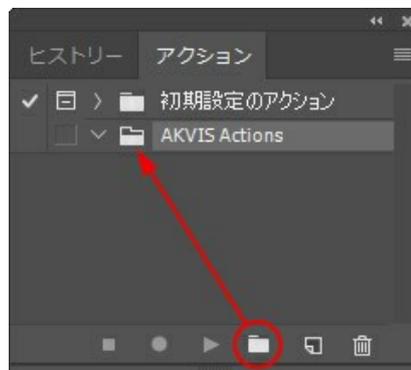
複数のファイルにプラグインを適用するには、まず、**[バッチ処理]**コマンドを使って**アクション**を作成しておき、そのアクションをイメージが保存されているフォルダに適用します。アクションには複数のコマンドを記録することができるため、一度に大量のイメージを処理できます。

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

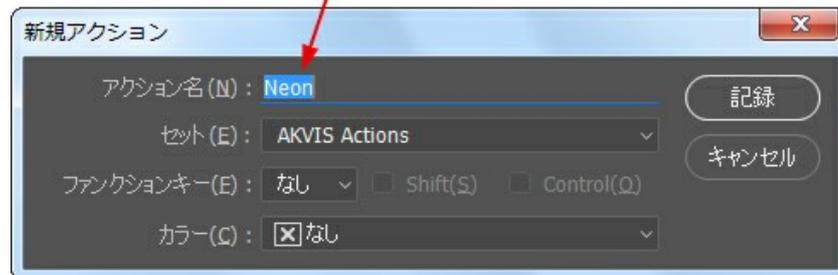
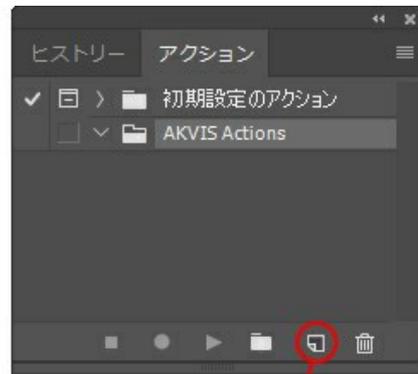
**ステップ 2:** 'source-files'フォルダのフレームを1つ選び、**Adobe Photoshop**で開きます。



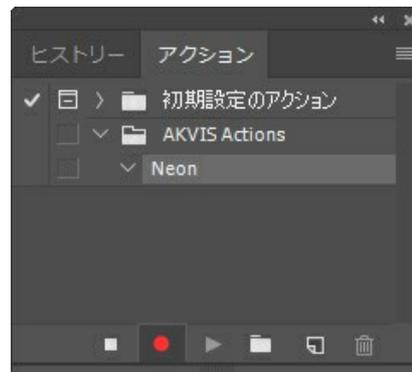
**ステップ 3:** **[アクション]**パレットを開き、**[新規作成]**ボタンをクリックします。表示されるウィンドウにて、新規アクションセットの名前を設定します(例: **AKVIS Action**)。



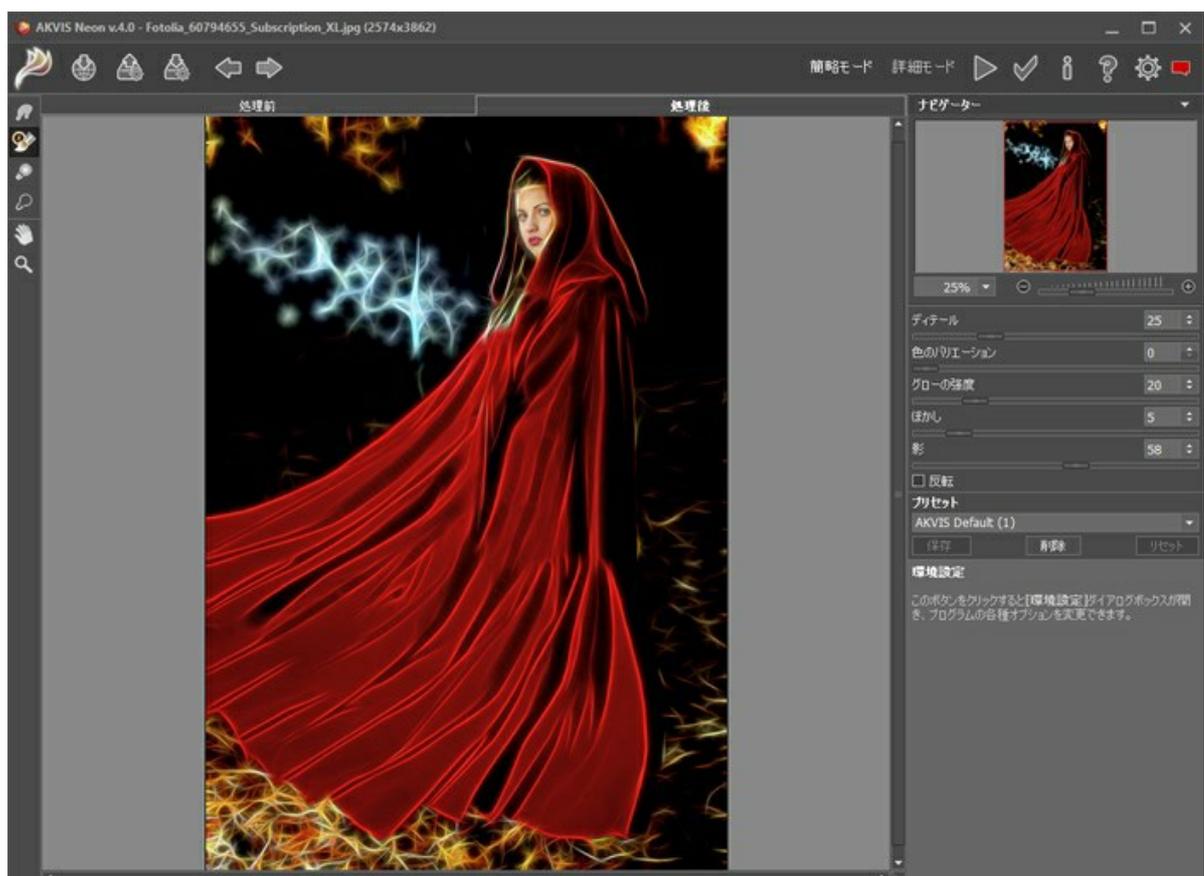
**ステップ 4:** パレット下部の**[アクションの新規作成]**ボタンをクリックします。表示されるウィンドウにて、アクション名を設定します(例: **Neon**)。



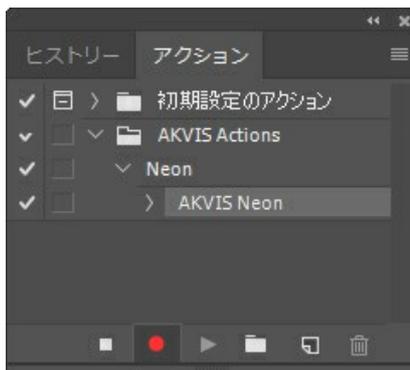
【記録】ボタンをクリックしてアクションの記録を開始します。



ステップ 5: AKVISを呼び出し、最適なパラメータ設定を行います。

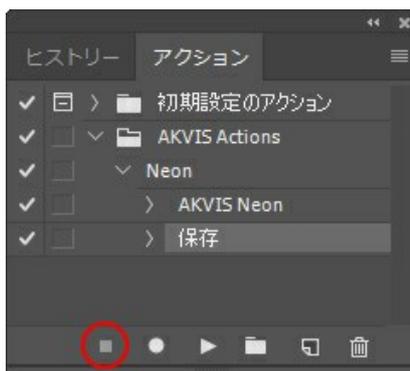


ステップ 6:  をクリックして適用します。



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

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



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

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

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

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

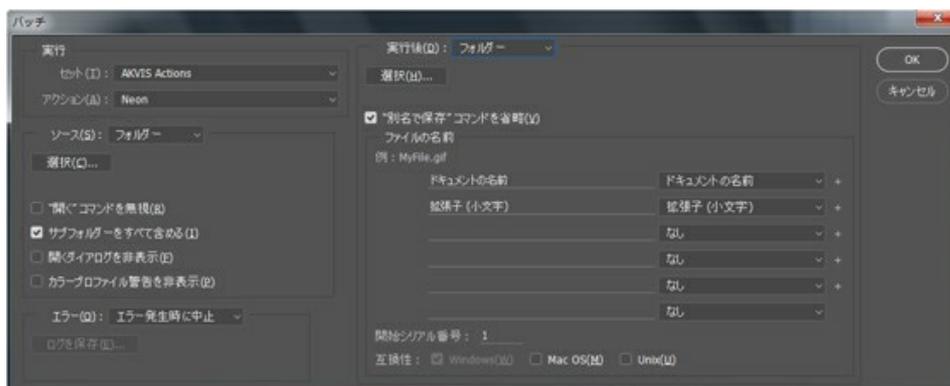
[ソース]フィールドはイメージのソース選択に使用します。フォルダ エントリ(特定のフォルダをソースとして指定できます)を指定します。フォルダの[選択]をクリックし、'source-files'フォルダを指定します。

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

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

["名前を付けて保存"]コマンドを省略]オプションをオンにします。

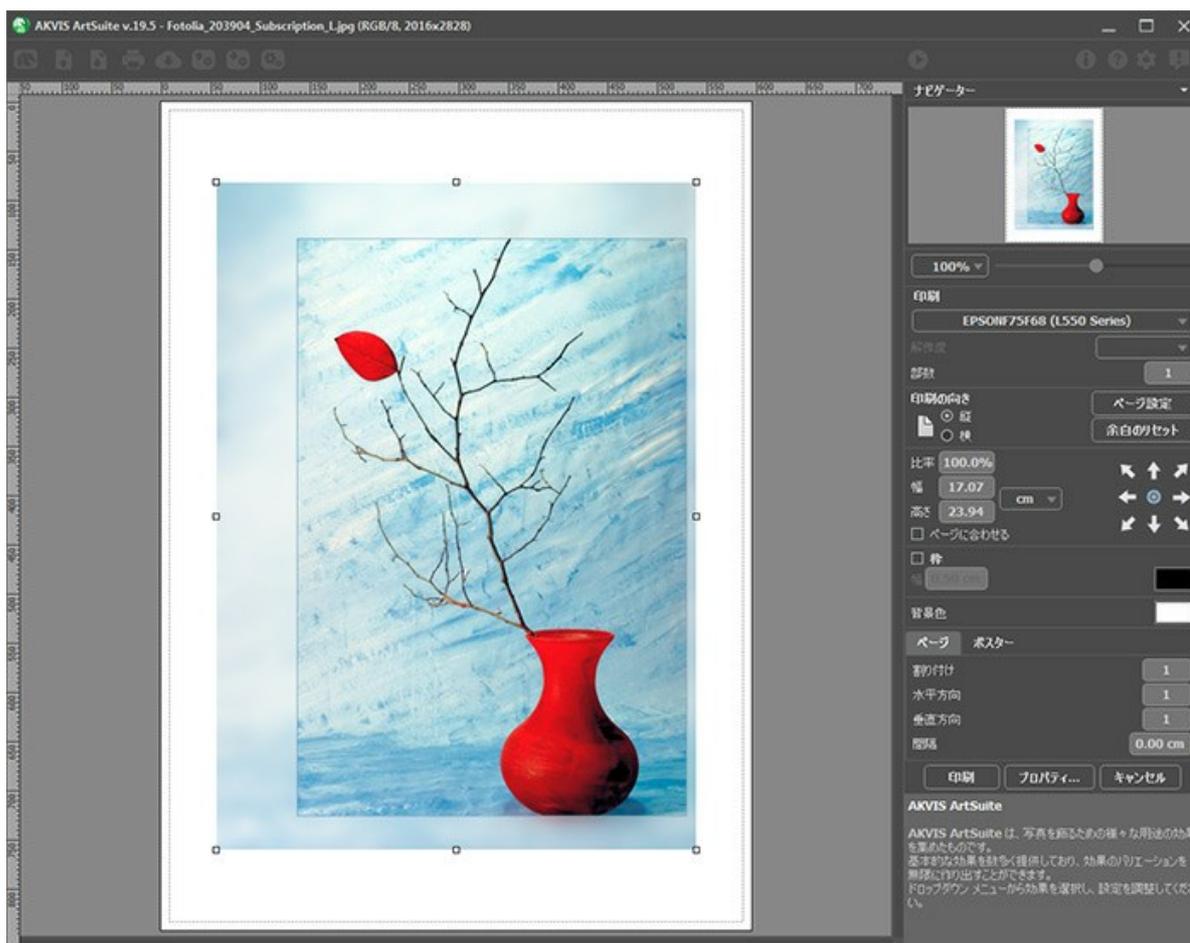
[ファイル名]では、処理後のイメージの名前変更方法を設定します。名前を変更しない場合は、最初のフィールドでドキュメント名を指定し、2つ目のフィールドで拡張子を指定します。



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

## 印刷

AKVIS ArtSuite のスタンドアロン版では、イメージを印刷することもできます。印刷アイコンを押すと【印刷】オプションが表示されます。



AKVIS ArtSuite での印刷オプション

設定パネルのパラメーターを調整します。

リストからプリンターを選択し、希望の解像度と部数を指定します。

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

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

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

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

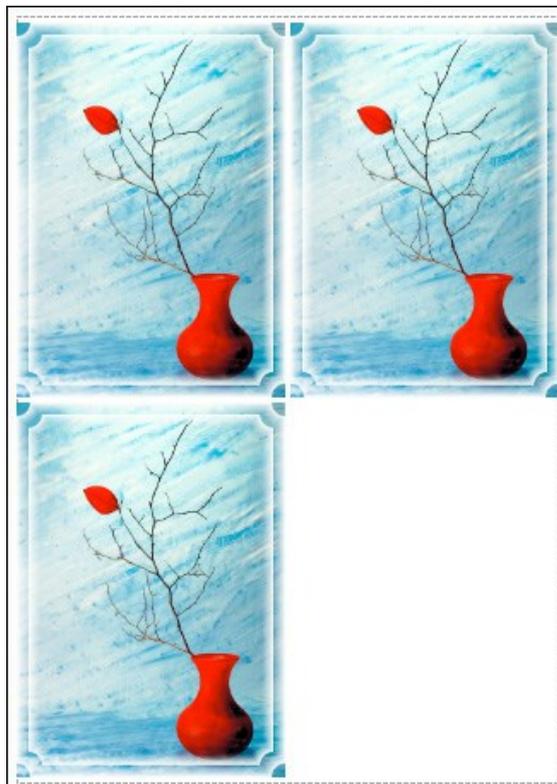
イメージサイズを用紙に合わせる場合は、【ページに合わせる】チェックボックスをオンにします。

ページ上のイメージをマウスで動かしたり、矢印キーを使って揃えたりできます。

【枠】を有効にし、枠の幅や色を指定できます。

色パレットをクリックして、【背景色】を変更できます。

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



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

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



ポスター印刷

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

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

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

## 白黒

AKVIS ArtSuite の白黒エフェクトはカラー写真を白黒に変換し、薄く色を加えることができます（例えばセピア調）。



カラー写真



白黒効果を適用した結果

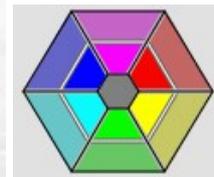
### 白黒変換:

**カラーグレーミキサー:** 六角形は 6つのセクションに分かれており、各セクションには、1つの色と調整を行うためのコントロールがあります。コントロールを使用し、元のイメージの色に一致するようにグレートーンの濃淡を調整します。コントロールが中央に近いほど濃くなり、中央から遠くなるほど薄くなります。

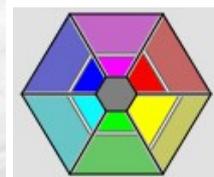
中央の六角形をクリックするとデフォルトの値に戻ります。



既定値での白黒変換



スライダで調整した白黒変換



### トーン調整:

**色合い:** グラデーションサークルから色を選択してイメージに色を付けます。初期設定では、コントロールはグラデーションサークルの中央にあり、イメージはグレートーンで表示されます。グラデーションサークルをクリックして色相を設定します。クリックすると、コントロールは設定したポイントに移動します。また、コントロールは彩度も調整します。コントロールが中央から遠いほど、鮮やかになります。



イメージに色調を追加



彩度を上げる

**着色** (設定可能範囲は 0-100): 効果適用後のグレースケール イメージと元のイメージを混合するパラメーターです。設定可能な値は 0 から 100 です。既定値は鉛筆画に相当する 0 に設定されています。値を上げると、グレースケール イメージを通して元のイメージがより強く見えます。



着色 = 25

## カラーシフト

カラーシフト効果では、彩度や明度を調整し、イメージの色をシフトできます。

以下は効果適用の例です。青色が赤色に置き換えられ、その他の色は変更されません。

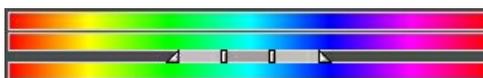


ソース イメージ



青色をシフト

この効果にはグラデーションラインで表されるコントロールが用意されています。



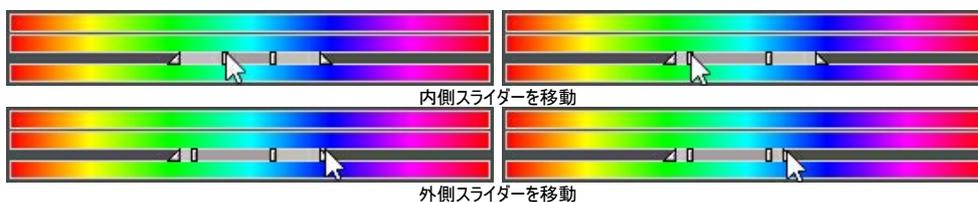
中間のグラデーションラインでは、効果適用領域を定義します。

直下に4つのスライダー（外側スライダー2つ、内側スライダー2つ）があるグラデーションラインで効果適用領域（色/シフトする色）を定義します。

内側スライダー間の色は完全に交換されます。内側スライダーと外側スライダー間の色は、変化の程度は少なくなります（内側スライダーから遠ざかるほど、効果の影響が弱くなります）。外側スライダーの外側の色は変化しません。



スライダーを移動し、効果適用領域を変更します。変更するには、スライダーのいずれかにカーソルを合わせて左クリックし、ライン上の目的の位置までドラッグします。



内側スライダーを移動

外側スライダーを移動

4つ全てのスライダーを同時に動かすには、内側スライダーの中央にカーソルを合わせ、左クリックしたまま、スライダーを目的の位置まで移動します。



全スライダーを同時に移動

上部のグラデーションラインは、カラーシフトを調整します。カーソルをグラデーションラインに合わせ、左クリックしたまま、スライダーを左右に動かします。この場合、目的の色は、効果適用領域の上になります。



上部グラデーションラインを移動

下部のグラデーションラインは、カラーシフトの結果を表示します。

中間と下部のグラデーションラインを比較して、どの色がどのように変更するかを確認します。

**すべての色:** チェックボックスをオンにすると、すべてのイメージカラーに変更が適用されます。この場合、グラデーションラインが2つ（上部および下部）だけ表示されます。下部グラデーションラインは、元の色範囲を表示し、上部グラデーションラインでは、色のシフトを調整できます。



イメージ上のすべての色に効果を適用

---

**彩度**は、イメージ カラーの強度を変更するパラメーターです。パラメーターの値は、-50（グレースケール）から 50（明るい色）の間で変更できます。既定値は 0 に設定されています。

**明度**（設定可能範囲は -50 から 50）: イメージ全体の明度を変更し、全体を明るく、または暗くします。

## チャンネルミキサー

この効果では、赤、緑、および青の 3 つのチャンネルを使用し、イメージの調整(イメージの色調、彩度、コントラスト、明度などの変更)を行うことができます。



ソース イメージ



チャンネルミキサー

各チャンネルは、三角形のコントロールの目盛りによって表現されます。

次の方法でパラメータを調整することができます。

**三角を右/左へ動かす:** 対応するすべてのイメージポイントの色要素を増減します。



全イメージポイントの赤色増大



全イメージポイントの赤色減少

**三角を拡大/縮小する:** 三角形の角を左クリックし、中央に向かって、または中央から離れるように、カーソルを移動します。三角形のサイズを拡大/縮小することで、その色要素を強く/弱くします。そのポイントのみの色が強弱の影響を受けるので、イメージ上のその他のポイントは変更されません。



赤チャンネルの赤色増大



赤チャンネルの赤色減少

**三角の色を変更する:** 変更するには、三角の先端にある白いマークを左クリックし、別の先端へドラッグします。例えば、赤チャンネルの三角の色を青に変えると、赤チャンネルのすべてのポイントの赤色要素が青になります。



ソース イメージ



チャンネルの色を置換

**三角の色を2つの色領域に変更する:** 変更するには、三角の先端にある白いマークを左クリックし、一方のサイドへドラッグします。例えば、緑チャンネルの三角に青と赤の領域が含まれる場合、緑色要素の新しい値は、青色および赤色の要素の合計として計算されます。その他の色要素は変更されません。



ソース イメージ



チャンネルの色を置換

**三角の色を3つのカラーセクションに変更する:** 変更するには、三角の先端にある白いマークを左クリックし、三角の中央に向かってドラッグします。例えば、青チャンネルの三角に3つのカラーセクションが含まれる場合、イメージのすべてのポイントに対する青色要素の新しい値は、それら3つのカラーセクションの合計として計算されます。イメージのその他の色要素（この場合、赤と緑）は変更されません。



ソース イメージ



チャンネルの色を置換

**注意!** 三角形のコントロールは、結果を表示しません。そのチャンネルのポイントの計算方法のみを表示します。

## テクスチャ

テクスチャ エフェクトは、イメージの表面を、段ボール紙、レンガの壁、金属、またはセラミック コーティングなどのように、ムラを作ります。



ソース イメージ



テクスチャ

処理は、次の2つの段階に分かれています。

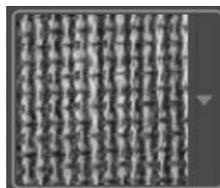
1. テクスチャ プロファイルの調整
2. テクスチャ適用パラメータの調整

以下のテクスチャ プロパティを調整します。

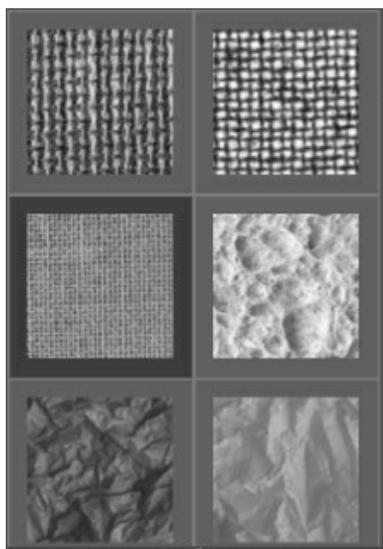
**テクスチャ:** プログラムにはテクスチャが豊富に用意されています。この効果にはライブラリ内の**[表面]**グループに格納されているパターンが適しています。

• Surface  
<Custom>...

選択しているテクスチャは、ライブラリを開いたときに現れる四角いボタンで表示されます。



フレームのサンプルをクリックすると、選択したグループのすべてのテクスチャを見ることができます。クリックすることで、テクスチャを選択することができます。



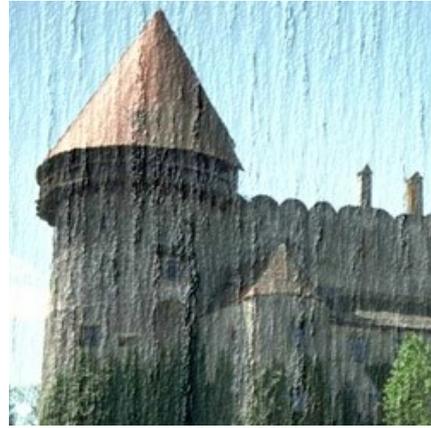
**ヒント:** 独自で作成したテクスチャを適用することもできます。対応する画像の形式は、JPEG、BMP、TIFF、PNG です。

オリジナルのテクスチャを読み込むには、**ライブラリの一覧から<ユーザー定義>...**を選択します。

**拡大/縮小** (設定可能範囲は 10-400): 繰り返すパターンのサイズを設定するパラメーターです。[拡大/縮小]の既定値は 100% に設定されています。パラメーターの値が大きいほど、パターンが大きくなります。



拡大/縮小 = 20%



拡大/縮小 = 200%

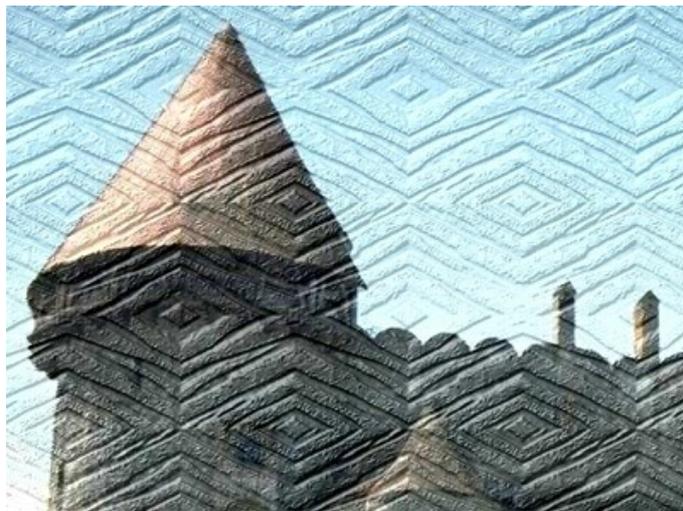
テクスチャ生成方法を以下のオプションから選択します。

**反復:** このオプションを選択すると、指定したパターンを単純に繰り返してテクスチャが生成されます。



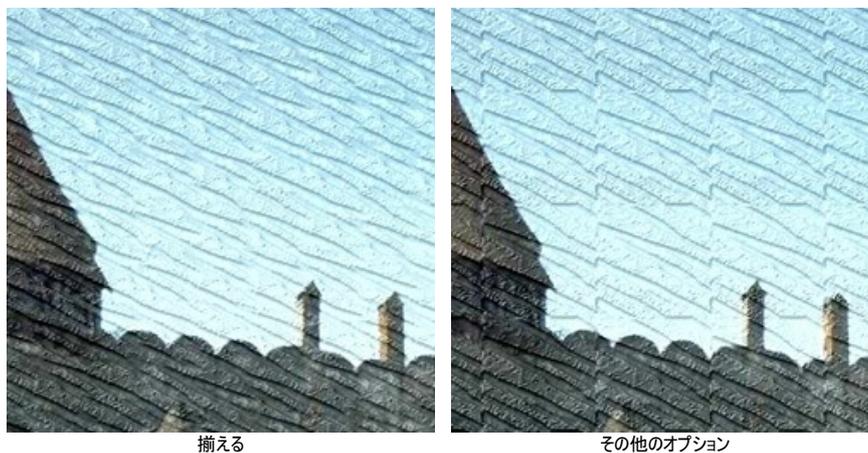
反復

**反射:** このオプションを選択すると、指定したパターンを繰り返してテクスチャが生成されます。**反復**オプションとの違いは、パターン境界が鏡面反射によって結合されていることです。



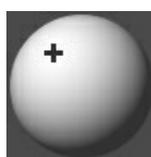
反射

**揃える:** このオプションは、テクスチャのパターンが均等ではない場合に役立ちます。テクスチャをそのまま適用すると、テクスチャの結合部分が見えてしまいます。これを回避するには、[テクスチャを揃える]を選択してください。

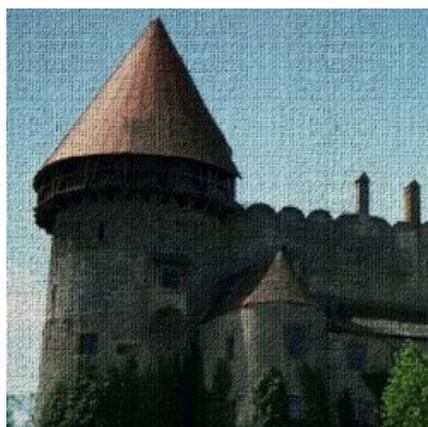


以下のテクスチャ適用パラメーターを調整します。

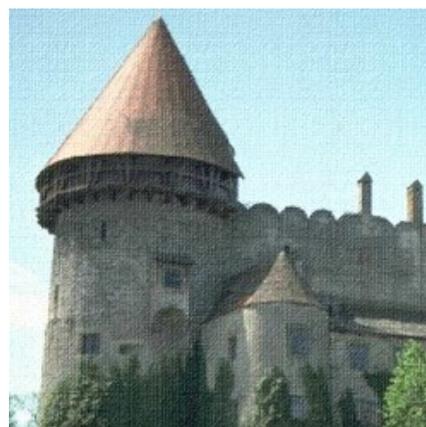
**光源**: ボール上のマークを使用し、撮影時に考えられる光源を設定します。光源の位置は、テクスチャで覆った（背景にテクスチャを使用する）場合に影響します。光源の位置を変更するには、ボール上の目的の位置をクリックします。



**明るさ** (設定可能範囲は 0-150): テクスチャの明るさを変更するパラメーターです。元のテクスチャの明るさである 90 が基準となります。パラメーターの値が大きいくほど、テクスチャが薄くなります。その結果として、出力イメージ全体が明るくなります。

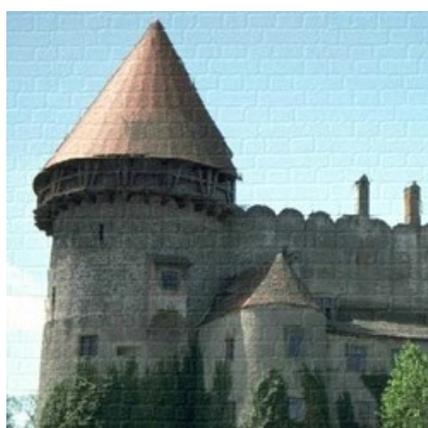


明るさ = 10

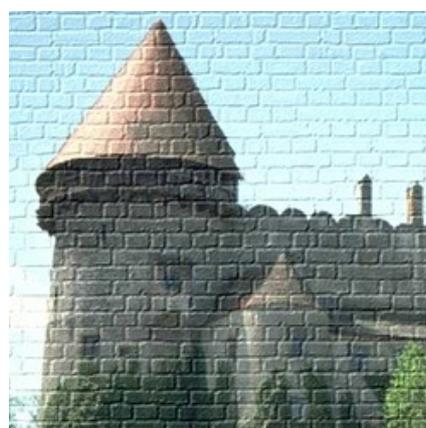


明るさ = 90

**浮き彫り** (設定可能範囲は 0-150): テクスチャの凹凸を調整するパラメーターです。値が 0 の場合、凹凸のないテクスチャになります。パラメーターの値を上げると、テクスチャの凹凸が増え、際立つようになります。



浮き彫り = 30



浮き彫り = 150

**テクスチャ鮮明度** (設定可能範囲は 0-40): テクスチャの鮮明度 (背景のイメージがくっきり見えるか) を定義するパラメーターです。値が大きいくほど、テクスチャが鮮明になり、元のイメージが見えなくなります。また、値が大きいくほど、**明るさ**パラメーターやテクスチャのコントラストの影響が強くなります。

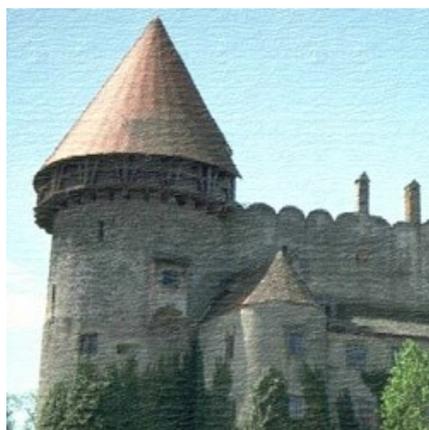


テクスチャ鮮明度 = 10

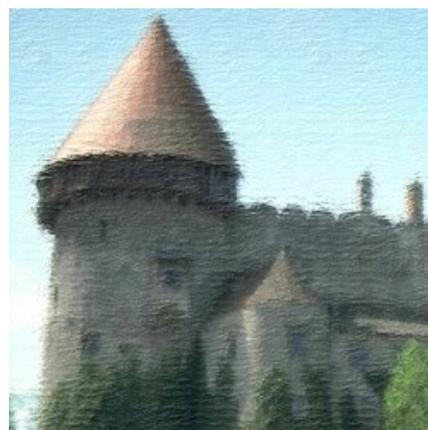


テクスチャ鮮明度 = 35

**歪み** (設定可能範囲は 0-50): このパラメーターは、処理後のイメージの鮮明さを定義します。値が大きいほど、イメージの歪みが大きくなり、ぼやけた状態になります。



歪み = 5



歪み = 50

**ヒント:** 第一段階に処理時間の大半が使われます (テクスチャの生成)。したがって、まず、テクスチャのプロパティを調整することを推奨します。次に、テクスチャ適用パラメーターの各種設定を試してください。

## グラマー効果

**グラマー効果**は、豪華、スタイリッシュ、あるいは高級なすべてのものに相当します。グラマーな女性と言った場合、特別な褒め言葉を言い、美しさ、魅力またはその人の性的魅力に注目するでしょう。

**グラマー**とは、写真の特殊なスタイルも意味しています。モデルの外見に、より注意を払います。肌は滑らかできれいでなければなりません。グラマー効果は、肌の問題や欠点を隠し、小さなしわを減らし、モデルの外見をパーフェクトにします。

誰もが少しでも綺麗でありたいと思うものです。長年フォトアルバムに保存しておく写真には、特に、美しく、魅力的に映りたいでしょう。

肌の処理や欠点を隠す**グラマー効果**は、女性のために特別に開発された機能です。これでご自身のイメージにグラマーな雰囲気を追加することができます。スターじゃなくても華やかになれます！



元のイメージ



結果

この効果には以下のコントロールが用意されています。

**【色】**: このフィールドには、イメージ処理に使用される色セットが含まれています。



色フィールドには、6種類のボックスが表示されています。デフォルトでは、これらのボックスはすべて空になっています。デフォルト設定のままイメージ処理を開始した場合は、変化はありません。

空のボックスをクリックしてポインターがスポイトに変わったら、イメージを左クリックして色を選択します。選択した色がボックスに表示されます。

ボックスの色を変更するには、左クリックし、イメージから色を選択します。

色を削除してボックスを空にするには、ボックスを右クリックします。ボックスが既定の状態に戻ります。

**注意:**[既定値に戻す]ボタンをクリックするとパラメーターの値が既定値に戻ります。

**しきい値** (設定可能範囲は 0-20): 処理に使用する色を定義するパラメーターです。パラメーターの値が最小の場合、処理には色セットの色のみが含まれます。この値を上げると、色セットの色に似た色にも置き換えられます。パラメーターの値が大きいくほど、より多くの色が変わります。

**滑らかさ** (設定可能範囲は 1-100): 隣接するピクセル間のコントラストを下げることでイメージをやわらかく、ぼかすことができるパラメーターです。



滑らかさ = 10



滑らかさ = 75

## 2階調

この**2階調**効果では、2つの階調を使用して、イメージを変換（色合いの変更、色の置換、コントラストや明るさの調整など）することができます。

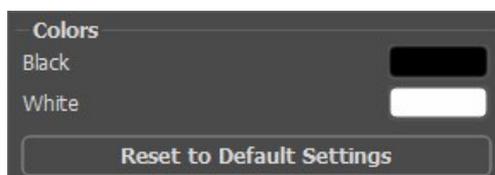


元のイメージ;  
黒の基本色 (0,0,0),  
白の基本色 (255,255,255)



結果;  
黒の基本色 (49,10,98),  
白の基本色 (242,255,172)

この効果のコントロールは、2つのカラーボックスで設定を行います。



元の基本色

黒の基本色となる色は上のカラーボックスで設定され、白の基本色は下のカラーボックスで設定されます。デフォルトでは、イメージに対応した色が選択されており、イメージの状態が維持されます。

基本色の設定方法:

- カラーボックスをクリックし（カーソルがスポイトに変わります）、イメージ上の必要な色を選択して左クリックします。カラーボックスの色が選択した色に変わります。
- カラーボックスをダブルクリックして、[色の選択]ダイアログを開きます。



新しい基本色の設定

結果として、黒の基本より暗い色は黒色にシフトし、白の基本より明るい色は白色にシフトします。

基本色はどちらか一方のみ（黒の基本または白の基本）を設定することもできます。黒の基本のみを定義した場合、暗い色は黒色にシフトする一方で、明るい色は変化しません。

黒の基本色が明るいほど、イメージが暗くなり、白の基本色が暗いほど、イメージは明るくなるということにご注意ください。

**注意:** イメージの色味を変えたくない場合は、基本色に灰色を使用します (この場合、色要素 (緑、赤および青) は均一です)。



元のイメージ;  
基本色は黒 (0,0,0),  
基本色は白 (255,255,255)



結果;  
基本色は黒 (50,50,50),  
基本色は白 (220,220,220)

## ハーフトーン

ハーフトーン効果は、写真をハーフトーンの絵画に変え、レトロな漫画本の外装風にします。画像は、特定のドットパターンで表されます。この手法は、優れたデザインとスタイリッシュなポスターの作成およびスクリーン印刷など幅広く利用されています。



元のイメージ



ハーフトーン

効果パラメーターを調整します。

**ポストリゼーション**(設定可能範囲は 0-30): 近接する色ピクセルを結合 (関連付け) するためのパラメーターです。パラメーターの値が高いほど、使われる (認識できる) 色は少なくなり、より均質で平坦なイメージになります。



ポストリゼーション = 5



ポストリゼーション = 30

**グリッド**: グリッドの要素となるレイアウト図を選択します。

**長方形**: 点はイメージを直角にしてグリッド ノードに直接配置されます。

**三角形**: 隣接する 3つの点が正三角形を作成します。

**直線**: 画像は不均一なラインで表示されます。

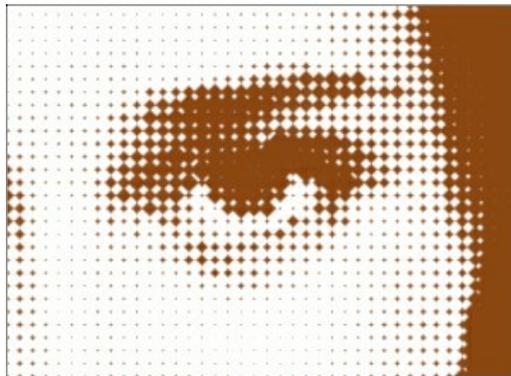


ダイレクト (長方形) グリッド

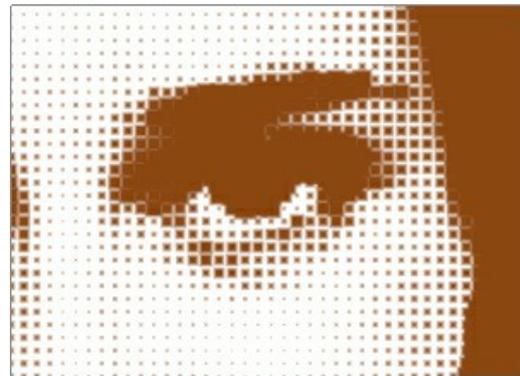
三角形グリッド

直線グリッド

**パターン:** 一つ一つの要素の形を、円形、四角形、ひし形、横線、縦線から選択します。



ひし形のパターン

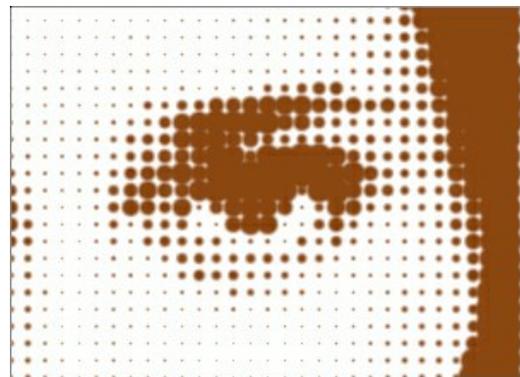


四角形のパターン

**間隔** (設定可能範囲は 5-100): 各要素間の間隔を設定するためのパラメーターです。パラメーターの値が小さいほど、点の密度は高くなります。

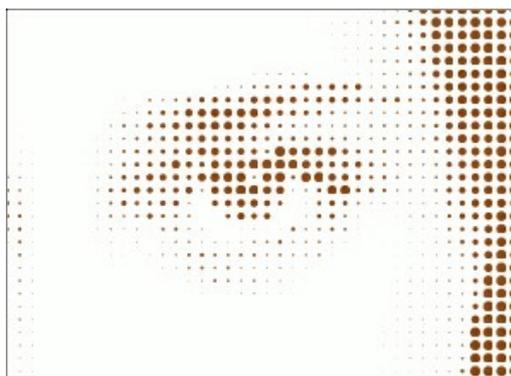


間隔 = 12

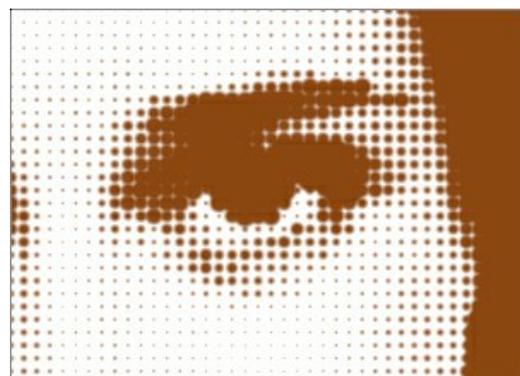


間隔 = 25

**サイズ** (設定可能範囲は 1-100): 要素 (点) のサイズの最大値を設定します。ソースのピクセルの明るさにもよりますが、濃い点は個々で設定する大きさになります。薄い点の直径は少し小さくなります。大きな要素は、ペイント領域と一体化できます。

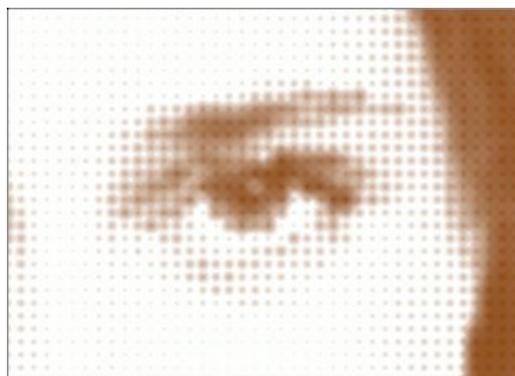


サイズ = 7

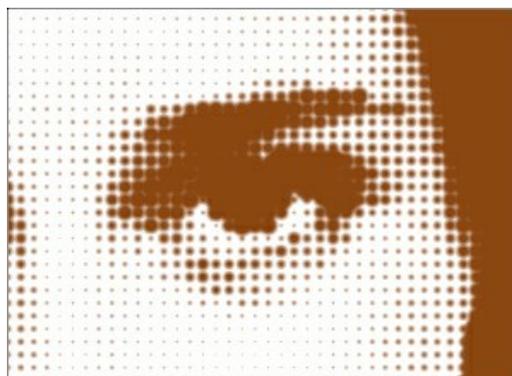


サイズ = 20

**明るさ** (設定可能範囲は 0-100): 点の色の強度と透過度を設定します。

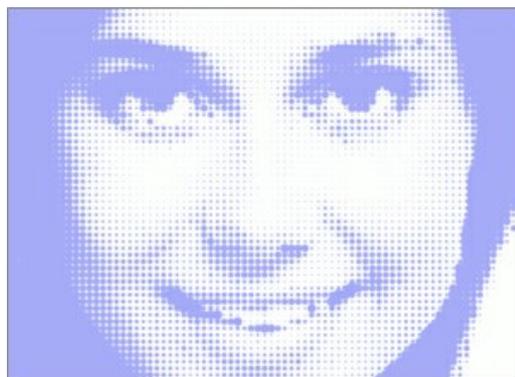


明るさ = 20

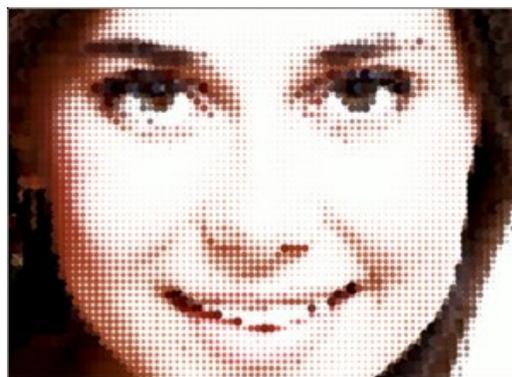


明るさ = 70

**単色:** デフォルトの設定では、チェックボックスが無効になっており、元々の色を使って画像が描かれています。チェックボックスが有効にされた場合、指定した色のみで描かれます。パレットをクリックし、**[色の選択]**ダイアログから色を選択してください。



単色のハーフトーン 画像



多色のハーフトーン 画像

## カラーストライプ

カラーストライプ効果は、画像を異なる色プロパティを持つ領域に分割します。

**注意:**この効果は、[Home Deluxe版](#)と[Business 版](#)でのみ利用できます。



結果: カラーストライプ効果

効果パラメーター:

**ストライプ数** (設定可能範囲は 3-50): 幾つのカラーストライプに分割するかを指定します。



ストライプ数 = 3



ストライプ数 = 15

**回転** (設定可能範囲は -90 から 90): y軸に沿ってストライプを回転させます。



回転 = 0 (回転なし)



回転 = 50 (右に回転)

**湾曲** (設定可能範囲は -10 から 10): ストライプの湾曲度合いを指定します。



湾曲 = 0 (湾曲なし)



湾曲 = -10

**基準ストライプ**: 効果が適用されない領域 (基準となる領域) を左、中央、右のいずれかに設定できます。



左



中央



右

**基準ストライプの幅** (設定可能範囲は 1-50): チェックボックスをオンにすると、効果が適用されない領域の幅を、画像全体に対する比率 (%) で指定できます。チェックボックスがオフの場合は、すべてのストライプの幅が同じになります。



基準ストライプの幅 = 30%



基準ストライプの幅 = 50%

スプリッターの幅 (設定可能範囲は 0-10): 分割線の幅を指定します。



スプリッターの幅 = 0



スプリッターの幅 = 10

スプリッターの色: 分割線の色を指定します。



黄色の線



ルビー色の線

[左]と[右]タブを使用して、基準ストライプに隣接するストライプのパラメーター調整します。

**色相** (設定可能範囲は -180 から 180): このパラメーターは、指定された色相の値にすべての色を変更します。



色相 = -162



色相 = 78

**彩度** (設定可能範囲は -100 から 100): 画像内の色の強度を変えます (中間色のグレーから彩度の高い色相へ)。



彩度 = -100



彩度 = 100

**明るさ** (設定可能範囲は -100 から 100): 画像の明るさを変えます。高い値に設定すると画像は明るくなり、低い値に設定すると画像は暗くなります。



明るさ = -100



明るさ = 100

**色付け**: 指定したい色の色合いで画像の色を変更 (色付け) することができます。パレットをクリックすると、色を選択できます。



[色付け]チェックボックスがオフ



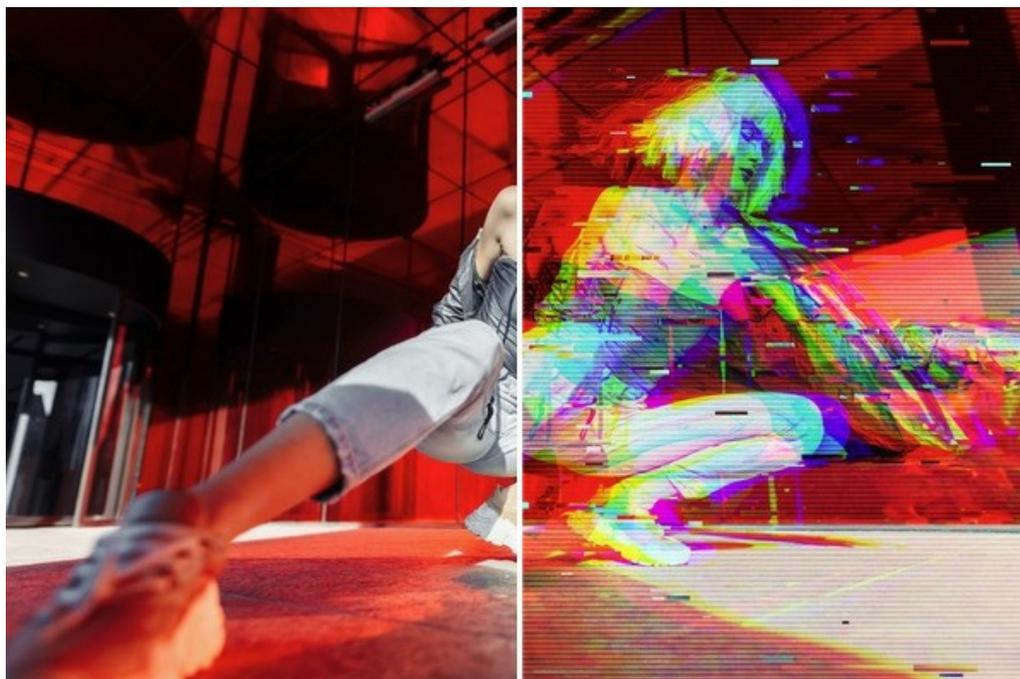
[色付け]チェックボックスがオン  
(ピンク)

[ランダムな形]や[ランダム カラー]ボタンを使用して、ランダムな効果のバリエーションを生成できます。

## グリッチアート

**グリッチアート** 効果は、イメージにデジタルノイズやデストーション（歪み）を追加し、データが破損した写真のような効果を与えることができます。実社会では、このような干渉は、デジタルデータの再生時のエラー、技術的な故障、デバイスの物理的な破損が原因で発生します。意図的に、この効果を画像に追加します。この視覚技術を使用することにより、写真の美的価値が上がり、見る人にも強い印象を残すことができます。

**注意:**この効果は、[Home Deluxe版](#)と [Business 版](#)でのみ利用できます。



グリッチアート効果

効果パラメーターは、2つのタブ、**[干渉]**と**[ストライプとシフト]**に分けられています。

### [干渉]タブ

**チャンネル シフト:** このグループのパラメーターは、イメージの色要素を分けて、シフトさせることで、新たなカラー輪郭を生成します（3D アナグリフ効果とも呼ばれる）。

**赤:** 赤チャンネルをシフトします。

**緑:** 緑チャンネルをシフトします。

**青:** 青チャンネルをシフトします。



赤チャンネル



緑チャンネル



青チャンネル

**スキャンライン (走査線):** 昔のテレビで見られたノイズ効果に似たラインを生成します。

**ブレンドモード:** オーバーレイまたはソフトライトスキャンライン (走査線) とイメージのコントラストの度合いを指定します。



オーバーレイ



ソフトライト

**太さ:** スキャンライン (走査線) の太さを指定します。



太さ = 1



太さ = 10

**鮮明さ:** スキャンライン (走査線) のエッジの鮮明度を指定します。



鮮明度 = 0



鮮明度 = 50

**強度:** スキャンライン (走査線) の可視性の度合いを指定します。値が 0 の場合、効果は表れません。



強度 = 10



強度 = 80

**ノイズ:** デジタルノイズやフィルム粒子ノイズを追加します。

**強度:** ノイズの可視性の度合いを指定します。



強度 = 10



強度 = 90

### [ストライプとシフト]タブ

You can add rectangular straight regions (stripes) to the image and change them dynamically.

The **Exclusion Tool**  allows you to indicate areas where there will be no stripes, protecting the selected part from the effect.

Use the **Eraser tool**  to edit the selection (protective zone).

You can turn the selection preview on/off with  /  in the **Control Panel**.



Effect on The Entire Image



Excluded Area



Stripes Outside The Selection

**サイズと位置:** ストライプの配置や配列に関するパラメーターがまとめられています。

**高さの最小/最大:** ストライプの高さが変化する範囲を指定します。



高さの最小/最大 = 1/10



高さの最小/最大 = 70/120

**長さの最小/最大:** ストライプの長さが変化する範囲を指定します。



長さの最小/最大 = 20/30



長さの最小/最大 = 190/200

**移動:** シフトする量 (パラメーター[シンプル シフト]と[色反転シフト]について)。



移動 = 0



移動 = 25

**シンプル シフト:** 移動した長方形によって生成されるストライプの数を指定します。



シンプル シフト = 40



シンプル シフト = 80

**シンプルストレッチ:** 引き伸ばした長方形によって生成されるストライプの数を指定します。



シンプル ストレッチ = 40



シンプル ストレッチ = 80

**ストレッチの最小/最大:** ストライプの長さを引き伸ばす範囲を指定します。



ストレッチの最小/最大 = 12/12



ストレッチの最小/最大 = 12/20

**色反転シフト:** 色を反転させたストライプの数を指定します。



色反転シフト = 40



色反転シフト = 80

**[垂直方向]チェックボックス:** チェックボックスをオンにすると、水平方向ではなく、垂直方向に効果が適用されます。



[垂直方向]チェックボックスがオフ



[垂直方向]チェックボックスがオフ

**[乱数開始値]ボタン:** 様々なストライプの分布を生成します。



乱数開始値

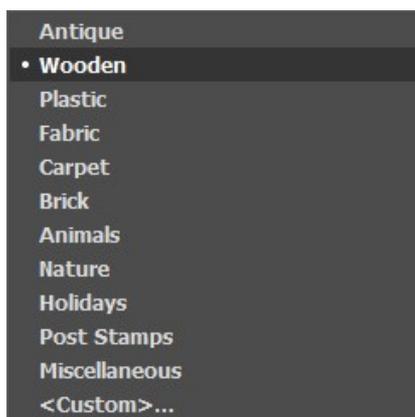
## クラシック

**クラシック フレーム**には、幅広いフレームのパターンやテクスチャが用意されています。クラシックな木のフレームから華やかなクリスマスのデコレーション、布地、レンガ、そしてクジャクの羽根やヒョウ柄などの動物柄まで、種類は豊富です。これらのパターンは、プラグイン版とスタンドアロン版の両方で使用でき、様々なフレームを生成します。オリジナルのテクスチャを読み込んで、個性的なフレームを作成することもできます。



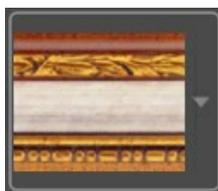
**設定パネル**では、フレームを生成するテクスチャを選択し、選択されたフレームのパラメーターを調整することができます。

**テクスチャ:** [テクスチャ ライブラリ]のグループ一覧からフレーム用のテクスチャ (模様) を選択します。

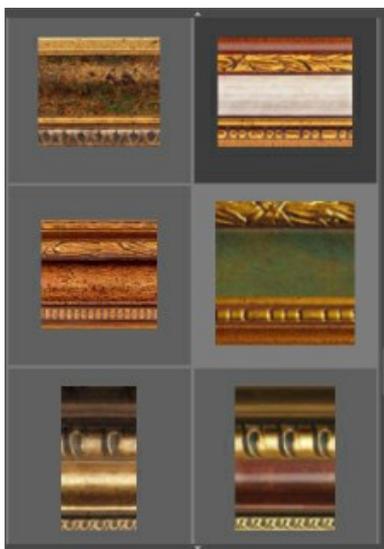


プログラムには**テクスチャが豊富**に用意されています。**クラシック フレーム**のテクスチャは、[クラシック]の下にあり、いくつかのセットに分類されています。ここでは、古典的な木目のフレームや、動物のテクスチャ (クジャクの羽根やヒョウ柄など)、レンガ、お祝いの要素を持つグループを見ることができます。

選択しているテクスチャは、ライブラリを開いたときに現れる四角いボタンで表示されます。



ボックスをクリックすると、選択したグループのすべてのテクスチャを見ることができます (例えば、木目)。クリックすることで、テクスチャを選択することができます。



ヒント: 独自で作成したテクスチャを適用することもできます。対応する画像の形式は、JPEG、BMP、TIFF、PNG です。

オリジナルのテクスチャを AKVIS ArtSuite に読み込むには、一覧から<ユーザー定義>...を選択します。

デジタル写真のフレームに対する以下のパラメーターを設定します。

**フレーム幅** (設定可能範囲は 0-100%): フレームの幅を設定するパラメーターです。値が 0% の場合、フレームはありません。100% の場合、最小イメージサイズ (幅または高さに応じて) の 1/4 のフレームになります。例えば、600x800ピクセルのイメージでフレーム幅を 100% に設定した場合、最小サイズ (600ピクセル) の 1/4 は 150ピクセルのように計算されます。



フレーム幅 = 30%



フレーム幅 = 70%

**イメージをフレームに合わせる:** このチェックボックスをオンにすると、イメージはフレームに合わせて拡大/縮小されます。チェックボックスをオフにすると、イメージの上にフレームが重なります。

**注意:** 縦横比を維持するために、画像の一部が切り取られます。



[イメージをフレームに合わせる]  
チェックボックスがオフ



[イメージをフレームに合わせる]  
チェックボックスがオン

**テクスチャの明るさ** (設定可能範囲は 0-200%): 元のテクスチャの明るさを変更するパラメーターです。元のテクスチャの明るさは 100% です。フレームを暗くするには、パラメーターの値を 100% 以下に、明るくするには 100% 以上に設定します。



テクスチャの明るさ = 50%



テクスチャの明るさ = 130%

**テクスチャを垂直に反転**  : このボタンを有効にすると、水平な線を軸にテクスチャが反転します（上下が反転します）。その結果、フレームの外側と内側が入れ替わります。



[テクスチャを垂直に反転]ボタンが無効



[テクスチャを垂直に反転]ボタンが有効

元のテクスチャが完全ではない場合、結合部が見え、フレームが不揃いになります。結合部をスムーズにするには、**[テクスチャをミラーで揃える]**  や**[明るさの平均化]**  ボタンを使用してください。これらのボタンを個別に使用するだけでなく、同時に使用することもできます。

**[テクスチャをミラーで揃える]** ボタン  により、テクスチャの結合部を明るくします。テクスチャ端の明るい部分と明るい部分を結合し、暗い部分と暗い部分を結合します。この場合、テクスチャはスムーズな遷移が得られるようにミラー化されます。

**[明るさの平均化]** ボタン  により、明るさを平均化することでテクスチャの結合部をスムーズにします。

明るさが不揃いのテクスチャを見てみましょう。左側のテクスチャが右側より明るくなっています。



両方のボタン（**[テクスチャをミラーで揃える]**と**[明るさの平均化]**）をオフにしてこのテクスチャを使用し、フレームを生成した場合、次のような結果になります。



[テクスチャをミラーで揃える]  
ボタンが有効



[テクスチャをミラーで揃える]  
と[明るさを平均化]  
ボタン両方が有効

[テクスチャをミラーで揃える]や[明るさを平均化]がどのように機能するのか、もう一つの例を見てみましょう。次のテクスチャを使用しました。



ボタンが無効



[テクスチャをミラーで揃える]  
ボタンが有効

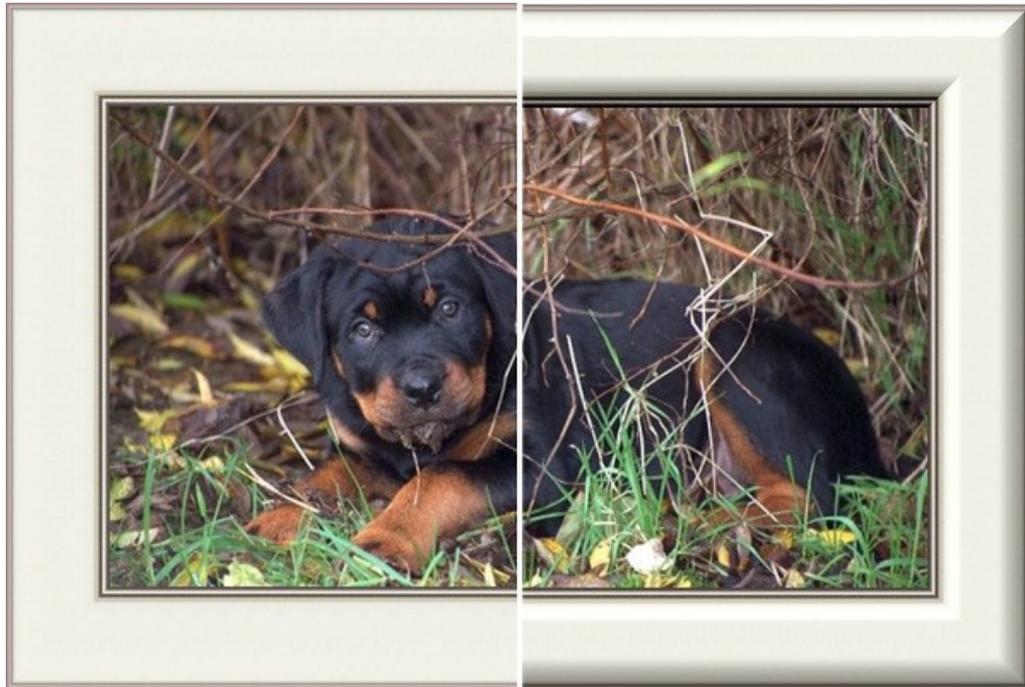


[明るさを平均化]  
ボタンが有効

このケースでは、[明るさの平均化]ボタンを有効にすることで良い結果が得られました。

### [3D]タブ

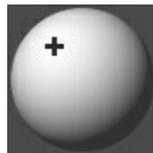
[3D 効果を適用]チェックボックスをオンにすると、フレームが 3D に見えます。



3D 効果

効果パラメーター:

**光源:** ボール上のマークを使用し、撮影時に考えられる光源を設定することで、影がどのように表示されるかが変わります。



**厚み** (設定可能範囲は 0-100): 写真のフレームの深さに影響するパラメーターです。値が 0 の場合、凹凸のないテクスチャになります。

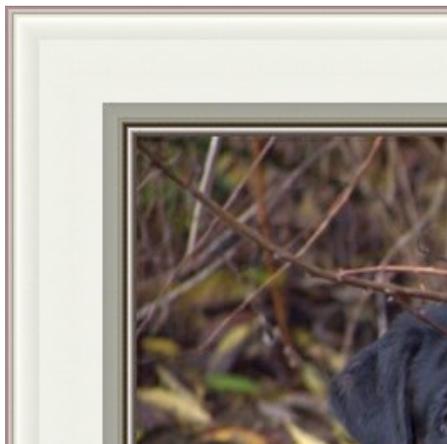


厚み = 20



厚み = 100

**滑らかな遷移** (設定可能範囲は -50 から 50): 切り口と凸部分の境界の遷移の滑らかさを調整します。



滑らかな遷移 = -50



滑らかな遷移 = 50

**切り口の幅** (設定可能範囲は 0-100): 切り口 (ペベル) のサイズを設定します。



切り口の幅 = 35



切り口の幅 = 75

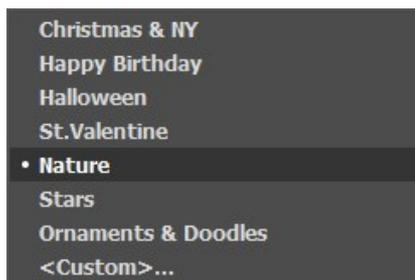
## パターン

**パターンフレーム**は、イメージの周りに規則的に生成されたパターンで構成されています。内蔵のテクスチャ ライブラリのサンプル（花、蝶々、ハート、ケーキ等）、または背景が透明なユーザー独自のオブジェクトをパターンとして使用できます。



**設定パネル**では、フレームを生成するテクスチャを選択し、選択されたフレームのパラメーターを調整することができます。

**テクスチャ:** [テクスチャ ライブラリ]のグループ一覧からフレーム用のテクスチャ（模様）を選択します。



プログラムにはテクスチャが豊富に用意されています。**パターンフレーム**のテクスチャは、[パターン]の下にあり、いくつかのセットに分類されています。

選択しているテクスチャは、ライブラリを開いたときに現れる四角いボタンで表示されます。



ボックスをクリックすると、選択したグループのすべてのテクスチャを見ることができます（例えば、自然）。クリックすることで、**パターン** を選択することができます。



**ヒント:** 独自で作成したテクスチャを適用することもできます。対応する画像の形式は、JPEG、BMP、TIFF、PNG です。

パターン フレームには、透明領域のオブジェクトがある PNG 画像を使用することをお勧めします。

オリジナルのテクスチャを AKVIS ArtSuite に読み込むには、一覧から<ユーザー定義>...を選択します。

デジタル写真のフレームに対する以下のパラメーターを設定します。

**フレーム幅** (設定可能範囲は 0-100%): フレームの幅を設定するパラメーターです。値が 0% の場合、フレームはありません。100% の場合、最小イメージサイズ (幅または高さに応じて) の 1/4 のフレームになります。例えば、600x800ピクセルのイメージでフレーム幅を 100% に設定した場合、最小サイズ (600ピクセル) の 1/4 は 150ピクセルのように計算されます。

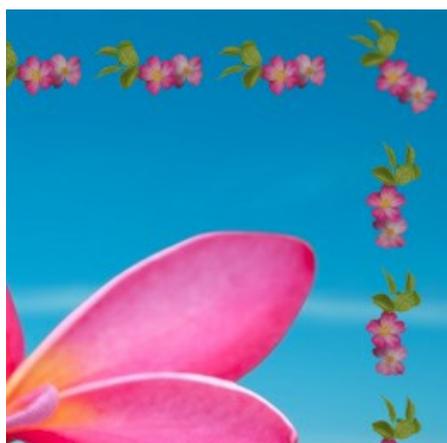


フレーム幅 = 30%

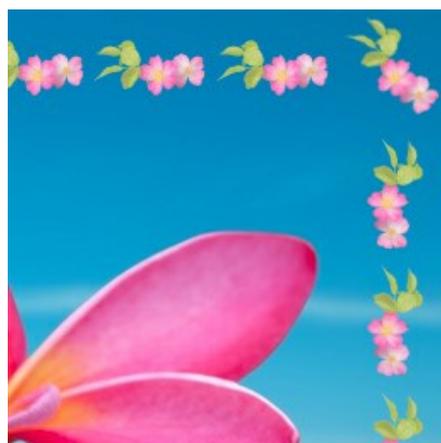


フレーム幅 = 80%

**テクスチャの明るさ** (設定可能範囲は 0-200%): 元のテクスチャの明るさを変更するパラメーターです。元のテクスチャの明るさは 100% です。フレームを暗くするには、パラメーターの値を 100% 以下に、明るくするには 100% 以上に設定します。

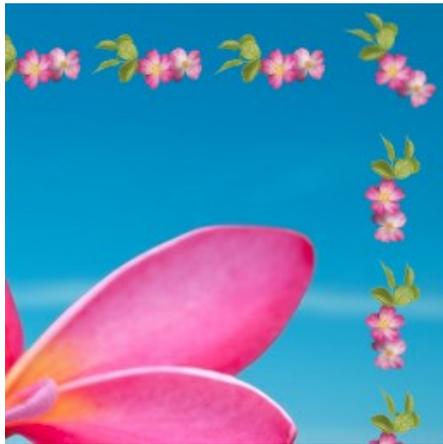


テクスチャの明るさ = 50%

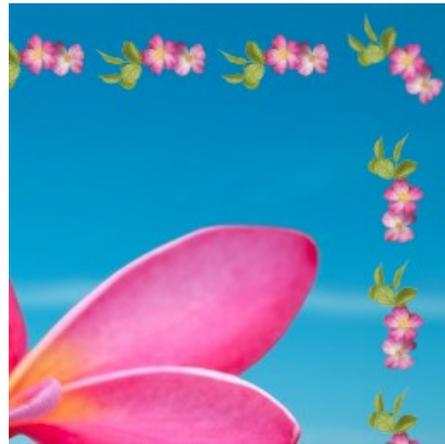


テクスチャの明るさ = 200%

テクスチャを垂直に反転  : このボタンを有効にすると、水平な線を軸にテクスチャが反転します (上下が反転します)。

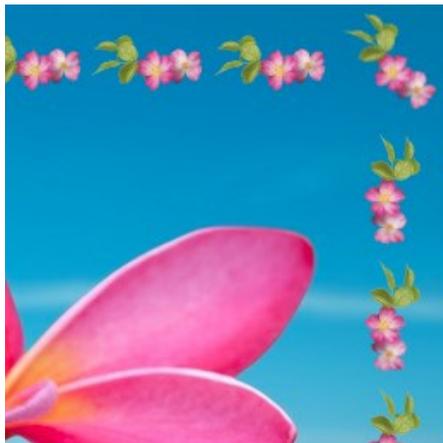


[テクスチャを垂直に反転]  
ボタンが無効



[テクスチャを垂直に反転]  
ボタンが有効

テクスチャを水平に反転  : このボタンを有効にすると、垂直な線を軸にテクスチャが反転します (左右が反転します)。



[テクスチャを水平に反転]  
ボタンが無効



[テクスチャを水平に反転]  
ボタンが有効

フレームの角や側面のテクスチャレイアウト方法は**何通りか**あります。

回転なし ([テクスチャを回転]ボタン  が無効)



テクスチャを角とサイドで回転 (【テクスチャ回転】  および【テクスチャをコーナーで回転】  ボタンが有効)



サイドのテクスチャを回転して、コーナーでは回転なし (【テクスチャ回転】ボタン  が有効、【テクスチャをコーナーで回転】ボタン  が無効)



**イメージをフレームに合わせる:** このチェックボックスをオンにすると、イメージはフレームに合わせて拡大/縮小されます。チェックボックスをオフにすると、イメージの上にフレームが重なります。

**フレームカラー:** パターンの下のフレームの色を設定するパラメーターです (このパラメーターは、【イメージをフレームに合わせる】チェックボックスがオンの場合のみ設定できます)。色を選択するには、カラーパレットをダブルクリックし、【色の選択】ダイアログから色を選択します。



[イメージをフレームに合わせる]  
チェックボックスがオフ



[イメージをフレームに合わせる]  
チェックボックスがオン  
(背景色に黄色を選択)

**透過:** チェックボックスをオンにすると、透明な背景にパターンが描画されます。複数のレイヤーから成るイメージで、下のレイヤーをパターンの背景色として使用する場合に効果的です。



[透過]チェックボックスがオン

**ランダムなパターン:** チェックボックスをオンにすると、ランダムに選択したオブジェクトを使用したパターン フレームが生成されます。



ランダム パターンを4種類使用して作成したフレーム

**カウント** (設定可能範囲は 2-20): フレームを作成するためにテキストライブラリからとられたパターンの数。



カウント = 2



カウント = 10

**乱数開始値** (設定可能範囲は 0-9999):乱数発生器の最初の数値、乱数生成の基となる値です。それぞれの数は、パターンの分布と特定の設定を表します。



ランダム パターン フレーム

## ストロークフレーム

ストロークフレームは、縁に沿って描かれた直線で構成されています。フレームの幅、直線の幅、数、長さは、**設定パネル**で設定できます。



**設定パネル**には、このデジタル写真のフレームに対する以下のパラメーターが用意されています。

**フレームカラー**：写真のフレームを形成するストロークの色を設定するパラメーターです。カラーパレットをダブルクリックし、**【色の選択】**ダイアログから色を選択します。



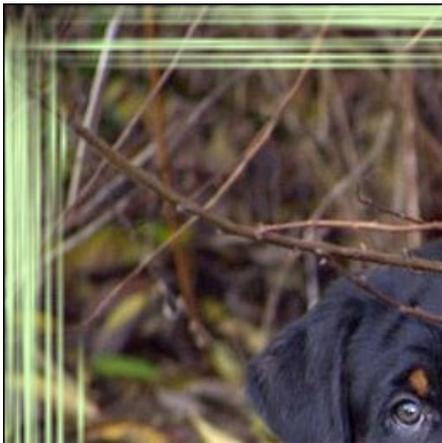
黄緑色を選択

**透過**：**【透過】**チェックボックスをオンにすると、フレームの下のイメージが透けて見えます。複数のレイヤーから成るイメージに有効です。下のレイヤーのイメージが可視化され、フレームとしての役目を果たします。

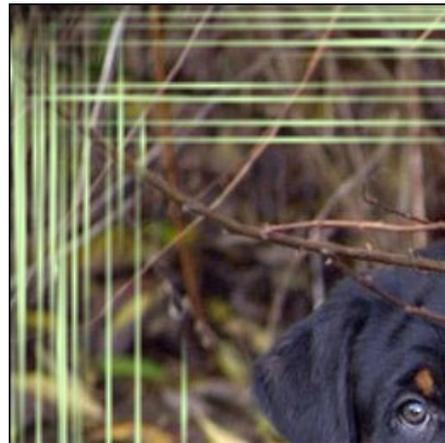


[透過]チェックボックス有効時

**フレーム幅** (設定可能範囲は 0-100%): ストロークを描画するフレームの幅を設定するパラメーターです。値が 0% の場合、フレームはありません。100% の場合、最小イメージサイズ (幅または高さに応じて) の 1/4 のフレームになります。例えば、600x800ピクセルのイメージでフレーム幅を 100% に設定した場合、最小サイズ (600ピクセル) の 1/4 は 150ピクセルのように計算されます。

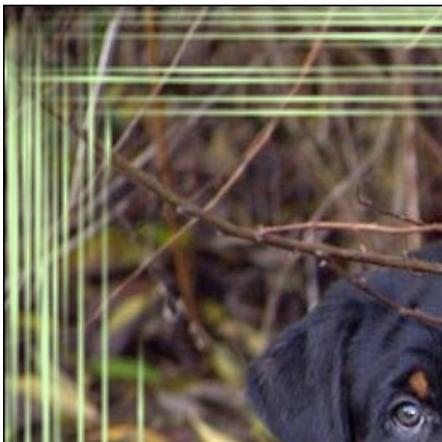


フレーム幅 = 40%

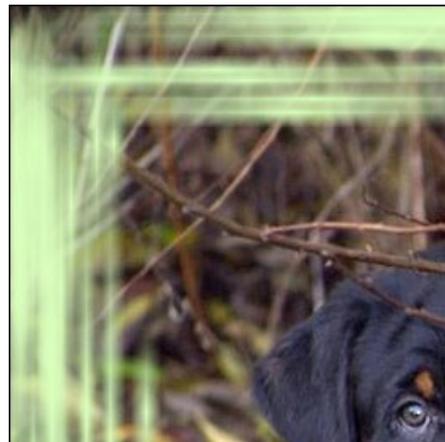


フレーム幅 = 90%

**ストローク幅** (設定可能範囲は 1-10%): このパラメーターは、ストロークの幅を最小イメージサイズ (幅または高さに応じて) の 1/4 に設定します。パラメーターの値が大きいくほど、ストローク1つ1つの幅が広がります。ストローク幅を極端に広くした場合、ストローク同士が結合され、1つの幅広なラインのように見えます。

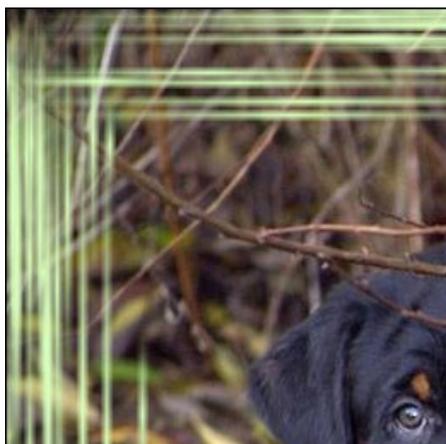


ストローク幅 = 2%

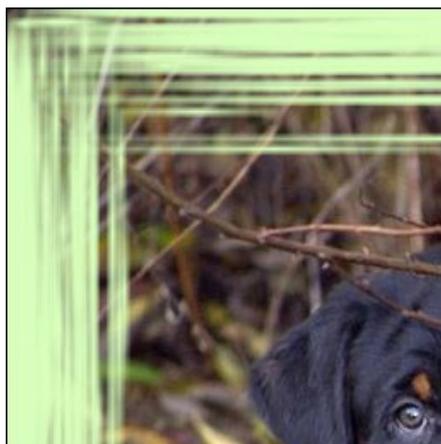


ストローク幅 = 7%

**ストローク数** (設定可能範囲は 1-300): イメージの上下左右に描画するストロークの数を設定するパラメーターです。値が高いほど、フレームの上下左右それぞれに、より多くのストロークが描画されます。

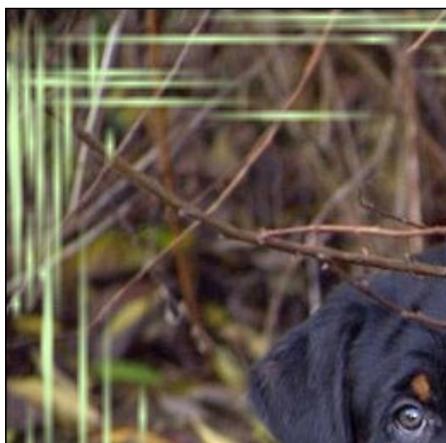


ストローク数 = 30

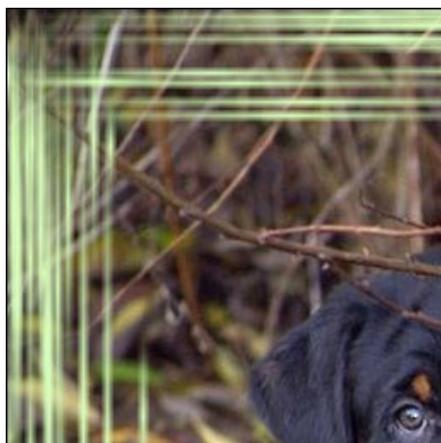


ストローク数 = 150

**ストローク長** (設定可能範囲は 1-100%): 描画するストロークの最長を設定するパラメーターです。ストロークの長さは、上下左右それぞれの長さに対する比率で計算されます。例えば、800ピクセルの長さに対して、**[ストローク長]**を 50% に設定した場合、描かれるストロークの長さの最大値は 400ピクセルになります。

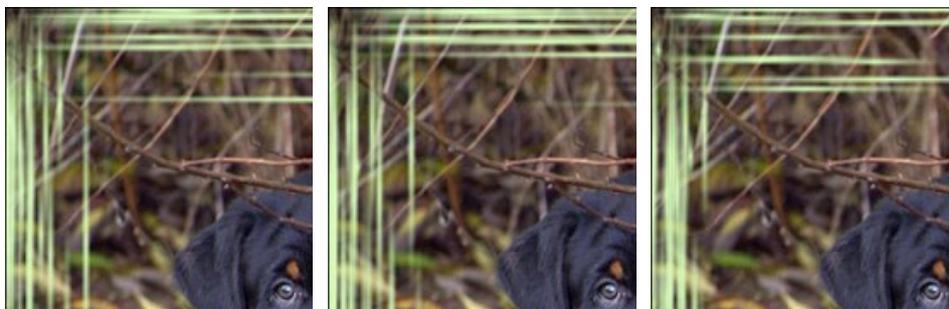


ストローク長 = 20%



ストローク長 = 50%

**乱数開始値** (設定可能範囲は 0-9999): これはフレーム上のストロークの分布を定義する、乱数生成の基となる値です。それぞれの値は特定のストロークの分布に対応しています (その他すべてのパラメーターは変化しません)。



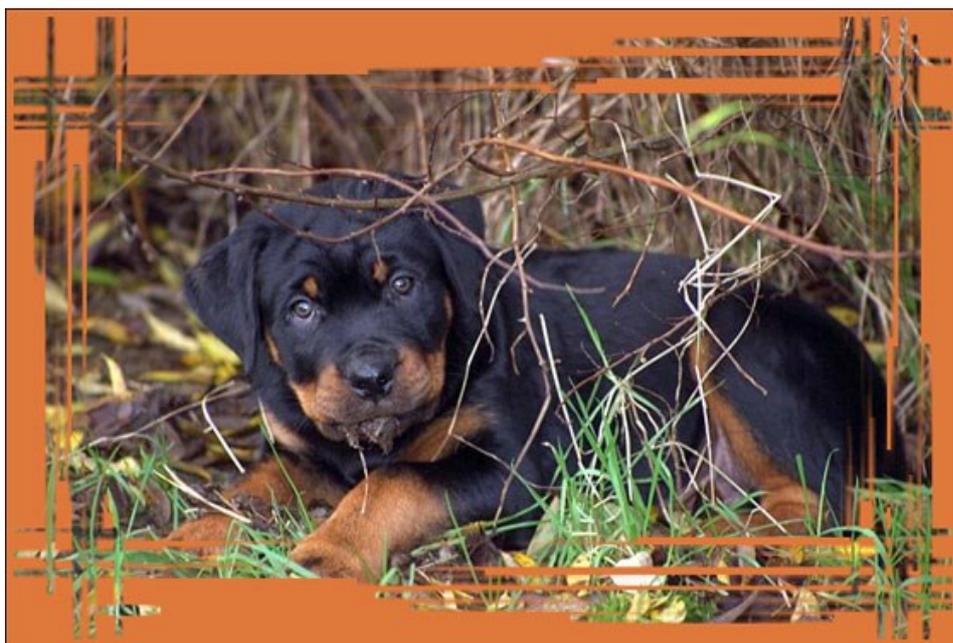
## スクラッチ フレーム

スクラッチ フレームは、表面を「スクラッチした（引っかいた）」カラーフレームです。スクラッチの下には、元のイメージが見えます。フレームの幅、スクラッチの幅、数、長さは、設定パネルで設定できます。



設定パネルには、このデジタル写真のフレームに対する以下のパラメーターが用意されています。

フレーム カラー: このパラメーターはスクラッチフレームの色を設定します。カラーパレットをダブルクリックし、**[色の選択]**ダイアログから色を選択します。



茶色を選択

透過: チェックボックスをオンにすると、フレームの下のイメージが透けて見えます。複数のレイヤーから成るイメージに有効です。下のレイヤーのイメージが可視化され、フレームとしての役目を果たします。



[透過]チェックボックスがオン

**フレーム幅** (設定可能範囲は 0-100%): このパラメーターはスクラッチ フレームの幅を設定します。値が 0% の場合、フレームはありません。100% の場合、最小イメージサイズ (幅または高さに応じて) の 1/4 のフレームになります。例えば、600x800ピクセルのイメージでフレーム幅を 100% に設定した場合、最小サイズ (600ピクセル) の 1/4 は 150ピクセルのように計算されます。



フレーム幅 = 40%



フレーム幅 = 90%

**枠幅** (設定可能範囲は 0-100%): このパラメーターはスクラッチを施さないフレーム外側の幅を設定します。これはフレーム幅との比率で設定します。値が 0% の場合、外側のフレームは一切加えられず、イメージの縁から直にスクラッチが描画されます。パラメーターの値が大きいほど、無地の枠部分が広くなり、値が 100% の場合、フレーム幅の半分が枠になります。

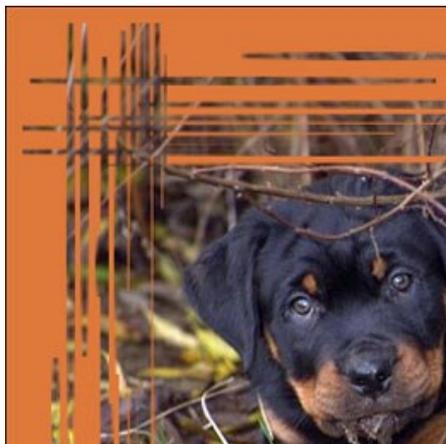


枠幅 = 0%

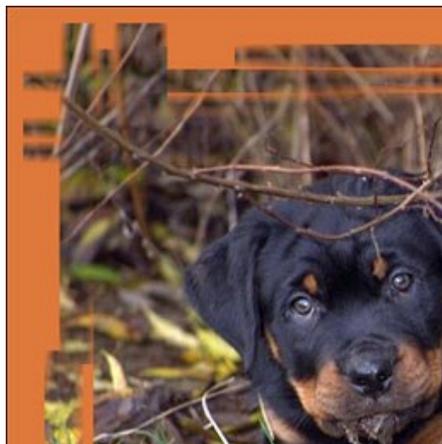


枠幅 = 100%

**ストローク幅** (設定可能範囲は 1-10%): このパラメーターはスクラッチの幅を最小イメージサイズ (幅または高さに応じて) の 1/4 に設定します。パラメーターの値が大きいほど、それぞれのストロークの幅が広くなります。ストローク幅を極端に広くした場合、ストローク同士が結合され、1つの幅広なラインのように見えます。



ストローク幅 = 2%

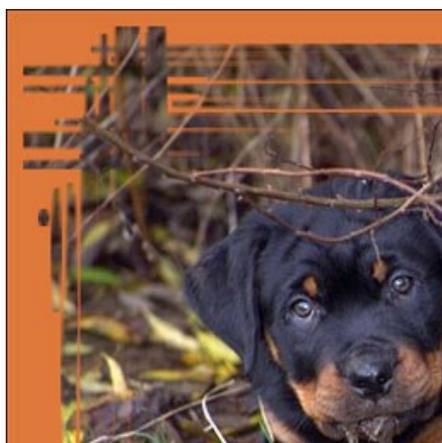


ストローク幅 = 7%

**サブフレーム数** (設定可能範囲は 1-300): このパラメーターはフレームの上下左右に施す「スクラッチ」の線の数を設定します。値が高いほど、多くのスクラッチ (ひっかき傷) がフレームに生成されます。

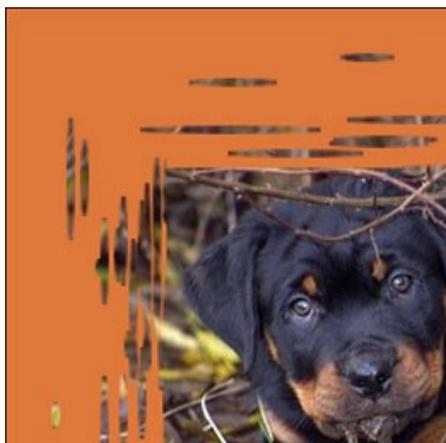


ストローク数 = 20

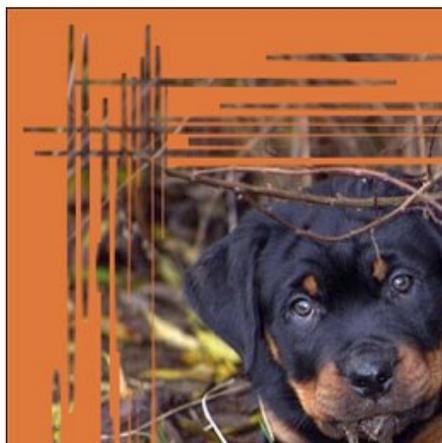


ストローク数 = 70

**ストローク長** (設定可能範囲は 0-100%): このパラメーターはスクラッチの長さの最大値を設定します。長さの最大値は上下左右それぞれの長さに対する比率で計算されます。例えば、800ピクセルの長さに対して、**[ストローク長]**を 50% に設定した場合、スクラッチの長さの最大値は 400ピクセルになります。

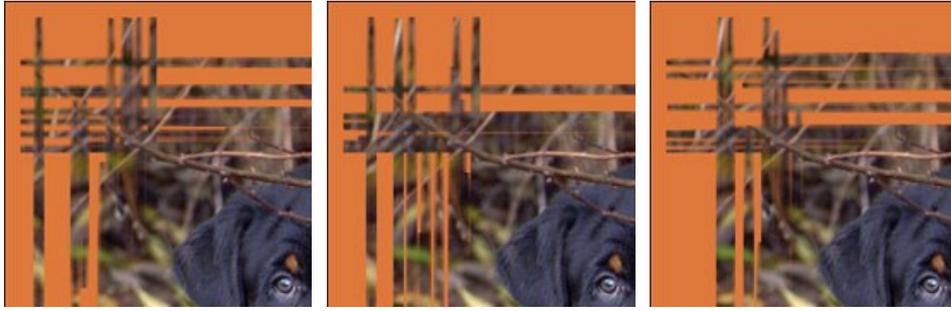


ストローク長 = 10%



ストローク長 = 40%

**乱数開始値** (設定可能範囲は 0-9999): これはフレーム上のスクラッチの分布を定義する、乱数生成の基となる値です。それぞれの値は特定のスクラッチの分布に対応しています (他のすべてのパラメーターは変化しません)。



## ページカール

ページカール効果では、イメージ上にページカールを作成できます。カールの色や形状、ひねりのレベルは、**設定パネル**で調整できます。



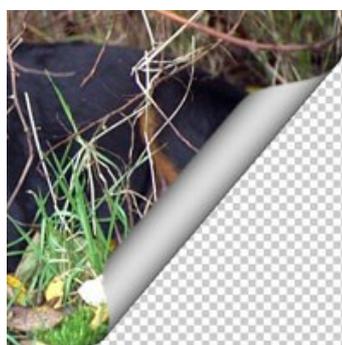
**設定パネル**には、この効果に関する次のパラメーターが用意されています。

**背景色:** カラーパレットでは、カールの下の領域の色を設定できます。**[背景色]**カラーパレットをダブルクリックすると、標準の**[色の選択]**ダイアログから色を選択できます。



緑色を設定

**透過:** チェックボックスをオンにすると、カールの下の領域が透明になります。複数の層から成るイメージに有効です。例えば、ページカールした部分から別の写真が見えるようになります。



[透過]チェックボックス有効時

**カールカラー:** カラーパレットでは、カールの裏側の色を設定できます。**[カールカラー]**カラーパレットをダブルクリックすると、標準の**[色の選択]**ダイアログから色を選択できます。



ページ カールの裏地に黄色を設定

**カール度合い** (設定可能範囲は 0-100%): どの程度カールさせるかを設定するパラメーターです。値が高ければ、ページのめくり (カール) 度合いが大きくなります。



カール度合い = 60%



カール度合い = 90%

**傾斜** (設定可能範囲は 0-100%): カールの形状を設定するパラメーターです。値が 1-49 の場合、イメージの端は円錐状 (頂点は円錐上部) にカールされます。50 では円柱状、51-100 では再び円錐状 (頂点は円錐下部) にカールされます。



傾斜 = 10

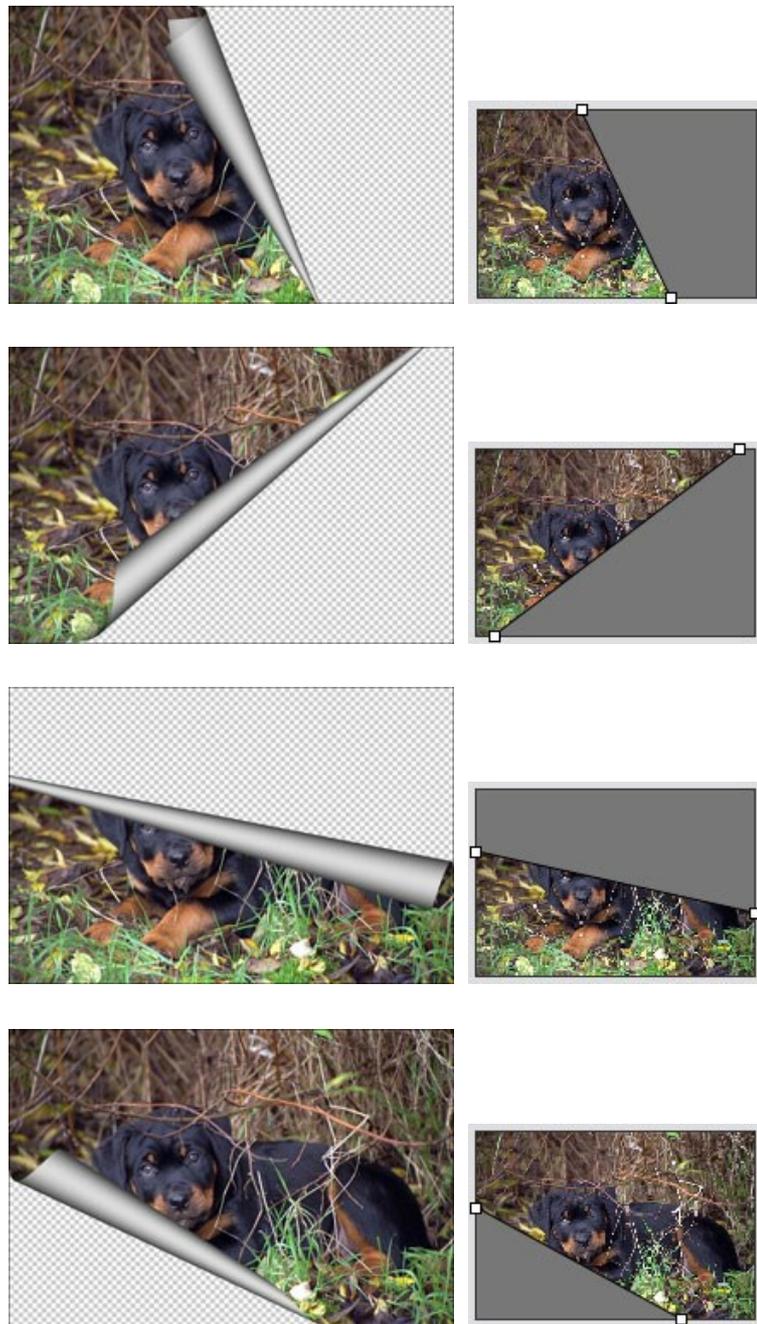


傾斜 = 50

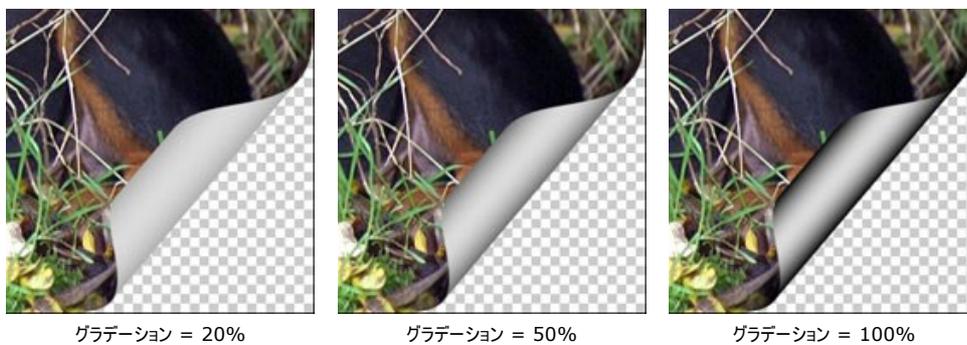


傾斜 = 90

**両端にマーカが付いたライン**は、カールラインの位置とカールの方向を設定して、カールさせる部分を定義するのに使用します。マーカを使用し、ラインの位置を設定します。マーカを移動するには、マーカをポイントし、左クリックしたままマーカをドラッグします。イメージの半分以上をカールすることはできません。



**グラデーション** (設定可能範囲は 0-100%): 中間色調のコントラストを調整することでカールにボリュームを持たせます。



グラデーション = 20%

グラデーション = 50%

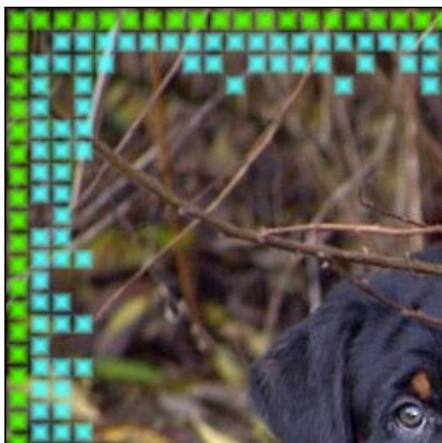
グラデーション = 100%

## 正方形フレーム

正方形フレームは、正方形のタイルで形成される写真のフレームです。タイルの幅、個数、色、および縁の不透明度は、**設定パネル**で定義できます。

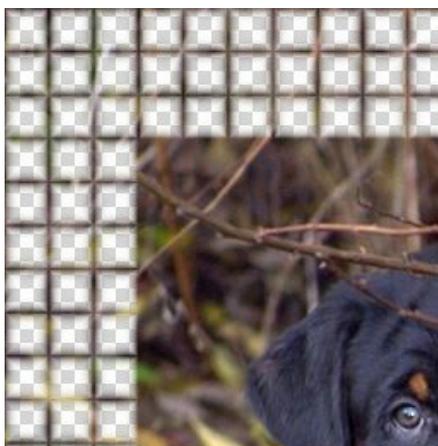


正方形フレームは、**外側フレーム** (次のイメージでは、緑色タイルの部分) と**内側フレーム** (青色タイル) の 2つのパーツで構成されています。



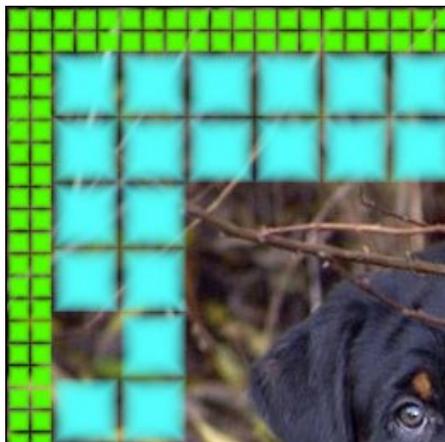
**設定パネル**には、このデジタル写真のフレームに対する以下のパラメーターが用意されています。

**透過:** チェックボックスをオンにすると、フレームの下のイメージが透けて見えます。複数のレイヤーから成るイメージに有効です。下のレイヤーのイメージが可視化され、フレームとしての役目を果たします。

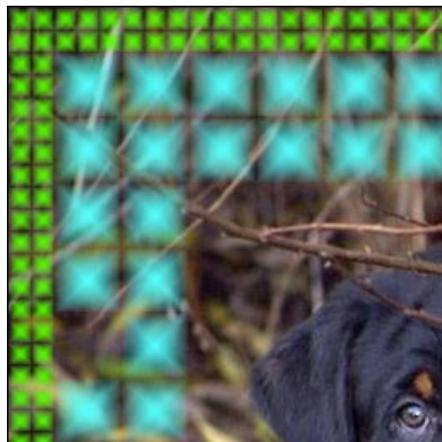


[透過]チェックボックス有効時

**色グラデーション** (設定可能範囲は 0-100%): タイルの縁の透明度を変更するパラメーターです。値が 0% の場合、タイルの縁は濃淡のない状態です。値を上げると、縁の透明度が上がり、より立体的に見えます。



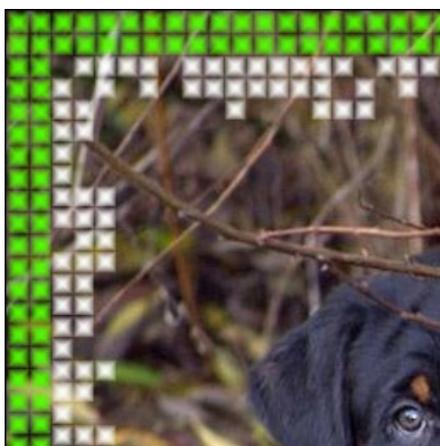
色グラデーション = 5%



色グラデーション = 40%

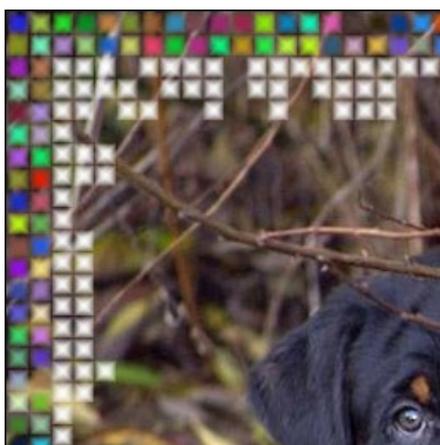
### 【外側フレーム】:

**正方形の色:** 【外側フレーム】の【正方形の色】パレットで外側のタイルの色を設定します。カラーパレットをダブルクリックし、【色の選択】ダイアログから色を選択します。



緑色を選択

**ランダムカラー:** 【ランダムカラー】チェックボックスをオンにすると、外側フレームは雑多なタイルで形成されます。

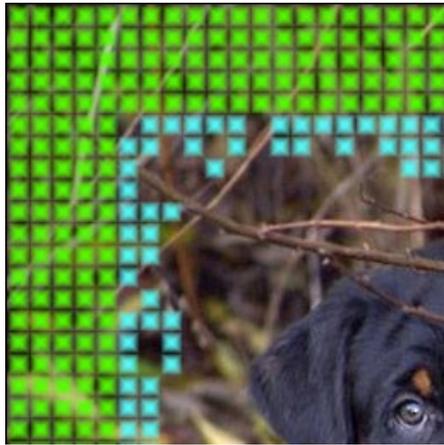


外側フレームに対する

【ランダムカラー】チェックボックス有効時

**外側フレーム幅** (設定可能範囲は 0-100%): 外側フレームの幅を設定するパラメーターです。値が 0% の場合、外側フレームは描画されません (内側フレームのみ表示されます)。値が 100% の場合、最小イメージサイズ (幅または高さ) の 1/4 のフレームになります。

**正方形数** (設定可能範囲は 0-20): 定義した幅の外側フレームに表示させる正方形の数を設定するパラメーターです。値が 0 の場合、外側フレームは描画されません。



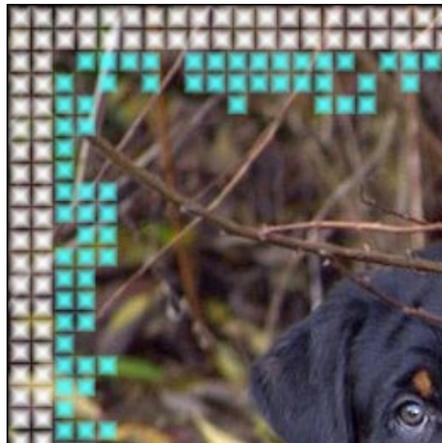
外側フレーム幅 = 50%,  
正方形数 = 5



外側フレーム幅 = 50%,  
正方形数 = 10

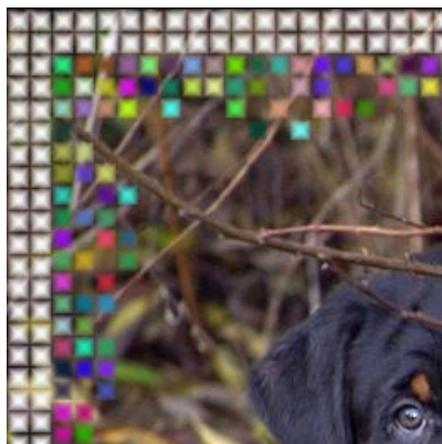
#### 内側フレーム:

**正方形の色:** **[内側フレーム]**の**[正方形の色]**パレットで内側のタイルの色を設定します。カラーパレットをダブルクリックし、**[色の選択]**ダイアログから色を選択します。



青色を選択

**ランダムカラー:** **[ランダムカラー]**チェックボックスをオンにすると、内側フレームは雑多なタイルで形成されます。

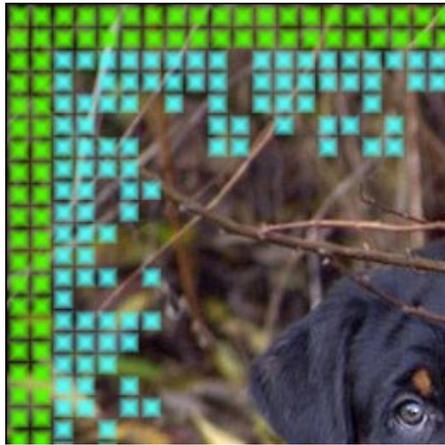


内側フレームに対する

[ランダムカラー]チェックボックス有効時

**内側フレーム幅** (設定可能範囲は 0-100%): 内側フレームの幅を設定するパラメーターです。値が 0% の場合、内側フレームは描画されません (外側フレームのみ表示されます)。値が 100% の場合、最小イメージサイズ (幅または高さ) の 1/4 のフレームになります。

**最大正方形数** (設定可能範囲は 0-20): 定義した内側フレーム幅に描画する正方形の最大数を設定するパラメーターです。値が 0 の場合、内側フレームは描画されません。値が 0 以下の場合、各行に描画される正方形の数は、0から最大値の範囲内でランダムに設定されます。

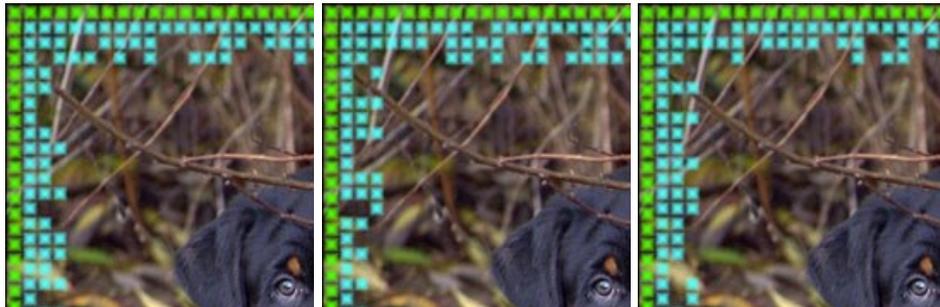


内側フレーム幅 = 50%,  
正方形数 = 5



内側フレーム幅 = 50%,  
正方形数 = 10

**乱数開始値** (設定可能範囲は 0-9999): これはフレーム内側の枠のタイルの分布を定義する、乱数生成の基となる値です。それぞれの値は特定のタイルの分布に対応しています (他のすべてのパラメーターは変化しません)。



## ラグフレーム

ラグフレームは、不揃いな粒子から端がぼつれたような効果を作り出すフレームです。幅、色、および効果レベルは、**設定パネル**で調整できます。



**設定パネル**には、このデジタル写真のフレームに対する以下のパラメーターが用意されています。

**フレームカラー**:フレームの色を設定するパラメーターです。カラーパレットをダブルクリックし、**[色の選択]**ダイアログから色を選択します。



バラ色を選択

**透過**:チェックボックスをオンにすると、フレームの下のイメージが透けて見えます。複数のレイヤーから成るイメージに有効です。下のレイヤーのイメージが可視化され、フレームとしての役目を果たします。



[透過]チェックボックスがオン

**フレーム幅** (設定可能範囲は 0-100%): フレームの幅を設定するパラメーターです。値が 0% の場合、フレームはありません。100% の場合、最小イメージサイズ (幅または高さに応じて) の 1/4 のフレームになります。例えば、600x800ピクセルのイメージでフレーム幅を 100% に設定した場合、最小サイズ (600ピクセル) の 1/4 は 150ピクセルのように計算されます。

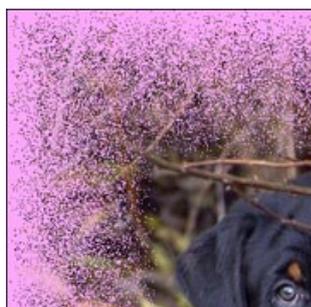


フレーム幅 = 15%



フレーム幅 = 100%

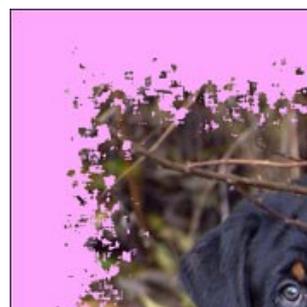
**結合レベル** (設定可能範囲は 0-8): フレームの内側の端での粒子の結合レベルを設定するパラメーターです。**結合レベル=0** の場合、フレームは小さな粒子で形成されます。値を上げると粒子が大きくなり、粒子同士が結合され、ギザギザのフレームが形成されます。



結合レベル = 0



結合レベル = 1



結合レベル = 3



結合レベル = 4



結合レベル = 6



結合レベル = 8

**乱数開始値** (設定可能範囲は 0-9999):これはフレーム内側の枠の粒子の分布を定義する、乱数生成の基となる値です。それぞれの値は特定の粒子の分布に対応しています (他のすべてのパラメーターは変化しません)。



**エッジの色:** 内側エッジのグロー (輝き) の色を設定します。暗い色を選択することで、シャドウ効果を与えることもできます。色を変更するには、色パレットをクリックし、色選択ダイアログから選択します。



エッジの色 = 紫



エッジの色 = 白



エッジの色 = 薄紫

**グローの強度** (設定可能範囲は 0-100): このパラメーターは、グロー効果の幅と明るさを調整します。



グローの強度 = 0



グローの強度 = 40



グローの強度 = 90

## スプレーフレーム

スプレー フレームは、イメージの縁にペンキをスプレーしたように見えるフレームです。幅、色、およびスプレー濃度は、**設定パネル**で設定できます。



**設定パネル**には、このデジタル写真のフレームに対する以下のパラメーターが用意されています。

**フレーム カラー:** フレームの色を設定するパラメーターです。カラーパレットをダブルクリックし、[色の選択]ダイアログから色を選択します。



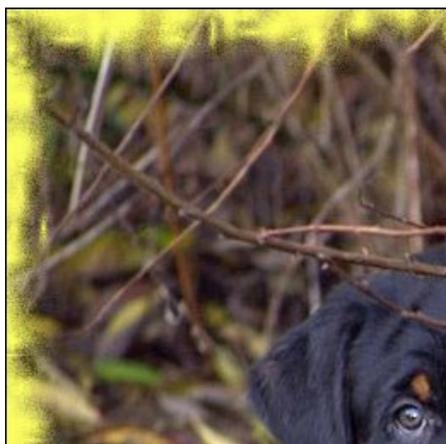
黄色を選択

**透過:** チェックボックスをオンにすると、フレームの下のイメージが透けて見えます。複数のレイヤーから成るイメージに有効です。下のレイヤーのイメージが可視化され、フレームとしての役目を果たします。

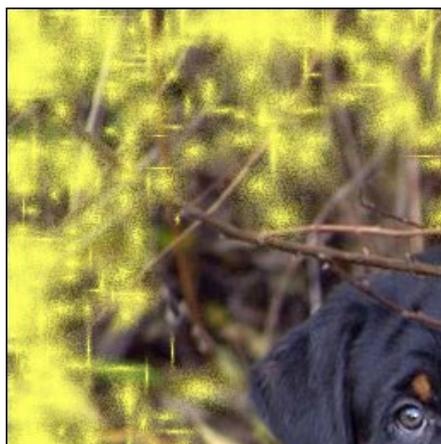


[透過]チェックボックス有効時

**フレーム幅** (設定可能範囲は 0-100%): フレームの幅を設定するパラメーターです。値が 0% の場合、フレームはありません。100% の場合、最小イメージサイズ (幅または高さに応じて) の 1/4 のフレームになります。例えば、600x800ピクセルのイメージでフレーム幅を 100% に設定した場合、最小サイズ (600ピクセル) の 1/4 は 150ピクセルのように計算されます。

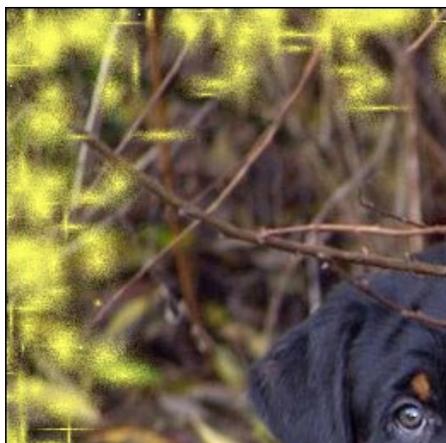


フレーム幅 = 30%

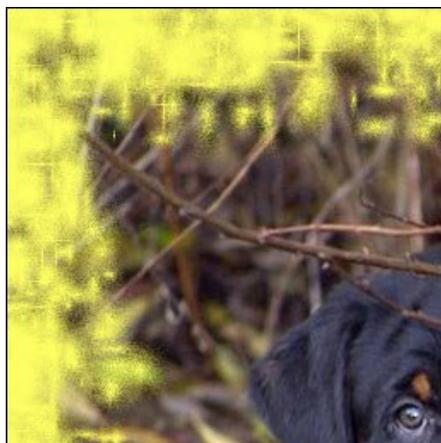


フレーム幅 = 100%

**ストロークの濃さ** (設定可能範囲は 0-200): スプレートの濃度を設定するパラメーターです。パラメーターの値が大きいほど、スプレートの濃度は濃くなります。スプレーは縁から描画されるため、内側の縁よりも外側が濃くなります。

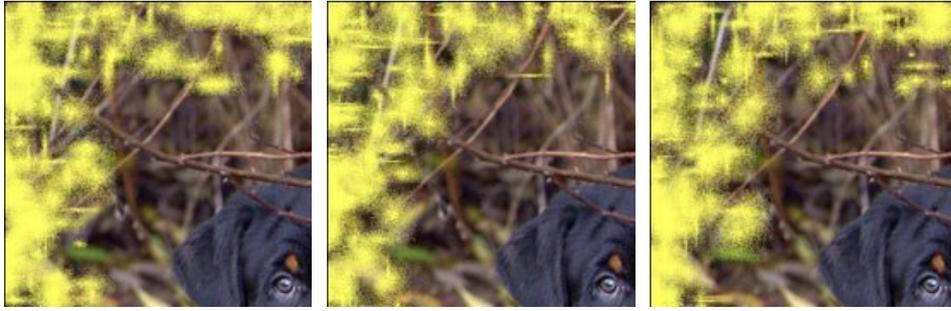


ストロークの濃さ = 40



ストロークの濃さ = 120

**乱数開始値** (設定可能範囲は 0-9999): これはフレーム内側の枠の粒子の分布を定義する、乱数生成の基となる値です。それぞれの値は特定の粒子の分布に対応しています (他のすべてのパラメーターは変化しません)。



## アーティスティック フレーム

透明な縁のアーティスティックフレームは、どんな写真にでもエレガントで華やかな印象を与えます。



設定パネルには、このデジタル写真のフレームに対する以下のパラメーターが用意されています。

フレームカラー: フレームの色を設定するパラメーターです。カラーパレットをダブルクリックし、**[色の選択]**ダイアログから色を選択します。



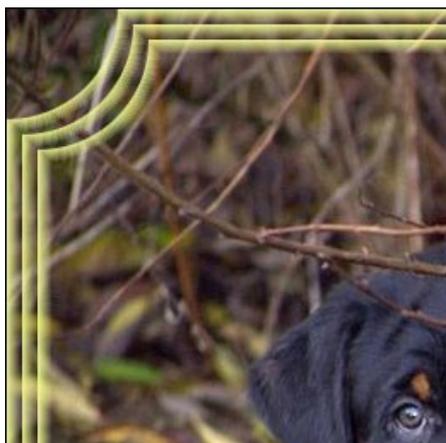
黄色を選択

透明: [透過]チェックボックスをオンにすると、フレームの下のイメージが透けて見えます。複数のレイヤーから成るイメージに有効です。下のレイヤーのイメージが可視化され、フレームとしての役目を果たします。



[透過]チェックボックスがオン

**フレーム幅** (設定可能範囲は 0-100%): 定義したサブフレーム数を含むフレームの幅を設定するパラメーターです。値が 0% の場合、フレームはありません。100% の場合、最小イメージサイズ (幅または高さに応じて) の 1/4 のフレームになります。例えば、600x800ピクセルのイメージでフレーム幅を 100% に設定した場合、最小サイズ (600ピクセル) の 1/4 は 150ピクセルのように計算されます。

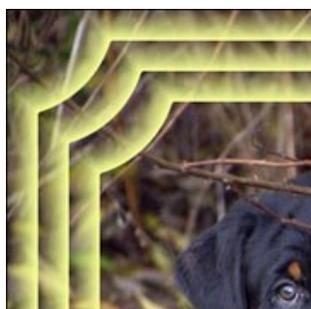


フレーム幅 = 20%

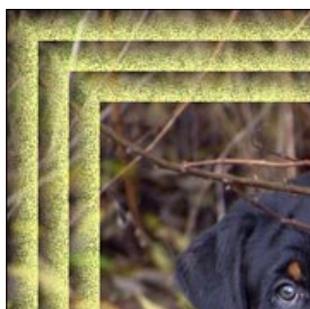


フレーム幅 = 80%

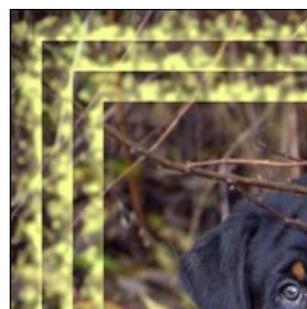
アーティスティック フレームのフレームタイプは、**べた塗り**、**粒子状**、**まだら**の 3種類です。



べた塗り



粒子状



まだら

**グラデーションを反転**: 色がフェードする方向を設定するパラメーターです。イメージの内側に向かって薄くなるか ([**グラデーションを反転**]チェックボックスがオンの場合)、外側に向かって薄くなるか (チェックボックスがオフの場合) を設定できます。

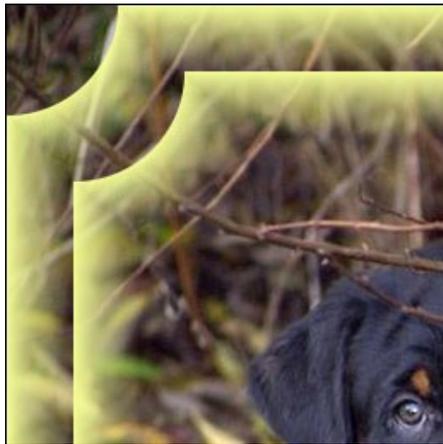


[グラデーションの反転]チェックボックスがオフ

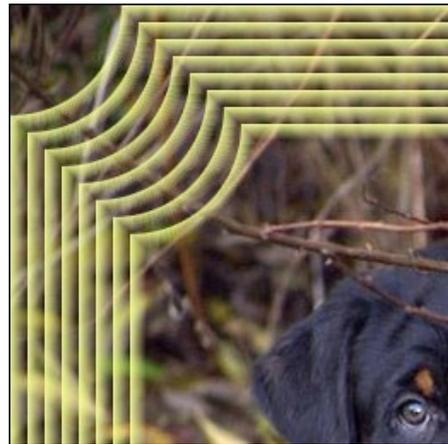


[逆グラデーション]チェックボックスがオン

**サブフレーム数** (設定可能範囲は 0-10): フレーム幅に合ったサブフレームの数を設定するパラメーターです。



サブフレーム数 = 2



サブフレーム数 = 8

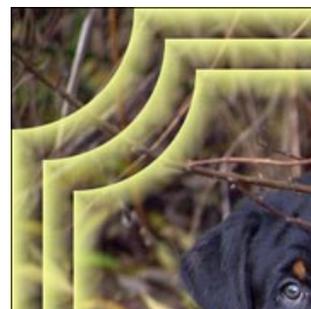
**円の半径** (設定可能範囲は 0-100%): 切り取りコーナーの半径を設定するパラメーターです。0% の場合、コーナーは切り取られません。100% の場合、コーナーの切り取りは、最小イメージ サイズ (幅または高さに応じて) の 1/4 のサイズになります。



円の半径 = 0%



円の半径 = 20%



円の半径 = 80%

## 霜フレーム

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

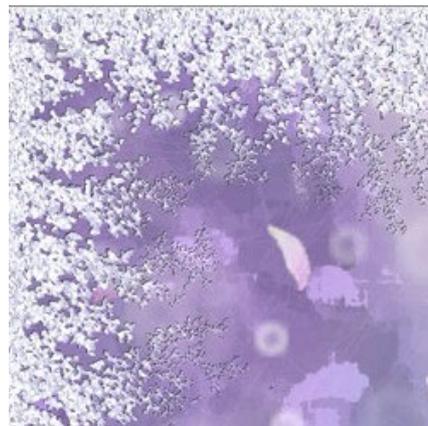


設定パネルには、このフレームに対する次のパラメーターが用意されています。

**左右対称:** このチェックボックスをオンにすると、霜パターンは左右対称になります。チェックボックスをオフにすると、より幻想的なパターンになりますが、処理時間が長くなります。



[左右対称]チェックボックスがオン



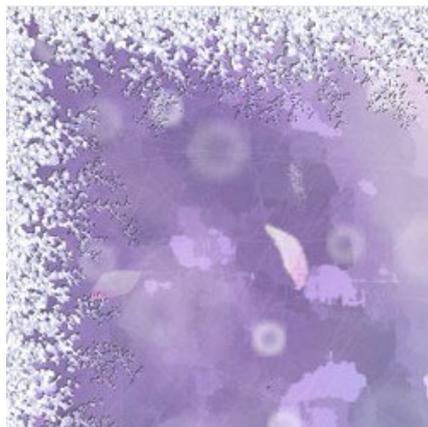
[左右対称]チェックボックスがオフ

**霜の色:** フレームの色を設定するパラメーターです。カラーパレットをクリックし、**[色の選択]**ダイアログから色を選択してください。



霜の色: バラ色

**幅** (設定可能範囲は 10-100%): イメージ内の「凍結」させる領域を定義するパラメーターです。値が100% の場合、最小イメージサイズ (幅または高さに応じて) の1/3 のフレームになります。



幅 = 20%



幅 = 75%

**結合の度合い** (設定可能範囲は 1-10): 凍結の強度を設定するパラメーターです。フレームは、値が 1 の場合は弱く、10 の場合は強く、凍結されます。

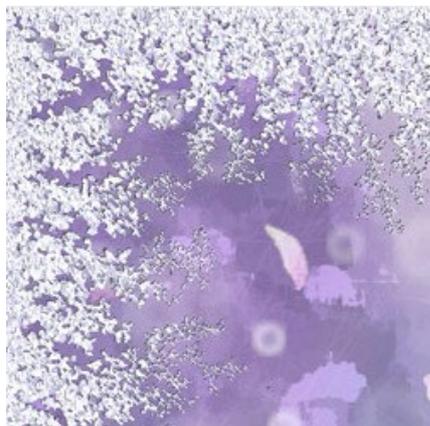


凍結度 = 1

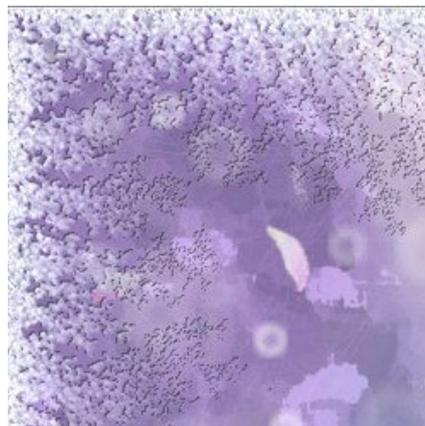


凍結度 = 10

**溶解の度合い** (設定可能値は 0-100): 霜の状態を設定するパラメーターです。パラメーターの値を上げると、より氷が溶けたように見えます。

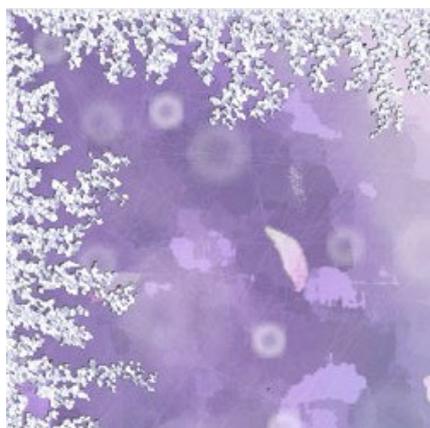


溶解度 = 0%



溶解度 = 80%

**霜の密度** (設定可能範囲は 1-50): 霜の密度を設定するパラメーターです。パラメーターの値が大きいほど、濃密になります。「凍結」は、フレームの端から始まるため、内側よりも外側の密度が濃くなります。

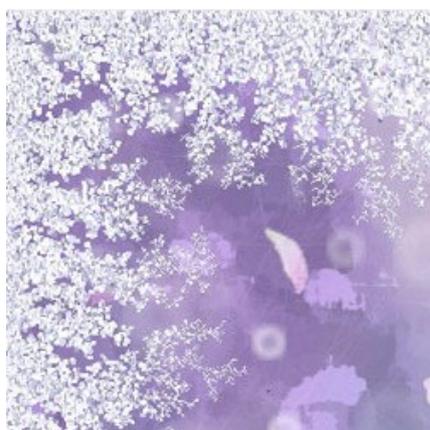


霜の密度 = 2

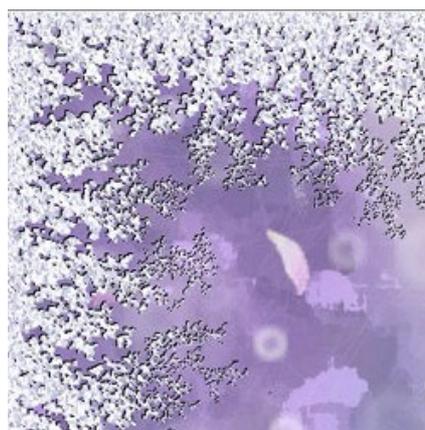


霜の密度 = 15

**影** (設定可能範囲は 0-100%): 霜の影のサイズを設定するパラメーターです。値が 0 の場合に影はありません。値を上げると影のサイズが大きくなります。大きな値のパラメーターを設定することで、フレームにボリューム感を与えることができます。

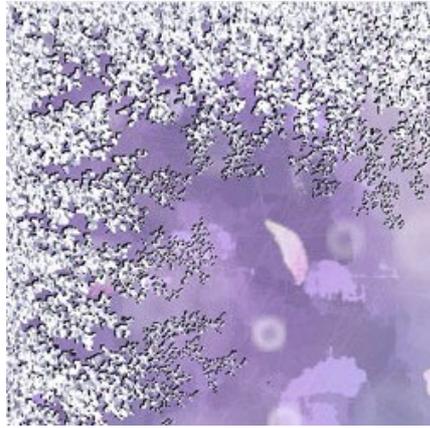


影 = 0%

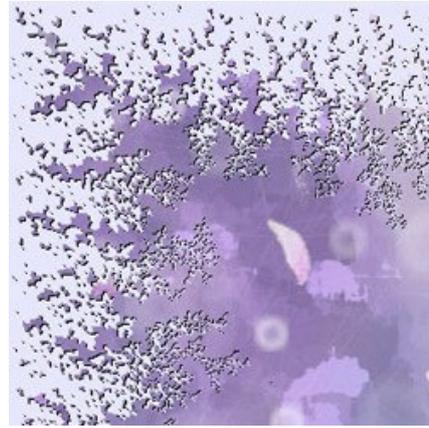


影 = 100%

**均一性** (設定可能範囲は 1-200): 霜を生成する際に使用する色味の量を設定するパラメーターです。パラメーターの値が高いほど、少ない色合いが使用され、霜が均一に見えます。

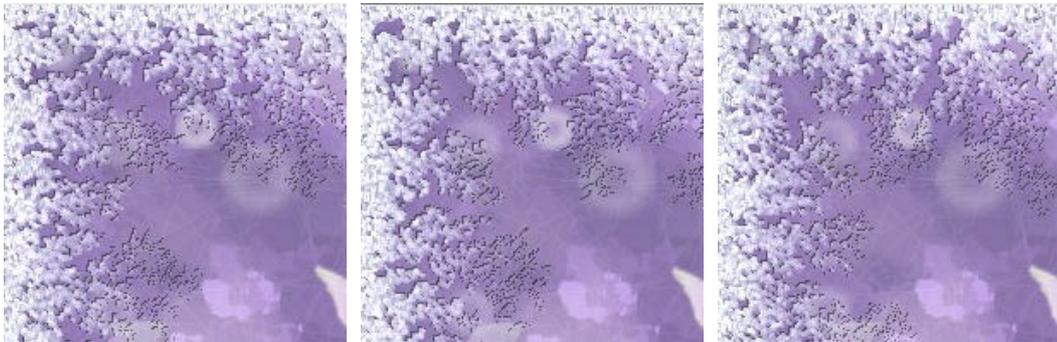


均一性 = 50



均一性 = 200

**パターン** (設定可能範囲は 0-9999): このパラメーターの値は、独特な組み合わせで霜の結晶に反映されます。定義した値は、乱数生成のための初期値となり、フレーム上に独特の霜パターンを生成します。



## 芸術的切り取り

**芸術的切り取り** 効果は、強調したい部分以外をぼかすことで、画像にアクセントを加えます。画像で注目を受ける部分が変わり、新たな視点で画像を見ることができます。

芸術的切り取りの作業では次の2つの処理を行います。

1. フレームの作成
2. フレーム内のイメージの調整



**フレーム:** フレームは元のイメージの一部から作成されます。次のフレームのパラメーターを調整してください。

**幅** (設定可能範囲は 0-100%): フレームの幅を設定するパラメーターです。値が 0% の場合、フレームは作成されません。100% の場合、イメージの大部分にフレームが加えられます。



幅 = 15%

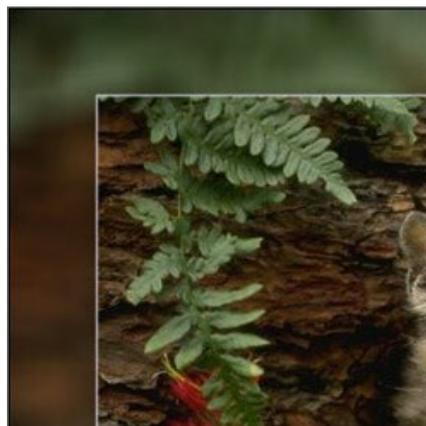


幅 = 50%

**ぼかし** (設定可能範囲は 0-60): イメージをぼかす強さを設定するパラメーターです。値が高ければ、フレームのぼかし度合いが大きくなります。値が 0 の場合、フレームはぼかされません。



ぼかし = 5



ぼかし = 30

**オーバーレイ色:** フレームにオーバーレイする色を選択するパラメーターです。カラーパレットをクリックし、[色の選択]ダイアログから色を選択してください。

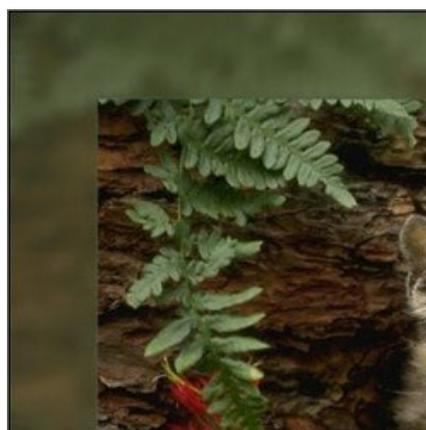


緑色を選択

**不透明度 (設定可能範囲は 0-100%):** オーバーレイの色の不透明度を設定するパラメーターです。不透明度 = 100% は、フレームはオーバーレイの色で指定した色で完全に埋められます。値が 0% の場合、色はすべて元のイメージと同じ色になります。



透過度 = 10%



透過度 = 90%

**境界線:** 境界線とは、フレームとイメージを隔てるラインのことです。境界線のパラメーターを調整してください。

**幅 (設定可能範囲は 0-100):** 境界線の幅をピクセルで設定するパラメーターです。値が 0 の場合、境界線は表示されません。



幅 = 5



幅 = 20

**色:** カラーパレットをクリックし、標準の[色の選択]ダイアログから境界線の色を選択してください。

**フレーム内のイメージの調整。** イメージはフレームに合わせて拡大/縮小、および移動できます。

**イメージをフレームに合わせる:** フレームに合わせてイメージを拡大/縮小する方法を設定します (フレームに合わせる場合)。

**引き伸ばしなし:** イメージがフレームに合わせて引き伸ばされることはありません。この方法では、イメージの特定の部分を強調することができます。



[引き伸ばしなし]オプション選択

イメージ比率を維持: イメージの元の縦横比を維持したまま引き伸ばします。



[イメージ比率を維持]オプション選択

**枠比率を維持:** 上下の枠の幅と左右の枠の幅が同じになる用に、イメージは引き伸ばされます。この場合、イメージの高さまたは幅の一部が切り取られます。



[枠比率を維持]オプション選択

**イメージ移動:** このパラメーターは、フレーム内のイメージの位置を設定します。イメージは、水平または垂直方向に移動できます。

**水平:** 値が 0 以下の場合、イメージは左へ、0 以上の場合には右へ移動します。

**垂直:** 値が 0 以下の場合、イメージは下へ、0 以上の場合には上へ移動します。



イメージの移動

パラメーターの値は -100% から 100% です。既定値は 0 に設定されていて、このときのイメージはフレームの中央に配置されます。

マウスマウスカーソルを使用し、枠内のイメージを移動することもできます。

**Ctrl** キーを押すと、フレームがドット表示されます。点線枠内にカーソルを置き、マウスを左クリックしたまま移動して、フレームをドラッグします。[イメージ移動]パラメーターは、イメージの位置に合わせて自動的に再計算されます。

## 台紙

台紙効果は、はさみ額縁のように、写真に台紙や段ボール紙をはめ込み、フレームを作り上げます。写真のまわりに余白ができることで、写真をより引き立てます。台紙をクラシックフレームと一緒に使用するなら、見る人に強い印象を与えることができます。フレームのオプションは、別のタブに表示されます。

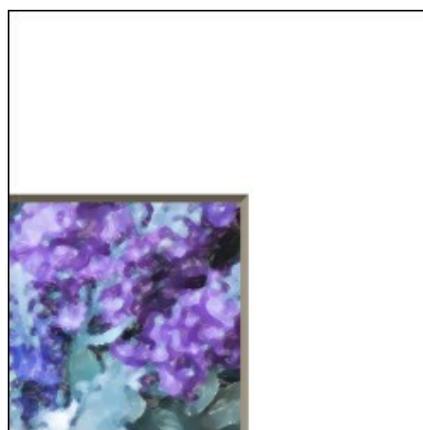


次のパラメーターを調整します。

**サイズ** (設定可能範囲は1-100): 台紙の幅を調整するパラメーターです。



サイズ = 20



サイズ = 60

**切り口の深さ** (設定可能範囲は 0-100): 切り口 (ベベル) の幅を、台紙全体の幅との比率 (%) で設定します。



切り口の深さ = 10

切り口の深さ = 45

**色**: カラーパレットで、マット (額の平らな面) とベベル (額の斜面/切り口) の色を選択できます。



マット (青)



ベベル (白)

ベベル (ベージュ)

**イメージをフレームに合わせる**: このチェックボックスをオンにすると、イメージはフレームに合わせて拡大/縮小されます。チェックボックスをオフにすると、イメージ上にフレームが表示されます。

**注意**: 縦横比を維持するために、画像の一部が切り取られます。



[イメージをフレームに合わせる]  
チェックボックス がオフ

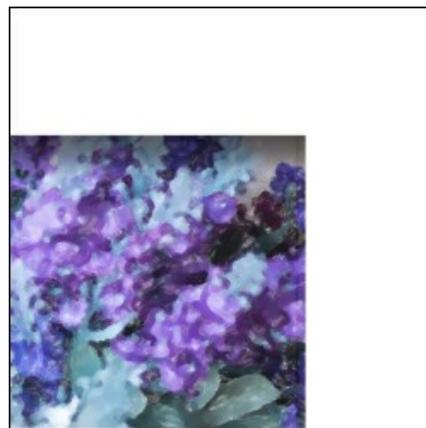


[イメージをフレームに合わせる]  
チェックボックス がオン

**傾斜:** 傾斜の見え方を変えるには、**外方向**または、**内方向**のいずれかのオプションを選択します。

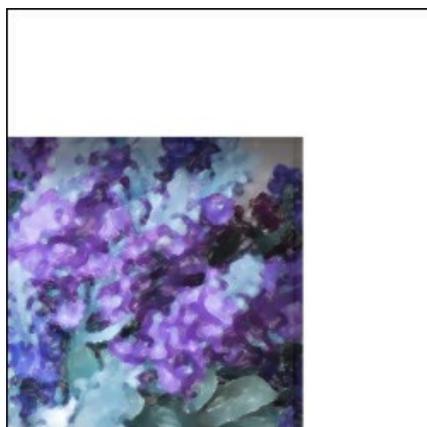


外方向の傾斜

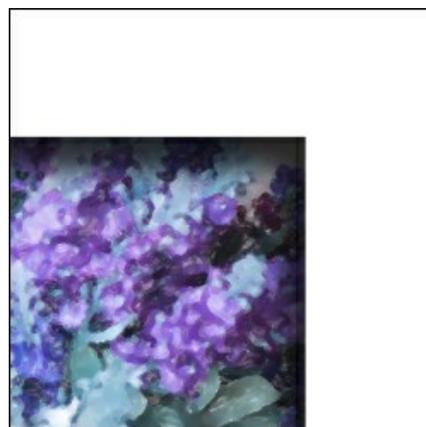


内方向の傾斜

**影** (設定可能値は 1-100): 台紙の内側のエッジ部分の影の強度を調整します。

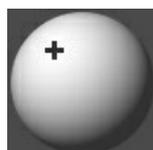


影 = 40



影 = 100

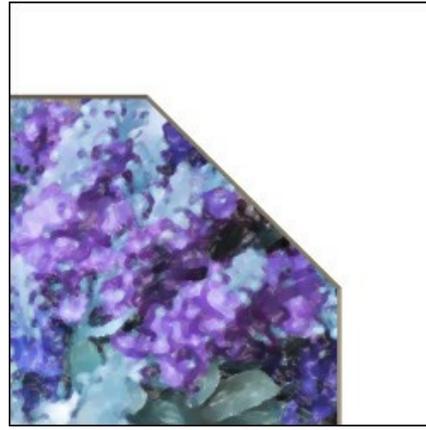
**光源:** ボール上のマークを使用し、撮影時に考えられる光源を設定することで、影がどのように表示されるかが変わります。



**面取り** (設定可能値は 0-100):角の面取り部分のサイズを変更します。



面取り = 10



面取り = 50

面取りの形を変更することもできます。

**曲線**:内側の角が曲線になります。

**レッジ**:内側の角が内側方向に直角にへこんだ形になります。



面取り (直線)



曲線



レッジ



曲線 + レッジ

## ビネット

ビネット効果は、写真のエッジ部分の明暗を変更し、写真の中心部分に注目させることができます。レトロ風な画像、特に年代物の人物画にはピッタリです。この効果を使用することで、雰囲気を変えたり、写真の構図を変えたりできます。ビネットは、AKVIS ArtSuite で非常に簡単に実行できます。



次のパラメーターを調整します。

**フレーム カラー:** カラー パレットを使用して、ビネットの色を調整します。カラーパレットをクリックし、標準の[色の選択]ダイアログから新しい色を選択します。



楕円形のビネット (青)

**透過:** チェックボックスをオンにすると、ビネットは透明になります。



透明なビネット

**サイズ** (設定可能範囲は 1-100): 効果の領域を変更するパラメーターです。



サイズ = 20



サイズ = 90

**不透明度** (設定可能範囲は 1-100): ビネットの不透明度を指定します。100% に設定した場合、ビネットは完全に不透明になります。



不透明度 = 50



不透明度 = 100

**形** (設定可能範囲は -100 から100): このパラメーターを使ってビネットの角をどの程度丸くするかにより、表示される写真の部分が長方形(0以下の値の場合)または円形(0以上の値)になるかを設定できます。



形 = -80



形 = 80

**滑らかなトランジション** (設定可能範囲は 0-100): このパラメーターは、ビネットと中心部分の境界を滑らかに調整します。値を高くする程、フェード効果が高くなります。



滑らかなトランジション = 0



滑らかなトランジション = 20

**位置**: 白いマーカーを移動すると、ビネットの位置を変えることができます。中心の座標が、X と Y の各フィールドに表示されます。



位置 0,0



右に移動

## 手作りフレーム

手作りフレームは、様々な形が1箇所(またはそれ以上)くりぬかれています。これらのスペースに写真を挿入して、額に入った写真を作ることができます。

これらのフレームはデザイナーが作成したものです。AKVIS ArtSuiteのために特別にスケッチしてもらいました。



**注意:** 手作りフレームは、ArtSuiteのスタンドアロン版でのみ利用できます。

無料の手作りフレームのセットがプログラム内に蔵されていますが、足りない場合は、**様々なテーマのフレームパック** (ウェディング、旅行など)を購入することもできます。それぞれのフレームパックはZIPファイルになっています。ファイルは絶対解凍しないでください。フォルダに保存してください。ArtSuiteでのみ動作します。

さらに、**オリジナルのフレーム**を作って使用することもできます。

手作りフレームでの作業は、プログラム内の他のフレームや効果とは少し異なります。フレーム選択に加え、複数の画像を使って作業できます。ライブラリや追加のフレームパックには、画像を2つ挿入できるフレームが用意されており、切り取りや他の時間のかかる作業は必要ありません。



手作りフレームに画像を追加するには、以下の手順に従います。

**ステップ1:** ソース画像を開きます。コントロールパネルの  ボタンをクリックして、画像を選択します(フレームに挿入する画像)。

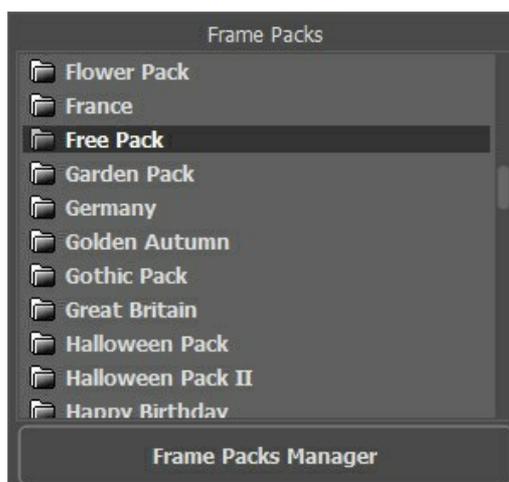
アップロードした画像は、イメージウィンドウの下に表示されます。選択画像は、イメージウィンドウの手作りフレーム内にも表示されます。



アクティブな画像(作業中の画像)は、グレーの枠で囲われています。別の画像を選択するには、その画像をクリックします。

表示されている画像が多すぎる場合、次の方法で削除することもできます。不要な画像を選択し、 ボタンをクリックするか、**Delete** キーを押します。

**ステップ2:** インストールされているパックから、フレームパックを選択します。



パックの一覧(デフォルトパックを選択)

フレームパックの一覧には、プログラムに内蔵されている**デフォルトパック**に加え、ダウンロード/インストールした**追加のフレームパック**もすべて表示されています。

タイトルの選択でパックの選択を変更できます。

パックを選択すると、一覧の下の四角い領域にパック内の1つのフレームが表示されます。これをクリックすると、ライブラリが開きます。



フレームのサンプルをクリックすると、選択したフレームパックのすべてのフレームを見ることができます(例えば、デフォルトパック)。

ライブラリ内から、使用するフレームをクリックして選択します。

**ヒント:** 自分で作成した**オリジナルのフレーム**を使用することもできます。まず、コンピュータ内のフォルダに**フレームを作成して保存**する必要があります。フレームとして使用する画像には、1箇所以上の透明な領域があり、**PNG形式**で保存する必要があります。

AKVIS ArtSuiteにオリジナルのフレームを読み込むには、一覧の最後にある**<カスタム> ...**を選択し、フレームを選択します(**PNG形式**で保存され、**透明領域**がある画像)。

**ステップ3:** プログラムは、ソース画像ウィンドウの最初から順番に画像を自動的に挿入します。



スケッチ(手書き)フレームに、複数の画像挿入スペースがあり、デフォルトでの写真の配置が希望と異なる場合、手動で変更することができます。



ソース画像ウィンドウから画像を選択し、クリックしたままフレームにドラッグします。

ダブルクリックして画像をフレームに挿入することもできます。

**メモ:** ダブルクリックで画像をフレームに挿入する方法は、フレームに挿入スペースが1箇所しかない場合に便利です。1箇所以上ある場合、プログラムは写真の縦横比に応じてスペースを選択して挿入します。例えば、横長の画像は横長のスペースに自動的に割り当てられます。

**ステップ4:** それぞれの画像のサイズ、位置、回転角度をスケッチ(手書き)フレームに応じて変更します。



フレーム内の画像の位置を変えるには、該当する画像上にカーソルを移動させ、クリックします(カーソルが四方向(十字)矢印 $\updownarrow\leftarrow\rightarrow$ に変化します)。クリックしたまま、カーソルを希望の位置までドラッグします。

フレーム内の画像のサイズを変更するには、画像のエッジにカーソルを移動させ、クリックします。(カーソルが両方向矢印 $\leftrightarrow$ に変化します)。クリックしたまま、カーソルを左右(上下)にドラッグしてサイズを変更します。

画像を回転するには、画像エッジに表示される選択ボックスの角のマーカにカーソルを移動させ、クリックします(カーソルは円形に両方向矢印 $\curvearrowright$ に変化します)。クリックしたまま、カーソルを希望の位置までドラッグします。

**ステップ5:** 画像の調整がすべて完了したら、 ボタンをクリックして処理を実行します。

**ステップ6:** 処理結果を保存するには、 ボタンをクリックし、**[名前をつけて保存]** ダイアログボックスでファイル名、ファイルの種類(TIFF、BMP、JPEG、PNG)、保存先フォルダを選択します。

**注意:** フレームで作業する際、元の画像はフレームの保存形式に変換されます。つまり、フレームの形式がRGB/8の場合、画像も同じ形式に変換されます。フレーム作成時にこの点を覚えておくと良いでしょう。

**メモ:**

[追加のフレームパック \(無料パック以外\)](#)は登録が必要です。

[フレームパックの登録方法についてはこちら](#)

## フレームパックのインストール登録

**AKVIS フレームパック**は、**AKVIS ArtSuite スタンドアロン版**でのみ使用できます（プラグイン版では使用できません）。プラグイン版でフレームパックを使用できないのは、画像のサイズが変更されてしまうからです。フレームパックを使用するには、無料の **AKVIS Frames** プログラムをダウンロードして使用するといでしょう。



無料のフレーム一式（ライブラリ内にデフォルトパックとして表示）が AKVIS ArtSuite に含まれています。その他に、追加のテーマ別フレームパック（結婚式、旅行などのテーマ）をダウンロードすることもできます。

フレームパックを注文するには、フレームパックの一覧が表示される [フレームパック ページ](#)を開きます。それぞれのパック内のすべてのフレームがサムネイルで表示されません。

購入後、支払いが完了すると、メールでフレームパックへのリンクが .zipファイルで送られます。メールには登録に必要なライセンス番号も記載されています。

## フレームパックをインストールする方法

**ステップ 1:** フレームパックをダウンロードします。

**ステップ 2:** .zip ファイルを **展開せず**にコピーし、ArtSuiteの環境設定で指定したフォルダーに移動させます。

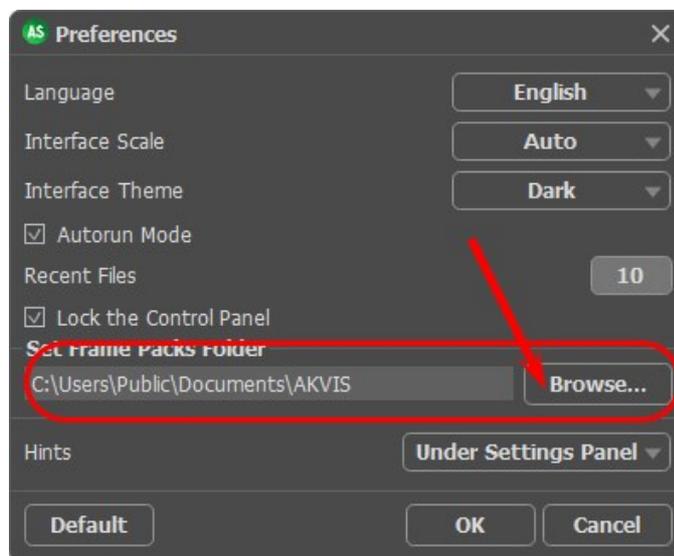
デフォルトのままであれば、共有ドキュメントの[AKVIS]フォルダーに設定されています。

共有ドキュメントの[AKVIS]フォルダーを探す方法

Windows 10/8.1/8/7 の場合:Users\Public\Documents\AKVIS

Mac の場合:Users/Shared/AKVIS

環境設定で別のフォルダーを設定することもできます！

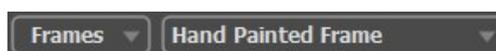


**注意:**ファイルは絶対展開しないでください。ユーザーが行うのは、フォルダーにコピーするだけです。ArtSuite でのみ動作します。

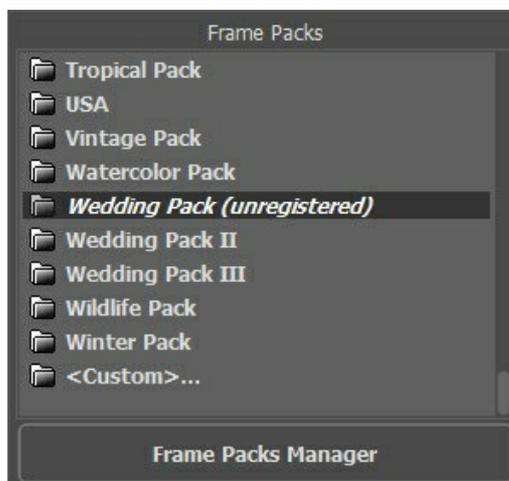
.zip は ArtSuite によって読み込まれ、ライブラリに表示されます。ZIPファイルを解凍してしまうと、高解像度のフレームが保護されているため、画像ではなくサムネイルしか表示されません。

新しいパックがライブラリに表示されない場合、ArtSuite を再起動してください。

**ステップ 3:** 設定パネルで、[フレーム] > [手作りフレーム]を選択します。



**ステップ 4:** 読み込まれたフレームパックが一覧で表示され、その下にフレームのサムネイルが表示されます。



**デフォルトパック:** これらのフレームはプログラムにすでに含まれています (セットアップ ファイルに含まれています)。ArtSuite に含まれているデフォルトのフレームに加え、追加の無料フレームが 30種類 (無料パック) がダウンロードできます。デフォルトパックも無料パックも使用には登録が必要ありません。

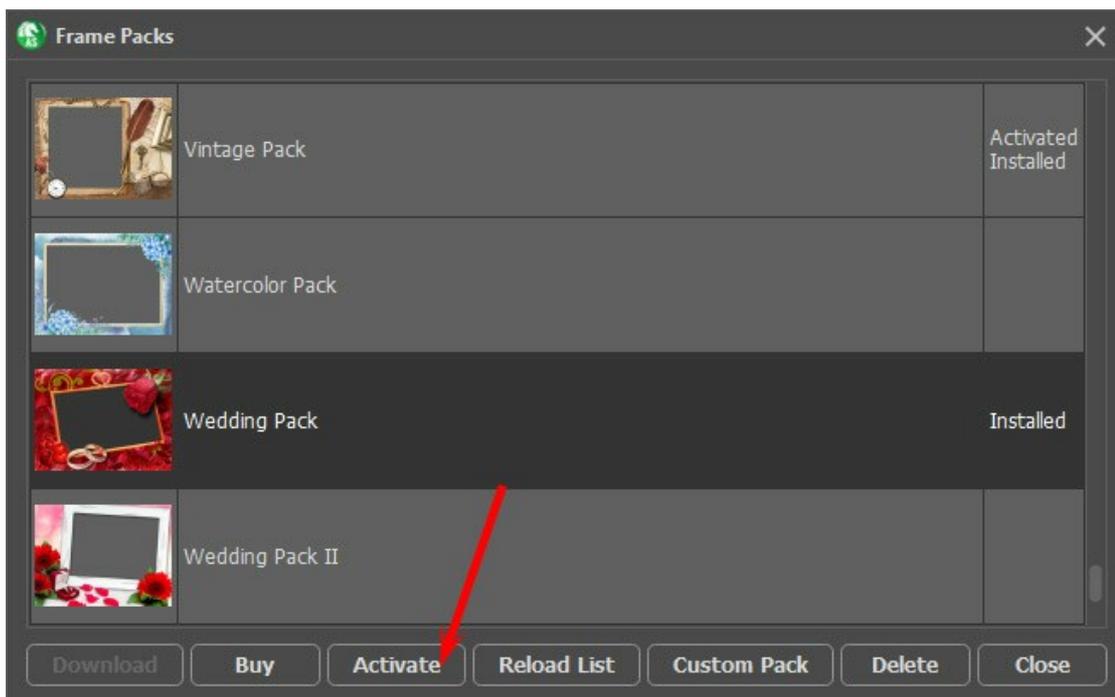
購入したフレームパックは、ライセンス番号 (アクティベーションキー) を使って登録する必要があります。未登録の場合、上の画像にあるように、「未登録」マークが表示されます。登録しないとフレームをプログラム内で使用することはできません。

### フレームパックを登録する方法

フレームは、登録後に利用できるようになります。それぞれのパックは、ライセンス番号を使って登録する必要があります。

**ステップ 1:** フレームパック マネージャーを開きます。

**ステップ 2:** リスト内のフレームパックを選択し、**[登録]**をクリックします。



**ステップ 3:** 登録ウィンドウで、名前とパック購入後に受け取ったシリアル番号 (アクティベーションキー) を入力します。

アクティベーション方法、アクティベーション サーバーへの直接接続または電子メールのいずれかを選択します。直接接続を利用して登録を行う方が安全かつ迅速に処理が行えますので、弊社ではその方法を推奨しています。この方法で登録する場合は、インターネット接続が必要になります。

## Wedding Pack ✕

### ACTIVATION

Customer Name:

Serial Number (Key):

---

Direct connection to the activation server  
 Send a request by e-mail

---

Lost your serial number? [Restore it here.](#)

Activation problems? [Contact us.](#)

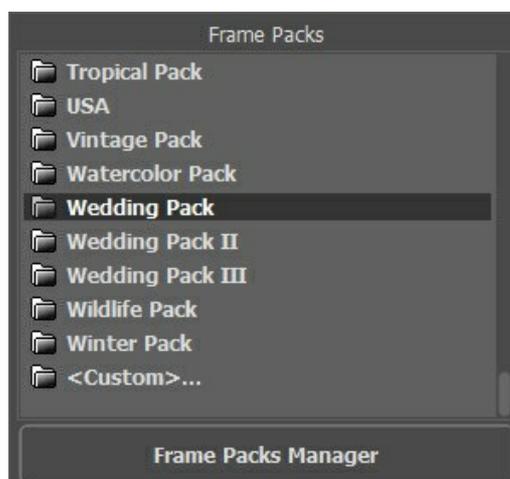
[Copy HWID.](#)




© 2007-2021 AKVIS. All rights reserved.

**ステップ 4:** **【登録】**ボタンをクリックします。

これで登録は完了です。パック名の後ろに表示されていた[未登録]の文字が消えます。すべてのパックについて、この作業を行います。これで、すべてのフレームを使用できます！

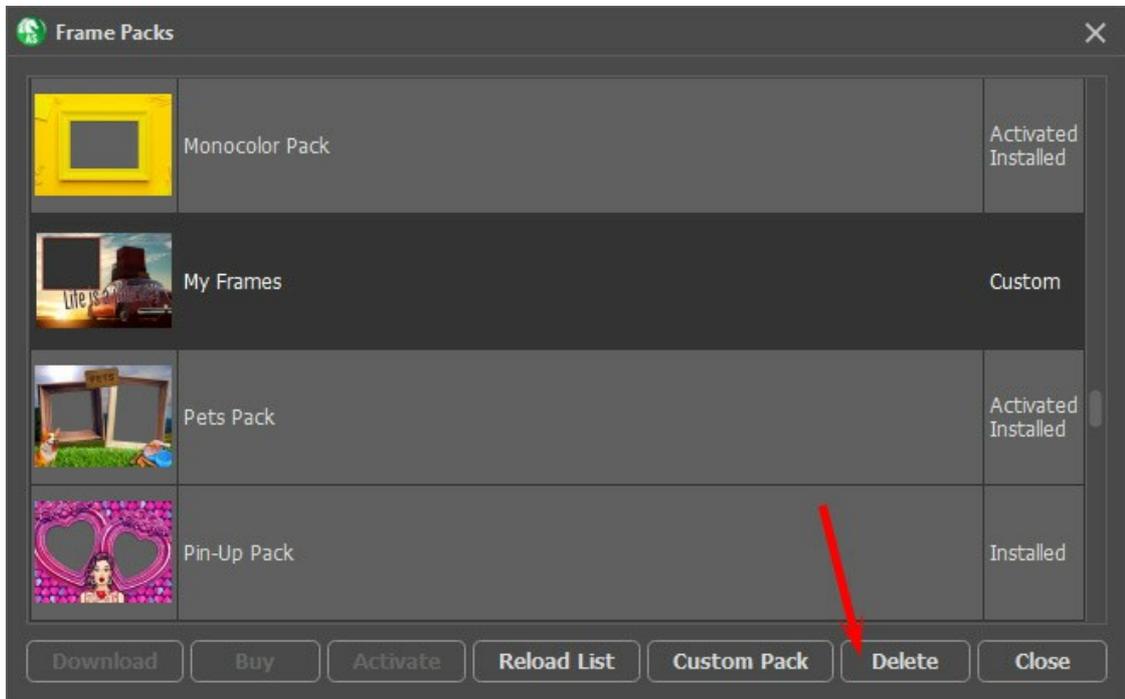


#### AKVIS ArtSuite のフレームパックを削除する方法

AKVIS が作成したフレームパック、ユーザーによるカスタムフレームパックのどちらも削除できます。

**ステップ 1:** フレームパック マネージャーを開きます。

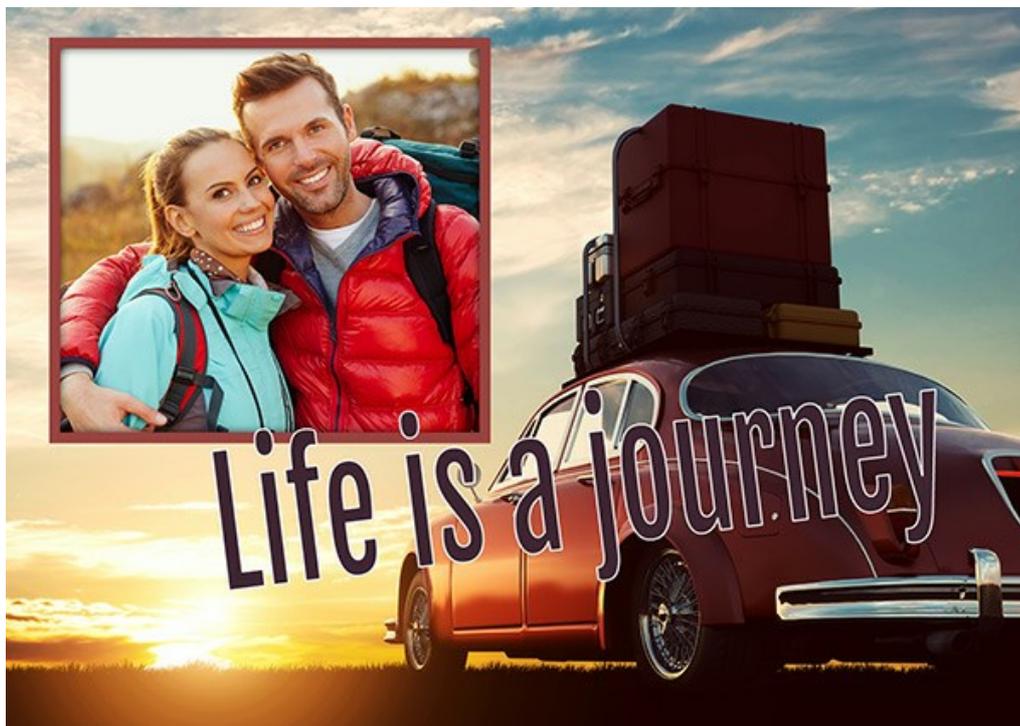
**ステップ 2:** リスト内のフレームパックを選択し、**【削除】**をクリックします。



## カスタム フレームパックの作成

ArtSuite ライブラリで利用可能な**手作りフレーム**とダウンロード可能な**テーマ別のフレームパック**に加え、自分の写真をカスタマイズしたフレームを作成することができます。

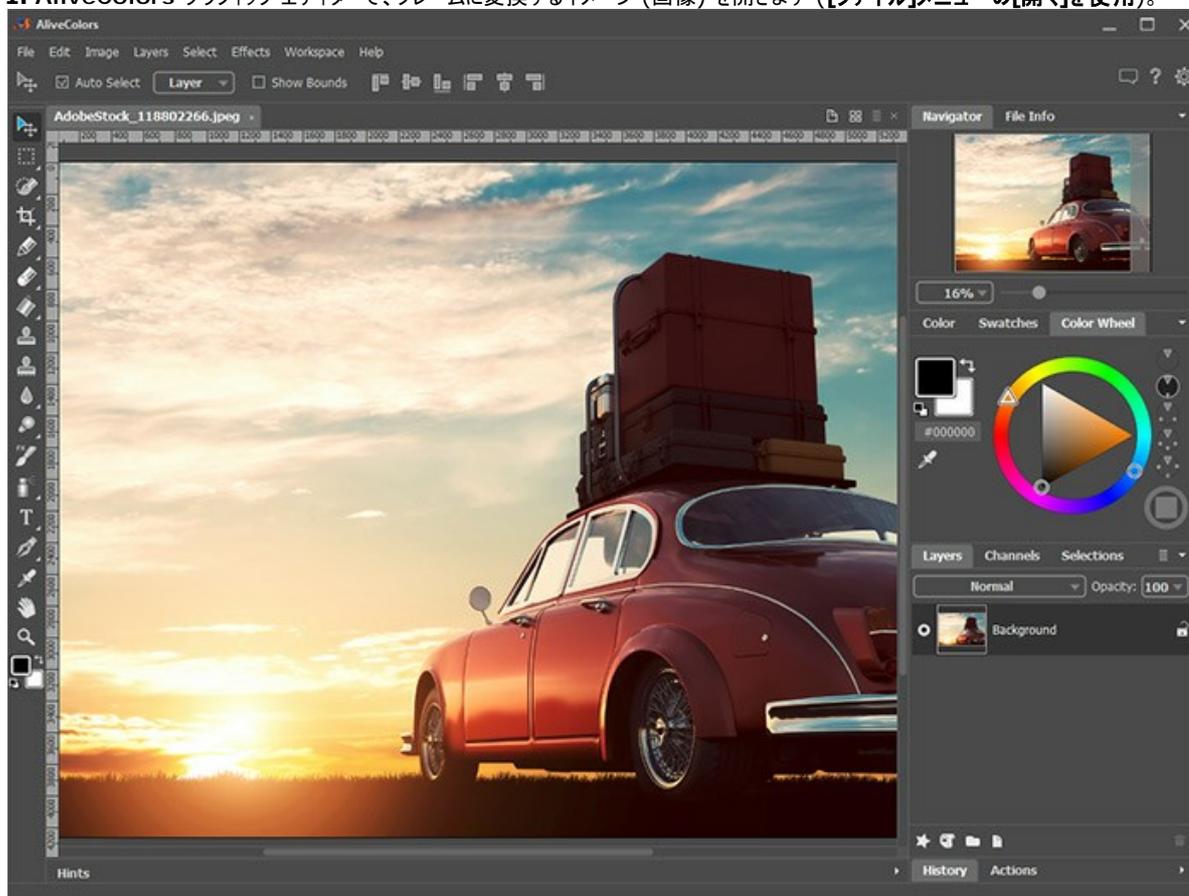
AKVIS ArtSuite で、AliveColors イメージエディターを使用したカスタムフレームの作成方法を紹介します。選択範囲と透過度をサポートしているプログラムであれば何でも構いません。



カスタム フレーム

## フレームの作成

**ステップ 1:** AliveColors グラフィック エディターで、フレームに変換するイメージ (画像) を開きます ([ファイル]メニューの[開く]を使用)。

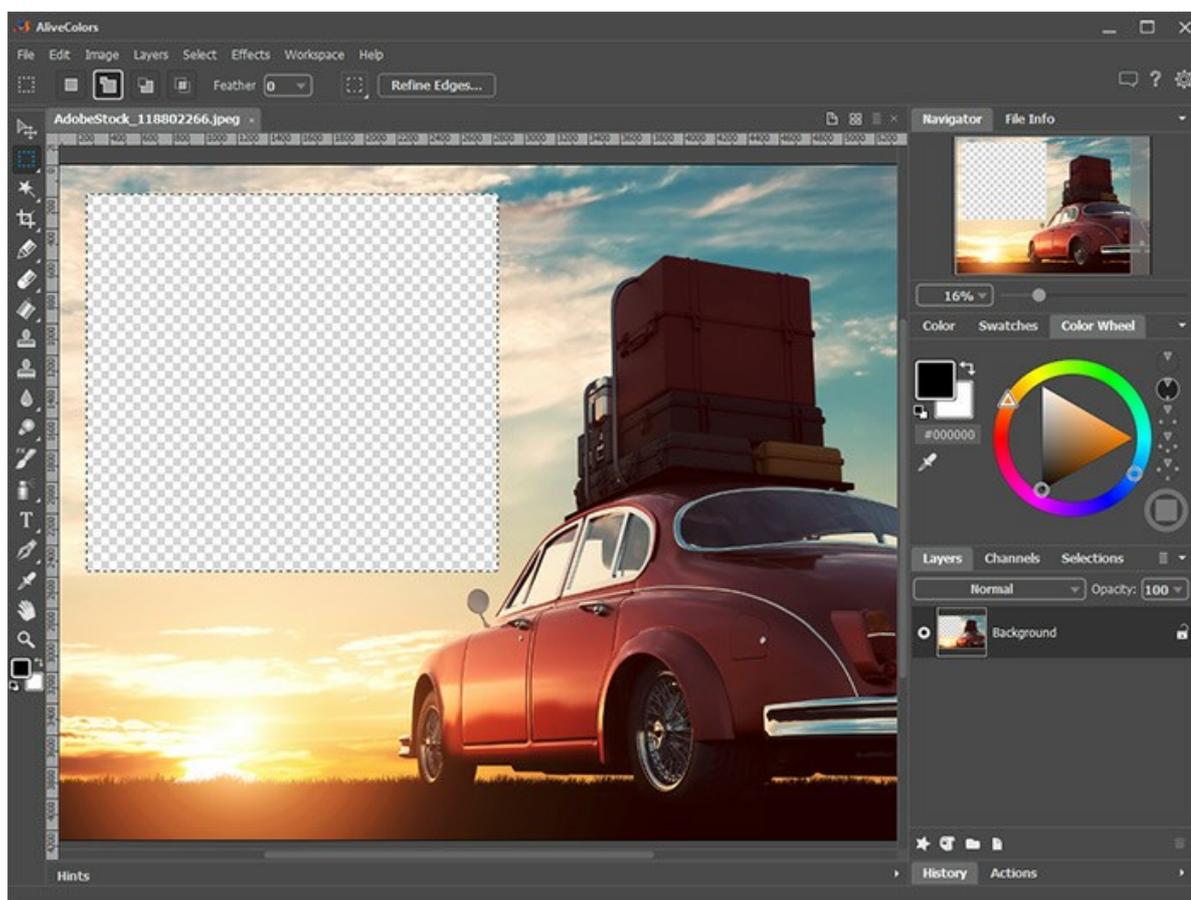


AliveColors で開いたイメージ

**ステップ 2:** フレームとなるイメージに、写真を挿入するための穴を作成します。

選択範囲ツール、例えば、**長方形選択ツール**  を選択し、イメージ内で範囲を指定します。その後指定した範囲を **Delete** キーまたは、**[編集]M**

ニューの[消去]コマンドを使用して、切り取ります。

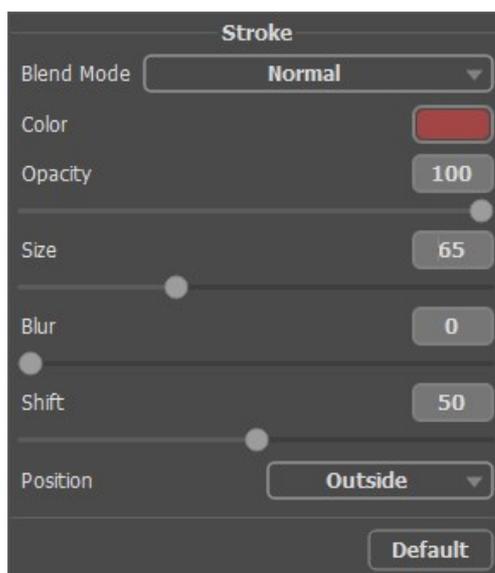


写真を挿入するための穴

**注意:** 複数の写真を挿入するため、複数の穴を作成するには、**追加モード**  を使用して新しい選択範囲を複数指定し、すべて切り取ります。

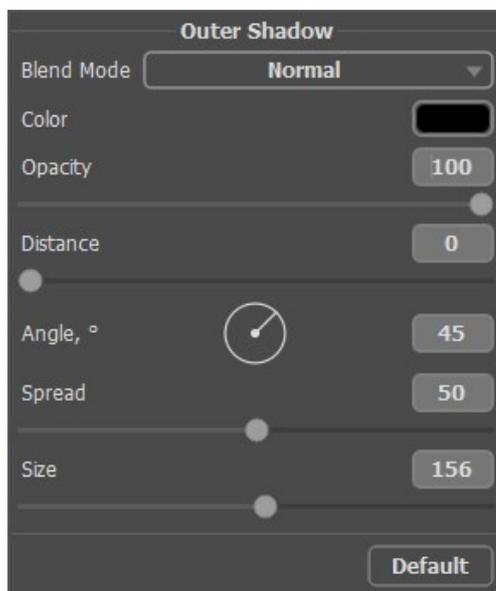
選択範囲の解除は、[選択]メニューの[選択解除]コマンド、または **Ctrl + D** キーを使用します。

**ステップ 3:** 穴の内側は、色を使って縁取りします。そのためには、レイヤー効果の[ストローク]を適用し、次のように設定します (レイヤー効果の設定を行うには、[レイヤー] > [レイヤー効果]を選択します)。



レイヤー効果 (ストローク)

ボリュームを出すためには、レイヤー効果の[外側の影]を適用し、パラメーターを調整します。



ステップ 4: フレームに合うコメントを補うには、テキスト ツール  レイヤー効果 (外側の影) を使用し、レイヤー効果を使用して配置します。



すぐに使えるフレーム

フレームを、特別に作成したフォルダーに保存します。PNG フォーマットを選択し、透過が有効になっていることを確認します。

同じ方法で、他のフレームのデザインも調整し、同じフォルダーに PNG ファイルとして保存します。



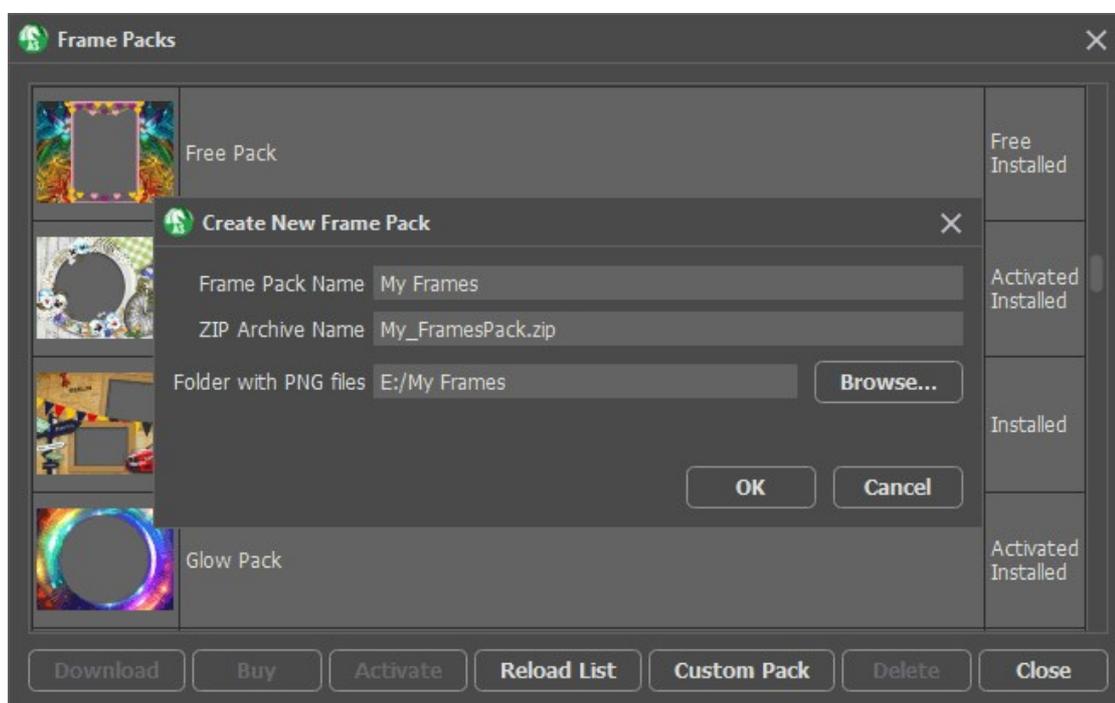


## フレームパックの作成

**ステップ 5:** AKVIS ArtSuite を実行します。

[フレーム]、[手作りフレーム]を選択し、フレームパック マネージャーをクリックします。表示されるウィンドウで、[カスタム フレームパック]ボタンをクリックします。

ダイアログボックスの最初のフィールドには、フレーム グループの名前、例えば *My Frames* と入力します。[参照...]をクリックして、新しいフレームのフォルダーを選択します。[OK]をクリックします。



フレームパックの作成

これにより、あなただけのフレーム コレクションが、いつでも ArtSuite プログラムで利用可能な状態になります!

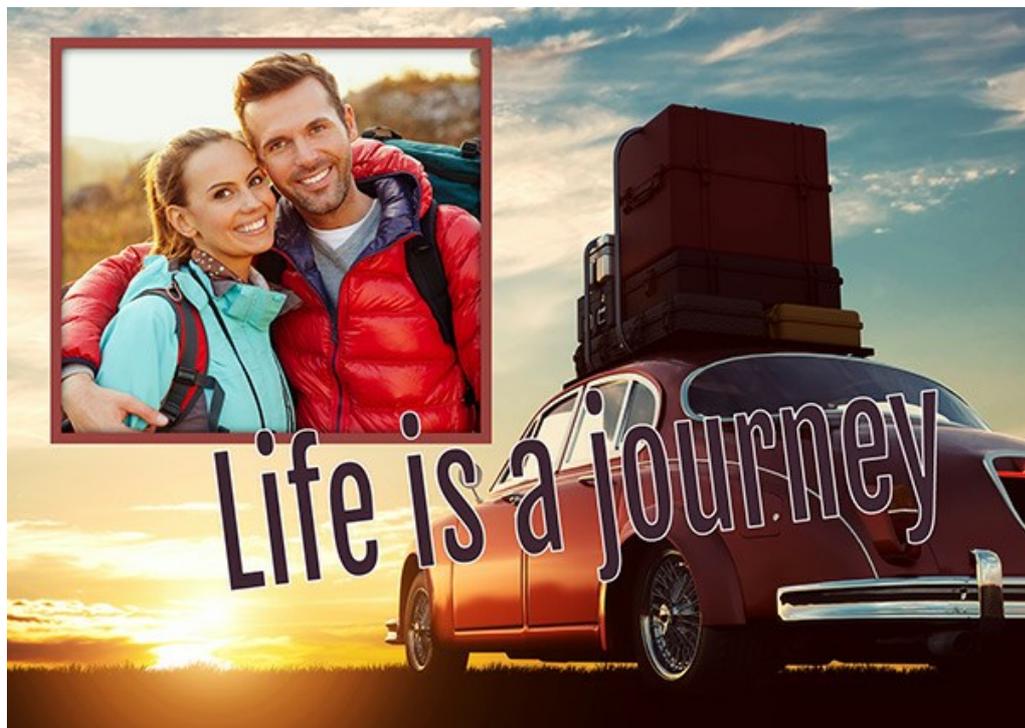
## 写真の挿入

**ステップ 6:** フレームパックの一覧で、[ユーザー指定のフレーム]を選択します。新しいフレームのうちの1つが、設定パネルの下の方角いプレビュー ウィンドウに表示されます。クリックすると、フレームセット内のフレームがすべて表示されます。マウスクリックで、希望のフレームを選択します。

コントロールパネルの  をクリックして、処理する写真を選択します。写真のサムネイルは、メイン ウィンドウの下に表示されます。最初の写真は、自動的にフレームに挿入されます。サムネイルをダブルクリックすると、別の写真を選択できます。



写真の追加  
**ステップ 7:**フレーム内での写真の位置を調整し、最も良いと思う位置にします。  を使用して、写真の処理を開始します。



写真を挿入

処理結果の保存には  を使用し、  を使用して印刷もできます。

## オリジナル フレームの作成

このチュートリアルのは作成者は、Irina Vesninaさんです。

AKVIS ArtSuite を使って、オリジナルのフレーム、クラシック フレーム、模様を使ったフレームの作成ができます。



元のイメージ



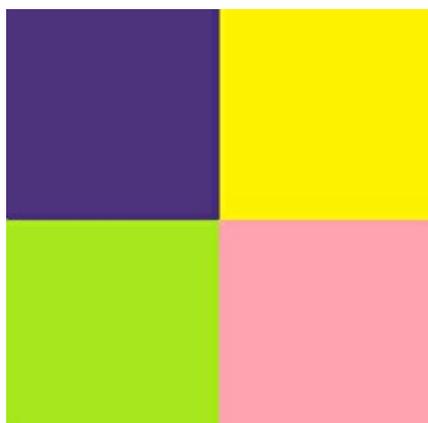
フレームに使用する画像



結果

## クラシック フレーム

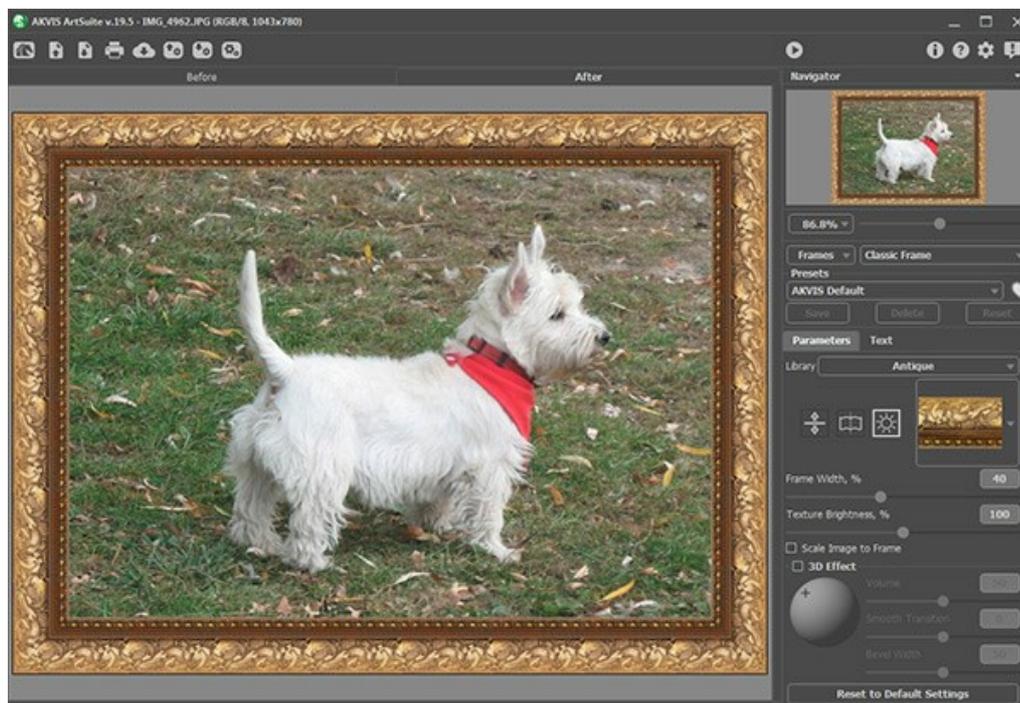
**ステップ1:** フレームに使用する画像を用意します。画像サイズに規定はなく、JPEG、BMP、TIFFまたはPNG 形式のものが使用できます。



テクスチャのサンプル

**ステップ2:** AKVIS ArtSuite のスタンドアロン版を起動します。フレームの元となる画像を開くには、空き領域をダブルクリックするか、コントロールパネルの  をクリックします。

**ステップ3:** 設定パネルのクラシックフレームを選択します。



AKVIS ArtSuiteで元のイメージを開く

ライブラリには、様々なテクスチャやパターン(模様)がグループに分けられています。

オリジナルのテクスチャを ArtSuite に読み込むには、一覧から<カスタム> ...を選択します。

テクスチャを読み込むためのダイアログが表示されます。

**ステップ4:** テクスチャのサイズ変更、反転、明るさの調整、フレーム全体の反転などの設定により、フレームの見た目が変わります。

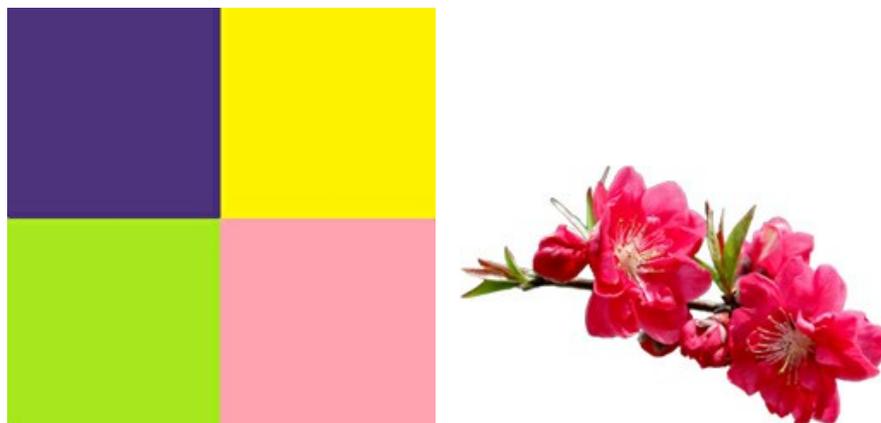
その結果は次のようになります。



多様なフレーム

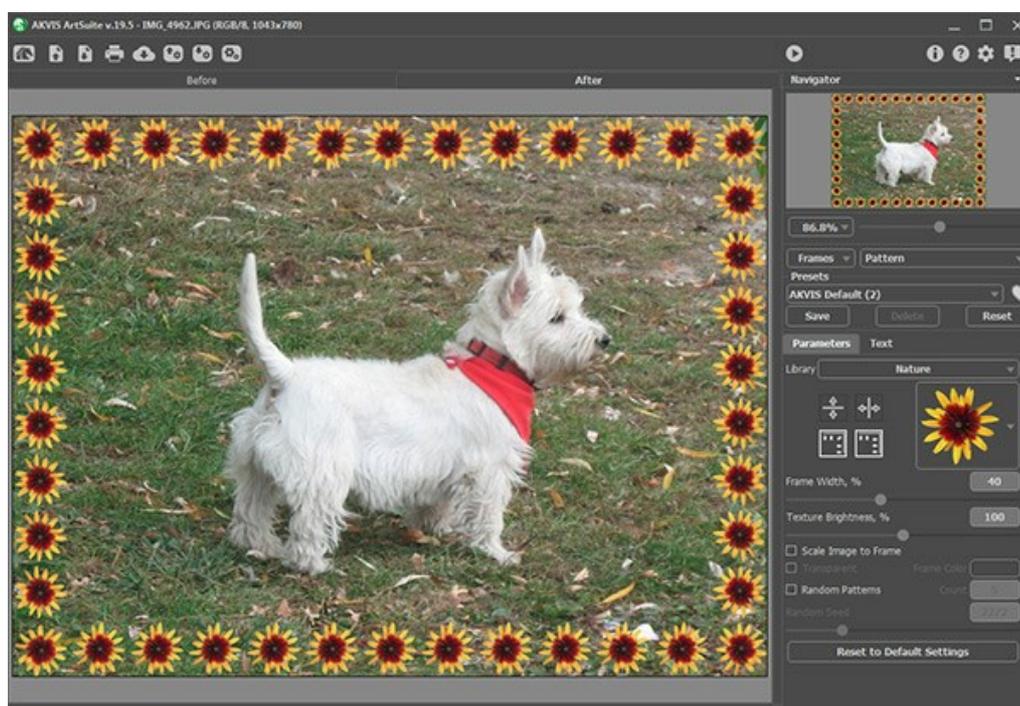
### パターンフレーム

**ステップ1:** フレームに使用する画像を用意します。より良い結果を得るには、透明な背景を持つPNG形式の四角い画像の使用が推奨されます。該当する画像がない場合、どんな画像でもかまいません。



テクスチャのサンプル

**ステップ2:** AKVIS ArtSuiteのスタンドアロン版を起動します。画像を開くには、空き領域をダブルクリックするか、コントロールパネルの  をクリックします。 **ステップ3:** 設定パネルでパターンフレームを選択します。



AKVIS ArtSuiteで元のイメージを開く

オリジナルのテクスチャを ArtSuite に読み込むには、ライブラリの一覧から<カスタム> ...を選択します。

テクスチャを読み込むためのダイアログが表示されます。

**ステップ4:**テクスチャの回転、フレームの色を追加、明るさの調整を行って、フレームの見た目を変えることができます。

その結果は次のようになります。



多様なフレーム

## 自分だけの美術館

芸術作品は、心情や思いを表現し、生活の輪を広げる重要な役割を果たしています。世界の歴史を振り返ると、天才的画家が多くいました。彼らは世界に真の名作を送り出してきました。しかし、すべての美術館や展示会を訪れることは現実的に不可能です。

しかし、**AKVIS ArtSuite**を使うと、好きな画やお気に入りの画家を選び、自分だけの美術館を作ることができます。



アートギャラリー

このチュートリアルのは作成者は、Gordon Sissonさんです。この操作例では、AliveColorsを使用していますが、**AKVISプラグイン** と**互換性のある**どのフォトエディタでも構いませんし、**AKVIS ArtSuite**のスタンドアロン版を使用することもできます。

まずは、レオナルド・ダ・ヴィンチの代表作、「モナリザ」から始めましょう。

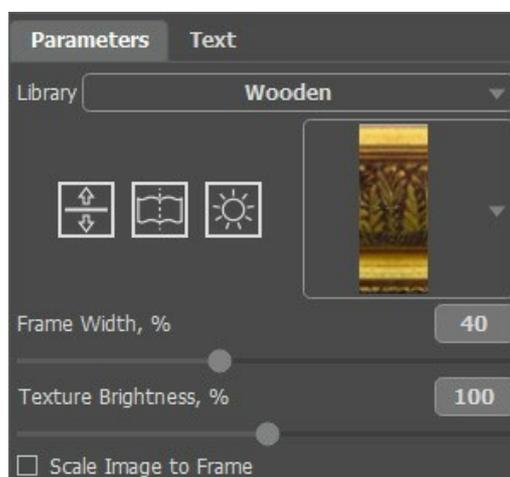
**ステップ1:** AliveColorsで画像を開きます。

**ステップ2:** フォトエディタのメニューからプラグインを呼び出します(**[効果] > [AKVIS] > [ArtSuite]**を選択)。

**ステップ3:** フレームの種類を**設定パネル**の**フレーム**のドロップダウンメニューから選択します。ドロップダウンメニューの最初に表示されているのは、クラシックスタイルです。

**ステップ4:** ライブラリ内からグループを選択、テクスチャをクリック、そして使用する模様/パターンを選択します。

**ステップ5:** 次のフレームのパラメータを調整してください。



変換結果は **[処理後]**タブに表示されます。

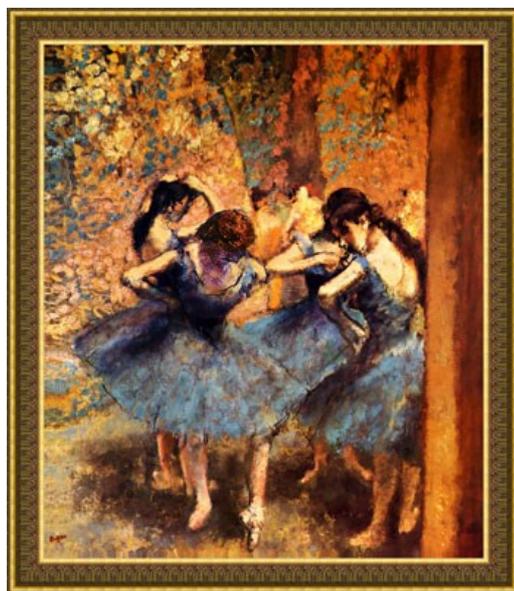
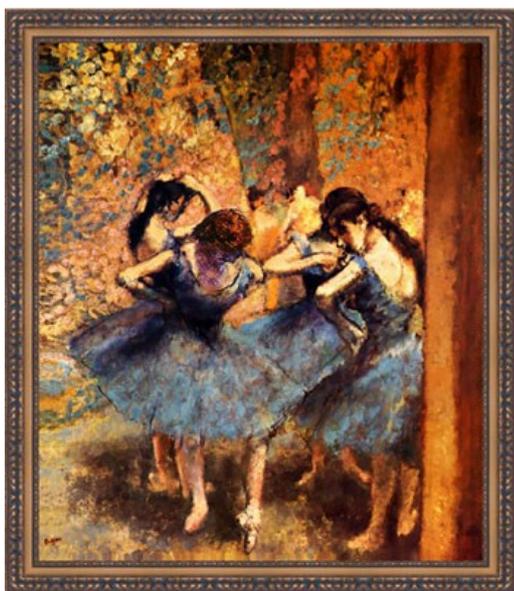
**ステップ6:** ボタンをクリックして結果を適用し、プラグイン ウィンドウを終了します。



同じ写真ですが、テクスチャを変えると印象が変わります。

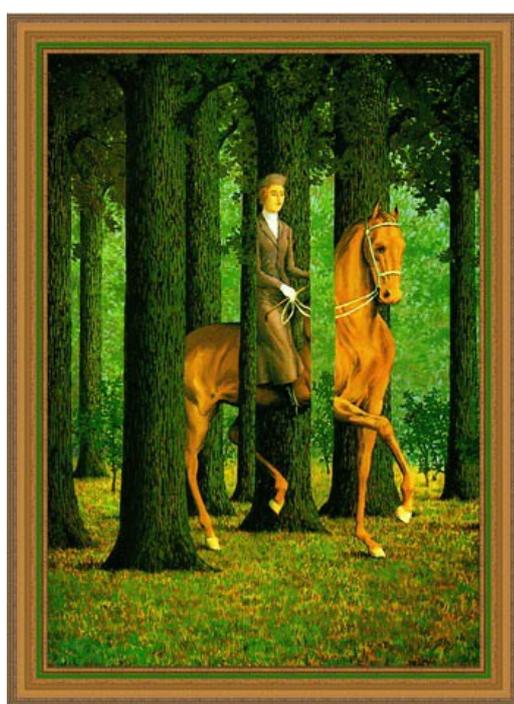
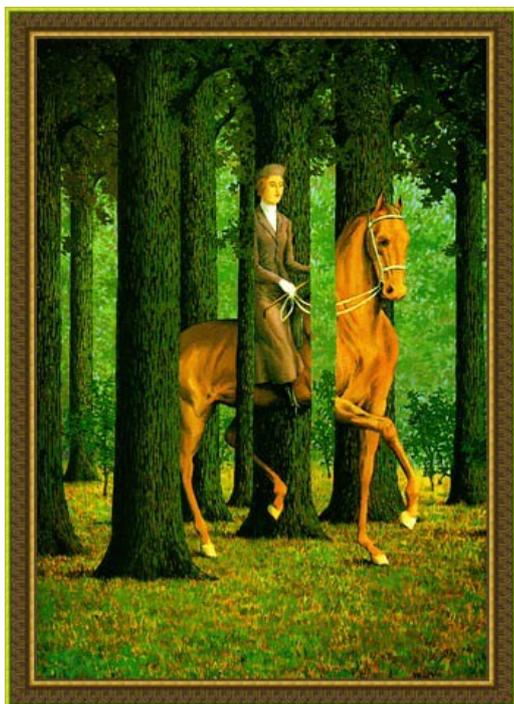


別の画、エドガー・ドガ作の「青い踊り子たち」を使ってみましょう。この画は、描かれているダンサーと共に踊るよう招いているようです。幾つかの異なるフレームを適用してみました。

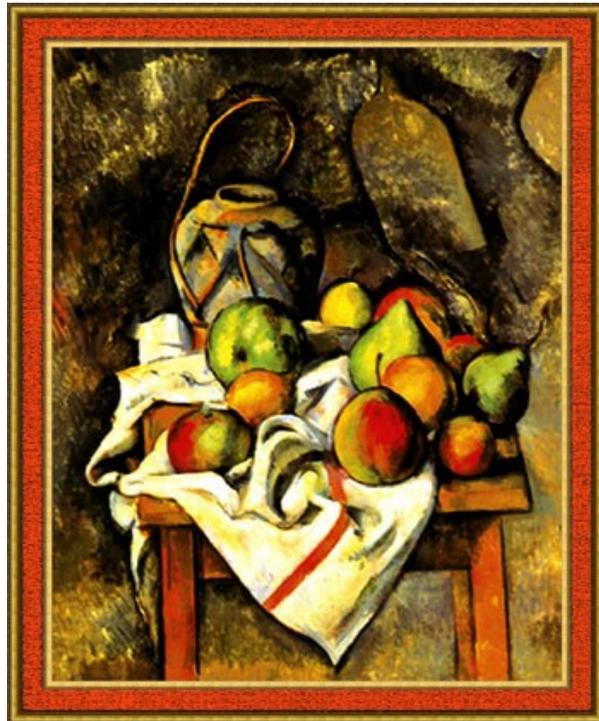


次に、不合理と混乱をもたらすルネ・マグリット作の「ブランクチェック」で作業します。

彼の画に色々なフレームを適用し、その中から最も適したものを選ぶことにします。



これはポール・セザンヌ作の「台所のテーブル(生姜壺のある静物)」です。この画も額に入れて飾るに値する傑作の1つです。



最後に、ジョージ・オキーフ作の「**Bella Donna**」です。

クラシック フレームのテクスチャ ライブラリからまた別のフレームを選択してみました。

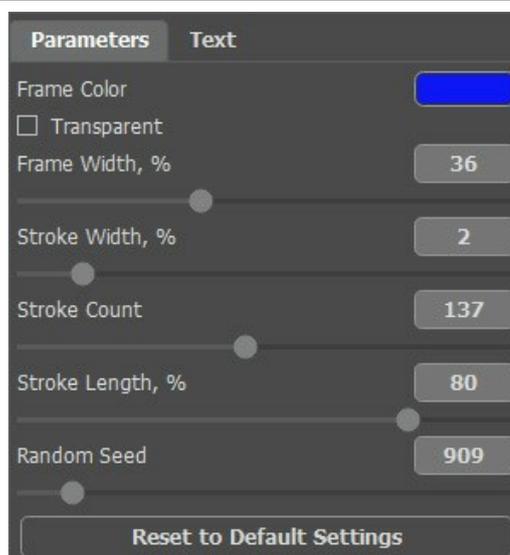


「**Bella Donna**」の画を使って、他のフレームスタイルを試してみましょう。

**ステップ1:** キャンバスサイズを大きくします。AliveColors の[イメージ] > [キャンバスサイズ]で、パラメータを設定して保存します。

**ステップ2:** フォトエディタのメニューからAKVIS ArtSuiteのプラグインを呼び出します。

**ステップ3:** ここではストロークフレームを選択しましたが、フレームのドロップダウンメニューから希望の他のフレームを選択することもできます。フレームを選択したら、以下のようにパラメータを設定します。



**ステップ4:** 結果を適用して、プラグイン ウィンドウを閉じます。

その結果は次のようになります。



他のフレームを試すこともできます。

数多くのスタイル、色、フレームの種類が用意されています。色々試して、お楽しみください。

## 季節の変更

このチュートリアルは、2009年の新年写真編集コンテストの優勝者Andrew Blazhinが、「四季」部門の写真に使用した方法に基づいて作成しています。



季節の変化  
どのイメージをクリックしても、新しいウィンドウでイメージを拡大して見ることができます

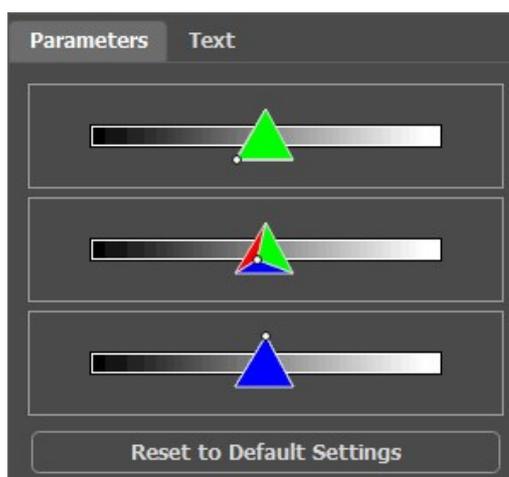
作業には、AliveColors と AKVIS ArtSuite また AKVIS Decorator のプラグイン版を使用しました。

**ステップ1:** フォトエディタで画像を開きます。



**ステップ2:** 夏の風景の写真があります。この写真を使って、他の季節の写真も作成してみます。秋から始めてみましょう。秋といえば、植物などが茶色く枯れているのが特長ですので、そこから始めましょう。まず、AKVIS ArtSuite プラグインを呼び出します ([効果]メニュー > [AKVIS] > [ArtSuite]を選択します)。

**設定パネル** でチャンネルミキサー を選択し、設定を調整します。

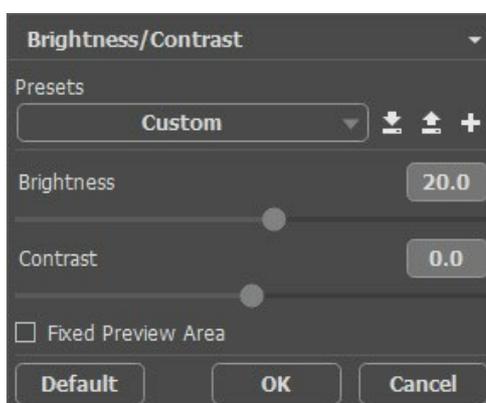


変更を実行するには、 をクリックします。

その結果は次のようになります。



**ステップ3:** 全体的に暗いので、AliveColorsの標準的な機能の1つで明るくします。[画像] > [調整] > [明るさ/コントラスト]を選択し、明るさを調整します。



変更を適用するには、[OK] をクリックします。

秋の風景の出来上がりです。

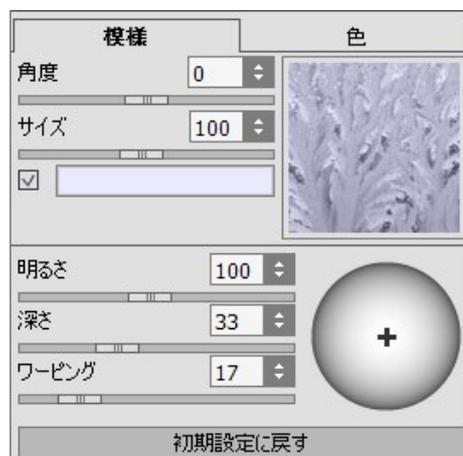


**ステップ4:** 秋の次は、もちろん冬です。冬といえば、やはり雪が必要になるでしょう。山が雪化粧しているように見えるよう、AKVIS Decoratorプラグインを使って、氷のテクスチャを適用します。

まず、クイック選択ツール  を使って山を選択します。



AKVIS Decorator のプラグインを呼び出します([効果]メニュー > [AKVIS] > [Decorator])。テクスチャライブラリで適当なテクスチャを探し、必要に応じて調整します。



テクスチャの適用は[実行]ボタンをクリックします。変換結果は、[処理後]タブに表示されます。

結果を適用してフォトエディタに戻るには、[適用]ボタンをクリックします。



山は霜ですっかり覆われてしまいました。

**ステップ5:** 続けて、地面と家を選択します。



再度、AKVIS Decoratorのプラグインを呼び出します。今回は、違うテクスチャを選んで、パラメータを調整します。



テクスチャの適用の処理を実行します。結果を適用して、フォトエディタに戻ります。



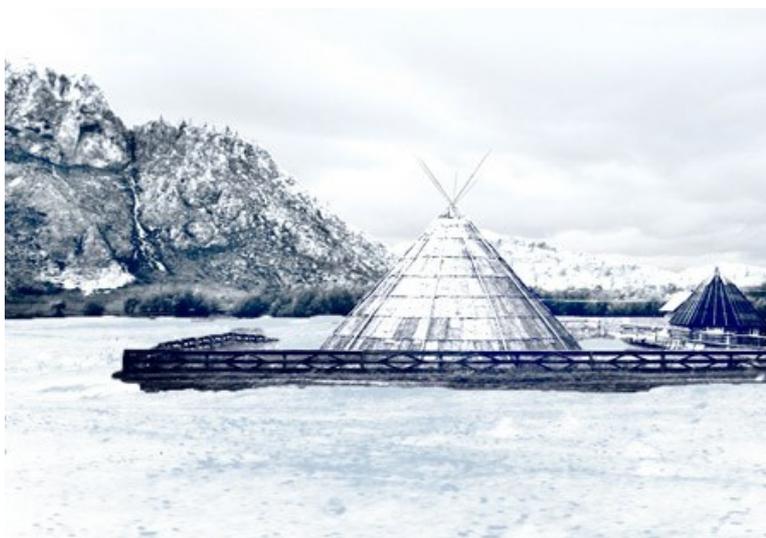
**ステップ6:** 既に行ったように、領域の選択は **クイック選択ツール**  を使用します。エディタのメインメニューで、**[画像] > [調整] > [カーブ]**を選択し、以下のように設定します。

効果を適用するには、**[OK]**をクリックします。



**ステップ7:** 山の編集に戻ります。家とフェンスと共に、山も明るくすることで、コントラストを減らし、よりリアルに仕上げます。AliveColorsの **覆い焼きツール**  を使います。

幾つかの簡単な操作で、冬景色です。



## ベルリン大聖堂: レトロ調のポストカード

このチュートリアルのは作成者は、Valentina Aynagosさんです。

ベルリンは、ヨーロッパの大都市の中でもワクワクさせられる都市の1つです。19世紀の大聖堂やプロイセン帝国の栄光を象徴する宮殿などの古代の建物と現代の最先端技術を駆使した建物が隣り合っているベルリンの街の通りは、歩いていても決して飽きることはありません。

このベルリン大聖堂の写真は、薄暗い11月のとある日に撮影しました。写真の構成が良いことに気が付き、ポストカードにして友人と共有できればと思いました。大聖堂は1894年に建てられたので、19世紀末の姿をポストカードに残してみようと思ったのです。そこで、レトロ風なポストカードを作成することにしました。

AliveColorsに加え、AKVIS SketchとAKVIS ArtSuiteのプラグイン版を使用しました。



元のイメージ

結果

**ステップ1:** フォトエディタで画像を読み込みます。

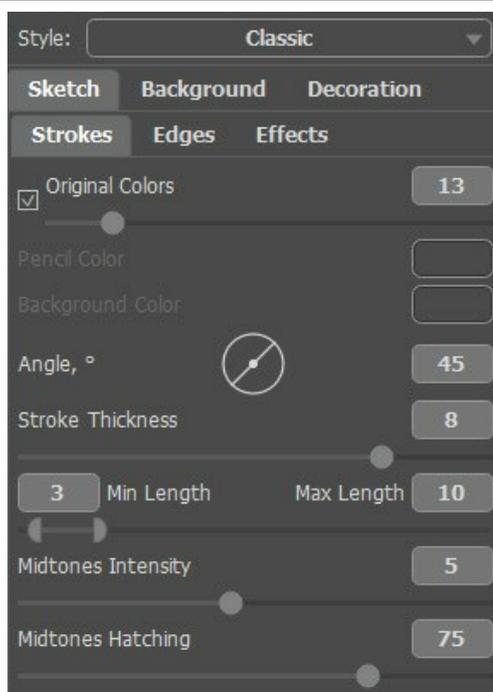


ベルリン大聖堂の写真

**ステップ2:** 私のデジカメは簡単な機能しかついておらず、写真の仕上がりが悪いことも良くあります。写真の微調整を、[画像] > [調整] > [カーブ]コマンドを使って行いました。写真の仕上がりが良い場合には、この作業は必要ありません。

**ステップ3:** AKVIS Sketch のプラグインを呼び出します([効果] > [AKVIS] > [Sketch]を選択)。

**ステップ4:** パラメータを以下のように設定します。



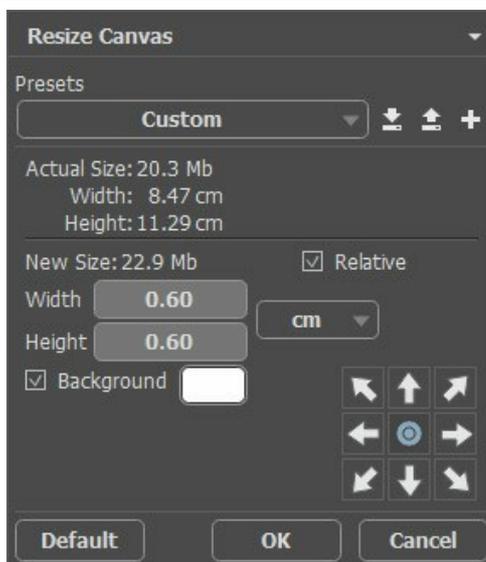
設定

- ▶ ボタンをクリックして画像全体をの処理を実行し、✔ ボタンで結果を適用してプラグインを閉じます。



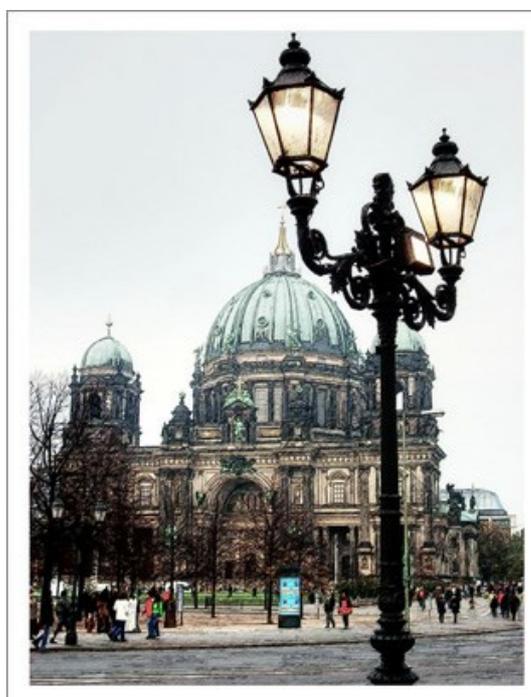
写真からスケッチ画に変換

**ステップ5:** キャンバスのサイズを0.6 cm 大きくするために、**【画像】 > 【キャンバスサイズ】** コマンドの設定を変更しました。これにより、シンプルなフレームが追加され、よりポストカードらしくなりました。



キャンバスサイズ変更用ダイアログボックス

その結果は次のようになります。



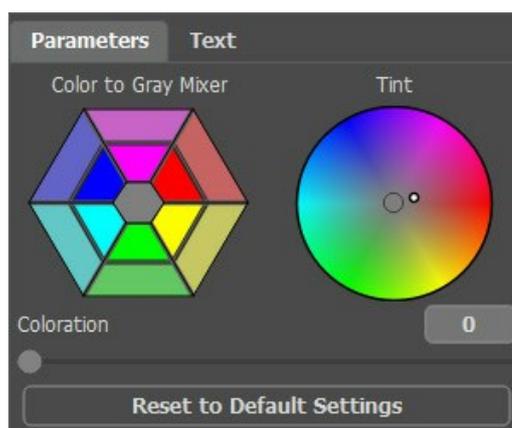
スケッチ画にフレームを追加

**ステップ6:** ポストカードをレトロ風、例えば1908年のベルリンのように仕上げたいと思います。そのために、AKVIS ArtSuiteを使用するので、**[効果]** > **[AKVIS]** > **[ArtSuite]** で呼び出します。

ドロップダウンメニューの**効果**、**白黒**を選択しました。円の中にあるポイントを少し右に動かし、赤みを加えることでセピア調の色合いを出すことができます。さらに、**カラーからグレーミキサー** のコントロールを少し動かしてトーンを薄くします。

**ヒント:** **自動実行モード**をプログラムの**環境設定**  で設定すると、変更が即座に適用されます(デフォルトではこのモードが有効になっています)。

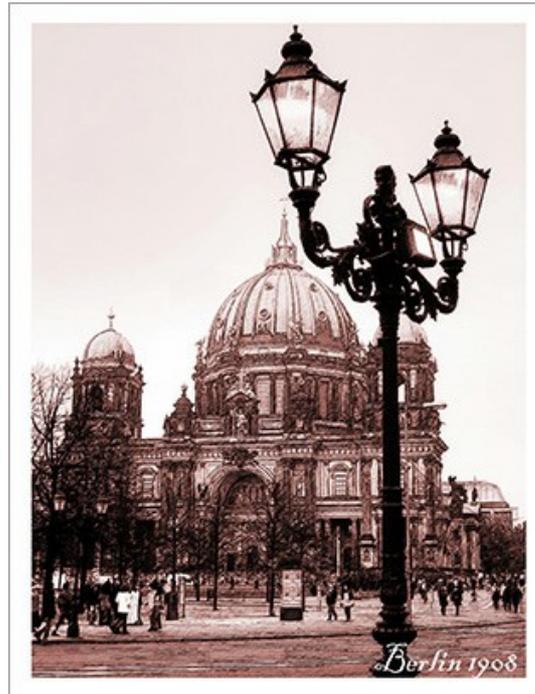
トーンを選択などには、時間を無駄にすることなく作業できるでしょう。このモードが無効な場合、変更を行うたびに  をクリックしなければなりません。



セピア効果

**ステップ7:**  をクリックして結果を適用し、プラグイン ウィンドウを終了します。

右下に「Berlin 1908」という文字を入れてみました。実際は100年以上後に撮影されたものなので、少々勝手な行為になりますが、ベルリン市民の皆さんはきっと許して下さることでしょう。



レトロ調ポストカード

## AKVISプログラム

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

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



### AKVIS Artifact Remover AI — JPEG 圧縮画像の補整

AKVIS Artifact Remover AI は、AIアルゴリズムを使用して、JPEG 圧縮アーテファクトを取り除き、圧縮した画像本来の品質に補整します。このソフトウェアは、無料で利用できます。ホームユーザーにも上級ユーザーにも活用いただけるツールです。 [詳細情報](#)



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

AKVIS ArtSuite は、写真を飾るための印象的かつ多用途な効果を集めたものです。写真をオリジナルで華やかに飾ります! 友人へ送るポストカードの作成、旅の思い出アルバムの作成、デスクトップ用の壁紙、または、アート感覚で楽しむためなど、さまざまな場合で必要になるでしょう。ArtSuiteは、いくつかの基本的な効果が用意されており、効果を適用したバージョンを無限に作成できます。 [詳細情報](#)



### **AKVIS ArtWork — 写真から絵画を作成しましょう！**

AKVIS ArtWorkは、様々なペイントテクニックを模倣できるよう設計されています。プログラムは、8種類のペインティングスタイルを提供しています：油絵、技法、グアッシュ、コミック、ペン & インク、リノカット、パステル、点描。簡単にデジタル写真から名作を作り出すことができます。 [詳細情報](#)



### **AKVIS Chameleon — フォトコラージュ作成**

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



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

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



### **AKVIS Coloriage — 白黒写真を色付けする**

AKVIS Coloriage で白黒写真に息吹を！

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



### **AKVIS Decorator — 被写体の模様や色を変更**

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



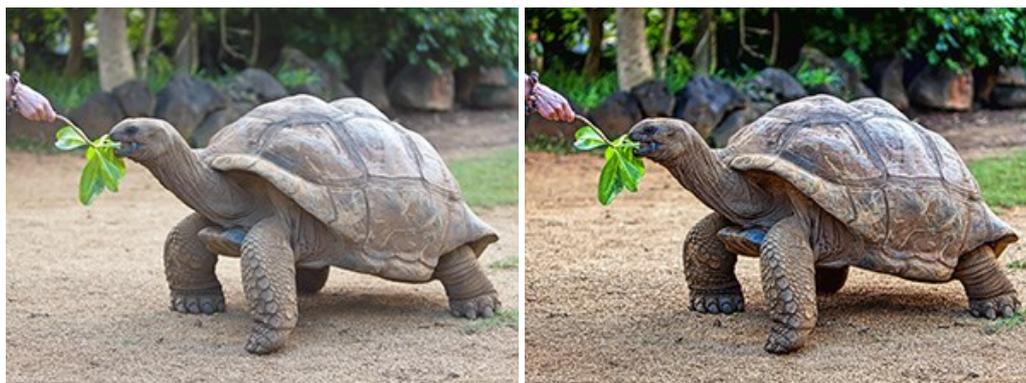
### **AKVIS Draw** — 手書きの鉛筆画への変換

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



### **AKVIS Enhancer** — 詳細を引き立てるツール

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



### **AKVIS Explosion** — 素晴らしい粒子の爆発効果

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



### [AKVIS Frames – フレームパック](#)

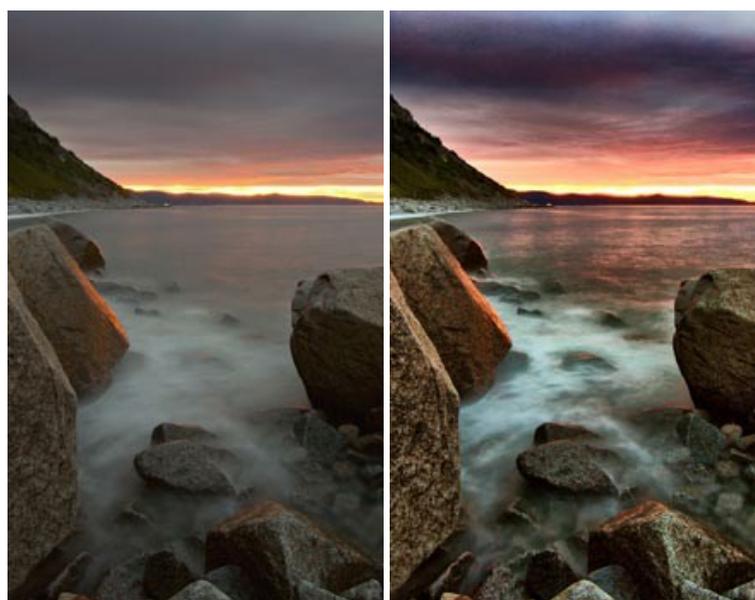
AKVIS Frames は、AKVISフレームパックと共に機能する無料写真校正ソフトウェアです。

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



### [AKVIS HDRFactory – 実際よりも明るい画像に!](#)

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



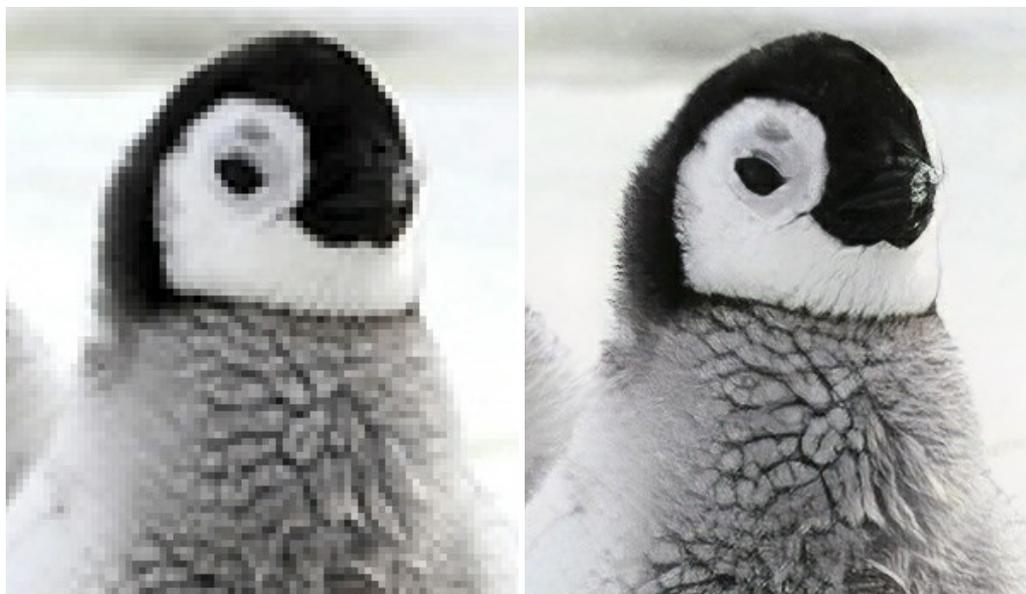
### [AKVIS LightShop – 光と星の効果](#)

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



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

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



### **AKVIS MakeUp — 理想の肖像画を作成しましょう！**

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

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



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

AKVIS NatureArt は、壮大な自然現象をデジタル写真に再現するための素晴らしいツールです。自然の効果は、私たちが受ける印象に与える影響が大きく、写

真からくる印象を強調するために使用することもできます。自然現象の効果を劇的に追加したり、天気を変えたりできます! [詳細情報](#)



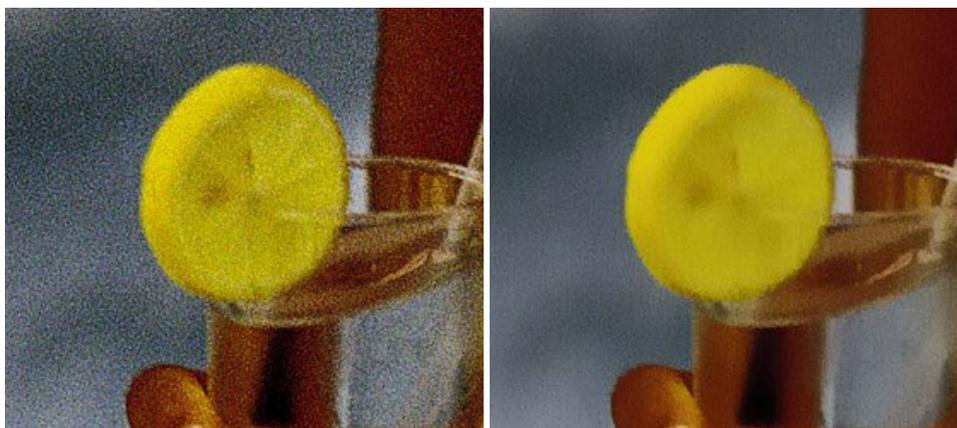
### [AKVIS Neon – グローエフェクト](#)

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



### [AKVIS Noise Buster – デジタルノイズリダクション](#)

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



### **AKVIS OilPaint — 油絵効果**

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



### **AKVIS Pastel — 写真をパステル画に変換**

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



### **AKVIS Points — 点描**

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



### **AKVIS Refocus AI – ピンボケの修正とぼかし効果**

AKVIS Refocus AI は、ピンぼけしたイメージを鮮明にします。イメージ全体の処理を行うことはもちろん、背景に対して手前の被写体などが目立つように指定部分のみピントの調整を行うこともできます。本ソフトウェアには、[リフォーカス AI]、[逆ティルト効果]、[アイリスぼかし]、[移動ぼかし]、[放射状ぼかし]の5つのモードがあります。 [詳細情報](#)



### **AKVIS Retoucher – 画像修復ソフトウェア**

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



### **AKVIS Sketch – 写真から鉛筆画を作成しましょう！**

AKVIS Sketch は、写真を鉛筆画や水彩画に自動的に変換するためのソフトウェアです。Sketch を使うと、黒鉛や色鉛筆、木炭や水彩の技法を真似て、実

際に描いたようなカラーや白黒の絵を作成することができます。 [詳細情報](#)



#### [AKVIS SmartMask](#) — 選択範囲の作成を簡単にします

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



#### [AKVIS Watercolor](#) — 水彩画

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

