PhotoStudio Manual

for Windows

©ArcSoft, Inc.

目次

はじめに 2
PhotoStudio を使用する前に知っておきたい基礎的な事項を説明します。

パレット 5

クイックアクセスバー 5
写真のオープン、保存、その他の一般的な機能のショートカットがあります。

ツールパレット 13
プログラムの中心部分です。写真の作成や修正に必要なツールがあります。

ツールオプションパレット 25
それぞれの編集ツールごとに、各種オプションが表示されます。

レイヤーパレット 25
レイヤーとは、画像を作成するための写真コンポーネントやテキストの重なりです。レイヤーについて詳しく説明します。

ナビゲーションパレット 27
画像が大きすぎて画面内に収まらない場合に、画像の特定の部分を表示します。

ステータスバー 27
画像に関するさまざまな情報や、マウスを各種コマンドに合わせたときにそのツールに関するヒントを表示します。

ブラウザと ArcSoft アルバム 28
システム内や ArcSoft アルバムに保存されたファイルを参照するための便利な機能です。

メニュー 31
各種コマンド、機能、およびいろいろなプログラムオプションがあります。

ヒントとテクニック 42
役立つアドバイスが書かれています。

はじめに

PhotoStudio へようこそ。PhotoStudio は高度な画像編集プログラムです。このような紹介をすると難しそうに思うかも知れませんが、ご心配ありません。このプログラムは、どなたでもお使いいただけるように設計されています。その道のエキスパートでなくても、写真の見栄えを良くしたり、すてきなグラフィックデザインを作成することができるプログラムです。このマニュアルを一通り読みながらプログラムを使用していただければ、その使い方を理解していただくことができると思います。多少高度な内容も書かれていますが、実際にプログラムを使用しながら知識を吸収していくのが最良の方法です。その方が楽しく学ぶことができるでしょう。

このマニュアルでは、お客様が Windows の基本的なコマンドおよび機能について既に理解されていることを前提として説明します。とはいっても、心配する必要はありません。コンピュータを初めてお使いになる方や、「ファイル」、「フォルダ」、「右クリック」、「ディレクトリ」、「ファイルの保存」などの意味がお分かりにならない方もご心配なさらないでください。デジタル写真の表示、補正、共有は、コンピュータの知識が豊富な人たちだけのものではありません。だれでもできるのです。もちろん使いこなせるようになるには多少の忍耐は必要です。時間をかければ大丈夫です。学ぶことはいろいろありまが、時には知識が役に立つこともあります。

さっそく、自分の写真を編集してみたいところでしょう。しかし、いくつかの基礎的な事項を理解することはとても重要です。少なくとも、プログラムを実行したときに表示される各種コンポーネントについて学ぶことは大切です。「パレット」と呼ばれるこれらのコンポーネントから説明します。次に、「ファイルブラウザ」や各種メニューオプションについて説明します。最後のセクションには、さまざまなヒントやテクニックを記しています。写真の編集に慣れていらっしゃる方は、拾い読みしながら、必要な説明のみを参照するのもよいでしょう。

画像編集で使用される用語について
まず、これらの基礎的な用語を理解するのがよいでしょう。この中には、既に聞いたことのあるコンピュータ関連用語や、意味がわからない用語もあると思います。それほど多くはありませんが、画像編集に役立ちそうな用語の一覧を載せてあります。ここで説明している定義は広義ですが、コンピュータのボキャブラリが増えたことを友人に自慢するには十分でしょう。

- **デジタル写真/画像/ピクチャ:** 「写真」、「画像」、「ピクチャ」という用語は同じ意味で使用されます。基本的に、コンピュータで扱うすべての写真はデジタルです。写真をスキャンし、それがコンピュータの中でファイルになれば、もうそれは立派なデジタル写真です。これは、文書についても同じことです。テキストファイルは「デジタル文書」ということになります。その文書を印刷すると、それは「ハードコピー」になります。写真についても同様のことが言えます。印刷物やポスターなど、どのような形で印刷されるにしても、印刷されるまでそれらはコンピュータやデジタルカメラ内ではデジタル写真です。
- **サムネイル:** サムネイルは単に写真を小さくしたもので、主にプレビューに使用します。
- RGB: これは、赤(Red)、緑(Green)、青(Blue)のそれぞれの頭文字を表します。画像は基本的にこれら 3 つの標準「チャンネル」に分離されます。PhotoStudio の補正ツールを使用する際には、これらのチャンネルをそれぞれ個別に変更することができます。たとえば、画像の緑と青に問題がなく赤だけがぱっとしない場合は、赤チャンネルの輝度だけを増やすことができます。この 3 つのチャンネルの組み合わせで、画像全体が構成されます。CMYK や HSV などの他のタイプのチャンネル構成もありますが、まず RGB に慣れましょう。

- **ピクセル:** ピクセルとは、テレビやコンピュータのモニタなど、画面の大きさを測る「単位」です。無数の小さな四角形が格子状になってモニタを覆っていると考えてください。その四角形１つ１つがピクセルです。画像を拡大すると、ごつごつとして輪郭が粗くなります。これは、画像を拡大するにつれて、画像を構成している個々のピクセルが見えてくるためです。
- **解像度:** 画面に表示されるデジタル画像のサイズはピクセル単位で測ります。解像度とは、単に画像の幅と高さをピクセルで表したものです。たとえば、解像度が100×100の画像は、高さ100ピクセル、幅100ピクセルの画像を意味します。解像度が100×100の画像は、モニタによって異なって見える場合があります。これはモニタにも解像度があるためです。モニタの解像度を640×480に設定していることもあれば、1600×1200に設定していることもあるでしょう。一般的にモニタの解像度が高くなるほど、解像度の低いモニタと比べて画像が小さく表示されます。それはなぜでしょうか。解像度100×100の画像は、解像度640×480のモニタの画面の幅の約6分の1を占めます。一方、同じ画像でも解像度1600×1200のモニタだと、画面の幅の16分の1にしかなりません。よって、同じ画像でも画面の解像度が異なると、サイズが違って見えるのです。
- **DPI:** ちょっとわかりにくいかもしれませんが、原理は簡単です。PhotoStudioで画像を印刷する場合、印刷される画像のサイズは、解像度とDPI(インチあたりのドット数)の2つで決まります。写真のDPIを設定するということは、印刷物の各インチ内に含まれるピクセル数を決めるということです。たとえば、解像度1000×1000の写真を100DPIで印刷すると、10インチ×10インチの画像になります。画像の高さが1000ピクセルで、インチあたり100ピクセルで印刷するため、印刷された画像の高さは10インチになるのです。ここからが少しややこしくなります。PhotoStudioで印刷サイズの設定に使用するDPIと、プリンタの仕様として記載されるDPIは、同じ意味ではありません。たとえば、2000DPIで印刷できるプリンタがあるとします。これは、このプリンタでは、インチあたり2000ドットのインクを噴射できるということです。PhotoStudioの中では、DPIはインチごとに印刷されるピクセル数を指しますが、プリンタの場合は、用紙の1インチ内にカートリッジが吹き付けるインクドットの数を意味します。よって、プリンタは写真の1ピクセルを印刷するために、複数のインクドットを使用することがあります。
- **画像取得デバイス:** 「画像取得デバイス」とは、コンピュータに接続して画像をダウンロード、すなわち「取得」することのできるハードウェアのことです。これらのデバイスには、デジタルカメラ、スキャナ、ウェブカメラなどがあります。聞きなれない用語かもしれませんが、基本的にはこれらのものを表す場合に使用する用語です。
- **ドライバ:** ドライバとは、ハードウェアに付属しているCDからコンピュータにインストールされるプログラムまたはファイルです。ドライバの基本的な働きは、どのようなデバイスが取り付けられているかをコンピュータに指示し、コンピュータとデバイスの間のデータのやり取りを管理することです。コンピュータに接続されるすべてのハードウェアにドライバがあります。プリンタ、ビデオカード、モデム、サウンドカードなど、これらのデバイスのドライバはコンピュータにインストールされ、それがどのようなデバイスなのか、何をどのように処理するのかといったことを正確に指示します。新しく購入したデジタルカメラに付属するソフトウェアをインストールすると、そのカメラのドライバもインストールされるはずです。PhotoStudioを通してデバイスから写真を取得することができますが、実際に取得処理を実行している間は、単純に言えばPhotoStudioは何も実行しません。写真を取得するとき、PhotoStudioはデバイスドライバの処理を基本的にじっと待っています。画像の取得時に問題が発生した場合は、カメラ(またはその他のハードウェアデバイス)の製造元に問い合わせて、新しいバージョンのドライバの有無を確認してください。ほとんどのメーカーでは、ドライバはWebサイ

トから無料でダウンロードできます。また、何らかの問題が発生した場合には、そのドライバは更新されます。

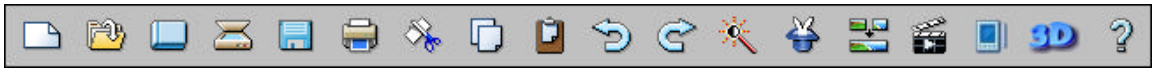
パレット

「パレット」は、プログラムデスクトップ上にあり、移動したり隠したりできる各部のことです。このように移動または隠すことによって、作業領域の外観を好みに合わせて変えることができます。各パレットにはそれぞれ一連の情報があり、写真編集の際に役立ちます。すべてのオプションとボタンを常に使用可能にしておきたい人もいるでしょう。画像を表示させるためのスペースが多いほうが好みの人もいるでしょう。パレットは自由に移動したり、必要がないときには隠したりすることができます。

以下は、PhotoStudio デスクトップ上にある、パレットおよび移動可能なコンポーネントの一覧です。

- クイックアクセスバー
- ツールパレット
- ツールオプションパレット
- レイヤーパレット
- ナビゲーションパレット
- ステータスバー

クイックアクセスバー



クイックアクセスバーには、PhotoStudio で最も一般的に使用される機能やオプションにすばやくアクセスするためのボタンがあります。アイコン上にマウスを移動すると、ボタン名がポップアップ表示されます。すべてのボタンが常に使用できるわけではありません。画像を開かないとアクティブにならないボタンもあります。画像のプロパティによっては使用できないオプションもあります。

以下はクイックアクセスバーからアクセスできる機能の一覧です。

新規作成: このボタンをクリックすると、新しい空の画像を作成します。データフォーマット、サイズ、解像度など新規画像の特性をすべて定義できます。通常は、このボタンをクリックすると空白のキャンバスが作成され、そこで作業を行っていきます。キャンバスの色は、ツールパレットで選択した色によって異なります。このボタンは、[ファイル]メニューの[新規作成]コマンドのショートカットです。

開く: このボタンをクリックすると、Windows 標準の[ファイルを開く]ウィンドウが表示されます。このウィンドウでシステム内を参照して、PhotoStudio で表示する画像ファイルを選択します。このボタンは、[ファイル]メニューの[開く]コマンドのショートカットです。

ブラウザ: ブラウザは、システム内のファイルや ArcSoft アルバムをツリービュー形式で表示します。ブラウザおよびアルバムについては、それぞれのセクションで詳しく説明します。ブラウザは、[ファイル]メニューの[ブラウザを開く]コマンドから開くこともできます。

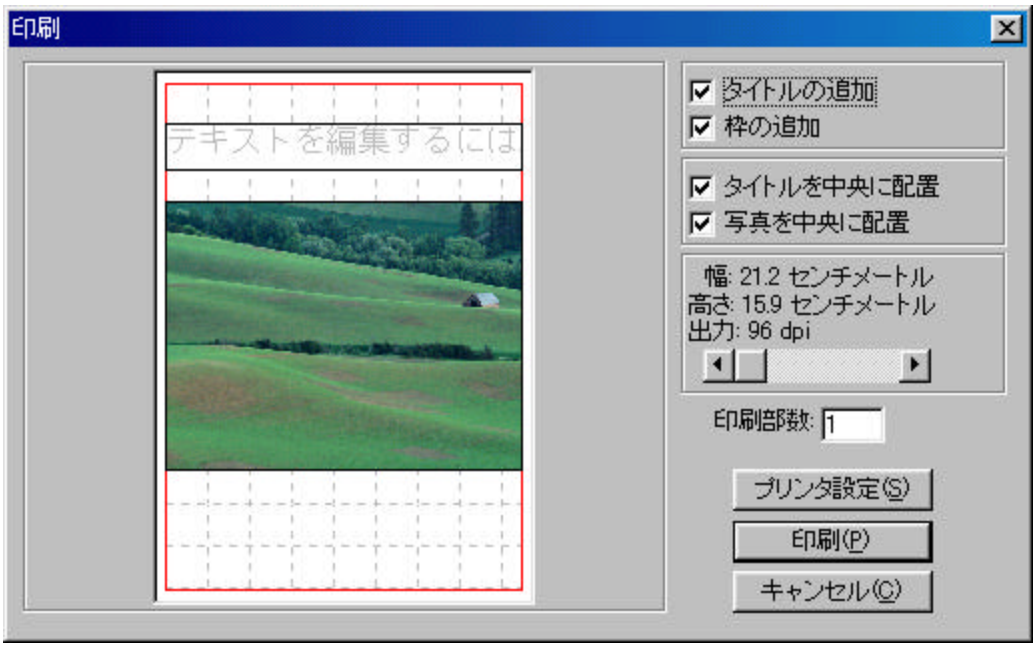
取り込み: このボタンをクリックすると、選択した画像取得デバイスのドライバが起動されます。では、この意味を説明しましょう。通常このボタンをクリックするのは、画像をスキャンしたり、ウェブカメラで写真を撮ったり、またはデジタルカメラから写真をダウンロードするような場合です。このようなタイプのデバイスを複数台接続している場合は(たとえばスキャナとデジタルカメラを接続している場合)、どのデバイスを使用するか選択してからこのボタンをクリックします。デバイスの選択は、[ファイル]メニューの[ソースの選択]をクリックします。システム上にある、PhotoStudio で使用できるすべてのドライバの一覧を表示したウィンドウが表示されます。目的のドライバを選択し、次にこのアイコンをクリックすると、そのドライバが起動され写真を取得できます。

上書き保存: これはとても基本的な機能です。通常、作業内容を保存する場合にこのボタンをクリックします。ちなみに、停電やコンピュータのクラッシュといったアクシデントは、時として最悪のタイミングで発生することがあります。こうしたことを身をもって体験したくないならば、こまめに保存するように心がけてください。

新規画像を保存するときは、標準の[名前を付けて保存]ウィンドウが表示されます。ここで、以下の 3 つのことを行います。

1. **ファイルの保存場所を指定する:** システム内を移動して、画像を保存するフォルダを選択します。ファイルはグループにまとめて管理するとよいでしょう。写真を保存する場所を定め、その下にサブフォルダを作成して写真をカテゴリごとにまとめます。最初は[マイ ドキュメント]に保存するのがよいでしょう。すぐにアクセスでき、見つけやすく覚えやすいからです。
2. **ファイルに名前を付ける:** 実際の画像の内容がわかるような名前か、少なくとも覚えやすいファイル名を入力します。
3. **ファイルフォーマットを選択する:** このプログラムでは数多くのファイルフォーマットを扱うことができます。目的に応じてフォーマットを選択します。ファイルフォーマットによっては、他の保存オプションの指定が必要になる場合があります。その場合は、選択する前にそのフォーマットについて十分理解しておいてください。

印刷: PhotoStudio を使用する利点の 1 つに、写真の印刷があります。このボタンをクリックすると、[印刷]画面が表示されます。[ファイル]メニューの[印刷]をクリックすることで、[印刷]画面を表示することもできます。[プリンタの設定]ボタンをクリックすると、プリンタの設定内容を表示したり、設定を行うことができます。



[印刷]画面では、以下の操作を行うことができます。

1. **写真の位置を設定する:** ページ内での写真の位置を設定するには、写真をクリック＆ドラッグします。写真を中央に戻すには、[写真の中央揃え]チェックボックスをオンにします。
2. **写真のサイズを調整する:** スライダを使用して画像の幅と高さを調整します。スライダの上にある[出力]の値に注目してください。ここで、解像度と DPI の知識が役に立ちます(「はじめに」の説明を覚えているでしょうか)。良い画質で印刷するには、DPI が 200 より小さくなるのはお勧めしません。スライダを使用して、サイズと画質の良いバランスを見つけてください。画質のよい印刷をするためにどうしても画像を縮小していかなければならない場合は、デジタルカメラの解像度を最大にしたり、スキャナの DPI を高く設定してスキャンしてみてください。
3. **タイトルを付ける:** [タイトルの追加]チェックボックスをオンにすると、見出しを印刷画像に入れることができます。このチェックボックスをオンにすると、[テキストを編集するには、ダブルクリックしてください]と書かれたボックスが印刷プレビューに表示されます。このボックスをダブルクリックして、タイトルを入力します。テキストのフォント、サイズ、スタイルを選択できます。テキストを編集したら、ページ内の任意の位置にテキストボックスをクリック＆ドラッグできます。[タイトルの中央揃え]チェックボックスをオンにすると、タイトルを中央に移動します(縦の位置は変わりません)。

4. **フレームを付ける:** [フレームの追加]チェックボックスをオンにすると、印刷画像の周りに黒い輪郭を入れることができます。スタイル上の観点からフレームを追加したり、または画像を切り取る場合のガイドラインとしてフレームを追加します。

切り取り、コピー、貼り付け: これらの3つのボタンは非常に密接に関連しています。必ず3つとも説明を読んでください。これらはWindowsや多くのWindowsアプリケーションにおいてよく使用される操作ですが、ここでは、写真編集でこれらの機能をどのように利用するかについて説明します。

切り取り: 写真の一部(または写真全体)を「切り取る」と、その領域が取り除かれ、「クリップボード」という記憶場所に置かれます。これは、画像データを保存して、それを別の場所に「貼り付ける」ことができることを意味しています。クリップボードの記憶領域は無限にあるわけではなく、画像データも永久にそこに保存されるわけではありません。[切り取り]を実行したら、すぐに[貼り付け]を実行するほうがよいでしょう。このボタンをクリックするか、[編集]メニューの[切り取り]をクリックすることで切り取りコマンドを実行できます。

コピー: 切り取りコマンドと同様の働きをしますが、画像データを取り除くのではなく、単にクリップボードにそのコピーを置きます。このボタンをクリックするか、[編集]メニューの[コピー]をクリックすることでコピーコマンドを実行できます。

貼り付け: このコマンドを使用すると、クリップボードに保存された画像データが現在の画像の上に貼り付けられます。このボタンをクリックして貼り付けるか、[編集]メニューの[貼り付け]をクリックします。

これらの3つのツール(切り取り、コピー、貼り付け)は非常に便利です。たとえば、画像の一部分を「切り取る」か「コピー」し、別の場所やまったく別の画像の上に「貼り付ける」ことができます。

元に戻す: 写真の編集に失敗はつきものです。また、エフェクトを適用した後、その結果を見て気に入らないと思うことがあるかもしれません。そのような場合には、[元に戻す]コマンドが役に立ちます。1回クリックするごとに、1つ前に実行した操作を元に戻すことができます。[元に戻す]コマンドは複数回実行することができます。その回数は設定することができます。この設定を行うには、[編集]メニューの[環境設定]をクリックします。[環境設定]ウィンドウが表示され、[元に戻す回数]を変更できます。ここに設定できる最大値は99です。これは、99回の機能を実行した後、それらすべてを1つずつ元に戻せることを意味します。

やり直し: このコマンドは、[元に戻す]コマンドの機能を補う重要なコマンドです。[元に戻す]コマンドは操作を元に戻しますが、[やり直し]コマンドは、そのようにして元に戻された操作を

再度実行します。たとえば、写真の輝度とコントラストを上げたとします。その結果に今ひとつ確信が持てなかったので、[元に戻す]ボタンをクリックしました。ここで、先ほどの輝度とコントラストの補正結果をもう一度見てみたいのですが、補正で使用した値を忘れてしまいました。でも大丈夫です。[やり直し]ボタンをクリックすればよいのです。つまり、[やり直し]コマンドは、[元に戻す]コマンドの結果を「元に戻す」ことができます。

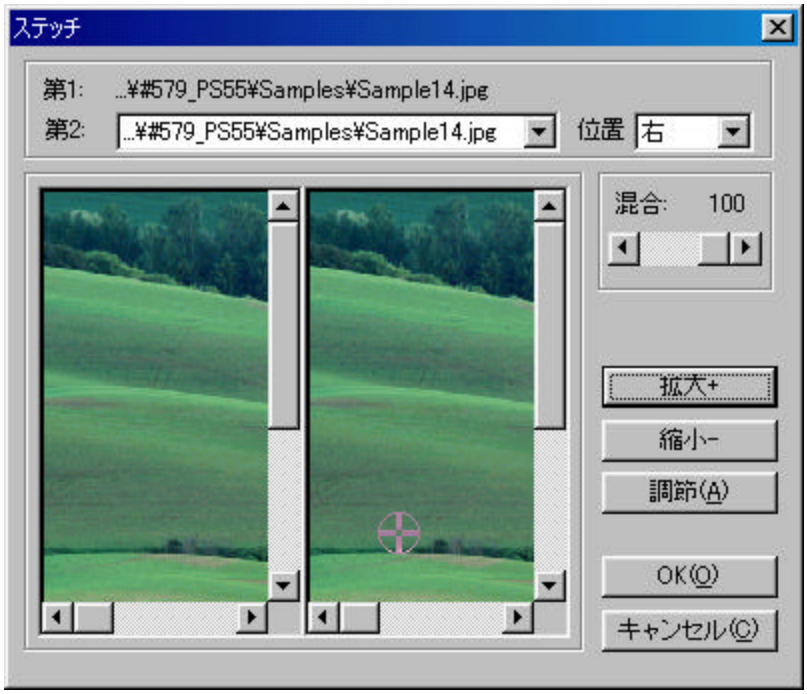
[元に戻す]/[やり直し]コマンドを組み合わせて使用すると、画像編集でのいろいろな段階を自由に進んだり戻ったりしながらその結果を見ることができ、とても便利です。

自動補正: このコマンドを実行するとウィンドウが開かれ、現在の写真の少しずつ異なった複数の状態が表示されます。それぞれの状態には、異なった修正が施されています。通常ここでは、ちょっとした色の修正が行われた複数の状態を表示します。ここで実行された修正結果を好みに応じて選択し、その効果を写真に適用することができます。この機能は、写真に軽いエフェクトを適用して手軽に補正する場合に使用します。

効果ブラウザ: [エフェクトブラウザ]を使用すると、さまざまなエフェクトをプレビューしたり、そのエフェクトを写真に適用したりできます。ブラウザの上部にはプルダウンメニューがあり、ここで目的の補正やエフェクトを選択します。

補正/エフェクトによって使用できるオプションは異なります。上のサンプルでは、薄暗い写真が少し明るくなっています。このサンプルで見て分かるように、エフェクトの使用前/使用後の画像をそれぞれプレビューできるのが便利な点です。特定の領域を拡大するには、拡大ボタン([+]と[-])を使用します。プレビュー内をクリック&ドラッグすると、画像のプレビューに収まらない部分を表示します。[エフェクトブラウザ]の下にある[プレビュー]チェックボックスをオンにすると、実際の画像上でエフェクトをプレビューすることもできます。

スティッチ: このコマンドは、2 枚の写真を 1 枚につなぎ合わせます。この機能を使用するには、少なくとも 2 枚の画像を開いておく必要があります(同じ画像どうしをつなぎ合わせる場合はこの限りではありません)。

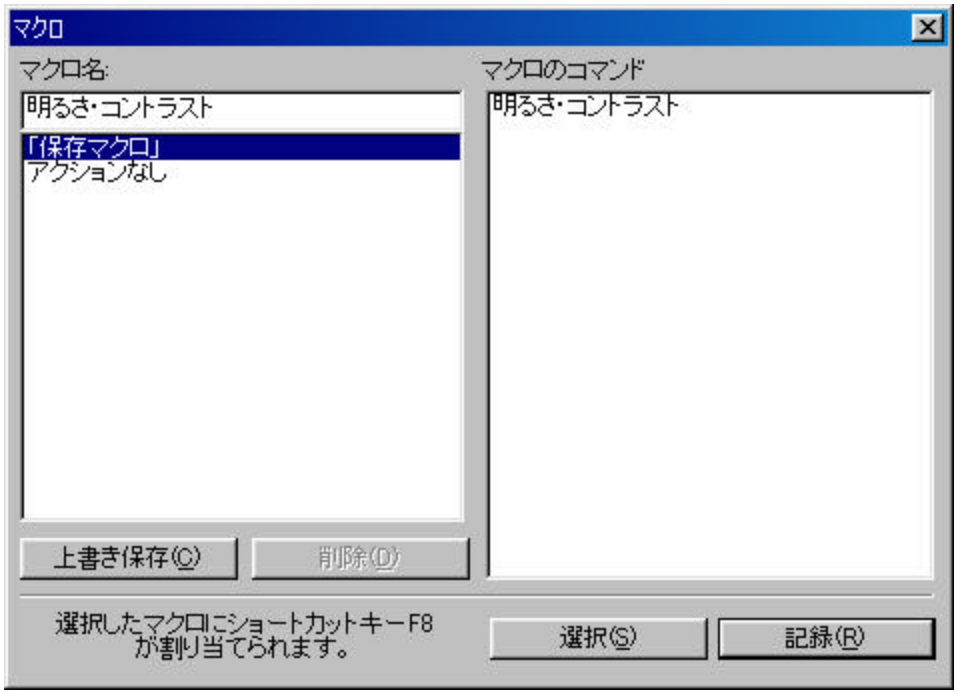


1. **画像を選択する:** [第 1]の画像には、現在このアプリケーションの最前面に表示されている画像が使用されます。第 1 画像以外に複数の画像を開いている場合は、[第 2]プルダウンメニューから第 1 画像につなぎ合わせる画像を選択します。
2. **つなぎ合わせのタイプを選択する:** [場所]プルダウンメニューから、第 2 画像をつなぎ合わせる場所を選択します(左、右、上、下から選択します)。
3. **ブレンドを設定する:** [ブレンド]スライダを使用して、つなぎ合わせた画像の間のブレンド量を調整します。この値を 100 にすると、最も滑らかなブレンドになります。
4. **つなぎ合わせ位置を設定する:** つなぎ合わせ位置は、2 枚の画像が統合される場所です。この場所を設定するには、いずれかの画像の上でその場所をクリックします。拡大ツールを使用すると、この位置を正確に設定できます。位置を設定したら、[調整]ボタンをクリックします。これで、両方の画像のつなぎ合わせ位置が自動的に同じ場所に合わせられます。

5. 設定が完了したら[OK]をクリックします。2 つの画像をつなぎ合わせた画像が新しくできあがります。

マクロの実行: マクロとは、独自の一連のコマンドを 1 回のクリックで実行できるしくみです。複雑そうに思えますが、そうでもありません。マクロの使用方法をマスターすると、時間と手間が大いに節約できます。マクロは、その使用の前にまず作成しておく必要があります。では、簡単なマクロを作成してみましょう。たくさんの画像があり、それらすべてが全体的に暗すぎる場合を考えます。これらの画像すべてについて、同じだけ輝度を上げようと思います。それぞれの画像に対して[輝度とコントラスト]の補正画面を開いて輝度のスライダを調整するのではなく、マクロを作成して 1 回のクリックですべての写真の輝度を補正することができます。以下にその方法を示します。

1. 画像を開きます。
2. [補正]メニューの[輝度とコントラスト]をクリックします。輝度とコントラストを目的の状態に調整して、[OK]をクリックします。
3. [編集]メニューの[マクロの選択]をクリックします。[マクロ]ウィンドウが表示されます。



4. 実行したコマンド(輝度とコントラスト)が右側に表示されます。新しいマクロなので、現在は[未保存マクロ]という名前になっています。他で使われていない名前をマクロ名として入力します。この例では「輝度」と入力します。名前を入力したら、[保存]をクリックします。これでマクロが保存されます。
5. 保存したマクロを一覧の中からクリックして、[選択]をクリックします。以上の操作が完了すると、クイックアクセスバーの[マクロの実行]ボタンを押すことで、マクロに登

録されたコマンド(この場合は輝度とコントラストの補正)が、現在の画像に対して実行されます。

マクロは多数作成できますが、ある１つの時点では、[マクロの実行]ボタンにはマクロを１つだけしか割り当てることができません。したがって、マクロを変更する場合は忘れずに[マクロ]ウィンドウを開いてください。

[マクロ]ウィンドウで注目すべき機能として、[記録]ボタンがあります。[記録]ボタンを使用しても、マクロを作成することができます。通常、[記録]ボタンをクリックすると[マクロ]ウィンドウが閉じられ、マクロで使用するコマンドを実行できます。コマンドを実行が完了したら、次に[マクロ]ウィンドウを開くと、実行したコマンドが[マクロのコマンド]一覧に表示されます。これらのコマンドを新しいマクロとして保存できます。

PhotoStudio を使っているうちに、同じコマンドを何度も繰り返して実行していることに気が付くことがあります。そのような場合、マクロは時間の節約に大いに役にたちます。ただし、すべての機能がマクロで使用できるとは限らない点に注意してください。

PDA と同期: PDA を所有している場合、このコマンドは便利です。このコマンドは、システム内の Sync フォルダに現在開いている画像を転送します。次に、デスクトップと PDA を同期させると、画像は PDA に転送されます。PDA で最適に表示されるように、自動的に写真のサイズを変更するオプションも備えています。

3D Text Factory: 3D Text Factory は、PhotoStudio の素晴らしい追加機能です。これは PhotoStudio に追加されるプラグインで、これを使用して写真に 3D のテキストを追加することができます。このプラグインの中には、テキストの傾斜オプションやテクスチャオプションが数多く含まれています。たくさんの色や影のオプションに加え、3 個の独立した光源による調整もできます。 3D Text Factory には、その各種オプションについて説明しているヘルプファイルが付属しています。3D Text Factory で追加されたテキストは、写真の新しいレイヤーに入れられます。(レイヤーについては後ほど説明します。レイヤーは１つの画像ファイルの中に独立した画像コンポーネントを積み重ねる機能を提供します。それほど難しくはありません。)

ヘルプ: このボタンをクリックすると、このプログラムのヘルプファイルを表示します。

ツールパレット

PhotoStudio には、画像の作成や編集、補正を行うためのツールがたくさん用意されています。これらのツールはツールパレット上にあります。ツールの中には、画像の特定の領域を選択するためのものもあれば、画像の色を変更するためのものもあります。いろいろな種類のツールが用意されています。目的のツールを選択するには、そのツールをクリックします。

注: ツールパレット内のいくつかのツールは、アイコンの右下隅に小さな矢印が表示されています。この矢印は、そのツールに複数の機能があることを示しています。ツールを右クリックして複数の機能を表示させ、目的の機能を選択します。

ツールパレット上にあるツールについて、以下に説明します。まずパレットの下部にある、色を選択するための部分から説明を始めます。次に、パレットの上から下へ順番に各ツールの説明を行っていきます。ツールには色によって影響を受けるものがいくつかあるので、色に関する部分から説明を開始したいと思います。

ツールパレットは、そのタイトルバーをクリック＆ドラッグして、画面内の好きな位置に配置できます。ウィンドウの左端または右端へドラッグすると、ツールパレットは固定された状態になります。画面に複数の画像を開く場合は、パレットが画像を隠してしまうことのないように、ウィンドウの左右どちらかの端に固定させておく方がよいでしょう。また、このパレットは隠さない方がよいでしょう。このパレットは頻繁に使用するので、常に表示させておいた方が便利です。

アクティブな色、代替色: 「アクティブな色」とは現在選択中の色を示します。この色の下には、「代替色」と呼ばれる 2 番目の色が重なって表示されています。描画ツールなどの色の選択が必要なツールを使用するときは、この[アクティブな色]に表示されている色が適用されます。[代替色]とは、すぐに使用できるように用意しておく別の色です。作業中には 2 つの色を切り替える必要が多く出てくるので、このように 2 つの色に簡単にアクセスできるようにしてあります。また、2 つの色を両方使用する必要のあるツールもいくつかあります。

カラーグリッド: このボタンをクリックすると、格子状に配置された一連の色が表示されます。目的の色をクリックすると、その色が[アクティブな色]として選択されます。選択できる色は表示中の画像の種類によって異なります。たとえば、グレースケールの画像を表示している場合は、選択できる色は、黒、白、および複数の灰色になります。カラーの画像を表示している場合は、たくさんの色が選択できます。

カラーパレット: カラーグリッドと似ていますが、より広い範囲から色を選択できる点が異なります。

カラーピッカー: 色を選択するオプションの中で最も高度なものが、このカラーピッカーです。RGB または HSV のカラーモードを選択し、数値を指定します。一見難しそうに感じられるかもしれませんが、どんな色が作成できるかいろいろ試してみてください。

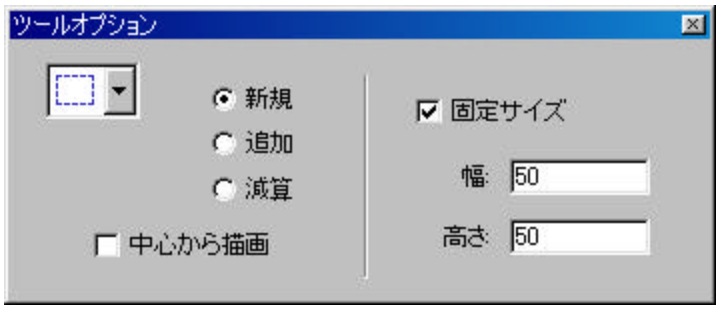
選択ツール: このツールは、画像の特定の領域を選択するために使います。画像のある部分だけを編集する場合や、特定の領域を切り抜く場合に、このツールを使って領域を選択します。アイコンを右クリックすると、次のオプションが表示されます。

- [楕円形選択]
- [正方形選択]
- [円形選択]
- [四角形選択]

目的の形状を選択したら、画像の上でクリック＆ドラッグします。すると、透明な形状が表示されます。この形状は選択したオプションによって異なります(デフォルトは[四角形選択])。

領域の選択は、最初から正確に行わなくても大丈夫です。間違えた場合は、クィックアクセスバーにある[元に戻す]ツールをクリックして、最初からやり直すことができます。また、選択領域のサイズは問題なくて位置を変えたい場合は、領域内をクリック＆ドラッグすると選択した形状全体を移動できます。

選択ツールのオプション: 選択ツールを使用しているときは、ツールオプションパレットに次のオプションが表示されます。



- プルダウンメニューから、選択ツールの形状を選択します。
- **新規:** クリックすると新しい選択領域を設定します。既存の選択領域は自動的に削除されます。
  追加: 既存の選択領域にさらに領域を追加します。
  減算: 既存の選択領域から領域を削除します。
- **中心から描画:** 通常、選択領域を設定するには、対角線の一方の頂点からもう一方の頂点へ向けて四角形を描くようにクリック＆ドラッグします。このチェックボックスをオンにすると、中心から外周に向けてクリック＆ドラッグする方法で選択領域を設定します。クリック＆ドラッグすると、形状は中心点から外側に向かって広がっていくように表示されます。

- **固定サイズ:** 指定した幅および高さ(ピクセル単位)で選択領域が設定されます。

移動ツール: このツールを使うと、選択ツールを使って設定された領域を移動することができます。選択領域として設定されている部分の内側をクリック&ドラッグすることで、画像内の目的の場所にその部分を移動することができます。選択されている領域がない場合は、画像全体またはレイヤー全体が移動します。

移動ツールのオプション: 移動ツールを使用しているときは、ツールオプションパレットに次のオプションが表示されます。

- **切り取り:** 選択領域を完全に削除し、それを別の場所へ移動します。
- **コピー:** 選択領域を元の場所に残したまま、それを別の場所へ移動します。

投げなわツール: このツールは、自由な形状の選択領域を作成するために使います。このツールは複数の使用方法があります。アイコンを右クリックすると、次のオプションが表示されます。

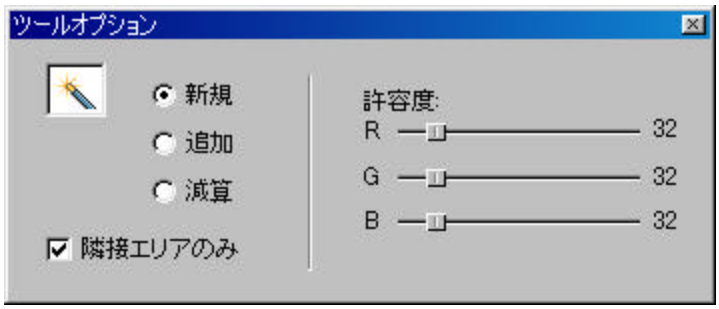
- **投げなわ:** このツールは、フリーハンドで選択範囲を設定するために使います。画像の上でクリック&ドラッグすると、その動きに合わせて「線」が表示されます。マウスはどの方向にも動かすことができ、その動きに合わせて線が表示されます。選択を完了するには、ダブルクリックします。線の終点は自動的に始点に接続され、選択範囲が閉じられます。またクリックしながら順次点をつないでいく方法によっても選択範囲を設定できます。まずマウスを1回クリックします。すると点が1つ設定されます。次にマウスを別の場所に移動させ、そこをクリックします(これで2番目の点が設定されます)。すると、ポイントとポイントをつなぐ線が表示されます。さらにマウスを次の位置に移動させます。マウスを再度クリックします。これで2番目の点から3番目の点へ線が引かれます。目的の形状になるまで、同じ操作を続けます。選択を完了するには、ダブルクリックします。終了位置の点から開始位置の点まで線が引かれ、選択範囲が囲まれます。
- **自動投げなわ:** このツールは、通常の投げなわツールと似ていますが、選択範囲が自動的に設定される点が違います。囲みたいオブジェクトの周囲をゆっくりとクリック&ドラッグします。すると、オブジェクトの形状に沿って自動的に選択範囲が作成されます。このツールは、輪郭が明確なオブジェクトや図に対して使用すると便利です。

投げなわツールのオプション: 投げなわツールを使用しているときは、ツールオプションパレットに次のオプションが表示されます。

- プルダウンメニューから投げなわツール、または自動投げなわツールのいずれかを選択します。
- **新規:** クリックすると新しい選択領域を設定します。既存の選択領域は自動的に削除されます。
  追加: 既存の選択領域にさらに領域を追加します。
  減算: 既存の選択領域から領域を削除します。

自動選択ツール: このツールを使うと、色の類似性に基づいて自動的に領域を選択できます。たとえば、ある画像の空全体を選択してその色を変更したい場合などに、このツールを使います。目的の領域上をクリックするだけで、その領域と似た色の領域が自動的に選択されます。選択された領域が広すぎる場合や狭すぎる場合は、ツールの感度を調整します。

自動選択ツールのオプション: 自動選択ツールを使用しているときは、ツールオプションパレットに次のオプションが表示されます。



- **新規:** クリックすると新しい選択領域を設定します。既存の選択領域は自動的に削除されます。
  追加: 既存の選択領域にさらに領域を追加します。
  減算: 既存の選択領域から領域を削除します。
- **隣接エリアのみ:** このチェックボックスをオンにすると、自動選択ツールは連続する領域(分かれていない 1 つの範囲)のみを選択します。このチェックボックスをオフにすると、画像全体を通して似た色の領域が選択されます。つまり、ある領域内の青色をクリックした場合、画像内の青色の領域はすべて選択されることを意味します。
- **許容度:** これらのスライダを使ってツールの感度を調整します。許容度を下げると、領域を選択する際の類似色の選択の度合いが小さくなります。たとえば、RGB(赤、緑、青)の各色チャンネルに対して許容度を低く設定すると、選択される範囲は狭くなります。許容度を高く設定すると、より多くの色を選択するようになります。多少色合いが異なっても選択対象と見なされ、より広い範囲の領域が選択されることになります。

消しゴムツール: このツールは消しゴムのような働きをします。画像内のある領域を消去するには、その領域をクリック&ドラッグします。

消しゴムツールのオプション: 消しゴムツールを使用しているときは、ツールオプションパレットに次のオプションが表示されます。

- **ブラシのサイズ:** このスライダを使って、消去される範囲の大きさを調整します。
- **効果:** このスライダを使って消去の度合いを調整します。たとえば、値を低めに設定すると、消去された部分はやや透明がかって表示されます。100%に設定すると、消去された部分は完全に色のない状態になります。

描画ツール: このツールは、実際には3種類のツールから構成されており、アイコンを右クリックして目的のツールを選択するようになっています。次のツールが含まれています。

- ペイントブラシ
- ペン
- スプレーペイント

目的のツールを選択し、画像をクリック&ドラッグすると、選択中の色を使ってそこに描画できます。

描画ツールのオプション: 描画ツールを使用しているときは、ツールオプションパレットに次のオプションが表示されます。

- プルダウンメニューから目的の描画ツールを選択します。
- **形状:** このオプションを選択すると、描画ツールの先端に特定の形状を設定できます。多数の形状の中から目的のものをクリックします。

  - 新しい形状を追加するには、このボタンをクリックします。ウィンドウが表示され、形状として使用する画像をコンピュータ内を参照して選択することができます。
  - 不要になった形状を削除するには、このボタンをクリックします。

- **円形:** デフォルトのツール形状(円形)を使用する場合は、このオプションを選択します。次に、[ブラシのサイズ]スライダを使用してツールのサイズを調整したり、また[不透明度]スライダを使用して透明度を調整できます([不透明度]の設定を低くするほど、より透明になります)。
- **ブラシのサイズ:** このスライダを使って、描画のサイズを調整します。
- **不透明度:** このスライダを使って描画の透明度を調整します。不透明度の設定を低くするほど、描画はより透明になります。

指先ツール: このツールを使うと、画像の一部分を指先でこすってぼかす処理を行います。クリック＆ドラッグすると、塗りたての絵の具を指でこすったような効果が出ます。

指先ツールのオプション: 指先ツールを使用しているときは、ツールオプションパレットに次のオプションが表示されます。

- **ブラシのサイズ:** このスライダを使ってツールのサイズを調整します。
- **程度:** このスライダを使ってこすりの程度を調整します。値を高く設定するほど、より強くこすったようになります。

複製ツール: これはいろいろな目的で使用できるおもしろいツールです。このツールで行うことは、写真のある領域を別の領域に複製することです。複製先の領域は、「描画」することによって定義します。以下に複製ツールの使い方を示します。

1. 複製元を選択します。複製元は、これから他の場所に複製していく元となる領域です。複製元の選択は、ある１点を指定するだけです。複製元を指定するには、Shift キーを押しながらマウスをクリックします。
2. 複製を開始します。複製元を設定した後は、それを同一の画像上に複製することも、あるいはまったく別の画像上に複製することもできます。複製するには、クリック＆ドラッグします。これで複製元の領域が別の場所に描画されます。マウスボタンを離すと、複製処理が終了します。再びクリック＆ドラッグすると、複製の処理が再開されます。

複製ツールのオプション: 複製ツールを使用しているときは、ツールオプションパレットに次のオプションが表示されます。

- **クリップボードの使用:** このチェックボックスをオンにすると、Windows のクリップボードに保存されている画像データが複製元として使用されます。
- **ブラシのサイズ:** このスライダを使って、描画で複製される領域のサイズを調整します。
- **不透明度:** このスライダを使って透明度を調整します。不透明度の設定を低くするほど、描画はより透明になります。

塗りつぶしツール: このツールは、選択領域(特定の領域が選択されていない場合は画像全体)を、特定の色またはパターンで塗りつぶします。色やパターンは選択することができます。塗りつぶされる領域は色の類似性によって決まります。アイコンを右クリックすると、次のオプションが表示されます。

- **広範囲の塗りつぶし:** 選択領域を特定の色で塗りつぶします。ツールオプションパレットには次のオプションが表示されます。

  - **不透明度:** 不透明度の設定を低くするほど、描画はより透明になります。
  - **近似色:** このスライダをより高い値に設定すると、ツールの許容度が上がり、塗りつぶしに含められる選択範囲がより広くなります。

- **パターン塗りつぶし:** 選択領域を指定したパターンで塗りつぶします。ツールオプションパレットには次のオプションが表示されます。

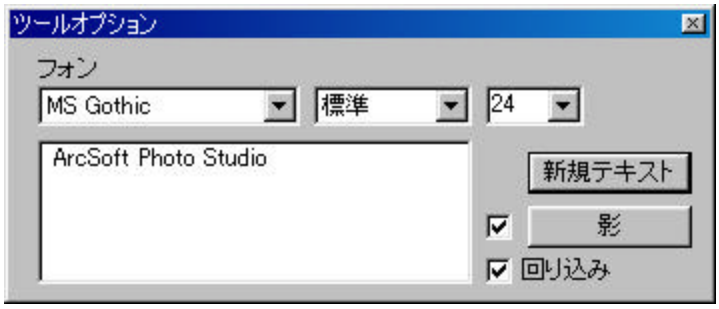
  - プルダウンメニューから、塗りつぶしのパターンを繰り返す方法を選択します。パターンの繰り返し方法には、[整列]、[煉瓦]、[鏡像] の 3 種類があります。

    - 新しいパターンを追加するには、このボタンをクリックします。ウィンドウが表示され、パターンとして使用する画像をコンピュータ内を参照して選択することができます。

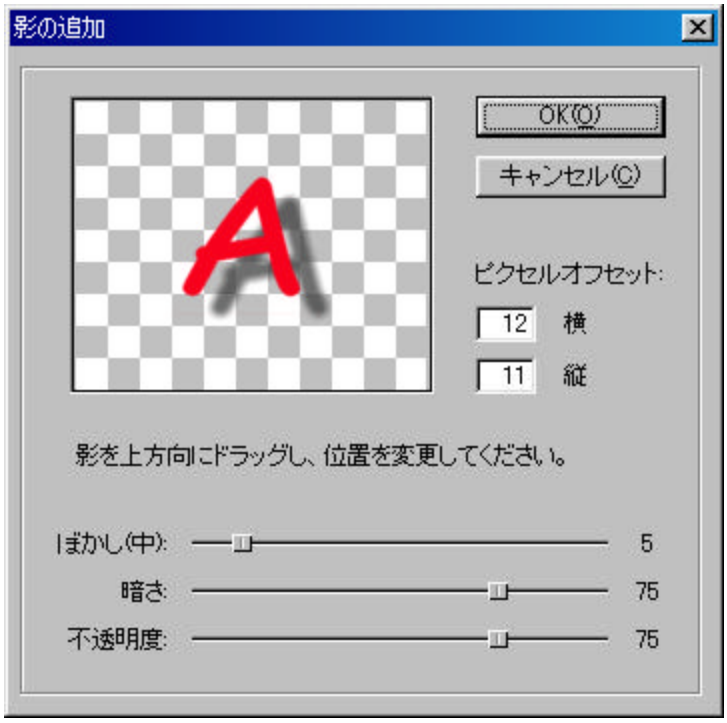
    - 不要になったパターンを削除するには、このボタンをクリックします。
  - **テクスチャのみの塗りつぶし:** このチェックボックスをオンにすると、選択したパターンで半透明のレイヤーとして塗りつぶしを行います(色は追加されません)。
  - **クリップボードの使用:** このチェックボックスをオンにすると、Windows のクリップボードに保存されている画像データがパターンとして使用されます。

テキストツール: このツールを使うと、画像にテキストを追加できます。テキストを追加する際には、そのテキストは新しいレイヤー上に作成されます。

テキストツールのオプション: テキストツールを使用しているときは、ツールオプションパレットに次のオプションが表示されます。



- ここには、フォント、サイズ、スタイルなどの標準的なテキスト編集のためのコマンドが表示されます。
- **新規テキスト:** このボタンをクリックすると、新しいテキストレイヤーを作成できます。テキストレイヤーは複数追加でき、また各レイヤーを個別に編集できます。
- **回り込み:** このチェックボックスをオンにすると、入力したテキストが画像の右端を超える場合に自動的に折り返すことができます。テキストは自動的に次の行に送られます。
- **影:** このボックスをオンにすると、テキストに影を追加できます。[影]ボタンをクリックすると、影のプロパティを変更できます。



- プレビュー領域で、テキストの下にどのように影が表示されるかを確認できます。影の位置を変更するには、プレビュー領域内で影をクリック＆ドラッグします。また、各スライダを使って影の外観を調整します。

輝度ツール: このツールを使うと、画像内の特定の領域を明るくまたは暗くできます。このツールは描画ツールのように使用します。違いは、色の追加ではなく、領域を明るくまたは暗くする点です。ツールオプションパレット内のプルダウンメニューから、[明るくする]または[暗くする]のいずれかのツールを選択します。または、ツールパレット上でアイコンを右クリックして、そこからツールを選択することもできます。画像全体の明るさを調整したい場合は、[補正]メニューの[輝度とコントラスト]をクリックします。輝度ツールは、画像の特定の領域を手動で修正する場合に使います。

シャープ化/ ぼかしツール: このツールは輝度ツールや描画ツールのように使用します。違いは、領域を鮮明にしたり、ぼかしたりする点です。ツールオプションパレット内のプルダウンメニューをから、[シャープ化]または[ぼかし]を選択します。または、ツールパレット上でこのアイコンを右クリックして、そこからツールを選択することもできます。特定の領域がなめらかさに欠けている場合、またはぼやけている場合にこのツールを使って修正します。画像全体に対し、ぼかしまたはシャープ化の効果を適用したい場合は、[補正]メニューの[シャープ化フィルタ]を使用した方がよいでしょう。

スタンプツール: このツールを使うと、画像にカラーのスタンプを追加できます。目的のスタンプの形状を選択して画像をクリック＆ドラッグすると、スタンプの領域が作成されます。クリック＆ドラッグすると、選択領域を示すボックスが表示されます。マウスボタンを離すと、スタンプが選択領域内に表示されます。

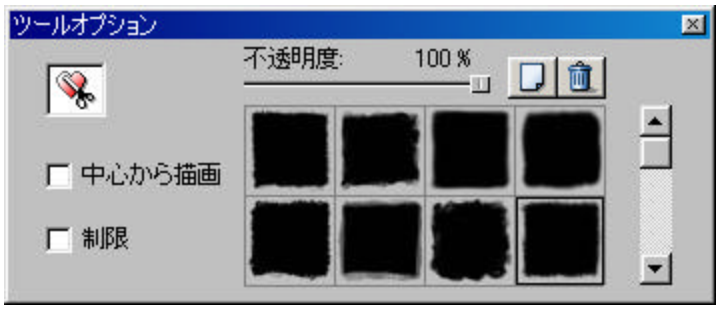
スタンプツールのオプション: スタンプツールを使用しているときは、ツールオプションパレットに次のオプションが表示されます。

- 既存のテンプレートから目的のスタンプの形状を選択します。
  - 新しいスタンプの形状を追加するには、このボタンをクリックします。ウィンドウが表示され、スタンプとして使用する画像をコンピュータ内を参照して選択することができます。

- 不要になったスタンプを削除するには、このボタンをクリックします。
- [不透明度]スライダを調整して小さい値にすると、より透明なスタンプになります。
- **縦横比を維持:** このチェックボックスをオンにすると、マウスをドラッグしてスタンプ領域を作成する際に、スタンプの縦横比を維持できます。
- **中心から描画:** このチェックボックスをオンにすると、中心から外周に向けてクリック＆ドラッグする方法でスタンプの領域を設定します。クリック＆ドラッグすると、形状は中心点から外側に向かって広がっていくように表示されます。

形状ツール: このツールを使うと、画像を特定の形状で切り抜くことができます。スタンプツールの場合と同じように、クリック＆ドラッグして領域を選択します。マウスボタンを離すと、選択領域内の画像が切り抜かれます。切り抜きの形状は選択することができます。

形状ツールのオプション: 形状ツールを使用しているときは、ツールオプションパレットに次のオプションが表示されます。



- 既存のテンプレートから目的の形状を選択します。
- 新しい形状を追加するには、このボタンをクリックします。ウィンドウが表示され、形状として使用する画像をコンピュータ内を参照して選択することができます。
- 不要になった形状を削除するには、このボタンをクリックします。
- [不透明度]スライダを調整して小さい値にすると、より透明な形状になります。
- **制限:** このチェックボックスをオンにすると、マウスをドラッグして形状の領域を作成する際に、スタンプの縦横比を維持できます。
- **中心から描画:** このチェックボックスをオンにすると、中心から外周に向けてクリック＆ドラッグする方法で形状の領域を設定します。クリック＆ドラッグすると、形状は中心点から外側に向かって広がっていくように表示されます。

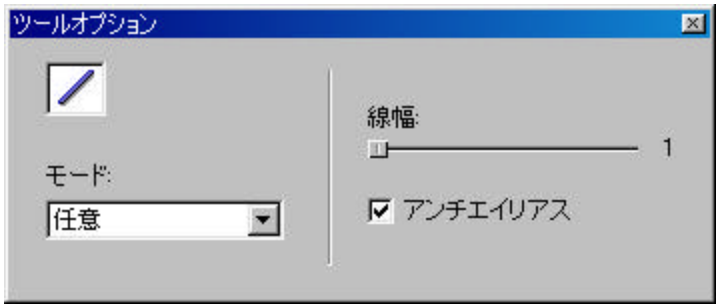
グラデーション塗りつぶしツール: グラデーション塗りつぶしとは、画像全体(または選択領域)を、変化する色の階調で塗りつぶすことです。グラデーションの色は、ツールパレットの下部で選択した2つの色によって決まります。塗りつぶしは、まず代替色で始まり、次第にアクティブな色に変化していきます。塗りつぶす際の階調変化のスタイルや透明度は、自由に設定することができます。グラデーション塗りつぶしを実行するには、画像の上でマウスをクリック＆ドラッグします。このときマウスをドラッグした長さが、2色間の階調の変化部分となります。たとえば、グラデーション塗りつぶしのスタイルに線形を選択し、グラデーションの場所として、画像

の上で 1 インチの長さをクリック＆ドラッグしたとします。その 1 インチ内で、代替色からアクティブな色への階調変化でグラデーションが作成され、選択領域全体が塗りつぶされます。

グラデーション塗りつぶしツールのオプション: グラデーション塗りつぶしツールを使用しているときは、ツールオプションパレットに次のオプションが表示されます。

- **スタイル:** グラデーション塗りつぶしの種類はいろいろあります。このプルダウンメニューから、グラデーションのパターン(線形、円形など)を選択します。
- **不透明度:** 不透明度を低く設定するほど、より透明に塗りつぶします。
- **繰り返し:** グラデーションはクリック＆ドラッグした場所のみで発生します。しかし、このチェックボックスをオンにすると、グラデーションは画像全体または選択領域全体で発生し、その領域を塗りつぶすことができます。
- **HVS および RGB:** 使用する色チャンネルを選択します。選択した 2 つの色を使って単純な階調変化を作成する場合は、RGB を選択します。

直線ツール: このツールを使って直線を描くことができます。描きたい直線に沿ってクリック＆ドラッグすると、指定されたプロパティの直線を描くことができます。このプロパティは、ツールオプションパレット内で選択します。



- **モード:** [垂直]、[水平]、[任意]から選択します。[垂直]または[水平]を選択すると、マウスをドラッグする方向に関わらず、直線は自動的に垂直または水平に描かれます。[任意]を選択すると、最初にクリックした位置が直線の開始位置となり、マウスボタンを離した位置が終了位置となります。
- **線幅:** このスライダを使って直線の太さを調整します。

- **アンチエイリアス:** このチェックボックスをオンにすると、直線の縁を滑らかに処理します。これは、特に任意方向の直線(垂直または水平以外の直線)を描く際に効果を発揮します。

変形ツール: このツールは、選択領域のサイズや向きを変更します。おもしろい働きをします。領域を回転させるといった普通の変形方法もできます。また、特殊な方法で向きを変えたりすることもできます。この特殊な方法として選択できるオプションには、[斜変形]、[任意]、[遠近法]があります。簡単に言えば、これらは画像を不思議な感じに歪ませるために使います。これらのオプションは、画像の問題の修正といった目的で使用することは通常ありません。ユニークなデザインの画像を作成する目的で使用します。また、このツールを使って写真の特定の領域を回転させることもできます。通常、変形ツールは、選択ツールで特定の領域を選択した後に使用します。

スポイトツール: このツールを使うと、画像内の任意の色を吸い取り、選択色(アクティブな色)として指定できます。このボタンをクリックした後、画像内の目的の色の上にマウスを移動します。そこをクリックすると、その色がアクティブな色になります。

切り抜きツール: 選択ツールで切り抜く領域を選択した後、このボタンをクリックします。選択領域の外側は、すべて画像から消去されます。[編集]メニューの[切り抜き]をクリックして、切り抜きを実行することもできます。

ごみ箱ツール: このボタンをクリックすると、選択ツールを使って選択した領域を消去できます。

ツールオプションパレット

このパレットに含まれる内容については既に何度も説明しました。このパレット内に表示される情報は、ツールパレットで選択したツールによって異なります。たとえば描画ツールを選択すると、このパレットにはペンツールやペイントブラシツールといったそこで選択可能な特定の描画ツールや、ブラシのサイズや不透明度など、さまざまなオプションが表示されます。テキストツールを選択すると、このパレットにはさまざまなテキストのオプションが表示されます。ここに表示される各オプションについての詳細は、ツールパレットのセクションの中の関連する各ツールとともに説明しています。

レイヤーパレット

レイヤーの機能は、複数の画像コンポーネントを１つのファイル内で重ねることです。これは、画像の上にさらに画像をコピーし貼り付けて複数の画像を重ね合わせ、各画像の透明度を調整することによって１つの画像に結合されているように見せることを意味します。レイヤーの使用目的はこれだけではありません。レイヤーを使うと、テキストと写真の両方を含む洗練されたグラフィックイメージを作成できます。各レイヤーは独立して操作することができるため、他のレイヤーに影響を与えることなく、各レイヤーの編集および補正が可能です。

レイヤーの機能を試してみるには、画像にテキストを追加してみるのが最も簡単です。画像にテキストを追加すると、レイヤーパレットに新しいレイヤーが作成されます。テキストと画像は合わさって１つの画像に見えますが、実際はそれぞれ個別のコンポーネントです。このようにして

おくと、テキストに影響を与えることなく、画像だけに編集を加えることができます。必要に応じて、再度テキスト編集に戻って、そのテキストを変更することもできます。

PSF フォーマットで保存すると、画像およびすべてのレイヤー情報を保存できます。その他のフォーマットで保存すると、レイヤー情報はすべて失われてしまいます。レイヤーを扱う際に大切なことは、編集を行っているレイヤーが本当に目的のレイヤーであるかを確認することです。レイヤーを選択するには、そのレイヤーをクリックします。描画を行ったり、またはツールパレットのツールを使用する場合は、通常これらは選択されているレイヤーのみに影響を及ぼします。以下にレイヤーに関するツールを示します。

新規レイヤー: このボタンをクリックすると、新しい空白のレイヤーを作成します。

レイヤーをコピー: このボタンをクリックすると、現在のレイヤーをクリップボードにコピーします。後で、そのレイヤーを他の写真などに貼り付けることができます。

レイヤーの貼り付け: このボタンをクリックすると、クリップボードにあるレイヤーのデータを現在の画像に貼り付けます。

レイヤーの削除: このボタンをクリックすると、現在選択中のレイヤーを削除します。

すべてのレイヤーを結合します: このボタンをクリックすると、すべてのレイヤーを 1 つのレイヤーに結合します。1 つのレイヤーに結合すると、各コンポーネントを個別に編集することはできなくなります。それらは、もう個別のコンポーネントではなくなるからです。すべてのレイヤーのデータは、1 つのレイヤーの中で統合されます。

レイヤーの非表示: このボタンをクリックすると、選択したレイヤーの表示と非表示を切り替えることができます。レイヤーを非表示にすると、そのレイヤーは見えなくなります。複数のレイヤーが存在し、そのうちの 1 つのレイヤーに集中したい場合には、他のレイヤーを非表示にすると作業しやすくなります。

レイヤーのロック: レイヤーをロックすると、編集によって影響を受ける領域は、色が含まれている領域だけになります。以下に図で説明します。

ロックされたレイヤー:

これは、テキストレイヤーに青で描画を加えたものです。このレイヤーはロックされているので、青の描画はこのレイヤー上の画像データがある領域(この場合はテキスト部分)のみに制限されます。

ロックされていないレイヤー:

青の描画はレイヤー全体に(レイヤーの空白領域にも)描かれます。レイヤーがロックされていない場合、このようになります。

レイヤーをダブルクリックすると、レイヤーに名前を付けることができ、また、レイヤーの透明度を調整することができます。レイヤーを半透明にすると、複数の画像が1つに混じりあったような効果を得ることができます。

注: テキストレイヤー上のテキストは、そのレイヤーに何か他の修正を行っていない場合は、いつでもテキスト編集に戻ってテキストの変更を行うことができます。いったんテキストの上に描画したり、テキストを変形させるたりすると、そのテキストは編集できなくなります。

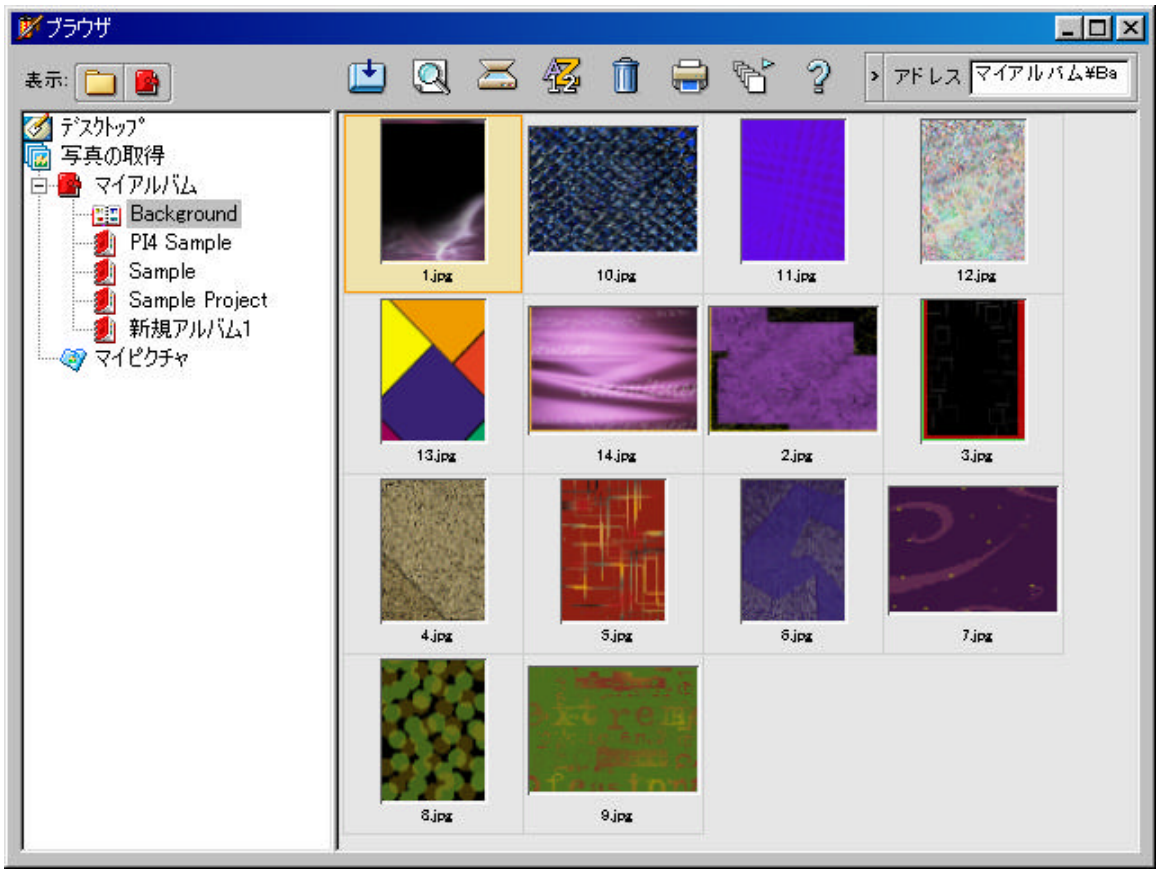
ナビゲーションパレット

このパレットを使うと、写真を簡単に拡大または縮小して表示できます。スライダを右に移動させると画像が拡大表示され、左に移動させると画像が縮小表示されます。拡大表示すると、青いボックスがプレビュー内に表示されます。画像のサイズによって全体を表示できないときなどに、このボックスをクリック&ドラッグすることで、画像の別の位置へ移動することができます(画像が大きすぎて画面内にすべて表示できない場合、ナビゲーションパレットのプレビュー内の青いボックスを動かして見たい位置に移動します)。[1:1]ボタンをクリックすると、画像を原寸大で表示します。ナビゲーションパレットを使用した移動は、ツールパレットのセクションで説明されているパンツールを使用した移動と同様の働きをします。

ステータスバー

このアプリケーションの使用中、画面下部のステータスバーにはさまざまな情報が表示されます。通常ここには、画像の表示倍率やさまざまなツールのヒントが表示されます。このバーはほとんど場所を取らないので、作業のじゃまになることはありません。

ブラウザと ArcSoft アルバム



ブラウザは、画像を整理しておいたり開いたりするのに便利な機能です。ブラウザには、フォルダ表示モードとアルバム表示モードの 2 つの表示モードがあります。

フォルダ表示モード

Windows エクスプローラでの操作に慣れている方は、フォルダ表示モードはすぐに理解できると思います。フォルダ表示モードでの操作は、基本的にエクスプローラの場合と同じです。フォルダがツリー表示され、コンピュータ上のどの場所にも簡単に移動できます。フォルダをクリックすると、そのフォルダ内の画像がサムネイルで表示されます。サムネイルをダブルクリックすると、その画像が開きます。

フォルダ表示モードでは、次のツールが使用できます。

検索: いろいろな検索条件を使って画像を検索できます。検索結果として見つかったファイルは、新しいアルバムにリンクさせることができます(アルバムの詳細についてはこの後のセクションで説明します)。

取り込み: 接続されたデジタルデバイスから写真を取得します。この機能については、前のセクションで説明されています。

並べ替え: サムネイルを名前順、日付順、サイズ順などのいろいろな方法で並べ替えます。

削除: このボタンをクリックすると、選択した画像をごみ箱に移動します。このボタンの動作は、アルバム表示モードでは異なります。

印刷: ここの印刷オプションでは、画像をサムネイルとして印刷し、コンタクトシートを作成できます。レイアウトのオプションを選択できます。この機能は、写真のカタログページを作成したりするのに便利です。

ヘルプ: PhotoStudio ヘルプファイルを表示します。

アドレスバー: アドレスバーには、現在のファイルの場所が表示されます。アドレスバーは最小化することができます(上記のブラウザの図で表示されている状態が最小化した状態です)。

アルバム表示モード

アルバムを理解する上で一番重要なことは、アルバムには画像が保存されるのではなく、そこには画像へのショートカットが保存されるということです。コンピュータにアプリケーションをインストールすると、そのアプリケーションを起動するためのショートカットがデスクトップ上に作成されるがあります。このショートカットは削除することができますが、ショートカットを削除しても実際のアプリケーションは削除されません。アルバムの機能もこれと同じようなものです。基本的に、アルバムは実際の画像ファイルへのリンクの一覧です。

アルバムは写真を分類するのに大変便利な機能です。コンピュータ上のいろいろな場所に保存されている写真すべてを、1 つのアルバムにリンクさせることができます。アルバムには、何が含まれているかすぐにわかるような独自の名前を付けることができます。以下に、アルバム表示モードで使用できるコマンドを示します。

加算: このボタンをクリックすると、標準の[ファイルを開く]ウィンドウが表示されます。コンピュータ内を参照し、アルバムにリンクしたい画像を探します。「追加」した画像は、アルバム内でサムネイルとして表示されます。

一括処理: このコマンドは、アルバム全体に対しマクロ(前に説明したのを覚えているでしょうか?)を実行します。オプションの設定によって、すべての画像に対しマクロを適用することもできますし、または選択した画像にのみマクロを適用することもできます。複数の画像を選択するには、Ctrl キーを押しながら順次画像をクリックしていきます。また、マクロで変更された後のファイルをどのように扱うかも選択できます。変更後のファイルを、PhotoStudio ウィンドウ内に表示させることもできます(そこでさらに編集を加えることができます)。変更後のファイルを保存することもできます(マクロが適用される前の状態のファイルは上書きされます)。または、それらを新しいファイルとして保存することもできます。ファイルの種類や保存場所も指定できます。このように便利なオプションがたくさん用意されています。

削除: アルバム表示モードでこの機能を使用するときは、サムネイルリンクのみを削除するか、またはリンクと実際の画像ファイルの両方を削除するかを選択することができます。アルバムにはファイルは保存されていないことに注意してください。アルバムに保存されているのはショートカット(画像のサムネイル)であり、そのショートカットを元にファイルの保存場所を参照しているだけです。このため、この削除コマンドでは、ショートカットのみを削除するか、またはショートカットと実際のファイルの両方を削除するかを選択できるようになっています。

メニュー

プログラムデスクトップ上部には、標準的なメニューバーがあります。メニューバーについては、他のアプリケーションでも使用してご存知かと思います。メニューバーからはさまざまなコマンドを選択することができます。しかし、幸いにもそれらの多くはパレットからも選択できます。各種パレットについてはすでに説明しているので、そのようなコマンドについては、その情報を再度確認する必要はないでしょう。

[ファイル]メニュー

[ファイル]メニューの以下のコマンドについては、このマニュアルの別のセクションで既に説明しました。[新規作成]、[開く]、[上書き保存]、[名前を付けて保存]、[ブラウザを開く]、[取得]、[ソースの選択]、[印刷]、[プリンタの設定]、[同期]。ここではそれ以外のコマンドを説明します。

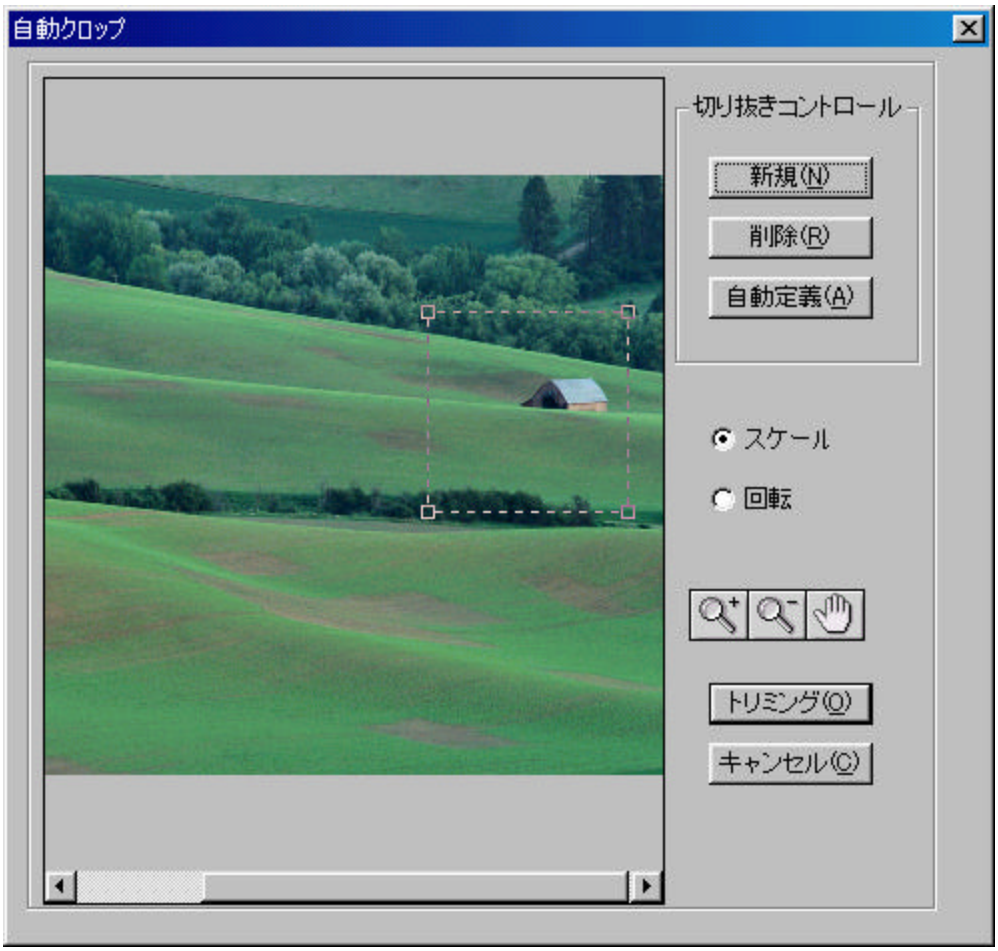
- **復元:** 写真に加えたすべての変更内容を破棄する場合に、このコマンドを使用します。基本的に、写真を最後に保存した時点の状態に戻します。
- **閉じる:** 写真を閉じます。とてもシンプルですね。ただし、写真に変更を加えた場合、その変更を保存するかどうか尋ねられます。
- **リムーバブルメディアからインポート:** このコマンドを使うと、ハードドライブやその他の接続されたメディアなど、リムーバルディスクから画像を取り込むことができます。このコマンドにはいろいろな種類のオプションが用意されています。たとえば、インポートしたすべてのイメージを、システム上のどの場所に保存するかを選択できます。さらに、インポートしたすべてイメージの名前を変更できます。[インポート]ウィンドウ内には、この他にもいろいろなオプションがあります。
- **リムーバブルメディアに保存:** リムーバブルメディアのインポートオプションがあるなら、もちろん、反対の保存機能もあります。通常画像はローカルのハードディスクに保存するのに対して、この機能は画像をリムーバブルメディアに保存します。
- **キャプチャ:** このコマンドを使ってスクリーンキャプチャを行うことができます。[ウィンドウ]オプションを選択すると、ウィンドウまたはアプリケーションをクリックして、そのウィンドウ全体またはデスクトップをキャプチャします。[クライアント領域]を選択すると、ウィンドウまたはアプリケーション内の一部のコンテンツがキャプチャされます。[デスクトップ]を選択すると、基本的には画面全体をキャプチャします。また、画面をキャプチャする際に、PhotoStudio を最小化するかどうか指定するチェックボックスがあります。
- **取得(スキャナから複数の写真の取得)** このコマンドは、複数の画像を一度にスキャンし、それらの画像に対して１つずつ切り抜き操作ができます。[編集]メニューセクションの[自動切り抜き]オプションを参照してください。
- **送信:** このコマンドを使用して、現在開いている画像を他の人に電子メールで送信できます。このオプションをクリックすると、画像を添付した新しいメールメッセージが表示されます。この機能を使用するには、MAPI 準拠のメールプログラムが必要です。一般的に使用されているほとんどのメールプログラムは MAPI に準拠していますが、不明な場合はメールプログラムの製造元に確認してください。
- **終了:** 残念ながら、今日はもう PhotoStudio はお終いという場合もあるでしょう。そんなときは、このオプションを選択してプログラムを閉じます。画像の編集を行っている場合は、プログラムを閉じる前にそれらを保存するかどうか聞かれます。

- **ファイルリスト:** このプログラムで最近開いた4個のファイルが[ファイル]メニューの下に一覧表示され、すぐにアクセスできるようになっています。新しい画像を開くたびに、一覧内の一番古いファイルと入れ替わります。

[編集] メニュー

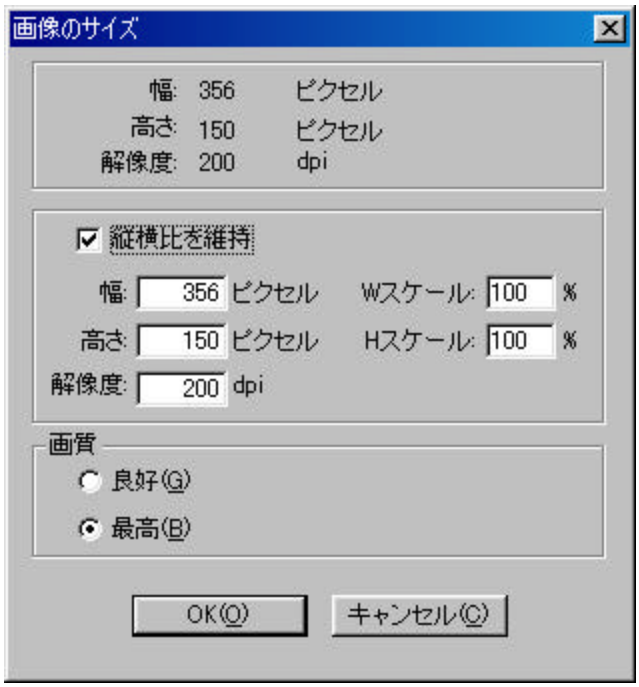
[元に戻す]、[やり直し]、[切り取り]、[コピー]、[貼り付け]、[切り抜き]、[マクロの選択]、[マクロの実行] といったコマンドについては、このマニュアルの別のセクションで既に説明しました。[編集] メニューには、他にも以下のようなコマンドがあります。

- **クリア:** このコマンドは、選択されている領域からすべての色を消去します。特定の領域を選択せずにこのコマンドを使用すると、画像またはレイヤー全体が完全に消去されます。心配しないでください。誤って消去してしまっても、[元に戻す] コマンドで元に戻すことができます。
- **塗りつぶし:** このコマンドは、単色で領域全体を塗りつぶすことができます。アクティブな色で領域が塗りつぶされます。塗りつぶしの透明度を調整できるのが便利な点です。たとえば、画像に赤みがかったもやのような感じ(または他の色)を加えることができます。このようにするには、アクティブな色として赤を選択し、[塗りつぶし] コマンドを実行します。透明度をスライドバー中央のあたりまで下げると、半透明のもやが選択領域に追加されます。
- **自動クロップ:** このコマンドは、時間や手間を大いに節約してくれます。また、一度に多くの写真をスキャンする人にぴったりです。複数の写真があるページをスキャンした後、以下のようなウィンドウが表示されます。



[自動定義]ボタンをクリックすると、プログラムが自動的に個々の写真を見つけて選択します。写真がくっつきすぎていたり、何らかの理由で写真が個別に検出できない場合は、[新規]ボタンで新しい選択ボックスを作成します。次にボックスのサイズを変更し(ボックスの四隅をクリック&ドラッグします)、個々の写真の上に配置します。すべての写真の周りに選択ボックスができるまで、同じ作業を繰り返します。必要に応じて、[拡大]ツールが使用できます。不要な選択ボックスがある場合は、それを選択して[削除]ボタンをクリックします。準備が完了したら、[切り抜き]をクリックします。選択ボックスがそれぞれ、個別の画像として切り抜かれます。

- **回転:** 画像を回転させるには、このコマンドを使用します。回転の角度を入力するか、または表示されるプレビューの四隅をクリック&ドラッグします。
- **方向:** このコマンドを使用すると、いろいろな方法で画像の向きを変えたり反転させたりすることができます。プレビューが表示されるので、目的の方法をクリックします。画像全体の向きを変えたり、または特定のレイヤーだけを変えたりすることができます。
- **ボーダーの追加:** ボーダーを追加すると、写真の縁に空白スペースが追加されます。各辺に追加するボーダーの幅を、ピクセル単位で指定できます。
- **画像のサイズ:** 画像全体のサイズを変更するには、このコマンドを使用します。このコマンドには複数の使用方法があります。



一番簡単な方法は、新しい比率を入力してサイズを変更する方法です。比率は現在の画像サイズを元にしています。デフォルトでは、この値は 100 です(幅と高さのいずれも)。これは、画像のサイズは元の画像の100%であることを意味します。比率を上げたり下げたりして、目的のサイズに変更します。たとえば、比率を50にすると、画像のサイズは 2 分の 1 になります。比率を 200 に上げると、画像のサイズは 2 倍になります。または、幅や高さをピクセル単位で指定することで、新しいサイズを入力できます。幅と高さの一方の値を変更すると、自動的にもう一方の値が変わるかもしれません。これは、[縦横比を保持]チェックボックスがオンになっているためです。このチェックボックスをオフ

にすることはあまりないと思います。これは、画像の比率を保つためのボックスで、幅または高さを変更すると、自動的にもう一方のパラメータを調整して縦横の比率を一定に保ちます。たとえば、高さを変えずに幅だけを変更すると、画像は水平方向に伸びてしまう場合があります。縦横比を保持していれば、このようなことを防ぐことができます。解像度の値は、デフォルトの印刷サイズに直接影響します。幅または高さの値を解像度で割ると、デフォルトの印刷サイズがインチ単位で得られます。たとえば、幅と高さが 1000 ピクセルで解像度が 200DPI の場合、画像のデフォルト印刷サイズは 5 インチ×5 インチになります。印刷画面から直接印刷サイズを変更できることも覚えておいてください。

- **環境設定:** [環境設定]ウィンドウには、このプログラムに関する各種オプションが含まれています。

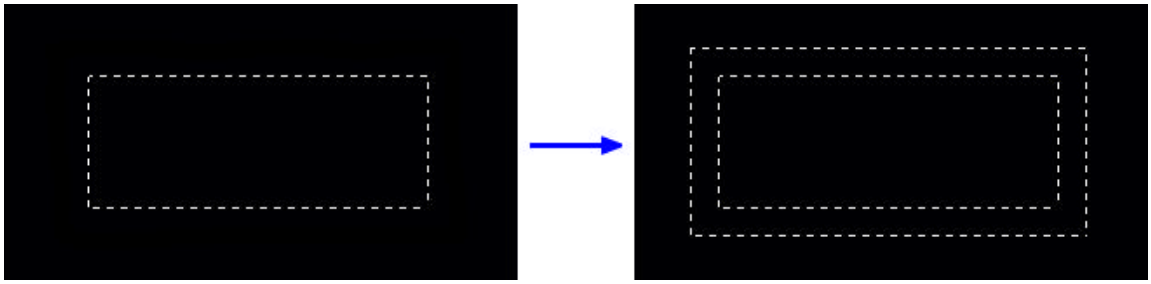
ガンマ値は、どうしても変更しなければならない場合を除き、おそらく変更することはないでしょう。ガンマの値は、このプログラムで使用する全体的な色のトーンを変更します。デフォルトの値のままで、十分に整合性が取れているはずです。[元に戻す回数]は、最大 99 回まで設定できます。しかし、数字が大きくなるほどより多くのリソースが必要になります。通常、必要に応じて手順を元に戻すには、コンピュータは実行した各手順を記憶しておく必要があります。値は低めに設定してください(デフォルト値がよいでしょう)。そして、元に戻す操作がより多く必要だと判断した場合に値を上げてください。

[透明の背景]は、基本的には、レイヤーに画像データがない場合に表示される色です。たとえば、テキストレイヤーがあり、レイヤーがテキストを除き基本的に空白だとします。空白の部分には、白色またはチェッカー盤のパターンを表示させることができます。

[選択] メニュー

[選択]メニューにあるのは、ほとんどが選択領域を変更するコマンドです。「選択領域」とは、選択ツール、なげなわツール、自動選択ツールを使って選択した領域を意味します。

- **すべて:** 画像またはレイヤー全体を選択するには、このコマンドを使用します。
- **反転:** 選択されていない領域をすべて選択し、選択領域の選択をすべて解除します。たとえば、長方形の領域を選択してこのコマンドを使用すると、長方形の外にあるすべての領域が選択され、長方形の内側の選択は解除されます。
- **解除:** すべての領域の選択を解除します。
- **枠線:** 選択領域の周囲にボーダーを追加します。そして、元の選択領域とボーダーの間が選択領域となります。以下に図で示します。



- **拡大:** 選択領域を拡大します。拡大量は調整できます。
- **ぼかし:** 自動選択ツールを使用する際に、色が非常に拡散していると選択領域がなめらかにならない場合があります。このような場合にはこのコマンドがとても便利です。このコマンドを実行すると、選択領域のとがった部分をなだらかにします。
- **ホールの削除:** このコマンドは、選択領域を一様に連続した領域にします。選択ツールを使用した際に選択されなかった小さな領域がある場合、このコマンドを実行すると、そうした領域を選択領域に含めます。
- **マジックカット:** このユニークなツールは、画像からオブジェクトを選択して切り抜くような場合に使用します。このツールを実行すると、組み込みのウィザードが手順を指示してくれます。

[レイヤー] メニュー

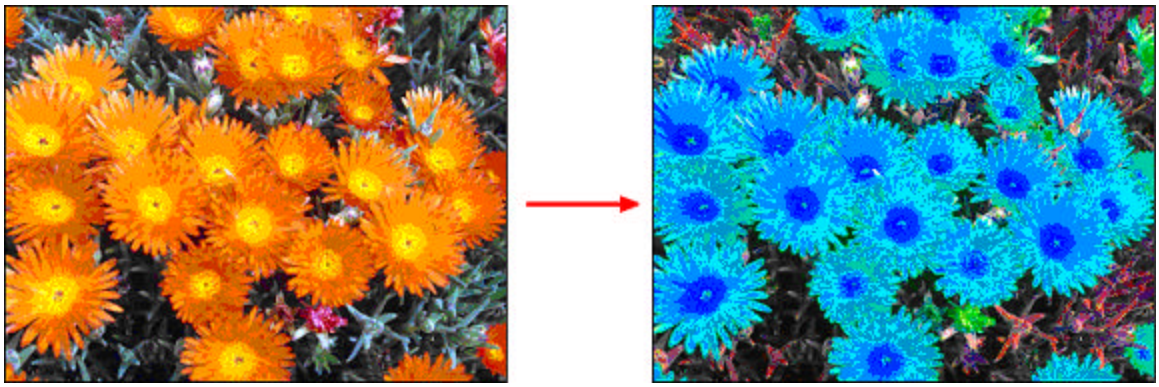
このメニューにあるほとんどのオプションは、レイヤーパレットのセクションで既に説明しました。[新規]、[削除]、[すべてのレイヤーを結合]、[プロパティ]の各オプションについてはもうおわかりでしょう(プロパティはレイヤーをダブルクリックすると表示されます)。この他にも以下のようなレイヤーのオプションがあります。

- **選択したレイヤーを結合:** 選択したレイヤーだけを結合します。複数のレイヤーを選択するには、キーボードのCtrl キーを押しながら、目的のレイヤーを1回ずつクリックします。
- **下位レベルに結合:** このコマンドは選択したレイヤーとすぐその下のレイヤーを結合します。
- **ソフトエッジ:** この機能は、レイヤーの縁をぼかすことができます。スライダでぼかしの度合いを調整できます。

- **影の追加:** [ソフトエッジ]エフェクトに似ている機能ですが、レイヤーに影を付けることができます。影の位置や外観を調整できます。

[補正]メニュー、および[エフェクト]メニュー

PhotoStudio には数多くの補正やエフェクトが用意されています。しかし、操作方法はほとんど変わりません。補正やエフェクトを適用して画像に加えられる変更はそれぞれ大きく異なりますが、補正やエフェクトの適用方法はほとんど同じです。以下にそのサンプルを示します。次のサンプルでは、写真の色相と彩度を修正します。



見て分かるように、画像の色相を変更し(各色の色値をシフト)、彩度を上げています(各色の強度を増加)。まず、[補正]メニューから[色相/彩度]を選択しました。以下に使用した設定内容を示します。

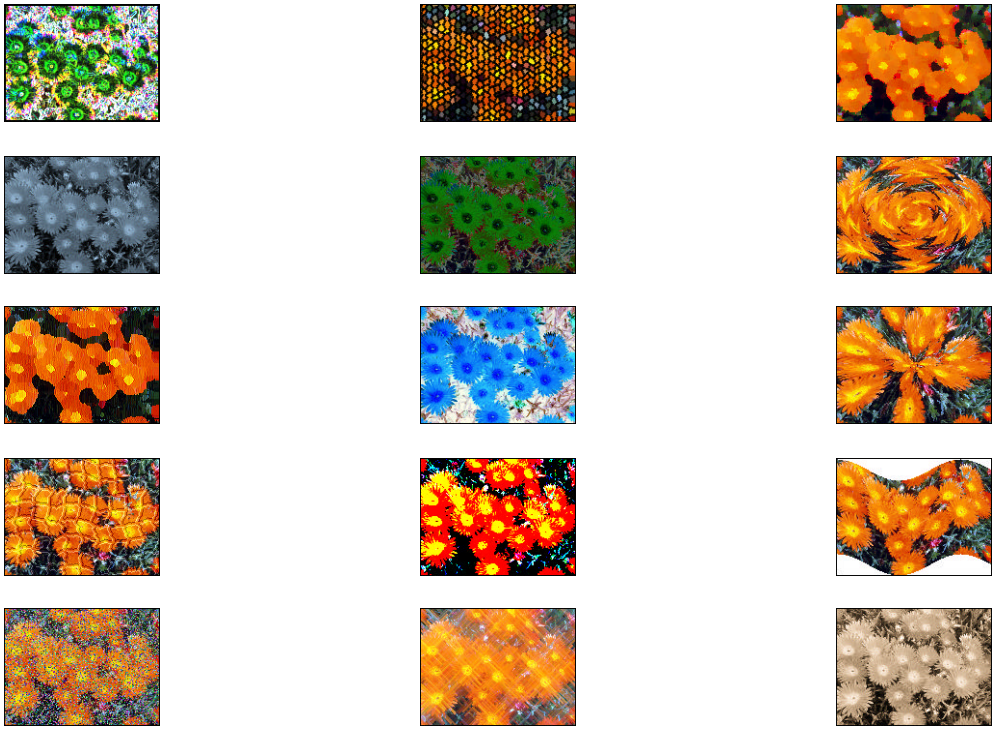
補正を適用するのは非常に簡単です。基本的には、スライダを動かせばよいのです。プレビューウィンドウに、そのエフェクトの内容がリアルタイムで表示されます。プレビューウィンドウは拡大/縮小することができ、ウィンドウ内をクリック＆ドラッグして写真のいろいろな領域にス

クロールできます。[プレビュー]チェックボックスをオンにすると、実際の画像でそのエフェクトをプレビューできます。ほとんどの補正はこのようにして行います。

エフェクトも同じように簡単です。しかも、たくさんのエフェクトが用意されています。[補正]メニューまたは[エフェクト]メニューの一番上に表示される項目は、前回適用した補正またはエフェクトになる点に注目してください。これにより、複数の写真に同じエフェクトを適用しようとしている場合、そのエフェクトを何度も選択するのが楽になります。このような場合は、マクロを使用するのもいいかもしれません。(マクロのことは覚えているでしょうか?)

以下に、PhotoStudio で実行可能な補正やエフェクトのサンプルを示します。念のために言いますが、このサンプルはほんの一部です。ほとんどの補正やエフェクトではその効果を調節できるため、可能性は無限に広がります。

PhotoStudio の補正とエフェクトのサンプル



[変換] メニュー

[変換] メニューには、画像のフォーマットを変更するためのコマンドがあります。使用できるオプションは以下のとおりです。

- 8 ビットグレースケール
- 16 ビットグレースケール
- 24 ビット RGB
- 48 ビット RGB

通常、ほとんどの画像は 24 ビット RGB です。必要なのが白黒画像だけでファイルサイズを小さくしたい場合は、カラー画像をグレースケールに変換してもいいでしょう。使用できる色パレットが少なくなるため、ファイルサイズもそれにしたがって縮小されます。48 ビット画像は高画質です。よい画質で印刷をするためには、通常は 24 ビット画像で十分なので、あまり違いはわからないかもしれません。48 ビット画像で作業する場合、PhotoStudio の一部の編集オプションは実行できないことに注意してください。

[変換] メニューでは、さまざまな色チャンネルに画像を分離することもできます。RGB 画像に関する説明を覚えているでしょうか。そうです、画像は赤、緑、青のそれぞれの色チャンネルに分離できるのです。分離すると、それぞれのチャンネルの新しい画像が作成されます。

画像を個々の色チャンネルに分離できるとしたら、それらを結合することもできると思うでしょう。そのとおりです。画像を結合するときは、それぞれのチャンネルにどの画像を使用するか選択する必要があります。

なぜ写真を分解したり、結合したりするのでしょうか?特に理由が思い浮かばないならば、このような操作を行なう必要はないでしょう。それでも好奇心を満たすために、各チャンネルを分離したファイルにすると、それぞれを独立して操作し、それらを再結合することもできます。特に理由がない限り、このような操作をする必要はありません。ちなみに、分離/結合できるのはRGB フォーマットだけではありません。CMYK、HSV、YIQ の各フォーマットでも可能です。

[表示] メニュー

[表示]メニューでは、画像がどのように画面に表示されるかを選択できます。拡大ツールについては既に説明したので、ここでは[拡大/縮小]オプションについては説明しません。しかし、他にも知っておくべき以下のような大切な表示モードがあります。

- **100%:** このオプションを使用すると、画像を原寸大のサイズで表示することができます。画像を開くと、大きすぎて画面全体に収まらない場合がよくあります。このような場合、PhotoStudio は画面に収まるように自動的に画像のサイズを変更します。画像が実際に表示される状態を見る場合に、このコマンドを選択します。同じ画像を原寸大の表示で見ても、モニタによって異なって見える場合があります。前に、ピクセルと画面の解像度について説明したことを思い出してください。500×500 の画像を解像度が 800×600 のモニタで表示すると、画像は画面のほとんどを占めてしまいます。モニタの解像度を 1024×768 に設定すると、画像はそれほど大きく表示されません。これがピクセルの原理です。
- **ウィンドウに合わせて表示:** 画像は個別のウィンドウ内に表示されます。このコマンドは、ウィンドウのサイズに合わせて自動的に画像のサイズを変更します。ウィンドウのサイズは自由に変更できることをお忘れなく。
- **全画面表示:** このコマンドは、画面全体を黒い背景にして、画像を最大サイズで表示します。拡大/縮小もできます。他に開いている画像に移動するには、Enter キーを押します。編集作業に戻るには、ESC キーを押します。
- **ルーラー:** このコマンドは、垂直方向と水平方向のピクセル単位のルーラーを表示します。編集の種類によっては便利なコマンドです。
- **グリッド:** 100 ピクセル単位のグリッドを表示します。印刷した写真にはこのグリッド線は表示されません。基本的に、画像を複数の異なるセグメントに分割する場合に目印として使用します。
- **画像に関する情報:** [画像情報]ウィンドウには、ファイル名、幅と高さ(ピクセル単位)、解像度(DPI)などの各種ファイルデータが表示されます。サイズはインチやセンチで表示することもできますが、この場合のサイズは固定されたものではありません。あくまでも、現在の解像度で印刷した場合にどれだけのインチ/センチになるかを示しています。[印刷]ウィンドウで、スライダを使用して印刷サイズを調整できることを思い出してください。また、色データをヒストグラムにして視覚的に表示できます。
- **表示/非表示オプション:** [表示]メニューの下部には、各パレットの表示または非表示を指定するオプションが表示されます。

[ウィンドウ]メニュー

[ウィンドウ]メニューには、プログラムデスクトップ上で複数の写真をどのように配置するか指定するコマンドがあります。

- **新しいウィンドウを開く:** 現在の写真を新しいウィンドウで開きます。これは基本的に既存の写真のコピーになります。新しいウィンドウで行われた編集内容は、元の写真にも反映されます。
- **並べて表示:** 現在開いている写真を、タイルまたはレンガのように並べて表示します。
- **重ねて表示:** 画像ウィンドウ同士を重ねて表示します。このように写真を配置すると、写真はファイルキャビネットに格納されているような形で表示されます。各写真のタイトルバーはすべて見ることができますが、画像全体を見ることができるのは前面にある写真だけです。
- **すべて閉じる:** 開いている写真をすべて閉じます。写真を編集してまだ保存していない場合は、閉じる操作をキャンセルできます。
- **画像ウィンドウ一覧:** [ウィンドウ]メニューの下部には、開いている写真の一覧が表示されます。いずれかをクリックすると、プログラムデスクトップの最前面にその写真が表示されます。

[インターネット]メニュー

[インターネット]メニューにあるコマンドは、すべて編集とは関係ありません。これらのコマンドを使用すると、オンライン写真共有アカウントに写真をアップロードしたり、そこからダウンロードしたりすることができます(アカウントが必要です)。さらに製品の登録、アップグレードやアップデート情報の検索、ArcSoft 社のホームページへのアクセス、他の ArcSoft 製品に関する情報を参照するためのオプションがあります。インターネットに接続していることを確認してから、これらのオプションを選択してください。また、写真のアップロード/ダウンロード時には、写真共有の ID とパスワードを使用できるようにしておいてください。

[ヘルプ]メニュー

[ヘルプ]メニューには、付属するヘルプファイルの索引へのリンクと、プログラムのスプラッシュ画面(プログラムを起動したときに表示される画像)を表示するオプションがあります。

ヒントとテクニック

以下に、知っていると便利なヒントとテクニックをいくつか記します。

- 複数選択を行うには、キーボードのCtrl キーを使用します。アルバムの写真を開いたり選択する際には、一度に複数のファイルを選択できます。
- 写真のサイズを変更する前に([編集]メニューの[画像のサイズ])、どの程度のサイズ変更を行うか確認するため、原寸大のサイズで表示してみてください。これには、[表示]メニューの[原寸]をクリックします。
- このプログラムで提供されているサンプル画像を使用してください。特に、まだこのプログラムを学習中は、自分の写真を台無しにしたくはないでしょう。
- このプログラムの中の新しいことに恐れずにチャレンジしてください。事実上すべての操作は、元に戻すことができる点を忘れないでください。
- ツールのポップアップがあることを覚えておいてください。ツールやアイコンの上にマウスを移動すると、ツール名がポップアップ表示されます。
- 安全のために、写真のバックアップをとっておくことをお勧めします。特にCD なら多くの写真を保存できます。最近では、CD 書き込みドライブの価格もかなり下がりました。また、新しいコンピュータの場合の多くは、はじめからこのようなドライブが組み込まれています。写真を CD にバックアップするのは、ファイルのカタログを作成する上でも良い方法です。
- ファイルはこまめに保存しましょう。最初に説明したことですが、繰り返して注意するほど重要なことです。
- 写真はすべてまとめておいてください。1 つのフォルダに保存することをお勧めします。メインフォルダの下にサブフォルダを作成すると便利ですが、自分でわかる場所にすべて保存してください。フォルダやサブフォルダの作成方法を知りたい場合は、Windows の基本的な操作や機能について紹介している入門書をお読みになるとよいでしょう。一読することをお勧めします。Windows のオペレーティングシステムに関する知識が増えると、あらゆるソフトウェアアプリケーションに対する理解も深まることを実感できることと思います。
- 困ったときは、頼りになる技術サポートチームがお手伝いします。問い合わせ先は以下のとおりです。

アークソフト株式会社
〒141-0022
東京都品川区東五反田1-21-9 ウィスタリア東五反田ビル 9F
電話: 03-5795-1392
FAX: **03-5795-1397**
電子メール: support@arcsoft.jp

受付時間: 土日祝日を除く　平日 10:00～12:00 13:00～18:00

ArcSoft カスタマーサポートセンター

北米
ArcSoft,Inc.
46601.Fremont.Blvd.
Fremont.CA.94538
Tel: 510.440.9901
FAX: 510.440.1270
Email: **support@arcsoft.com**

中国
ArcSoft Beijing Co., Ltd.
No. 6 South Capital Gym Road
Beijing New Century Hotel Office Building, #1060
Beijing 100044, China
Tel: 8610-68491368
Email: tech@arcsoft.com.cn

台湾
ArcSoft Inc. Taiwan Branch
Tel: +886 (0) 2-27181869
Fax: +886 (0) 2-27190256
Email: support@arcsoft.com.tw
Website: www.arcsoft.com.tw

ヨーロッパ
Unit 14, Shannon Industrial Estate
Shanon, Co. Clare, Ireland
Tel: +353 (0) 61-702087
Fax: +353 (0) 61-702001
Email: eurosupport@arcsoft.com

オーストラリア
Marketing Results Prop Ltd.
P.O. Box 6246 BHBC
Baulkham Hills
New South Wales 2153, Australia
Tel: +61 (2) 9899-5888
Fax: +61 (2) 9899-5728
Email: support@supportgroup.com.au
Website: www.marketingresults.com.au

南米
Tel (Brazil): 00817-200-0709
Tel (Chili): 800-202-797
Email: latinsupport@arcsoft.com