ArtWork



akvis.com

CONTENTS

- アプリケーションの用途
- Windowsでのインストール
- Macでのインストール
 Linuxでのインストール
- プログラムの登録
- 操作方法
 - ワークスペース
 - 操作方法
 - キャンバス
 - フレーム
 - テキスト
 - ArtWorkプリセット
 - 環境設定
 - バッチ処理
 - 印刷
 - 油絵
 - 水彩
 - グアッシュ
 - コミック
 - ペン&インク
 - リノカット効果
 - ステンシル効果
 - パステル
- 点描 ● 操作例
 - 処理途中の画像を処理結果として作成
 - ガルダ湖の夕焼けをパステル調に
 - 神話に登場する馬
 - ArtWorkギャラリー

 - ・ 赤い牛
 ・ アニメーション化された猫のコマ漫画
 - 運河の風景 風景の油絵
 - ハーモニー: 油絵
- AKVISプログラム

AKVIS ARTWORK 14.0 | 多彩なペイント/描画技法

AKVIS ArtWork は、様々なペインティング技術を写真に与えるためのプログラムです。デジタル写真が芸術作品に早変わり!int; =<<AKVIS ArtWork は 独創的な作品を作るための理想的なソリューションです。高度な技術と芸術的アプローチを兼ね備えているため、印象的で独創的な仮想アーティストとして非常に有用 なソフトウェアといえます。写真から油絵への変換を目の前で見ることができ、新たな芸術作品の誕生に立ち会うことができます。

AKVIS ArtWork に含まれている描画の技法は、油絵、水彩、グワッシュ、コミック、ペン&インク、リノカット、ステンシル、パステル、点描画法です。これらは別々に または組み合わせて使用することができます。



写真にアーティスティックな効果を加えるために最も簡単で多彩な方法を提供しています。

友人の肖像画、風景画、静物画などを油絵として作成できます。新たなジャンルでの才能を開花させてみるのはいかがですか?

完成した油絵にフレームをつけたり、カラー印刷して既製の額に入れて飾ったりする他、実際に筆でストロークを加えてより本物に近く見せることもできます。グリーティング カード (挨拶状) やポスターは、友人や家族に渡す素晴らしいプレゼントになるでしょう。

筆も絵の具も必要ありません。ただ、Artworkを使って、独創性を開花させればいいのです。

美術家のたまごや美術の先生であれば、 ペインティング技術の向上に Artwork を使用できます。経験が少ないと、詳細に気を取られがちですが、まず Artwork で イメージを簡素化した結果を参考にしながら、実際の絵を作成できます。

効果と機能:

油絵 技法を使用すると、デジタル写真を油絵に変換できます。元の写真を基準に、自然な筆のストロークを再現します。初期設定のままでも、実際に筆で描いた 油絵に非常に近い状態を作り上げることができます。オプションを微調整しながら、油絵の様々なスタイルを発見することができるでしょう。より高い柔軟性と、完成品 に対して描いているイメージにより近づけるため、[ストロークの方向]と呼ばれるツールが用意されています。半自動、かつ高性能なこのツールは、筆感のコントロールを 可能にする素晴らしいツールです。



水彩技法を使用すると、写真を 水彩画に変換できます。水彩画は、絵画技法の中でも非常に難しいものなので、機械でその技法を模倣するのは困難とされてきま したが、ArtWork は水彩技法の模倣に優れています。本ソフトウェアを使用すると、実際の絵画さながらの、淡く透明感があり繊細なタッチが特徴的な水彩画が作成 できます。



グワッシュは、写真から**グワッシュ画**を作り出すことができます。テンペラ画のようなイメージを作成することもできます。グワッシュ技法は、濃く力強い色を使用したペイント技法だといえます。特徴となっているのが、その華麗な輝きと不透明性です。不透明性とカバーカによって、水彩絵の具では得られない素晴らしい効果が得られます。この技法は、装飾用の絵画で広く用いられます。さらに、カラースケッチや絵画を作成する場合にも用いられることがあります。



コミック では、数回のクリックで有名な漫画家 (カートゥーン アーティスト) の作品を模倣することができます。この効果では、写真のトーンを下げて、ポスターやカー トゥーンのようなイメージを作成します。パーティの写真などからコマ漫画を作成したり、オリジナルのポスターを作成したりできます。



ペン&インクは、デジタル写真からインクを使用した絵画を作り出します。ペン画やインク画は、現代使われているペンから羽根ペンに渡って多様なペンとインクを用いて描画される様子を模倣します。この技法は、オブジェクトのアウトライン(輪郭)を使用した優美な作品を作り出します。



リノカットは、リノリウム版に絵柄 を彫る版画の一種、リノカットの技法を模倣します。リノカットとは、リノリウム版に彫った後、インクをのせ、紙に刷り込んでプリントする 技法です。リノカットの個性的な表現力、黒白がはっきり分かれるコントラストの強さ、豊富で活力に満ちたストロークが特徴的です。この効果は、建築物の写真や風 景写真に特に適しています。



ステンシル技法は、画像を高コントラストの輪郭線でステンシル絵画に変換します。ステンシルは、図柄や文字が描かれている段ボール紙、プラスチック、金属をくりぬいた穴にインクを刷り込んだり、塗布することで転写をする技法です。このプログラムでは、表現力が豊かな単色の印刷を作成することができます。中間色領域を追加し、ハッチングかポップアートパターンを適用することも可能です。写真に印象的な効果を加えてみましょう!



上記の効果(油絵、水彩、グワッシュ、コミック、ペン&インク、リノカット、ステンシル)は、ArtWorkのすべてのパージョンで利用可能です:Home、Home Deluxe、Business他の2つの効果(パステルと点描画法)は、Home Deluxe と Businessライセンスでのみ利用可能です。

パステルは、Home Deluxe と Business ライセンスで使用可能で、水彩画とスケッチ画の間にできる隙間を埋める特別な技能をシミュレートします。パステル チョークを使った、淡いエッジを持つソフトで滑らかなストロークで描画します。



点描とは、色の小さな点によって描画を行う技法で、Home Deluxe と Business ライセンスでのみ利用できます。考えや気持ちを目に見える形で表現するという 印象派の動きの一部として、その後の近代芸術の道を切り開くきっかけともなった技法です。点描技法は、かなりの時間と技術を要するものですが、AKVIS ArtWork を使えば、ボタンのクリック 1つで芸術作品が出来上がります。



ArtWork の効果 を組み合わせて、異なるペイント技法を用いた素晴らしい作品を作成することもできます。

どの効果にも、すぐに使用可能な **AKVISプリセット** が含まれており、すぐに作業を始められます。そのまま適用することも、微調整を行って適用することもできます。写 真からペイント画に変換するためのお気に入りの設定をプリセットとして保存し、後でまた使用することもできます。作成したプリセットのインポート/エキスポートができま す。



AKVIS Artwork は写真を絵に変換しますが、より本物に見せるために足りないものがあります。キャンバスと作者の署名です!AKVIS Artwork では、背景を平面か粗面 (キャンバスや紙など)から選択でき、よりよい印象を与えることができます。自分の署名などのテキストを、好きなフォントや色を使って油絵に挿入できます。

パッチ処理機能も提供しているので、ホームビデオからカートゥーン風動画を作成できます!

ArtWork の効果のいくつかは、処理結果を手動でレタッチするための後処理ツールも用意されています。不具合を除去することによりイメージを調整し、あなたの芸術作品に最後の仕上げを加えることができます。

AKVIS Artwork は、スタンドアロン プログラムとして、またフォトエディターのプラグインとしても使用できます。プラグイン版は、AliveColors、Adobe Photoshop、 Corel PaintShop Pro や他のフォトエディターと互換性があります。詳細は、比較表を参照してください。

ライセンスの種類によってプログラムの機能が異なります。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、自分に合ったライセンスタイプを選んで購入できます。

WINDOWSでのインストール

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

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

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

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

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

AKVIS Artwork セットアック 使用許諾契約書 以下の使用許諾契約書をよくお読みください。	75
AKVIS エンドユーザー ライセンス使用許諾契約書	
ユーザーへの注意: このエンドユーザーライセンス使用許諾契約書(以下「本契約」)は法的拘束力を持ちます。ソフト ウェア使用前に必ず全体を注意深(お読みください。本契約は、あなた(ユーザー自身)の製品の 使用について定めたものです(以下に示す条件のもと)。AKVIS製品へのアクセスは、本契約のす べての条項に同意することによって制限な(楽しむことができるようになります。本契約の最後に、本 契約に同意してインストールを続けるか、同意しないでインストールを中断し、かつソフトウェアも使 用しないかのどちらかを選択するよう求められます。本ソフトウェアをインストールし使用することで、本 契約のすべての契約条件に同意したものとみなします。	•
・ ▼使用許諾契約書に同意します(A) 「ED刷(P) 「戻る(B) ☆へ(N) をャン	1711

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

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

[次へ]をクリックします。

コスタム セットアップ		1
機能をインストールする方法で	を選択してください。	AK
下のツリーのアイコンをクリック	して、機能をインストールする方法を3	変更してください。
ArtWork	dalone ・ デスクトップ上のショートカット in ・ AliveColors ・ Adobe Photoshop CS6 (64-bit) ・ Adobe Photoshop CC 2015.5 以 ・ Adobe Photoshop CS6 (32-bit)	「 5≩ (64-bit)
	▼ Adobe Photoshop CC 2015.5 以	锋 (32-bit) +
「新川: C: (Prog		参照(R)

5. [インストール]ボタンをクリックします。



6. インストール処理が開始されます。

AKVIS Art	Work セットアップ			
AKVIS	ArtWork をインストール	ф		AKWIS
AKVIS Art	Work をインストールしてい	ます。しばらくお待ちくけ	だざい。	
状態:	新しいファイルをコピー	しています		

7. これでインストールは完了です。

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



8. [終了]をクリックします。

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

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

MACでのインストール

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

このプログラムをコンピュータにインストールするには、管理者権利が必要です。

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



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

•••		S ArtWork	🌒 🌒 🛑 АК	VIS ArtWork Plugin
AKVIS	ArtWork	readme.txt	AKVIS ArtWork Plu	ugin readme.txt
AKVIS ArtV	Nork		AKVIS ArtWork Plug	in

4. スタンドアロン版をインストールするには、AKVIS ArtWork 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 ArtWork 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 2022, CC 2021, CC 2020, CC 2019, CC 2018, CC 2017, CC 2015.5 の場合、Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC

Photoshop CC 2015 の場合、Applications/Adobe Photoshop CC 2015/Plug-ins Photoshop CS6 の場合、Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins に移動させます。



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

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

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

INSTALLATION ON LINUX

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

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

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

AKVIS installers are available for several Linux distributions:

- ▶ DEB package: Debian/Ubuntu
- ▶ RPM package: Red Hat/CentOS/Fedora
- openSUSE

Installation on Debian-based systems:

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

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

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

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

To remove the program: sudo apt-get remove akvis-artwork --autoremove

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

- 1. Run the terminal.
- 2. Register the key that signed the repository:
- sudo rpm --import https://akvis.com/akvis.asc Add the repository to the system:
- sudo wget -0 /etc/yum.repos.d/akvis.repo https://akvis.com/akvis.repo 4. Update the package list:

when using the dnf package manager: sudo dnf update

when using the yum package manager: sudo yum update

5. Install AKVIS ArtWork:

when using the dnf package manager: sudo dnf install akvis-artwork

when using the yum package manager: sudo yum install akvis-artwork

6. The installation is completed.

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

7. For automatic updates:

when using the dnf package manager: sudo dnf upgrade

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

8. To remove the program:

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

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

Installation on openSUSE.

- 1. Run the terminal.
- 2. Login as a root user.
- Add the key that signed the repository: rpm --import http://akvis.com/akvis.asc
- 4. Add the repository to the system:
- zypper ar -r https://akvis.com/akvis.repo akvis5. Update the package list:
- zypper ref
- Install AKVIS ArtWork:
 zvpper install akvis_artwork
- zypper install akvis-artwork7. The installation is completed.

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

8. For automatic updates: zypper update

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

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

AKVIS製品のアクティベーション方法

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

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

AKVIS ArtWork 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 ArtWork	バージョン 13.0.2074.22053-r app (64bit)	\otimes
	アクティベーション	
お客様名:	John Smith	
シリアル番号:	1234-5678-9012	
	◎ アクティペーション サーバーへの直接接続	
	○ 電子メ〜ルでリクエストを送信	
シリアル番号を忘れた場合	合、 <u>ここからレストア</u> できます。	
アクティベーションで問題が		
<u>HWID</u> をコピーします。	アクティベー	ート キャンセル
	© 2008-2022 AKVIS, All rights reserved	

お客様名を入力します (プログラムはこの名前で登録されます)。

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。

アクティペーション サーバーへの直接接続:

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

この方法でアクティベーション処理を行うには、インターネット接続が必要です。

[アクティベート]をクリックします。

これでアクティベーションは完了です!

電子メールでリクエストを送信:

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

注意: この方法は、オフラインアクティベーションでも利用できます。

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

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

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

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

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

● Windows の場合:

Users\Public\Documents\AKVIS;

Mac の場合:

Users/Shared/AKVIS

• Linux の場合:

/var/lib/AKVIS

これでアクティベーションは完了です!

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

ワークスペース

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

スタンドアロンは独立したプログラムです。通常通りの方法で起動できます。

プラグイン版は、Photoshop 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 Artwork のワークスペースは次のように表示されます。



AKVIS Artwork のワークスペース

AKVIS Artwork のウィンドウ左側にはイメージ ウィンドウがあり、[処理前]と[処理後]の 2つのタブで構成されています。[処理前]タブには、元の画像が表示されます。「処理後]タブには、処理後の画像が表示されます。タブを切り替える場合は、タブをクリックします。処理前と処理後の画像を比較したい場合、イメージをクリックしたままの状態にすると、画像が何秒かごとに切り替わります。

ウィンドウ上部には、以下のボタンを含むコントロールパネルがあります。

「「「 AKVIS Artwork のホームページに移動します。

I 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 + 0 キー、Mac の場合 ? + 0 キーを使用します。

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

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

Tメージを印刷します (スタンドアロン版のみ)。この操作に対するホットキーは、Windows の場合Ctrl+Pキー、Mac の場合?+Pキーを使用します。

📷 プリセット一覧をインポートします (.artworkファイルから)。

・プリセットをエクスポートします。プリセットとは、保存されているイメージ処理に使用する各種設定のことです。プリセットは拡張子 .artwork の別ファ イルに保存できます (保存可能なプリセット数に制限はありません)。

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

🚱 : 誘導ラインを .direction 拡張子のファイルに保存します。

左側にはツールパーがあり、リノカット以外の次の全ての効果が使用できます。

```
事前処理ツール ([処理前]タブ):
```

```
🐼 : クイック プレビュー ウィンドウのオン/オフ (表示/非表示) を切り替えます。
```

油絵とパステルでのストロークの方向ツール (Home Deluxe、Business ライセンスでのみ):

- ストロークの方向ツールの誘導ライン描画を有効にします。
- 💉 : 誘導ラインをすべて、もしくは部分的に除去するための消しゴムツールを有効にします。

後処理ツール (Home Deluxe、Business の[処理後]タブ):

指先 ツールを有効にし、不自然なペイント部分を手動で取り除くことで、仕上がりをよくできます(油絵、水彩、グワッシュ、パステル技法で利用可能)。

▲ : ばかしツールを有効にすると、隣り合うピクセルのカラーコントラストを低くすることでイメージのもつ鮮明さを抑える効果があります (水彩とグワッシュ技法で利用可能)。

かラーブラシを有効にすると、(リノカット、ステンシル、ペン&インク技法で)選択した色で描くことができます。

その他のツール

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

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

Q: ズーム ツールを有効にし、イメージの表示サイズを変更します。クリックすると、ズームイン(拡大)します。クリックしながらAltキーも押すと、ズームアウ

トします。
Z キーを押すと、クリックなしで、ズーム ツールに切り換えられます。

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

イメージをナビゲートしたり、拡大/縮小するには **ナビゲーター**を使用します。**ナビゲーター**の赤枠で囲まれた領域は、現在メイン ウィンドウに表示されている領域で す。赤枠の外はグレー表示になります。赤枠をドラッグすると画像の表示領域を変更できます。赤枠を移動させるには、マウスをクリックしたままカーソルをドラッグします。



ナビゲーター

メイン ウィンドウで画像をスクロールするには、キーボードのスペースキーを押しながら画像をドラッグします。マウスのスクロールホイールを使うと、イメージは上下に動き、Ctr1キーを押しながらの場合は左右に動き、Altキーを押しながらの場合は拡大/縮小されます。スクロールバーを右クリックすると、クイックナビゲーション メニューが表示されます。

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

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

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

ナビゲーターの下にある設定パネルには、[ペイント]タブと[装飾]タブがあります。

- [ペイント]タブ:写真から木炭/チョーク画へ変換するための様々なパラメーターを調整できます。
- 【装飾】タブ:画像にテキストを追加したり、キャンバスを変更したり、フレームを適用したりできます。

[プリセット]フィールドでは、現在の設定内容をプリセットとして保存できます。保存したプリセットは後で使用できます。現在の設定は保存だけでなく、編集や削除もできます。プログラムの起動時には、最後に使用したプリセットが使用されます。

設定パネルの下には、カーソルをパラメーターやボタンに合わせた場合に ヒントが表示されます。ヒントの表示位置や表示/非表示の設定は、プログラムの環境設定で 行うことができます。

プログラムの使用方法

AKVIS ArtWork は、様々な描画技術を写真に与えるための画像変換ソフトウェアです。AKVIS ArtWork は、独立したスタンドアロンプログラムとしても、また、 Photoshop 互換のプラグインとしても機能します。

以下の手順を実行します。

ステップ 1:イメージを開きます。

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 たうしょうない、「イメージを開く」ダイアログボックスが表示されます。ワークス ペースにイメージをドラッグすることもできます。AKVIS ArtWork のスタンドアロン版は、JPEG、RAW、PNG、BMP、PSD、TIFF の各ファイル 形式をサポートしています。

- プラグイン版で作業する場合:

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

AKVIS Artwork プラグインを

AliveColors では、[効果] > [AKVIS] > [Artwork]、 Adobe Photoshop では、[フィルター]メニュー > [AKVIS] > [Artwork]、 Corel PaintShop Pro では、[効果] > [プラグイン] > [AKVIS] > [Artwork]、 Corel Photo-Paint では、[効果] > [AKVIS] > [Artwork]をそれぞれ選択して呼び出します。



AKVIS ArtWork ステップ 2:ペイント技法を設定パネルの「技法」ドロップダウン メニューから選択します。

利用できる芸術技法は、油絵、水彩、グワッシュ、コミック、ペン&インク、リノカット、ステンシル、パステル、点描画法です。

ステップ 3:[ペイント]タブで選択したペイント技法に関する設定を行います。

注意:アルゴリズムは良い結果を出すためにイメージ全体の処理をするので、リノカット効果ではクイックプレビューウィンドウを使用できません。

プレビュー領域を移動させる場合は、点線内を左クリックしたまま、ドラッグして希望の位置に移動させます。または、移動させたい位置をダブルクリックしてプレ ビュー ウィンドウを移動させることもできます。プレビュー ウィンドウを移動させる度に、自動的にその範囲で処理を実行し、プレビューを表示します。

クイック プレビュー ウィンドウ内の自動変換結果と元の写真を比較するには、画像内でマウスの右か左のどちらかをクリックしたままにします。



クイック プレビュー

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

ステップ 4: 🕥 をクリックして、新しい設定を基に写真を変換します。

処理はリアルタイムで確認できます。写真から絵画への変換を途中で止めて未完成の状態を保存することもできます。処理を中断する場合は、進捗バーの右 側の[キャンセル]ボタンをクリックします。

ステップ 5:油 絵とパステル技法 (Deluxe/Business ライセンスのみ) を利用の場合、付加的なスマートツール、ストロークの方向 ツール 🔊 が利用で きます。このツールにより、ストロークを思い通りにコントロールでき、ストロークの方向も変更できます。

このブラシを使って*誘導ライン*を引くと、その誘導ラインに沿ったストロークを用いたイメージに変換します。この技術により、人間の髪の方向、全体の模様やテキ ストの方向が正しく修正され、本物の油絵により近い油絵を作り出すことができます。

*誘導ライン*の編集には、 🔊 と 🛷 、そして 🖕 と 🛶 (最後に描いたラインを削除/戻す)のツールを使用します。

ストロークの方向 がま: ツールを使って誘導ラインを描くと、それに沿ったストロークを用いてイメージを生成します。 クイック プレビューウィンドウ内に変更 が表示されます。 画像全体の処理を開始するには、
ない なりリックします。

消しゴム 🕢 :このツールを使用して、描画した誘導ラインを削除します。ツールのサイズは、イメージを右クリックして変更できます。

ヒント: ② ボタンをクリックすると、誘導ラインが .direction 拡張子で保存され、作業を中断した場合でも再度使用できます。 ② ボタンをクリックする と、保存されているガイドラインを読み込み、画像のサイズに自動的に適用します。



自動変換時のブラシストローク 誘導ライン 方向の変更 ステップ 6:より印象的でリアルな作品にするために、[装飾]オプションの[キャンバス]、[フレーム]、[テキスト]を使用することもできます。 ヒント:装飾効果の追加順は、タブの位置に対応しています。順番を変更するには、タブをドラッグします。



ステップ 7:お好みの設定内容をプリセットとして保存し、後で使用することができます。プリセットは全てのタブで共有されます。ArtWorkプリセットの詳細はこちら。

- ステップ 8:処理結果は、[処理後]タブよりアクセス可能な後処理ツールを使って編集できます (Home Deluxe/Business ライセンスのみ):
 - 指先ツール 😡 (油絵/水彩画/グワッシュ/パステル技法で利用可能)
 - ほかしツール (水彩とグワッシュ技法で利用可能)
 - カラーブラシ 🕢 (リノカット、ステンシル、ペン&インク技法で利用可能)
 - **履歴ブラシ** (すべての技法で利用可能)
 - 注意:[処理前]タブに切り替えて、再度実行を行うと、 🌔 後処理ツールで行った編集内容が失われてしまいます!

ステップ 9:スタンドアロン版では、印刷を行うこともでき、その場合は、 📥 をクリックします。



ステップ 10: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、PSD、PNG)を選択し、保存先フォルダーを選択します。

- プラグイン版で作業する場合:

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

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

キャンパスに描画したような効果

AKVIS ArtWork では、ただ写真を油絵に変換するだけではなく、キャンバス、段ボール紙、レンガの壁、金属、またはセラミック コーティングなど様々なテクスチャの 上で描かれているような効果を加えることができます。

[装飾]グループの[キャンバス]タブに切り替え、[キャンバスの使用]チェックボックスをオンにしてください。

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



キャンバスの使用

テクスチャを選択する場合は、[ライブラリ] > [表面]から選択するか、手持ちのサンプルを[ライブラリ] > [ユーザー定義...]から読み込みます。 キャンバス設定の調整 (Web上のチュートリアルに移動)。

フレームの適用

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

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

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



フレームの適用

適用できるフレームの種類:

クラシック

パターン

ストローク

ビネット

台紙

テキストやウォーターマークを追加

芸術作品に、署名、ロゴ、ウォーターマークを加えて、オリジナルの作品に仕上げることができます!

[装飾]グループの[テキスト]タブに切り替え、[テキスト]または[イメージ]のいずれかのモードを有効にします。

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



作品にテキスト挿入

画像にどんなテキストでも追加できます。

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

プリセットの操作方法

AKVIS ArtWork には、すべての技法と効果にすぐに使えるプリセットが用意されています。また、独自のプリセットとして保存することができます。カーソルをドロップダウンリストの AKVIS プリセット名に移動させると、リストの左側に小さなウィンドウで適用結果が表示されます。



すべての効果にはプリセットの一覧が用意されており、各プリセットにはすべてのタブの設定が保存されています。

AKVIS プリセットのいずれかを適用するか、パラメーターを希望の結果になるように変更することができます。プリセットを指定してイメージを処理するには、一覧から目的のプリセットを選択して、 р をクリックします。

プリセットを作成するには、パラメーター設定を調整し、プリセット名を入力し、[保存]ボタンをクリックします。

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

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

AKVIS ビルトイン プリセットは削除できません。

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

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

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

プログラムの環境設定

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

W Preferences	×
Language	English 🔻
Interface Scale	Auto 🔻
Interface Theme	Dark 💌
Initial Image Scale	⊙ Fit to View ○ 100%
Preview Window Size (pixels)	1000
Processing Size Limit (megapixels)	6
Recent Files	30
Hints Panel	Under Settings Panel 🔻
Animated Processing	
Lock the Control Panel	
OK Cancel	Default

- 言語: ドロップ ダウンメニューから目的の言語を選択して変更します。
- インターフェイスの拡大/縮小:インターフェイス要素のサイズを選択します。[自動]に設定されている場合、ワークスペースは、自動的に画面の解像度に合わせて拡大/縮小されます。
- インターフェイステーマ:インターフェイスのテーマを選択します。ライト(明るい)またはダーク(暗い)の2種類のテーマがあります。
- 初期の比率:このパラメーターは、開いたイメージをウィンドウに拡大/縮小する方法を設定します。このパラメーターは 2つの値のいずれかを設定します。

- [画面に合わせる]:イメージウィンドウに全体が表示されるように、拡大/縮小率が調整されます。

- **[100%]**: 有効にした場合、イメージは拡大/縮小されません。[100%]に設定すると、ほとんどの場合、イメージの一部のみウィンドウに表示されます。

- プレビューウィンドウ サイズ: ワイック プレビュー ウィンドウのサイズを自由に設定できます。設定可能な範囲は、400×400 ピクセルから 2,400×2,400 ピク セルの間です。デフォルトの設定では、1000 に設定されています。つまり、プレビュー領域の縦横比が 1000×1000ピクセルに設定されています。
- 処理サイズ制限:イメージの処理は非常に時間のかかる操作です。このパラメーターは、処理するイメージのサイズを一時的に減らすことによって、イメージの処 理速度を速めることができます。ファイルサイズ(メガピクセル単位)が設定値以下の場合、イメージは通常通りの処理が行われます。読み込んだファイルサイズ が設定値より大きい場合、イメージのサイズを一時的に減らして処理を行った後に、元のサイズに戻します。
- 最近使ったファイル (スタンドアロン版のみ):最近使ったファイルの表示数を指定します。時間でソートされた使用ファイルの一覧は、 **ト** を右クリックすると表
 - 示されます。最大数:設定可能な最大ファイル数は、30ファイルです。
- ヒント パネル:カーソルをパラメーターやボタンに合わせた場合、それらに関する簡単なヒントが表示されます。ヒントの表示方法に関する設定は以下の通りです。
 - 設定パネルの下:右側の設定パネルの下にヒントが表示されます。
 - **イメージ ウィンドウの下**:メインウィンドウ内のイメージの下に表示します。このモードは、ウィンドウの高さが低く、設定パネルの下にヒントを表示するだけのスペースがない場合に便利です。
 - 隠す:ヒントの表示する必要がない場合は、このオプションを選択します。
- リアルタイム処理:このオプションを使用するとリアルタイムで写真から絵画への変換を見ることができます。それにより、処理がより楽しくなりますが、完了するまでに時間がかかります。画像処理速度を向上させるには、このオプションをオフにします。この場合、処理完了後にのみ結果が表示されます。
- [コントロールパネルを常に表示]チェックボックス:トップパネルの表示/非表示の切り替えができなくなります。つまり、このチェックボックスが有効な場合、パネルは常に表示されます。パネルの固定を解除するには、このチェックボックスをオフにします。オフにすると、パネル中央の三角をクリックしてパネルの表示/非表示を切り替えられます。三角にマウスオーバーすると、最小化パネルが表示されます。

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

既定値に戻す場合は、[既定値]をクリックします。

バッチ処理

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

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



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 ArtWork 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 ArtWork 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。

プラグインでのバッチ処理は、ペイント効果に加えて、別のフィルタの適用や修正をする場合、また、すべての画像を同じサイズに変換する場合などに非常に便利です。

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

ステップ 1: ハードディスクに'source-files'と'result-files'の2つのフォルダを作成します。 ステップ 2: 'source-files'フォルダのフレームを1つ選び、Adobe Photoshopで開きます。



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



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



[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。

×								
Hi	story	Ac	tio	ns				
~			D	efault	Actio	ons		
~			A	kvis				
~			AB					
~		>	AS_	_16				
~			мқ	_6				
~		>	N_4	4.0				
			OII					
				►	1		÷	
10								

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。

×		
History	Actions	
✓ □ >	Default Actions	
	AKVIS	
 Image: Image: Ima	> AB	
< □) AS_16	
Image:) мк_6	
 Image: Image: Ima	> N_4.0	
 Image: A matrix 	∨ oii	
×	> AKVIS OliPaint	
	● ▶ = 🗉 💼	

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。

×		**
History	Actions	≣
 	AKVIS	
 Image: Image: Ima	> AB	
~	> AS_16	
 I 	> мк_б	
~	> N_4.0	
 Image: Image: Ima	∨ oii	
~	> AKVIS OilPaint	
 Image: Image: Ima	> Save	
) 🕨 🕨 🖿 💼	

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:表示されるパッチウィンドウ内のすべてのデータと設定を割り当てます。

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

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

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

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

["名前を付けて保存"コマンドを省略]オプションをオンにします。

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

	Batch		
Play	Destination: Folder ~		6
Set: AKVIS	Choose		ç
Action: Oil	/Users/Ludmila/Desktop/result-file	es/	Car
Source: Folder v	 Override Action "Save As" Con File Naming 	mmands	
Choose	Example: MyFile.gif		
/Users/Ludmila/Desktop/source-files/	Document Name	Document Name ~	
Override Action "Open" Commands	extension	extension ~	
Include All Subfolders		None 🎝 🧹	
Suppress File Open Options Dialogs		None ~	
Suppress Color Profile Warnings		None ~	
Errors: Stop for Errors ~		None ~	
	Starting Serial #: 1		

ステップ 12: [パッチ]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つづつ処理し、'resultfiles'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 ArtWork 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。 弄 を押すと [印刷]オプションが表示されます。



AKVIS ArtWork 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。

油絵

油絵効果では、デジタル写真を油絵に変換できます。元の写真を基準に、自然な筆のストロークを再現します。初期設定のままでも、実際に筆で描いた油絵に非常 に近い状態を作り上げることができます。オプションを微調整しながら、油絵の様々なスタイルを発見することができるでしょう。



写真から油絵に変換

設定パネルの[ペイント]タブでは、写真から油絵への変換に対するパラメーターを設定できます。

ストロークに関するパラメーター

簡素化 (設定可能範囲は 0-10): ディテールをどれほど割愛してシンプルなイメージにするかを指定します。設定する値が高いほど、ストロークは荒くなり、詳 細は失われます。高い値を設定すると、元の写真に近い結果が得られます。



簡素化 = 8

ストロークの湾曲 (設定可能範囲は 0-100): 直線 (値=0) から曲線 (値=1以上) まで、ストロークの形状を設定します。ストロークの複雑さや湾曲度 は値によって異なります。



ストロークの湾曲 = 10



ストロークの最大長(設定可能範囲は 1-100): ストローク長の最大値を設定します (ここで設定した長さより長いストロークは描画されません)。



ストローク最大長 = 10

ストローク最大長 = 90

ストロークの太さ(設定可能範囲は 1-20): ストロークの幅を設定します。



ストロークの強度(設定可能範囲は 0-10):設定値が高いほど、ストロークははっきりと表示されます。



ストロークの濃さ(設定可能範囲は 1-100):設定値が高いほど長いストロークの数が増え、イメージ内での位置も変わります。



ストロークの濃さ = 20

ストロークの濃さ = 85

極詳細 (設定可能範囲は 0-100): 細いストロークの強調やぼかしを行うことによって、イメージ内の詳細度が修正されます。



極詳細 = 10

極詳細 = 85

付加的な効果:

彩度(設定可能範囲は 0-100):より明るい色を使用して、画像の彩度を調整できます。



レリーフ (設定可能範囲は 0-50): ストロークにボリュームを与えることで、レリーフのような浮き彫り効果が得られます。



その他のツール:

[処理前]タブ:

[処理後]タブ:

指先ツール 🕅 : 不自然なペイント部分を手動で取り除くことで、仕上がりをよくするためのツールです。

履歴ブラシ 🐼 : 効果を弱め、画像を部分的もしくは全体的に元の状態にレストアするツールです。

注意: [処理前]タブに切り替えて、再度実行を行うと、 🅟 後処理ツールで行った編集内容が失われてしまいます!

注意: これらのツールは、Home Deluxe版と Business版でのみ利用できます。

水彩



水彩は、ペイント技術の中でも難易度の比較的高い技法になります。水彩画は美しく、優雅で、淡い色合いを持っています。この技法では、特殊な水彩絵の具を使用しており、レリーフのないストロークを描画できます。ぬれた紙に描画することによってストロークにぼかしがかかります。

水彩

設定パネル:

簡素化 (0-10の値で設定可能): 画像の簡素化を行うためのパラメーターで、値が大きいほどストロークは大まかで詳細部分が少なくなります。元の画像に近づけた い場合は値を低くし、元々のストロークを維持します。高い値にすると、より水彩画に近い仕上がりになります。



簡素化 = 1



簡素化 = 7

彩度 (0-100の値で設定可能): 色の強度の設定を行います。値が高いほど使われる色は濁りがなく鮮やかになります。





彩度 = 90

不均一さ(1-100の値で設定可能):均一な領域内でストロークの不均一性に影響を与えるパラメーターです。ストローク内のカラートーンの数に変化を与えます。値 が高いと、ストローク内のカラーバリエーション数は多く、バリエーション間の違いはよりはっきりしています。値が低いと、より均質で、ストローク色の変化も滑らかになりま す。画像内に広範な領域が均質な場合、色を不均一さを加えて効果を出したい場合に便利なツールです。



不均一さ = 20

不均一さ = 90

ストロークの強度(0-100の値で設定可能): ストロークがどれほど目立ち、強調されるかを設定します。値が高いほどストロークは強調され、値が低いほど元のイメージに近い状態の結果が得られます。



ストロークの強度 = 10



ほかし (0-100の値で設定可能): ストロークのエッジ部分をぼかしたり、絵の具をにじませます。



ぼかし = 0

ぼかし = 90

つや出し (0-100の値で設定可能):均一な色でペイントされた領域に鮮明な色のストロークを追加します。値が高いほど、基本カラートーンに加えられる変化は大き くなります。この技法は水彩画で用いられるもので深みのある美しい色を作り出すことができます。



つや出し = 0

つや出し = 60

にじみ。 絵の具の色がお互いに混じり合ってにじんた効果を出すことができます。このオプションにより、オブジェクトが極端に歪んでしまう場合は、オプションをオフにすることをお勧めします。



後処理ツール: この機能は、Deluxe および Business ライセンスでのみ利用可能です。

履歴ブラシ(歌): ツールを有効にすると、効果を弱め、画像を部分的もしくは全体的に元の状態にレストアします。

注意! [処理前]タブに切り替えて処理を実行すると、このツールで加えた変更はすべて失われます!

グアッシュ

グアッシュ効果を使って、写真からグアッシュ画を作成することができます。

グアッシュとは、不透明で集中的な色を使用する絵画の汎用的な技法です。グアッシュ画は非常に目立ち、その絵はほとんど不透明です。明るい色に暗い色を重ねたり、その逆に暗い色に明るい色を重ねたりすることが可能です。その特徴は、輝きと不透明さにあります。不透明機能とカバーカで、水彩絵の具では実現できない優れた効果を作成することができます。この技法は、広く装飾的な絵画またはカラースケッチおよび素描で利用されます。



写真をグアッシュ画に変換

設定パネル内にある[ペイント]タブには、写真をグアッシュ画に変換するための各パラメーターが用意されています。

ー次ストローク:

密度 (0-200の値で設定可能): このパラメーターは、画像のブラシストロークのおおよその数に影響を与えます。



密度 = 20

密度 = 100

最小/最大ストロークの長さ(1-1000の値で設定可能):使用するストロークの長さの範囲を設定します。ストロークの長さは、同じスケール内の2つのスラ イダーで設定を行います。左のスライダーはストロークの最小長を、右のスライダーはストロークの最大長をそれぞれ設定します。ストロークの長さは、必ず最小長 より長く、最大長より短くなり、2つのスライダーの間の長さのみ使用されます。



ストロークの太さ(0-100の値で設定可能): ストロークの太さを設定します。

最小/最大 ストロークの長さ = 50/500



ストロークの太さ = 5

ストロークの太さ = 85

追加ストローク:

密度 (0-100の値で設定可能). このパラメーターは、画像のブラシストロークのおおよその数に影響を与えます。 値が大きくなると画像上で、より正確にペイ ントします。



最小/最大ストロークの長さ(1-200の値で設定可能):使用するストロークの長さの範囲を設定します。



最小/最大 ストロークの長さ = 1/30

最小/最大 ストロークの長さ = 50/180

ストロークの太さ(0-20の値で設定可能):ストロークの太さを設定します。



効果**パラメーター**:

ぼかし (0-100の値で設定可能): このパラメーターは、ブラシストロークのエッジをぼかし、凹凸を滑らかにし、塗料の厚さを錯覚させる効果を作り出します。



ぼかし = 35

ぼかし = 90





後処理ツール

この機能は、Deluxe および Business ライセンスでのみ利用可能です。

注意! [処理前]タブに切り替えて処理を実行すると、このツールで加えた変更はすべて失われます!

コミックアート (カートゥーン)

コミックでは、数回のクリックで有名な漫画家 (カートゥーン アーティスト) の作品を模倣することができます。この効果では、写真のトーンを下げて、ポスターやカートゥーンのようなイメージを作成します。 同様の効果は、コマ撮りの撮影技法であるロトスコープによっても得られます。ロトスコープ技法は、アメリカの有名なアニメーション映画「スキャナー ダークリー ("A Scanner Darkly")」に用いられたことが知られています。

ポスタリゼーションを行ったイメージには、限られた数のトーン (色) しか用いられていません。ハーフトーン色がないため、ポスターのようなタッチになります。このテクニック は、得られる効果ゆえに、美術写真の分野で広く使用されています。



元のイメージ

ポスタリゼーションを行ったイメージ

[ペイント]タブでは、パラメーターの設定を変更して、写真を欧米のコマ漫画やカートゥーンのように変換できます。

効果のパラメーターは、2つのセクション、【イメージ】と【アウトライン】に分けられています。

イメージ:

このグループのパラメーターは、画像の簡素化や色の復元 (再現)を行うために用いられます。

簡素化の範囲 (設定可能範囲は 0-20): イメージのポスタリゼーションの度合いを設定するためのパラメーターです。パラメーターの値によって簡素化を行な う範囲の広さが変わり、値が高いほどイメージ全体がより均質になります。この効果は、[ぼかす]の値が高い場合にさらに顕著な結果が得られます。[ぼかす]の 値が高いほど、[簡素化の範囲]の効果は強くなります。



簡素化の範囲 = 2

簡素化の範囲 = 18

ほかす (設定可能範囲は 0-100): 同質な部分での同系色をぼかして、イメージ全体に滑らかな印象を与えます。



ポスタリゼーション (設定可能範囲は 0-100): 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。このパラメーターの値は、簡素化を行う際に認識できる色の数に影響します。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。



ポスタリゼーション = 10

ポスタリゼーション = 70

スムージング (設定可能範囲は 0-10): このパラメーターはポスタリゼーションした色の境界線を滑らかにします。値が大きいほど、境界線は滑らかになり、低い値では境界部分が粗く、ギザギザになります。



スムージング = 1

スムージング = 9

アウトライン:

[アウトライン]チェックボックスをオンにすると、イメージのアウトラインに黒い境界線が表示され、境界線の設定ができるようになります。





感度(設定可能範囲は 0-100): 境界線の検出感度を設定するためのパラメーターです。パラメーターの値が大きいほど、より多くの境界線(ライン)が表 示されます。パラメーターの値を小さくした場合、余分な境界線(ライン)が削除されます。



感度 = 50

感度 = 90

太さ (設定可能範囲は 1-100): 黒い境界線の太さを設定するためのパラメーターです。値は最低で 1ピクセルですが、値を上げることによって境界線が太くなります。



鮮明度 (設定可能範囲は 0-8): ライン (境界線など) のサイズ、見え方、位置の設定に加え、イメージの範囲をラインで決定する場合に設定するためのパ ラメーターです。パラメーターの値が高いほど、多くの線が使われ、イメージの詳細部分が鮮明になります。



シャープ (設定可能範囲は 0-100): 境界線の鮮明度を設定するパラメーターです。値が高いほど、境界線は鮮明に、また正確な位置に表示されます。値が低い場合は、境界線が太く、ぼやけて表示されます。





履歴ブラシツール 🐼 は、効果を弱め、画像を部分的もしくは全体的に元の状態にレストアします。

注意: このツールは、[処理後]タブにのみ表示され、Home Deluxe と Business ライセンスのユーザーのみが利用できます。

注意: [処理前]タブに切り替えて[実行]ボタン 🍙 を再度クリックすると、編集内容が失われてしまいます!

ペン & インク

ペン&インク効果を使用すると、インクで描いたようなイメージが生成されます。インクや背景の色は変更できます。



[ペイント]タブでは、ペン画やインク画へ変換する際のパラメーターを細かく設定できます。

設定パネル:

詳細度 (1-100の値で設定可能): 境界を形成する詳細の度合いとストローク。



感度(0-100の値で設定可能):アウトラインの強さ。値が大きいほど、境界が太く、はっきりとします。



太さ (1-100の値で設定可能):黒色のアウトラインの太さです。最小幅は1ピクセルで、値を上げるごとに太くなっていきます。



鮮明度 (0-8の値で設定可能): このパラメーターは、ラインのサイズ、見た目、位置、また、イメージの領域をラインでどう定義するかに反映されます。値が大きいほ ど、より多くのラインが描かれ、イメージのディテールがはっきりとします。



シャープ (0-100の値で設定可能): このパラメーターは、ラインの強弱に影響します。値が大きいほど、ラインがはっきりと描かれ、小さいほど、細くぼやけたラインになります。



テキストの外側の色が **[アウトライン]** カラーパレットに表示されます。色を変更する場合は、パレットをクリックし、**標準の色選択ダイアログボックス**から新しい色を選択します。色を削除してカラーパレットを空にする場合は、パレットを右クリックします。

後処理ツール: この機能は、Deluxe および Business ライセンスでのみ利用可能です。

▶ カラーブラシ: このツールを使用して、単色を使った色付けを行うことができます。
■ 履歴ブラシ (○): ツールを有効にすると、効果を弱め、画像を部分的もしくは全体的に元の状態にレストアします。

注意! [処理前]タブに切り替えて処理を実行すると、このツールで加えた変更はすべて失われます!

リノカット効果

リノカットは、版画の一種で、木版ではなく、リノリウム版に絵柄を彫ります。リノリウム版に彫った絵柄を、紙にプリントします。

ー般的な版画では、白い背景(紙)の上に黒いストロークでイメージが生成されます。リノカットの個性的な表現力、黒白がはっきり分かれるコントラストの強さ、豊富で 活力に満ちたストロークは軟らかい素材を利用してこそ生み出されます。有名な画家であるピカソやマティスなどの有名な画家もこの技法を使用しました。



設定パネルの[ペイント]タブでは、写真をリノカット版画に変換する際のパラメーターを自由に設定できます。

注意: この技法では、クイック プレビューは利用できません。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。

効果パラメーター:

ポスタリゼーション (設定可能範囲は 10-100): 同系色のピクセルを減らすことにより、元のイメージをシンプルにします。



詳細度 (設定可能範囲は 1-100): イメージ内のディテールや線の量を調整します。パラメーターの値が高い場合、より詳細で線の多い、黒いイメージになり ます。



シャープ (設定可能範囲は 1-100): イメージ内の線の鮮明度合いを指定します。パラメーターの値を上げると、ストロークがより鮮明かつ精度の高いものとなりますが、イメージ全体の鮮明度に影響を与えることはありません。ぼけたイメージの場合、全体的に黒い部分が多くなります。



白追加 (設定可能範囲は 0-50): 白い塗りつぶし部分を増やします。



白追加 = 5

白追加 = 40

黒追加 (設定可能範囲は 0-100): 黒い塗りつぶし部分を増やします。



ペンキの色: イメージ生成に使用される (紙に印刷される) 色を指定します。色を変更する場合、カラーパレットをクリックして表示される[色の選択]ダイアログ ボックスから色を選択します。

背景色:ペンキが付かない背景 (実際のリノカット印刷の場合に版を押し当てる紙)の色を指定します。色を変更する場合、カラーパレットをクリックして表示 される[色の選択]ダイアログボックスから色を選択します。

後処理用ツール:

カラーブラシ (): アウトラインの色として使用した色で色付けをすることができます。 履歴ブラシ (): このツールを使用して、部分的に元の写真に戻すことができます。

これら3つのツールは、[処理後]タブでの手動編集のために用意されており、Home Deluxe と Business ライセンスでのみ利用できます。

注意:処理を再実行した場合、後処理ツールを使用した編集が失われる場合があります!

ステンシル効果

AKVIS ArtWork のステンシル技法は、画像を高コントラストの輪郭線でステンシル絵画に変換します。

ステンシルは、図柄や文字が描かれている段ボール紙、プラスチック、金属をくりぬいた穴にインクを刷り込んだり、塗布することで転写をする技法です。このプログラムでは、表現力が豊かな単色の版画を作成することができます。中間色領域を追加し、ハッチングかポップアート パターンを適用することも可能です。



[ペイント]タブでは、写真をステンシル絵画に変換する際のパラメーターを細かく設定できます。

効果パラメーター:

ほかし:元の画像を準備段階で滑らかにします。画像を簡素化し、不要な箇所を取り除くのに役立ちます。



滑らかさ:画像内の領域の境界線を滑らかにします。



シャドウ/ハイライト:塗りつぶす領域をコントロールします。左のスライダーは、領域を暗い色(グレーから黒の範囲)で塗りつぶし、右のスライダーは、明るい色 (白からグレーの範囲)で塗りつぶします。



ペンキの色/背景色:色の管理を行います。ペンキの色は、アウトラインと暗い領域を描くのに使用します。背景色は、明るい領域に使用します。色を変更す る場合、パレットをクリックし、標準の[色の選択]ダイアログから色を選択します。

中間色のスライダーを使用して、中間領域の色合いを調整します。(デフォルトはグレー)



チェックボックスを有効にすると、更に効果を適用できます。輪郭、ハッチング、ポップアート下のタブで設定を調整します。

注意:ハッチングかポップアートのどちらかを使用でき、同時に使用することはできません。



輪郭をオフ

輪郭をオン

ハッチングをオン

ポップアートをオン

輪郭:チェックボックスを有効にすると、画像にアウトラインを追加します。

感度:輪郭線の数を設定します。



太さ:輪郭線の強度と幅を設定します。



ハッチング:チェックボックスを有効にすると、中間色領域にハッチングを追加します。

ステップ:線と線の間の距離を設定します。



太さ:線の幅を調整します。



ポスタリゼーション:異なるハッチングがある領域の数を設定します。値が 100 の場合は、ハッチングが均一になります。



ポスタリゼーション = 100

ランダムティルト:不揃いなハッチングの方向を生成します。



クロスハッチング:チェックボックスを有効にすると、クロスハッチングモードが有効になります。ストロークが異なる方向に横断する形で描かれます。



クロスハッチング がオフ

クロスハッチングがオン

ポップアート:チェックボックスを有効にすると、パターンの要素(レトロ調のハーフトーン効果)で中間色領域を塗りつぶします。

パターン:ドロップダウン リストには、要素の一覧が含まれています。円、四角形、ひし形、三角形、クロス、ドル



オフセット:.他の要素の下に位置する要素が、半分の間隔でずれて配置されます。



間隔:要素と要素の間の距離を設定します。



サイズ:要素のサイズを設定します。要素が混じり合い、より濃い影の効果を作成します。



後処理用ツール:

カラーブラシ ジ: 選択した色で色付けをすることができます。 履歴ブラシ ジ: このツールを使用して、部分的に元の写真に戻すことができます。

これら3つのツールは、[処理後]タブでの手動編集のために用意されており、Home Deluxe と Business ライセンスでのみ利用できます。

注意:処理を再実行した場合、後処理ツールを使用した編集が失われる場合があります!

パステル

パステル効果では、水彩画とスケッチ画の間にできる隙間を埋めることのできる特別な技法を模倣します。パステルチョークを使うと、淡いエッジでソフトで滑らかなストロークを描くことができます。ul>

注意:パステル画法は、Home Deluxe版と Business版でのみ利用できます。試用期間にすべての機能をお試しいただけます。



写真をパステル画に変換

[ペイント]タブには、写真をパステル画に変換するための各パラメーターが用意されています。

効果パラメーター:

ストロークの太さ(設定可能な範囲は 0-100): ストロークの太さを設定します。



ストローク幅 = 1

ストローク幅 = 70

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

このパラメーターにより、様々なスタイルのパステル画を描画できます。短いストロークを使ったスケッチ (細い鉛筆を使用したような効果)から、ソフトで滑らかなストローク を持つ絵まで様々です。



ストローク最小長/最大長 = 1/11

ストローク最小長/最大長 = 45/100

ストロークの強度(設定可能な範囲は 0-100): ストロークが目に見える度合いを設定します。低い値では、薄く、弱々しく、ソフトなストロークになります。高い値では、それぞれのストロークにより多くの顔料粒子が集中し、濃く、大きなストロークになり、識別しやすくなります。



ストロークの強度 = 5

ストロークの強度 = 80

密度 (設定可能な範囲は 0-100): 画像内のストロークの数を設定します。値が高いほど、画像内のペイントされていない部分が少なくなります。すべての隙間がペイントされると、何層か重ね塗りを行うため、光沢のある仕上がりになります。

注意:高い値を設定するほど、処理に時間がかかります。



明るさ (設定可能な範囲は 0-100): 画像の上から重ねる白いストロークの数を設定します。値が高いほど多くの明るいトーンのストロークが使用されます。



明るさ = 10

明るさ = 80

滑らかさ (設定可能な範囲は 1-10): ストロークの太さの変化やぼかしによって画像の構造に変化を与えます。



滑らかさ = 2

滑らかさ = 10

その他のツール:

[処理前]タブ:

ストロークの方向 // こ、ストロークの方向を変更することで独自性を出すことができます。 誘導ラインをひくだけで、それに沿ったストロークを用いて水彩画を描 いたように変換します。この技術により、人間の髪の方向、全体の模様やテキストの方向が正しく修正され、本物の油絵により近い油絵を作り出すことができま す。

[処理後]タブ:

指先ツール 🕢 : 自動処理実行後に、このツールを使って、手動で不揃いな部分を修正できます。

履歴ブラシ (家):効果を弱め、画像を部分的もしくは全体的に元の状態にレストアします。

注意:処理を再実行した場合、後処理ツールを使用した編集が失われる場合があります!

注意: これらのツールは、Home Deluxe版と Business版でのみ利用できます。

点描効果

点描画法とは、色の小さな点によって描画を行う技法です。考えや気持ちを目に見える形で表現するという印象派の動きの一部として、その後の近代芸術の道を切り 開くきっかけともなった技法です。

- <image>
- 注意: 点描画法は、Home Deluxe版と Business版でのみ利用できます。試用期間にすべての機能をお試しいただけます。

効果パラメーターを[ペイント]タブで調整できます。

点の大きさ(設定可能範囲は 10-100): 点の大きさの最大値を指定します。



点の大きさ = 25

点の大きさ = 75

ストロークの濃さ(設定可能範囲は 10-100): 画像内の点の数を指定/変更します。値が高いほど、画像内のペイントされていない部分が少なくなります。



ストロークの濃さ = 20

ストロークの濃さ = 70

彩度 (設定可能範囲は 0-100): このパラメーターは、ブラシ ストロークの点の色の強度を設定します。値が 0 の場合、元の画像の彩度と同じになります。値を上 げると、色はより明るく、彩度の高い色になります。



彩度= 10

彩度= 50

色のバリエーション(設定可能範囲が 0-100): パラメーターの値を上げることで、いくつかの点の色が変化します。値が高いほど、多くの色が変化し、色でいっぱい になります。



色のバリエーション = 5

色のバリエーション = 25

レリーフ(設定可能範囲は 0-100): ストロークにボリュームを持たせるためのパラメーターです。低い値では、ストロークは平らですが、高い値では、ストロークにボ リュームが加わり、浮き出たように目立たせることができます。



レリーフ = 20

レリーフ = 90

形状 (設定可能範囲は 0-100): ストロークの形状を、ブラシのアスペクト比を元に指定します。値が 0 の場合、点 (ストローク) は丸くなり、値を上げることにより、 楕円形になります。



形状 = 0

形状 = 90

乱数開始値 (設定可能範囲は 0-9999): ブラシ ストロークの分布を定義する乱数発生器の最初の数値を意味します。それぞれの値は、点の分布を他にないユニークな仕方で生成します。

後処理用ツール:

履歴ブラシツール 🐼 は、効果を弱め、画像を部分的もしくは全体的に元の状態にレストアします。

注意:このツールは、[処理後]タブにのみ表示され、Home Deluxe と Business ライセンスのユーザーのみが利用できます。

注意: [処理前]タブに切り替えて[実行]ボタン 🍙 を再度クリックすると、編集内容が失われてしまいます!

処理途中の画像を処理結果として作成

写真から絵画へのレンダリングをさらにおもしろくするために、AKVIS ArtWork は、変換をリアルタイムで紹介できる アニメーションでの処理 オプションを提供して います。最終画像が表示されるまで、白い部分が少しずつ減っていく様子を見ることができます。この効果に衝撃を受け、 写真から絵画への変換を途中で止めて、白 い部分を少し残した未完成の状態を保存することなど本当にできるのかとよく聞かれます。

できます。これには、ちょっとした裏技があるんです。



ステップ1:処理を行う画像を AKVIS ArtWork で開きます。



元のイメージ

ステップ 2:
 ボタンをクリックして、画像全体を処理します (パラメーターは後で調整可能なので、この時点では、それぞれの値は気にしなくて大丈夫です)。

<mark>注意:</mark> この時には、変換処理を最後まで行います。そうしないと、途中でレンダリングを止めた際に再度レンダリングを開始しようとしますので、必ず最後まで処 理します。

例として、AKVIS Default プリセットを使用した場合の結果です。処理結果は悪くはないですが、ちょっと平凡な感じがします。



処理後画像 (AKVIS Default プリセット)

ステップ 3: [処理前]でタブを開き、パラメーターを任意に調整するか、標準的な AKVIS プリセットを使用します。最低 1つのパラメーターをほんの少し (例 えば、0から1) 変更します。

ここでは、AKVIS Long Strokes プリセットを選択します。

技法: 油絵 - プリヤット	•)
AKVIS Long Stroke	s 💌
ペイント 装飾	
簡素化	9
ストロークの湾曲	100
ストロークの最大長	85
ストロークの太さ	5
ストロークの強度	8
ストロークの濃さ	90
極詳細	49
彩度	10
	10

ステップ 4: 💽 ボタンをクリックして、レンダリングを再開します。その後、進捗バーの近くの[キャンセル]ボタンをクリックします。



ステップ	5: 処理を中断	するかどうかを聞くダ	イアログが表示されます。	アニメーションの処理を確認し、	、任意のフレームで[はい	ヽ]をクリックします。
------	-----------------	------------	--------------	-----------------	--------------	-------------

ر 🚱	AKVIS /	ArtWo	ork v.1	3.0 - F	otolia _.	_85548	39_Subscrij	otion_L.jpg (2764x193	9)	
R											
00											キャンセル
11											
õ					警告						
							イメージのが (はい(V)	処理を中断しま	ますか? 		

ステップ 6: [処理後]タブを見ると、そこにできています。処理途中の画像を生成されました。



処理途中の画像 ステップ 7: 結果に満足できない場合は、パラメーター (最低 1つ)を再度変更し、実行ボタンをクリック > [キャンセル]をクリック > [はい]をクリック > [処 理後]タブで確認する、という処理を繰り返します。

パラメーターやプリセットを変更して、様々な結果を得ることができます。




ガルダ湖の夕焼けをパステル調に

イタリアで最も広い湖といわれており、風景がきれいな湖としても有名です。ガルダ湖の湖畔は、非常にのどかなところです。谷にはオリーブの木、地中海のさわやかな空気、遠くには松に覆われたアルプスの峰々も見えます。パステル調の絵画は、この素晴らしい空間の魅力を伝える一番の方法かもしれません。



ステップ1:画像をAKVIS ArtWork で開き、[パステル]を選択します。



ステップ 2: 設定パネル でパラメーターを任意に調整するか、標準的な AKVIS プリセットを使用します。変更の結果は、プレビュー ウィンドウで確認できます。



ステップ 3: 🔊 をクリックして、イメージ全体の処理を開始します。



向を部分的に変更できます。

空や山のストロークを横方向に設定を変更するには[処理前]タブを開き、誘導ラインを何本か描画します。



誘導ライン ステップ 5:
をクリックして、もう一度イメージ処理を開始します。パステル画の完成です。



パステル画 (クリックすると、フルサイズで表示されます)

神話に登場する馬

多くの文化圏のおとぎ話や神話には様々な馬、トルコ神話のタルパー(Tulpar)、ギリシャ神話のペガサス (Pegasus)、ロシアのシーフカ・ブールカ (Sivka-Burka)、 フランスのバヤール (Bayard)、バシキール神話のアクブザット (Akbuzat)、北欧神話のスレイプニル (Sleipnir)、Gaitan、ペルシャのラクシュ (Rakhsh)、 Tetroni、Chalkuyruk、Dzindz、Aranzal、Târkshya、スペインのバビエカ (Babieca)等が登場します。神々の馬、騎士、ヒーローは美しく、特別な力を付与さ れています。これらは、彫像、絵画、フレスコ画、浅浮き彫りなどの題材になることがあります。AKVIS ArtWork を使って、おとぎ話に出てくる伝説の馬を普通の馬 からでも作り出すことができます。



ステップ1:画像を AKVIS ArtWork で開き、水彩画技法を選択します。



ステップ 2: プレビュー ウィンドウには、現在の設定で処理を行った場合の画像の結果を表示します。最終結果はプレビュー画面とは多少異なる場合がありますが、パラメーターの変更による変化を確認するには十分でしょう。



ステップ 3: 🍙 をクリックし、イメージ処理を開始します。

<mark>注意:</mark>処理が完了すると、均等でない影を 後処理ツール (Home Deluxe と Business ライセンスでのみ利用可能) で修正できます。後処理 ツールには、指先ツール 🕢 とぼかし 🚺 ツールがあります。

その結果はこちら:



水彩画

ARTWORKギャラリー

AKVIS ArtWorkの使用経験に関する手紙が、Andrey Terebovさん (キエフ在住)から届きました。その手紙から抜粋した内容やペインティングに関するコメントを紹介します。

作者は以前から芸術的写真とそのような作品の表現力を改善するための手法に興味を持っていたようです。その中でも、特にスタイライゼーションに強い関心があったようです。AKVIS Artworkの試用版の様々な機能を使用する中で、プログラムの使いやすさだけでなく、変換結果の小さなプレビューを表示できることに気がつきました。最も重要な点として作者は、作者の意向がよく反映され、本物と見間違えるようなペインティング効果とストロークの質感を挙げて、次のように述べています。

プロッターを使用して、レイヤーにキャンバスを配置し、30x45の写真を50x60のフォーマットで印刷しました。本物と見違えるような油絵が出来上がりました! 艶なしタイプの写真用紙への印刷も素晴らしい結果になりますが、テクスチャーのレイヤーが必要です。 最後に、写真に合ったフレームをつければ完成です。 AKVIS Artworkは、"POTENTIAL"(可能性を生み出すプログラム)と呼べるかもしれません。

ー般的に、従来の(伝統的な)写真には伝統的な表現技法があります。 多くのジャンルでは、そのような伝統的技法は芸術的表現を妨げてしまうことがあります(人物画、風景画、静止画など)。グラフィック エディターでの精製/修正から思うような効果画得られるとは限りませんが、AKVIS Artworkを使うと、想像している作品を実際に作ることがをできます。AKVIS Artworkはただのペインティング プログラムではなく、まさに「芸術作品作成ツール」なのです。

さらに、Andrey氏はAKVIS Artworkのアプリケーションのいくつかについて、興味深いと感じた点を、まずは写真撮影の初心者の皆さんと共有したいと感じ、次のよう に述べています。

価値のあるアーカイブには、一般的にプリントされた写真、ネガ、スライドが含まれています。その中には、希少なものや今では存在しない光景、風景、建築、人物像などがあるかもしれません。しかし、多くの場合、欠陥、ダメージ、さらにはぼけているという理由から、使用されないままになっています。レタッチやレストアを行っても改善されないかもしれませんが、AKVIS Artworkの処理結果は、撮影技術面以外はほとんどカバーしてくれます。カラーディストーションが簡単に修正できない場合、作品は作者の手法や作品のスタイル(印象派など)が効果的に表現されることになります。 写真から芸術作品(シュルレアリスム(超現実主義)や"a la Chagall"のスタイルの絵)を作成するのは、魅力的ですが、難しく、時間のかかる作業です。 そのようなデザインの最後の段階でAKVIS Artworkを適用すると、欠陥部分を隠したり、世界に1つだけのユニークな作品を作成したりできます。

注意:イメージをクリックすると、別ウィンドウでイメージを拡大してみることができます。

作品例 1. お試し写真。AKVIS ArtWork を使用すると、芸術作品のように趣のある写真になります。



スキャンしたカラーネガ

結果

作品例 2. ぼやけている、またはカラー ディストーション(色の歪み)が起きているカラーネガの4分の1ほどを切り取ります。 バージョン 1、2のように創造力をフルに発揮 して写真を編集できます。Artworkを使うと、ぼけたり、ピントがずれたり、撮影に失敗した写真からでも芸術作品を作り出すことができます。



ぼけた写真

バージョン 1

バージョン 2

作品例 3. 複雑な色でも、AKVIS Artworkを使って素晴らしい結果が得られます。



スキャンした写真のネガ

結果

作品例 4. ストロークをよく選んで適用するなら、観光客が撮ったこの写真にも芸術的な趣を加えることができます。



作品例 5. "shake"(処理)のため、24x36でスキャンした写真を大きなフォーマットで印刷することができませんでした。しかし、AKVIS Artworkのおかげで、イメージを50×60のフォーマットでキャンバスに印刷できたのです。結果も見事なものです!



作品例 6.素人が撮ったデジタル写真でも、簡単に、趣のある芸術作品に変換できます。



デジタル写真

結果

作品例 7. AKVIS ArtWorkを使った「印象派画」



スキャンしたカラーネガ、モノクル

結果

作品例 8. AKVIS ArtWorkでの処理後(テクスチャー部分で、"キャンバス、下塗り"を2センチほど減らしてストレッチャーとの重複部分を作成)、プロッターでキャン バス上に印刷しました。1枚のデジタル写真から作ったとは思えない、素晴らしい贈り物が出来上がりました。



スキャンしたカラーネガ

結果

作品例 9.素晴らしいミニ芸術作品 - ウクライナからの贈り物。



スキャンしたカラーネガ、モノクル

結果



スキャンしたカラーネガ、モノクル

結果



結果

赤い牛

このチュートリアルの作成者は、Valentina Aynagosさん (ドイツ)です。

草を食べている赤い牛に遭遇したことはおありでしょうか?これは、警告のサインでも射撃の的でもありません。

2005年、スイスの首都で、国際赤十字/赤新月社連盟の追加のエンブレムの採用に関する重要な議論が行われました。ダビデの星、卍字、ひし形等、いくつかの国 では独自のシンボルを主張し、使用しています。その中の一つに、牛乳を提供し、生活を支えてくれる平和な動物の象徴としての赤い牛が提案されました。この提案は 承認されませんでしたが、このチュートリアルの作者は、この赤い牛の実物大の模型を写真に残していました。ラベルには、「オリジナルはスイスにいます」と書かれていまし た。



この写真をカラフルなポスターに変えるのは簡単でした。

ステップ 1: 画像を AKVIS ArtWork で開くには、 💦 をクリックします。



ステップ 2: コミック 技法を設定パネルのドロップダウンメニューから選択します。デフォルト設定 (AKVIS Default) での結果が、クイックプレビューに表示さ れます。空に黒い線が入るのを防ぐには、[詳細レベル]を 40 から 20 に下げます。





詳細度 = 20



処理後の結果を表示している Artwork のワークスペース ステップ 4: 説明テキストを追加するには、[装飾]タブを選択します。テキストの色に赤、テキストの輪郭の色に黒を選択します。



ステップ 5: 画像の保存は、 💦 ボタンをクリックし、AKVIS ArtWork を終了します。

アニメーション化された猫のコマ漫画:ビデオをアニメに変換

このチュートリアルの作成者は、Robert Batesさんです。

このチュートリアルは、AKVIS Sketch を使って、猫のコマ漫画から作成したビデオを作成した例から発想を得ました。

AKVIS ArtWork は、最後に開いた設定を記憶できるようになったので、同じ目的での再利用が可能になります。この機能は、多くのフレームから成るビデオの編集 に最適です。バッチ処理 がなければ、各フレームをそれぞれ編集するこの作業は非常に面倒といえます。しかし、このタスクを自動化し、 AKVIS ArtWork を使って ビデオをアニメに変換する方法を紹介します。



元のビデオ フレーム

アニメに変換したフレーム

ステップ 1: ビデオを VirtualDub で編集するには、まず VirtualDub に対応したフォーマットに変換する必要があります。無料のプログラム Any Video Converter を使って、AVI ファイルに変換します。

Mac の場合、ビデオをフレームごとに分割して保存できるエディターであれば、どのビデオ エディターでも構いません。

ステップ 2: AVI ファイルを VirtualDub で開きます ([ファイル] > [ビデオ ファイルを開く]を使用)。開くと、VirtualDub のワークスペースに、フレームごと に分割されたビデオが表示されます。



VirtualDub ワークスペース

ステップ 3: Artwork でビデオの作業を行うには、個別のフレームとして保存する必要があります。そのためには、[ファイル] > [エクスポート] > [画像シーケ ンス]を選択します。ダイアログ ウィンドウが開きます。ファイル名、画像フォーマット (デフォルトでは JPEG)、ファイルの名前を付ける際に使用するシーケンス番 号 (連続番号) を入力します。フレームを保存するディレクトリを選択して、 [OK]をクリックします。しばらくすると、ビデオが指定のフォルダーに、個別の画像ファ イルとして保存されていることが確認できるでしょう。VirtualDub を閉じます。

ステップ 4: ビデオ ファイルのソース フォルダー ("Tigger Vid") とターゲット フォルダー ("Tigger Vid Output") を作成します。VirtualDub で保存した フレームをソース フォルダー ("Tigger Vid") にコピーします。

ステップ 5: これで、パッチ処理機能を使用してフレームの編集ができるようになります。この機能を使用すると、AKVIS ArtWork の効果を一連の画像に 一度に適用できます。

注意: ここでは、プラグイン版と、Photoshopのバッチ処理モードを使用します。

スタンドアロン版には、バッチ処理機能の認識があり、Photoshopの操作より使いやすいです。

プラグイン版を使用するのは、画像処理のいくつかのコマンドを使用する場合に便利だからです。

[アクション]パレットを Adobe Photoshop で開きます。[Windows] > [アクション]または、Alt + F9 キーを押します。

[アクション]パレットの 5つ目のアイコン、[新規アクションの作成]をクリックします。表示されるダイアログボックスに、アクション名を入力します (たとえば、「アニメ」 等)。

[Tigger Vid]フォルダーの最初のフレームを開き、2つ目のアイコンである[録画開始]をクリックします。



ステップ 6: (オプション) 画像は、やや濁っています。AKVIS Enhancer を使って修正することができます。AKVIS Enhancer のプラグインは、[フィル ター] > [AKVIS] > [Enhancer]の順に選択して開きます。画像に表示されている設定を使用することもできますし、独自の設定を使用することもできま す。

AKVIS Enhancer は、最後に使用した設定を記憶してくれますが、プリセットとして設定を保存することをお勧めします。 をクリックすると、画像は Photoshop に戻ります。



ステップ 7:次に、AKVIS ArtWork プラヴインを [フィルター] > [AKVIS] > [Artwork]で呼び出します。プラヴインのワークスペースにフレームが表示 されます。技法では、[コミック]を選択し、設定を選択または調整します。

処理の開始には、 🍉 をクリックし、結果に満足な場合は、 🏑 をクリックします。 Photoshop のワークスペースに戻ります。



ステップ 8: [ファイル]メニューから[名前を付けて保存]を選択し、出力フォルダー (Tigger Vid Output) にファイルを保存します。**[アクション]**タブの[停 止]をクリックします。出力フォルダーに保存したばかりのファイルを削除します。

ステップ 9: [ファイル] > [自動化] > [バッチ処理]を選択して、バッチ処理ダイアログを開きます。下記に表示されているように設定を変更し、[OK]をクリック すると、バッチ処理が始まります。処理にかかる時間は、フレーム数とコンピューターの処理速度によって異なります。処理完了後に出力フォルダー (Tigger Vid Output) を確認すると、各フレームの修正されたバージョンを確認でき、それらをまた 1つのビデオにまとめる必要があります。

実行 セット (I): Default Actions ・ アウション(A): Cartoon ・ ソース(S): フォルグー ・	実行後(D): フォルダー ® 潮液(E) C(Users/nextedge/Pictures/Tigger Vid Output) マ 別名で保存*コマンドを省略(2) ファイルの名前 例: nod Diat Secial NumberFXTENSION			 (キャンセル
潮択(C)	tig		+	
C:\Users\nextedpe\Pictures\TiggerVid\ □ "開く"コマンドを無視(B) □ サブフォルダーをすべて含める(I)	4 Digit Serial Number	•	+ +	
 開くダイアログを非表示(E) 			+	
□ カラーブロファイル警告を非表示(2)	EXTENSION		+	
エラ〜(Q): [エラー発生時に中止 ◎]				
口焚保存值)	開始シリアル毎号: 1 互接性: 『Windows(22) Mac OS(23) [1]	Jnix(<u>U</u>)		

バッチ処理ダイアログ

ステップ 10: Photoshop を閉じて、VirtualDub を開きます。[ファイル] > [ビデオ ファイルを開く]で出カフォルダー (Tigger Vid Output) を探し、 最初のファイルを選択します。[ファイルの種類]の横のドロップダウン メニューから [画像シーケンス]を選択します。[開く]をクリックすると、VirtualDub はフォ ルダー内のフレームを再度まとめて、ビデオを作成します。完了すると、ビデオのプレビューを見ることができます。プレビューで確認したら、動きがスローモーションの ようでした。[ビデオ] > [フレームレート] > [フレームレートの変更]を選択します。元のフレームレートが25だったので、その値を入力して、[OK]をクリックしま す。

ステップ 11: オリジナルのビデオで使われていたオーディオを再度ビデオに関連付けたい場合は、[オーディオ] > [別のファイルからのオーディオ]を選び、元のビデオ ファイルを探して選択します。しかし、元のビデオのオーディオがあまりクリアではないため、別のソース、音楽を選択することにしました。ダイアログや別のサウンド効果を適用することもできます。

運河の風景風景の油絵

よく晴れたある夏の日に、運河沿いをぶらぶらと歩いていると、無性にこの風景の油絵を描きたいという思いに突然襲われました。絵の具や画架 (イーゼル)の手持ちが なく、学生時代から描画に関しては褒められるような才能もありませんでした。しかし、カメラだけは手元にああったので、風景の写真を撮りました。その写真を AKVIS ArtWork を使用して油絵に変換させることにしました。変換後の油絵の出来は、思い描いていたもの、そのものでした!



このチュートリアル作成には、AKVIS ArtWork Deluxe 版が使用されました。Deluxe/Business ライセンスには、Homeライセンスとは異なり、ストロークの方向というツール 🔊 があります。このツールで作成した芸術作品の出来具合には、本当に驚かされます。

このツールの使用前と使用後をイメージ全体で比較できるよう、zipファイルに 1st-result.jpg、2nd-result.jpg 、 2nd-result-with-canvas.jpgの 3つの ファイルが保存されていますので、参照してください。

画像から油絵に変換するための手順:

ステップ 1: フォトエディターで画像を読み込みます。ここでは、Artwork のプラグイン版を使用しました。しかし、スタンドアロン版でも同じ手順で作業できます。



元のイメージ 元のイメージ ステップ 2: AKVIS ArtWork のプラグイン版を起動します。AliveColors の場合、[効果] > [AKVIS] > [Artwork]で起動できます。

読み込まれたイメージは、**イメージ ウィンドウ**に合わせて拡大または縮小表示されます。歪みなどを防ぐため、拡大/縮小を 100% に設定することをお勧めし ます。



画像の一部 (拡大率 100%)

ステップ 3: ストローク パラメーターを調整します。設定の変更は、自動的にクイック プレビューウィンドウに適用されたイメージが表示されます。プレビュー枠の 移動は、移動先をダブルクリックして行います。

風景画において、表現派的タッチ (大きなストローク) で描きたいと感じていました。実のところ、多くの画家は、写真の細部までを忠実に再現することはほとんど しません。そのため、[簡素化]パラメーターの値を上げることにしました。このパラメーターを調整することにより、詳細度を下げ、詳細部分を省いた画像を作り出 します。ストロークが粗くなり、イメージの見た目が、油絵により近づきます。[簡素化]パラメーターの値を 6 に設定した結果を見ると、詳細度は妥当なものであ ると感じることでしょう。



イメージ全体を明るくするには、[彩度]パラメーターの値を 15 に上げると良いでしょう。

ステップ 4: 🍙 をクリックして新しい設定をイメージ全体に適用します。結果をご覧ください (1st result.jpg):



ステップ 5: ここまでの操作だけでも、十分に満足のいく結果であると感じたが、さらに油絵っぽくするために、ストロークの方向ツール 縁 を使用することもで

きます。このツールを用いてストロークを自在に操り、ストロークの方向を設定できます。処理後の 1st-result.jpg を見ると、船、木々、建物のストロークは思い通りの結果が得られた反面、水面や空のストロークが完全ではないことがわかると思います。この理由として、ストロークの方向が考えられます。画家であれば、空には水平方向のストローク、水面は流れに沿ったストロークを当然のように用いるのに対して、ストロークがランダムになっているのです。



ストローク方向の変更

ステップ 6:
をクリックします。その結果はこちら: 2nd-result.jpg。さらに、キャンバスを使用したり、テキストを挿入したりできます (2nd-resultwith-canvas.jpg)。

ステップ 7: のをクリックして変更を適用し、AKVIS ArtWork プラグインを終了します。芸術作品の完成まで、たったの 4分です。高品質な紙に印刷して、ダイニングの壁に飾りました。



油絵

キャンバスの使用

ハーモニー:油絵

AKVIS ArtWork は、様々なペインティング技術を写真に与えるためのプログラムです。>ここでは、女の子の写真を油絵に変換する方法を紹介します。



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

ステップ1: プラグイン版の場合、使用するフォトエディターの[ファイル] > [開く]コマンドを使用して画像を開きます。



元のイメージ

ステップ 2: AKVIS ArtWork のプラグイン版を起動します。AliveColors の場合は、[効果] > [AKVIS] > [ArtWork]、Adobe Photoshop の場合は、[フィルター] > [AKVIS] > [ArtWork]、PaintShop Pro の場合は、[効果] > [プラグイン] > [AKVIS] > [ArtWork]、Corel Photo-Paint の場合は、[効果] > [AKVIS] > [ArtWork]をわぞれ選択します。

選択しているプリセットでの処理を行なった場合の画像が、クイックプレビューに表示されます。既定値でも十分によい結果を期待できますが、設定を任意で調 整することもできます。

ステップ 3: 油絵の スタイルに関するパラメーターを調整します。

[簡素化]=3(4以上の値では、セーターの縞模様がはっきりしなくなります)

ストロークに変化を加えたい場合、長さ、幅、湾曲度の値を高くすることができます。

[ストロークの湾曲] = 71 [ストローク最大長] = 37 [ストロークの太さ] = 6



ストロークがはっきり見えるようにするには、[ストローク濃さ]パラメーターの値を高く設定し、ストロークの数を増やします。鼻の部分など、ランダムなストロークが不 自然で、かつ[ストロークの方向] 📝 が利用できない場合、[ストローク濃さ]パラメーターの値の設定を変えてみると良いでしょう。

[ストローク濃さ] = 86 [ストロークの強度] = 5 [極詳細] = 15

彩度を高く設定すると、画像の完成度はよくなります。

ステップ 4: 🍙 をクリックして、新しい設定をイメージ全体に適用します。結果は[処理後]タブに表示されます。



ステップ 5: [テキスト]タブでテキストを挿入します。処理後の画像にフレームを追加すれば、油絵は完成です。 ステップ 6: 🕜 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。



フレームを付けた油絵 (クリックして拡大)

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



<u>AKVIS Artifact Remover AI - JPEG 圧縮画像の補整</u>

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



<u>AKVIS ArtWork - 多彩なペイント/描画技法</u>

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



AKVIS Chameleon - フォトコラージュ作成

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



AKVIS Charcoal — 簡単なステップで写真が木炭画になります!

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



<u>AKVIS Coloriage - 白黒写真を色付けする</u>

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



<u>AKVIS Decorator - 被写体の模様や色を変更</u>

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



<u>AKVIS Draw - 手書きの鉛筆画への変換</u>

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



AKVIS Enhancer — 詳細を引き立てるツール

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



AKVIS Explosion - 素晴らしい粒子の爆発効果

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



AKVIS Frames — あなたの写真をフレームで飾りましょう

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

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



AKVIS HDRFactory - 実際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



<u>AKVIS LightShop - 光と星の効果</u>

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



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

AKVIS Magnifier AI を使えば、効率的に画像解像度を上げることができます。 Magnifier AI は、先進の拡大アルゴリズムを用い、ポスターサイズ印刷にまで 対応できるよう、デジタル画像を驚くほど美しく超高解像度に拡大します。 Magnifier AI で写真の解像度と品質を向上させましょう! 詳細情報



<u>AKVIS MakeUp - 理想の肖像画を作成しましょう!</u>

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 ーリアルな自然現象がデジタルアートで再現できる!

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

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



AKVIS Neon - グローエフェクト

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



AKVIS Noise Buster AI – デジタルノイズリダクション

AKVIS Noise Buster AI を使用すると、写真の印象を損なうことなく、デジタル写真上の輝度ノイズとカラー ノイズの両方を低減することができ、プロの写真家が 撮影したような仕上がりが得られます。詳細情報



<u>AKVIS OilPaint 一 油絵効果</u>

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



AKVIS Pastel — 写真をパステル画に変換

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



AKVIS Points - 写真に点描画法の効果を適用!

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



AKVIS Refocus AI - 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るのです。詳細情報



AKVIS Sketch - 写真から鉛筆画を作成しましょう!

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



<u>AKVIS Watercolor 一水彩画</u>

AKVIS Watercolor は、本物さながらの素晴らしい水彩画を生成できます。Watercolor には、写真変換技法が二種類用意されています。水彩 (クラシック) または水彩 (輪郭)を選択できます。写真が本物の絵画のようになります! 詳細情報

