

ADOBE® PHOTOSHOP® ELEMENTS

ヘルプとチュートリアル

新機能

Photoshop Elements 13 の新機能

- [Photomerge Compose](#)
 - 自動切り抜き候補
 - [eLive ビュー](#)
 - [Facebook カバー写真の作成](#)
 - 新しいガイド付き編集
 - 選択範囲の編集
 - [Retina ディスプレイのサポート](#)
 - コンテンツに応じた塗りつぶし
 - ブラシツール：「境界線を調整」オプション
-
- [Adobe Camera Raw 8.6](#)
 - クイック編集のエフェクト
 - エキスパートモードでの新しいエフェクト
 - 機能強化:
 - スクラップブックのプリセットの使用状況
 - レイヤースタイル
 - 文字ツール：スクラプスライダー
 - 最近開いたファイル

[ページの先頭へ](#)

Photomerge Compose

ある写真からエレメントを抽出して、まったく新しいシーンを作成し、別の写真に配置します。ある人物が欠落しているグループ写真がありますか？別の写真から、欠落している人物の画像を取り出し、このグループ写真に挿入します。Photomerge Compose 機能を使用すれば、カラーと照明が自動的に調整されるので、現実的なシーンを作成できます。見栄えの良い写真のミックスやマッシュアップを作成します。



- (左と中央) 別々の画像、2 人の子供が回轉木馬で遊んでいます
(右) 単一の画像、回轉木馬である子供が他の子供をおいかけしています

ある画像からオブジェクトを抽出し、別の画像に追加することができる *Photomerge Compose* 機能については、[Photomerge Compose \(オブジェクトの抽出\)](#) トピックを参照してください。

[ページの先頭へ](#)

自動切り抜き候補

写真の切り抜きは簡素化できます。自信のないユーザーのために、Photoshop Elements 13 は 4 つの切り抜きオプションを用意しています。4 つのオプションのいずれかを選択することで、優れたコンポジションをすばやく入手できます。



切り抜きツールを選択すると、*Photoshop Elements* によって 4 つのコンポジションが自動的に推奨されます。

この機能について詳しくは、[自動切り抜き候補](#)のトピックを参照してください。

[ページの先頭へ](#)

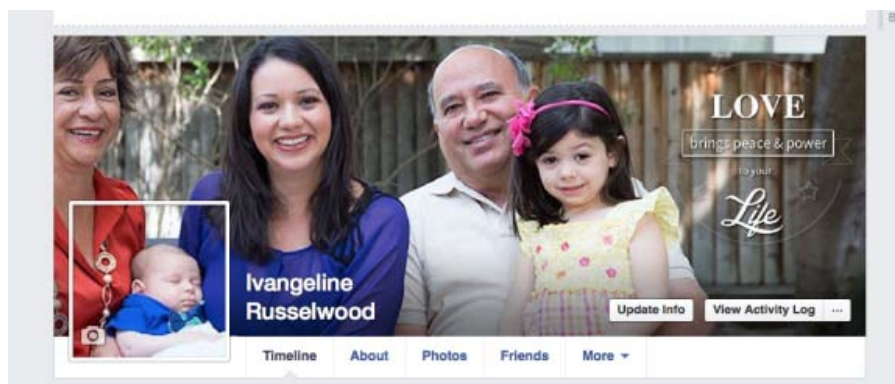
eLive

Elements Live ビュー (eLive) は、コンテンツとリソースをユーザーが使用できるようにするための概念です。魅力的な表示を提供し、*Photoshop Elements Editor* および *Organizer* から直接アクセスできます。新しい eLive ビューには、記事、ビデオ、チュートリアル、その他の様々な情報が、学習、アイデア、ニュースなどのチャンネルごとに表示されます。ユーザーは、様々なチュートリアルや記事にアプリケーションからアクセスできます。

[ページの先頭へ](#)

Facebook カバー写真

他人と差を付ける Facebook カバー写真を投稿します。*Photoshop Elements 13* の Facebook カバー機能を使用して、Facebook プロフィールとカバー写真を一緒にブレンドする楽しい写真を作成します。



Facebook カバー機能について詳しくは、[Facebook カバー写真の作成](#)のトピックを参照してください。

[ページの先頭へ](#)

新しいガイド付き編集

昔に戻って、白黒の世界を思い浮かべましょう。あるいは、優性で、目を見張るような色は保持し、写真の残りの部分は黒と白で残します。*Photoshop Elements 13* の新しいガイド付き編集を使用すれば、数回クリックして調整するだけで、ありふれた写真を芸術作品に変えることができます。



他のすべての色の彩度を下げて、青色を引き立てます。

Photoshop Elements 13 の新しいガイド付き編集について詳しくは、[新しいガイド付き編集](#)のトピックを参照してください。

[ページの先頭へ](#)

選択範囲の編集と調整

特に微細な要素を選択するのは困難な場合があります。Photoshop Elements 13 以降では、間違った選択を行った場合、始めから選択し直す代わりに、現在選択している範囲の境界線を微調整することができます。選択範囲の境界線を移動するだけで、完璧な結果が得られます。

この機能について詳しくは、[選択範囲の編集と調整](#)のトピックを参照してください。

[ページの先頭へ](#)

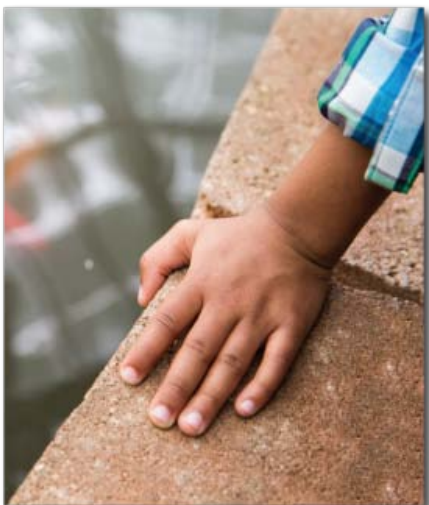
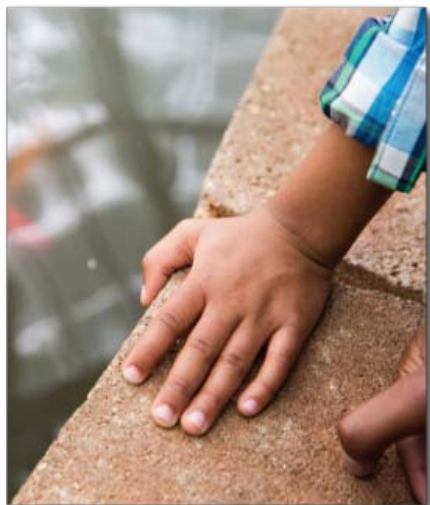
HiDPI ディスプレイに対応

Photoshop Elements 13 では、Windows (HiDPI モニター) と Mac (Retina ディスプレイ) 用に高解像度の表示デバイスをネイティブでサポートするようになりました。ユーザーインターフェイスで鮮明なアイコン、サムネール、テキストを使用して、可能な限りクリーンで鮮明な解像度で写真を処理します。

[ページの先頭へ](#)

コンテンツに応じた塗りつぶし

不要で、望ましくないオブジェクトが写真に取り込まれる場合があります。これらの要素を削除すると、Photoshop Elements 13 は、削除された領域の周辺部分を参考にして、写真内の選択領域をインテリジェントに塗りつぶします。



(左) 手の画像手が一部しか見えないので目障りです。

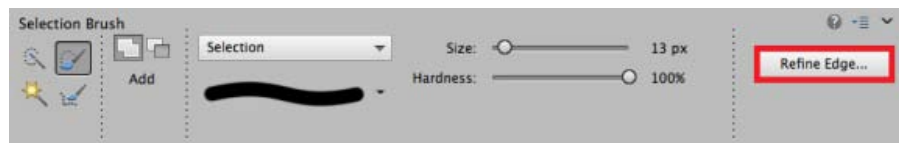
(右) 写真の目障りな部分が削除された後、その部分がインテリジェントに塗りつぶされています。

写真内で選択された部分をインテリジェントに塗りつぶす方法について詳しくは、[コンテンツに応じた塗りつぶし](#)のトピックを参照してください。

[ページの先頭へ](#)

エッジを調整

ツールオプションバーを使用すれば、選択範囲のエッジを調整するオプションにアクセスしやすくなります。



ツールオプションバー内の「境界線を調整」ボタン

エキスパートモードで、選択ブラシツール (A) または選択ブラシを調整ツール (A) を選択すると、ツールオプションバー内の便利な場所に配置された「境界線を調整」ボタンを通して、選択範囲のエッジを調整するオプションを使用できるようになります。

[ページの先頭へ](#)

Adobe Camera Raw 8.6

最新バージョンの Adobe Camera Raw (ACR 8.6) は、Photoshop Elements 13 に統合されています。

[ページの先頭へ](#)

クイック編集効果

クイックモードでの効果が再検討されました。各効果は 5 つの可能なバリエーションを表示するので、最適なオプションを選択できるようになりました。



効果グループ：四季

(最上部、左から右)：オリジナル、夏、春

(最下部、左から右)：秋、冬、雪

効果、テクスチャ、フレームなどを追加できるクイックモードについて詳しくは、[拡張されたクイックモード](#)のトピックを参照してください。

[ページの先頭へ](#)

エキスパートモード効果

効果パネル（効果モード）で、新しく分類され、改良された効果で写真を装飾します。19 の新しい効果が追加され、すべてのサムネイルが効果をより明確に表示するように改善されました。



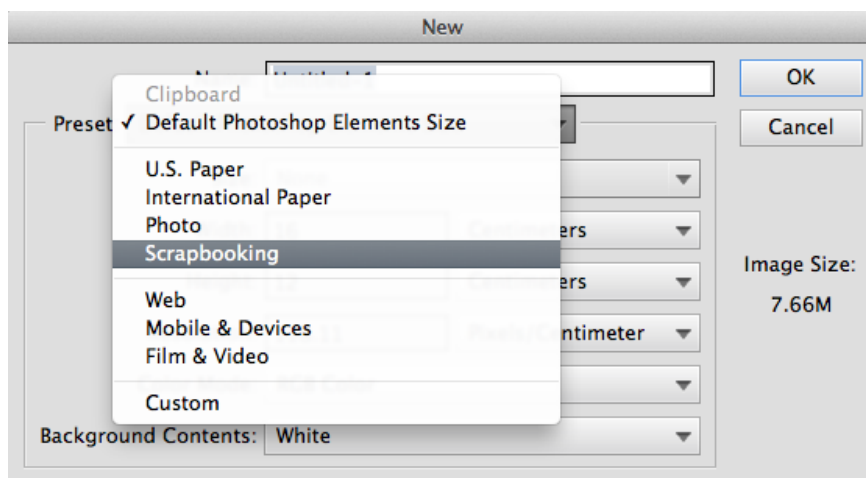
（エキスパートモード）19 個の新しいエフェクトを含む新しく分類されたエフェクトパネル

[ページの先頭へ](#)

機能強化

スクラップブックのプリセット

スクラップブックのプリセットは、すべてのロケールと国で利用できるようになりました。



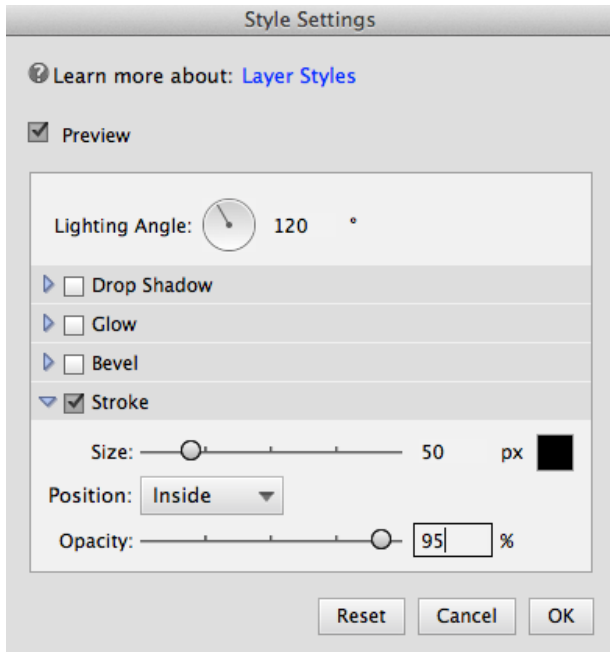
スクラップブックのプリセットは、すべてのロケールで表示されるようになりました。

プリセットを使用するには：

1. Photoshop Elements 13 で、ファイル/新規/白紙ファイルをクリックします。
2. 新規ダイアログボックスで、プリセットドロップダウンからスクラップブックを選択します。

レイヤースタイル

レイヤー用のスタイル設定ダイアログには、線を配置するための新しいドロップダウンが追加されました。このドロップダウンには、外側、内側、中央の値があります。



スタイル設定ダイアログの新しい位置ドロップダウン

新しいドロップダウンを使用するには：

1. Photoshop Elements 13 で、レイヤーを選択し、レイヤーメニューでレイヤースタイル／スタイル設定をクリックします。
2. スタイル設定ダイアログボックスで、線を選択してから、位置ドロップダウンを使用します。

文字ツール - スクラブスライダー

フォントサイズにスクラブスライダーの機能が追加されました。これにより、フォントサイズをすばやく簡単に変更できるようになりました。フォントサイズのスクラブスライダーを使用するには：

1. 文字ツール (T) を選択します。
2. ツールオプション領域で、テキストラベルサイズの上にマウスポインターを合わせます。
3. マウスポインターの形状が変化したら、左クリックして左方向にドラッグするか（フォントサイズが減少）、右クリックして右方向にドラッグします（フォントサイズが増加）。

最近開いたファイル

- ・「開く」ドロップダウンと、ファイル／最近編集したファイルを開くメニューで、最近開いたファイルが表示されます。どちらのリストも、フォルダー全体とファイル名を示す代わりに、ファイルの名前のみが表示されるようになりました。

[ページの先頭へ](#)

Premiere Elements 13 から削除

編集／リモート接続

- 画質調整 > Photomerge Style Match
- TWAIN プラグイン： 64-bit Windows コンピューターではこのプラグインを使用できません。
- 切り抜きツール：「黄金比」オプションは使用できなくなりました。
- シングルコアプラットフォームはサポートされなくなりました
- サポートされるオペレーティングシステム：
 - Microsoft Windows XP
 - Microsoft Windows Vista
 - Mac OSX 10.7



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Elements Organizer 13 の新機能

Elements Organizer 13 には新機能が搭載され、デジタルメディアを簡単に操作できます。新機能の簡単な説明と、詳細情報が記載されているソースのリンクが記載されています。

Elements Organizer は、Adobe Photoshop Elements および Adobe Premiere Elements で利用できます。これらの製品の新機能については、以下を参照してください。

- [Adobe Photoshop Elements 13 の新機能](#)
- [Adobe Premiere Elements 13 の新機能](#)

[ページの先頭へ](#)

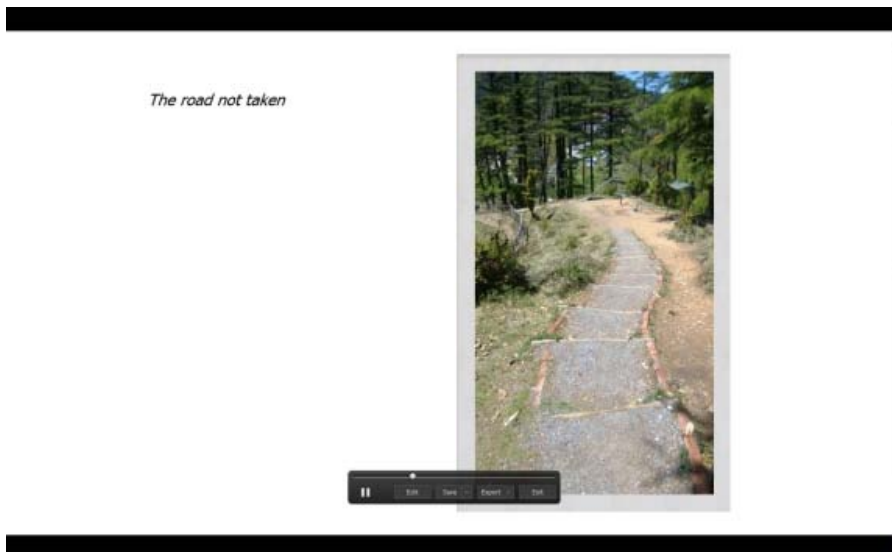
新しいスライドショー作成ワークフロー

Elements Organizer で機能強化

Elements Organizer 13 では、簡単にスライドショーを作成して、テーマ、音楽、テキスト、キャプションなどでスライドショーをカスタマイズできます。スライドショーの作成が完了したら、MP4 ビデオとして保存するか、配信するか選択できます。

Elements 13 でのスライドショーの作成は、Mac と Windows の両方のサポート対象のプラットフォームで実行できます。以前のバージョンの Elements で作成されたスライドショーを Elements 13 で開くと、スライドショーをアップグレードするようにメッセージが表示されます。

詳しくは、[スライドショーの作成](#)を参照してください。



スライドショーのプレビュー

[ページの先頭へ](#)

強化された電子メール機能

Elements Organizer の新機能

Elements Organizer 13 を使用して、サポートする 32 ビット Windows、64 ビット Windows、Macintosh の 3 つのプラットフォームすべてで、電子メールを介してファイルを共有できます。Gmail、Yahoo!、AOL、Microsoft の電子メールアカウント、またはその他のあらゆる電子メールアカウントを使用して、ファイルを共有できます。

割り付けグリッド

Elements Organizer の新機能

Elements Organizer 13 には、メディアグリッドを表示する新しい方法として割り付けグリッドを用意しています。割り付けグリッドを使用すると、メディアのエッジ同士が整列され、グリッドスペース全体がシームレスに塗りつぶされます。メディアの縦横比が常に維持されるので、目立つ隙間がなくなります。

割り付けグリッドは、通常のグリッドと比較すると、使用可能なグリッドスペースにより多くのメディアを表示します。ファイル名、タグ、日付／時間、アルバムとの関連付けなどのファイルの詳細は、割り付けグリッドビューには表示されません。

割り付けグリッドビューを切り替えるには、Ctrl+D (Windows) または Cmd+D (Mac) を押します。



Elements Organizer 13 の割り付けグリッド

その他の機能強化

-  HiDPI と Retina ディスプレイのサポート
-  64 ビット Windows のサポート
-  フォルダービューの改良
-  タグパネルの追加

廃止された機能

-  詳細検索ウィジェット
-  フォトメールサービス
-  スマートタグ
-  Canon／Epson／PIM プリンターに関連する一部の機能



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Photoshop Elements 12 の新機能

コンテンツに応じた移動
自動スマートトーン補正
拡張されたクイック編集モード（フレーム、テクスチャ、効果）
グリーティングカードのプリント | 米国、カナダ、日本
新しいガイド付き編集
角度補正された写真のエッジのコンテンツに応じた塗りつぶし
ペットの目への影響の除去
[Editor](#) からの写真のプリントと配信
[Editor](#) 内の [Revel](#) アルバム
[Camera Raw](#) で開く

[Organizer](#) の新機能について詳しくは、[Elements Organizer 12 の新機能](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

コンテンツに応じた移動



写真内のオブジェクトを移動し、インテリジェントなコンテンツに応じた塗りつぶしで、背景を自動的に塗りつぶすことができます。修復ブラシで削除する他に、写真内のオブジェクトを選択して、別の位置に移動できます。

詳細とビデオについては、[オブジェクトの移動と再配置](#)の記事を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

自動スマートトーン補正



写真の階調値を自動的に変更できます。ユーザーのこれまでのアクションから学習する独自のアルゴリズムに基づいて、Photoshop Elements が提案を行います。または自動スマートトーン補正ツール（画質調整／自動スマートトーン補正）のジョイスティックを写真上で移動し、写真に適用される様々な階調値の効果を表示できます。

詳細とビデオについては、[自動スマートトーン補正ツール](#)の記事を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

拡張されたクイック編集モード（フレーム、テクスチャ、効果）



熟練した Photoshop ユーザーでなくても、フレーム、効果、テクスチャを適用できます。あらゆる写真を芸術作品に変えることができます。クイックモードで 3 つの装飾（フレーム、効果、テクスチャ）を使用できます。

詳細とビデオチュートリアルについては、[拡張されたクイックモード](#)の記事を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

グリーティングカードのプリント | 米国、カナダ、日本

前のバージョンの Photoshop Elements では、折りたたみ式のカードレイアウトは、オンラインでのみ注文できました（Shutterfly などのオンラインサービスを使用）。Photoshop Elements 12 では、ローカルプリンターを使用して折りたたみ式のグリーティングカードを印刷できるようになりました。

注意： ローカルプリンターで折りたたみ式のグリーティングカードをプリントする機能は、米国、カナダ、日本だけで利用できます。

[ページの先頭へ](#)

新しいガイド付き編集

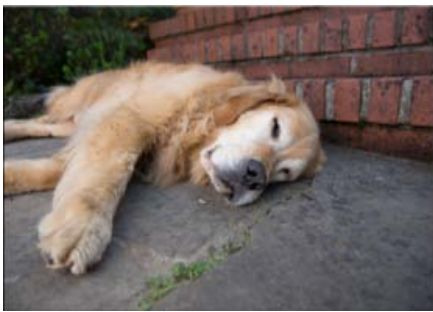
段階を追った手順に従って実行できるガイド付き編集を参考に、何回か選択してマウスをクリックするだけで複雑に見える効果を作成できます。Photoshop Elements 12 では、3 つのガイド付き編集が追加されました。

ズーム連写ガイド付き編集



ズーム連写ガイド付き編集は、カメラのシャッターを開いたままオブジェクトにズームインする手動の写真のテクニックを模倣します。この効果の適用方法について詳しくは、[ズーム連写ガイド付き編集](#)のセクションを参照してください。

パズル効果ガイド付き編集



パズル効果ガイド付き編集は、パズルのピースの形で写真が組み立てられるような効果を模倣します。個別のパズルピースのサイズを決定できるオプションを選択できます。パズルをいくつか抜き取って配置して、効果をよりリアルに見せることができます。

詳しくは、[パズル効果ガイド付き編集](#)のセクションを参照してください。

古い写真の復元ガイド付き編集

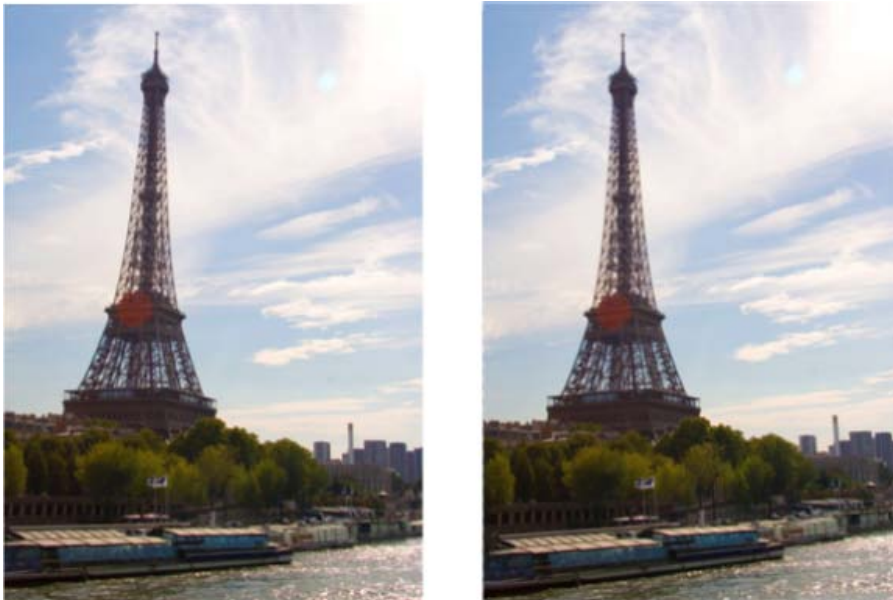


古い写真の復元ガイド付き編集では、写真のレタッチに必要なすべてのツールを 1 つの場所にまとめました。このガイド付き編集で使用するツールは、プロの修復家に最も頻繁に使用されるもので、微調整が可能になります。ガイド付き編集ツールを使用して、しみを取り除き、不完全な部分を修復し、古い写真を復元できます。

詳しくは、[古い写真の復元ガイド付き編集](#)のセクションを参照してください。

[ページの先頭へ](#)

角度補正された写真のエッジのコンテンツに応じた塗りつぶし



写真を角度補正すると、写真の内容を回転したときに写真のエッジに隙間ができます。この現象は、写真の元のサイズを維持することを選択したり、背景が透明ピクセルのまま写真を拡大／縮小すると発生します。

角度補正ツールの「エッジを自動的に塗りつぶし」オプションを選択すると、コンテンツに応じた自動塗りつぶし技術が、空いた隙間を適切な画像データでインテリジェントに塗りつぶします。

詳しくは、[空白のエッジを自動的に塗りつぶす](#)方法のセクションを参照してください。

[ページの先頭へ](#)

ペットの目への影響の除去



ペットの写真から見栄えの悪いペットの目への影響を取り除きます。カメラのフラッシュは、ペットの目への影響の主な原因の1つです。ただし、多くの場合に、屋内でまたは光が弱い状態でフラッシュを使用しないでペットの写真を撮ることはあまりありません。赤目修正ツールの「ペットの目」オプションを使用して、ペットの目をよりリアルに見せることができます。

詳細とビデオについては、[ペットの目への影響の除去](#)の記事を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

Editor からの写真のプリントと配信

Photoshop Elements 12 から、Editor を使用して写真を簡単にすばやく配信してプリントできます。オンラインで配信できるソーシャルサイトは、Revel、Flickr、Twitter、Smugmug、Facebook です。写真や作品のプリントに利用できるサービスプロバイダーには、Shutterfly、Costco、Photoworld などがあります。

ただし、ご利用になれるオンライン配信やプリントサービスは、お住まいの地域によって異なります。利用可能なサービスの説明については、[オンラインで写真をプリントして配信する方法の記事](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

Editor 内の Revel アルバム

Revel オンラインサービスとの統合が Photoshop Elements Editor にも拡張されました。プロジェクトエリアドロップダウンを使用して、Editor で Revel の写真にアクセスできます。ただし、Revel サービスへは、Organizer からログインします。Editor の重要な機能は次のとおりです。

- Organizer から Revel にログインすると、Editor にすべての Revel フォルダーが表示されます（プロジェクトエリアドロップダウン内）。
- Organizer にダウンロードされた Revel ベースのアルバムの写真を Editor で使用できます（プロジェクトエリアドロップダウン内）。
- Organizer で既に利用可能なフォルダー（およびフォルダーから写真を選択するオプション）を表示するダイアログに、Revel ベースのフォルダーとダウンロードされた写真が表示されます。例えば、Editor のプリントダイアログで、+ ボタンをクリックして Revel アルバムから写真を追加できます。
- Revel の写真の変更や Revel の写真のバージョンは、自動的にオンライン Revel アカウントに同期されます。コンピューター上で実行される Revel エージェントは、常に Revel ベースのフォルダーを監視し、常に同期を維持します。
- 他のアプリケーションからオンラインの Revel 写真を変更すると、Photoshop Elements Organizer からコンピューター上で自動的に更新されます。

[ページの先頭へ](#)

Camera Raw で開く

メニューアイテムの「開く」オプションが「Camera Raw で開く」オプションに代わりました。Photoshop Elements Editor でファイルを開いて詳細な作業をする前に、Adobe Camera Raw ダイアログでファイルを直接開き、作業できるようになりました。ACR ダイアログを使用して、次のタイプのファイルを開くことができます。

- Photoshop
- Camera Raw
- JPEG
- TIFF

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Elements Organizer 12 の新機能

Adobe Revel でどこでもメディアにアクセス

タグ付け機能

その他の機能強化

Elements Organizer は、Adobe Photoshop Elements および Adobe Premiere Elements で利用できます。これらの製品の新機能については、以下を参照してください。

- [Photoshop Elements 12 の新機能](#)
- [Adobe Premiere Elements 12 の新機能](#)

Elements Organizer 12 には新機能が搭載され、デジタルメディアを簡単に操作できます。新機能の簡単な説明と、詳細情報が記載されているリソースのリンクが記載されています。

[ページの先頭へ](#)

Adobe Revel でどこでもメディアにアクセス

Elements Organizer 12 の新機能

Photoshop Elements を使用すると、メディアを Adobe® Revel にアップロードし、様々なデバイスからアクセスできるようになります。Revel のライブラリに既に存在するメディアの場合は、Elements Organizer にダウンロードして作業することができます。

Adobe® Revel は、メディアをクラウドに保存してプライベートまたは一般に公開できるアプリです。

詳しくは、[この記事](#)を参照してください。



ローカルアルバムを Revel にアップロード

[ページの先頭へ](#)

タグ付け機能

Elements Organizer 12 で機能強化

Elements 12 では、高度なタグ付け機能が次のように強化されています。

- Elements 12 の場所タグは、GPS 座標が関連付けられます。これらの座標は、これらの場所にタグ付けられているメディアにも関連付けられます。
- メディアビューの右パネルから人物、場所、イベントタグを作成できます。
- 場所ビューで場所スタックを作成して表示できるようになりました。



場所別にスタックされたメディア

詳しくは、ヘルプトピックを参照してください。

- [人物、場所、イベントタグの操作](#)
- [場所ビューでの場所スタックの表示](#)

[ページの先頭へ](#)

その他の機能強化

-  メディアを名前のアルファベット順に並べ替えられるようになりました。詳しくは、この[ヘルプ記事](#)を参照してください。
-  メディアファイルを検索する方法を改善しました。詳しくは、この[ヘルプ記事](#)を参照してください。
-  Twitter を使用した写真配信のサポート
-  Mac OS での 64 ビットサポート

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ワークスペースとワークフロー

ワークスペースの基本

[スタートアップスクリーン](#)

[Photoshop Elements ウィンドウ](#)

[コンテキストメニューの使用](#)

[ショートカットキーと修飾キーの使用](#)

[Photoshop Elements の終了](#)

[ページの先頭へ](#)

スタートアップスクリーン

初期設定では、Photoshop Elements を開始するとスタートアップスクリーンが開きます。スタートアップスクリーンは、主な各種作業にアクセスするための出発点となる、便利なスクリーンです。

写真の取り込み、タグ付けまたは整理を行う場合は、「整理」をクリックします。画像の加工や、特殊効果の追加を行う場合は、「写真の編集」をクリックします。

スタートアップスクリーンを閉じるには、スタートアップスクリーンの右上隅にある閉じるボタン（X）をクリックします。スタートアップスクリーンに戻らなくても、ワークスペースから別のワークスペースを開くことができます。

（閉じるボタンに隣接する）設定アイコンをクリックして、起動時にどのアプリケーションを起動するかを選択します。「起動時に常に起動」ドロップダウンから以下のオプションのいずれかを選択し、「完了」をクリックします。

- スタートアップスクリーン
- 整理
- 写真の編集



Photoshop Elements スタートアップスクリーン

[ページの先頭へ](#)

Photoshop Elements ウィンドウ

Photoshop Elements ウィンドウには、画像の作成および編集のモードがあります。次のいずれかのオプションを選択します。

クイック

クイックモードで写真を編集できるようにします。

ガイド

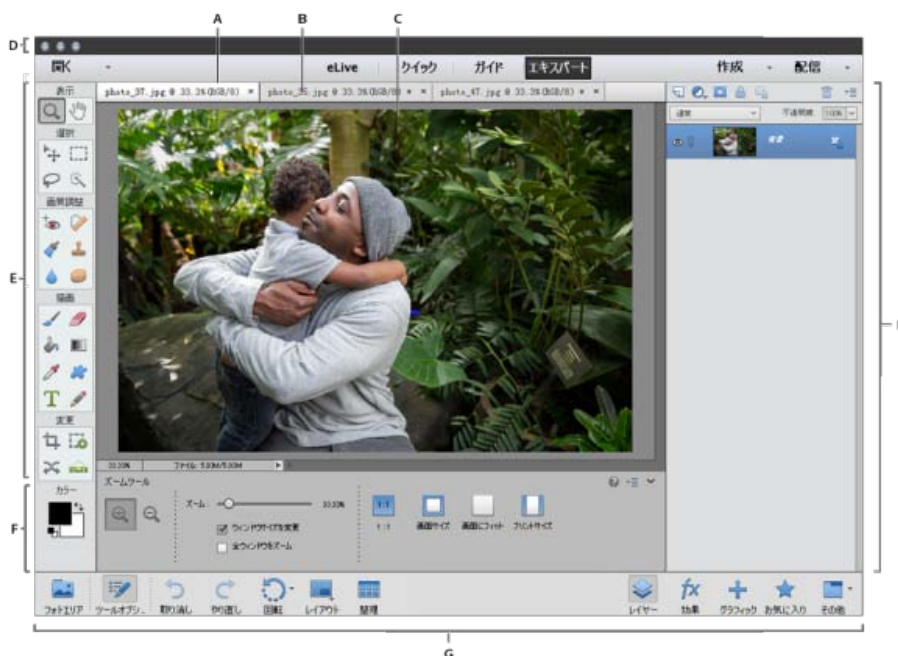
写真をガイド付き編集モードで編集できます。

エキスパート

エキスパートモードで写真を編集できるようにします。

エキスパートモードには、色の問題を補正したり、特殊効果を作成したり、写真を加工するためのツールがあります。クイックモードには、カラーやライティングを補正したり、赤目などの一般的な問題をすばやく補正するためのコマンドがあります。ガイドモードには、基本的な写真編集、ガイド付き編集および写真効果のツールがあります。デジタル画像処理に初めて取り組む場合は、クイックモードまたはガイドモードを使用して写真の補正を開始することをお勧めします。

既に画像編集アプリケーションを使用した経験がある場合は、エキスパートモードでより柔軟で強力な画像補正を行うことができます。画像のしみや斑点の補正、選択範囲の指定、テキストの追加、画像のペイントに必要なツールに加え、カラーおよび照明を補正するためのコマンドもあります。ニーズに最も適合するよう、エキスパートワークスペースを再配置することができます。パネルは、移動したり、表示と非表示を切り替えたり、パネルエリアで並べ替えたりできます。また、写真をズームインまたはズームアウトしたり、ドキュメントウィンドウの別の領域へスクロールしたり、ウィンドウや表示を複数作成することができます。



エキスパートモードの Photoshop Elements

A. アクティブなタブ、B. アクティブではないタブ、C. 作業中の画像、D. オプションバー、E. ツールボックス、F. ツールオプションバー／フォトエリア、G. タスクバー、H. パネルバー

メニューバー 作業を実行するためのメニューが含まれています。メニューは、トピック別に分類されています。例えば、画像調整メニューには、画像を補正するためのコマンドが含まれています。

モードセレクト 使用可能な 3 つの編集モードに入るためのボタンがあります。また、（最近使用したファイルを）「開く」ドロップダウンと（フォトプロジェクトの）「作成」ドロップダウンもあります。

ツールボックス 画像を編集するためのツールが含まれています。

パネルエリア 機能、アクション、コントロールが論理的にグループ化されています。

フォトエリア / ツールオプション フォトエリア（現在使用している写真のサムネールの表示と管理を行う）とツールオプション（現在選択しているツールのオプションの表示と設定を行う）を切り替えます。

タスクバー、最も頻繁に使用するアクションがボタンとして表示され、これらのアクションにすばやく簡単にアクセスできます。

[ページの先頭へ](#)

コンテキストメニューの使用

Photo Editor ワークスペースと Elements Organizer ワークスペースでは、どちらでもコンテキストメニューを使用できます。コンテキストメニューを使用して、使用中のツール、選択範囲、パネルなどに関連するコマンドを表示できます。多くの場合、これらのメニューではメインメニューにあるコマンドに簡単にアクセスすることができます。

1. 画像またはパネルアイテムの上にポインターを置きます。

注意：一部のパネルにはコンテキストメニューがありません。

2. 右クリックして、メニューからコマンドを選択します。

[ページの先頭へ](#)

ショートカットキーと修飾キーの使用

Photo Editor ワークスペースと Elements Organizer ワークスペースでは、どちらでもキーボードショートカットを使用できます。標準編集で、ショートカットキーを使用すると、メニューを使用せずにコマンドをすばやく実行できます。修飾キーを使用すると、ツールの動作を変えることができます。ショートカットキーが使用可能な場合は、メニューのコマンド名の右側にショートカットキーが表示されます。

[ページの先頭へ](#)

Photoshop Elements の終了

Photoshop Elements を終了するには、Photo Editor ワークスペースと Elements Organizer ワークスペースの両方を閉じる必要があります。一方を閉じて、もう一方が自動的に閉じられるわけではありません。

1. 任意のワークスペースで、次のいずれかの操作を行います。
 - Windows では、ファイル／終了を選択します。Mac OS では、Photoshop Elements／Photoshop Elements を終了を選択します。
 - ワークスペースの右上にある閉じるボタン（X）をクリックします。
2. Photoshop Elements を閉じるときに、開いているファイルを保存するかどうかを選択します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

パネルとエリア

パネル

パネルの利用

エキスパートモードでのパネル

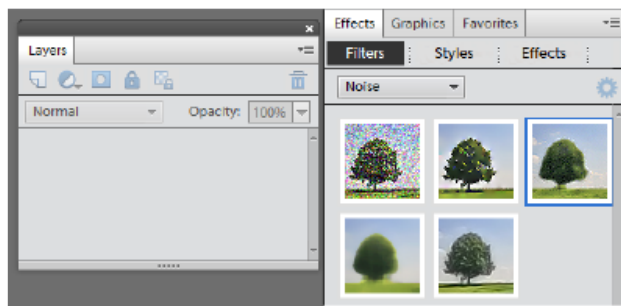
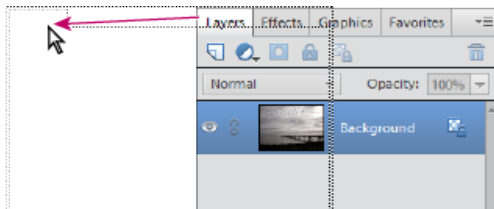
タスクバーの使用

フォトエリアの使用

[ページの先頭へ](#)

パネル

パネルは、Photoshop Elements と Elements Organizer の両方で利用可能です。ただし、それぞれの動作はいくらか異なります。パネルでは、画像の状態の管理、確認、編集ができます。一部のパネルには、追加のコマンドとオプションを提供するメニューがあります。エキスパートモードでは、基本ワークスペースとカスタムワークスペースにパネルを整理することができます。パネルはパネルエリアに保管し、作業から外しても簡単にアクセスできるようにしておくことができます。



パネルのドラッグ

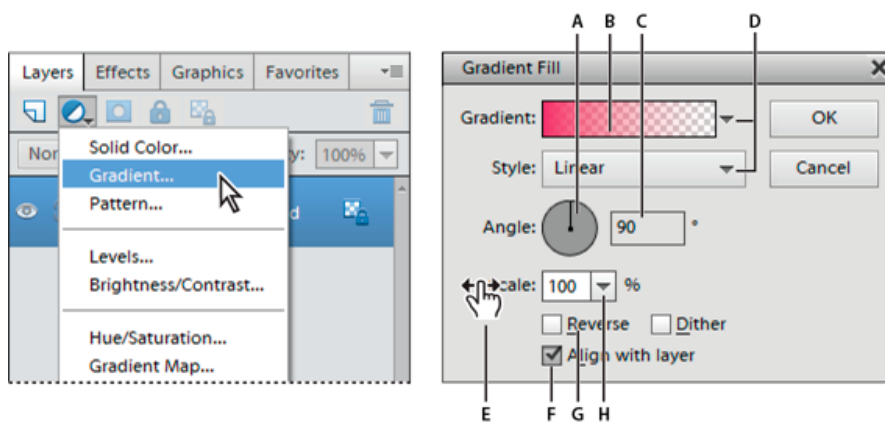
パネルメニュー

一部のコマンドは、パネルメニューとメニューバーの両方に表示されます。その他のコマンドはパネルメニューにだけ表示されます。パネルメニューをクリックすると、各パネルに固有なコマンドが表示されます。

パネル内のポップアップスライダー

一部のパネルとダイアログボックスでは、ポップアップスライダーを使用できます（レイヤーパネルの「不透明度」オプションなど）。設定ボックスの横に三角形がある場合は、その三角形をクリックすると、ポップアップスライダーがアクティブになります。設定ボックスの横にある三角形の上にポインターを移動し、マウスボタンを押しながらスライダーをドラッグして数値を調節します。ポップアップスライダーの外をクリックするか、Enter キーを押すと、ポップアップスライダーが閉じます。変更をキャンセルするには、Esc キーを押します。

ポップアップスライダーボックスが開いているときに、10 %ずつ値を増減するには、Shift キーを押しながら上向き矢印または下向き矢印キーを押します。



数値を入力する他の方法

A. ダイアル B. クリックしてウィンドウを開く C. テキストボックス D. メニュー矢印 E. スクラブスライダー F. チェックボックス G. Hotkey H. ポップアップスライダーの三角

パネルの利用

[ページの先頭へ](#)

パネルでは、パーツ、情報または機能が、すばやく簡単にアクセスできるよう、論理的なグループに分かれています。パネルエリアは、Photoshop Elements の右側にあります。そのときのモードに応じて、タブとパネルが表示されるか、使用する要素が表示されます。パネルエリアの表示は次のとおりです。

- クイックモード：写真に適用できるクイックモードの効果を一覧表示
- ガイドモード：写真に適用できるガイドモードの編集機能すべてを一覧表示
- エキスパートモード：選択したパネル（レイヤー、効果、グラフィックまたはお気に入り）のオプションを一覧表示

エキスパートモードでのパネル

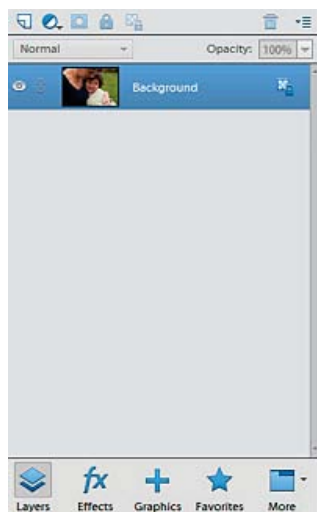
[ページの先頭へ](#)

エキスパートモードでは、基本ワークスペースとカスタムワークスペースの 2 とおりの方法で表示されます。

基本ワークスペース 初期設定では、表示される使用可能なワークスペースは基本ワークスペースです。このビューでは、タスクバーに、最も頻繁に使用されるパネルのボタンが配置されています。このワークスペースにあるボタンは、「レイヤー」、「効果」、「グラフィック」および「お気に入り」です。例えば、「レイヤー」ボタンをクリックすると、レイヤー関連オプションがすべて表示されます。その他使用可能なタブをすべて表示するには、開いているタブを閉じて、「その他」をクリックします。

カスタムワークスペース パネルエリアでタブ方式のレイアウトでパネルを表示するには、「その他」の横の矢印をクリックし、「カスタムワークスペース」を選択します。「その他」をクリックすると、使用可能なすべてのタブの一覧が表示され、ポップアップリストから 1 つ選択します。選択したタブが表示されます。カスタムワークスペースには、頻繁に使用するパネルを開いておくことができます。複数のパネルをグループ化したり、あるパネルを別のパネルの下にドッキングしたりすることもできます。タブのタイトルバーをドラッグして、タブ方式のレイアウトにドロップしたり、タブダイアログをタブ方式のレイアウトにドラッグ&ドロップすることもできます。

注意： パネルを開いたままにしたい場合は、そのパネルをパネルエリアの外側にドラッグします。

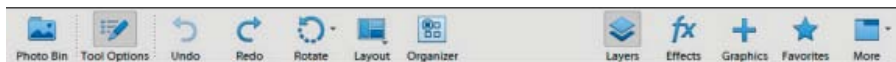


パネルエリア

1. パネルエリアを表示または非表示にするには、ウィンドウ／パネルエリアを選択します。
2. パネルエリア（カスタムワークスペース）で、
 - パネルエリアからパネルを取り出すには、パネルのタイトルバーをパネルエリアの外側にドラッグします。
 - パネルエリアにパネルを追加するには、パネルのタイトルバーをパネルエリアの内側にドラッグします。
 - パネルエリアのパネルを並べ替えるには、パネルのタイトルバーを移動先にドラッグします。
 - パネルエリアでパネルを展開するまたは折りたたむには、パネル名をダブルクリックします。
3. パネルエリアの外、カスタムワークスペースビュー内にあるパネルを使用するには、次のいずれかの操作を行います。
 - パネルを開くには、ウィンドウメニューからパネル名を選択するか、タスクバーの「その他」ボタンの横にある矢印をクリックして、パネルを選択します。
 - パネルを閉じるには、ウィンドウメニューからパネルの名前を選択します。または、パネルのタイトルバーの閉じるボタン  をクリックします。
 - パネルの大きさを変更するには、パネルのコーナーをドラッグします。
 - パネルをグループ化する（複数のタブをもつ 1 つのパネルにする）には、パネルをグループ化するパネルの上にドラッグします。正しい位置にポインターを移動させると、グループ化するパネルの回りに太い線が表示されてパネルをグループ化できることを示します。パネルを別のグループに移動したい場合は、パネルのタブを移動先グループにドラッグします。パネルをグループから取り除くには、パネルのタブをグループの外にドラッグします。
 - パネルグループを移動するには、タイトルバーをドラッグします。
 - パネルまたはパネルグループを展開するまたは折りたたむには、パネルのタブまたはタイトルバーをダブルクリックします。
 - 複数のパネルをドッキングする（複数のパネルを積み重ねる）には、パネルのタブまたはタイトルバーを他のパネルの下にドラッグします。正しい位置にポインターを移動させると、ドラッグ先のパネルの下部に二重線が表示されてパネルをドッキングできることを示します。
 - パネルを初期化して元の位置に戻すには、ウィンドウ／パネルを初期化を選択します。

タスクバーの使用

[ページの先頭へ](#)



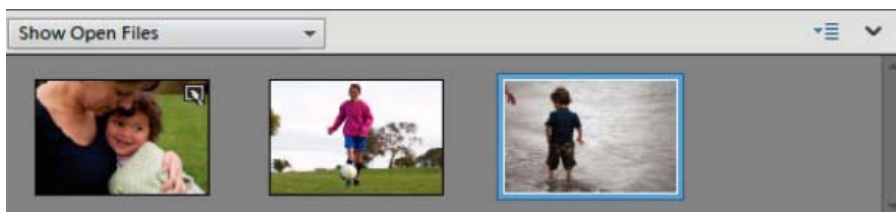
タスクバー

Photoshop Elements の下部で、タスクバーには最も頻繁に使用されるパネルのボタンと、画像の編集、修正中に実行される操作が表示されます。フォトエリアとツールオプションボタンを使用して、サムネールとツールオプションの表示を切り替えることができます。タスクバーで使用可能なオプションを使用したり、「整理」をクリックして Photoshop Elements Organizer を起動するなどして、操作をすぐに取り消したりやり直したり、画像を回転させたりできます。エキスパートモードで、「その他」ボタンの横にある矢印をクリックして、基本ワークスペースとカスタムワークスペースを切り替えてオプションを表示します。

フォトエリアの使用

[ページの先頭へ](#)

Photoshop Elements ウィンドウの下、タスクバーの上にフォトエリアがあり、開いている写真のサムネールが表示されます。ワークスペースに複数の写真を開いている場合に、それらを容易に切り替えることができます。フォトエリアには、画像を開くまたは閉じる、画像を非表示にする、開いている画像間を移動する、特定の画像を最前面に表示する、画像を複製する、画像を回転する、およびファイル情報を表示するためのコントロールがあります。開いている画像をクイックモードに簡単にドラッグして、編集を行うことができます。「作成」タブを使用して作成された複数ページで構成されるプロジェクトは、作成パネルで開きます。



フォトエリア

- 次のいずれかの操作を行います。
 - （Windows のみ）画像を開くには、コンピューターまたはコンピューターに接続されているあらゆる記憶装置の任意の場所（フォトブラ

ウザーを含む) からフォトエリアにファイルをドラッグします。

- 開いている画像を最前面に移動するには、サムネールをダブルクリックします。
- 写真を並べ替えるには、フォトエリアでサムネールをドラッグします。ここで順序を変更しても、Elements Organizer での写真の順序は変更されません。
- 画像を閉じるには、フォトエリアでサムネールを右クリックして、「閉じる」を選択します。
- フローティングウィンドウの画像を非表示にするには、サムネールを右クリックして、コンテキストメニューから「最小化」を選択します。

注意： 非表示になっている画像を表示するには、フォトエリアでサムネールをダブルクリックするか、サムネールを右クリックしてコンテキストメニューから「復元」を選択します。

- 写真のファイル情報を表示するには、サムネールを右クリックして、コンテキストメニューから「ファイル情報」を選択します。
- 画像を複製するには、サムネールを右クリックして、コンテキストメニューから「複製」を選択し、ファイル名を指定します。
- 画像を回転するには、サムネールを右クリックして、コンテキストメニューから「90°回転（反時計回り）」または「90°回転（時計回り）」を選択します。
- ファイル名を表示するには、フォトエリアを右クリックして、コンテキストメニューから「ファイル名を表示」を選択します。
- フォトエリアを手動で表示または非表示にするには、タスクバーの「フォトエリア」アイコンをクリックします。
- フォトエリアのメニューには、フォトエリアで利用できる画像で作業する次の追加のオプションがあります。
 - フォトエリアのファイルのプリント。フォトエリアで現在選択している写真をプリントするオプションと一緒に、Photoshop Elements 印刷ダイアログボックスが開きます。
 - プロジェクトエリアのファイルをアルバムとして保存。フォトエリアの画像を含んでいるアルバムに名前を付けて保存することができます。新しいアルバムを Elements Organizer で利用できます。
 - スタイルエリアを初期化。Photomerge Style Match（画質調整／Photomerge／Photomerge Style Match）を実行中にスタイルエリアの画像を初期化します。
 - グリッドを表示。フォトエリアの画像の周囲にグリッドを表示します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ツール

ツールボックス

ツールの選択

編集の環境設定の設定

ツールポインターの表示の設定

ドラッグによるペイントカーソルのサイズと硬さの変更

ツールオプションの設定

ツールボックス

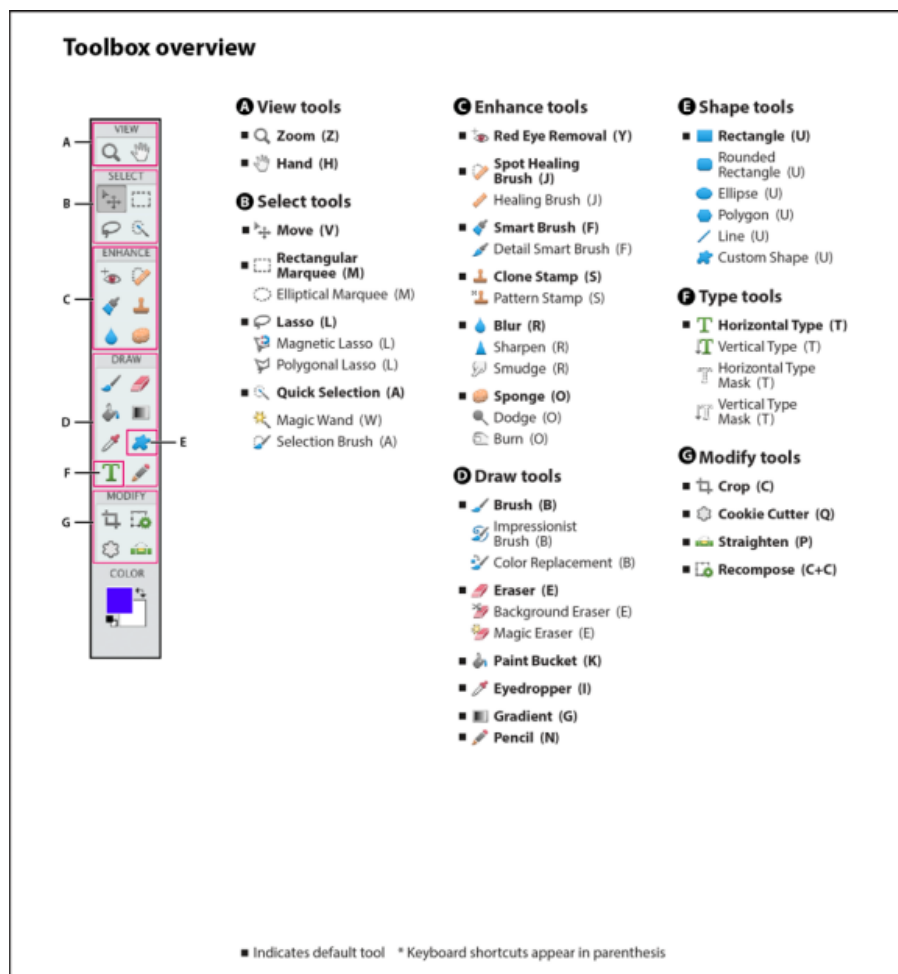
[ページの先頭へ](#)

Photoshop Elements ツールボックスには、画像の選択、編集、表示に関するツールがあります。一部のツールでは、ペイント、描画、入力を行うことができます。ツールボックスは、クイックモードおよびエキスパートモードの場合に左側に表示されます。

ツールボックスにあるツールは、クイックモードおよびエキスパートモードでは、論理的にグループ化されています。例えば、エキスパートビューでは、移動、長方形選択ツール、なげなわ、およびクイック選択のツールがまとめて「選択」グループに置かれています。

ツールボックスで使用するツールを選択します。選択したツールはツールボックス内で強調表示されます。ツールの元の設定は、ツールオプションバーに表示され、Photoshop Elements ウィンドウの下部にあります。

注意：ツールの選択を解除することはできません。ツールを選択すると、別のツールを選択するまでそのツールが選択された状態になります。例えば、なげなわツールを選択していた場合に、何も選択せずに画像内をクリックしたい場合は、手のひらツールを選択します。



ツールボックスの概要

[ページの先頭へ](#)

ツールの選択

- 次のいずれかの操作を行います。
 - ツールボックス内のツールをクリックします。追加のツールオプションがある場合、ツールオプションバーに表示されます。使用するツールをクリックして選択します。
 - ツールに対応したショートカットキーを押します。ショートカットキーは、ツールヒントに表示されます。例えば、ブラシツールを選択するには、B キーを押します。

[ページの先頭へ](#)

編集の環境設定の設定

1. Windows では、編集／環境設定／一般を選択します。Mac OS では、Photoshop Elements／環境設定／一般を選択します。
2. 次のオプションのうち 1 つまたは複数を設定し、「OK」をクリックします。
 - 「ツールヒントを表示」を選択すると、ツールヒントの表示／非表示を切り替えることができます。
 - 「ツールの変更に Shift キーを使用」を選択した場合は、Shift キーとショートカットキーを両方押すことで、非表示のツールを順番に切り替えることができます。このオプションを選択していない場合は、（Shift キーを押さずに）ショートカットキーを押して、ツールオプションセットを切り替えます。例えば、キーボードで B を繰り返し押すと、すべてのブラシツールオプション（ブラシ、印象派ブラシツール、色の置き換えツール）が順番に切り替わっていきます。

[ページの先頭へ](#)

ツールポインターの表示の設定

1. Windows では、編集／環境設定／画面表示とカーソルを選択します。Mac OS では、Photoshop Elements／環境設定／画面表示とカーソルを選択します。
2. 「ペイントカーソル」の設定を選択します。

標準 ポインターをツールアイコンで表示します。

精細 ポインターをクロスヘアカーソルで表示します。

ブラシ先端（標準サイズ） ポインターを、指定したブラシのサイズの 50 %の大きさの円で表示します。

ブラシ先端（フルサイズ） ポインターを、指定したブラシのサイズの 100 %の大きさの円で表示します。

ブラシ先端に十字を表示 「ブラシ先端（標準サイズ）」または「ブラシ先端（フルサイズ）」を選択したときに、円の中に十字を表示します。

3. 「その他カーソル」の設定を選択します。

標準 ポインターをツールアイコンで表示します。

精細 ポインターをクロスヘアカーソルで表示します。

[ページの先頭へ](#)

ドラッグによるペイントカーソルのサイズと硬さの変更

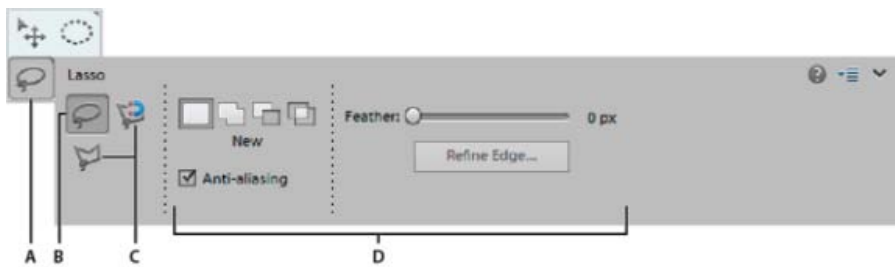
画像上でドラッグすることで、ペイントカーソルのサイズと硬さを変更できます。ドラッグしながらペイントツールのサイズと硬さを確認できます。

- カーソルのサイズを変更するには、Alt キーを押したまま右クリックしながら（Windows のみ）、左または右にドラッグします。
- カーソルの硬さを変更するには、Alt キーを押したまま右クリックしながら（Windows のみ）、上または下にドラッグします。

[ページの先頭へ](#)

ツールオプションの設定

ツールオプションバーは、Photoshop Elements ウィンドウの下部にあるタスクバーの上に表示されます。ツールオプションバーには、選択したツールによって、様々なオプションが表示されます。



A. ツールアイコン B. ツールオプションバーのアクティブなツール C. 非表示のツール D. ツールオプション

1. ツールを選択します。
2. ツールオプションバーの内容を見て、設定可能なオプションを確認します。ツール別のオプション設定について詳しくは、Photoshop Elements ヘルプで目的のツール名を検索してください。
注意： あるツールまたはすべてのツールを初期設定に戻すには、ツールアイコンをクリックし、ツールオプションバーからメニューを選択し、「ツールを初期化」または「すべてのツールを初期化」を選択します。
3. ツールオプションバーを閉じるには、タスクバーの「ツールオプション」をクリックします。バーを再度開くには、タスクバーから「ツールオプション」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

操作の取り消し、やり直しおよびキャンセル

操作の取り消し、やり直しまたはキャンセル

編集中のヒストリーパネルの使用

クリップボードとヒストリーパネルで使用しているメモリの解放

初期の環境設定の復元

非表示にした警告メッセージの再表示

操作の取り消し、やり直しまたはキャンセル

[ページの先頭へ](#)

Elements Organizer および Photoshop Elements で行う操作の多くは、取り消したり、やり直したりすることができます。例えば、画像の全部または一部を、最後に保存した状態に戻すことができます。使用可能なメモリ量が少ないと、これらのオプション使用の能力が制限されます。

1. 操作の取り消しまたはやり直しを行うには、編集／取り消し、または編集／やり直しを選択します。
2. 操作をキャンセルするには、実行中の操作が中断されるまで Esc キーを押し続けます。

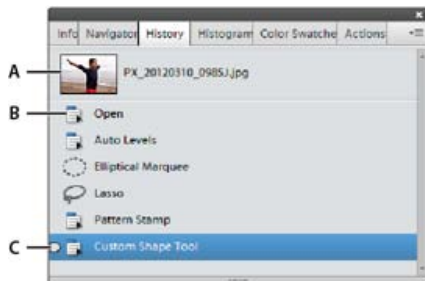
編集中のヒストリーパネルの使用

[ページの先頭へ](#)

ヒストリーパネル (F10 キーまたはウィンドウ／ヒストリー) を使用すると、現在編集中の画像の任意の編集段階のヒストリー画像に移動できます。画像のピクセルに変更を加えるたびに、その画像の新規のヒストリー画像がヒストリーパネルに追加されます。

例えば、画像の一部を選択、塗りつぶし、回転した場合、それぞれの処理を行った後の状態が別々のヒストリー画像としてパネルに表示されます。パネルからいずれかのヒストリー画像を選択すると、選択内容に応じて画像が選択、塗りつぶし、回転のいずれかを適用した時点の状態に復帰するので、その状態から作業をやり直すことができます。

ズームやスクロールのように画像内のピクセルに影響を与えない操作は、ヒストリーパネルに表示されません。また、パネル、カラー設定、環境設定への変更などのプログラム全体に関する変更も表示されません。



A. 元のヒストリー画像 B. ヒストリー画像 C. 選択したヒストリー画像

ヒストリーパネルの使用にあたっては、次の点を参考にしてください。

- 初期設定では、ヒストリーパネルに最近の 50 個のヒストリー画像が一覧表示されます。Photoshop Elements の空きメモリ容量を増やすために、古いヒストリー画像は自動的に削除されます。アプリケーションの設定（環境設定／パフォーマンス／ヒストリー）で、様々なヒストリー画像を設定できます。保持できるヒストリー画像の最大数は 1000 です。
- 写真の元の画像は、常にヒストリーパネルの一番上に表示されます。この一番上の画像をクリックすると、いつでも元の画像に復帰することができます。元の画像をクリックして編集前と編集後の画像を簡単に比較できます。
- ドキュメントを閉じると、編集作業のヒストリー画像はすべてパネルから消去され、再びドキュメントを開いても表示されません。
- ヒストリー画像は、リストの一番下に追加されます。つまり、最も古いヒストリー画像がリストの一番上に表示され、最新のヒストリー画像が一番下に表示されます。
- 各ヒストリー画像には、使用したツールやコマンド名が表示されます。
- ヒストリー画像を 1 つ選択すると、その後のヒストリー画像（選択したステップの後に実行されたステップ）は少なくなります。このため、選択したヒストリー画像から作業を続ける場合に破棄される編集内容が一目でわかります。
- ある時点のヒストリー画像を選択し、その画像を変更すると、その時点以降のヒストリー画像がすべて削除されます。同様に、1 つのヒストリー画像を削除すると、そのヒストリー画像自体とそれ以降のヒストリー画像（編集）がすべて削除されます。

以前の履歴画像への復帰

- クイックモードおよびエキスパートモードでは、次のいずれかの操作を行います。
 - 履歴パネルで履歴画像の名前をクリックします。
 - タスクバーの「取り消し」ボタンまたは「やり直し」ボタンをクリックします。
 - 履歴パネルメニューまたは編集メニューから「取り消し」または「やり直し」を選択します。
- ショートカットキーを「1 段階進む」または「1 段階戻る」に設定するには、編集／環境設定／一般（Windows）または Photoshop Elements／環境設定／一般（Mac OS）を選択し、1 段階戻る／1 段階進むに使用するキーメニューから選択します。

履歴パネルからの履歴画像の削除

- 次のいずれかの操作を行います。
 - 履歴画像を削除するには、履歴画像の名前をクリックし、履歴パネルメニューから「削除」を選択します。選択した履歴以降の履歴画像も削除されます。
 - 画像を変更せずに履歴パネルから履歴画像のリストを削除するには、履歴パネルメニューの「履歴を消去」を選択するか、編集／メモリをクリア／履歴を消去を選択します。履歴の消去によってメモリが解放されるので、特に Photoshop Elements のメモリが不足しているという警告が表示された場合は、この操作が役立ちます。

注意： 消去した履歴パネルを元に戻すことはできません。

クリップボードと履歴パネルで使用しているメモリの解放

[ページの先頭へ](#)

クリップボードにコピーされたアイテムや履歴パネル内の履歴画像を削除して、メモリを解放することができます。

- エキスパートモードで、次のいずれかの操作を行います。
 - クリップボードで使用しているメモリを解放するには、編集／メモリをクリア／クリップボードの内容を選択します。
 - 履歴パネルで使用しているメモリを解放するには、編集／メモリをクリア／履歴を消去を選択するか、履歴パネルメニューの「履歴を消去」を選択します。
 - クリップボードと履歴パネルの両方で使用しているメモリを同時に解放するには、編集／メモリをクリア／すべてを選択します。

注意： 消去した履歴パネルまたはクリップボードを元に戻すことはできません。

初期の環境設定の復元

[ページの先頭へ](#)

環境設定を設定することにより、画像、カーソルおよび透明部分の表示、ファイルの保存、プラグインや仮想記憶ディスクの扱いなど、Photoshop Elements の動作を制御できます。予期したとおりの動作にならない場合は、環境設定ファイルが破損している可能性があります。すべての環境設定を初期設定に戻すことができます。

注意： 初期設定ファイルを削除すると、元に戻せません。

次のいずれかの操作を行います。

- Photoshop Elements の起動開始直後に Alt+Control+Shift キー（Macの場合は、Option+Command+Shift キー）を押したままにします。メッセージが表示されたら、「はい」をクリックして Adobe Photoshop Elements 設定ファイルを削除します。
- 編集／環境設定（Mac：Photoshop Elements／環境設定／一般）に進み、「次の起動時に環境設定を初期化」ボタンをクリックし、「OK」をクリックします。Adobe Photoshop Elements を再起動すると、すべての環境設定が初期設定にリセットされます。

次に Photoshop Elements を起動したときに、新しく環境設定ファイルが作成されます。特定の環境設定オプションについて詳しくは、アプリケーションヘルプで環境設定の名前を検索してください。

非表示にした警告メッセージの再表示

[ページの先頭へ](#)

警告や指示を含むメッセージが表示される場合があります。メッセージの「再表示しない」オプションを選択すると、このようなメッセージは表示されなくなります。無効にしたメッセージは、後で再設定することもできます。

- Windows では、編集／環境設定／一般を選択します。Mac OS では、Photoshop Elements／環境設定／一般を選択します。
- 「すべての警告ダイアログボックスを初期化」をクリックして、「OK」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

スクラッチディスク、プラグインおよびアプリケーションの更新

[仮想記憶ディスク](#)

[仮想記憶ディスクの変更](#)

[プラグイン](#)

[プラグインモジュールのインストール](#)

[追加のプラグインフォルダーの選択](#)

[初期設定のプラグインのみの読み込み](#)

[アプリケーションアップデート](#)

[ページの先頭へ](#)

仮想記憶ディスク

操作を実行するのに十分な RAM がシステムにない場合、Photoshop Elements は仮想記憶ディスクを使用します。仮想記憶ディスクとは、メモリの代わりに使用されるドライブまたはパーティションのことです。Photoshop Elements は、オペレーティングシステムがインストールされているハードディスクを一次仮想記憶ディスクとして使用するよう初期設定されています。

一次仮想記憶ディスクを変更したり、追加の仮想記憶ディスクを指定することができます。一次ディスクがいっぱいになると、追加仮想記憶ディスクが使用されます。一次仮想記憶ディスクとして、最速のハードディスクを設定してください。ディスクに、最適化済みの空き容量が十分あることを確認します。

パフォーマンスの低下を防ぐため、仮想記憶ディスクを割り当てるときには次のガイドラインを参考にしてください。

- 仮想記憶ディスクは、Photoshop Elements や編集中の大きなファイルが置かれている同じ物理ドライブ上に作成しないでください。
- 仮想記憶ディスクは、オペレーティングシステムの仮想メモリに使用されている物理ドライブ上に作成しないでください。
- 仮想記憶ディスクは、ネットワークドライブではなく、ローカルドライブに作成してください。
- 仮想記憶ディスクは、従来型（リムーバブルでない）メディアに作成してください。
- RAID ディスクやディスクアレイは、仮想記憶ディスク専用のボリュームに適しています。
- 仮想記憶ディスクのあるドライブは、定期的に最適化してください。また、可能な限り、空のドライブや未使用の容量が十分あるドライブを使用して、断片化を回避してください。

[ページの先頭へ](#)

仮想記憶ディスクの変更

Photoshop Elements は、ハードディスク上の連続した領域に仮想記憶ディスクを作成します。ハードドライブ、特に仮想記憶ディスクが置かれているハードドライブを頻繁に最適化することにより、連続したスペースを利用できるようになります。ディスクツールユーティリティを使用して、ハードディスクの断片化をなくす作業を定期的に行うことをお勧めします。ディスクの最適化を行うユーティリティについては、Windows のマニュアルを参照してください。

1. Windows では、編集／環境設定／パフォーマンスを選択します。Mac OS では、Photoshop Elements／環境設定／パフォーマンスを選択します。
2. 割り当てるディスクを仮想記憶ディスク一覧から選択します（最大 4 個の仮想記憶ディスクを割り当てることができます）。
3. 仮想記憶ディスクを選択し、仮想記憶ディスク一覧の横にある矢印キーを使用して、仮想記憶ディスクを使用する順序を並べ替えます。
4. 「OK」をクリックし、Photoshop Elements を再起動して変更を有効にします。

[ページの先頭へ](#)

プラグイン

アドビ システムズ 株式会社 およびその他のソフトウェア開発者は、Photoshop Elements に機能を追加するプラグインを作成します。Photoshop Elements には、読み込み、書き出し、特殊効果の処理などを行うプラグインが多数組み込まれており、これらのプラグインは Photoshop Elements のプラグインおよびオプションプラグインフォルダーに格納されています。

インストールされると、プラグインモジュールは次のように表示されます。

- 読み込みまたは書き出しメニューに追加されたオプション
- フィルターメニューに追加されたフィルター、または、
- 開くダイアログボックスおよび名前を付けて保存ダイアログボックスでのファイル形式

インストールしたプラグインの数が多すぎると、一部のプラグインが Photoshop Elements で適切なメニューに表示されない場合があります。このような場合、新しくインストールしたプラグインは、フィルター／その他サブメニューに表示されます。プラグインまたはプラグインフォルダーを読み込まないようにするには、チルド記号「~」をプラグインファイル名またはフォルダー名の先頭に付けます。プログラムは、起動中、チルド文字でマークされたファイルを無視します。インストールしたプラグインの情報を表示するには、ヘルプ／プラグインについてを選択し、サブメニューからプラグインを選択します。

注意： オプションのプラグインモジュールを使用するには、オプションのプラグインフォルダーから、プラグインフォルダーの適切なサブフォルダーにプラグインモジュールをコピーします。それから、プラグインモジュールをインストールし、Photoshop Elements を再起動します。

他のアプリケーションに付属する互換プラグインを読み込むための追加のプラグインフォルダーを選択することができます。システムの別のフォルダーに保存されているプラグインのショートカットを作成することもできます。そのショートカットまたはエイリアスをプラグインフォルダーに追加すると、プラグインを Photoshop Elements で使用できます。

[ページの先頭へ](#)

プラグインモジュールのインストール

- 次のいずれかの操作を行います。
 - プラグイン用のインストーラーがある場合はそれを使用します。
 - プラグインに添付されたインストールの手順に従います。
 - プラグインファイルが圧縮されていないことを確認してから、Photoshop Elements フォルダー内の適切なプラグインフォルダーにファイルをコピーします。

[ページの先頭へ](#)

追加のプラグインフォルダーの選択

他のアプリケーションに付属する互換プラグインを読み込むための追加のプラグインフォルダーを選択することができます。

1. Windows では、編集／環境設定／プラグインを選択します。Mac OS では、Photoshop Elements／環境設定／プラグインを選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、「追加のプラグインフォルダー」を選択し、リストからフォルダーを選択して「選択」をクリックします。
3. フォルダーの内容を表示するには、フォルダーをダブルクリックします。フォルダーのパスが、環境設定ダイアログボックスに表示されます。

注意： Photoshop Elements のプラグインフォルダー内の場所を指定しないでください。

4. Photoshop Elements を再起動し、プラグインを読み込みます。

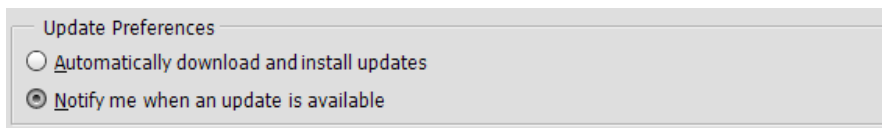
[ページの先頭へ](#)

初期設定のプラグインのみの読み込み

Photoshop Elements が起動すると、事前にインストール済み、サードパーティまたは追加のプラグインフォルダーにあるプラグインがすべて読み込まれます。Photoshop Elements に出荷時に付属しているインストール済みのプラグインのみを読み込むには、ソフトウェアを起動中に Shift キーを押したままにします。質問されたら、確認を求めるダイアログで「はい」をクリックして、オプションおよびサードパーティのプラグインの読み込みをスキップします。

[ページの先頭へ](#)

アプリケーションアップデート



環境設定ダイアログのアプリケーションアップデート

アプリケーションアップデートをインストールするタイミングを設定できます。Photoshop Elements 13、Premiere Elements 13 および Elements Organizer では、アプリケーションアップデートが利用可能になった場合の対応を、このオプションで設定します。

アップデートダイアログにアクセスするには、Ctrl または command + K キーを押して環境設定ダイアログを開き、アプリケーションアップデートタブを選び、次の項目を選択します。

- アップデートを自動的にダウンロードしてインストール：利用可能なアップデートをダウンロードして、次にアプリケーションを再起動するときにインストールします。
- アップデートが利用可能になったときに通知：アップデートが利用可能になったときにアプリケーション内で通知されます。アップデートを後にするか、アップデートプロセスを開始する通知を使用するかを選択することができます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

拡張されたクイックモード

効果
テクスチャ
フレーム
効果、テクスチャ、フレームの適用

クイックモードでは、露光量、カラー、シャープ、画像のその他の側面をすばやく補正するため、基本的な写真補正ツールを 1 箇所にまとめています。Photoshop Elements 12 では、写真の補正だけではなく、プロが制作した芸術作品のように写真を変換することができます。新しい 3 つのパネル、効果、テクスチャ、フレームを利用できるようになりました。



これらのパネルは、色調補正パネルの隣にあります。パネルごとに、10 のサムネールがあります。各サムネールは、ライブプレビューです。サムネールをクリックすると、効果、テクスチャ、フレームが画像に適用されます。マウスポインタをサムネールの上に置くと、効果、テクスチャ、フレームの名前が表示されます。

[ページの先頭へ](#)

効果



利用できる 10 個の効果にはそれぞれ、5 つのバリエーションがあります。効果を適用して、写真を変換できます。利用可能な効果のクリック可能なサムネールはライブプレビューなので、効果を適用する前に画像で効果がどのように見えるかを理解できます。効果には、白黒効果やビンテージ、クロスプロセスプリセットがあります。

効果は、レイヤーマスクで新しいレイヤーとして適用されます。エキスパートモードでレイヤーマスクを編集して、特定の領域の効果を排除したり、弱くしたりすることができます。

[ページの先頭へ](#)

テクスチャ

テクスチャパネルを使用して、10 個のテクスチャから写真に適用するものを選択します。テクスチャは、写真がプリントされる様々な表面や背景を模倣します。例えば、古い紙のような感じ、亀裂の入ったペイントテクスチャ、粗い青いグリッド、金属のような感じ、などがあります。

テクスチャは、レイヤーマスクで新しいレイヤーとして適用されます。エキスパートモードでレイヤーマスクを編集して、特定の領域（顔／皮膚）のテクスチャを取り除いたり、弱くしたりすることができます。

[ページの先頭へ](#)

フレーム

フレームパネルを使用して、10 個のフレームから写真に適用するものを選択します。フレームは、自動的に最適な方法でサイズ変更されます。画像とフレームを移動したり変形したりできます。これには、移動ツールを使用してフレームをダブルクリックします。エキスパートモードでカラー塗りつぶしレイヤーを変更すると、背景色を白から別の選択肢に変更できます。

[ページの先頭へ](#)

効果、テクスチャ、フレームの適用

1. Photoshop Elements Editor で写真を開き、クイックモードに切り替えます。
2. 色調補正パネルの他に、効果、テクスチャ、フレームの 3 つのパネルを利用できます。パネルのいずれかのアイコンをクリックします。
3. パネルバーに、開いている画像のライブプレビューのサムネールが表示されます。サムネールをクリックして、効果、テクスチャ、またはフレームを適用します。
4. （オプション）エキスパートモードに切り替えて画像で使用している効果、テクスチャ、フレームを変更します。クイックモードで適用した変更は、独立したレイヤーで使用できます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

画像の表示

エキスパートモードまたはクイックモードでの画像の表示
ズームインまたはズームアウト
100 %での画像の表示
画像を画面サイズに合わせる
ズーム時のウィンドウのサイズの変更
ナビゲーターパネルの使用
同じ画像で複数のウィンドウを開く
複数のウィンドウの表示および配置
ウィンドウを閉じる

エキスパートモードまたはクイックモードでの画像の表示

[To the top](#)

手のひらツール、ズームツール、「ズーム」コマンドやナビゲーターパネルを使用して、画像の様々な部分を倍率を変えて表示できます。

ビューは様々な方法で拡大縮小できます。ズーム率は、ドキュメントウィンドウのタイトルバー（ウィンドウが小さすぎる場合を除きます）に表示されます。

画像の別の部分を表示する場合は、ウィンドウのスクロールバーを使用するか、手のひらツールを選択して画像を目的の方向にドラッグします。ナビゲーターパネルを使用することもできます。

他のツールが選択されているときに手のひらツールを使用するには、スペースバーを押しながら画像内をドラッグします。



手のひらツールをドラッグして画像の別の部分を表示

ズームインまたはズームアウト

[To the top](#)

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ツールバーでズームツールを選択し、ツールオプションバーのズームインボタンまたはズームアウトボタンをクリックします。拡大または縮小する範囲をクリックします。クリックするたびに、クリックした部分を中心に画像が一定の率で拡大または縮小されます。倍率を最大の 3200 %に拡大するか、最小の 1 ピクセルに縮小すると、虫めがねのプラス記号またはマイナス記号が消えます。

Note: 拡大する画像部分の上でズームツールをドラッグすることもできます。ツールオプションバーでズームインボタンが選択されていることを確認します。画像の周囲の選択範囲を移動するには、選択範囲のドラッグを開始してからスペースバーを押し、押したままで選択範囲を移動先までドラッグします。

- ツールオプションバーで、ズームスライダーをドラッグします。
- 表示／ズームインまたは表示／ズームアウトを選択します。
- ツールオプションバーで、ズームテキストボックスに目的の表示比率を入力します。

ズームツールを使用するときには、Alt キーを押して、ズームインとズームアウトを切り替えます。

100 %での画像の表示

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ・ ツールパネル内のズームツールをダブルクリックします。
- ・ 手のひらツールまたはズームツールを選択し、ツールオプションバーの「1:1」ボタンをクリックします。
- ・ 表示／ピクセル等倍を選択するか、画像を右クリックして「ピクセル等倍」を選択します。
- ・ ステータスバーに「100 %」と入力し、Enter キーを押します。

[To the top](#)

画像を画面サイズに合わせる

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ・ ツールパネル内の手のひらツールをダブルクリックします。
- ・ ズームツールまたは手のひらツールを選択し、ツールオプションバーの「画面サイズ」ボタンをクリックします。または、画像を右クリックして「画面サイズに合わせる」を選択します。
- ・ 表示／画面サイズに合わせるを選択します。

これらのオプションでは、ズーム率とウィンドウサイズが画面領域に合わせて調整されます。

[To the top](#)

ズーム時のウィンドウのサイズの変更

❖ ズームツールをアクティブにして、ツールオプションバーの「ウィンドウサイズを変更」を選択します。ビューを拡大または縮小すると、ビューに合わせてウィンドウサイズが変わります。
「ウィンドウサイズを変更」が選択されていない場合は、画像を拡大または縮小してもウィンドウサイズは変わりません。ウィンドウサイズを一定に保つと、小さなモニターを使用している場合や、画像を分割して作業している場合に便利です。

[To the top](#)

ナビゲーターパネルの使用

ナビゲーターパネルを使用すると、画像の倍率と表示範囲を調整できます。テキストボックスに値を入力するか、ズームアウトボタンまたはズームインボタンをクリックするか、ズームスライダーをドラッグすると、倍率が変わります。画像の表示範囲を移動するには、ナビゲーターパネル内で、サムネールの表示ボックスをドラッグします。表示ボックスは、画像ウィンドウの境界線を表します。ナビゲーターパネル内で、サムネールをクリックして表示範囲を指定することもできます。

Note: 表示ボックスのカラーを変更するには、ナビゲーターパネルメニューから「パネルオプション」を選択します。カラーメニューからカラーを選択するか、スワッチをクリックしてカラーピッカーを開き、カラーを選択します。「OK」をクリックします。

[To the top](#)

同じ画像で複数のウィンドウを開く

エキスパートモードでは、複数のウィンドウを開いて、同じファイルの様々なビューを表示できます。開いているウィンドウの一覧がウィンドウメニューに表示され、開いている各画像のサムネールがプロジェクトエリアに表示されます。空きメモリ容量によっては、1つの画像で開くことのできるウィンドウの数が制限されることもあります。

❖ 表示／[画像ファイル名] の新規ウィンドウを選択します。 の新規ウィンドウを選択します。最初に開いたウィンドウの位置によっては、両方のウィンドウを同時に見ることができるよう2番目に開いたウィンドウの位置をずらすことが必要になる場合があります。
拡大または縮小した画像で作業をしているときに「新規ウィンドウ」コマンドを使用して、100 %サイズでは画像がどのように見えるかを別のウィンドウで確認できます。

[To the top](#)

複数のウィンドウの表示および配置

❖ エキスパートモードで、次のいずれかの操作を行います。

- ・ 画面の左上から右下に向かって各ウィンドウを順番に重ねて表示するには、ウィンドウ／アレンジ／重ねて表示を選択します。
- ・ ウィンドウが重ならないように並べて表示するには、ウィンドウ／アレンジ／並べて表示を選択します。一部の画像を閉じると、他の開いているウィンドウのサイズが、画面の表示可能な領域に合わせて調整されます。
- ・ すべての開いている画像をアクティブな画像と同じ倍率で表示するには、ウィンドウ／アレンジ／表示サイズを一致を選択します。
- ・ すべての開いている写真の同じ部分（右上、中央、右下など）を表示するには、ウィンドウ／アレンジ／位置を一致を選択します。現在選択している（もしくは前面の）画像の表示に合わせて、開いている写真のウィンドウの表示範囲が調整されます。ズームレベルは変更されません。
- ・ その他のオプションを使用して画像を配置する場合は、タスクバーで、「レイアウト」をクリックし、ポップアップメニューから新しいレイアウトを選択します。

Note: ウィンドウ／画像のオプションは、環境設定で「エキスパートモードでフロートドキュメントを許可」が選択されている場合のみ有効になります。

ウィンドウを閉じる

[To the top](#)

❖ エクスパートモードで、次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／閉じるを選択してアクティブなウィンドウを閉じます。
- アクティブなウィンドウのタイトルバーにある閉じるボタンをクリックします。
- プロジェクトエリアのサムネールを右クリックし、「閉じる」を選択します。
- ファイル／すべてを閉じるを選択すると、すべてのウィンドウが閉じます。



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Windows 7 機能の使用

Photoshop Elements は、次の Windows 7 機能をサポートします。

ライブタスクバー 実行中およびピンされているすべてのアプリケーションのアイコンを表示します。実行中のすべてのアプリケーションのアイコンは、枠線でハイライトされます。アイコンにカーソルを合わせると、開いているファイルやアプリケーションの画像が表示されます。アプリケーションを操作するには、アイコンにカーソルを合わせ、画像にカーソルを移動してフルスクリーンプレビュー表示にし、フルスクリーン画像をクリックします。

Aero プレビュー すべてのウィンドウを透明にしてデスクトップを表示することができます。非表示のウィンドウを表示するには、タスクバーにあるアイコンにカーソルを合わせます。

Aero シェイク 他のウィンドウをすべて非表示にして、特定のウィンドウを操作することができます。アプリケーションを操作するには、そのペインをクリックしてマウスを振ります。選択したウィンドウ以外のすべてのウィンドウが非表示になります。非表示のウィンドウを表示するには、マウスをもう一度振ります。

Aero スナップ ウィンドウのサイズをすばやく変更して整理することができます。ウィンドウのサイズを変更するには、ディスプレイの端にドラッグして縦または横に広げます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

マルチタッチサポート

お使いのハードウェアとオペレーティングシステムがタッチ機能をサポートしている場合は、画像をスクロール、回転およびズームインすることができます。マルチタッチは、クイックモード、ガイドモード、エキスパートモード、3 つすべてのモードでサポートされます。

フリック

画像を水平または垂直にスクロールします。画面に 1 本の指（Mac のトラックパッドは 2 本の指）で触れ、その指を上下左右に動かします。

ねじり

画像を時計回りまたは反時計回りに 90 °回転させます。画像を回転するには、画像の 2 点をタッチして（Mac ではトラックパッド）、実際の写真のようにねじります。2 本の指を反対方向に動かすか、1 本の指を軸にしてもう一方の指をピボット回転させます。

2 本指でつまむ操作

画像にズームイン・ズームアウトします。ズームアウトするには、画像に 2 本指を置き（Mac ではタッチパッド）、つまむように動かします。同様に、ズームインするには、つまんで、2 本の指を離すように動かします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

読み込み

ファイルのインポート

ビデオからのフレームの取り込み

WIA を使用したデジタルカメラからの画像の読み込み (Windows のみ)

ビデオからのフレームの取り込み

[To the top](#)

Photoshop Elements 内でビデオを再生し、フレームを編集用に取り込み、画像として保存することができます。

1. ファイル／読み込み／ビデオフレームを選択します。
2. ビデオを参照して選択します。
3. 再生をクリックします。

ビデオフレームダイアログボックスでビデオの再生が開始します。再生コントロールを使用して、取得するフレームを表示できます。オーディオが不要な場合は、「ミュート」を選択します。

4. 「フレームを取り込む」をクリックします。

Photoshop Elements により、取得したフレームが新規ファイルの画像として配置され、編集できるようになります。

5. 「完了」をクリックします。

WIA を使用したデジタルカメラからの画像の読み込み (Windows のみ)

[To the top](#)

一部のデジタルカメラは、WIA (Windows Image Acquisition) を使用して画像を読み込みます。WIA を使用した場合、Photoshop Elements は Windows およびデジタルカメラまたはスキャナーのソフトウェアと連動して、画像を直接読み込みます。

1. ファイル／読み込み／WIA サポートを選択します。
2. コンピューターで画像ファイルを保存する場所を選択します。
3. 「読み込んだ画像を Photoshop で開く」が選択されていることを確認します。多数の画像を読み込む場合や、画像を後で編集する場合は、このオプションの選択を解除します。
4. 読み込んだ画像を、実行日で名前を付けたフォルダーに直接保存する場合は、「今日の日付をフォルダー名にして新規サブフォルダーを作成」を選択します。
5. 「スタート」をクリックします。
6. 読み込む画像が入っているデジタルカメラを選択します。

Note: サブメニューに目的のデジタルカメラの名前が表示されない場合は、そのカメラのソフトウェアとドライバーが正しくインストールされていることと、カメラが接続されていることを確認します。

7. 次のいずれかの方法で、読み込む画像を選択します。
 - サムネールリストの画像をクリックして、選択した画像を読み込みます。
 - Shift キーまたは Ctrl キーを押しながら複数の画像をクリックして、選択した画像を一度に読み込みます。
 - 「すべて選択」をクリックして、読み込み可能な画像をすべて読み込みます。
8. 「画像の取得」をクリックして、画像を読み込みます。



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

ファイル管理

ファイルを開く

新規白紙ファイルの作成
ファイルを開く
PDF ファイルを開く
新規レイヤーへの PDF ファイルの配置
複数ファイルのバッチ処理
ファイルを閉じる

新規白紙ファイルの作成

[To the top](#)

Web で使用するグラフィック、バナー、ロゴ、レターヘッドなどを作成する場合は、新規白紙ファイルから作業を開始します。

1. ファイル／新規／白紙ファイルを選択します。
2. 新しい画像のオプションを入力して、「OK」をクリックします。
ファイル名 新規画像ファイルに名前を付けます。

プリセット プリントしたり、画面に表示する画像の幅、高さ、解像度を設定したりするためのオプションを設定します。クリップボードにコピーしたデータのサイズと解像度を使用する場合は、「クリップボード」を選択します。開いている画像のサイズと解像度を使用する場合は、プリセットメニューの下部からその画像の名前を選択します。

サイズ 選択されたプリセットに利用可能な標準サイズのリストから選択します。

幅、高さ、解像度 幅、高さ、解像度のオプションを個別に設定します。初期設定値には、最後に作成した画像のデータが使用されます。別のデータをクリップボードにコピーしている場合は、それが使用できます。

カラーモード 画像を RGB カラー、グレースケールまたはモノクロ 2 階調に設定します。

カンバスカラー 画像の背景レイヤーのカラーを設定します。「白」が初期設定です。「背景色」を選択すると、現在の背景色（ツールボックスに表示）が使用されます。「透明」を選択すると、初期設定のレイヤーが透明になります。新規画像のレイヤーは、背景レイヤーではなくレイヤー 1 になります。

画像の背景を右クリックして、背景色（グレー、ブラック、またはカスタムカラー）を選択することもできます。

ファイルを開く

[To the top](#)

画像は、様々なファイル形式で開いて読み込むことができます。使用できる形式は、開くダイアログボックス、指定形式で開くダイアログボックス、および読み込みサブメニューに表示されます。

Elements Organizer からファイルを開くには、ファイルを選択し、タスクバーの「エディター」をクリックします。

1. 次のいずれかの操作を行います。
 - ファイル／開くを選択します。開くファイルの場所を検索し、選択します。ファイルが表示されない場合は、ファイルの種類メニューから「すべてのファイル」を選択します。「開く」ボタンをクリックします。
 - ツールボックスの上にある開くドロップダウンをクリックします。開くドロップダウンは、最近開いたファイルのリストです。
 - コンピューターまたは記憶装置にあるフォルダーから画像をドラッグし、Elements Editor にドロップします。
2. 表示されたダイアログボックスで、ファイル形式に固有のオプションを設定し、ファイルを開きます。

Photoshop Elements が正しいファイル形式を判別できない場合もあります。例えば、Mac OS® と Windows の間でファイルを転送するときに、ファイル形式のラベル（拡張子）が正しく添付されていない場合などです。このような場合は、ファイルを開くときに正しい形式を指定する必要があります。

最近編集したファイルを開く

❖ ファイル／最近編集したファイルを開くを選択し、サブメニューからファイルを選択します。

Note: 「最近編集したファイル」サブメニューに表示するファイルの数を指定するには、編集／環境設定／ファイルの保存を選択し、「最後に使用したファイルのリスト」テキストボックスに数を入力します。

ファイルを開く形式の指定

❖ ファイル／指定形式で開くを選択し、開くファイルを選択します。次に、指定形式で開くメニューから目的の形式を選択し、「開く」ボタンをクリックします。

Important: ファイルが開かない場合は、選択した形式が間違っているか、ファイルが破損している可能性があります。

PDF ファイルを開く

Portable Document Format (PDF) は、ベクトルとビットマップのどちらのデータも表示できるファイル形式です。ドキュメントの検索やナビゲーション機能が組み込まれているため、幅広い用途に使用されています。PDF は、主に Adobe® Acrobat® で使用される形式です。

PDF の読み込みダイアログボックスを使用すると、複数ページの PDF ファイルに含まれるページと画像をプレビューしてから、それらを Photoshop Editor で開くかどうかを決定できます。すべてのページ（テキストとグラフィックを含む）の取り込みを選択することも、画像だけを PDF ファイルから取り込むこともできます。画像だけを取り込む場合は、画像の結果、サイズ、およびカラーモードは変更されません。ページを取り込む場合は、解像度とカラーモードを変更できます。



PDF ファイルからのページの取り込み

各ページがサムネールに表示されます。サイズを大きくするには、サムネールサイズメニューからオプションを選択します。

1. ファイル／開くを選択します。
2. PDF ファイルを選択し、開くをクリックします。ファイルの種類メニューからオプションを選択することにより、表示するファイルの形式を変更できます。
3. 画像だけを PDF ファイルから取り込むには、PDF の読み込みダイアログボックスの選択領域から「画像」オプションを選択します。開く画像を選択します（複数の画像を選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら各画像をクリックします）。ページを読み込まない場合は、ステップ 5 に進んでください。
4. PDF ファイルからページを取り込むには、PDF の読み込みダイアログボックスの選択領域から「ページ」オプションを選択してから、次のいずれかの操作を行います。
 - ファイルに複数のページが含まれている場合は、開くページを選択し「OK」をクリックします（複数のページを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら各ページをクリックします）。
 - 「ページオプション」で、既存の名前を使用するか、新しいファイル名を「保存名」テキストボックスに入力します。
 - 「アンチエイリアス」を選択して、画像のラスタライズ（ビットマップ処理）時に縁がギザギザに表示されるのを最小限に抑えます。
 - 幅と高さを指定します。サイズの変更による画像のゆがみを防ぐには、「縦横比を固定」を有効にします。
 - 「解像度」で、初期設定（300 ppi）を使用するか、新しい値を入力します。解像度が高いと、ファイルサイズが大きくなります。
 - モードメニューからオプションを選択します（写真の色を保持するには「RGB カラー」、自動的に黒と白にするには「グレースケール」）。ファイルに ICC（International Color Consortium）プロファイルが埋め込まれている場合は、メニューからプロファイルを選択できます。
5. 取り込み時にエラーメニューを非表示にするには、「警告を非表示」を選択します。
6. 「OK」をクリックしてファイルを開きます。

新規レイヤーへの PDF ファイルの配置

ページまたは画像を PDF ファイルから、画像内の新規レイヤーに配置することができます。新規レイヤーに配置したアートワークはラスタライズ（ビットマップへの変換処理）されるため、それに含まれるテキストやベクトルデータは編集することができません。画像はペスト先ファイルの解像度を使用してラスタライズされることに注意してください。

1. Photoshop Elements で、アートワークを配置する画像を開きます。
 2. ファイル／配置を選択し、画像に配置するファイルを選択して「配置」をクリックします。
 3. 複数のページが含まれている PDF ファイルを配置する場合は、配置先のページをダイアログボックスで選択し、「OK」をクリックします。
- 配置したアートワークは、Photoshop Elements のカンバス中心にあるバウンディングボックス（画像の境界線を囲む四角形）内に表示されます。アートワークが Photoshop Elements のカンバスよりも大きい場合は、アートワークの縦横比を維持しながらカンバスに合わせてサイズが変更されます。
4. （オプション）配置したアートワークのバウンディングボックス内でアートワークをドラッグして位置を変更します。
 5. （オプション）次の操作を行ってアートワークを拡大または縮小します。
 - バウンディングボックスのコーナーハンドルまたはサイドハンドルの 1 つをドラッグします。

- ・ ツールオプションバーで、「W」と「H」に値を入力し、アートワークの幅と高さを指定します。初期設定では、これらのオプションの比率はパーセント値で表示されますが、その他の単位 (in (インチ)、cm (センチ)、または px (ピクセル)) で指定することもできます。アートワークの縦横比を固定するには、「縦横比を固定」ボックスをクリックします。アイコンの背景が白い場合、このオプションはオンになっています。
6. (オプション) 次の操作のいずれかを行ってアートワークを回転します。
 - ・ アートワークのバウンディングボックスの外側にポインターを置き、ポインターがカーブした矢印に変わったらドラッグします。
 - ・ ツールオプションバーで、角度オプションのポインターをクリックしてドラッグします。
 7. (オプション) Ctrl キー (Mac OS の場合は Command キー) を押しながらバウンディングボックスのサイドハンドルをドラッグして配置したアートワークをゆがめます。
 8. ラスタライズしたときにピクセルを滑らかにするには、「アンチエイリアス」オプションを選択します。ラスタライズしたときに縁をはっきりさせるには、「アンチエイリアス」オプションの選択を解除します。
 9.  新規レイヤーに配置されたアートワークを確定するには、「確定」をクリックします。

[To the top](#)

複数ファイルのバッチ処理

複数のファイルをバッチ処理コマンドは、複数のファイルに同じ設定を適用することができます。デジタルカメラやドキュメントフィーダーの付いたスキャナーをお持ちの場合は、複数の画像を読み込み、処理することもできます (スキャナーやデジタルカメラのソフトウェアドライバーには、これらのアクションをサポートする対応プラグインモジュールが必要な場合もあります)。

ファイルの処理では、すべてのファイルを開いた状態または閉じた状態のままにしたり、元のファイルに加えられた変更を保存することができます。また、元のファイルを変更することなく、修正したファイルのバージョンだけを新しい場所に保存することもできます。処理済みのファイルを新しい場所に保存する場合は、処理済みファイル用の新しいフォルダーを作成してから、バッチ処理を開始します。

Note: 「複数ファイルをバッチ処理」コマンドは、複数ページのファイルには機能しません。

1. ファイル／複数ファイルを選択します。
2. 処理するファイルの読み込み元メニューから処理するファイルを選択します。
フォルダー 指定したフォルダー内のファイルを選択します。次に、「参照」をクリックしてフォルダーを検索し、選択します。

読み込み デジタルカメラまたはスキャナーの画像を選択します。

開いたファイル すべての開いているファイルを選択します。
3. 指定したフォルダーのサブフォルダーにあるファイルも処理する場合は、「サブフォルダーをすべて含める」を選択します。
4. 「保存先」で、「参照」をクリックして、処理したファイルの保存先のフォルダーを選択します。
5. 保存先にフォルダーを指定したら、ファイルの命名規則を指定し、処理済みファイルに対する互換性オプションを選択します。
 - ・ 「ファイル名の変更」で、ポップアップメニューからオプションを選択するか、またはテキストをフィールドに入力して、すべてのファイルの初期設定の名前と組み合わせます。フィールドでは、ファイル名の各部の順番や書式を変更することができます。相互に上書きされないよう、各ファイルに固有のフィールドを少なくとも 1 つ (ファイル名、シリアル番号、シリアル文字など) を使用します。「シリアルの開始番号」には、開始したい任意の番号を指定します (1 から始める必要はありません)。ポップアップメニューから「シリアル文字」を選択した場合には、常に文字「A」または「a」で始まります。
 - ・ 「互換性」では、「Windows」、「Mac OS」および「Unix®」を選択して、各オペレーティングシステムとファイル名に互換性を持たせます。
6. 「画像解像度」では、処理済みの各ファイルを統一したサイズに変更する場合には「画像のサイズ変更」を選択します。次に、写真の幅と高さを入力し、解像度メニューからオプションを選択します (幅と高さの比率を保持するには、「縦横比を固定」を選択します)。
7. 画像に自動補正を適用するには、クイック補正パネルからオプションを選択します。
8. 画像にラベルを付けるには、ラベルメニューからオプションを選択し、テキスト、テキストの位置、フォント、サイズ、不透明度およびカラーをカスタマイズします (テキストのカラーを変更するには、カラースウォッチをクリックし、カラーピッカーから新しいカラーを選択します)。
Note: 「透かし」オプションにより、視覚的な透かしを永続的に画像に適用することができます。詳しくは、[この記事](#)を参照してください。
9. 「ファイル処理により発生したエラーログファイルを生成」を選択すると、処理を停止せずにファイルに各エラーを記録することができます。エラーをファイルにログ出力する場合、メッセージは処理後に表示されます。エラーログファイルの内容を確認するには、「バッチ」コマンド終了後にエラーログファイルをテキストエディターで開きます。
10. ファイルを処理して保存するには「OK」をクリックします。

[To the top](#)

ファイルを閉じる

1. Photoshop Elements で、次のいずれかの操作を行います。
 - ・ ファイル／閉じるを選択します。
 - ・ ファイル／すべてを閉じるを選択します。

2. ファイルを保存するかどうかを選択します。

- ファイルを保存するには、「はい」をクリックします。
- ファイルを保存せずに閉じるには、「いいえ」をクリックします。

「すべてに適用」オプションを選択して、閉じるすべてのファイルに現在のアクションを適用します。例えば、「すべてに適用」を選択して「はい」をクリックし、最初のファイルを保存した場合、開いている他のすべてのファイルが保存され、閉じます。

More Help topics

 [新しい空のスライドの追加](#)

[Elements Organizer](#) への写真とビデオの読み込み



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

ファイル情報

ファイル情報（メタデータ）
ファイル情報の表示または追加
情報パネルの使用
情報パネルまたはステータスバーへのファイル情報の表示
メタデータテンプレートの保存または削除
保存されたメタデータテンプレートの使用

ファイル情報（メタデータ）

[To the top](#)

デジタルカメラで写真を撮影すると、各画像ファイルに、撮影日時、シャッタースピードと絞り値、カメラの型式などの情報が保存されます。これらの情報すべてをメタデータといいます。メタデータは、Elements Organizer のプロパティパネルや Photoshop Elements のファイル情報ダイアログボックスで表示や追加ができます。

アルバムを管理および整理するときに画像を識別しやすいように、タイトル、キーワードタグ、説明などの情報を追加することができます。画像を編集すると、Photoshop Elements で編集履歴がファイルに自動的に記録され、ファイルのメタデータに追加されます。

さらに、開いた画像で Digimarc の透かしが自動的にスキャンされます。透かしが検出された場合は、Photoshop Elements の画像ウィンドウのタイトルバーに著作権記号が表示され、ファイル情報ダイアログボックスの「著作権のステータス」、「著作権情報」および「著作権情報 URL」テキストボックスに情報が表示されます。

視覚的な透かしを画像に追加して、自分自身の作品として示すことができます。視覚的な透かしはファイル情報に記録されません。視覚的な透かしの作成方法について詳しくは、次の記事を参照してください。

- [複数の写真に透かしを永続的に追加](#)
- [テキストレイヤーを使用した透かしの作成](#)
- [透かしブラシの作成](#)

透かしの作成に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid927_pse_jp を参照してください。

ファイル情報の表示または追加

[To the top](#)

ファイル情報ダイアログボックスには、ファイルに追加されたカメラデータ、キャプション、著作権情報および作成者情報が表示されます。このダイアログボックスを使用すると、Photoshop Elements で保存されたファイルの情報を修正したり、ファイルに情報を追加したりできます。このダイアログボックスで追加する情報は、Extensible Metadata Platform（XMP）対応フォーマットのファイルに埋め込まれます。XMP は、Adobe アプリケーションとワークフローパートナーに共通の XML フレームワークを提供することによって、発行というワークフロー全体において、ドキュメントのメタデータを作成、処理および交換する手順を標準化するプラットフォームです。複数のファイルに繰り返し入力するメタデータがある場合は、テンプレートを作成すると、情報を効率良く入力できます。

カメラデータのメタデータカテゴリに表示される情報は編集できません。

Important: フォトブラウザーでファイルに追加されたキーワードタグは、ファイル情報ダイアログボックスではキーワードとして表示されません。PDF や BMP などの一部のファイル形式は、キーワードとしてのタグをサポートしていません。

1. 画像を開いて、ファイル／ファイル情報を選択します（または、プロジェクトエリアのサムネールを右クリックして、コンテキストメニューから「ファイル情報」を選択します）。
2. ダイアログボックスの上部にある「説明」タブをクリックすると、詳細情報が表示されます。ここで、タイトル、作成者情報、キーワードおよび著作権情報を追加または変更できます。ファイル情報を画像に反映するには、該当するテキストボックスに入力して「OK」をクリックします。著作権の状態は、著作権の状態ドロップダウンリストから該当するものを選択します。

情報パネルの使用

[To the top](#)

エキスパートモードでは、画像に関するファイル情報が情報パネルに表示され、ポインターの下にカラー値が表示されます。使用しているツールに応じて、他の役に立つ情報も情報パネルに表示されます。

画像内でのドラッグ中に情報を表示する場合は、ワークエリア内で情報パネルが見えるようにしておきます。

1. ウィンドウ／情報（F8）を選択して、情報パネルを表示します。
2. ツールを選択します。
3. 画像内にポインターを移動するか、画像内でドラッグしてツールを使用します。使用しているツールに応じて次のような情報が表示されます。

- ポインター位置のカラーを示す数値。
- ポインター位置の x 座標と y 座標。
- ドラッグしている選択範囲またはシェイプの幅 (W) と高さ (H) 、またはアクティブな選択範囲の幅と高さ。
- 開始 (画像をクリックした) 位置の x 座標と y 座標。
- 選択範囲、レイヤー、シェイプの移動に伴う x 軸方向の位置の変化と y 軸方向の位置の変化。
- 回転やグラデーションの角度 (A) 、選択範囲、レイヤー、シェイプの移動に伴う角度の変化、または変形時の回転角度。選択範囲、レイヤー、シェイプの移動に伴う距離の変化 (D) 。
- 選択範囲、レイヤー、シェイプの拡大縮小に伴う幅 (W) と高さ (H) の変化率。
- 選択範囲、レイヤー、またはシェイプをゆがめたときの水平方向のゆがみ角度 (H) または垂直方向のゆがみ角度 (V) 。

情報パネルでのカラーモードと単位の設定

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 表示されるカラー値のモードを変更するには、ポップアップメニューからカラーモードを選択します。情報パネルの詳細メニューから「パネルオプション」を選択し、「第 1 色情報」または「第 2 色情報」あるいはその両方でカラーモードを選択することもできます。

グレースケール ポインター位置のグレースケール値を表示します。

RGB カラー ポインター位置の RGB (レッド、グリーン、ブルー) 値を表示します。

Web カラー ポインター位置の RGB (レッド、グリーン、ブルー) 値に対応する 16 進コードを表示します。

HSB カラー ポインター位置の HSB (色相、彩度、明度) 値を表示します。

- 表示される定規の単位を変更するには、ポップアップメニューから定規の単位を選択します。情報パネルの詳細メニューから「パネルオプション」を選択することもできます。マウスカーソルの座標軸オプションから単位を選択し、「OK」をクリックします。

情報パネルまたはステータスバーへのファイル情報の表示

[To the top](#)

情報パネルまたはステータスバーに表示する情報を変更できます。(ドキュメントウィンドウの左下部には、現在の表示されている画像の倍率が表示されます。倍率の右側には、現在のファイルに関する情報が表示されます)。

1. 情報パネル右上にある詳細メニューから「パネルオプション」を選択します。
2. 次の表示オプションを選択します。
 ファイルサイズ 画像に含まれているデータ量に関する情報を表示します。左側の数値は、画像のプリント時のファイルサイズを表します。これは、PSD 形式で保存、統合された状態のファイルサイズとほぼ同じです。右側の数値は、レイヤーを含めたファイルの概算サイズを示します。

ドキュメントのプロファイル 画像で使用されているカラープロファイル名を表示します。

ドキュメントのサイズ 現在選択されている単位で画像のサイズを表示します。

仮想記憶サイズ 画像の処理に使用されている RAM と仮想記憶ディスク容量を表示します。左側の数値は、開かれているすべての画像を表示するために Photoshop Elements で現在使用されているメモリの量を示します。右側の数値は、Photoshop Elements で画像の処理に使用できる RAM の量を示します。

効率 仮想記憶ディスクではなく、メモリを使用している作業の時間比率を表示します。この値が 100 %未満の場合は、Photoshop Elements が仮想記憶ディスクを使用しているため、実装メモリだけを使うときよりも処理速度が遅くなります。

時間 最後の操作を完了するまでにかかった時間を表示します。

現在のツール アクティブなツールの名前を表示します。

メタデータテンプレートの保存または削除

[To the top](#)

繰り返し入力するメタデータがある場合は、入力するメタデータをメタデータテンプレートに保存できます。テンプレートを使用して情報を入力することにより、ファイル情報ダイアログボックスでメタデータを何度も入力する必要がなくなります。フォトブラウザーでメタデータを検索すると、ファイルと写真の保存場所を見つけることができます。

❖ ファイル情報ダイアログボックスを開き (ファイル/ファイル情報)、次のいずれかの操作を行います。

- メタデータをテンプレートとして保存するには、ファイル情報ダイアログボックスのボタン領域でドロップダウンボタンをクリックして、「書き出し」を選択します。テンプレート名を入力して「保存」をクリックします。
- メタデータテンプレートを削除するには、「テンプレートフォルダーを表示」をクリックします。削除するテンプレートを参照して選択し、Delete キーを押します。

[To the top](#)

保存されたメタデータテンプレートの使用

1. ファイル／ファイル情報を選択し、ファイル情報ダイアログボックスのボタン領域でドロップダウンボタンをクリックして、「読み込み」を選択します。
2. 読み込みオプションを選択して、「OK」をクリックします。
3. 保存されているメタデータテンプレートのリストからテンプレートを選択して、「開く」をクリックします。

More Help topics

[仮想記憶ディスク](#)

 [詳細（メタデータ）によるメディアファイルの検索](#)



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

スクラッチディスク、プラグインおよびアプリケーションの更新

[仮想記憶ディスク](#)

[仮想記憶ディスクの変更](#)

[プラグイン](#)

[プラグインモジュールのインストール](#)

[追加のプラグインフォルダーの選択](#)

[初期設定のプラグインのみの読み込み](#)

[アプリケーションアップデート](#)

[ページの先頭へ](#)

仮想記憶ディスク

操作を実行するのに十分な RAM がシステムにない場合、Photoshop Elements は仮想記憶ディスクを使用します。仮想記憶ディスクとは、メモリの代わりに使用されるドライブまたはパーティションのことです。Photoshop Elements は、オペレーティングシステムがインストールされているハードディスクを一次仮想記憶ディスクとして使用するよう初期設定されています。

一次仮想記憶ディスクを変更したり、追加の仮想記憶ディスクを指定することができます。一次ディスクがいっぱいになると、追加仮想記憶ディスクが使用されます。一次仮想記憶ディスクとして、最速のハードディスクを設定してください。ディスクに、最適化済みの空き容量が十分あることを確認します。

パフォーマンスの低下を防ぐため、仮想記憶ディスクを割り当てるときには次のガイドラインを参考にしてください。

- 仮想記憶ディスクは、Photoshop Elements や編集中の大きなファイルが置かれている同じ物理ドライブ上に作成しないでください。
- 仮想記憶ディスクは、オペレーティングシステムの仮想メモリに使用されている物理ドライブ上に作成しないでください。
- 仮想記憶ディスクは、ネットワークドライブではなく、ローカルドライブに作成してください。
- 仮想記憶ディスクは、従来型（リムーバブルでない）メディアに作成してください。
- RAID ディスクやディスクアレイは、仮想記憶ディスク専用のボリュームに適しています。
- 仮想記憶ディスクのあるドライブは、定期的に最適化してください。また、可能な限り、空のドライブや未使用の容量が十分あるドライブを使用して、断片化を回避してください。

[ページの先頭へ](#)

仮想記憶ディスクの変更

Photoshop Elements は、ハードディスク上の連続した領域に仮想記憶ディスクを作成します。ハードドライブ、特に仮想記憶ディスクが置かれているハードドライブを頻繁に最適化することにより、連続したスペースを利用できるようになります。ディスクツールユーティリティを使用して、ハードディスクの断片化をなくす作業を定期的に行うことをお勧めします。ディスクの最適化を行うユーティリティについては、Windows のマニュアルを参照してください。

1. Windows では、編集／環境設定／パフォーマンスを選択します。Mac OS では、Photoshop Elements／環境設定／パフォーマンスを選択します。
2. 割り当てるディスクを仮想記憶ディスク一覧から選択します（最大 4 個の仮想記憶ディスクを割り当てることができます）。
3. 仮想記憶ディスクを選択し、仮想記憶ディスク一覧の横にある矢印キーを使用して、仮想記憶ディスクを使用する順序を並べ替えます。
4. 「OK」をクリックし、Photoshop Elements を再起動して変更を有効にします。

[ページの先頭へ](#)

プラグイン

アドビ システムズ 株式会社 およびその他のソフトウェア開発者は、Photoshop Elements に機能を追加するプラグインを作成します。Photoshop Elements には、読み込み、書き出し、特殊効果の処理などを行うプラグインが多数組み込まれており、これらのプラグインは Photoshop Elements のプラグインおよびオプションプラグインフォルダーに格納されています。

インストールされると、プラグインモジュールは次のように表示されます。

- 読み込みまたは書き出しメニューに追加されたオプション
- フィルターメニューに追加されたフィルター、または、
- 開くダイアログボックスおよび名前を付けて保存ダイアログボックスでのファイル形式

インストールしたプラグインの数が多すぎると、一部のプラグインが Photoshop Elements で適切なメニューに表示されない場合があります。このような場合、新しくインストールしたプラグインは、フィルター／その他サブメニューに表示されます。プラグインまたはプラグインフォルダーを読み込まないようにするには、チルダ記号「~」をプラグインファイル名またはフォルダー名の先頭に付けます。プログラムは、起動中、チルド文字でマークされたファイルを無視します。インストールしたプラグインの情報を表示するには、ヘルプ／プラグインについてを選択し、サブメニューからプラグインを選択します。

注意： オプションのプラグインモジュールを使用するには、オプションのプラグインフォルダーから、プラグインフォルダーの適切なサブフォルダーにプラグインモジュールをコピーします。それから、プラグインモジュールをインストールし、Photoshop Elements を再起動します。

他のアプリケーションに付属する互換プラグインを読み込むための追加のプラグインフォルダーを選択することができます。システムの別のフォルダーに保存されているプラグインのショートカットを作成することもできます。そのショートカットまたはエイリアスをプラグインフォルダーに追加すると、プラグインを Photoshop Elements で使用できます。

[ページの先頭へ](#)

プラグインモジュールのインストール

- 次のいずれかの操作を行います。
 - プラグイン用のインストーラーがある場合はそれを使用します。
 - プラグインに添付されたインストールの手順に従います。
 - プラグインファイルが圧縮されていないことを確認してから、Photoshop Elements フォルダー内の適切なプラグインフォルダーにファイルをコピーします。

[ページの先頭へ](#)

追加のプラグインフォルダーの選択

他のアプリケーションに付属する互換プラグインを読み込むための追加のプラグインフォルダーを選択することができます。

1. Windows では、編集／環境設定／プラグインを選択します。Mac OS では、Photoshop Elements／環境設定／プラグインを選択します。
2. 環境設定ダイアログボックスで、「追加のプラグインフォルダー」を選択し、リストからフォルダーを選択して「選択」をクリックします。
3. フォルダーの内容を表示するには、フォルダーをダブルクリックします。フォルダーのパスが、環境設定ダイアログボックスに表示されます。

注意： Photoshop Elements のプラグインフォルダー内の場所を指定しないでください。

4. Photoshop Elements を再起動し、プラグインを読み込みます。

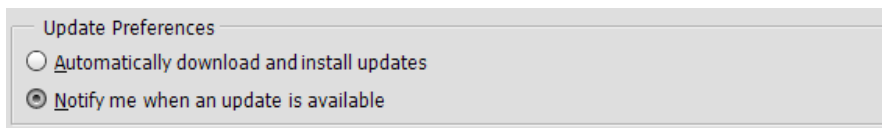
[ページの先頭へ](#)

初期設定のプラグインのみの読み込み

Photoshop Elements が起動すると、事前にインストール済み、サードパーティまたは追加のプラグインフォルダーにあるプラグインがすべて読み込まれます。Photoshop Elements に出荷時に付属しているインストール済みのプラグインのみを読み込むには、ソフトウェアを起動中に Shift キーを押したままにします。質問されたら、確認を求めるダイアログで「はい」をクリックして、オプションおよびサードパーティのプラグインの読み込みをスキップします。

[ページの先頭へ](#)

アプリケーションアップデート



環境設定ダイアログのアプリケーションアップデート

アプリケーションアップデートをインストールするタイミングを設定できます。Photoshop Elements 13、Premiere Elements 13 および Elements Organizer では、アプリケーションアップデートが利用可能になった場合の対応を、このオプションで設定します。

アップデートダイアログにアクセスするには、Ctrl または command + K キーを押して環境設定ダイアログを開き、アプリケーションアップデートタブを選び、次の項目を選択します。

- アップデートを自動的にダウンロードしてインストール：利用可能なアップデートをダウンロードして、次にアプリケーションを再起動するときにインストールします。
- アップデートが利用可能になったときに通知：アップデートが利用可能になったときにアプリケーション内で通知されます。アップデートを後にするか、アップデートプロセスを開始する通知を使用するかを選択することができます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

写真の編集

カラーの彩度と色相の補正

彩度と色相の補正

肌色の補正

分離された領域の彩度の補正

オブジェクトのカラーの変更

画像のモノクロへの正確な変換

画像のモノクロへの自動変換

モノクロバリエーションへのカスタムプリセットの追加

グレースケール画像へのカラーの追加

彩度と色相の補正

[ページの先頭へ](#)

「色相・彩度」コマンドにより、画像全体または各カラーコンポーネントの色相、彩度や明度の値を調整することができます。

色相スライダーを使用して、モノクロ画像にカラーを着色してセピア色に仕上げたり、画像の一部のカラー範囲を変更したりするなど、特殊な効果を出すことができます。



「色相・彩度」コマンドを使用した画像内のカラーの変更

A. 元の画像 B. 色彩の統一オプションを使用してセピア調にした画像全体 C. 編集メニューで一部を指定し、色相スライダーで変更したマゼンタ色

彩度スライダーを使用して、カラーをより鮮やかまたはより地味にします。例えば、風景内のカラーの彩度を上げることで、色の型抜きを追加することができます。あるいは、ポートレートの鮮やかな赤いセーターのような不要な色を抑えることができます。



カラーの彩度の補正前（左）と補正後（右）

明度スライダーを他の補正機能とともに使用して、画像の一部を明るくまたは暗くします。これを画像全体に適用すると、全体の色調範囲が縮小されてしまいます。

カラーの彩度または色相の変更

1. 次のいずれかの操作を行います。

- 画質調整／カラー／色相・彩度を選択します。
- 標準編集でレイヤー／新規調整レイヤー／色相・彩度を選択するか、既存の色相・彩度調整レイヤーを開きます。
- ダイアログボックスに表示される2本のカラーバーには、カラーがカラーホイールと同じ並び順で表示されます。上のバーには調整前のカラーが表示され、下のバーには調整によって全彩度の色相すべてがどのように変化するかが表示されます。

2. 編集ドロップダウンメニューで、補正するカラーを選択します。

- 「マスター」を選択すると、すべてのカラーを一度に調整できます。
- ポップアップメニューに表示される既定のカラー範囲の中から、調整するカラー範囲を選択します。カラーバーの間に表示される調整ス

ライダーで、任意の色相範囲を編集できます。

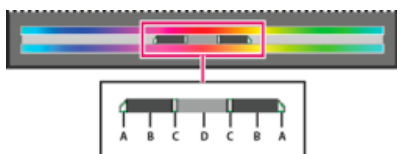
3. 「色相」に値を入力するか、スライダーをドラッグして目的のカラーを表示します。

テキストボックスに表示される値は、そのピクセルの元のカラーを 0 としてカラーホイール上を回転したときの角度を示します。正の値は右回り、負の値は左回りの回転であることを示します。値は -180 ～ +180 の範囲で入力します。

4. 「彩度」に値を入力するか、スライダーを右（彩度は増加）または左（彩度は減少）へドラッグします。値は -100 ～ +100 の範囲で入力します。
5. 「明度」に値を入力するか、スライダーを右（明度は増加）または左（明度は減少）へドラッグします。値は -100 ～ +100 の範囲で入力します。画像全体に対してこのスライダーを使用するときは注意が必要です。画像全体の色調範囲を縮小することになります。
6. 「OK」をクリックします。または、変更をキャンセルしてはじめてからやり直す場合は、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら「初期化」ボタンをクリックします。

色相・彩度スライダーの範囲の変更

1. 次のいずれかの操作を行います。
 - 画質調整／カラー／色相・彩度を選択します。
 - 標準編集でレイヤー／新規調整レイヤー／色相・彩度を選択するか、既存の色相・彩度調整レイヤーを開きます。
2. 編集メニューからカラーを個別に選択します。
3. 調整スライダーで次のいずれかの操作を行います。
 - 左右の末端にある三角形をドラッグして、範囲を変更せずにカラーのフォールオフ量を調整します。
 - 左右のグレーの部分の部分をドラッグして、カラーのフォールオフ量を変更せずに範囲を調整します。
 - 中央のグレーの部分の部分をドラッグして、調整スライダー全体を移動させて別のカラー領域を選択します。
 - 白い縦のバーのいずれかをドラッグしてカラーコンポーネントの範囲を調整します。範囲を広げるとカラーのフォールオフ量は少なくなり、狭くするとフォールオフ量は多くなります。
 - カラーバーと調整スライダーバーを同時に移動する場合は、Ctrl キー（Mac OS の場合は Command キー）を押しながらカラーバーをドラッグします。



調整スライダー

A. 範囲に影響を与えずにカラーのフォールオフを調整 B. カラーのフォールオフに影響を与えずに範囲を調整 C. カラーコンポーネントの範囲を調整 D. スライダー全体を動かす

- 調整スライダーを他のカラー範囲に入るように変更すると、「編集」で表示されているカラー範囲の名前がそれに応じて変更されます。例えば、イエロー系の範囲をカラーバーのレッド部分に入るように変更すると、名前は「レッド系 2」になります。1 つのカラー範囲から 6 つまでをそのバリエーションとして変換できます（「レッド系 1」から「レッド系 6」など）。

注意： 初期設定では、カラーコンポーネント選択時のカラー範囲は 30° の広さで、左右に 30° のカラーのフォールオフがあります。設定したフォールオフ量が少なすぎると、画像内に縞模様を生じることがあります。

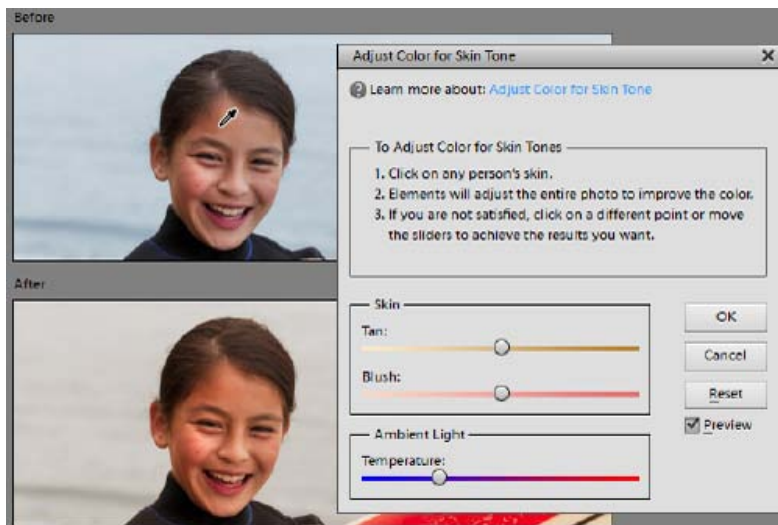
4. 画像からカラーを選択してその範囲を編集するには、カラーピッカーを選択し、画像内をクリックします。カラー範囲にカラーを追加するには、プラス記号 (+) の付いたカラーピッカーを使用します。カラー範囲からそのカラーを削除するには、マイナス記号 (-) の付いたカラーピッカーを使用します。

カラーピッカーを選択した状態で Shift キーを押すと範囲に追加され、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押すと範囲から削除されます。

肌の補正

[ページの先頭へ](#)

「肌の補正」コマンドは写真の全体的なカラーを調整し、より自然な肌色を引き出します。Photoshop Elements で写真の肌の領域をクリックすると、肌色だけでなく写真の他のすべてのカラーが調整されます。手動で茶色と赤を個別に調整して最終的に必要なカラーを実現します。



元の画像（上）および肌の補正後（下）

1. 写真を開き、補正が必要なレイヤーを選択します。
2. 画質調整／カラー／肌の補正を選択します。
3. 肌の領域をクリックします。

Photoshop Elements により画像のカラーが自動的に調整されます。変化がごくわずかな場合もあります。

注意： カラーの変化を確認できるように、「プレビュー」が選択されていることを確認します。

4. （オプション）次のいずれかのスライダーをドラッグして補正を微調整します。

日焼け色 肌の茶色のレベルを調整します。

赤み調整 肌の赤色のレベルを調整します。

色温度 肌の全体を変更します。

5. 終了後に「OK」をクリックします。変更をキャンセルしてもう一度やり直すには、「初期化」をクリックします。

分離された領域の彩度の補正

[ページの先頭へ](#)

スポンジツール：選択した範囲のカラーの彩度を変更します。



スポンジツールによる彩度の向上

1. スポンジツール (**NewIconNeeded**) を選択します。
2. オプションバーで、ツールオプションを設定します。

モード カラーの彩度を調整します。カラーの彩度を上げるには、彩度で「上げる」を選択します。グレースケールでは、「上げる」を選択すると、コントラストが強まります。カラーの彩度を下げるには、彩度で「下げる」を選択します。グレースケールでは、「下げる」を選択すると、コントラストが弱まります。

ブラシ ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラシポップアップメニューからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネイルを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

流量 彩度を変更する割合を設定します。流量ポップアップスライダーをドラッグするか、テキストボックスに値を入力します。

3. 画像内で、変更する部分をドラッグします。

[ページの先頭へ](#)

オブジェクトのカラーの変更

「色の置き換え」コマンドを使用すると、画像内の特定のカラーを置き換えることができます。置き換えるカラーの色相、彩度、明度を設定することができます。

1. 画質調整／カラー／色の置き換えを選択します。
2. 画像のサムネールの下にある表示オプションを選択します。

選択範囲 モノクロ画像にしたようなマスクをプレビューボックスに表示します。

画像を表示 画像をプレビューボックスに表示します。このオプションは画像が拡大されている場合や画面スペースが限られている場合などに便利です。

3. カラーピッカーボタンをクリックし、次に画像内またはプレビューボックス内で変更するカラーをクリックします。カラーを追加するには、プラス記号 (+) の付いたカラーピッカーを使用します。カラーを削除して変更されないように保護するには、マイナス記号 (-) の付いたカラーピッカーを使用します。
4. 許容量スライダーをドラッグして、選択範囲に含める近似色の範囲を設定します。
5. 次のいずれかの操作を行って、新しいカラーを指定します。
 - 色相、彩度、明度のスライダーをドラッグします（またはテキストボックスに値を入力します）。
 - 結果カラーボックスをクリックしてカラーピッカーで新しいカラーを指定し、「OK」をクリックします。
6. 変更をキャンセルしてはじめてからやり直す場合は、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら「初期化」ボタンをクリックします。

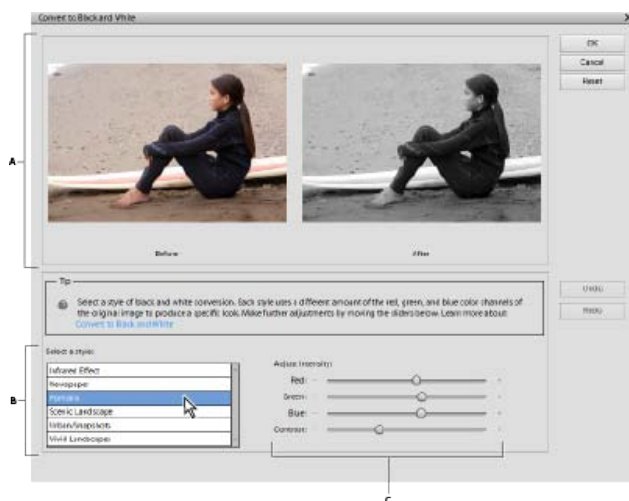
[ページの先頭へ](#)

画像のモノクロへの正確な変換

このプロセスに関するビデオについては、www.adobe.com/go/irvid2325_pse9_jp を参照してください。

「モノクロバリエーション」コマンドでは、画像に適用する特殊な変換スタイルを選択することができます。これは、モノクロへと自動的に変換する「カラーを削除」コマンドとは異なります。

モノクロバリエーションダイアログボックスには利用可能な画像スタイルがあり、様々な変換プリセットを比較して選択することができます。スタイルを選択し、スライダーを使用して変換結果を微調整します。



モノクロバリエーション

A. 補正前、補正後のビューを表示 B. スタイルを選択 C. 適用度を調整

1. 画像を開き、変換する領域またはレイヤーを選択します。領域またはレイヤーが選択されていない場合、画像全体が変換されます。

元の写真に変更は加えずにモノクロへの変換を試すには、複製したレイヤーを変換します。

2. 画質調整／モノクロバリエーションを選択します。
3. 画像のコンテンツに一致するスタイルオプション（ポートレートや風景など）を選択します。
4. 「適用量を調整」の各スライダーをドラッグして、レッド、グリーン、ブルー、またはコントラストを調整します。

注意： スライダーでレッド、グリーン、ブルーの適用量を調整しても、画像にカラーが追加されることはありません。元のカラーチャンネル

ルに含まれるデータの量を増減して新しいモノクロ画像内に再現するだけです。

5. 画像を変換するには、「OK」をクリックします。変更をキャンセルしてもう一度やり直すには、「初期化」をクリックします。モノクロバリエーション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。

画像のモノクロへの自動変換

[ページの先頭へ](#)

「カラーを削除」コマンドを使用すると、RGB 画像の各ピクセルにレッド、グリーン、ブルーの各構成要素に同じ値を割り当ててモノクロに変換します。各ピクセルの全体的な明るさは一定になります。このコマンドの効果は、色相・彩度ダイアログボックスで「彩度」を -100 に設定した場合と同じです。

1. 画像の一部を補正するには、いずれかの選択ツールを使用して補正する領域を選択します。選択範囲を指定しない場合は、画像全体に補正が適用されます。
2. 画質調整／カラー／カラーを削除を選択します。

モノクロバリエーションへのカスタムプリセットの追加

[ページの先頭へ](#)

テキストファイルを編集することにより、モノクロバリエーションにカスタムプリセットを手動で追加することができます。

注意：モノクロバリエーションへのカスタムプリセットの追加は、上級ユーザーの作業です。

1. Photoshop Elements を閉じ、bwconvert.txt ファイルがあるフォルダーへ移動します。

Windows の場合：[Photoshop Elements 11 installation directory]\Required\bwconvert.txt

- Mac の場合：/Applications/Adobe Photoshop Elements/Support Files/Adobe Photoshop Elements Editor.app/Contents/Required/bwconvert.txtCommand キーを押しながら Adobe Photoshop Elements をクリックし、「パッケージの内容を表示」を選択します。Contents/Required フォルダーに移動します。

2. 通常のテキストエディター（メモ帳など）で、bwconvert.txt ファイルを開きます。
3. ファイル内に既に存在するプリセットの命名規則に従い、ファイル内で一意となる名前を付けた新しいプリセットを追加します。
4. ファイルを保存します（ファイル名は変更しません）。
5. Photoshop Elements を起動し、画質調整／モノクロバリエーションを選択してプリセットを表示します。

グレースケール画像へのカラーの追加

[ページの先頭へ](#)

グレースケール画像全体にカラーを追加したり、複数のカラーを複数の領域に追加することができます。例えば、人の髪を選択して茶色にしたり頬を選択してピンクにしたりすることができます。

注意：カラーを追加する画像がグレースケールモードの画像である場合は、イメージ／モード／RGB カラーを選択して RGB に変換します。

1. 画質調整／カラー／色相・彩度を選択するか、レイヤー／新規調整レイヤー／色相・彩度を選択して調整レイヤーで補正を行います。
2. 「色彩の統一」を選択します。描画色が黒または白以外であれば、画像は Photoshop Elements によって現在の描画色の色相に変換されます。各ピクセルの明度の値は変更されません。
3. 必要に応じて、色相スライダーで別のカラーを選択します。彩度スライダーで彩度を補正します。「OK」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

レタッチと補正

[正確な赤目の除去](#)

[ペットの目への影響の除去](#)

[オブジェクトの移動と再配置](#)

[小さな斑点や不要なオブジェクトの除去](#)

[大きなしみの除去](#)

[レンズ補正](#)

[Photomerge Group Shot の使用](#)

[Photomerge Scene Cleaner の使用](#)

[ページの先頭へ](#)

正確な赤目の除去

赤目修正ツールでは、フラッシュにより赤く写った人の目を修正します。カメラのフラッシュによる被写体の網膜のイルミネーションが赤目を招きます。赤目は暗い部屋で写真を撮影したときによく発生します。暗い場所では被写体の虹彩（アイリス）が開くため、フラッシュを使用したときに網膜に反射しやすくなります。赤目を防ぐには、大半のカメラに搭載されている赤目軽減機能を使用します。

Elements Organizer に写真を読み込んだときに赤目を自動的に修正するには、取り込みダイアログボックスで「自動赤目修正」を選択します。フォトブラウザーで選択した写真から赤目を除去することもできます。



目を選択するか（上）、目をクリックして（中央）赤目を修正します。

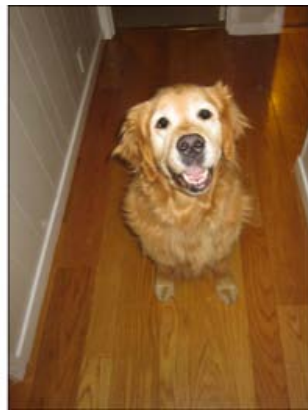
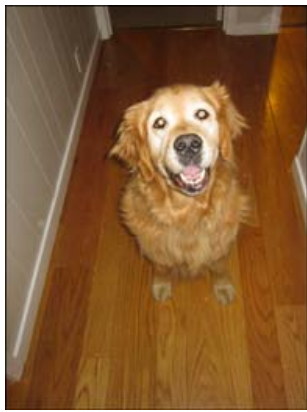
1. 手で赤目を修正するには、クイックモードまたは  エキスパートモードで赤目修正ツール を選択します。
2. ツールオプションバーで、「瞳の半径」と、「暗くする量」を設定します。
3. 画像で、次のいずれかの操作を行います。
 - 目の赤い部分をクリックします。
 - 赤目になっている目全体をドラッグして選択します。
 - マウスボタンを放すと、赤目が除去されます。

注意：赤目修正ツールオプションバーの「自動補正」をクリックして、赤目を自動修正することもできます。

[ページの先頭へ](#)

ペットの目への影響の除去

赤目修正ツールを使用すると、光の反射による（弱い環境光やフラッシュ光の使用に起因する）赤みを帯びた目の輝きを除去できます。動物の目は白色、緑色、赤色、または黄色に輝くため、通常使用する赤目修正ツールでは正常に効果を修正できない場合があります。



ペットの目への影響が見られるゴールデンレトリバー（左）、ペットの目ツールを適用した後（右）

ペットの目への影響を修正するには：

1. クイックモードまたはエキスパートモードで、赤目修正ツールを選択します。
2. ツールオプションバーで、「ペットの目」チェックボックスをオンにします。



3. マウスを使用して、次のいずれかの操作を行います。
 - 目の領域の周りに長方形を描きます。
 - 写真内で目をクリックします。

注意：「ペットの目」チェックボックスをオンにすると、「自動補正」ボタンが無効になります。

[ページの先頭へ](#)

オブジェクトの移動と再配置

コンテンツに応じた移動ツールを使用すると、写真内でオブジェクトを選択して、選択内容を写真内の別の場所に移動したり、拡大できます。



- (左) 元の写真
(中央) 風を地面に近い位置に移動した写真
(右) 風を空の高い位置に移動した写真

1. コンテンツに応じた移動ツール  を選択します。

2. モードを選択して、オブジェクトを移動するかどうか、またはオブジェクトのコピーを作成するか指定します。

移動 画像内の異なる場所にオブジェクトを移動できるようになります。

拡張 オブジェクトを何回も複製できます。

3. 作成する選択範囲のタイプを指定します。

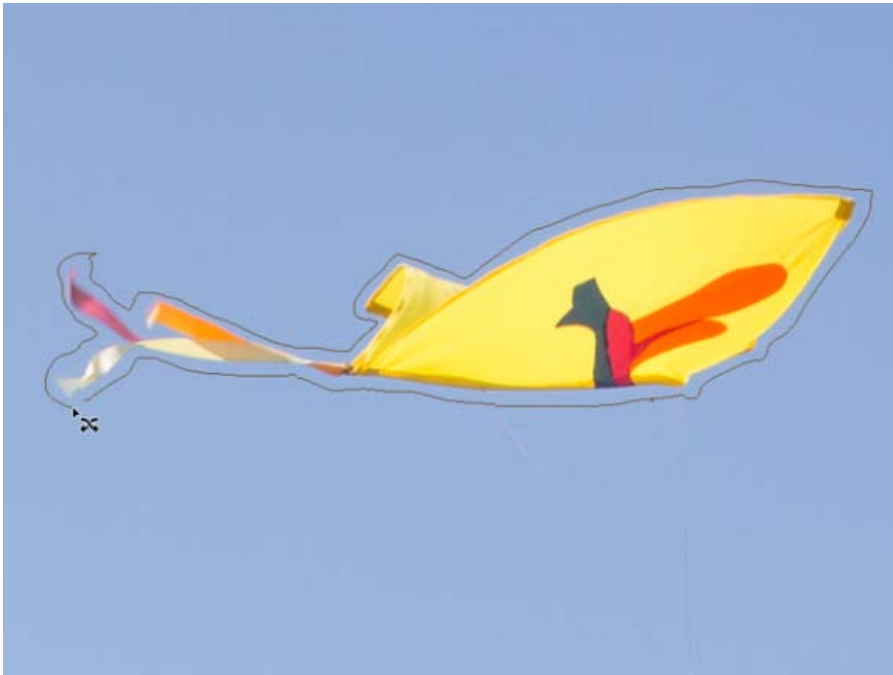
新規 移動または拡張するオブジェクトの周りにマウスをドラッグして、新しい選択範囲を作成します。

追加 作成する選択範囲は、以前の選択範囲に追加されます。

削除 既存の選択範囲の上で新しい選択範囲を作成すると、結果として生じる選択範囲から重なり部分が削除されます。

共通範囲 既存の選択範囲の上で新しい選択範囲を作成すると、新しい選択範囲と古い選択範囲が重なる共通部分のみが引き続き選択されます。

4. 画像の上にマウスのポインタ（)をドラッグして、移動または拡張するオブジェクトを選択します。



選択するオブジェクトの周りでマウスをドラッグします。

5. 選択範囲を作成したら、新しい場所にオブジェクトを移動します。選択範囲を移動した後に残された領域は、その領域を囲む画像コンテンツに応じて、自動的に塗りつぶされます。
6. 自動的に塗りつぶされた領域が正しく見えない場合は、「全レイヤーを対象」チェックボックスをオンにして、修復スライダーを調節します。

[ページの先頭へ](#)

小さな斑点や不要なオブジェクトの除去

小さな斑点やしみの除去

スポット修復ブラシを使用すると、写真にあるしみやその他の斑点などをすばやく除去できます。しみをクリックしたり、ドラッグすることで、その部分にある斑点などを除去することができます。



スポット修復ブラシツールを使用した斑点やしみの簡単な除去。

1. スポット修復ブラシツール  を選択します。
2. ブラシのサイズを選択します。除去する部分より少し大きなブラシを使用すると、1 回クリックするだけですべての部分をカバーできるので効率的です。
3. ツールオプションバーから、次のいずれかの「種類」オプションを選択します。

近似色に合わせる 選択範囲の周囲のピクセルを使用して、選択範囲に重なるパッチとして使用する画像領域を決定します。このオプションで満足いく結果が得られない場合は、編集／やり直しを選択し、「テクスチャを作成」オプションを試します。

テクスチャを作成 選択範囲内のすべてのピクセルから作成したテクスチャで修復します。テクスチャがうまく作成されない場合は、その範囲をもう一度ドラッグします。

注意：画像のすべてのレイヤーに変更を適用する場合は、「全レイヤーを対象」をクリックして選択します。

4. 補正する画像領域をクリックするか、その領域よりも大きめの範囲をクリックしてドラッグします。

コンテンツに応じた修復機能による不要なオブジェクトの削除

写真を壊すことなく、不要なオブジェクトや図を写真から削除することができます。スポット修復ブラシツールの「コンテンツに応じる」オプションを使用すると、1 枚の写真から選択したオブジェクトを簡単に削除することができます。Photoshop Elements は、選択範囲の周囲の内容を比較して、シャドウやオブジェクトのエッジなどの重要なディテールを写実的に保った上で、選択範囲を自然に塗りつぶします。



コンテンツに応じた塗りつぶしで、不要なオブジェクト（ブラシ）を削除する前と後の画像

不要なオブジェクトを削除するには、次の操作を行います。

1. スポット修復ブラシツールを選択します。
2. ツールオプションバーで「コンテンツに応じる」を選択します。
3. 画像から削除するオブジェクトを塗りつぶします。

スポット修復ツールは、小さなオブジェクトに対して最も効果的に機能します。修正する画像が大きく、不要なオブジェクトが大きい場合は、高性能なコンピュータで作業を行ってください。大きな画像で問題が生じた場合は、次の手順に従ってください。

- 一度により小さなブラシストロークで描く。
- 画像をダウンサンプルする。

- 割り当てられている RAM 容量を増やして、アプリケーションを再起動する。

[ページの先頭へ](#)

大きなしみの除去

修復ブラシでしみのある大きな部分をドラッグすると、その部分が補正されます。この機能を使用すると、均一な背景からオブジェクトを除去することができます（草原の中にあるオブジェクトなど）。



修復ブラシの使用前と使用後

1. 修復ブラシツール  を選択します。
2. ツールオプションバーからブラシサイズを選択し、修復ブラシのオプションを設定します。

モード ソースまたはパターンを既存のピクセルと融合させる方法を指定します。「通常」モードでは、オリジナルのピクセルに新しいピクセルを重ねます。「置き換え」モードでは、ブラシストロークのエッジの粒状フィルムとテクスチャが保たれます。

ソース ピクセルの修復に使用するソースを設定します。「サンプル」では、現在の画像のピクセルを使用します。「パターン」では、パターンパネルで指定したパターンのピクセルを使用します。

調整あり マウスボタンを放しても、現在のサンプルポイントをそのまま使用してピクセルを連続サンプリングします。「調整あり」の選択を解除すると、ペイントを停止して再開するたびに、最初のサンプリングポイントから抽出したピクセルが引き続き使用されます。

全レイヤーを対象 サンプリングの対象として、現在のレイヤーから、現在のレイヤー以下から、または表示されているすべてのレイヤーからの3つのうち、すべてのレイヤーからのサンプリングが選択されます。

3. 開いている任意の画像にポインターを置き、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらクリックしてデータをサンプリングします。

注意： 任意の画像からサンプリングしたデータを別の画像に適用する場合は、いずれかの画像がグレースケールモードの場合を除いて、2つの画像が同じカラーモードに設定されている必要があります。

4. 画像の傷の部分をドラッグし、既存のデータをサンプリングしたデータと混合します。マウスボタンを放すたびに、サンプリングしたデータが既存のデータと混合されます。

修復する領域のエッジ部分のコントラストが強い場合は、修復ブラシツールを使用する前に選択範囲を設定します。選択範囲は修復する部分より大きくしますが、コントラストが強いピクセルの境界は正確に指定するようにします。修復ブラシツールを使用してペイントを実行すると、選択範囲を設定していることにより、選択範囲の外部からカラーが流れ込みません。

[ページの先頭へ](#)

レンズ補正

レンズ補正ダイアログボックスでは、レンズ不良や不適切なレンズシェーディングによってエッジが暗くなる現象など、レンズのゆがみに関する一般的な問題を修正することができます。例えば、光が弱いときに空を撮影すると、画像の四隅が中央より暗くなります。ビネット適用量と中間調の設定を変更することで、ゆがみが修正されます。

変形を使用して、垂直または水平方向のカメラの傾きによるゆがみを調整します。画像を回転させるか、画像の遠近感を修正して、ゆがみを調整します。レンズ補正フィルターの画像グリッドによって、簡単かつ正確な調整が可能です。



レンズ補正

1. Elements Editor で、フィルター／レンズ補正を選択します。
2. 「プレビュー」チェックボックスを選択します。
3. 次のいずれかのオプションを設定して画像を修正し、「OK」をクリックします。

ゆがみを補正 レンズの樽型（糸巻き型）のゆがみを補正します。ボックスに数値を入力するか、スライドを移動して、画像の中心を基準として膨らんでいる／へこんでいる縦線や横線を補正します。

ビネット - 適用量 画像のエッジに沿って明るくする（暗くする）量を設定します。ボックスに数値を入力します。または、スライダーを移動すると徐々に陰影が適用されます。

ビネット - 中心点 適用量スライダーが適用される領域の幅を指定します。スライダーを移動するか、小さい数値を入力すると、画像への適用範囲が大きくなります。大きい数値を入力すると、画像のエッジ部分だけに効果を適用することができます。

垂直方向の遠近法 カメラの上下の傾きによる画像の遠近感を修正します。ボックスに数値を入力するか、スライダーを移動して、画像の垂直線を平行にします。

水平方向の遠近法 ボックスに数値を入力するか、スライダーを移動し、画像に平行な水平線を入力して遠近法を修正します。

角度 画像を回転して、カメラの傾きを補正します。または、遠近法の補正後の調整を行います。ボックスに数値を入力するか、角度ダイヤルをドラッグして、画像を左（反時計回り）または右（時計回り）に回転させます。

拡大・縮小 画像を拡大または縮小します。画像のピクセル数は変化しません。ボックスに数値を入力するか、スライダーを移動して、糸巻き型のゆがみ、回転、遠近法の補正により発生した画像の空白部分を除去します。適切な大きさに拡大することで、画像を切り抜いて、元の画像のピクセル数まで補完できます。

グリッドを表示 このオプションを選択すると、グリッドが表示されます。選択を解除すると、グリッドが非表示になります。

ズーム ズームインすると画像に近づいた像になり、ズームアウトするとより遠くから見た像になります。

カラー グリッドカラーを指定します。

Photomerge 機能のビデオについては、www.adobe.com/go/lnvid2342_pse9_jp を参照してください。

Photomerge Group Shot を使用すると、複数の写真から完璧な集合写真を作成できます。

注意： 最高の結果を得るために、Photomerge Group Shot で合成する写真には、同じ状況で撮影した一連の写真を使用してください。

1. 次のいずれかの操作を行って、Photomerge Group Shot の元の画像として使用するグループショットを選択します。
 - Elements Organizer で、写真を選択します。
 - Photoshop Elements で、写真を開きます。
2. 画質調整／Photomerge／Photomerge Group Shot を選択します。
3. 最適な集合写真を選択して、フォトエリアから最終ウィンドウにドラッグします。
4. プロジェクトエリアの他の写真をクリックします（わかりやすくするために色が付けられています）。鉛筆ツールを使用して最終的な写真に結合したい領域をマークします。さらに、鉛筆ツールを使用して部分的に追加したり、消しゴムツールを使用して削除したりして、最終画像に微調整を加えます。
5. 次のいずれかのオプションを設定します。

ストロークを表示 このオプションを選択すると、鉛筆ツールで描いた線が元の画像に表示されます。

領域を表示 このオプションを選択すると、選択した領域が最終画像に表示されます。

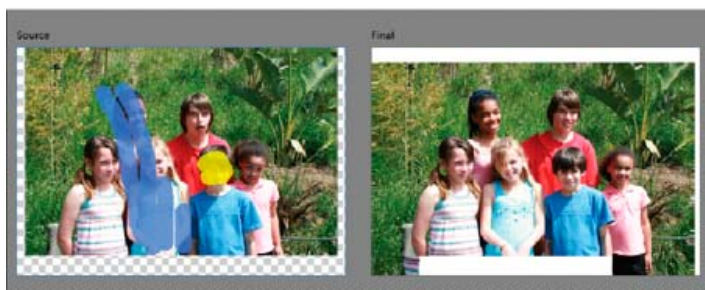
詳細オプション 矢印をクリックすると、詳細オプションを展開したり、折りたたむことができます。

角度補正ツール 合成した複数の写真の角度を修正する場合に、角度補正ツールをクリックします。元の画像と最終画像の両方に 3 つのマーカーを配置します。配置したら、「写真を整列」ボタンをクリックします。

注意：Photomerge Group Shot では自動補正を使用します。角度補正ツールは、自動補正で期待する結果が得られないときにのみ使用してください。

ピクセルを合成 このオプションをクリックすると、ピクセルが合成されます。

6. 処理を最初からやり直すには「初期化」ボタンをクリックします。処理を実行して Photomerge Group Shot を終了するには「完了」ボタンを、Photomerge Group Shot を閉じるには「キャンセル」をクリックします。



Photomerge Group Shot のウィンドウ

[ページの先頭へ](#)

Photomerge Scene Cleaner の使用

Photomerge Scene Cleaner を使用すると、複数の写真から完璧な風景写真を作成できます。例えば、景色に入り込んだ観光客などの不要なエレメントを取り除くことができます。

注意： 最良の結果を得るため、同じ角度で撮影した同じシーンの画像を使用してください。

1. 次のいずれかの操作を行って、Photomerge Scene Cleaner で使用する写真を 2 ～ 10 枚選択します。

- Elements Organizer で、写真を選択します。
- Photoshop Elements で、写真を開きます。

2. 画質調整／Photomerge／Photomerge Scene Cleaner を選択します。

3. 最適な写真を選択して、フォトエリアから最終ウィンドウにドラッグします。

この写真が、最終的な写真の基本となります。

4. フォトエリアの写真をクリックします（わかりやすくするために色が付けられています）。

ソースウィンドウに写真が表示されます。

5. 次のいずれかの操作を行って、最終ウィンドウに領域を追加または削除します。

- ・ 領域を削除するには、鉛筆ツールを使用して最終ウィンドウ内の領域をマークします。
- ・ 最終ウィンドウに領域を追加するには、鉛筆ツールを使用してソースウィンドウ内の領域をマークします。
- ・ さらに、鉛筆ツールを使用して部分的に追加したり、消しゴムツールを使用して削除したりして、最終画像に微調整を加えます。

6. (オプション) 次のいずれかを選択します。

ストロークを表示 鉛筆ツールで描いた線を元の画像に表示します。

領域を表示 選択した領域が最終画像に表示されます。

7. (オプション) 写真の位置合わせに問題がある場合は、詳細オプションの矢印をクリックして、次のツールを使用します。

角度補正ツール 複数の写真の位置を調整します。角度補正ツールをクリックして、元の画像と最終的な画像にそれぞれ3つのマーカーを表示します。マーカーをそれぞれの写真の同じ場所にドラッグして、「写真を整列」をクリックします。

注意: *Photomerge Scene Cleaner* では自動補正を使用します。角度補正ツールは、自動補正で期待する結果が得られないときにのみ使用してください。

ピクセルを合成 別のオプションを使用してピクセルを合成します。このオプションで写真が改良されるかどうか、試してみます。

8. (オプション) ソースウィンドウで使用する他の写真をフォトエリアで選択して、ステップ5を繰り返します。

9. 処理を最初からやり直すには「初期化」ボタンをクリックします。処理を実行して *Photomerge Scene Cleaner* を終了するには「完了」ボタンを、*Photomerge Scene Cleaner* を閉じるには「キャンセル」をクリックします。



Photomerge Scene Cleaner

A. 最終ウィンドウへ写真をドラッグ B. 鉛筆ツールを使用して最終ウィンドウで置き換える領域をマーク C. 最終ウィンドウでの仕上がり

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

画質調整

エッジをぼかすまたはソフトにする
画像内のカラーの置き換え
画像または画像内の領域のコピー
Photomerge Faces[Photomerge Faces]
Photomerge Exposure
Photomerge Style Match

[ページの先頭へ](#)

エッジをぼかすまたはソフトにする

ぼかしツールでは、画像内のハードなエッジをソフトにして、ディテールの鮮明さを低下させます。煩雑な背景をぼかすことで、対象となる画像を強調することができます。ぼかしフィルターでも同じ効果を得ることができます。



元の写真（左）と背景をぼかした写真（右）

1. ぼかしツールを選択します。
2. オプションバーで、オプションを設定します。

ブラシ ポップアップメニューからブラシの先端を設定します。その他のブラシシェイプについては、ポップアップ内のブラシドロップダウンをクリックし、ブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

モード ぼかすピクセルを画像内の他のピクセルと融合させる方法を指定します。

強さ 1回のストロークで適用するぼかしの度合いを指定します。

全レイヤーを対象 表示されているすべてのレイヤーをぼかします。このオプションが選択されていない場合、ぼかし効果はアクティブなレイヤーにのみ適用されます。

3. 画像内で、ぼかす部分をドラッグします。

[ページの先頭へ](#)

画像内のカラーの置き換え

色の置き換えツールを使用すると、画像内の特定の色を簡単に置き換えることができます。対象の色（画像内の黄色い花など）を別の色（赤色など）でペイントすることができます。また、色の置き換えツールで色を補正することもできます。



色の置き換え

1. 色の置き換えツールを選択します（色の置き換えツールは、ブラシツールオプションバーの一部です）。
2. オプションバーのブラシメニューで、ブラシ先端を選択します。「モード」では、描画モードを「カラー」に設定します。
3. 「制限」で、次のいずれかを選択します。

隣接されていない カーソルをサンプルカラーに合わせたときに置き換えを実行します。

隣接 カーソルのすぐ下の色と隣接する色を置き換えます。

4. 「許容値」では、クリックした色と非常に近似した色を置き換える場合は低いパーセンテージを指定し、幅広い範囲の色を置き換える場合はパーセンテージを上げます。
5. 補正する領域のエッジ部分を滑らかにするには、「アンチエイリアス」を選択します。
6. 必要なサンプリングの方法を選択します。次のオプションを使用できます。

継続 色の置き換えツールをドラッグすると、継続的に色をサンプリングします。

一度 色の置き換えツールのドラッグを開始したときに、1 回のみ色をサンプリングします。

背景のスウォッチ 色の置き換えツールをドラッグしたときに、背景色を含んでいる領域を置き換えます。

7. 不要な色の置き換えに使用する描画色を選択します。
8. 画像内で、置き換える色をクリックします。
9. 画像内をドラッグし、ターゲットの色に置き換えます。

[ページの先頭へ](#)

画像または画像内の領域のコピー

コピースタンプツールでは、画像のサンプルを使ってペイントします。オブジェクトを複製したり、画像のしみを除去したり、写真のオブジェクト上にペイントすることができます。



元の写真（上）、コピースタンプツールで2匹のヒトデを追加（中央）、コピースタンプツールで人物を削除（下）

1. コピースタンプツールを選択します。
2. （オプション）オプションバーでオプションを設定します。

ブラシ ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラシポップアップメニューからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

全レイヤーを対象 表示されているすべてのレイヤーからデータをサンプリング（コピー）する場合は、「全レイヤーを対象」を使用します。アクティブなレイヤーからのみデータをサンプリングする場合は、このオプションの選択を解除します。

不透明度 適用するペイントの不透明度を設定します。不透明度を低く設定すると、ペイントストロークの下側のピクセルが透けて見えます。不透明度のスライダーをドラッグするか、値を入力します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

モード ソースまたはパターンを既存のピクセルと融合させる方法を指定します。「通常」モードでは、オリジナルのピクセルに新しいピクセルを重ねます。

調整あり ペイントの停止と再開を繰り返す場合に、ペイントを開始したときのカーソルの位置にサンプリング領域が移動されます。このオプションを選択すると、空を横切る電話線やスキャンした写真の裂け目など、不要な領域を除外することができます。「調整あり」の選択を解除すると、ペイントを停止して再開するたびに、最初のサンプリングポイントからサンプリングしたデータが適用されます。画像の同じ部分のコピーを同じ画像の別の部分や別の画像に複数適用する場合は、このオプションの選択を解除することをお勧めします。

3. 「コピーオーバーレイ」をクリックし、次のオプションを設定します。

オーバーレイを表示 ブラシサイズ内でオーバーレイを表示するには、「オーバーレイを表示」を選択します。

不透明度 オーバーレイの不透明度を設定するには、「不透明度」テキストボックスにパーセント値を入力します。

クリップ オーバーレイをブラシサイズにクリッピングするには、「クリップ」オプションを有効にします。

自動的に隠す ペイントストロークの適用時にオーバーレイを非表示にするには、「自動的に隠す」を選択します。

オーバーレイを反転 オーバーレイ内のカラーを反転するには、「反転」を選択します。

4. 開いている画像のサンプリングする部分にポインターを置き、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらクリックします。この状態でペイントを実行すると、このサンプリングポイントのピクセルが画像に複製されます。
5. ドラッグまたはクリックして、ペイントします。

[ページの先頭へ](#)

Photomerge Faces[Photomerge Faces]

Photomerge 機能のビデオについては、www.adobe.com/go/Invid2342_pse9_jp を参照してください。

Photomerge Faces を使用すると、色々な顔のパーツを組み合わせ、別の顔を作り出すことができます。

1. 次のいずれかの操作を行って、Photomerge Faces の元の画像として使用する顔の画像を選択します。
 - Elements Organizer で、顔の画像写真を選択します。
 - 顔の画像写真を開きます。
2. 画質調整／Photomerge／Photomerge Faces を選択します。
3. フォトエリアで基本となる顔写真を選択し、最終ウィンドウにドラッグします。
4. フォトエリアで別の画像をクリックし、角度補正ツールをクリックします。元の画像と最終画像の顔の両目と口に 3 つのマーカーを配置し、「写真を整列」ボタンをクリックします。
5. フォトエリアの他の写真をクリックします（わかりやすくするために色が付けられています）。鉛筆ツールを使用して最終的な写真に結合したい領域をマークします。さらに、鉛筆ツールを使用して部分的に追加したり、消しゴムツールを使用して削除したりして、最終画像に微調整を加えます。
6. 次のいずれかのオプションを設定します。

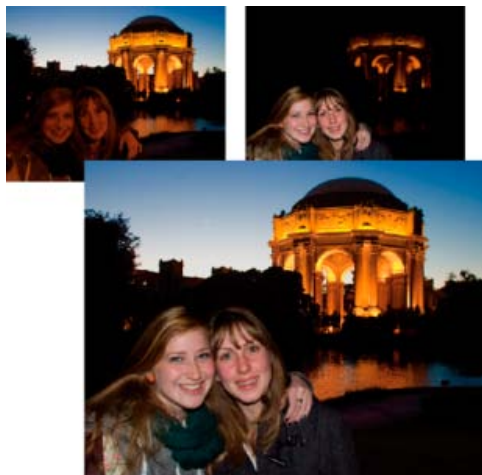
ストロークを表示 このオプションを選択すると、鉛筆ツールで描いた線が元の画像に表示されます。

領域を表示 このオプションを選択すると、選択した領域が最終画像に表示されます。

7. 処理を最初からやり直すには「初期化」ボタンをクリックします。処理を実行して Photomerge Faces を終了するには「完了」ボタンを、Photomerge Faces を閉じるには「キャンセル」をクリックします。

- マニュアルモード

自動モードで最良の結果を得るには、露出ブラケットを使用して、異なる露光値の写真を使用してください。マニュアルモードで最良の結果を得るには、フラッシュをオンした写真とフラッシュをオフした写真を使用してください。



Photomerge Exposure

Photomerge Exposure の自動補正

Elements Organizer から必要な写真を選択したり、フォトエリアから写真を取捨選択したりすることもできます。

1. 次のいずれかの操作を行います。

- Elements Organizer で、最低 2 枚から最大 10 枚までの写真を選択し、画質調整／Photomerge／Photomerge Exposure を選択します。
- ファイル／開くを使用して、必要なファイルを開きます。
 - a. i. フォトエリアで「開いているファイルを表示」を選択して、開いているファイルをすべて表示します。
 - ii. フォトエリアから、最低 2 枚から最大 10 枚までの写真を選択します。
 - iii. 画質調整／Photomerge／Photomerge Exposure を選択します。

Photoshop Elements で、選択された写真が表示されます。

2. PHOTOMERGE パネルで「自動」を選択します。

3. 次のいずれかのオプションを選択します。

単純合成 このオプションでは、Photomerge Exposure の設定を変更することはできません。このオプションを選択すると、合成された写真が表示されます。

スマート合成 このオプションを選択すると、スライダーを使用して設定を調整できます。自分の設定に基づく最終版の写真を表示できます。調整できる設定は次のとおりです。

ハイライト ハイライト中のディテールを増減できます。

シャドウ シャドウの明暗を調整できます。

彩度 カラーの照度を変更できます。

4. 目的どおりの成果が得られたら、「完了」をクリックして Photomerge Exposure を終了します。

Photomerge Exposure の手動補正

注意： Photomerge Exposure で、フラッシュがオンの状態で撮影された写真を使用している場合、初期設定モードは手動の Photomerge Exposure になります。

1. 次のいずれかの操作を行います。

- Elements Organizer で、最低 2 枚から最大 10 枚までの写真を選択し、画質調整／Photomerge／Photomerge Exposure を選択します。
- ファイル／開くを使用して、必要なファイルを開きます。
 - a. i. フォトエリアで「開いているファイルを表示」を選択して、開いているファイルをすべて表示します。
 - ii. フォトエリアから、最低 2 枚から最大 10 枚までの写真を選択します。
 - iii. 画質調整／Photomerge／Photomerge Exposure を選択します。

Photoshop Elements で、選択された写真が表示されます。

2. PHOTOMERGE パネルで「マニュアル」を選択します。

フォトエリアの最初の画像が、元の写真として表示されます。フォトエリアから、最終的な写真として画像を選択することができます。

3. 次のいずれかのオプションを設定します。

ストロークを表示 このオプションを選択すると、鉛筆ツールで描いた線が元の画像に表示されます。

領域を表示 このオプションを選択すると、選択した領域が最終画像に表示されます。

4. 鉛筆ツールを使用して、現在の元の画像から露出領域を選択します。必要であれば、元の写真を変更し、その写真から領域を選択します。

これで、最初に選択した最終的な写真の上に、複数の元の写真から様々な領域をコピーした最終的な写真を表示することができます。

5. 透明スライダーを使用して、選択領域の透明度を変更し、背景と適切に合成します。エッジ合成を選択して、合成したエッジを滑らかにします。

注意： 透明スライダーは、現在表示されている元の画像からの選択領域にのみ適用します。他の画像から選択した領域の透明度を変更した場合は、別の元画像に変更します。特定の画像に使用された値は記憶されます。スライダーを変更しない場合、初期設定値は 0 です。

6. 複数の写真の角度を補正するには、「詳細」オプションを選択し、角度補正ツールをクリックします。元の画像と最終画像の両方に 3 つのマーカーを配置します。配置したら、「写真を整列」ボタンをクリックします。「完了」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

Photomerge Style Match

Photoshop Elements 13 以降では使用不可

画像のスタイルが気に入ったら、そのスタイルプロパティを別の画像に適用することができます。画像セットを取り扱い、スタイルを適用し、最良の結果を生み出すスタイルを持つ画像の更新を選択することができます。

注意： スタイルを数回適用しても、効果は累積されません。最後に適用したスタイルのみが保存されます。



スタイル画像のスタイルが適用された後の画像

1. 画像を開き、画質調整／Photomerge／Photomerge Style Match を選択します。
2. スタイルエリアで、スタイルを転送する画像を追加します。スタイルのプロパティとディテールが強調された画像を選択してください。
注意： スタイルエリアに表示される既定のスタイル画像の中から選択することもできます。
3. 画像のスタイルを適用するには、スタイルエリアでスタイル画像をダブルクリックするか、スタイルエリアからスタイル画像のプレースホルダーに画像をドラッグします。
4. 画像を調整するには、編集パネルのオプションを使用します。

照度 転送するスタイルの量と適用度を調節します。最大値に設定すると、スタイル画像のスタイルを完全に転送することになります。

明瞭度 スタイル化した画像の局所的なコントラストを向上します。強さが徐々に変化する部分のコントラストが強調され、暗い部分のディテールが鮮明になります。

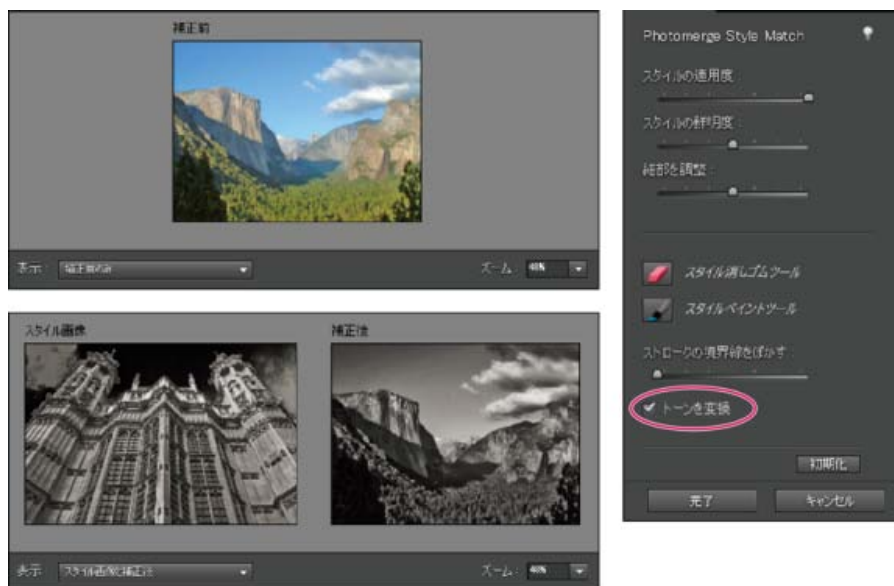
詳細 画像の全体的なコントラストを向上します。

スタイル消しゴムツール 適用したスタイルを特定の画像領域から削除します。

スタイルペイントツール 削除した適用済みのスタイルを元の領域に戻します。

ストロークの境界線をぼかす スタイル消しゴムツールおよびスタイルペイントツールを使用する際に生じるハードエッジをぼかします。

トーンを変換 スタイル画像のトーンを変換します。例えば、白黒やセピアのスタイル画像を使用してカラー画像にスタイルの転送を適用する場合、「トーンを変換」を選択すると、スタイルのトーン（白黒またはセピア）がカラー画像に転送されます。



元のカラー画像と、トーンを変換機能を使用してモノクロに変換した画像

5. 「完了」をクリックすると、画像にスタイルが適用された状態で更新されます。

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

シャドウとライトの補正

スマートブラシツールを使用したカラーと色調の調整
スマートブラシツールの適用
レベル補正
ハイライトとシャドウの詳細の向上
レベル補正を使用したシャドウと明るさの補正
選択した領域の明るさとコントラストの補正
分離された領域の明るさの調整
分離された領域の彩度の調整

[ページの先頭へ](#)

スマートブラシツールを使用したカラーと色調の調整

スマートブラシツールと詳細スマートブラシツールは、写真の特定領域に色調およびカラーの調整を適用します。このツールを使用して、特定のエフェクトを適用することもできます。プリセットの調整を選択して、補正を適用します。このツールは自動的に調整レイヤーを作成します。また、元の画像レイヤーが変更されないため、柔軟に写真を処理できます。さらに、画像情報が失われないので、画像を調整前の状態に戻して調整することもできます。

スマートブラシツールを使用すると、カラーとテクスチャに基づいた範囲に調整が適用されます。同時に、選択された領域に調整が適用されます。調整できるのはシャドウ、ハイライト、カラーおよびコントラストです。画像に被写体のカラーを適用したり、テクスチャを追加したり、様々な写真効果を適用したりできます。

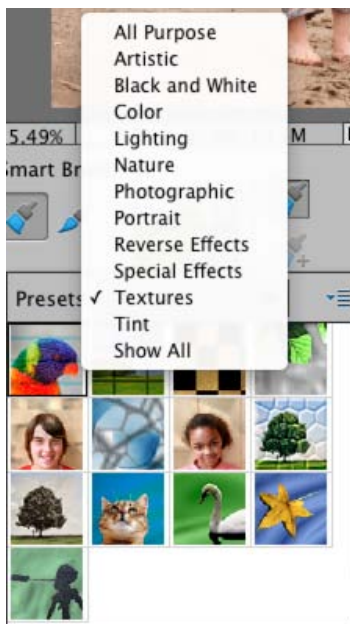


スマートブラシツールを使用した選択範囲への調整の適用

1. スマートブラシツールを選択します。
2. ツールオプションバーのプリセットドロップダウンから効果を選択し、その効果を適用する画像内の被写体の上にマウスをドラッグします。

スマートブラシを使用することで、利用可能なプリセットオプションから様々な効果やパターンを適用できます。

ただし、効果が適用されるレイヤーはピクセルレイヤーであり、調整レイヤーではないため、効果の設定は変更できません。
新しい魅力的なプリセットがスマートブラシの「テクスチャ」カテゴリに用意されています。



テクスチャオプション

15 の新しいプリセットにより、画像に次の効果を適用できます。

- 単調な背景に変化をつけることができます。
- 画像内の布や織物にサテンのような効果を追加できます。
- 画像内のドレスに花の模様を追加できます。
- 画像内の壁や背景にデザイナーパターンを追加できます。

詳細スマートブラシツールでは、ペイントツールと同じように写真の特定領域に調整を適用できます。このツールを使用することで、パターンや効果のプリセットで緻密なディテールを調整できます。プリセットを小さな領域にペイントして適用することで、より精細に仕上げるができます。ドロップダウンリストで効果をクリックし、対象となる領域をペイントして効果を適用します。様々なブラシを選択でき、オプションバーでブラシサイズとシェイプを設定できます。

また、選択ツールのように使用することもできます。オプションバーで「境界線を調整」をクリックして、選択範囲のシェイプとサイズを修正できます。選択範囲から任意の領域を削除するには、「現在の選択範囲から一部削除」を選択して削除する領域をクリックします。

いずれのブラシツールでも、編集領域に調整を追加したり、削除したりできます。また、写真に複数の調整プリセットを適用することもできます。各プリセット調整は、それぞれの調整レイヤーに適用されます。それぞれの調整の設定は、個別に変更することができます。

補正を行うと、最初に調整を適用した場所にピンが表示されます。ピンは特定の調整の目印になります。別の調整プリセットを適用すると、新しいピンが表示されます。この機能によって、特に複数の調整を適用している場合、特定の補正を修正しやすくなります。



詳細スマートブラシツールを使用したストロークによる調整の適用

スマートブラシツールの適用

1. ツールボックスからスマートブラシツールまたは詳細スマートブラシツールを選択します。
ポップアップパネルが開き、調整プリセットが表示されます。
 2. ツールオプションバーのプリセットドロップダウンから効果を選択します。
ポップアップパネルメニューからオプションを選択して、別の調整セットを表示することができます。ポップアップパネルの設定について詳しくは、[プリセットについて](#)を参照してください。
 3. (オプション) 次のいずれかの操作を行って、ブラシツールのサイズと画質を調整します。
 - スマートブラシツールを選択した場合は、オプションバーでブラシピッカーを選択して設定を調整します。
 - 詳細スマートブラシツールを選択した場合は、ブラシプリセットポップアップパネルからプリセットのブラシ先端を選択します。オプションバーでブラシのサイズ設定を調整します。
 4. 画像内でペイントするかツールをドラッグします。
それぞれの調整レイヤーに補正が適用され、最初にブラシツールを適用した場所にピンが表示されます。
 5. (オプション) 次の操作を必要に応じて実行します。
 - 現在の調整を写真内のその他の領域に適用するには、画像内をペイントするか、ドラッグします。必要に応じて、「選択範囲に追加」を選択します。
 - 現在の調整箇所を削除するには、「現在の選択範囲から一部削除」を選択し、画像内をペイントします。
 - 別の種類の調整を適用するには、「新しい選択範囲」を選択し、ポップアップパネルからプリセットを選択し、画像内をペイントします。
 - 選択範囲のエッジを滑らかにするには、オプションバーの「境界線を調整」をクリックして、ダイアログボックスで設定を調整し、「OK」をクリックします。詳しくは、[アンチエイリアスおよびぼかしにより選択範囲のエッジを滑らかにする](#)を参照してください。
- 注意： ツールボックス内の別のツールを使用してスマートブラシツールまたは詳細スマートブラシツールを再び使用すると、最後に使用した調整がアクティブになります。
6. (オプション) 複数の調整を使用していた場合、次のいずれかの操作を行って、追加、削除、または修正する調整を選択します。
 - ピンをクリックします。
 - 写真内を右クリックして、メニュー下部に表示された調整を選択します。

スマートブラシツールの補正設定の変更

1. 次のいずれかの操作を行います。
 - 画像内で、ピンまたはアクティブな選択範囲を右クリックして、「調整設定を変更」を選択します。
 - レイヤーパネルで、特定の調整レイヤーのレイヤーサムネールをダブルクリックします。
 - ピンをダブルクリックします。
2. ダイアログボックスで設定を調整して、「OK」をクリックします。

スマートブラシツールの補正プリセットの変更

1. ピンまたはアクティブな選択範囲をクリックして、オプションバーでプリセットポップアップパネルを開きます。
2. ポップアップパネルから調整のプリセットを選択します。

スマートブラシツールの補正の削除

- ピンまたはアクティブな選択範囲を右クリックして、「調整を削除」を選択します。

注意： レイヤーパネルで、特定の調整レイヤーを削除して、スマートブラシツールの補正を削除することもできます。

スマートブラシポップアップパネル

Photoshop Elements では、スマートブラシツール  と詳細スマートブラシツール  を使用して、多数のプリセット調整を適用できます。オプションバーのプリセットポップアップパネルから調整方法を選択します。スマートブラシプリセットポップアップパネルは、その他のポップアップパネルと同様に設定できます。パネルに表示されるメニューを使用して、調整をサムネールまたは一覧で表示します。オプションバーのピッカーをドラッグして、ワークスペース上でフロートさせることもできます。

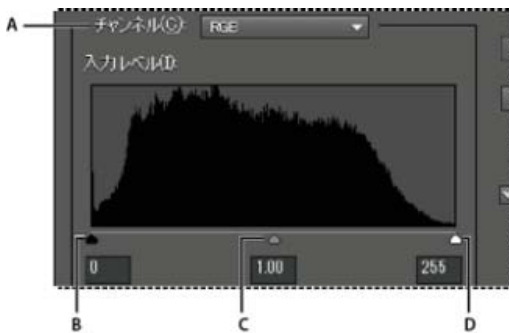
また、パネルの左上の領域付近のメニューから選択して、特定の調整またはすべての調整を表示できます。調整の種類には、色調から補正まであります。

[ページの先頭へ](#)

レベル補正

レベル補正ダイアログボックスには、色調およびカラーを補正するための様々な機能が用意されています。レベル補正は、画像全体または選択した部分に対して実行することができます（レベル補正ダイアログボックスが Elements Editor またはパネルエリアで開かれていない場合は、画質調整／ライティング／レベル補正を選択します）。

レベル補正ダイアログボックスでは、次のいずれかの操作を行うことができます。



レベル補正ダイアログボックス

A. カラーを調整するチャンネル B. シャドウ値 C. 中間調 D. ハイライト値

- 画像が最大限の色調範囲を使用するように、シャドウとハイライトの値を設定します。
- 画像のシャドウおよびハイライトの値を変化させることなく中間調の明るさを補正します。
- グレーを中間調にしてカラーキャストを補正します。夕陽の画像に暖色効果を追加するなど、少量のカラーキャストを追加することで、画像を引き立たせることもできます。
- 商業印刷用の画像を生成する場合は、シャドウおよびハイライトのターゲット RGB 値を設定します。

レベル補正を行うとき、画像のピクセルを直接補正するか、調整レイヤーを使用して補正を適用します。調整レイヤーを使用することで、補正を柔軟に適用することができます。

- 調整レイヤーをダブルクリックすると、レベル補正ダイアログボックスが再び開きます。これにより、補正をいつでも変更することができます。
- レイヤーパネルで不透明度を低く設定することで、調整レイヤーによる補正の効果を弱めることができます。
- 調整レイヤーを重ねることで、画像を劣化させることなく補正を適用できます。
- 調整レイヤーのレイヤーマスクを使用して、画像の一部にのみ補正を適用することができます。

[ページの先頭へ](#)

ハイライトとシャドウのディテールの向上

1. 画質調整／ライティング／シャドウ・ハイライトを選択します。
2. 調整スライダーをドラッグするか、テキストボックスに値を入力して、「OK」をクリックします。

シャドウを明るく 写真の暗い領域を明るくし、撮影されているシャドウのディテールをより鮮明にします。

ハイライトを暗く 写真の明るい領域を暗くし、撮影されているハイライトのディテールをより鮮明にします。写真の純粋な白の領域にはディテールは存在しないので、これは適用されません。

中間調のコントラスト 中間調のコントラストを調整します。シャドウとハイライトを補正した後、画像のコントラストが適切でなければ、このスライダーで調整します。

ダイアログボックスを開いたときの状態に画像を戻すには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら「初期化」ボタンをクリックします。

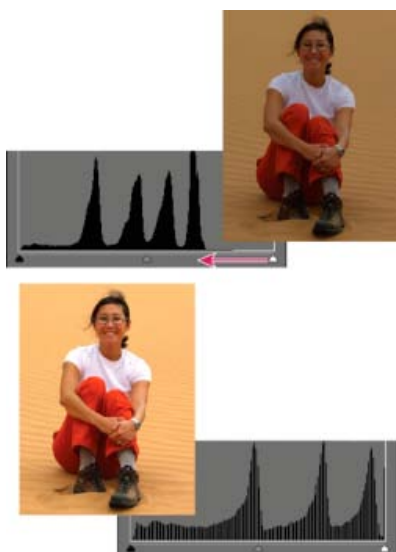


シャドウとハイライトの補正前（上）と補正後（下）。補正により顔の印象が柔らかくなり、サングラスの背後のディテールが明確になっています

[ページの先頭へ](#)

レベル補正を使用したシャドウと明るさの補正

1. 次のいずれかの操作を行います。
 - 画質調整／ライティング／レベル補正を選択します。
 - レイヤー／新規調整レイヤー／レベル補正を選択するか、既存のレベル調整レイヤーを開きます。
2. チャンネルメニューから「RGB」を選択します。RGB に設定した場合、調整は3つのチャンネル（レッド、グリーン、ブルー）のすべてに影響します。グレースケール画像を補正する場合は、グレーのチャンネルのみが表示されます。
3. 黒と白の入力レベルスライダー（ヒストグラムの下にある左右のスライダー）をそれぞれヒストグラムの左端および右端のピクセルまでドラッグして、シャドウとハイライトの値を設定します。左端と右端の「入力レベル」テキストボックスに値を直接入力することもできます。



ハイライトスライダーを左側にドラッグして、写真を明るくします。

Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらシャドウスライダーをドラッグするとブラック（レベル 0）にクリップされる領域が表示されます。Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらハイライトスライダーをドラッグするとホワイトに（レベル 255）にクリップされる領域が表示されます。カラーの領域は、各チャンネルにおけるクリッピングを示します。

4. シャドウおよびハイライトの値を変化させることなく中間調の明るさを補正するには、グレーの入力レベルスライダー（中央）をドラッグします。中央の「入力レベル」テキストボックスに値を直接入力することもできます（値 1.0 は、未調整の現在の間調の値を表します）。「OK」をクリックします。

補正がヒストグラムパネルに反映されます。

注意：「自動補正」をクリックすると、ハイライトとシャドウのスライダーを最も明るい点と最も暗い点に自動的に移動させることができます。これは「自動レベル補正」コマンドに等しく、これにより画像の色合いが変化することがあります。

[ページの先頭へ](#)

選択した領域の明るさとコントラストの補正

「明るさ・コントラスト」コマンドは、画像の選択範囲の補正に最適です。このコマンドを使用して、画像全体の明るさを調整したり、画像のコントラストを和らげたりします。色調補正には「レベル補正」コマンドまたは「シャドウ・ハイライト」コマンドを使用することをお勧めします。

1. 次のいずれかの操作を行います。
 - 画質調整／ライティング／明るさ・コントラストを選択して、画像のピクセルを直接補正します。
 - 標準編集で、レイヤー／新規調整レイヤー／明るさ・コントラストを選択して、レイヤー上で補正します。
2. スライダーをドラッグして明るさとコントラストを調整し、「OK」をクリックします。

左へドラッグするとレベルが下がり、右へドラッグすると増加します。各スライダーの右側に表示される数値は、明るさとコントラストの値です。

[ページの先頭へ](#)

分離された領域の明るさの調整

覆い焼きツールと焼き込みツールを使用して、画像の一部を明るくしたり、暗くしたりすることができます。覆い焼きツールは、シャドウのディテールをはっきりさせたいときに使用し、焼き込みツールは、ハイライトのディテールをはっきりさせたいときに使用します。



元の画像（左）、焼き込みツールを使用した後の画像（上中央）、および覆い焼きツールを使用した後の画像（右下）

1. 覆い焼きツールまたは焼き込みツールを選択します。これらのツールが表示されない場合は、スポンジツールを探してください。
2. オプションバーで、ツールオプションを設定します。

ブラシピッカー ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラシポップアップメニューからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

範囲 ツールによって調整される画像の色調範囲を設定します。グレーの中間範囲を変更するには、「中間調」を選択します。暗い領域を変更するには、「シャドウ」を選択します。明るい領域を変更するには、「ハイライト」を選択します。

露光量 1回のストロークで与える効果の量を設定します。パーセント値が高いほど、効果が増します。

説明: ある領域を徐々に覆い焼きまたは焼きこみするには、ツールの露光量を低く設定し、修正したい領域に何度かドラッグします。

3. 画像内で、変更する部分をドラッグします。

[ページの先頭へ](#)

分離された領域の彩度の調整

スポンジツールを使用して、画像の一部の彩度を上げたり、下げたりすることができます。スポンジツールは、オブジェクトまたは領域のカラーを強調したり、弱めたりする場合に使用します。

1. スポンジツールを選択します。スポンジツールが表示されない場合は、覆い焼きツールまたは焼き込みツールを探してください。
2. オプションバーで、ツールオプションを設定します。

ブラシピッカー ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラシポップアップメニューからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

モード 彩度を上げるか、下げるかを設定します。

流量 1回のストロークで与える強さを設定します。彩度を上げるモードでは、パーセント値が高いほど、彩度が増加します。彩度を下げるモードでは、パーセント値が高いほど、彩度が減少します。



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

変形

アイテムの回転または反転
アイテムの自由な回転
アイテムの拡大縮小
アイテムをゆがめる、または自由な形に伸縮する
アイテムへの遠近法の適用
アイテムの自由な変形
背景レイヤーへの変形の適用

アイテムの回転または反転

[ページの先頭へ](#)

選択範囲、レイヤー、または画像全体を回転または反転することができます。回転または反転するアイテムに応じて、適切なコマンドを選択します。

1. 編集ワークスペースで、回転または反転する写真、レイヤー、選択範囲またはシェイプを選択します。
2. イメージ／回転を選択して、サブメニューから次のいずれかのコマンドを選択します。

90°（反時計回り）、レイヤーを 90° 回転（反時計回り）、または選択範囲を 90° 回転（反時計回り） 写真、レイヤー、または選択範囲を反時計回りに 90° 回転します（「選択範囲を回転」は、画像上にアクティブな選択範囲がある場合にだけ有効になります）。

90°（時計回り）、レイヤーを 90° 回転（時計回り）、または選択範囲を 90° 回転（時計回り） 写真、レイヤー、または選択範囲を時計回りに 90° 回転します。

180°、レイヤーを 180° 回転、または選択範囲を 180° 回転 写真、レイヤー、または選択範囲を 180° 回転します。

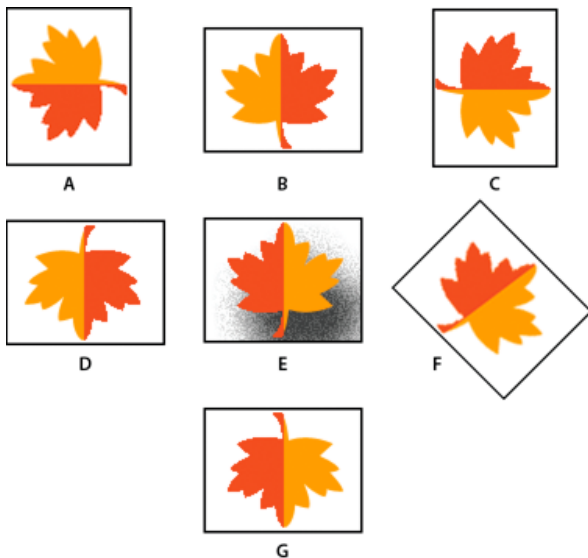
カスタム 指定した角度でアイテムを回転します。このオプションを選択する場合、アイテムを回転する角度を入力し、回転する方向を選択します。

注意：正の数値を入力すると時計回り、負の数値を入力すると反時計回りに回転します。

終了後に「OK」をクリックします。

左右に反転、レイヤーを左右に反転、または選択範囲を左右に反転 写真、レイヤー、または選択範囲を左右に反転します。

上下に反転、レイヤーを上下に反転、または選択範囲を上下に反転 写真、レイヤー、または選択範囲を上下に反転します。



画像の回転

アイテムの自由な回転

[ページの先頭へ](#)

「レイヤーを自由に回転」または「選択範囲を自由に回転」により、アイテムの回転角度を任意の角度に設定することができます。



「レイヤーを自由に回転」コマンドを使用して画像の角度を補正し、確定ボタンをクリックして回転を適用

1. 編集ワークスペースで、回転するレイヤーまたは選択範囲を選択します。
2. イメージ／回転／レイヤーを自由に回転または選択範囲を自由に回転を選択します。画像にバウンディングボックス（画像の境界線を囲む四角形）が表示されます。
注意： 選択した画像が背景レイヤーである場合（カメラまたはスキャナーから読み込んだ写真など）は、変形できるように通常のレイヤーに変換するオプションが表示されます。
3. （オプション）アイテムの回転の基準点を変更するには、オプションバー上のアイコン  で、該当する位置の四角形をクリックします。
4. 次のいずれかの操作を行って、回転量を指定します。
 - バウンディングボックスの下部にある回転ハンドルをクリックしてドラッグします。ハンドルにカーソルを合わせると、カーソルが円の矢印に変わります。Shift キーを押しながらドラッグすると、回転を 15°単位に固定できます。
 - オプションバーの「回転を設定」テキストボックス  に、-180 ～ 180 の回転角度を入力します（-180 は反時計回りの回転の最大値で、180 は時計回りの回転の最大値です）。
5. 次のいずれかの操作を行います。
 - 変形を適用するには、バウンディングボックスの内側をダブルクリックするか、確定ボタン  をクリックするか、Enter キーを押します。
 - 変形をキャンセルするには、キャンセルボタン  をクリックするか、Esc キーを押します。

アイテムの拡大縮小

[ページの先頭へ](#)

1. 編集ワークスペースで、拡大・縮小する写真、レイヤー、選択範囲、またはシェイプを選択します。
2. イメージ／サイズ変更／拡大・縮小を選択します。
注意： 選択した写真が背景レイヤーである場合（カメラまたはスキャナーから読み込んだ写真など）は、変形できるように通常のレイヤーに変換するオプションが表示されます。
3. 次の操作を行って、拡大・縮小量を指定します。
 - 拡大・縮小の際に画像の縦横の相対的な比率を維持するには（画像のゆがみを防止するには）、「縦横比を固定」を選択してから、コーナーハンドルをドラッグします。または、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらコーナーハンドルをドラッグします。
 - 高さと幅だけを拡大・縮小するには、サイドハンドルをドラッグします。
 - オプションバーの「W」、「H」、またはその両方にパーセント値を入力します。
4. 次のいずれかの操作を行います。
 - 変形を適用するには、バウンディングボックスの内側をダブルクリックするか、確定ボタン  をクリックするか、Enter キーを押します。
 - 変形をキャンセルするには、キャンセルボタン  をクリックするか、Esc キーを押します。

アイテムをゆがめる、または自由な形に伸縮する

[ページの先頭へ](#)

ゆがみは、垂直または水平方向の傾斜をアイテムに適用します。変形は、アイテムを伸縮します。

1. 編集ワークスペースで、変形する写真、レイヤー、選択範囲またはシェイプを選択します。
2. イメージ／変形／ゆがみまたはイメージ／変形／自由な形にを選択します。シェイプツールを選択してシェイプを変形する場合は、イメージ

／シェイプを変形を選択し、「ゆがみ」または「自由な形に」を選択します。

注意： 選択した写真が背景レイヤーである場合（カメラまたはスキャナーから読み込んだ写真など）は、変形できるように通常のレイヤーに変換するオプションが表示されます。

3. ハンドルをドラッグしてバウンディングボックス（画像の境界線を囲む四角形）をゆがめたり自由な形に伸縮したりします。
4. 次のいずれかの操作を行います。
 - ・ 変形を適用するには、バウンディングボックスの内側をダブルクリックするか、確定ボタン  をクリックするか、Enter キーを押します。
 - ・ 変形をキャンセルするには、キャンセルボタン  をクリックするか、Esc キーを押します。

アイテムへの遠近法の適用

[ページの先頭へ](#)

遠近法を適用すると、オブジェクトが 3 次元に存在するような外観が作成されます。



元の画像（左）、および遠近法を適用した後の画像（右）

1. 編集ワークスペースで、変形するアイテムを選択します。
2. イメージ／変形／遠近法を選択します。シェイプツールを選択してシェイプを変形する場合は、イメージ／シェイプを変形／遠近法を選択します。

注意： 選択した写真が背景レイヤーである場合（カメラまたはスキャナーから読み込んだ写真など）は、変形できるように通常のレイヤーに変換するオプションが表示されます。
3. バウンディングボックス（画像の境界線を囲む四角形）のコーナーハンドルをドラッグして遠近法を適用します。
4. 次のいずれかの操作を行います。
 - ・ 変形を確定するには、バウンディングボックスの内側をダブルクリックするか、確定ボタン  をクリックするか、Enter キーを押します。
 - ・ 変形をキャンセルするには、キャンセルボタン  をクリックするか、Esc キーを押します。

アイテムの自由な変形

[ページの先頭へ](#)

「自由変形」コマンドを使用すると、複数の変形（回転、拡大・縮小、ゆがみ、自由な形への伸縮、遠近法）を 1 回の操作で適用することができます。様々なコマンドを選択する代わりに、キーボードのキーを押して変形の種類を切り替えるだけですみます。

1. 編集ワークスペースで、変形するアイテムを選択します。
2. イメージ／変形／自由変形を選択します。シェイプを変形する場合は、イメージ／シェイプを変形／シェイプの自由変形を選択します。

注意： 選択した写真が背景レイヤーである場合（カメラまたはスキャナーから読み込んだ写真など）は、変形できるように通常のレイヤーに変換するオプションが表示されます。
3. （オプション）アイテムの回転の基準点を変更するには、オプションバー上のアイコン  で、該当する位置の四角形をクリックします。
4. 次のいずれかまたは複数の操作を行って、オブジェクトを変形します。
 - ・ 拡大・縮小するには、バウンディングボックス（画像の境界線を囲む四角形）の任意のハンドルをドラッグします。幅と高さの相対的な比率を維持しながら拡大・縮小するには、Shift キーを押しながらコーナーハンドルをドラッグするか、オプションバーの「縦横比を固定」を選択してコーナーハンドルをドラッグします。
 - ・ 回転するには、ポインターをバウンディングボックスの外側に移動し、ドラッグします。ポインターをバウンディングボックスの外側に置くと、ポインターがカーブした両方向の矢印  に変わります。Shift キーを押しながらドラッグすると、回転の角度を 15° 単位に固定できます。
 - ・ 変形するには、Ctrl キー（Mac OS の場合は Command キー）を押しながら任意のハンドルをドラッグします。ポインターをハンドルの上に置くと、ポインターがグレーの矢印  に変わります。
 - ・ ゆがみを適用するには、Ctrl + Shift キー（Mac OS の場合は Command + Shift キー）を押しながら、バウンディングボックスのいずれか一辺の中央にあるハンドルをドラッグします。ポインターをサイドハンドルの上に置くと、ポインターがグレーの小さな両方向の矢印  に変わります。

- 遠近法を適用するには、Ctrl + Alt + Shift キー（Mac OS の場合は Command + Option + Shift キー）を押しながらコーナーハンドルをドラッグします。ポインターをコーナーハンドルの上に置くと、ポインターがグレーの矢印➤に変わります。
5. 次のいずれかの操作を行います。
- 変形を確定するには、バウンディングボックスの内側をダブルクリックし、確定ボタン  をクリックするか Enter キーを押します。
 - 変形をキャンセルするには、キャンセルボタン  をクリックするか、Esc キーを押します。

背景レイヤーへの変形の適用

[ページの先頭へ](#)

背景レイヤーに変形を適用するには、背景レイヤーを通常のレイヤーに変換する必要があります。

1. 編集ワークスペースで、レイヤーパネルから背景レイヤーを選択します。
2. 背景を変換します。
3. 変形を適用します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

切り抜き

画像の切り抜き

選択範囲の境界線での切り抜き

自動切り抜き候補

よりよい結果を得るためのガイドを使用した切り抜き

型抜きツールの使用

キャンバスのサイズの変更

画像の角度の補正

複数の写真を含むスキャン画像の分割

[ページの先頭へ](#)

画像の切り抜き

切り抜きツールは、切り抜き選択範囲で囲まれた画像の一部を削除します。切り抜きは、不要な背景要素を排除して写真のテーマを強調する場合に便利です。初期設定では、写真を切り抜く場合、解像度は元の写真と同じになります。「写真の縦横比」オプションを使用すると、写真を切り抜くときにサイズと画像解像度を表示し、変更できます。既定サイズを使用する場合は、解像度は既定サイズに合わせて変更されます。



写真を切り抜くと不要な背景の一部が削除されます。

1. 切り抜きツール  を選択します。
2. ツールオプションバーから、要件に合った切り抜きガイドを選択します。「三分割法」、「グリッド」、「黄金比」または「なし」から1つ選択します。切り抜きガイドについて詳しくは、この記事の[よりよい結果を得るためのガイドを使用した切り抜き](#)を参照してください。
3. 元の写真とは異なる解像度を使用する場合は、縦横比メニューから次のいずれかのオプションを選択するか、オプションバーの「幅」および「高さ」ボックスで新しい値を指定します。

自由な形に 画像を任意の寸法へサイズ変更することができます。

写真の縦横比を使用 切り抜く写真の元の縦横比を表示します。「幅」および「高さ」ボックスには、切り抜かれる画像で使用される値が表示されます。解像度ボックスでは、画像の解像度を変更できます。

既定のサイズ 切り抜いた写真の既定サイズを指定します。最終的な出力を、写真フレームに収まる特定のサイズにしたい場合は、既定サイズを選択します。

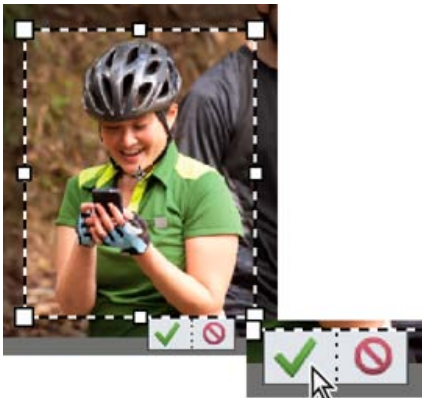
注意： 「幅」および「高さ」ボックスで値を指定すると、縦横比メニューは「カスタム」に変更されます。

4. 画像内で、残す部分をドラッグします。マウスボタンを放すと、切り抜く範囲がコーナーハンドルとサイドハンドルを備えたバウンディングボックス（画像の境界線を囲む四角形）として表示されます。
5. （オプション） 次のいずれかの操作を行って切り抜き選択範囲を調整します。

- 既定サイズまたは縦横比を変更するには、オプションバーの縦横比メニューから新しい値を選択します。
- 選択範囲を別の位置に移動するには、バウンディングボックスの内側にポインターを置いてクリックしてドラッグするか、矢印キーを使用して選択範囲を移動します。
- 選択範囲を拡大または縮小するには、ハンドルをドラッグします（縦横比メニューから「自由な形に」を選択した状態で、縦横比を固定して拡大や縮小を行うには、Shift キーを押しながらコーナーハンドルをドラッグします）。
- 「幅」と「高さ」の値を入れ替えるには、オプションバーの入れ替えアイコン  をクリックします。
- 選択範囲を回転するには、ポインターをバウンディングボックスの外側に置いてドラッグします（ポインターがカーブした両方向の矢印  に変わります）（モノクロ 2 階調モードでは、切り抜きツールで選択した範囲を回転させることはできません）。

注意：切り抜きシールド（画像の周囲の切り抜かれる領域）のカラーおよび不透明度を変更するには、切り抜きツールの環境設定を変更します。編集／環境設定／画面表示・カーソルを選択します。次に、環境設定ダイアログボックスの「切り抜きツール」領域で「カラー」と「不透明度」に新しい値を指定します。切り抜きを実行するときにカラーシールドを表示しない場合は、「シールドを使用」の選択を解除します。

- 選択範囲の右下にある緑の確定ボタン  をクリックするか、バウンディングボックスをダブルクリックして、切り抜きを終了します。切り抜き操作をキャンセルする場合は、赤のキャンセルボタン  をクリックするか、Esc キーを押します。



確定ボタンをクリックして、切り抜きを適用します。

[ページの先頭へ](#)

選択範囲の境界線での切り抜き

「切り抜き」コマンドを使用すると、現在の選択範囲の外側の領域を削除できます。選択範囲のサイズに切り抜く場合、Photoshop Elements では画像は選択範囲の境界線を含むバウンディングボックスで切り抜かれます（なげなわツールを使用した選択範囲のように形状が不規則である場合は、選択範囲を含む四角形のバウンディングボックスで切り抜かれます）。選択範囲を指定せずに「切り抜き」コマンドを使用すると、Photoshop Elements では画像が表示されている各辺から 50 ピクセルの位置で切り抜かれます。

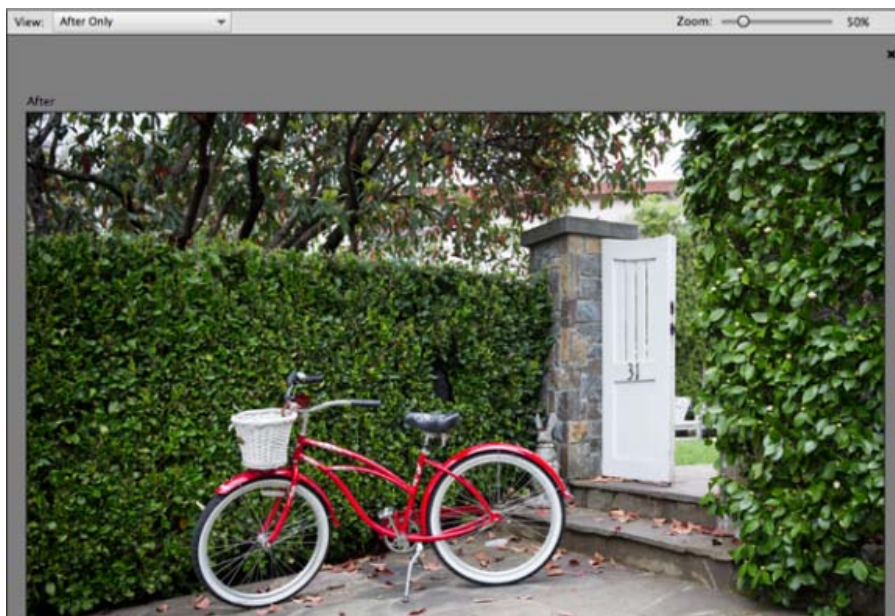
- 長方形選択ツール  などの選択ツールを使用して、残しておく画像の領域を選択します。
- イメージ／切り抜きを選択します。

[ページの先頭へ](#)

自動切り抜き候補

Photoshop Elements 13 の新機能

切り抜きツールと手法は、どの写真編集ワークフローでも基本的な部分です。Photoshop Elements 13 から、切り抜きツールによってすぐに使用できる 4 つの候補が自動的に表示されます。それらのいずれかからニーズに最も適合する切り抜きを選択できます。4 つの候補のいずれかを選択するか、4 つの候補をすべて却下した後、好きなだけ切り抜きを続けることもできます。



元の画像



Photoshop Elements 13 が勧める 4 つの候補

自動切り抜き候補を使用するには：

1. Photoshop Elements 13 で写真を開きます。
2. 切り抜きツールを選択します。自動候補を表示する 4 つのサムネールが、ツールオプションボックスに表示されます。
3. 最適と思われるサムネールをクリックします。ツールオプションでドロップダウンから異なる縦横比を選択すると、さらに多くの候補を見ることができます。

「ツールオプション」ボックスで候補の上にマウスポインターを置くと、その切り抜き候補のプレビューが表示されます。

[ページの先頭へ](#)

よりよい結果を得るためのガイドを使用した切り抜き

切り抜きツールでは次のオーバーレイオプションを使用できます。

三分割法 画像を等間隔の線で縦横に三分割して 9 個のパーツに分け、切り抜く部分を決定する際の視覚的な目安を表示します。示された切り抜き候補は確定またはキャンセルすることができます。切り抜きオーバーレイは、オプションバーの「幅」と「高さ」に基づいて決定します。例え

ば、メインの被写体（木、人物、動物など）を三分割した線のいずれかと一致する水平方向の線の 3 分の 2 の位置に合わせます。

グリッド 画像にグリッドガイドが表示されます。このグリッドを使用して被写体の位置を決めてから画像を切り取ります。

黄金比 黄金比は、写真で被写体の位置決めをするためのガイドラインを提供します。被写体をグリッドに沿って配置するか、グリッドの交点に配置すると、魅力的な画像になります。黄金比では、画像の重要な部分を位置決めすることができます。例えば、グリッド内の同心円でハイライトされた焦点位置にある眼、装飾品、葉などを位置決めすることができます。

グリッドを回転させるには、高さと幅を入れ替えるアイコンを使用します。切り抜きボックスの縦横比によって（高さまたは幅）、垂直または水平方向の反転オプションが表示されます。

ツールオプションバーで、「反転」をクリックして、黄金比グリッドを水平方向または垂直方向に反転させます。黄金比の切り抜きは時計回りまたは反時計回りに回転できます。反転ボタンの動作は、次のとおりです。

- 切り抜きオプションバーの幅の値が高さの値よりも大きい場合は、水平反転ボタンアイコンとして表示されます。
- 切り抜きオプションバーの幅の値が高さの値よりも小さい場合は、垂直反転ボタンとして表示されます。

なし バウンディングボックスの内側に表示される切り抜きガイドオーバーレイはありません。

[ページの先頭へ](#)

型抜きツールの使用

型抜きツールを使用すると、選択したシェイプで写真を切り抜くことができます。選択したシェイプを写真にドラッグしたら、必要に応じてバウンディングボックスを移動したり、サイズを変更したりして選択範囲を指定します。



型抜きツールを使用して、写真をおもしろいシェイプに切り抜きます。

1. 型抜きツールを選択します。
2. ツールオプションバーにある型抜きポップアップメニューをクリックし、シェイプを選択します。他のライブラリを表示するには、シェイプドロップダウンから別のライブラリを選択します。
3. シェイプをダブルクリックして選択します。
4. 型抜きオプションを設定します。

制約なし シェイプのサイズに制限がなく目的の大きさに描画できます。

定義比率 シェイプの高さと幅の縦横比を保持して写真を切り抜くことができます。

定義サイズ 選択したシェイプの初期設定のサイズで写真を切り抜くことができます。

固定 指定した高さと幅の値に応じてシェイプを切り抜くことができます。指定した高さと幅の設定から計測値を取り出します。

中心から シェイプを中心から描画します。

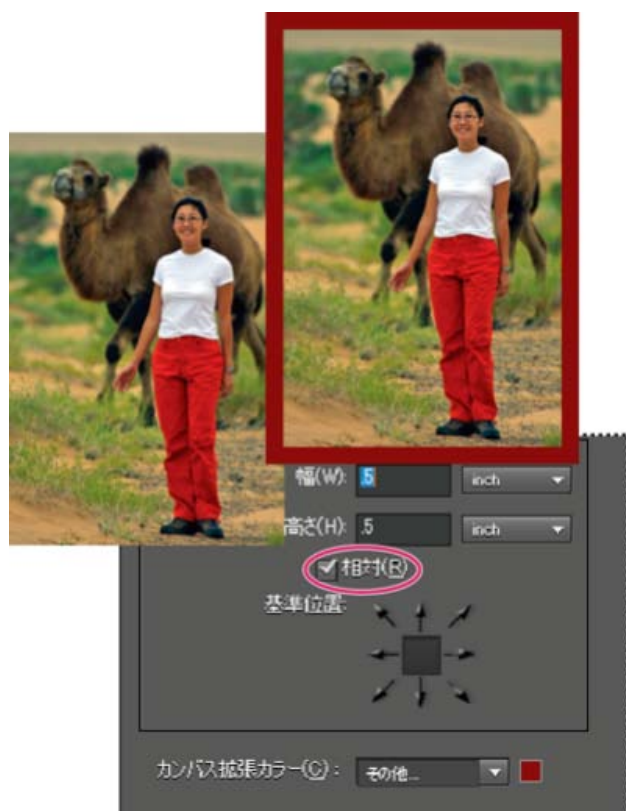
ぼかし 完成したシェイプの縁をどうぼかす必要があるかを決定します。切り抜いた画像の縁をぼかすことによって、縁の周りをフェードアウトして背景に馴染ませることができます。

切り抜き 画像をトリミングし、作成したシェイプが含まれているバウンディングボックスに入れることを選択します。

5. 画像内をドラッグしてシェイプの境界線を作成し、画像の目的の場所に移動します。
6. 確定ボタン をクリックするか、Enter キーを押して、切り抜きを終了します。切り抜き操作をキャンセルする場合は、キャンセルボタン をクリックするか、Esc キーを押します。

カンバスのサイズの変更

カンバスは、画像ウィンドウ内にある、既存の画像の周りのワークスペースです。あらゆる編集が行える画像の領域です。カンバスのサイズは、画像のどのサイドでも、拡大縮小できます。追加したカンバスは、背景レイヤーに現在選択されている背景色で表示されるか（デフォルト）、カンバスサイズウィンドウで選択したカンバス拡張カラーで表示されます。他のレイヤーでは、追加されたカンバスは透明です。



カンバスのサイズを大きくすると、カラーの枠線の領域が拡大します。

1. 画像／サイズ変更／カンバスサイズを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - 「幅」および「高さ」ボックスに新しいカンバスのサイズを入力します。定規ドロップダウンから測定単位を選択します。
 - 「相対」を選択し、カンバスのサイズを拡大または縮小する値を入力します。（カンバスのサイズを縮小する場合は負の値を入力します）。各辺を 2 インチずつ拡大するなど、指定した量だけカンバスを拡大する場合は、このオプションを使用します。
3. アンカーアイコン上の矢印をクリックすると、新しいカンバス上で既存の画像を置くべき位置が示されます。
4. 拡大したカンバスのカラーを変更するには、カンバス拡張カラーメニューからオプションを選択し、「OK」をクリックします。

画像の角度の補正

手振れにより、画像の位置が正しく揃わない場合があります。例えば、サンセットの写真内の水平線が完全な水平ではない場合があります。Photoshop Elements では、写真の位置を揃え、水平線が完全な水平になるようにすることができます。角度補正ツールを使用すると、画像を垂直または水平方向に整列し直すことができます。また、必要に応じて、角度補正を適用した画像に合わせて、カンバスの切り抜きやサイズ変更を自動的に行うこともできます。

画像の角度の手動補正

1. 角度補正ツールを選択します。

2. 使用可能なオプションボタンから選択します。

サイズに合わせて拡張 / 伸縮 回転した画像に合わせてキャンバスのサイズを変更します。角度補正によって、画像の角が現在のキャンバスの外側になります。角度補正した画像に空白の背景領域が現れますが、ピクセルはクリップされません。

背景を削除するように切り抜く 画像を切り抜いて、角度補正後に表示される空白の背景領域を削除します。一部のピクセルがクリップされます。

オリジナルサイズに切り抜く キャンバスを元の画像と同じサイズに保ちます。角度補正した画像に空白の背景領域が現れ、一部のピクセルがクリップされます。



角度補正および切り抜きによる背景の削除

注意：「すべてのレイヤーを回転」オプションが有効になっていると、3種類の角度補正オプションも有効です。

3. 「すべてのレイヤーを回転」を選択すると、画像内のすべてのレイヤーの角度補正を行います。

4. 画像の角度を補正するには、次のいずれかの操作を行います。

- 水平方向に整列させるには、新しい基準となる水平方向の直線を表す線を画像に描画します。例えば、サンセットの画像が正しく水平になっていないとします。水平方向の直線を水平軸と平行に引きます。
- 垂直方向に整列させるには、開始点をクリックし、Ctrl キー（Mac の場合は Command キー）を押しながら、新しい基準となる垂直方向の直線を表す線をドラッグします。例えば、正しく整列していないように見える室内の人物の画像があるとして、Ctrl キー（Mac の場合は Command キー）を押しながら、柵や電気スタンドの縦線と平行に、垂直方向の直線を引きます。

画像の角度の自動補正

- 自動的に画像の角度だけを補正してキャンバスを切り抜かないようにするには、画像 / 回転 / 画像の角度補正を選択します。角度補正した画像に空白の背景領域が現れますが、ピクセルはクリップされません。
- 自動的に画像の角度を補正して切り抜くには、画像 / 回転 / 角度補正して切り抜きを選択します。角度補正した画像に空白の背景領域は現れませんが、一部のピクセルがクリップされます。

空白のエッジを自動的に塗りつぶす

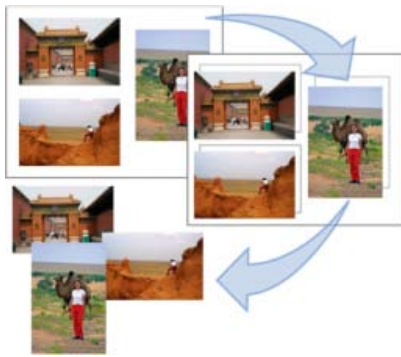
角度補正ツールは、エッジを背景色または透明なピクセルで塗りつぶす代わりに、関連する画像データを使用して、インテリジェントに自動塗りする強化オプションです。

「エッジを自動的に塗りつぶす」オプションは、「拡張または縮小」モードと「オリジナルサイズ」モードでのみ使用できます。線を描画して画像の角度補正を有効にする前に、「エッジを自動的に塗りつぶす」チェックボックスを選択します。線を描画すると、写真のエッジに沿って作成されたすべての隙間は、自動的にインテリジェントに塗りつぶされます。

[ページの先頭へ](#)

複数の写真を含むスキャン画像の分割

フラットベッドスキャナーで一度に複数の写真をスキャンした場合、スキャン画像を自動的に写真ごとに分割し角度を補正することができます。これを実行するには、各写真の間に十分なスペースが必要です。



1 ページでスキャンされた画像を 3 つの画像に分割

- 画像／スキャンした写真を分割を選択します。Photoshop Elements は、画像を自動的に写真ごとに分割して各写真を個別のファイルに保存します。

周囲が白い写真（明るい空、雪など）の場合、スキャナーに写真を配置し、その上に暗い色の紙を載せてスキャンすると、写真が正確に識別されます。

キーワード： cropping, image size, image resolution, retouching, sharpening, transforming, 3D transform, rotate, skew, scale, Unsharp Mask, Photomerge Group Shot, Photomerge Scene Cleaner, Photomerge Faces, clone

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

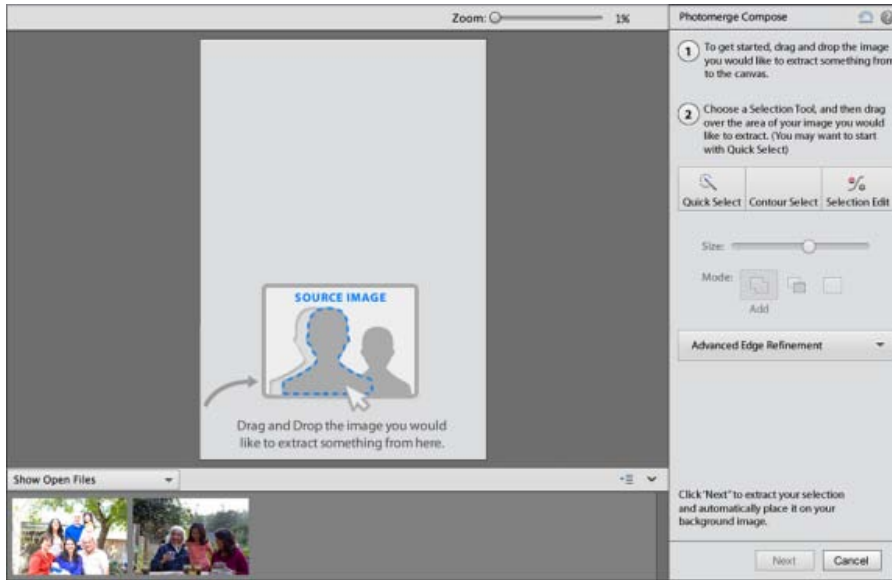
[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Photomerge Compose

Photoshop Elements 13 の新機能

Photomerge Compose 機能を使用すると、画像の一部を置き換えることができます。例えば、画像の背景を変更できます。2つの画像（抽出元と抽出先）を用意し、領域を選択し、抽出元の画像から切り抜き、抽出先の画像に貼り付けます。

1. 2つの画像（抽出元と抽出先）を開いている状態で、画質調整／Photomerge／Photomerge コンポジションをクリックします。



2. 選択範囲を指定します。クイック編集、選択編集および輪郭の3つの選択モードがあります。

注：輪郭は新しい選択方法です。この方法では、ユーザーは選択範囲の輪郭を描く必要があります。



3. 抽出先に選択範囲を貼り付けます。選択範囲は移動したり、貼り付けたりすることができます。利用できるブラシを使用して、選択範囲の一部を非表示にしたり、表示したりすることもできます。



4. 貼り付けられた選択範囲と抽出先の画像が一致し、修正が自然に見えるように、トーンを調節することもできます。自動一致モードと、トーンを手動で調整するスライダーの中から選択できます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

シャープ

シャープの概要

画像をシャープにする

アンシャープマスクフィルターの使用

[ページの先頭へ](#)

シャープの概要

シャープを適用すると、画像のエッジの輪郭が強調されます。デジタルカメラやスキャナーの画像を含むほとんどの画像は、シャープを適用することで画質が向上します。画像にシャープを適用する場合は、次の点に注意してください。

- ・ シャープ効果では、あまりに不鮮明な画像は補正できません。
- ・ 後で調整が必要になった場合に再びシャープを適用できるように、別のレイヤーでシャープを適用します。レイヤーの描画モードを「輝度」に設定して、エッジでのカラーシフト（色ずれ）を防ぎます。シャープ適用後にハイライトやシャドウ部分が軽減された場合は、レイヤーの描画コントロールを使用してハイライトやシャドウにシャープを適用しないようにします。
- ・ 画像のノイズを軽減する必要がある場合は、ノイズを軽減してからシャープを適用し、ノイズが強調されないようにします。
- ・ シャープは何回かに分けて少しずつ適用します。最初は、スキャナーやデジタルカメラでキャプチャされたぼけを補正するためにシャープを適用します。その後、カラーを補正して画像のサイズを変更してから、もう一度シャープを適用します。
- ・ 可能であれば、画像を出力してシャープの効果を確認します。必要なシャープの量は、画像の用途（印刷や Web ページでの表示など）によって異なります。

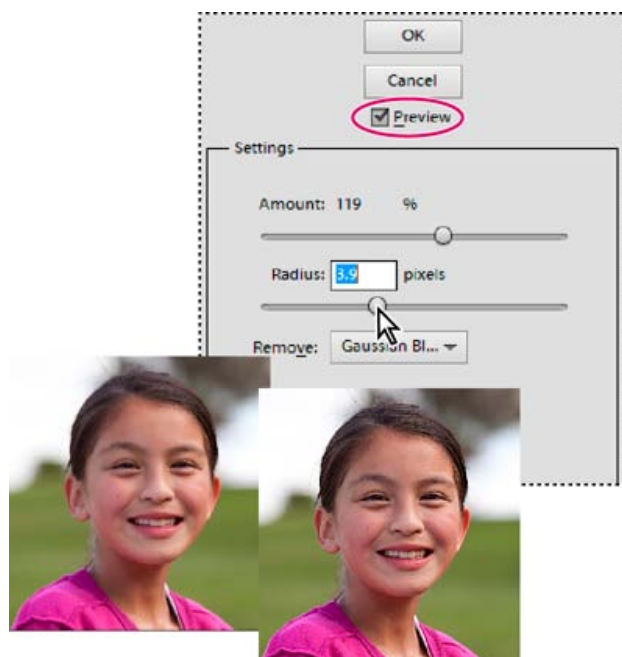
画像をシャープにする

[ページの先頭へ](#)

自動シャープコマンドを使用すると、シャープを適用しすぎることなく画像の鮮明度や焦点を改善できます。

シャープツールでは、写真のソフトな輪郭を明確にして、鮮明度や焦点を向上させます。シャープを適用しすぎると、粒子が粗く見えるようになります。オプションバーの「強さ」の値を下げることで、シャープの過度な適用を防ぐことができます。シャープを少しずつ適用し、必要に応じて適用する部分を何度かドラッグしてシャープを段階的に上げていくことをお勧めします。

シャープダイアログボックスでは、シャープツールや自動シャープにはないシャープコントロールを利用できます。シャープアルゴリズムを設定したり、シャドウまたはハイライト領域に適用するシャープの量を制御できます。



シャープの調整

画像を自動的にシャープにする

- 画質調整／自動シャープを選択します。

画像の領域をシャープにする



元の画像（上）、2人の顔に適切にシャープを適用した状態（左下）、2人の顔にシャープを適用しすぎた状態（右下）

1. シャープツール  を選択します。
2. オプションバーで、オプションを設定します。

モード 適用するペイントが画像内の既存のピクセルにどのように合成されるかを指定します。

ブラシ ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラシメニューからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズポップアップスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

強さ 1回のストロークで適用するシャープの度合いを指定します。

全レイヤーを対象 表示されているすべてのレイヤーにシャープを適用します。このオプションが選択されていない場合、シャープツールはアクティブなレイヤーにのみ適用されます。

ディテールを保護 「ディテールを保護」を選択すると、ディテールを際立たせ、ピクセルの斑点を最小限に抑えます。シャープ効果を強調する場合は、このオプションを選択解除します。

3. 画像内で、シャープにする部分をドラッグします。

画像を正確にシャープにする

1. 画質調整／シャープを調整を選択します。
2. 「プレビュー」を選択します。
3. 次のいずれかのオプションを設定して画像にシャープを適用し、「OK」をクリックします。

量 シャープの量を調整します。ボックスに数値を入力するか、スライダーをドラッグして、エッジのピクセル間のコントラストを増減し、シャープの効果を調整します。

半径 エッジ周辺のどれくらいの範囲にシャープを適用するかをピクセル数で指定します。ボックスに数値を入力するか、スライダーをドラッグして、半径の値を変更します。半径を大きくすると、シャープの効果がより顕著になります。

除去 画像に適用するシャープのアルゴリズムを設定します。「ぼかし（ガウス）」は、アンシャープマスクフィルターで使用する手法です。「ぼかし（レンズ）」は、画像のエッジとディテールを検出し、ディテールにより鮮明なシャープを適用して、シャープによるハロー効果を軽減します。「ぼかし（移動）」は、カメラや被写体の動きによるぼけを軽減します。ポップアップメニューからぼかしオプションを選択します。

角度 除去コントロールの「ぼかし（移動）」オプションを選択した場合の移動の方向を設定します。ボックスに数値を入力するか、角度ダイヤルをドラッグして、角度の比率を左（反時計回り）または右（時計回り）に変更します。

精細 ファイルの処理速度を下げて、より正確にぼかしを除去できるようにします。

アンシャープマスクフィルターの使用

[ページの先頭へ](#)

アンシャープマスクフィルターを使用すると、従来の写真撮影技術で行われるのと同様に、画像の輪郭をはっきりさせることができます。撮影、

スキャン、再サンプル、プリント作業によって発生するぼけを補正します。プリント用の画像やオンライン表示用の画像の補正に便利です。

アンシャープマスクは、指定したしきい値に従って周囲にあるピクセルとは異なるピクセルの場所を検索し、そのピクセルのコントラストを指定した量だけ強くします。指定した半径内にある周囲のピクセルに対しては、明るいピクセルをより明るく、暗いピクセルをより暗くします。

アンシャープマスクフィルターの効果は、高解像度でプリントするよりも、画面上の方が強く表れます。プリントを目的とする場合は、いろいろ試行して、自分の画像に最適な設定を探してください。



アンシャープマスクフィルターは、コントラストを強くして画像のあいまいさを軽減します。

1. 編集ワークスペースで、画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. 画質調整／アンシャープマスクを選択します。
3. 「プレビュー」オプションを選択します。
4. いずれかのオプションを設定し、「OK」をクリックします。

量 ピクセルのコントラストを強くする割合を指定します。通常、高解像度プリント画像の場合は、150 % ～ 200 %が最適です。

半径 シャープを適用する範囲を、輪郭の周囲のピクセル数で指定します。通常、高解像度プリント画像の場合、半径は1 ～ 2 に設定することをお勧めします。値を低くすると輪郭のピクセルのみにシャープが適用され、値を高くすると輪郭の幅を広げてシャープが適用されます。ピクセル半径に2を指定しても、高解像度プリントでは極めて小さい範囲になるため、シャープの効果は画面で表示されるよりも弱くなります。

しきい値 周囲との差がどの程度あれば、輪郭ピクセルと見なし、シャープを適用するかを指定します。ノイズの発生を避けるには（肌色が含まれる画像の場合など）、しきい値を2 ～ 20 で試してください。初期設定のしきい値（0）では、画像のすべてのピクセルにシャープを適用します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

自動スマートトーン補正

Photoshop Elements 12 の新機能

[写真への自動スマートトーン補正の適用](#)

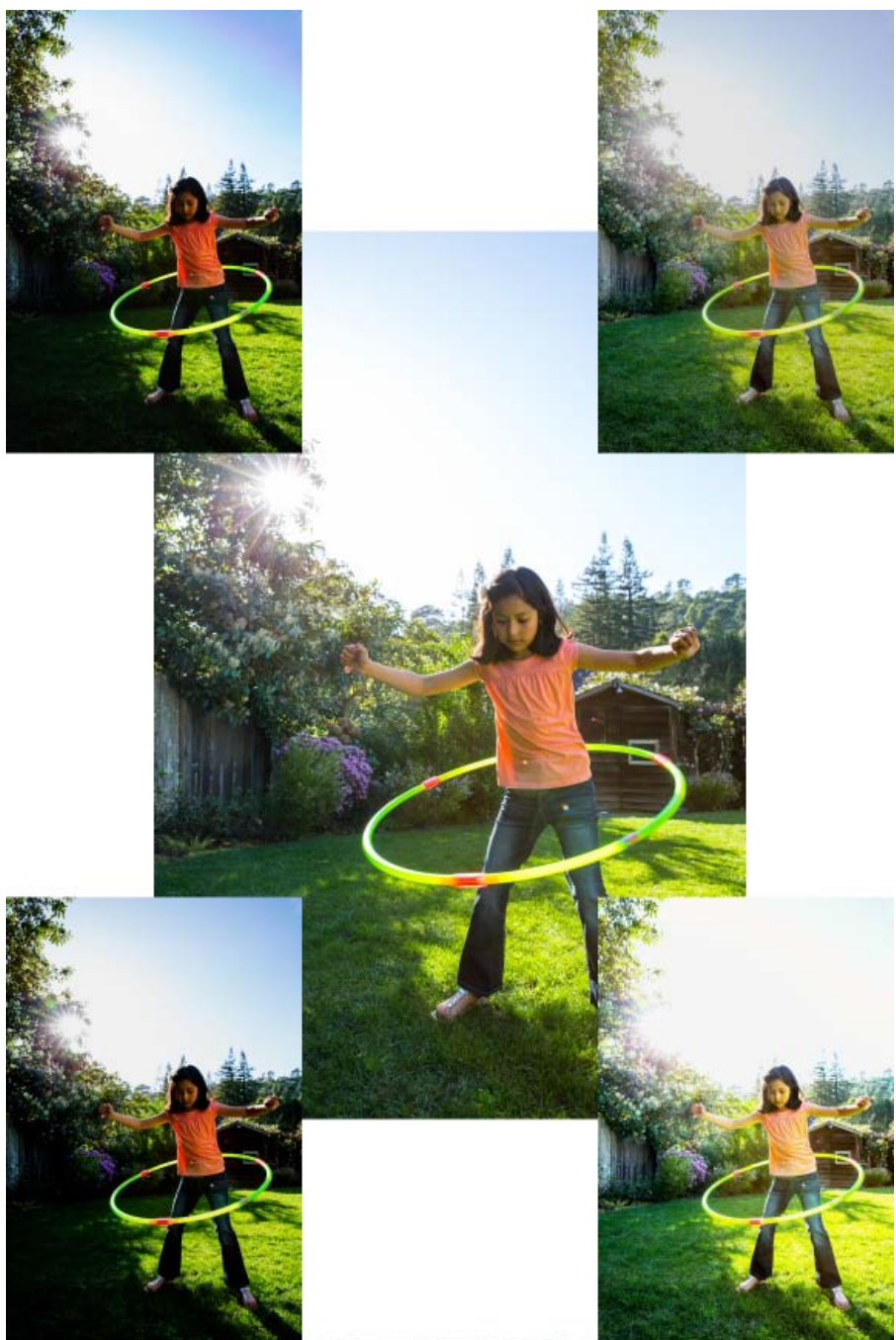
[自動スマートトーン補正の学習機能](#)

[自動スマートトーン補正の学習機能のリセット](#)

自動スマートトーン補正機能は、インテリジェントなアルゴリズムを使用して画像の値を修正します。自動スマートトーン補正機能は、写真に補正を適用します。この他にも、ジョイスティックコントロールを画像上で移動して、結果を微調整できます。

写真の様々な領域にジョイスティックを動かすと、サンプリングする領域の階調の品質が分析されます。その後トーン補正が写真全体に適用されます。このため、ジョイスティックを写真の別の領域に動かすと、異なる結果になります。写真（下）でジョイスティックを明るい部分（明るい空または草）に移動すると、画像全体が明るくなります。右上と右下の画像を見るとよくわかります。

自動スマートトーン補正ツールは、クイックモードとエキスパートモードの両方で使用できます。



（左）ジョイスティックを暗い部分（葉や影）に移動すると、画像全体が暗くなります。メインの画像の左側にあるサムネールを見るとよくわかります。

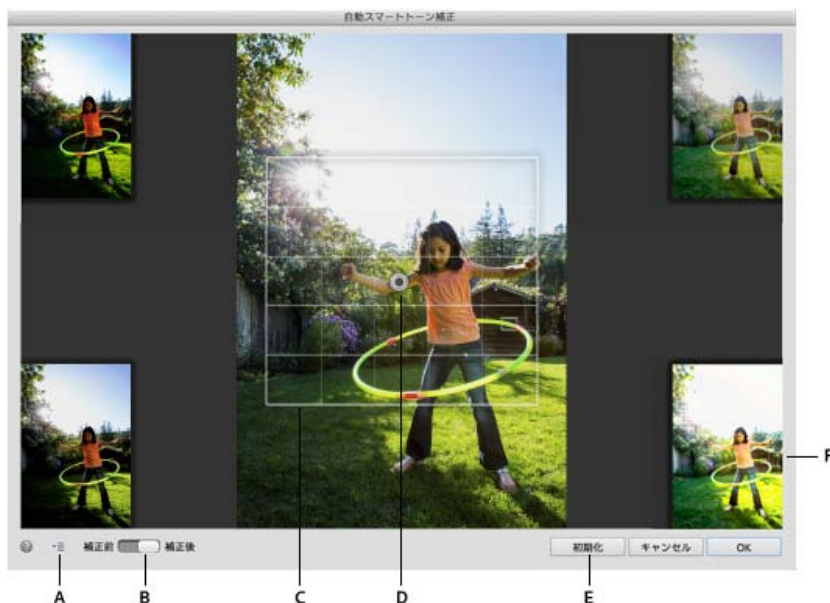
（右）ジョイスティックを明るい部分（明るい空や草）に移動すると、画像全体が明るくなります。メインの画像の右側にあるサムネールを見るとよくわかります。

[ページの先頭へ](#)

写真への自動スマートトーン補正の適用

1. 画像を開いて、画質調整／自動スマートトーン補正をクリックします。

デフォルトのトーン補正が自動的に適用されます。



A. 自動スマートトーン補正機能のオプション B. 切り替え、補正前後の画像を表示します。 C. バウンディングボックス、ジョイスティックで移動できます。 D. ジョイスティック、バウンディングボックス内でドラッグできます。 E. 「初期化」ボタン、自動スマートトーン補正が勧める元の場所にジョイスティックを戻します。 F. 自動的に生成される 4 つのライブプレビューのサムネールのうちの 1 つ

2. 画像に表示されるジョイスティックコントロールを移動して、結果の画像を微調整します。
3. ジョイスティックコントロールをある方向に移動したときに画像がどのようになるかを見るには、写真の四隅に表示されるサムネール画像を確認します。

[ページの先頭へ](#)

自動スマートトーン補正の学習機能

自動スマートトーン補正機能を使用している間は、この補正の結果オプションを選択できます。このオプションを選択すると、Photoshop Elementsによって編集作業が学習されます。このアルゴリズムは、自動スマートトーン補正ツールが適用される前と後の画像の階調範囲から学習します。これにより、自動スマートトーン補正機能で新しい画像の階調を自動的により適切に提案できます。

このため、画像上でこの機能を使用するたびに、これまで画像に適用された補正に基づいて、アルゴリズムにより階調の処理（ジョイスティックコントロールの位置）が提案されます。この機能を使用して画像の階調を補正すればするほど、この機能は新しい画像に対してユーザーが希望する変更をインテリジェントに予測します。この学習機能を使用して、同じタイプの画像に同様の補正が適用されます。

[ページの先頭へ](#)

自動スマートトーン補正の学習機能のリセット

ユーザーが利用した内容とアクションから自動スマートトーン補正機能が学習した内容をリセットするには、環境設定ダイアログで、一般／自動スマートトーン補正の結果のリセットをクリックします。

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Camera Raw 画像ファイルの処理

[Camera Raw 画像ファイル
プロセスバージョン](#)
[Camera Raw 画像ファイルを開いて処理](#)
[Camera Raw ファイルのシャープさの調整](#)
[Camera Raw 画像のノイズの軽減](#)
[Camera Raw 画像への変更の保存](#)
[編集ワークスペースで Camera Raw 画像を開く](#)
[設定とコントロール](#)

[ページの先頭へ](#)

Camera Raw 画像ファイル

デジタル撮影では、カメラのイメージセンサーがとらえた写真が画像ファイルに保存されます。通常、画像ファイルはカメラのメモ리카ードに格納される前に処理され、圧縮されます。ただし、カメラは写真を処理または圧縮しないで Raw ファイルとして保存することもできます。Camera Raw ファイルを写真のネガと考えてください。Photoshop Elements で Raw ファイルを開いて処理し、保存できるので、カメラでのファイル処理に頼る必要がありません。Camera Raw ファイルで作業を行うことで、ホワイトバランス、色調範囲、コントラスト、カラーの彩度およびシャープさを適切な値に設定できます。

Raw ファイルを使用するには、カメラのファイル保存形式を Raw 形式に設定します。カメラからファイルをダウンロードするとき、ファイルには NEF、CR2、CRW、または他のファイル形式のファイル名拡張子が付いています。Photoshop Elements では、サポート対象のカメラの Raw ファイルのみを開くことができます。Adobe Web サイトにアクセスすると、サポート対象のカメラをご覧いただけます。

Photoshop Elements では、元の Raw ファイルには変更を保存しません（オリジナルを破壊しない編集）。Camera Raw ダイアログボックスの機能を使用して Raw 画像ファイルを処理した後、処理した Raw ファイルを Photoshop Elements で開くことができます。次に、ファイルを編集し、Photoshop Elements でサポートされる形式で保存することができます。元の Raw ファイルは、まったく変更されません。

[ページの先頭へ](#)

プロセスバージョン

プロセスバージョンとは、Raw ファイル形式を解読する方法の 1 つです。初期設定で使用するバージョンはプロセスバージョン 2012 です。Raw ファイル形式解読のこの方法は、Raw ファイル形式の最新かつ向上した機能を利用する各種方法を提供します。Photoshop Elements 13 には、3 つのプロセスバージョンがあります（1 つは現バージョン、2 つは従来のバージョン）。各バージョンは次のとおりです。

- プロセスバージョン 2012（初期設定、Adobe Photoshop Elements 11 以降で使用）
- プロセスバージョン 2010（Adobe Photoshop Elements 10 で使用）
- プロセスバージョン 2003（Adobe Photoshop Elements 9 以前で使用）

Raw 画像に適用されるプロセスバージョンは？

Photoshop Elements の以前のエディションで開いたことのない Raw ファイルを開くと、初期設定のプロセスバージョン 2012 が使用されます。ただし、Raw ファイルを以前のバージョンの Photoshop Elements で開くと、古いプロセスバージョンが使用されます。

Raw 画像に適用されるプロセスバージョンを確認するには、Camera Raw 7.1 ダイアログボックスで、「カメラキャリブレーション」タブをクリックします。「プロセス」フィールドに、使用されている現在のプロセスバージョンが表示されます。

注意：プロセスバージョン 2012 を使用していない場合は、古いバージョンを使用していることを示すアイコンが Raw 画像の下に表示されます。

プロセスバージョンの切り替えは可能か？

はい。Camera Raw 7.1 ダイアログボックスで、「カメラキャリブレーション」タブをクリックし、プロセスドロップダウンリストから使用するプロセスバージョンを選択します。

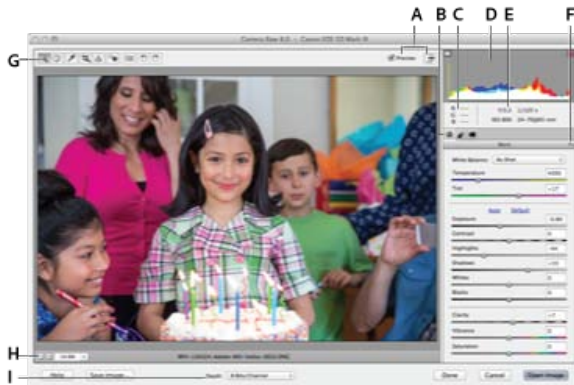
最適のバージョンは？

プロセスバージョン 2012 では、Raw 形式の最新の機能拡張を利用することができます。ただし、以前のエディションの Photoshop Elements で開いた多数の Raw 画像がある（したがって、古いプロセスバージョンを使用している）場合は、新しい Raw 画像に古いプロセスバージョンを適用することができます。これにより、以前の画像と現在の画像を処理中の一貫性が維持され、古いワークフローを維持しやすくなります。

プロセスバージョン間の違いとは？

- ・「基本」タブプロセスバージョン 2012 では、白とび軽減、補助光、および明度のスライダーは、ハイライト、シャドウ、白色系のスライダーに置き換わりました。
- ・「ディテール」タブ
 - ・プロセスバージョン 2012 では、カラーのディテールスライダーが導入されました。このスライダーは、カラーズライダーが変更されるまでは無効です。
 - ・プロセスバージョン 2012 では、輝度のディテールと輝度のコントラストが追加されました。これらのスライダーは、輝度が変更されるまでは無効です。

注意：古いプロセスバージョンに切り替えると、最新のプロセスバージョンに対応する新しいスライダーは無効になります。



Camera Raw ダイアログボックス

A. 表示オプション B. 「基本補正」と「ディテール」のタブをクリックしてコントロールを切り替え C. RGB 値 D. ヒストグラム E. 画像の設定 F. 詳細メニュー G. ツール H. ズームレベル I. ビット数オプション

[ページの先頭へ](#)

Camera Raw 画像ファイルを開いて処理

1. 編集ワークスペースで、ファイル／開くを選択します。
2. ファイルを参照して 1 つ以上の Camera Raw ファイルを選択し、「開く」をクリックします。

Camera Raw ダイアログボックス内のヒストグラムは、画像の現在の設定での色調範囲を示します。設定の調整を行うと、ヒストグラムが自動的に更新されます。
3. (オプション) ズームツールなどのコントロールや、シャドウクリッピングやハイライトクリッピングなどの、プレビュー上でクリッピング領域を確認できるオプションを使用して、画像表示を調整します ([Camera Raw 制御](#)を参照してください)。

注意：「プレビュー」を選択すると、変更した設定で画像のプレビューが表示されます。「プレビュー」の選択を解除すると、非表示のタブの設定と組み合わせられて、現在のタブの変更前の設定での Camera Raw 画像が表示されます。

4. 画像を反時計回りに 90°または時計回りに 90°回転させるには、画像を回転ボタン をクリックします。
5. 以前の Camera Raw 画像で使用した設定、またはカメラの初期設定を適用するには、設定メニューからオプションを選択します (設定／前回と同じ設定)。類似した撮影効果の画像をすばやく処理する場合などには、同じオプションを使用すると便利です ([カメラのカスタム設定](#)を参照してください)。
6. (オプション) オプションを設定して、ホワイトバランスを調整します ([Camera Raw 用のホワイトバランスコントロール](#)を参照してください)。

Camera Raw ダイアログボックスで調整しながら、画像内のピクセルの RGB 値をモニターできます。ズームツール、手のひらツール、ホワイトバランスツール、切り抜きツールをプレビュー画像の上に置くと、ポインターの下に RGB 値が表示されます。

7. 露光量、明るさ、コントラスト、および彩度を調整する各スライダーを使用して色調の調整を行います ([Camera Raw ファイルの色調補正と画像修正](#)を参照してください)。

手動の調整を元に戻し、自動的に調整を行うには、「自動補正」を選択します。すべてのオプションを初期設定に戻すには、Alt キー (Mac OS の場合は Option キー) を押しながら「初期化」をクリックします。

8. 次のいずれかの操作を行います。
 - ・ Photoshop Elements で Camera Raw 画像ファイル (Camera Raw 設定が適用されたもの) のコピーを開くには、「画像を開く」をク

リックします。Photoshop Elements で画像を編集し、Photoshop Elements がサポートする各種の形式で保存できます。元の Camera Raw ファイルは、まったく変更されません。

- 調整をキャンセルし、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。
- DNG ファイル (Digital Negative) に色調補正も含めて保存するには、「画像を保存」をクリックします ([Camera Raw 画像への変更の保存](#)を参照してください)。

注意: Digital Negative (DNG) 形式は、Camera Raw ファイル向けに Adobe が提案する標準形式です。DNG ファイルには、カメラセンサーの生データと画像の外観を指定するデータが含まれているので、Camera Raw 画像を保管するときに便利です。Camera Raw 画像の設定は、サイドカー XMP ファイルや Camera Raw データベースの代わりに、DNG ファイルに保存することもできます。

[ページの先頭へ](#)

Camera Raw ファイルのシャープさの調整

シャープスライダーを使用すると、画像のシャープさを調整して、意図したとおりの鮮明なエッジを得ることができます。シャープ調整は、Adobe Photoshop アンシャープマスクフィルターのバリエーションです。この調整では、指定した基準に基づいて周囲のピクセルと異なるピクセルを検索し、そのピクセルのコントラストを指定した量だけ増やします。Camera Raw ファイルを開くと、Camera Raw プラグインで、カメラモデル、ISO、露光量補正を基にして使用するしきい値が計算されます。シャープをすべての画像に適用するか、またはプレビューだけに適用するかを選択できます。

- プレビュー画像に 100 % でズームします。
- 「ディテール」タブをクリックします。
- シャープスライダーを右に移動するとシャープが増加し、左に移動すると減少します。値を 0 にすると、シャープ調整がオフになります。一般に、ノイズの少ない画像の場合、シャープスライダーは低めの値に設定します。

Photoshop Elements で画像を詳細に編集しない場合は、Camera Raw のシャープスライダーを使用します。Photoshop Elements で画像を詳細に編集する場合は、Camera Raw のシャープ調整をオフにします。そして、他の編集やサイズ変更の作業をすべて完了した後、最後の手順として Photoshop Elements のシャープフィルターを使用します。

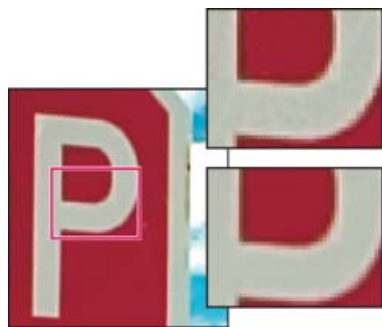
[ページの先頭へ](#)

Camera Raw 画像のノイズの軽減

Camera Raw ダイアログボックスの「ディテール」タブには、画像のノイズや画質を劣化させる斑点を軽減するためのコントロールがあります。画像のノイズには、画像の粒子を粗く見せる輝度 (グレースケール) ノイズと、通常は画像内にカラーの斑点として表示される彩度 (カラー) ノイズがあります。高めの ISO 感度またはあまり精巧ではないデジタルカメラで撮影した写真には、かなりのノイズが入ることがあります。

輝度スライダーを右に移動するとグレースケールノイズが低減し、カラーズライダーを右に動かすと彩度ノイズが低減します。

輝度またはカラーを調整するときに、プレビュー画像を 100 % にしておくと画像が見やすくなります。



輝度をスムーズにスライダーを右に移動するとグレースケールノイズが低減します。

[ページの先頭へ](#)

Camera Raw 画像への変更の保存

Camera Raw ファイルへの変更を保存できます。Camera Raw ダイアログボックスでは、変更した Camera Raw 画像を .dng ファイルに保存しま

す。ファイルを保存しても、Photoshop Elements で自動的に開きません。（Camera Raw ファイルを開くには、他のファイルの場合と同じように「開く」コマンドを使用します。その後、ファイルを編集し、他の画像と同じようにファイルを保存できます）。

1. Camera Raw ダイアログボックスで、1 つ以上の Camera Raw 画像に調整を適用します。
2. 「画像を保存」ボタンをクリックします。
3. 複数のファイルを保存する場合は、保存オプションダイアログボックスで、ファイルの保存場所と命名方法を指定します。

その他のオプション：

- 高速読み込みデータを埋め込み：DNG ファイルに Raw 画像のかなり小さなコピーを埋め込み、Raw 画像プレビューのスピードを上げます。
 - 非可逆圧縮を使用：DNG ファイルのサイズを小さくして、画質の低下を招きます。アーカイブする目的で保存する Raw 画像に対してのみ使用することをお勧めします。プリントや制作（その他の使用）には使用しないでください。
4. 「保存」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

編集ワークスペースで Camera Raw 画像を開く

Camera Raw ダイアログボックスで Camera Raw 画像を処理すると、編集ワークスペースでその画像を開いて編集することができます。

1. Camera Raw ダイアログボックスで、1 つ以上の Camera Raw 画像に調整を適用します。
2. 「画像を開く」ボタンをクリックします。Camera Raw ダイアログボックスが閉じて、編集ワークスペースで写真が開きます。

[ページの先頭へ](#)

設定とコントロール

Camera Raw 制御

ズームツール プレビュー画像のどこかをクリックすると、既定のプレビュー倍率が 1 レベル大きくなります。Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらクリックするとズームアウトします。プレビュー画像でズームツールをドラッグすると、選択範囲にズームインします。ズーム倍率を 100 %に戻すには、ズームツールをダブルクリックします。

手のひらツール プレビューウィンドウに画像全体が表示されていない場合に、プレビューウィンドウ内の画像を移動します。別のツールから手のひらツールに切り替えるには、スペースバーを押します。手のひらツールをダブルクリックすると、ウィンドウに合わせてプレビュー画像を調整できます。

ホワイトバランスツール クリックした領域を中間調のグレーに設定して、不適切な色合いを取り除き、画像全体のカラーを調整します。「色温度」と「色かぶり補正」の値は、カラー調整に伴い変化します。

切り抜きツール 画像の一部を切り抜きます。このツールを使用して、プレビュー画像で残しておきたい部分をドラッグして選択し、Enter キーを押します。

角度補正ツール 角度補正ツールを使用すると、画像を垂直または水平方向に整列し直すことができます。また、角度補正を適用した画像に合わせて、カンバスの切り抜きやサイズ変更を行うこともできます。

赤目修正 フラッシュにより赤く写った人の目や、白または緑に写った動物の目を修正します。

環境設定ダイアログを開く Camera Raw の環境設定ダイアログを開きます。

回転ボタン 写真を反時計回りまたは時計回りに回転します。

カメラのカスタム設定

Photoshop Elements では、Camera Raw ファイルを開くと、ファイルを作成したカメラのモデルを確認するためにファイル内の情報を読み取り、画像に適切なカメラ設定を適用します。いつも同じような調整を行うのであれば、自分のカメラ用に初期設定を変更することができます。また、カメラの各モデル用の設定を変更することができますが、同じモデルの複数のカメラに対して個別の設定を保持することはできません。

1. 画像を作成したカメラの初期設定として現在の設定を保存するには、設定メニューの横にある三角形をクリックして、「新規 Camera Raw 初期設定にする」を選択します。
2. 編集ワークスペースで、Camera Raw ファイルを開いて画像の調整を行います。
3. カメラの初期設定に戻すには、設定メニューの横にある三角形をクリックして、「Camera Raw 初期設定に戻す」を選択します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

色かぶりの補正

画像のバリエーション比較による色かぶりの補正
カラーキャスト（色かぶり）の自動除去
階調数を使用した色かぶりの削除
カラーカーブの補正

画像のバリエーションの比較によるカラーキャストの補正

[ページの先頭へ](#)

カラーバリエーションダイアログボックスで、写真のサムネールを比較してカラー補正と色調補正を行うことができます。このコマンドは、精密なカラー補正を必要としない平均的な色調の画像に最適です。

注意： インデックスカラーモードとモノクロ2階調の画像には、「カラーバリエーション」コマンドを使用できません。

1. 画質調整／カラー／カラーバリエーションを選択します。

補正前の画像と補正後の画像のプレビューが表示されます。

2. 次のいずれかのオプションで、補正する画像の階調域を選択します。

中間調、シャドウ、ハイライト 色調範囲内の暗い領域、中間調の領域または明るい領域を補正します。

彩度 画像のカラーをより鮮やか（彩度を上げる）またはより地味（彩度を下げる）にします。

3. 適用量スライダーを使用して、それぞれの補正量、すなわち適用度を設定します。スライダーを左へドラッグすると量が減り、右へドラッグすると量が増えます。

4. 「シャドウ」、「中間調」または「ハイライト」を選択した場合は、次のいずれかの操作を行います。

- 画像にカラーを加算する場合は、該当するカラーを強くするサムネールをクリックします。
- 画像からカラーを減算する場合は、該当するカラーを弱くするサムネールをクリックします。

あるサムネールをクリックするたびに、それ以外のサムネールも変化します。

5. 「彩度」を選択した場合は、「彩度を下げる」サムネールまたは「彩度を上げる」サムネールをクリックします。

6. 調整を取り消したり、やり直すには、次のいずれかの操作を行い、「OK」をクリックして、調整内容を画像に適用します。

- すべての補正を取り消して最初から作業を始めるには、「画像を初期化」をクリックします。
- 補正を取り消すには「取り消し」ボタンを必要な回数クリックします。「画像を初期化」オプションを取り消すことはできません。
- 取り消した補正をやり直すには、「やり直し」ボタンを必要な回数クリックします。

カラーキャスト（色かぶり）の自動除去

[ページの先頭へ](#)

写真の不必要な色合いのことを、カラーキャストと呼びます。例えば、室内でフラッシュを使用せずに撮影した写真では黄色みが強くなります。「カラーバランスを補正」コマンドにより、カラーの全体的な混合率を変更して、画像のカラーキャストを取り除くことができます。



元の画像（左）および緑のカラーキャストの除去後（右）

1. 画質調整／カラー／カラーバランスを補正を選択します。
2. 画像内で、白、黒または中間のグレーにする領域をクリックします。選択したカラーに基づいて画像が変化します。
3. 画像に加えた変更を取り消して、最初からやり直すには、「初期化」をクリックします。

4. 「OK」をクリックしてカラーの変更を適用します。

[ページの先頭へ](#)

レベル補正を使用したカラーキャストの除去

これを実行するには、カラー補正の経験と RGB カラーホイールの知識が必要です。

1. 次のいずれかの操作を行います。
 - 画質調整／ライティング／レベル補正を選択します。
 - レイヤー／新規調整レイヤー／レベル補正を選択するか、既存のレベル調整レイヤーを開きます。
2. チャンネルポップアップメニューから補正するカラーチャンネルを選択します。
 - 「レッド」を選択すると、画像にレッドまたはシアンが追加されます。
 - 「グリーン」を選択すると、画像にグリーンまたはマゼンタが追加されます。
 - 「ブルー」を選択すると、画像にブルーまたはイエローが追加されます。
3. 中央の入力レベルスライダーを左または右にドラッグしてカラーを加算または減算します。
4. 全体的なカラーが適切に補正されたら、「OK」をクリックします。

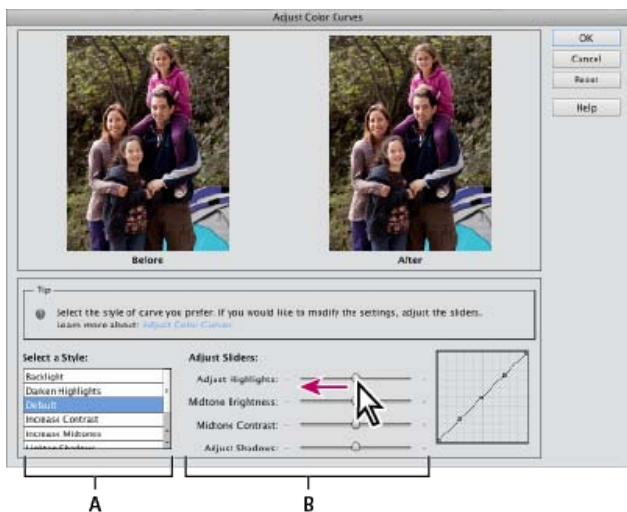
レベル補正ダイアログボックスのグレーのカラーピッカーでカラーキャストをすばやく取り除くことができます。グレーのカラーピッカーをダブルクリックし、表示されるカラーピッカーダイアログで RGB の値が同じ数値であることを確認します。カラーピッカーを閉じた後、画像内で中間調のグレーにする領域をクリックします。

カラー補正曲線の調整

[ページの先頭へ](#)

「カラーカーブを補正」コマンドは、各カラーチャンネルのハイライト、中間調、およびシャドウを調整することにより、写真の色調を改善します。例えば、このコマンドを使用すると、逆光が強いために影の付いた写真、またはカメラのフラッシュに近すぎたために色あせた写真を補正できます。

カラーカーブを補正ダイアログボックスで、様々な色調プリセットを比較して選択することができます。スタイルを選択ボックスにあるスタイルリストから選択します。さらに微調整を加えるには、「ハイライト補正」、「中間調の明るさ」、「中間調のコントラスト」、および「シャドウ補正」を調整します。



画像内のカラー補正曲線を調整する

A. スタイルを選択（プリセットから選択） B. スライダーを調整（カスタムオプション）

1. Photoshop Elements で、画像を開きます。
2. 画像の一部またはレイヤーを補正するには、いずれかの選択ツールを使用して補正する領域を選択します（選択範囲を指定しない場合は、画像全体に補正が適用されます）。

元の写真を保持したまま、色調の調整を試すには、複製したレイヤー上でカラー補正曲線を調整します。
3. 画質調整／カラー／カラーカーブを選択します。
4. スタイル（逆光を補正、ソラリゼーションなど）を選択します。
5. ハイライト、中間調の明るさ、中間調のコントラスト、およびシャドウのスライダーを調整します。
6. 画像に調整を適用するには、「OK」をクリックします。調整をキャンセルしてもう一度やり直すには、「初期化」をクリックします。カ

ラー補正曲線の調整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。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

アクションを使用した写真の処理

アクションの概要

画像でのアクションファイルの再生

アクションファイルの管理

アクションの概要

[To the top](#)

アクションとは、写真上で再生する一連のステップ（タスク）です。これらのステップには、メニューコマンド、パネルオプション、ツールアクションなどがあります。例えば、スナップショット効果を作成するアクションは、画像のサイズを変更し、効果を画像に適用し、画像の下に延長される境界線を作成し、目的の形式でファイルを保存する一連のステップです。

アクションのセットは、Photoshop Elements のアクションパネルにあります（ウィンドウ／アクション）。写真で 1 つ以上のアクションを再生できます。Photoshop Elements では、アクションファイルを作成することはできません。ただし、Adobe Photoshop で作成されたアクションファイル（.atn ファイル）をさらに読み込むことができます。

テーマを共有しているアクションは、アクションセットにグループ化されます。

Note: Photoshop Elements でサポートされていないステップを含んでいる Photoshop アクションは再生されません。また、Photoshop で作成されたすべてのアクションを Photoshop Elements で再生できるとは限りません。

画像でのアクションファイルの再生

[To the top](#)

1. アクションを使用して処理する画像を開きます。
2. アクションパネルを開いていない場合は、ウィンドウ／アクションをクリックします。
3. アクションパネルで、アクションをクリックするか、アクションセットの横にある三角形をクリックします。
4. 再生ボタンをクリックしてアクションを画像に適用するか、アクションパネルメニューをクリックして「再生」をクリックします。

アクションファイルの管理

[To the top](#)

アクションの追加 アクションパネルで、パネルメニューアイコンをクリックし、「アクションの読み込み」を選択します。.atn ファイルを指定し、追加したアクションにアクションパネルからアクセスします。

アクションの削除 アクションパネルで、アクションまたはアクションセットを選択し、削除ボタンをクリックします。「OK」をクリックしてアクションの削除を確定します。

初期設定に戻す アクションパネルで、パネルメニューアイコンをクリックし、「初期設定に戻す」を選択します。Photoshop Elements で、初期設定で使用するすべてのアクションが復元されます。



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

ペイントの概要

ペイントツール
描画色と背景色
描画モード
Web セーフカラー

ペイントツール

[To the top](#)

Photoshop Elements では、カラーの適用や編集用の様々なツールを使用できます。ペイントツールを選択すると、ブラシの先端やブラシサイズ、色の合成、不透明度、エアブラシ機能などの様々なプリセットがツールオプションバーに表示されます。ブラシのプリセットを作成してブラシライブラリに保存することもできます。ブラシやペイントツールと編集ツールの設定をカスタマイズしたり、プリセットマネージャーを使用してそれらを管理することもできます。



ツールオプションバーのブラシオプション

A. ブラシのサイズスライダーとテキストボックス B. ブラシのポップアップパネルとサムネール C. 詳細メニュー

ブラシツールを使用すると、アンチエイリアス処理された滑らかな線を描けます。他のペイントツールには、輪郭のはっきりしたラインを描く鉛筆ツールや、レイヤーからカラーピクセルを消去する消しゴムツールなどがあります。塗りつぶしツールと塗りつぶしコマンドを使用すると、画像の領域をカラーまたはパターンで塗りつぶせます。パターンスタンプツールでは、規定のパターンまたは自分でデザインしたパターンでペイントできます。

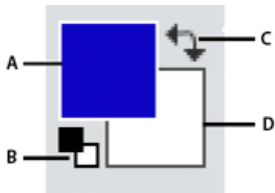
印象派ブラシツールは、スタイル化したブラシストロークを適用して既存のカラーを変化させます。指先ツールもまた、塗りたてのペンキを指でこすったような効果で既存の画像のカラーに効果を与えます。

詳細スマートブラシツールを使用してペイントすると、自動的に調整が行われます。元の画像レイヤーは変更されません。元の写真を損なうことなく、ペイントして何回でも調整を変更できます。[スマートブラシツールを使用したカラーと色調の調整](#)を参照してください。

描画色と背景色

[To the top](#)

描画色は、ブラシツールまたは鉛筆ツールでペイントするときや、塗りつぶしツールで選択範囲を塗りつぶすときなどに、画像に適用するカラーのことです。消しゴムツールで背景レイヤーに適用するカラーは、背景色と呼ばれます。描画色と背景色は、ツールボックスの下部にある2つの重なったボックスで確認および変更することができます。上のボックスは描画色で、下のボックスは背景色です。描画色と背景色は、グラデーションツールと一部の特殊効果フィルターにも使用されます。



ツールボックスの描画色ボックスと背景色ボックス

A. 描画色を選択ボックス B. 描画色と背景色を初期設定に戻すアイコン C. 描画色と背景色を入れ替えアイコン D. 背景色を設定ボックス

スポイトツール、スウォッチパネルまたはカラーピッカーを使用して、ツールボックスの描画色や背景色を変更することができます。

描画モード

[To the top](#)

描画モードにより、ペイントツールまたは編集ツールでの操作を画像内のピクセルにどのように合成するかを調節します。描画モードの効果を適用する場合は、次の点について理解しておくに役立ちます。

- 基本色は、画像内の元のカラーです。
- 合成色は、ペイントツールや編集ツールで適用されるカラーです。
- 結果色は、合成により生成されるカラーです。



ヒトデのレイヤーに乗算モード（上）、スクリーンモード（中央）、輝度モード（下）を適用

ツールオプションバーのモードメニューから次の描画モードのいずれかを選択することができます。

標準 各ピクセルを編集またはペイントして結果色を作成します。これは初期設定のモードです（通常モードは、モノクロ 2 階調やインデックスカラーモードの画像で作業するときには、2 階調化と呼ばれます）。

ディザ合成 各ピクセルを編集またはペイントして結果色を作成します。ディザ合成モードの結果色は、ピクセルの不透明度に応じて基本色や合成色でランダムに置き換えられます。このモードはブラシツールおよび大きなブラシでの作業で効果的です。

背景 レイヤーの透明部分でのみ編集またはペイントします。このモードは「透明ピクセルのロック」が選択されていないレイヤー上でのみ動作し、ガラスの裏にペイントしたような効果が得られます。

消去 各ピクセルを編集またはペイントして、透明にします。このモードはレイヤーパネルの「透明ピクセルのロック」の選択を解除したレイヤーでのみ使用できます。

比較（暗） 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色または合成色のいずれか暗い方を結果色として選択します。合成色よりも明るいピクセルが置き換えられ、合成色よりも暗いピクセルは変更されません。

乗算 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色と合成色を乗算します。結果色は暗いカラーになります。どのカラーも、黒で乗算すると結果は黒になります。どのカラーも、白で乗算するとカラーは変更されません。黒または白以外のカラーでペイントしている場合、ペイントツールで繰り返しストロークを描くとカラーは徐々に暗くなります。これにより、複数のマジックマーカーで描画したような効果が得られます。

焼き込みカラー 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色を暗くして合成色を反映します。白で合成した場合は、何も変更されません。

焼き込み（リニア） 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色を暗くして明るさを落とし、合成色を反映します。白で合成した場合は、何も変更されません。

カラー比較（暗） 合成色と基本色について、すべてのチャンネル値の合計を比較し、値が低い方の色を表示します。カラー比較（暗）モードでは、基本色と合成色の両方のチャンネル値のうち最も低いものを選択することによって結果色が作成されるので、比較（暗）モードと異なり3番目の色は生成されません。

比較（明） 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色または合成色のいずれか明るい方を結果色として選択します。合成色よりも暗いピクセルが置き換えられ、合成色よりも明るいピクセルは変更されません。

スクリーン 各チャンネル内のカラー情報に基づき、合成色と基本色を反転したカラーを乗算します。結果色は明るいカラーになります。黒でスクリーニングすると、カラーは変更されません。白で実行した場合には、白になります。この効果は、複数の写真スライドを重ね合わせて投影したような効果が得られます。

覆い焼きカラー 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色を明るくして合成色を反映します。黒で合成した場合は、何も変更されません。

覆い焼き（リニア） - 加算 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色を明るくして明るさを増し、合成色を反映します。黒で合成した場合は、何も変更されません。

カラー比較（明） 合成色と基本色のすべてのチャンネル値の合計を比較し、より高い値のカラーを表示します。基本色と合成色の間でより高いチャンネルの値を選択して表示色が作り出されるので、完全に異なるカラーが生成されることはありません。

オーバーレイ 基本色に応じて、カラーを乗算またはスクリーンします。基本色のハイライトとシャドウを保持しながら、パターンやカラーが既存のピクセルに重なります。基本色は合成色と混合されて元の色の明るさや暗さを反映します。

ソフトライト 合成色に応じて、カラーを暗くまたは明るくします。このモードでは、画像上でスポットライトを照らしたような効果が得られます。合成色が50%グレーよりも明るい場合、画像は明るくなります。合成色が50%グレーよりも暗い場合、画像は暗くなります。純粋な白または黒でペイントすると、かなり暗い領域または明るい領域が生成されますが、純粋な白または黒にはなりません。

ハードライト 合成色に応じて、カラーを乗算またはスクリーンします。このモードは、画像上で直接スポットライトを照らしたような効果が得られます。合成色が50%グレーよりも明るい場合、画像は明るくなります。これは、画像にハイライトを追加するときに役立ちます。合成色が50%グレーよりも暗い場合、画像は暗くなります。これは、画像にシャドウを追加するときに役立ちます。純粋な白または黒でペイントすると、純粋な白または黒になります。

ビビッドライト 合成色に応じてコントラストを増加または減少させ、カラーの焼き込みまたは覆い焼きを行います。合成色（光源）が50%グレーよりも明るい場合は、コントラストを落として画像を明るくします。合成色が50%グレーよりも暗い場合、コントラストを強くすることで画像は暗くなります。

リニアライト 合成色に応じて明るさを減少または増加させ、カラーの焼き込みまたは覆い焼きを行います。合成色（光源）が50%グレーよりも明るい場合は、明るさを増して画像を明るくします。合成色が50%グレーよりも暗い場合、画像は明るさを減らすことで暗くなります。

ピンライト 合成色に応じて、カラーが置換されます。合成色（光源）が50%グレーよりも明るい場合、合成色より暗いピクセルは置換されます。合成色より明るいピクセルは、変更されません。合成色が50%グレーよりも暗い場合、合成色より明るいピクセルは置換されます。合成色より暗いピクセルは変更されません。このモードは、画像に特殊な効果を適用するときに役立ちます。

ハードミックス 基本色と合成色に応じて、カラーを白、黒、レッド、グリーン、ブルー、イエロー、シアン、マゼンタに減らします。

差の絶対値 各チャンネル内のカラー情報に基づき、合成色を基本色から取り除くか、基本色を合成色から取り除きます。明るさの値の大きい方のカラーから小さい方のカラーを取り除きます。白と合成すると基本色の値が反転しますが、黒と合成しても変化はありません。

除外 差の絶対値モードと似ていますが、効果のコントラストはより低くなります。白で合成した場合は、基本色の値が反転されます。黒で合成した場合は、何も変更されません。

色相 ベースカラーの輝度と彩度、およびブレンドカラーの色相を持つ最終カラーが作成されます。

彩度 基本色の輝度と色相および合成色の彩度を使用して、結果色を作成します。彩度ゼロ（中間調のグレー領域）の領域をペイントしても何も変更されません。

カラー 基本色の輝度と、合成色の色相および彩度を使用して、結果色を作成します。これにより、画像内のグレーレベルが保持され、モノクロ画像のカラー化とカラー画像の階調化の際に使用されます。



カラーモードを使用して、シャツのカラーを変更

輝度 基本色の色相および彩度と、合成色の輝度を使用して、結果色を作成します。このモードでは、カラーモードと反対の効果が作成されます。

Web セーフカラー

Web セーフカラーとは、Windows と Mac OS の両方のプラットフォームのブラウザで使用する 216 色のカラーのことです。Web セーフカラーのみを使用して Web 画像を作成した場合、Web ブラウザーで表示する限り、常に正確に表示されます。

Adobe カラーピッカーの Web セーフカラーは、次のいずれかの方法を使用して識別できます。

- カラーピッカーの左下の「Web セーフカラーのみに制限」を選択し、カラーピッカーから任意のカラーを選択します。このオプションを選択すると、選択できるカラーはすべて Web セーフとなります。
- カラーピッカー内でカラーを選択します。Web セーフ以外のカラーを選択すると、カラーピッカーの右上領域にあるカラーボックスの横に立方体の警告記号が表示されます。立方体の警告記号をクリックして最も近い Web セーフカラーを選択します（立方体の警告記号が表示されない場合、選択したカラーは Web セーフです）。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

ペイントツール

[ブラシツールの使用](#)
[鉛筆ツールの使用](#)
[印象派ブラシツールの使用](#)
[指先ツールの使用](#)
[消しゴムツールの使用](#)
[マジック消しゴムツールの使用](#)
[背景消しゴムツールの使用](#)

ブラシツールの使用

[To the top](#)

ブラシツール は、ぼやけた、または、はっきりとしたカラーのストロークを作成します。このツールを使用して、エアブラシのような効果を付けることができます（ブラシツールがツールボックスに表示されない場合は、印象派ブラシツールまたは色の置き換えツールを選択し、ツールオプションバーのブラシツールアイコンをクリックします）。

1. 描画色を設定して、ペイントするカラーを選択します。
2. ツールボックスの「描画」セクションからブラシツールを選択します。
3. ツールオプションバーで目的のブラシツールオプションを指定し、画像内でドラッグしてペイントします。
直線を描画するには、画像内の開始点をクリックします。次に Shift キーを押しながら終了点をクリックします。

次のいずれかのブラシツールオプションを指定できます。

エアブラシモード エアブラシ機能を有効にします。このオプションは徐々に変化する色調を画像に適用することによって、従来のエアブラシのような効果を作り出します。

ブラシ ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラインドロップダウンからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

不透明度 適用するペイントの不透明度を設定します。不透明度を低く設定すると、ペイントストロークの下の子ピクセルが透けて見えます。不透明度のスライダーをドラッグするか、値を入力します。

モード 適用するペイントが画像内の既存のピクセルにどのように合成されるかを指定します。

タブレットオプション マウスではなく筆圧感知描画タブレットを使用する場合にタブレットを制御するためのオプションを設定します。

ブラシ設定 その他のブラシオプションを設定します。

鉛筆ツールの使用

[To the top](#)

鉛筆ツール では、輪郭のはっきりしたラインをフリーハンドで作成できます。

1. 描画色を設定して、ペイントするカラーを選択します。
2. ツールボックスの「描画」セクションから鉛筆ツールを選択します。
3. ツールオプションバーで目的の鉛筆ツールオプションを指定し、画像内でドラッグしてペイントします。
直線を描画するには、画像内の開始点をクリックします。次に Shift キーを押しながら終了点をクリックします。

次のいずれかの鉛筆ツールオプションを指定できます。

ブラシ先端 先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラインドロップダウンからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

不透明度 適用するペイントの不透明度を設定します。不透明度を低く設定すると、ペイントストロークの下の子ピクセルが透けて見えます。不透明度のスライダーをドラッグするか、値を入力します。

モード 適用するペイントが画像内の既存のピクセルにどのように合成されるかを指定します。

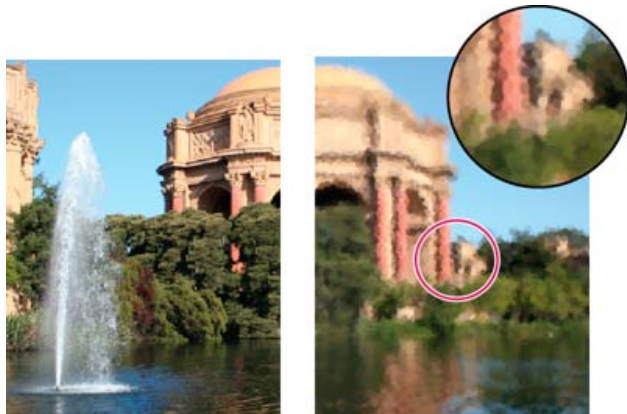
自動消去 描画色以外で描かれている領域では、描画色を使用してペイントします。つまり、描画色以外で描き始めると、描画色のみでペイントされます。描画色で描かれている領域をクリックしてペイントし、鉛筆ツールで背景色をペイントします。

[To the top](#)

印象派ブラシツールの使用

印象派ブラシツールを使用すると、画像の既存のカラーと細部を変更することにより、スタイル化したブラシストロークでペイントしたような効果を写真に与えることができます。様々なスタイルや領域範囲、許容値オプションを試すことによって、多様なスタイルのペイントテクスチャを擬似的に再現することができます。

1. ツールボックスでブラシツールを選択し、ツールオプションバーから印象派ブラシツールを選択します。
2. ツールオプションバーで目的のオプションを指定し、画像内でドラッグしてペイントします。



元の写真（左）と印象派ブラシツールを使用した後の写真（右）

次のいずれかのオプションを指定できます。

ブラシ ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラシドロップダウンからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

不透明度 適用するペイントの不透明度を設定します。不透明度を低く設定すると、ペイントストロークの下の子ピクセルが透けて見えます。不透明度のスライダーをドラッグするか、値を入力します。

モード 適用するペイントが画像内の既存のピクセルにどのように合成されるかを指定します（詳しくは、描画モードを参照してください）。

詳細 「スタイル」は、ブラシストロークのシェイプを制御するのに使用します。「範囲」は、ブラシストロークのサイズを制御するのに使用します。範囲の値を大きくすると、ストロークの数は増えます。「許容値」は、隣接ピクセルのカラー値がどの程度近似していればブラシストロークが適用されるかを調節するのに使用します。

指先ツールの使用

[To the top](#)

指先ツールは、塗りたてのペンキを指でこすったような効果を出します。このツールは、ストロークを開始した場所のカラーを、ドラッグする方向に引き出します。画像内の既存のカラーをこすったり、新たに描画色でこすったりできます。



元の画像（左）と、一部をこすった後の写真（右）

1. ツールボックスの「画質調整」セクションから指先ツールを選択します（ツールボックスに表示されていない場合は、ぼかしツールまたはシャープツールを選択し、ツールオプションバーから指先ツールアイコンをクリックします）。
2. ツールオプションバーでオプションを指定し、画像内でドラッグしてカラーをこすります。
指先ツールでドラッグしながら「フィンガーペイント」オプションを一時的に使用するには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押します。

次のいずれかの指先ツールオプションを指定できます。

モード 適用するペイントが画像内の既存のピクセルにどのように合成されるかを指定します（詳しくは、描画モードを参照してください）。

ブラシ ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラシドロップダウンからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

強さ 指先ツールの効果のレベルを設定します。

全レイヤーを対象 表示しているすべてのレイヤーからのカラーを使用してこすります。このオプションを選択していない場合、指先ツールはアクティブレイヤーからのカラーだけを使用します。

フィンガーペイント 描画色を使用して各ストロークの開始位置からこすったような効果を付けます。このオプションを選択していない場合、指先ツールでは各ストロークの開始位置のカラーが使用されます。

消しゴムツールの使用

[To the top](#)

消しゴムツールは、ドラッグした部分のピクセルを変更するツールです。背景レイヤーや透明度がロックされたレイヤーで作業している場合は、ピクセルが消去された部分は背景色に変わります。それ以外のレイヤーで作業している場合は、ピクセルが消去された部分は透明になります。透明ピクセルは、透明グリッドで示されます。

1. ツールボックスの「描画」セクションから消しゴムツールを選択します（消しゴムツールがツールボックスに表示されない場合は、背景消しゴムツールまたはマジック消しゴムツールを選択し、ツールオプションバーの消しゴムツールアイコンをクリックします）。
2. ツールオプションバーで目的のオプションを設定し、消去する領域をドラッグします。

次のいずれかの消しゴムツールオプションを指定できます。

ブラシ ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラシドロップダウンからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

不透明度 消去の度合いを定義します。不透明度を 100 %にすると、ピクセルが消去された部分はレイヤー上では完全に透明になり、背景レイヤー上では背景色になります。不透明度が低いと、ピクセルが消去された部分はレイヤー上では半透明になり、背景レイヤー上では背景色で半透明にペイントされます（ツールオプションバーでモードに「ブロック」が選択されている場合は、「不透明度」オプションを使用できません）。

テキスト 「ブラシ」モードを使用すると、ブラシツールの特性が使用され、ソフトな線で消去することができます。「鉛筆」モードを使用すると、鉛筆のようにハードな線で消去されます。「ブロック」モードを使用すると、はっきりした輪郭の 16 ピクセルの四角形が消しゴムとして使用されます。

マジック消しゴムツールの使用

[To the top](#)

マジック消しゴムツールを写真内でドラッグすると、すべての近似ピクセルが変更されます。透明度がロックされたレイヤーで作業する場合、ピクセルは背景色に変わります。透明度がロックされていないレイヤーで作業する場合、ピクセルは透明に変わります。現在のレイヤー上で隣接しているピクセルだけを消去するか、すべての近似ピクセルを消去するかを選択できます。



元の画像（左）と、雲を消去した後の画像（右）

1. レイヤーパネルで、消去する領域を含むレイヤーを選択します。
Note: 消去する領域として背景を選択してマジック消しゴムを使用すると、背景は自動的にレイヤーに変わります。
2. ツールボックスの「描画」セクションから、ツールボックスのマジック消しゴムツールを選択します（マジック消しゴムツールがツールボックスに表示されない場合は、消しゴムツールまたは背景消しゴムツールを選択し、ツールオプションバーのマジック消しゴムツールアイコンをクリックします）。
3. ツールオプションバーで目的のオプションを設定し、消去するレイヤーの領域をクリックします。

次のいずれかのマジック消しゴムツールオプションを設定できます。

許容値 消去する色の範囲を定義します。許容値を低く設定すると、クリックしたピクセルと非常に近いカラー値の範囲内のピクセルだけが消去されます。許容値を高く設定すると、広いカラー範囲のピクセルが消去されます。

不透明度 消去の度合いを定義します。不透明度を 100 %にすると、ピクセルが消去された部分はレイヤー上では完全に透明になり、ロックされたレイヤー上では背景色になります。不透明度が低いと、ピクセルが消去された部分はレイヤー上では半透明になり、ロックされたレイヤー上では背景色で半透明にペイントされます。

全レイヤーを対象 すべての表示レイヤーからのデータを組み合わせて、消去するカラーをサンプルします。アクティブレイヤーのピクセルだけを消去する場合は、このオプションの選択を解除します。

隣接 クリックしたピクセルに隣り合うピクセルだけが消去されます。画像内にあるカラー値の近いピクセルをすべて消去するには、このオプションの選択を解除します。

アンチエイリアス 消去する領域のエッジを滑らかにし、エッジをより自然に見えるようにします。

背景消しゴムツールの使用

[To the top](#)

背景消しゴムツールは、カラーピクセルを透明ピクセルに変換します。これにより、オブジェクトを背景から簡単に削除することができます。慎重に使用することで、描画オブジェクトのエッジを維持しながら、背景のフリッジピクセルを取り除くことができます。

背景消しゴムツールのポインターは、円の中に十字が含まれています。十字は、ツールのホットスポットを示しています。ポインターをドラッグすると、円の中のピクセルとホットスポットの下のピクセルに近似するカラー値のピクセルが消去されます。円が描画オブジェクトに重なった場合、ホットスポットのピクセルに近似するピクセルがなければ、描画オブジェクトは消去されません。



不要な背景の消去。コピースタンプツールを使用するか、別のレイヤーを追加することによって、背景を別の背景に置き換えることができます。

1. レイヤーパネルで、消去する領域を含むレイヤーを選択します。
Note: 消去する領域として背景を選択して背景消しゴムを使用すると、背景は自動的にレイヤーに変わります。
2. ツールボックスの「描画」セクションから背景消しゴムツールを選択します（背景消しゴムツールがツールボックスに表示されない場合は、消しゴムツールまたはマジック消しゴムツールを選択し、ツールオプションバーの背景消しゴムツールアイコンをクリックします）。
3. ツールオプションバーで目的のオプションを設定し、消去する領域をドラッグします。ツールのホットスポットは、消去しない領域に置かないでください。

次のいずれかの背景消しゴムツールオプションを指定できます。

サイズ ブラシの画像の幅

許容値 ピクセルがどの程度ホットスポットのカラーに近似していればツールが適用されるかを定義します。許容値を低く設定すると、ホットスポットのカラーに非常に近いカラー領域だけが消去されます。許容値が高いと、消去されるカラーの範囲が大きくなります。

ブラシ設定 サイズ、直径、硬さ、間隔など、ブラシのプリセットを設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスに値を入力します。

制限 「隣接」を選択すると、ホットスポットのカラーを含んでいて隣接している領域だけが消去されます。「隣接されていない」を選択すると、ホットスポットのカラーと近似する円の中のピクセルが消去されます。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

色調補正フィルター

平均化（イコライズ）フィルターの適用
グラデーションマップフィルターの適用
階調の反転フィルターの適用
ポスタリゼーションフィルターの適用
2 階調化フィルターの適用
レンズフィルターの適用

平均化（イコライズ）フィルターの適用

[ページの先頭へ](#)

平均化（イコライズ）フィルターは、画像のピクセルの明るさの値を再配分して、範囲全体の明るさのレベルを均等にします。このコマンドを適用すると、Photoshop Elements はコンボジットイメージ内の最も明るい値と最も暗い値を探し出します。最も明るい値が白、最も暗い値が黒を表すよう、再マップします。そして、Photoshop Elements は中間のピクセル値をグレースケールに均等に配分することによって明るさを平均化します。

1. 画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. フィルター／色調補正／平均化（イコライズ）を選択します。
3. 画像の一部の領域を選択している場合は、ダイアログボックスで次のいずれかのオプションを選択し、「OK」をクリックします。
 - 「選択した範囲だけを平均化（イコライズ）」は、選択されているピクセルだけを均等に配分します。
 - 「選択した範囲に基づいて画像全体を平均化（イコライズ）」は、選択範囲のピクセルを基準に画像の全ピクセルを均等に配分します。

グラデーションマップフィルターの適用

[ページの先頭へ](#)

グラデーションマップフィルターは、画像のグレースケールの範囲を、指定したグラデーションカラーにマッピングします。



グラデーションマップフィルターを使用したセピア調の効果

1. 画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - フィルター／色調補正／グラデーションマップを選択します。
 - レイヤーパネルまたはレイヤーメニューを使用して、新しいグラデーションマップ調整レイヤーを作成するか、既存のグラデーションマップ調整レイヤーを開きます。
3. 次に、使用するグラデーションを選択します。
 - グラデーションをリストから選択するには、グラデーションマップダイアログボックスに表示される中央のグラデーションの右側の三角形をクリックします。目的のグラデーションをクリックし、ダイアログボックスの空白の領域をクリックしてリストを閉じます。
 - グラデーションマップダイアログボックスに表示中のグラデーションを編集するには、そのグラデーションをクリックします。表示されるグラデーションエディターでグラデーションを編集するか、「新規グラデーション」をクリックして新しくグラデーションを作成します。

初期設定では、画像のシャドウがグラデーションの左の開始カラーに、中間調が中央部分のカラーに、ハイライトが右の終了カラーにマッピングされます。

4. 「グラデーションマップオプション」は、必要に応じて次の設定をすることができます。
 - 「ディザ」はランダムノイズを追加してグラデーションを滑らかに表現し、縞模様を減少させます。

「逆方向」はグラデーションマップを反転してグラデーションの方向を逆にします。

5. 「OK」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

階調の反転フィルターの適用

階調の反転フィルターは、画像の色を反転します。このコマンドを使用して、例えば、白黒画像をポジからネガにしたり、スキャンした白黒のネガからポジを作成することができます。

注意：カラー写真のネガフィルムはオレンジのマスクを含んでいるため、「階調の反転」コマンドでは、スキャンしたカラー写真のネガフィルムから正確なポジフィルムを作成することはできません。スライドスキャナーでフィルムをスキャンする場合は、カラーネガフィルム用に正しく設定するように注意してください。

画像の階調を反転すると、各ピクセルの明るさの値は、256 階調カラー値のスケール上で反対の値に変換されます。例えば、ポジ画像内の 255 の値を持つピクセルは 0 に変更されます。

1. 画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. フィルター／色調補正／階調の反転を選択します。

[ページの先頭へ](#)

ポスタリゼーションフィルターの適用

ポスタリゼーションフィルターにより、画像内の各チャンネルの色調レベル数（すなわち、明るさの値）を指定できます。指定すると、最も近い一致レベルにピクセルをマップします。例えば、RGB 画像で色調レベル数に 2 を指定してポスタリゼーションを適用すると、6 色（レッド、グリーン、ブルーに 2 色ずつ）にマップされます。

このコマンドは、写真に広く平らな領域を作成するなどの特殊効果を付けるときに便利です。特に、グレースケール画像のグレイのレベル数を減らすときに、このコマンドの効果が大きく表れます。カラー画像にも独特の効果を出すことができます。

画像で使用するカラーを特定の数に制限するには、画像をグレースケールに変換し、必要なレベル数を指定します。次に画像を再び元のカラーモードに変換し、複数のグレイの階調を目的のカラーで置き換えます。

1. 画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - フィルター／色調補正／ポスタリゼーションを選択します。
 - レイヤーパネルまたはレイヤーメニューで、新しいポスタリゼーション調整レイヤーを作成するか、既存のポスタリゼーション調整レイヤーを開きます。
3. スライダーを使用して適切な効果が得られるようにするか、色調レベル数を入力して、「OK」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

2 階調化フィルターの適用

2 階調化フィルターは、グレースケール画像またはカラー画像をコントラストの強い白黒画像に変換します。2 階調化の度合いをしきい値として指定できます。しきい値より明るいピクセルはすべて白に、しきい値より暗いピクセルはすべて黒に変換されます。「2 階調化」コマンドは、画像の最も明るい領域と最も暗い領域を識別するのに便利です。

1. 画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - フィルター／色調補正／2 階調化を選択します。
 - レイヤーパネルまたはレイヤーメニューで、新しい 2 階調化調整レイヤーを作成するか、既存の 2 階調化調整レイヤーを開きます。
 - 2 階調化ダイアログボックスには、現在の選択範囲のピクセルの輝度レベルのヒストグラムが表示されます。
3. 「プレビュー」を選択し、次のいずれかの操作を行います。
 - 画像を白黒に変更するには、ヒストグラムの下のスライダーをドラッグして、ダイアログボックスの一番上に目的のしきい値レベルが表示されたら、「OK」をクリックします。スライダーをドラッグすると、新しいしきい値を反映して画像が変化します。
 - ハイライトを識別するには、画像が完全に黒くなるまでスライダーを右にドラッグします。次に、画像に均一な白い領域が表示されるまで、スライダーを逆方向にドラッグします。
 - シャドウを識別するには、画像が完全に白くなるまでスライダーを左にドラッグします。次に、画像に均一な黒い領域が表示されるまで、スライダーを逆方向にドラッグします。
4. (オプション) 初期設定に戻すには、Alt キー (Mac OS の場合は Option キー) を押しながら「初期化」ボタンをクリックします。
5. (オプション) 「キャンセル」をクリックすると、画像を変更せずに、2 階調化ダイアログボックスを閉じることができます。

レンズフィルターの適用

「レンズフィルター」コマンドは、カメラレンズにカラーフィルターを付ける手法をまねたものです。カラーフィルターは、レンズを通過してフィルムを感光させる光のカラーバランスや色温度を調整するものです。「レンズフィルター」コマンドを使用してカラープリセットを選択し、画像の色相を調整することもできます。カスタムのカラー調整を適用したい場合は、「レンズフィルター」コマンドを使用して Adobe カラーピッカーで色を指定できます。



元の画像（左）、および密度 60 %のフィルター暖色系（81）を適用した画像（右）

- 次のいずれかの操作を行います。
 - フィルター／色調補正／レンズフィルターを選択します。
 - レイヤー／新規調整レイヤー／レンズフィルターを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで設定し「OK」をクリックします。

- フィルターの色を選択するには、レンズフィルターダイアログボックスで次のいずれかの操作を行います。

フィルター暖色系（85）とフィルター寒色系（80） 画像の白のバランスを調整するカラー変換フィルターです。色温度の低い光（黄色っぽい光）で撮影した画像の場合は、フィルター寒色系（80）を使用すると画像の青みが強くなり、色温度の低い環境光を補正できます。逆に、色温度の高い光（青みを帯びた光）で撮影した画像の場合は、フィルター暖色系（85）を使用すると画像の色が暖くなり、色温度の高い環境光を補正できます。

フィルター暖色系（81）とフィルター寒色系（82） 画像の色の質を微調整する光調整フィルターです。フィルター暖色系（81）は暖かみのある（黄色っぽい）画像にし、フィルター寒色系（82）は冷たい（青みを帯びた）画像にします。

個別のカラー名 選択した色のプリセットに応じて画像の色相を調整します。選択する色は「レンズフィルター」コマンドの使い方によって異なります。写真にカラーキャスト（色かぶり）がある場合は、補色を選択すればカラーキャストを中和できます。特殊な色の効果を作成したり、色を強調したりするために色を適用することもできます。例えば、マリンプレーの色は水中で撮影したときに発生する緑がかった青のカラーキャストがかかるように意図的に設定します。

- 「フィルター」オプションを選択し、フィルターメニューからプリセットを選択します。
 - カスタムのカラーを指定するには、カラー選択ボックスをクリックし、Adobe カラーピッカーを使用してカスタムのカラーフィルターの色を指定します。
 - カラーフィルターの使用結果を表示するには、「プレビュー」が選択されていることを確認します。
 - カラーフィルターを追加することによって画像を暗くしたくない場合は、「輝度を保持」オプションを選択します。
- 画像に適用する色の量を調整するには、適用量スライダーを使用するか「適用量」テキストボックスにパーセントを入力します。適用量の値を大きくすると色が大幅に調整されます。
 - 「OK」をクリックします。

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

パノラマの合成

[Photomerge Panorama の作成](#)

[Photomerge Panorama コンポジションの作成](#)

[Photomerge Panorama の手動作成](#)

[ページの先頭へ](#)

Photomerge Panorama の作成

このプロセスに関するビデオについては、www.adobe.com/go/irvid923_pse_jp を参照してください。

「Photomerge Panorama」コマンドは、複数の写真を 1 枚の画像に結合します。例えば、一部を重ね合わせながら 5 枚に分けて撮影した高層建築物の写真を 1 枚のパノラマ写真に結合することができます。「Photomerge Panorama」コマンドを使用して、写真を水平方向にも垂直方向にも並べることができます。

Photomerge Panorama コンポジションを設定する際に、結合したい写真（ソースファイル）を指定すると、それらのファイルが自動的に 1 枚のパノラマに結合されます。結合が完了した後も、必要に応じて、個々の写真の配置を変更できます。

パノラマ写真の構成では、ソース写真が重要な役割を果たします。問題を避けるため、Photomerge Panorama に使用する写真を撮影する際は、次の指針に従ってください。



Photomerge Panorama の作成

十分に画像を重ね合わせる 画像には、およそ 15 % ～ 40 % の重複部分が必要です。重複部分が十分でない場合、Photomerge Panorama で自動的にパノラマを合成できない場合があります。重複部分が 50 % 以上ある場合、写真の処理が困難になり、効果的な合成が実行できない場合があります。

同じレンズ焦点距離を使用する 写真を撮影する際に、カメラのズーム機能を使用しないでください。

カメラの高さを固定する Photomerge Panorama では、わずかな角度のズレは回転させて修正できますが、一定の角度を超えて写真が傾いていると、パノラマ写真の自動合成中にエラーが発生する場合があります。回転ヘッド付きの三脚を使用すると、カメラの位置決めと視点の固定に便利です。

ヒント：高所からパノラマ風景の写真を撮影する場合、たいていの人は、ファインダーを覗いて水平レベルを合わせる傾向があります。しかし、この方法を使用すると、画像間での角度のズレが顕著に現れます。このような状況で写真を撮影する場合は、三脚を使用してカメラの高さを固定するようにしてください。

同じ位置から撮影する 一連の写真を撮影する際、写真の視点を同じにするため、撮影する場所を変更しないようにしてください。光学ファインダーを使用してカメラに目を近づけると、視点が固定されます。または、三脚を使用してカメラを同じ位置に固定するようにしてください。

歪曲効果を持つレンズは使用しない 魚眼レンズなど、画像を著しくゆがめるレンズを使用すると、Photomerge Panorama が正常に機能しない場合があります。

露光量を一定にする 一部の写真だけにフラッシュを使用することは避けてください。Photomerge Panorama の高度な合成機能によって、露光量が異なる場合でも均一化することができますが、露光量が大きく異なる場合は調整が困難になります。一部のデジタルカメラでは、写真を撮影するときに露光量の設定が自動的に変化する場合があります。すべての写真を同じ露光量で撮影できるように、カメラの設定を確認してください。

[ページの先頭へ](#)

Photomerge Panorama コンポジションの作成

- 次のいずれかの操作を行います。
 - 編集ワークスペースの標準編集モードで、ファイル／新規／Photomerge Panorama を選択します。
 - Elements Organizer で、ファイル／新規／Photomerge Panorama を選択します。
- Photomerge ダイアログボックスで、使用ポップアップメニューから、次のいずれかのオプションを選択します。

ファイル 個々の画像ファイルを使用して Photomerge コンポジションを生成します。

フォルダー フォルダーに保存されているすべての画像を使用して Photomerge コンポジションを作成します。フォルダー内のファイルがダイアログボックスに表示されます。

または、「開いているファイルを追加」をクリックして、編集ワークスペースで開いている画像を使用します。

3. 次のいずれかの操作を行って、使用する写真を選択します。

- 「開いているファイルを追加」をクリックして、編集ワークスペースで開いている画像を使用します。
- 「参照」ボタンをクリックして、ソースファイルまたはフォルダーに移動します。

ファイルを追加したい場合は、「参照」ボタンをもう一度クリックし、ソースファイルの場所に移動します。ファイルを削除したい場合は、ファイルを選択して「削除」ボタンをクリックすることで、「ソースファイル」リストからいつでもファイルを削除できます。

4. レイアウトオプションを選択します。

自動設定 ソース画像が分析され、遠近法または円筒法のうち、パノラマの生成に適した方のレイアウトが適用されます。

遠近法 複数の元画像から 1 つを参照画像として指定し（デフォルトでは中央の画像）、一貫したコンポジションを作成します。次に、複数のレイヤーで重なり合うコンテンツが符合するように、その他の画像が変形されます（必要に応じて、再配置、拡張またはゆがみが行われます）。

円筒法 折り畳まれた円柱上に個別の画像を表示することで、遠近法レイアウトで発生する可能性がある蝶ネクタイ状のゆがみを軽減できます。このオプションを使用しても、重なり合うコンテンツは符合します。参照画像は、中心に配置されます。このオプションは広域パノラマの作成に最適です。

球面法 球面内部にマッピングするように画像を整列および変換します。360 度にわたる画像セットがある場合は、これを使用して 360 度パノラマを作成できます。「球面法」を使用すると、他のファイルセットでもパノラマのような結果が得られます。

コラージュ 複数のレイヤーを整列させ、重なり合うコンテンツを一致させ、元のレイヤーを変形させます（回転または拡大・縮小します）。

位置の変更 複数のレイヤーを整列させ、重なり合うコンテンツを一致させます。ただし、元の画像を変形させません（拡張したり、ゆがめたりはしません）。

手動設定 このオプションを選択すると、元の画像がダイアログボックスで開き、手動で画像を配置できます。

5. （オプション）次のオプションを選択します。

画像を合成 画像間の最適な境界線を探し、その境界線に基づいて継ぎ目を作成して、画像のカラーを一致させます。「画像を合成」をオフにすると、単純な長方形の合成が行われます。この設定は、合成マスクを手動でレタッチする場合に適しています。

周辺光量補正 レンズの特性や不適切な陰影でエッジが暗くなった画像の露光量を補正します。

幾何学ゆがみの補正 樽型収差、糸巻き型収差、または魚眼型収差を補正します。

6. 「OK」をクリックして、新しいファイルにパノラマを生成します。

透明のままになっているパノラマの縁を塗りつぶすかどうかを確認するメッセージが表示されます。「はい」をクリックすると、コンテンツに応じた修復機能でエッジが塗りつぶされます。

Photomerge Panorama の手動作成

[ページの先頭へ](#)

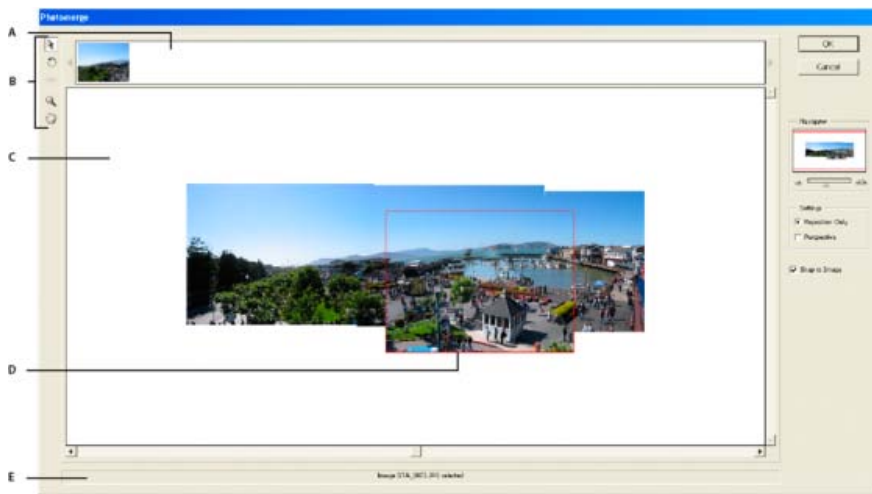
通常、Photomerge ダイアログボックスの自動オプションを使用すると、十分に高い画質のパノラマが作成されます。このオプションで作成されたパノラマの画質が低い場合は、「手動設定」オプションを選択します。手動設定の Photomerge ダイアログボックスで、元の画像を手動で再配置できます。

- Photomerge のメインダイアログボックスで「手動設定」オプションを選択して、Photomerge 手動設定ダイアログボックスを開きます。
- 次のいずれかの操作を行います。
 - 「位置の変更のみ」と「画像にスナップ」を選択して、重なり合う画像領域の位置を保持します。Photoshop Elements は合成を適用して、元の画像間の露光量の差を平均します。
 - 「遠近法」を選択すると、Photoshop Element は元の画像の 1 つを選択して視点位置とします。その他の画像を拡大またはゆがませて、ラップアラウンドエフェクトを作成します。視点を変更して、遠近法の向きを変えるには、視点変更ツールを使用します。
- 画像を作業領域にドラッグして、手動で配置します。
- コンポジションを並べ替えた後、「OK」をクリックして、パノラマを新しいファイルとして生成します。これでコンポジションが Photoshop Elements で開きます。

手動設定の Photomerge ダイアログボックス

Photomerge ダイアログボックスには、コンポジションを編集するためのツール、使用されていないソース画像を保存するためのライトボックス、

コンポジションを結合するためのワークエリア、およびコンポジションを表示および編集するためのオプションが含まれています。ファイルの配置を見やすくするため、ズームインおよびズームアウトすることもできます。



Photomerge の手動設定ダイアログボックス

A. ライトボックス B. ツール C. ワークエリア D. 選択された画像 E. ステータスバー

- ・移動するには、手のひらツール  を選択し、ワークエリアにドラッグします。または、ビューボックス（赤で囲んだ部分）またはナビゲーター内のスクロールバーをドラッグします。
 - ・ズームするには、ズームインアイコン  とズームアウトアイコン  をクリックするか、ズームツール  を使用します。ズームツールでズームアウトするには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら操作します。
 - ・画像を回転するには、選択ツール  を選択し、回転させる画像をクリックして、次に回転ツール  を選択し、円を描くように画像をドラッグします。
 - ・ライトボックスの画像を並べ替えるには、選択ツールを選択し、ライトボックス内で画像をドラッグします。
 - ・コンポジションに画像を追加するには、選択ツールを選択し、ライトボックスからワークエリアに画像をドラッグします。
 - ・コンポジションから画像を削除するには、選択ツールを選択し、ワークエリアからライトボックスに画像をドラッグします。
- 共通部分が検出されたときに、重複部分を持つ画像が自動的に配置されるようにするには、「画像にスナップ」を選択します。

視点の位置の変更（Photomerge Panorama）

視点変更ツールは、視点を置く画像を選択することによって、Photomerge Panorama コンポジションの遠近感を変更します。

1. Photomerge ダイアログボックスの「設定」領域で「遠近法」を選択します。初期設定では、中央の画像に視点が設定されます（選択されると青色の境界が表示されます）。
2. 視点変更ツール  を選択し、ワークエリアで画像をクリックすると、その画像に視点が移動します。1 つのコンポジションに設定できる視点は 1 つだけです。

注意： Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら画像の上にポインターを移動させると、写真の選択範囲の境界線が表示されます。

3. 必要に応じて、選択ツール  を使用し、視点が設定されていない画像の位置を調整します。視点が設定されていない画像を選択すると、赤色の境界線が表示されます。

コンポジションに遠近法の補正を適用すると、視点が設定されていない画像は、視点が設定された画像にリンクされます。このリンクを解除するには、「位置の変更のみ」をクリックするか、ワークエリアで画像を分離するか、視点が設定された画像をライトボックスにドラッグします。リンクが解除されると、画像は元の形状に戻ります。

遠近法の補正は、視角の範囲がおよそ 120° 以内の場合に適用できます。コンポジションの視角が 120° よりも大きい場合は、「遠近法」オプションの選択を解除してください。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

再構成

ガイドモードでの写真の再構成 エキスパートモードでの写真の再構成 再構成オプション

再構成ツールは、人間、建物、動物などの主要なビジュアルコンテンツを変更することなく、写真のサイズ変更を行います。通常の拡大・縮小では、画像をサイズ変更するときに、すべてのピクセルに均等に作用します。再構成は、重要なビジュアルコンテンツがないピクセルに影響します。再構成で画像を拡大または縮小すると、画像の構図を改善したり、画像の大きさをレイアウトに合わせて調整したり、向きを変更したりできるようになります。

画像を拡大・縮小する際に、特定の領域を保持または削除したい場合は、再構成によりサイズ変更中でもコンテンツを保護することができます。

注意：再構成は、領域保護オプションを使用せずに実行することもできます。例えば、領域を保護対象または削除対象とせずに写真を再構成するには、画像ハンドルをドラッグします。



再構成前（左）と再構成後



A. 再構成用に選択した写真 B. 保護（グリーン）および削除（レッド）のマークをした領域 C. 再構成後の写真

ガイドモードでの写真の再構成

[ページの先頭へ](#)

1. フォトエリアでサイズを変更する写真を開き、ガイドモードを選択します。
2. ガイドモードパネルで、「微調整」を展開し、「再構成」を選択します。
3. 保護ブラシツールを使用して、保護する領域を指定します。写真を右クリックして、次のいずれかのモードを選択します。

標準ハイライトを使用 このモードはペイントに似たモードです。保護が必要な領域をすべて指定します。例えば、標準ハイライトを使用して円を保護するには、円全体を指定あるいはペイントします。

クイックハイライトを使用 保護が必要な領域をすばやくハイライトすることができます。被写体を円で囲んで必要な領域をハイライトします。例えば、円の内側の領域をハイライトするには、円の境界をトレースします。クイックハイライトにより、円の内側の領域が保護対象として設定されます。

ブラシと写真のサイズを指定することができます。

グリーンは、保護対象として指定した領域を示します。

4. 不要な指定領域（グリーン）を消去するには、写真を右クリックし、「保護対象のハイライトを消去」を選択します。

5. 削除ブラシツールを使用して、除去する領域（不要な領域）を指定します。

レッドは、削除対象として指定した領域を示します。

写真を右クリックし、「すべてのハイライトを消去」を選択して、保護指定領域と非保護指定領域を消去します。

6. 不要な指定領域（レッド）を消去するには、写真を右クリックし、「削除対象のハイライトを消去」を選択します。
7. イメージハンドルをドラッグするか、プリセットドロップダウンからサイズを選択して、写真を再構成します。

エキスパートモードでの写真の再構成

[ページの先頭へ](#)

1. フォトエリアでサイズを変更する写真を開き、イメージ／再構成を選択するか、再構成ツールをクリックします。
2. 保護ブラシツールを使用して、保護する領域を指定します。写真を右クリックして、次のいずれかのモードを選択します。

- 標準ハイライトを使用
- クイックハイライトを使用

ブラシと写真のサイズを指定することができます。

グリーンは、保護対象として指定した領域を示します。

注意：再構成は、領域保護オプションを使用せずに実行することもできます。例えば、領域を保護対象または削除対象とせずに写真を再構成するには、画像ハンドル  をドラッグします。

3. 不要な指定領域（グリーン）を消去するには、次のいずれかの操作を行います。
 - 消しゴムツールを使用して消去します。
 - 写真を右クリックし、「保護対象のハイライトを消去」を選択します。
4. 削除ブラシツールを使用して、除去する領域（不要な領域）を指定します。

レッドは、削除対象として指定した領域を示します。

写真を右クリックし、「すべてのハイライトを消去」を選択して、保護指定領域と非保護指定領域を消去します。

5. 不要な指定領域（レッド）を消去するには、次のいずれかの操作を行います。
 - 消しゴムツールを使用して消去します。
 - 写真を右クリックし、「削除対象のハイライトを消去」を選択します。ブラシと写真のサイズを指定することができます。
6. 画像ハンドルをドラッグして、写真を再構成します。終了するには、現在の操作を確定アイコンをクリックします。

再構成オプション

[ページの先頭へ](#)

再構成ツールの使用中に次のオプションを使用することができます。

サイズ ブラシサイズを定義します。

プリセット サイズ変更使用する比率を指定します。プリセットは、写真の縦横比に適用され、写真のサイズには適用されません。例えば、プリセット比率 3x5 を指定すると、画像はこの比率でサイズ変更されます。同じ比率を使用して写真を拡大・縮小するには、Shift キーを押しながらコーナーハンドルをドラッグします。また、プリセットメニューに、画像を 16:9 の比率で切り抜くプリセットが追加されました。

注意：Shift キーを押さずにドラッグすると、画像は任意の比率で拡大・縮小します。

量 再構成のしきい値を設定します。しきい値を 100% に設定すると、100% 再構成されます。0 % に設定すると、再構成ツールの動作は変形ツールと同様になります。

肌色のハイライト 保護する肌色を特定し、ハイライトします。肌色を含む領域は、保持することができます。肌色のハイライトアイコンをクリックすると、肌色と特定された領域が表示されます。肌色を含む領域を消去するには、削除ブラシツールを使用するか、画像を右クリックし、「保護対象のハイライトを消去」を選択します。

幅と高さを入れ替え 高さと幅に指定されている値を入れ替えます。例えば、「H」が「10」、「W」が「15」の場合、幅と高さを入れ替えアイコン  をクリックするとこれらの値が入れ替わり、「H」が「15」、「W」が「10」になります。



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

サイズの変更

画像サイズと解像度

モニターの解像度

開いているファイルの画像サイズの表示

画面でのプリントサイズの表示

再サンプルを行わないプリントサイズと解像度の変更

画像の再サンプル

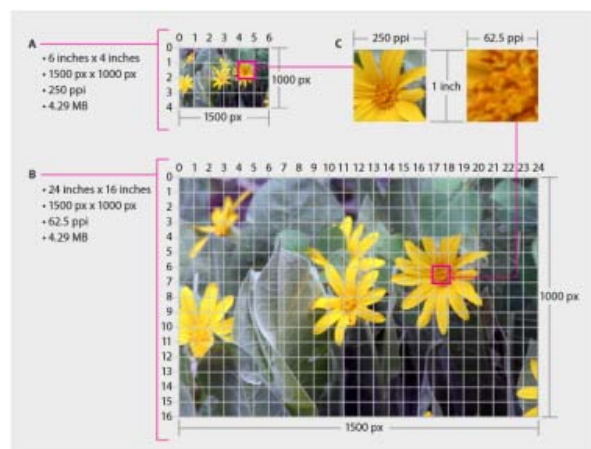
画像サイズと解像度

[ページの先頭へ](#)

画像サイズ（ピクセル寸法）は、画像の幅と高さのピクセル数で表されます。例えば、あるデジタルカメラで幅が 1500 ピクセル、高さが 1000 ピクセルの写真を撮影するとします。この 2 つの数値は写真の画像データ量を示しており、これによってファイルサイズが決まります。

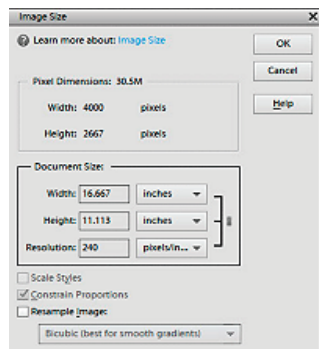
解像度とは、決まった範囲に含まれる画像データの数です。1 インチあたりのピクセル数（ppi）で表されます。ppi が大きいほど、解像度は高くなります。通常、画像の解像度が高いほど、出力したときの画質が高品質になります。解像度によって画像に表示される細部の詳細さが決まります。

デジタル画像には画像データは含まれていますが、物理的な出力サイズや解像度は含まれていません。画像の解像度を変更すると、物理的なサイズも変わります。また、画像の幅や高さを変更すると、解像度が変わります。



2 枚の画像（A と B）は、画像データとファイルサイズは同じだが画像サイズと解像度が異なっています。C は解像度が高いと画質が高いことを示しています。

画像解像度ダイアログボックス（イメージ／サイズ変更／画像解像度を選択）で、画像サイズと解像度の関係を確認できます。1 つの値を変更すると、他の 2 つの値もそれに応じて変化します。



「縦横比を固定」を使用すると、画像データを一切変更せずに画像サイズを変更できます。

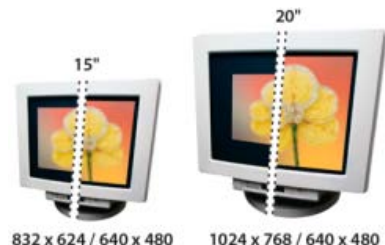
「縦横比を固定」オプションでは、縦横比（画像の幅と高さの比）が維持されます。このオプションをオンにすると、画像サイズと解像度を変更しても画像は伸縮しません。

「画像の再サンプル」オプションを使用すると、画像の解像度を変えずにサイズを変更できます。特定の解像度、または、現在の画像に許される解像度より小さなまたは大きな解像度でのプリントが必要な場合、画像の再サンプルを行います。ただし、再サンプルを行うと画質が低下する場合があります。

[ページの先頭へ](#)

モニターの解像度

モニターの解像度は、ピクセル寸法で表されます。例えば、モニターの解像度が 1600 x 1200 で、写真のピクセル寸法が同じサイズの場合、写真は画面全体に表示されます。画像が画面に表示されるときの大さは、画像のピクセル寸法、モニターのサイズ、およびモニター解像度の設定などによって決まります。Photoshop Elements では、画面上の画像の拡大率を変更できるので、あらゆるピクセル数の画像を容易に操作することができます。



620 x 400 ピクセルの画像を様々なサイズと解像度のモニターで表示

画面表示用の画像は、最も解像度の低いモニターでも適切に表示されるよう準備する必要があります。

[ページの先頭へ](#)

開いているファイルの画像サイズの表示

- ドキュメントの下部にあるファイル情報ボックスをクリックし、そのまま押し続けます。ファイル情報ボックスには、（定規に対して現在選択されている測定単位での）画像の幅と高さ、色調の数、画像解像度（ppi）が表示されます。

[ページの先頭へ](#)

画面でのプリントサイズの表示

- 次のいずれかの操作を行います。
 - 表示／プリントサイズを選択します。
 - 手のひらツールまたはズームツールを選択し、ツールオプションバーの「プリントサイズ」をクリックします。
 - 画像解像度ダイアログボックスの「ドキュメントのサイズ」設定に従って画像の倍率が調整され、おおよそのプリントサイズで表示されますが、モニターのサイズと解像度により画面上のプリントサイズは異なります。

[ページの先頭へ](#)

再サンプルを行わないプリントサイズと解像度の変更

プリントサイズと解像度の変更が必要になるのは、特定の解像度のファイルを必要とするプリントショップに画像を送信するような場合です。

Photoshop Elements で直接写真をプリントする場合は、この操作は必要ありません。プリントダイアログボックスでサイズを選択すると、Photoshop Elements で適切な画像解像度が適用されます。

注意： プリントサイズだけまたは解像度だけを変更し、その値に応じて画像の総ピクセル数を調整する場合は、画像を再サンプルする必要があります。

- イメージ／サイズ変更／画像解像度を選択します。
- 「画像の再サンプル」の選択が解除されていることを確認します。選択が解除されている場合は、画像の総ピクセル数を変更することなくプリントサイズと解像度を変更できますが、現在の画像の縦横比は保持されない場合があります。

注意： 「縦横比を固定」および「スタイルを拡大・縮小」機能を使用するには、「画像の再サンプル」を選択する必要があります。
- 現在の縦横比を保持するには、「縦横比を固定」を選択します。このオプションでは、高さを変更すると、その値に応じて幅が自動的に変更されます。幅を変更する場合も同様になります。
- 「ドキュメントのサイズ」に、変更後の幅と高さの値を入力します。その際に必要な場合は、別の単位を選択します。
- 「解像度」に新しい値を入力します。その際に必要な場合は、別の単位を選択して「OK」をクリックします。

画像解像度ダイアログボックスに表示されている変更前の値に戻すには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら「初期化」ボタンをクリックします。

画像の再サンプル

画像のピクセル寸法を変更することを、再サンプルと言います。再サンプルは、画面上の画像のサイズだけでなく、画質やプリント結果（プリントサイズや画像解像度）にも影響します。再サンプルを行うと、画質が低下する場合があります。ダウンサンプルを行った場合は、画像のピクセル数が少なくなり、画像の情報が削除されます。アップサンプルを行って、画像のピクセル数を増やした場合、既存のピクセルのカラー値に基づいて新しいピクセルが追加され、写真の細部の再現が一部失われ、鮮明さが低下します。

アップサンプルによる画質の低下を避けるには、プリンターや出力デバイスで必要な解像度で画像をスキャンまたは作成しておきます。画面上でピクセル寸法の変更結果を確認したり、様々な解像度で校正刷りを試したりする場合は、元ファイルの複製を作成してから再サンプルします。



画像の再サンプル

A. ダウンサンプルした画像 B. 元の画像 C. アップサンプルした画像

Web 用の画像を作成する場合は、画像サイズをピクセル寸法で指定すると便利です。

1. イメージ／サイズ変更／画像解像度を選択します。
2. 「画像の再サンプル」を選択し、補間方式を選択します。

ニアレストネイバー法 高速ですが精度の低い方式で、アンチエイリアス処理されていない画像の縁を含むイラストに最適です。これにより、ハードエッジが保持され、ファイルサイズが小さくなります。ただしこの方法では、画像の変形や拡大・縮小を行ったり、1つの選択範囲に対して複数の処理を実行したりすると、画像の縁がギザギザになる可能性があります。

バイリニア法 標準的な画質が得られます。

バイキュービック法 処理に時間がかかりますが精度の高い方式で、最も滑らかなグラデーションの色調を再現します。

バイキュービック法（滑らか） 画像を拡大するときに使用します。

バイキュービック法（シャープ） 画像のサイズを縮小するときに使用します。この方式では、再サンプルした画像の細部の情報が保持されます。ただし、画像の一部の領域が過度に鮮明になることがあります。その場合は、「バイキュービック法」を使用してください。

3. 現在の縦横比を保持するには、「縦横比を固定」を選択します。このオプションでは、高さを変更すると、その値に応じて幅が自動的に変更されます。幅を変更する場合も同様になります。
4. 「ピクセル数」に「幅」と「高さ」の値を入力します。現在の寸法に対する比率で指定するには、単位として「%」を選択します。

画像の新しいファイルサイズは「ピクセル数」の横に表示され、元のファイルサイズはカッコ内に示されます。

5. 「OK」をクリックし、ピクセルサイズの変更と画像の再サンプルを行います。

画像を小さくする際に最適な結果を得るには、ダウンサンプルを行ってからアンシャープマスク（画質調整／アンシャープマスク）を使用します。画像を大きくするには、高い解像度で画像を再スキャンします。

キーワード：切り抜き、画像サイズ、画像解像度、レタッチ、シャープ、変形、3D 変換、回転、ゆがみ、スケール、アンシャープマスク、Photomerge Group Shot, Photomerge Scene Cleaner, Photomerge Faces, クローン



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

選択

ツールを使用した選択

- 選択範囲
- 選択ツール
- 長方形選択ツールまたは楕円形選択ツールの使用
- なげなわツールの使用
- 多角形選択ツールの使用
- マグネット選択ツールの使用
- 自動選択ツールの使用
- クイック選択ツールの使用
- 選択ブラシツールの使用
- マジック抽出機能の使用
- 選択範囲の精細な境界線
- 選択範囲の削除
- コマンドを使用した領域を選択および選択解除

[ページの先頭へ](#)

選択範囲

選択範囲とは、画像上の編集可能な領域として指定する範囲のことです（例えば、写真の一部だけを明るくしたい場合に、その部分だけを選択範囲として指定すると、他の領域に影響を与えずに明るく補正することができます）。選択範囲は、選択ツールまたは選択コマンドで指定することができます。選択範囲は境界線で囲まれており、この境界線は非表示にすることができます。選択範囲の境界線内のピクセルは、変更、コピーまたは削除することができます。選択範囲の境界線外の領域は、選択範囲を解除するまでは編集できません。

Photoshop Elements 11 には、種々の選択方法に合わせて複数の選択ツールが用意されています。例えば、楕円形選択ツールでは楕円形および正円の領域を選択することができます。また、自動選択ツールではクリック 1 回で近似色の領域を選択することができます。また、なげなわツールを使用して、より複雑な選択範囲を指定することもできます。さらに、ぼかしやアンチエイリアスにより、選択範囲の縁を滑らかにすることもできます。

注意： 選択範囲はアクティブレイヤーに限られています。すべてのレイヤーを一度に変更するには、最初に画像を統合する必要があります。



楕円形選択ツールを使用して選択範囲を指定し、選択範囲内のカラーを補正

[ページの先頭へ](#)

選択ツール

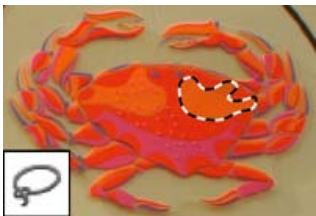
選択ツールはツールパネルにあります。ツールパネルは初期設定で画面の左側に表示されます。



長方形選択ツール：正方形または長方形の選択範囲を描画するのに使用します。



楕円形選択ツール：正円形または楕円形の選択範囲を描画するのに使用します。



なげなわツール：選択範囲の境界線をフリーハンドで描画するのに使用します。



多角形選択ツール：選択範囲の境界線を多角形で描画するのに使用します。



マグネット選択ツール：写真内のオブジェクトのエッジをドラッグすると、そのエッジに自動的にスナップする選択範囲の境界線を描画するのに使用します。



自動選択ツール：クリック 1 回で近似色のピクセルを選択します。



クイック選択ツール：選択する範囲をクリックまたはドラッグすると、カラーとテクスチャの類似性に基づいて自動的に範囲が選択されます。



選択ブラシツール：選択範囲モードとマスクモードのどちらを選択しているかによって、ペイントする部分を自動的に選択または選択解除します。



スマートブラシツール：選択範囲にカラーおよび色調の補正や効果を適用します。スマートブラシツールを使用すると、写真に直接手を加えない非破壊的な編集用に調整レイヤーが自動的に作成されます。

[ページの先頭へ](#)

長方形選択ツールまたは楕円形選択ツールの使用

長方形選択ツールは長方形または正方形の選択範囲を作成するのに使用し、楕円形選択ツールは楕円形または正円形の選択範囲を作成するのに使用します。



長方形選択ツールと楕円形選択ツールのオプション

A. 長方形選択ツール B. 楕円形選択ツール C. 新規選択 D. 選択範囲に追加 E. 現在の選択範囲から削除 F. 現在の選択範囲との共通範囲

1. ツールボックスで、長方形選択ツールまたは楕円形選択ツールを選択します。
2. (オプション) ツールオプションバーで選択ツールオプションを設定します。
 - 「新規選択」、「選択範囲に追加」、「現在の選択範囲から削除」、「現在の選択範囲との共通範囲」のいずれかを指定します。
 - 選択範囲の外側の領域に溶け込むように選択範囲の境界線をぼかすには、「ぼかし」に値を入力します。
 - 選択範囲のエッジを滑らかにするには、「アンチエイリアス」を選択します（楕円形選択ツールのみ）。
 - スタイルポップアップメニューから、「標準」を選択して選択範囲の境界線のサイズと縦横比を視覚的に確認しながら設定したり、「縦横比を固定」を選択して選択範囲の境界線の高さとの比率を設定したり、「固定」を選択して選択範囲の高さと幅を指定することができます。
3. 選択する領域をドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、選択範囲を正方形や正円形にすることができます。
 中心から選択範囲を作成するには、ドラッグを開始した後に Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押します。
 長方形または楕円形の選択範囲を作成中に移動するには、最初にマウスボタンを押したままドラッグして境界線を作成し、スペースバーを押しながらドラッグすると移動します。適切な位置まで移動したら、スペースバーを放します。
4. 「境界線を調整」をクリックし、選択範囲に対してさらに調整を行い、より精細にします。方法については、[選択範囲の境界線を調整](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

なげなわツールの使用

なげなわツールは、選択範囲の境界線をフリーハンドで描画するのに使用します。このツールにより、正確な選択範囲を指定することができます。



なげなわツールのオプション

A. なげなわツール B. 多角形選択ツール C. マグネット選択ツール D. 新規選択 E. 選択範囲に追加 F. 現在の選択範囲から削除 G. 現在の選択範囲との共通範囲

1. ツールボックスでなげなわツールを選択します。
2. (オプション) ツールオプションバーでなげなわツールオプションを設定します。
 - 「新規選択」、「選択範囲に追加」、「現在の選択範囲から削除」、「現在の選択範囲との共通範囲」のいずれかを指定します。
 - 選択範囲の外側の領域に溶け込むように選択範囲の境界線をぼかすには、「ぼかし」に値を入力します。

- ・選択範囲のエッジを滑らかにするには、「アンチエイリアス」を選択します。

3. ドラッグして、選択範囲の境界線をフリーハンドで描画します。

- ・選択範囲に追加するには、マウスボタンを放し、Shift キーを押して、ポインターが  に変わったらドラッグします。
- ・選択範囲から一部を削除するには、マウスボタンを放し、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押して、ポインターが  に変わったらドラッグします。
- ・直線を追加するには、マウスボタンを押したまま Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押し、その後マウスボタンを放し、ポインターが変わったら、直線の終了位置をクリックします。

4. 選択範囲の境界線を閉じるには、マウスボタンを放します。マウスボタンを放した位置と選択範囲の境界線の開始点の間に直線が描画されます。

5. 「境界線を調整」をクリックし、選択範囲に対してさらに調整を行い、より精細にします。方法については、[選択範囲の境界線を調整](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

多角形選択ツールの使用

多角形選択ツールは、選択範囲の境界線を多角形で描画するのに使用します。多角形の辺の数に制限はありません。



多角形選択ツールのオプション

A. なげなわツール B. 多角形選択ツール C. マグネット選択ツール D. 新規選択 E. 選択範囲に追加 F. 現在の選択範囲から削除 G. 現在の選択範囲との共通範囲

1. ツールボックスで多角形選択ツールを選択します。
2. （オプション）ツールオプションバーで多角形選択ツールオプションを設定します。
 - ・「新規選択」、「選択範囲に追加」、「現在の選択範囲から削除」、「現在の選択範囲との共通範囲」のいずれかを指定します。
 - ・選択範囲の外側の領域に溶け込むように選択範囲の境界線をぼかすには、「ぼかし」に値を入力します。
 - ・選択範囲のエッジを滑らかにするには、「アンチエイリアス」を選択します。

3. まず最初の辺を開始する位置をクリックし、次にその辺を終了して次の辺を開始する位置をクリックします。これを繰り返して多角形を作成します。

辺を消去するには、Delete キーを押します。直線モードで Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押すと、フリーハンドモードに切り替えることができます。

4. 選択範囲の境界線を閉じるには、次のいずれかの操作を行います。

- ・ポインターを開始点の上に置き、クリックします（ポインターを開始点の上に置くと、ポインターの横に丸印が表示されます）。
- ・ポインターが開始点の上でない場合は、ダブルクリックするか、Ctrl キー（Mac OS の場合は Command キー）を押しながらクリックします。ポインターと選択範囲の開始点の間に直線が描画されます。

5. 「境界線を調整」をクリックし、選択範囲に対してさらに調整を行い、より精細にします。方法については、[選択範囲の境界線を調整](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

マグネット選択ツールの使用

マグネット選択ツールで写真内のオブジェクトのエッジをドラッグすると、そのエッジに選択範囲の境界線が自動的にスナップします。これにより、正確な選択範囲の境界線を簡単に描画することができます。マグネット選択ツール  は、コントラストの強い背景に配置された複雑なエッジを持つオブジェクトをすばやく選択するときに役立ちます。



マグネット選択ツールのオプション

A. なげなわツール B. 多角形選択ツール C. マグネット選択ツール D. 新規選択 E. 選択範囲に追加 F. 現在の選択範囲から削除 G. 現在の選択範囲との共通範囲

1. ツールボックスでマグネット選択ツールを選択します。

マグネット選択ツールを選択しているときにマグネット選択ツールと他の選択ツールを切り替えるには、次のいずれかの操作を行います。

- なげなわツールをアクティブにするには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押してドラッグします。
- 多角形選択ツールをアクティブにするには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押してクリックします。

2. (オプション) ツールオプションバーでマグネット選択ツールのオプションを設定します。

- 「新規選択」、「選択範囲に追加」、「現在の選択範囲から削除」、「現在の選択範囲との共通範囲」のいずれかを指定します。
- 選択範囲の外側の領域に溶け込むように選択範囲の境界線をぼかすには、「ぼかし」に値を入力します。
- 選択範囲のエッジを滑らかにするには、「アンチエイリアス」を選択します。
- エッジを検知する領域を指定するには、「幅」に 1 ～ 256 のピクセル値を入力します。マグネット選択ツールは、ポインターから指定の距離内にあるエッジのみ検知します。

マグネット選択ツールのカーソルを変更してエッジを検知する領域（「幅」の値）を示すようにするには、キーボードの *Caps Lock* キーを押します。

- 写真内のエッジに対するマグネット選択ツールの感度を指定するには、「エッジのコントラスト」に 1 ～ 100 %の値を入力します。高い値を指定すると、周囲と比較してコントラストが強いエッジのみを検知し、低い値を指定すると、コントラストの弱いエッジを検知します。
- マグネット選択ツールが固定ポイントを設定する頻度を指定するには、「頻度」に 0 ～ 100 の値を入力します。高い値を指定するほど、選択範囲の境界線を固定するポイントの間隔が密になります。

3. 選択範囲の境界線を描画するには、次のいずれかの操作を行います。

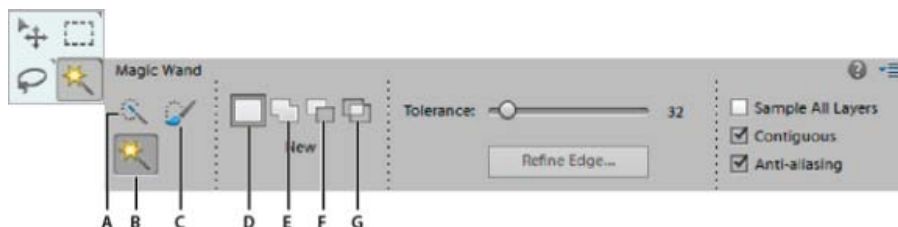
- エッジに沿ってポイントをクリックしていきます。
- マウスボタンを押しながら、エッジに沿ってドラッグします。
- 選択範囲の境界線は、写真のエッジにスナップします。境界線が目的のエッジにスナップしない場合は、目的のエッジをクリックして手動でポイントを追加し、そこから続けて境界線をトレースします（必要に応じてさらにポイントを追加します）。境界線のポイントを消去するには、Delete キーを押します。

4. 選択範囲の境界線を閉じるには、次のいずれかの操作を行います。

- 境界線を手動で閉じるには、開始点までドラッグしてクリックします（ポインターを開始点の上に置くと、ポインターの横に丸印が表示されます）。
- 描画中の選択範囲の境界線を、自動的に開始点まで画像にスナップしながら閉じるには、ダブルクリックするか、Enter キーを押します。
- 境界線を直線で閉じるには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらダブルクリックします。

自動選択ツールの使用

自動選択ツールを使用すると、クリック 1 回で近似色のピクセルを選択できます。自動選択ツールでカラー範囲を指定するか、または許容値を指定します。青い空など、近似色の領域がある場合に自動選択ツールを使用します。



自動選択ツールのオプション

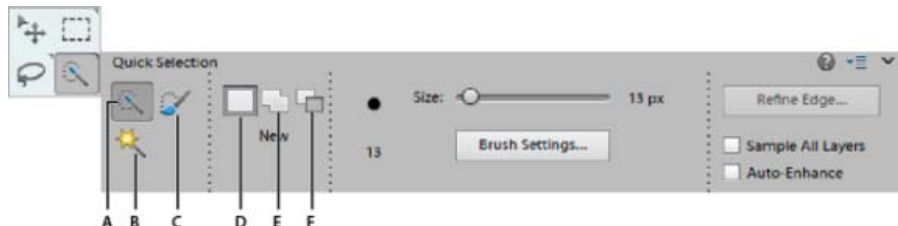
A. 自動選択ツール B. 新規選択 C. 選択範囲に追加 D. 現在の選択範囲から削除 E. 現在の選択範囲との共通範囲

1. 自動選択ツールを選択します。
2. (オプション) ツールオプションバーで自動選択ツールオプションを設定します。
 - 「許容値」には、0 ～ 255 の値を入力します。クリックしたピクセルに非常に近似したカラーを選択するには低い値を入力し、幅広い範囲のカラーを選択するには高い値を入力します。
 - 選択範囲のエッジを滑らかにするには、「アンチエイリアス」を選択します。
 - クリックしたピクセルと同じカラーを持ち、かつそのピクセルと隣接している領域だけを選択するには、「隣接」を有効にします。このオプションの選択を解除すると、同じカラーを使用しているピクセルがすべて選択されます。
 - すべての表示レイヤーのデータを使用してカラーを選択するには、「すべてのレイヤー」を有効にします。このオプションの選択を解除すると、アクティブレイヤーのカラーだけが選択されます。
3. 写真内で、選択するカラーをクリックします。
4. 選択範囲を追加するには、Shift キーを押しながら選択範囲外の領域をクリックします。選択範囲から領域を削除するには、Alt キー (Mac OS の場合は Option キー) を押して、削除する領域をクリックします。
5. 「境界線を調整」をクリックし、選択範囲に対してさらに調整を行い、より精細にします。方法については、[選択範囲の境界線を調整](#)を参照してください。

クイック選択ツールの使用

クイック選択ツールを使用して、選択する範囲をクリックまたはドラッグすると、カラーとテクスチャの類似性に基づいて範囲が選択されます。クイック選択ツールは、自動的に選択範囲の境界を確定するため、ユーザーが選択範囲を正確にマークする必要はありません。

注意：スマートブラシツールでは、クイック選択ツールと同様に選択範囲を指定し、カラーまたは色調の調整を同時に適用します。[スマートブラシツールの適用](#)を参照してください。



クイック選択ブラシツールと選択ブラシツールのオプション

A. クイック選択ツール B. 選択ブラシツール C. 新規選択 D. 選択範囲に追加 E. 現在の選択範囲から削除

1. クイック選択ブラシツールを選択します。

2. ツールオプションバーで、次のいずれかを選択します。

新規選択 新規の選択を指定できます。このオプションはデフォルトで選択されています。

選択範囲に追加 既存の選択範囲に追加できます。

現在の選択範囲から一部削除 既存の選択範囲の一部を削除できます。このオプションは、選択範囲を決定すると使用できます。

3. オプションバーのブラシピッカーで、ブラシを選択します。広範囲に選択する場合は、大きいブラシサイズを選択し、正確に選択する場合は、小さいブラシサイズを選択します。
4. 選択するオブジェクトの色の範囲をカバーする領域を、クリックまたはドラッグします。

選択範囲の境界線が表示されます。

5. 選択範囲を絞り込むには、次のいずれかの操作を行います。

- ・ 選択範囲に追加するには、オプションバーで選択範囲に追加ボタンをクリックし、追加する領域をクリックまたはドラッグします。
- ・ 選択範囲から領域を削除するには、オプションバーの現在の選択範囲から削除ボタンをクリックし、選択範囲から削除する領域をクリックまたはドラッグします。
- ・ 新規に選択するには、オプションバーの新規選択ボタンをクリックし、クリックまたはドラッグして新しい選択範囲を指定します。

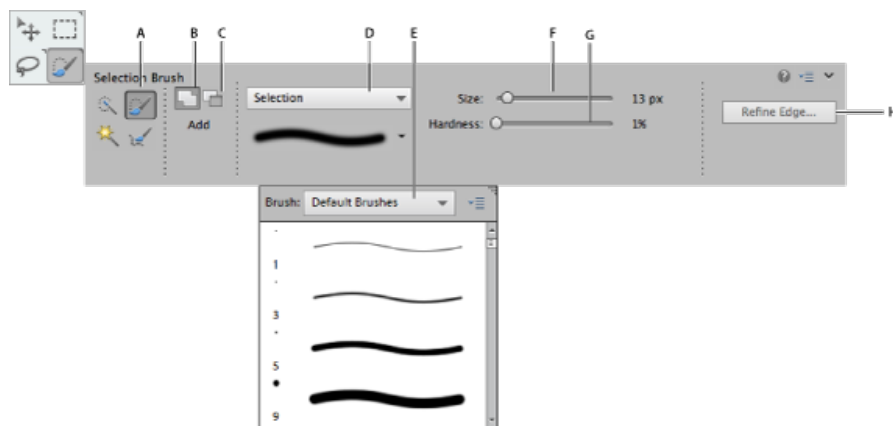
6. 「境界線を調整」をクリックし、選択範囲に対してさらに調整を行い、より精細にします。方法については、[選択範囲の境界線を調整](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

選択ブラシツールの使用

選択ブラシツールには 2 つの使用法があります。選択したい領域にペイントする方法（選択モード）と、選択したくない領域に半透明のオーバーレイをペイントする方法（マスクモード）です。

最初に、楕円形選択ツール、クイック選択ツール、またはその他の選択ツールで大まかな範囲を選択してから、選択ブラシツールで選択範囲を調整します。選択モードを使用すると選択範囲を追加でき、マスクモードを使用すると選択範囲を削除することができます。



選択ブラシツールのオプション

A. 選択ブラシツール B. 選択範囲に追加 C. 現在の選択範囲から削除 D. 選択ポップアップ E. ブラシポップアップ F. ブラシのサイズ G. 硬さ H. 境界線を調整ダイアログボタン

1. ツールボックスで選択ブラシツールを選択します。選択ブラシツールが表示されていない場合は、ツールボックスでクイック選択ツールをクリックし、表示されるリストから選択ブラシツールを選択します。
2. 初期設定では、選択範囲に追加 が設定されています。選択範囲から削除する場合は、オプションバーで現在の選択範囲から削除 をクリックします。
3. （オプション）ツールオプションバーで選択ブラシツールオプションを設定します。

- ブラシピッカーのポップアップパネルからブラシを選択します。
- ブラシのサイズを指定します。
- モードメニューから「選択範囲」（選択範囲に追加する場合）または「マスク」（選択範囲から削除する場合）を選択します。
- ブラシ先端の硬さとして 1 %から 100 %の値を設定します。

選択ブラシツールでソフトエッジのブラシを使用する場合は、「モード」オプションを「マスク」に変更すると、選択範囲のソフトエッジがわかりやすくなります。

- マスクモードを使用する場合は、オーバーレイの不透明度として、オーバーレイメニューから 1 %から 100 %の値を指定します。
- マスクモードを使用する場合は、オーバーレイのカラーウォッチをクリックし、マスクカラーに設定する色をカラーピッカーから選択します。この設定は、マスクカラー（オーバーレイカラー）が画像のカラーと似ている場合に役立ちます。

4. 選択する（または選択しない）領域を描画します。



選択モードで選択範囲に追加（左）、マスクモードで選択範囲から削除（右）

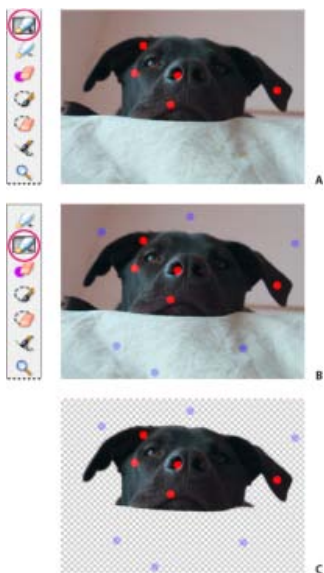
[ページの先頭へ](#)

マジック抽出機能の使用

注意： Adobe Photoshop Elements 12 では、マジック抽出機能を使用できません。

マジック抽出を使用すると、指定した描画領域と背景領域の外観に基づいて正確に範囲を選択できます。これらの領域を指定するには、選択する領域に色付きのマークを配置します。領域をマークしてダイアログボックスを閉じると、写真の描画領域だけが表示されます。

マジック抽出を使用すると、人やオブジェクトを選択して、他の背景に重ね合わせることが容易になります。例えば、家で自転車に乗っている自分の写真から自分自身を切り取って、ツールドフランスの自転車選手の写真に重ね合わせることができます。抽出した画像をファイルとして保存し、何度も使用することができます。



マジック抽出の使用

A. 赤い点でマークされた抽出する領域 B. 青い点でマークされた背景 C. 抽出された画像

1. 抽出するオブジェクトが含まれる写真を開きます。
2. マジック抽出ダイアログボックスに表示される領域を制限するには、楕円形選択ツールや長方形選択ツールを使用して範囲を選択します。
3. イメージ／マジック抽出を選択します。

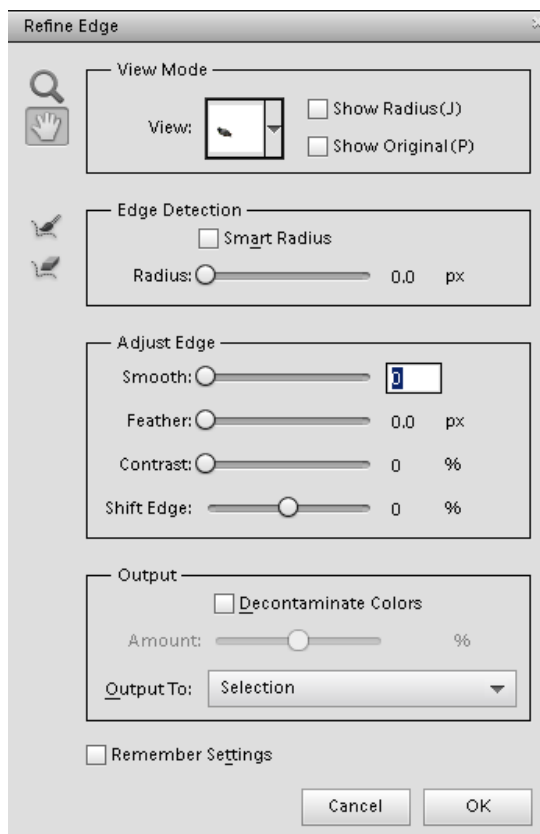
マジック抽出ダイアログボックスが表示されます。初期設定では、描画ブラシツール  が選択されています。

4. 複数回クリックするか線を描画して、抽出する領域をマークします。
5. 背景ブラシツールを選択し、複数回クリックするか線を描画して、選択範囲に含めない領域をマークします。

様々なカラーやテクスチャのオブジェクトを選択する場合は、すべてのカラーやテクスチャ上をドラッグして正確に範囲が選択されるようにします。
6. 選択範囲をマークしやすくするには、ズームツールまたは手のひらツールを使用して、写真を拡大したり、写真上を移動したりします。ズームツールを使用しているときに Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押すとズームアウトします。
7. 異なるブラシサイズやブラシのカラーを指定するには、次のいずれかの操作を行います。
 - ブラシピッカーで、新しいサイズを選択します。
 - 描画色または背景色のスウォッチをクリックし、カラーピッカーで新しいカラーを選択して、「OK」をクリックします。
8. 「プレビュー」をクリックして、現在の選択範囲を確認します。
9. プレビューの設定を指定するには、次のいずれかの操作を行います。
 - プレビュー領域に表示される対象を変更するには、表示メニューから「選択範囲」または「元の画像」のいずれかを選択します。または、キーボードの X キーを押して 2 つの表示方法を切り替えることもできます。
 - 異なる背景を指定するには、背景メニューからオプションを選択します。
10. 次のいずれかの操作を行って選択範囲を調整し、再び結果をプレビューします。
 - 選択範囲に追加したり、選択範囲から一部を削除したりするには、描画ツールまたは背景ブラシツールを使用してより多くのドット（点）または線を描画します。
 - 描画または背景のドット（点）を消去するには、消しゴムツールを選択し、削除するドットをクリックまたはドラッグします。
 - 選択範囲に領域を追加するには、選択範囲に追加ツールを選択し、追加する領域をクリックまたはドラッグします。
 - 選択範囲から領域を削除するには、選択範囲削除ツールを選択し、削除する領域をドラッグします。
 - 前景の選択範囲のエッジを滑らかにするには、境界線修正ブラシを選択し、滑らかにする領域をドラッグします。
 - 選択範囲のエッジをぼかすには、「ぼかし」ボックスの値を大きくします。
 - 選択範囲内に残っている穴を埋めるには、「塗りつぶし」ボタンをクリックします。
 - 選択範囲から領域を分離して削除するには、選択範囲削除ツールを選択し、選択範囲と削除する領域の間に線をドラッグします。次に、「塗りつぶし」ボタンをクリックします。
 - 前景と背景の間に残ったフリンジカラーを削除するには、「フリンジ削除」ボタンをクリックします。削除するフリンジの量を増減するには、フリンジ削除幅メニューで値を指定します。
11. 「OK」をクリックして、選択した領域を抽出します。最初からやり直す場合は、「初期化」ボタンをクリックしてすべてのマークを削除します。

[ページの先頭へ](#)

選択範囲の精細な境界線



Photoshop Elements 11 では、境界線を調整ダイアログボックスを使用して（画像の一部を選択し、選択範囲を右クリックして「境界線を調整」を選択）、選択範囲を微調整することができます。選択／境界線を調整をクリックして、境界線を調整ダイアログを開くこともできます。表示表示ポップアップメニューから、選択範囲を表示する表示モードを選択します。F を押すと、モードが切り替わっていきます。半径を表示 境界線の調整を行った領域の半径を表示します。

半径調整ツール  と調整消去ツール  境界線の調整が行われる境界領域を正確に調整できます。ツールをすばやく切り替えるには、E キーを押します。ブラシサイズを変更するには、括弧キーを押します。注意：髪の毛や毛皮などのやわらかい領域をブラシして、選択範囲に細かいディテールを追加します。

スマート半径境界領域に出現するはっきりしたエッジや滑らかなエッジの半径を自動調整します。境界線が全体的にハードまたはソフトの場合、または半径の設定と調整ブラシをより詳細に制御する場合は、このオプションの選択を解除します。

半径境界線の調整が行われる選択範囲の境界領域のサイズを指定します。境界線をシャープにするには小さな半径を使用し、境界線をソフトにするには大きな半径を使用します。

滑らか選択範囲の境界領域の不規則な部分（「ギザギザ」の部分）を減らし、アウトラインを滑らかにします。

ぼかし選択範囲とその周りのピクセルの間をぼかします。

コントラストこの値を大きくすると、選択範囲の境界線に沿うソフトな境界線への切り替えがはっきりします。通常、スマート半径オプションと調整ツールの効果が高まります。

エッジをシフト負の値を設定するとソフトなエッジの境界線は内側に移動し、正の値の場合は外側に移動します。境界線を内側に移動すると、選択範囲の境界線から不要な背景を削除できます。

不要なカラーの除去カラーのフリンジを、完全に選択された近隣のピクセルのカラーで置き換えます。カラーの置き換えの強さは、選択範囲の境界線の柔らかさに比例します。

重要： このオプションはピクセルのカラーを変更するため、新規レイヤーや新規ドキュメントへの出力が必要です。元のレイヤーを保持すれば、必要に応じて元に戻すことができます（ピクセルカラーの変更を簡単に確認するには、「表示」で「レイヤーを表示」を選択します）。

適用量不要なカラーの除去とフリンジの置き換えのレベルを変更します。

出力先調整された選択範囲が、現在のレイヤー上の選択範囲またはマスクになるのか、それとも新しいレイヤーまたはドキュメントを作成するのかを指定します。

[ページの先頭へ](#)

選択範囲の削除

背景レイヤー上の選択範囲を削除すると、その部分は背景色またはチェッカーパターンに置き換えられます。

- 次のいずれかの操作を行います。

- 編集／消去を選択して、選択範囲を削除します（間違って選択範囲を削除した場合は、編集／取り消しを選択して元に戻すことができます）。
- Backspace キーまたは Delete キーを押して、選択範囲を消去します。
- 編集／カットを選択して、選択範囲を切り取り、クリップボードにコピーします。その後で、他の場所にペーストすることができます。

[ページの先頭へ](#)

コマンドを使用した領域を選択および選択解除

1. 次のいずれかの操作を行います。
 - 選択範囲の選択を解除するには、選択範囲／選択を解除を選択します。
 - レイヤー上のすべてのピクセルを選択するには、レイヤーパネルからレイヤーを選択して、選択範囲／すべてを選択を選択します。
 - 最後に指定した選択範囲を再選択するには、選択範囲／再選択を選択します。
2. 選択範囲の境界線の表示と非表示を切り替えるには、表示／選択範囲を選択します。

注意： 写真内で選択範囲の外側の領域をクリックしても、選択を解除できません。ただし、自動選択ツールなど、クリックして選択するタイプの選択ツールを使用する場合は、外側をクリックすることで、間違ってさらに別の選択範囲を指定する可能性があります。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

選択範囲の移動とコピー

選択範囲の移動

選択範囲またはレイヤーのコピー

移動ツールを使用した選択範囲のコピー

コマンドを使用した選択範囲のコピー

選択範囲の別の選択範囲へのペースト

[ページの先頭へ](#)

選択範囲の移動

移動ツールにより、選択範囲内のピクセルを切り取って写真内の別の場所にドラッグすることができます。また、このツールを使用して選択範囲を、Photoshop Elements 内の写真間に、またはサポートする他のアプリケーションの写真に移動またはコピーすることもできます。



移動ツールを使用して写真の選択範囲を別の写真に移動

別のツールの選択中に移動ツールをアクティブにするには、Ctrl キー（Mac OS の場合は Command キー）を押します（手のひらツールを選択している場合、このツールは機能しません）。

1. 編集ワークスペースで、選択ツールで選択範囲を作成し、ツールボックスから移動ツールを選択します。
2. （オプション）オプションバーで移動ツールの設定を変更します。
3. ポインターを選択範囲内に移動して、選択範囲を任意の位置にドラッグします。複数の範囲を選択している場合は、ドラッグするとすべてのピクセル選択範囲が移動します。

移動ツールのオプション

移動ツールを選択すると、オプションバーで次の設定を変更することができます。

レイヤーを自動選択 選択中のレイヤーではなく、移動ツールのカーソルの下にあるピクセルを含む一番上のレイヤーを選択します。

バウンディングボックスを表示 画像の選択範囲の周囲に、または現在選択しているレイヤーの周囲にバウンディングボックスを表示します（画像で現在選択されている範囲がない場合）。サイドとコーナーにあるボックスを使用して、選択範囲やレイヤーのサイズを変更することができます。

注意： バウンディングボックスは背景レイヤーでは表示されません。

ロールオーバーにハイライトを表示 画像にマウスを合わせると、個々のレイヤーがハイライト表示されます。ハイライト表示されたレイヤーをクリックすると、そのレイヤーを選択して移動できます。既に選択されているレイヤーは、ロールオーバーにハイライト表示されません。

アレンジメニュー 選択されたレイヤーを他のレイヤーの最前面、中間、または最背面へ移動します。オプションには、「最前面へ」、「前面へ」、「背面へ」、および「最背面へ」があります。レイヤーを配置するには、レイヤーを選択して、アレンジメニューのアイテムを選択します。

整列メニュー 選択されたレイヤーを整列します。オプションには、「上端」、「垂直方向中央」、「下端」、「左端」、「水平方向中央」および「右端」があります。複数のレイヤーを同時に整列させることができます。レイヤーを整列するには、レイヤーを選択し、Shift キーを押しながら別のレイヤーを選択して、整列メニューのアイテムを選択します。

分布メニュー 選択された複数のレイヤーを均等に間隔をあけて配置します。オプションには、「上端」、「垂直方向中央」、「下端」、「左端」、「水平方向中央」、および「右端」があります。複数のレイヤーに同時に間隔をあけることができます。このオプションを有効にするには、少なくとも 3 つのレイヤーを選択している必要があります。レイヤーの間隔をあけるには、レイヤーを選択し、Shift キーを押しながら別のレイヤーを選択して、分布メニューのアイテムを選択します。

選択範囲またはレイヤーのコピー

選択範囲をコピーしたりペーストしたりするには、編集メニューの「コピー」、「結合部分をコピー」、「カット」、「ペースト」または「選択範囲内へペースト」コマンドを使用します。

選択範囲やレイヤーを解像度の異なる別の写真にペーストすると、ペーストしたデータは元のピクセルサイズを保持するので、ペーストした部分とペースト先の写真の大きさの釣り合いがとれなくなることがあります。コピーおよびペーストを行う前に、イメージ／サイズ変更にある「画像解像度」コマンドを使用して、元の写真とペースト先の写真の解像度を同じにしてください。

切り取った選択範囲やコピーした選択範囲は、クリップボードに格納されます。クリップボードに一度に格納できる選択範囲は 1 つです。

移動ツールを使用した選択範囲のコピー

選択範囲を別の写真にコピーするには、選択範囲をアクティブドキュメントウィンドウから別のドキュメントウィンドウにドラッグします。コピー先のドキュメントウィンドウがハイライト表示されたら、選択範囲をそのウィンドウにドロップすることができます。

1. 画像内のコピーする範囲を選択します。
2. 編集ワークスペースで、ツールボックスから移動ツール  を選択します。
3. Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら、コピーして移動する選択範囲をドラッグします。
4. 同じ選択範囲のコピーをさらに作成するには、次のいずれかの操作を行います。
 - Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら、選択範囲を別の場所にドラッグします。
 - 複製を 1 ピクセルずつオフセットするには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら矢印キーを押します（ピクセルが移動してコピーされ、ぼかし効果が生まれます）。
 - 複製を 10 ピクセルずつオフセットするには、Alt + Shift キー（Mac OS の場合は Option + Shift キー）を押しながら矢印キーを押します（ピクセルはコピーされず、移動します）。

注意： ある画像から別の画像に（Shift キーを押しながら）選択範囲をドラッグすると、選択範囲が中央にペーストされます。

コマンドを使用した選択範囲のコピー

1. 編集ワークスペースで、選択ツールを使用してコピーする選択範囲を指定します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - 編集／コピーを選択して選択範囲をクリップボードにコピーします。
 - 編集／結合部分をコピーを選択して選択範囲内のすべてのレイヤーをクリップボードにコピーします。

選択範囲の別の選択範囲へのペースト

「選択範囲内へペースト」コマンドを使用して、クリップボードの内容またはコピーしたコンテンツを選択範囲内にコピーすることができます。このコマンドにより、選択範囲内の画像を利用して、ペーストした画像が平面的で不自然にならないようにすることができます。例えば、ハードライト描画モードを 85 % の不透明度で使用することで、サングラス上の光の反射を保持することができます。このような方法で描画モードを使用する場合、新しいレイヤーを作成し、選択範囲をそのレイヤーにペーストする必要があります。



選択範囲を別の画像にコピー

A. 選択した元の写真の一部 B. 元の写真にコピー＆ペーストする写真 C. その結果作成された画像

1. 編集ワークスペースで、「コピー」コマンドを使用してペーストする写真の一部をコピーします（他のアプリケーションの写真からもコピーすることができます）。

2. ペースト先の写真に選択範囲を指定します。
3. 編集／選択範囲内へペーストを選択します。

注意： コピーした写真は、選択範囲の境界線内にだけ表示されます。コピーした写真は境界線内では移動できますが、これを完全に境界線の外に移動した場合、表示されなくなります。

4. ポインターを選択範囲の境界線内に合わせて、ペーストした画像を適切な場所にドラッグします。
5. 操作を完了したら、ペーストした画像の選択を解除して変更を確定します。

別のツールの選択中に移動ツールをアクティブにするには、Ctrl キー（Mac OS の場合は Command キー）を押します（この操作は、手のひらツールでは実行できません）。



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

選択範囲の修正

選択範囲の境界線の移動
選択範囲の反転
選択範囲に追加または選択範囲の一部を削除
既存の選択範囲と重なっている領域の選択
選択範囲を指定したピクセル数だけ拡張または縮小
既存の選択範囲を新しい選択範囲の境界線で囲む
選択範囲への近似色の領域の追加
カラーに基づいて作成した選択範囲の内側や外側に残ったピクセルの除去
セクションのフリンジ削除

選択範囲の境界線の移動

[ページの先頭へ](#)

選択範囲の境界線を移動しても、境界線の位置だけが変更され、写真は変わりません。

1. 任意の選択ツールを使用してオプションバーから新規選択  をクリックし、ポインターを既存の選択範囲の境界線内に置きます。ポインターが  に変わり、選択範囲を移動できることを示します。
注意： 新規選択オプションは、選択ブラシツール以外の選択ツールが選択されている場合にオプションバーに表示されます。必要に応じて、一時的に別の選択ツールに切り替えて、このオプションを選択してください。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - ドラッグして、写真内の別の領域を囲みます。境界線をキャンバス外にドラッグすることもできますが、キャンバス内に戻すのは困難です。選択範囲の境界線を別のドキュメントウィンドウにドラッグすることもできます。
 - 選択範囲を 1 ピクセルずつ移動するには、矢印キーを押します。
 - 選択範囲を 10 ピクセルずつ移動するには、Shift キーを押しながら矢印キーを押します。
 - ドラッグの方向を 45° ずつ変えるには、選択範囲をクリックし、Shift キーを押しながらドラッグします。

選択範囲の反転

[ページの先頭へ](#)

選択範囲を反転すると、選択範囲外の領域が選択範囲に変わり、前の選択範囲は編集できないようになります。

- 写真の一部を選択している状態で、選択範囲／選択範囲を反転を選択します。
このコマンドは、単色の背景の中にあるオブジェクトを選択するときに便利です。自動選択ツールを使用して単色を選択し、選択範囲／選択範囲を反転を選択します。

選択範囲に追加または選択範囲の一部を削除

[ページの先頭へ](#)

既存の選択範囲に追加したり、既存の選択範囲の一部を削除することによって、選択範囲の境界線を微調整することができます。例えば、まず正円の選択範囲を指定し、次にその中から正円の選択範囲を削除することで、ドーナツの形をした選択範囲を指定することができます。

- 選択ツールを選択し、次のいずれかの操作を行います。
 - 選択範囲に追加するには Shift キーを押す（ポインターの横にプラス記号が表示されます）、選択範囲の一部を削除するには Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押します（ポインターの横にマイナス記号が表示されます）。追加または削除する領域を選択して、別の選択範囲を作成します。
 - オプションバーの選択範囲に追加  をクリックするか、現在の選択範囲から削除  をクリックし、別の選択範囲を作成します（選択範囲に追加オプションと現在の選択範囲から削除オプションは、選択ツールが選択されている場合にオプションバーに表示されます）。

既存の選択範囲と重なっている領域の選択

[ページの先頭へ](#)

選択範囲内で効果が適用される領域を限定することができます。例えば、雪を頂いた山の写真で空の白い雲を選択するときに、その下にある山の白い部分を選択しないように避けることができます。まず空全体を選択します。次に自動選択ツールを選択して、「現在の選択範囲との共通範囲」を選択し、「隣接」の選択を解除して、空の選択範囲内にある白い領域だけを選択します。



長方形選択ツールで空と山の頂上を選択（上）。「現在の選択範囲との共通範囲」オプションを選択し、自由選択ツールを使用して雲を選択（中央）。雲を明るくした後の画像（下）。

- 選択ツールを選択し、次のいずれかの操作を行います。
 - オプションバーの「現在の選択範囲との共通範囲」 を選択し、既存の選択範囲と重なっている領域を選択します。
 - Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押し、十字線がポインターの横に表示されたら、既存の選択範囲と重なっている領域を選択します。

選択範囲を指定したピクセル数だけ拡張または縮小

[ページの先頭へ](#)

選択範囲メニューの各コマンドを使用して、既存の選択範囲のサイズを増減したり、カラーに基づいて作成した選択範囲の内側や外側に残っている不要なピクセルを消去することができます。

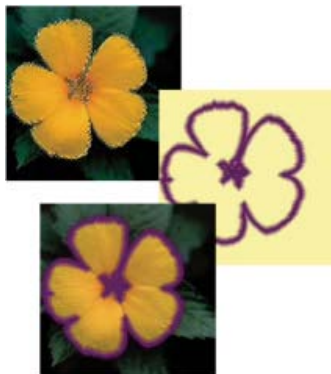
1. 選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。
2. 選択範囲／選択範囲を変更を選択し、「拡張」または「縮小」を選択します。
3. 「拡張量」または「縮少量」に 1 ～ 100 のピクセル値を入力し、「OK」をクリックします。

選択範囲の境界線が、指定したピクセル数に応じて拡張または縮小します。キャンバスのエッジに沿っている選択範囲の境界線は変化しません。

既存の選択範囲を新しい選択範囲の境界線で囲む

[ページの先頭へ](#)

「境界線」コマンドは、アンチエイリアス処理されたソフトなエッジの境界線で選択範囲を作成します。新しい選択範囲の境界線を追加すると、2つの選択範囲の境界線の間にあるピクセルが選択されます。



「境界線」コマンドを使用して 4 ピクセルの境界線の選択範囲を作成（上）。選択範囲を新しいレイヤーにコピーし、塗りつぶして画像のアウトラインを作成（中央）。元の画像で選択範囲を塗りつぶして、画像の周囲にアウトラインを作成（下）。

1. 選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。
2. 選択範囲／選択範囲を変更／境界線を選択します。
3. 「幅」テキストボックスに 1 ～ 200 のピクセル値を入力し、「OK」をクリックします。

選択範囲への近似色の領域の追加

1. 選択ツールを選択し、次のいずれかの操作を行います。
 - 選択範囲／選択範囲を拡張を選択して、オプションバーで指定した許容値の範囲内のすべての隣接ピクセルを選択範囲に追加します（場合によっては、自動選択ツールなどの許容値の範囲を設定できる選択ツールに切り替える必要があります）。許容値が高いと、追加されるカラーの範囲が大きくなります。
 - 選択範囲／近似色を選択を選択して、隣接したピクセルだけではなく、写真内にある許容値の範囲内のすべてのピクセルを選択範囲に追加します。
2. 許容値として指定した値で徐々に選択範囲を拡張するには、各コマンドを繰り返し選択します。

注意： モノクロ 2 階調モードの写真では「選択範囲を拡張」および「近似色を選択」コマンドを使用することができません。

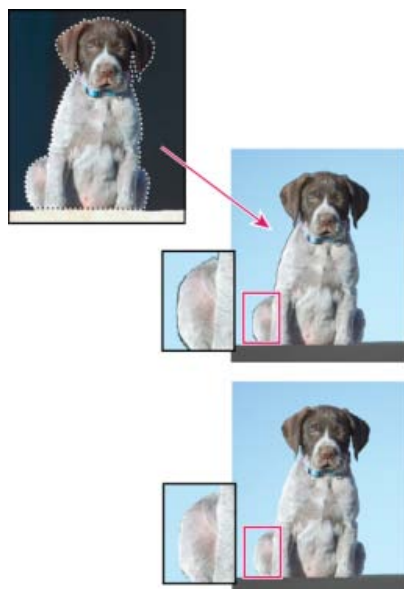
カラーに基づいて作成した選択範囲の内側や外側に残ったピクセルの除去

「滑らかに」コマンドは、選択範囲の周りのピクセルを検索し、境界線内で選択し残したピクセルを選択し、境界線外で選択した小さなピクセルを選択範囲からはずし境界線を滑らかにします。検索する領域は選択範囲の周囲からの距離で指定します。

1. 選択ツールで選択範囲を作成し、選択範囲／選択範囲を変更／滑らかにを選択します。
2. 「半径」に 1 ～ 100 のピクセル値を入力し、「OK」をクリックします。

選択範囲のフリンジ削除

選択範囲を移動またはペーストするときに、選択範囲の境界線の周囲のピクセルが選択範囲に含まれることがあります。これらの余分なピクセルより、選択範囲のエッジ周囲に縁取りが生成される場合があります。「レイヤーのフリンジ削除」コマンドは、フリンジピクセルのカラーを、純色を含む近くのピクセルのカラー（背景色を含まないカラー）と置換します。例えば、ブルーの背景にあるイエローのオブジェクトを選択して、選択範囲を移動すると、ブルーの背景の一部がオブジェクトと一緒に移動されます。「レイヤーのフリンジ削除」では、ブルーのピクセルをイエローのピクセルに置換します。



選択して新しい画像にコピーされた犬。暗い背景のアーティファクトが見えます（上）。「フリンジ削除」コマンドの適用後（下）

1. 選択範囲をコピーして、新規または既存のレイヤーにペーストします。
2. 画質調整／カラー／レイヤーのフリンジ削除を選択します。
3. フリンジ削除ダイアログボックスで、オブジェクトの周囲で置換するピクセル数を入力します。1 または 2 の値を指定すれば十分です。
4. 「OK」をクリックします。

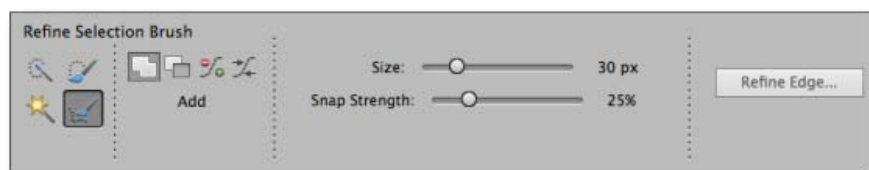
セクションの編集と調整

Photoshop Elements 13 の新機能

選択範囲の編集

選択範囲を指定することは、編集の重要な部分です。Photoshop Elements 13 には、選択ブラシを調整ツールと呼ばれる新しいツールがあります。このツールは、エッジを自動的に検出することで選択範囲に領域を追加したり、選択範囲から領域を削除したりするのに役立ちます。

ツールのカーソルは二重円です。内側の円がブラシのサイズ、外側の円がエッジを探す領域を示します。



選択編集ツールボックス

1. クイック選択ツールを使用して選択範囲を指定します。
2. 選択ブラシを調整ツールを選択します。内側の円が現在のエッジにあり、緑色の円のエッジがスナップしようとするエッジの位置にある状態で、指定した選択範囲の内部にカーソルを配置します。

このツールを使用する場合の重要なポイント：

- 4 つのモード（追加、削除、押し出し、滑らか）を利用できます。
 - 追加 (📄) と 削除 (🗑️) は、手動で選択範囲に追加したり、選択範囲から削除したりするためのモードです
 - 押し出し (👉) モードを使用した場合：
 - カーソルを選択範囲の内部に置くと、外側の円の中にある選択範囲が拡大されて、見つかった最初の画像のエッジにスナップされます
 - カーソルを選択範囲の外部に置くと、外側の円の中にある選択範囲が縮小されて、見つかった最初の画像のエッジにスナップされます
 - 「選択範囲を滑らかに」 (🔧) モードは、指定した選択範囲を滑らかにするのに役立ちます
3. 手順 2 で選択したモードによって、選択範囲が必要に応じて大きくなったり、小さくなったり、微調整されます。

この例では、モデルのほおの周りで追加の領域が選択されました（左）。削除モードで選択ブラシを調整ツールを使用して、選択領域が、モデルの顔のみを選択するように調整されました（右）。



A. モデルのほおの周りで追加の領域が選択されました。B. 削除モードで選択ブラシを調整ツールを使用して、選択領域が、モデルの顔のみを選択するように調整されました（右）。



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

アンチエイリアスおよびぼかしにより選択範囲のエッジを滑らかにする

アンチエイリアスにより選択範囲のエッジを滑らかにする

ぼかしにより選択範囲のエッジをぼかす

選択ツールが描画する境界線のぼかしの設定

既存の選択範囲の境界線へのぼかしの設定

アンチエイリアスにより選択範囲のエッジを滑らかにする

[To the top](#)

ぼかしやアンチエイリアスにより、選択範囲のくっきりとしたエッジを滑らかにすることができます。アンチエイリアスは、エッジピクセルと背景ピクセル間のカラーをゆるやかに移行させて、選択範囲のギザギザのエッジを滑らかにします。エッジピクセルだけを変更するので、ディテールが失われることはありません。アンチエイリアスは、合成画像を作成する際に、選択範囲をカット、コピー、ペーストするときに役立ちます。

なげなわ、多角形選択、マグネット選択、楕円形選択および自動選択ツールでは、「アンチエイリアス」オプションを選択することができます。アンチエイリアスを実行するには、選択範囲を指定する前に「アンチエイリアス」オプションを選択しておく必要があります。既存の選択範囲にアンチエイリアスを適用することはできません。

1. 編集ワークスペースで、なげなわ、多角形選択、マグネット選択、楕円形選択または自動選択のいずれかの選択ツールを選択します。
2. オプションバーで「アンチエイリアス」を選択します。
3. 画像ウィンドウで選択範囲を指定します。

ぼかしにより選択範囲のエッジをぼかす

[To the top](#)

❖ ぼかしにより、選択範囲のくっきりとしたエッジを滑らかにすることができます。ぼかしは、選択範囲とその周囲のピクセルの間のカラーを変化させてエッジをぼかします。このぼかしにより、選択範囲の縁あたりの再現性が失われます。

楕円形選択、長方形選択、なげなわ、多角形選択またはマグネット選択ツールで、境界線をぼかした選択範囲を作成できます。また、選択範囲メニューを使用して既存の選択範囲にぼかしを適用することもできます。ぼかし効果は、選択範囲の移動、カット、コピーまたは塗りつぶしを行ったときに、よくわかります。



元画像（左）と、選択範囲の境界線をぼかし、「反転」コマンドを適用して白で塗りつぶした画像（右）

選択ツールが描画する境界線のぼかしの設定

[To the top](#)

1. 編集ワークスペースで、次のいずれかの操作を行います。
 - ツールボックスから長方形選択、楕円形選択、なげなわ、多角形選択、マグネット選択ツールのいずれかを選択し、オプションバーの「ぼかし」に値を入力してぼかしの幅を定義します。ぼかしは、選択範囲の境界線から指定した値の領域まで適用されます。
 - 選択ブラシツールを選択し、オプションバーのブラシポップアップパネルからソフトなエッジのブラシを選択します。
2. 画像ウィンドウで選択範囲を指定します。

既存の選択範囲の境界線へのぼかしの設定

[To the top](#)

1. 編集ワークスペースで、ツールボックスから選択ツールを選択し、選択範囲を指定します。

2. 選択範囲／境界をぼかすを選択します。
 3. 「半径」テキストボックスに 0.2 ～ 250 の値を入力し、「OK」をクリックします。この値によってぼかしの幅が定義されます。
-



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

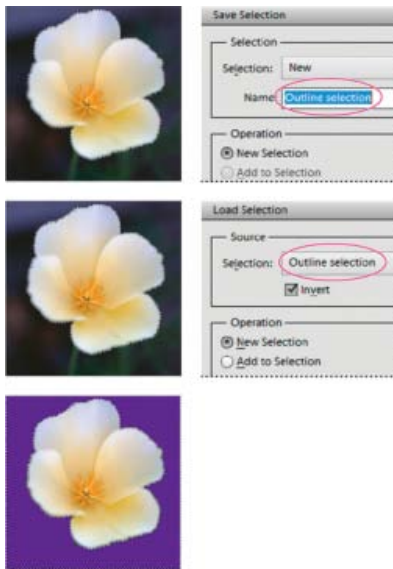
選択範囲の保存

選択範囲の保存、読み込みまたは削除
保存した選択範囲の編集
保存した選択範囲での新しい選択範囲の修正

[ページの先頭へ](#)

選択範囲の保存、読み込みまたは削除

写真の選択範囲を保存しておく、後で編集することができます。保存した選択範囲を読み込む前に、写真の他の領域を編集することができます。



選択範囲の保存（上）、選択範囲の読み込み（中央）、および選択範囲を使用した単一色での塗りつぶし（下）

1. 編集ワークスペースで、写真から任意の選択範囲を指定します。
2. 選択範囲／選択範囲を保存を選択します。
3. 選択範囲を保存ダイアログボックスの選択範囲ポップアップメニューから「新規」を選択します。
4. 「名前」ボックスに選択範囲の名前を入力し、「OK」をクリックします。
5. 選択範囲を読み込むには、選択範囲／選択範囲を読み込むを選択します。次に、選択範囲メニューから保存した選択範囲を選択し、「OK」をクリックします。
6. 選択範囲を削除するには、選択範囲／選択範囲を削除を選択します。次に、選択範囲メニューから保存した選択範囲を選択し、「OK」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

保存した選択範囲の編集

保存した選択範囲は、置き換えたり、追加またはその一部を削除したりするなどして、編集することができます。

1. 編集ワークスペースで、写真から任意の選択範囲を指定します。
2. 選択範囲／選択範囲を保存を選択します。

3. 選択範囲を保存ダイアログボックスの選択範囲メニューから編集する選択範囲を選択します。
4. 次のいずれかを選択し、「OK」をクリックします。

選択範囲の置き換え 保存した選択範囲が現在の選択範囲と置き換えられます。

選択範囲に追加 現在の選択範囲が保存した選択範囲に追加されます。

現在の選択範囲から削除 保存した選択範囲から現在の選択範囲が削除されます。

現在の選択範囲との共通範囲 保存した選択範囲が、現在の選択範囲と保存した選択範囲との重なる領域に置き換えられます。

保存した選択範囲の編集は、保存した選択範囲を読み込み、選択ツールを使用して、その選択範囲に追加（*Shift* キーを押しながらドラッグ）、または選択範囲の一部を削除（*Alt* キー（*Mac OS* の場合は *Option* キー）を押しながらドラッグ）しても可能です（詳しくは、[選択範囲に追加または選択範囲の一部を削除](#)を参照してください）。

[ページの先頭へ](#)

保存した選択範囲での新しい選択範囲の修正

1. 編集ワークスペースで、保存した選択範囲を含む写真を開きます。
2. 写真から任意の選択範囲を指定します。
3. 選択範囲／選択範囲を読み込むを選択します。
4. 選択範囲メニューから保存した選択範囲を選択します。
5. 次のいずれかの操作を行います。

選択範囲に追加 保存した選択範囲が現在の選択範囲に追加されます。

現在の選択範囲から削除 現在の選択範囲から保存した選択範囲が削除されます。

現在の選択範囲との共通範囲 現在の選択範囲が、現在の選択範囲と保存した選択範囲との重なる領域に置き換えられます。

6. 選択範囲を反転するには、「反転」を選択して「OK」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

カラー

カラーについて

カラー

HSB モデル

RGB モデル

カラーホイール

Adobe® Photoshop® Elements では、2つのカラーモデルを使用してカラーの操作を行います。モデルの1つは人間の目に見える色相、彩度、明度（HSB）に基づいており、もう1つはコンピューターのモニターに表示される色（レッド、グリーン、ブルー（RGB）の量）に基づいています。カラーホイールを使って、カラー間の関係を簡単に把握することもできます。Photoshop Elements には、RGB、ビットマップ、グレースケール、インデックスカラーという4つの画像モードがあり、このモードによって画像に表示されるカラーの量が決まります。

カラー

[To the top](#)

人間の目は色相、彩度、明度（HSB）という3つの特性によってカラーを知覚しますが、コンピューターのモニターはレッド、グリーン、ブルー（RGB）の光の量をそれぞれ変化させてカラーを再現します。Photoshop Elements では、この HSB と RGB のカラーモデルを使用してカラーの選択と操作を行います。カラーホイールにより、カラー間の関係を簡単に把握することができます。

HSB モデル

[To the top](#)

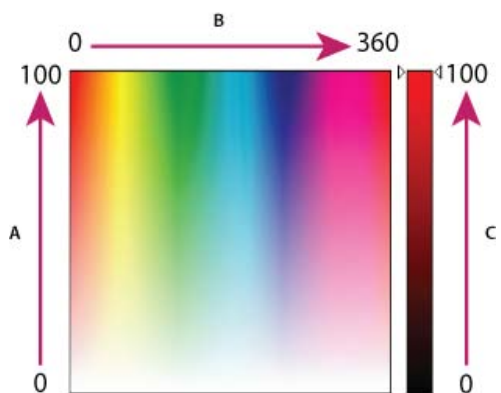
人間のカラーの知覚に基づいている HSB モデルでは、カラーを次の3つの基本特性で記述します。

色相（Hue） オブジェクトが反射または発光したカラー。色相は標準カラーホイールの位置として測定され、0～360度の範囲で示されます。通常の使い方では、色相は、赤、オレンジ、緑などのカラー名で表現されます。

彩度 カラーの度合いや純度。彩度は、色度と呼ばれることもあり、色相に対するグレー混合の程度を表し、その値は0（グレー）～100%（最も彩度が高い）の範囲になります。標準カラーホイールでは、彩度は円の中心から外側に向かうほど高くなります。

明度 カラーの相対的な明るさや暗さを示し、通常は0（黒）～100%（白）の範囲になります。

Photoshop Elements では、HSB モデルを使用してカラーピッカーダイアログボックスのカラーを定義できますが、画像の作成または編集に HSB モードを使用することはできません。



Adobe カラーピッカーにおける HSB 表示

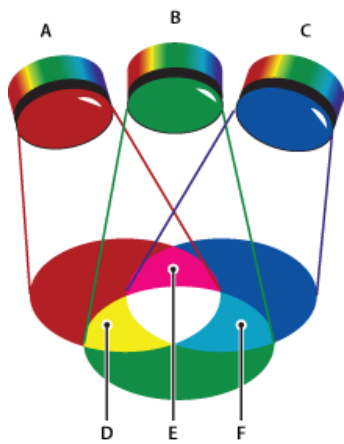
A. 彩度 B. 色相 C. 明度

RGB モデル

[To the top](#)

可視光線スペクトルの大半は、レッド、グリーン、ブルー（RGB）の光を様々な割合や強さで混合することで再現できます。この3つのカラーは加算混合色と呼ばれます。レッド、グリーン、ブルーの光線を重ね合わせると、白色光になります。2つのカラーを重ね合わせると、シアン、マゼンタ、イエローなどを表現できます。

加算混合色は、照明や、ビデオ、モニター画面などに使用されています。例えば、モニターもレッド、グリーン、ブルーの光を出す蛍光体を組み合わせてカラーを作り出しています。



加算混合色 (RGB)

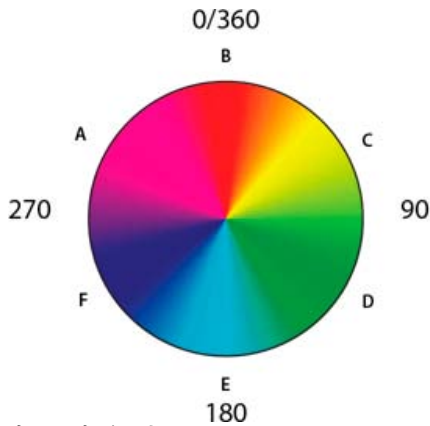
A. レッド B. グリーン C. ブルー D. イエロー E. マゼンタ F. シアン

カラーホイール

[To the top](#)

カラーホイールは、カラー間の関係を把握し、覚えるのに便利です。レッド、グリーン、ブルーは加算混合色で、シアン、マゼンタ、イエローは減算混合色です。各加算混合色の正反対側にあるのがその補色です（レッドとシアン、グリーンとマゼンタ、ブルーとイエロー）。

各減算混合色は、その補色以外の 2 つの加算混合色で生成されます。したがって、画像内のある原色の量を増やすと、その補色の量が減ります。例えば、イエローはグリーンとレッドで生成され、ブルーを含みません。Photoshop Elements でイエローを調整するには、ブルーのカラーチャンネルのカラー値を変更します。ブルーを増やすと、イエローが減ります。



カラーホイール

A. マゼンタ B. レッド C. イエロー D. グリーン E. シアン F. ブルー



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

カラーおよび色調補正の基本

カラー補正の概要

クイックモードでのカラーの補正

エキスパートモードでのカラーの補正

カラーと照明の自動補正

ヒストグラム

ヒストグラムの表示

[ページの先頭へ](#)

カラー補正の概要

Photoshop Elements には、写真の色調範囲、カラー、シャープさを補正したり、ほこりやその他のしみや斑点を取り除いたりするためのツールとコマンドが用意されています。経験と目的に応じて、次の 3 つのモードのいずれかを選択することができます。

クイック デジタル画像処理にあまり慣れていない場合は、クイックモードを使用して写真の補正を開始することをお勧めします。これには、カラーや照明を補正するための基本的なツールが多数用意されています。

ガイド デジタル画像処理に初めて取り組む場合、または Photoshop Elements を初めて使用する場合は、ガイド付き編集を使って、手順を確認しながらカラーの編集作業を進めることができます。また、作業の流れの理解を深めるのにも役立ちます。

エキスパート 既に画像処理の経験がある場合は、エキスパートモードでより柔軟で強力な画像補正を行うことができます。これには、画像のしみや斑点の補正、選択範囲の指定、テキストの追加、画像のペイントに必要なツールに加え、カラーおよび照明を補正するためのコマンドもあります。

一部の補正コマンドでは、画像のピクセルを直接補正できます。また、調整レイヤーを使用して、画像が完成するまで一時的な補正を行い、補正が適切でなければ簡単に変更することもできます。このモードでは、スマートブラシツールと詳細スマートブラシツールにより、適用する補正の調整レイヤーが自動的に作成されます。[スマートブラシツールの適用](#)を参照してください。

Camera Raw Camera Raw 形式でデジタル画像を撮影する場合、Camera Raw ダイアログボックスで Camera Raw ファイルを開いて補正することができます。カメラで RAW ファイルの処理をまだ行っていないため、写真のカラーと露出を補正して、画像の質を向上することができます。多くの場合、Photoshop Elements ではそれ以外の補正を行う必要はありません。Photoshop Elements で Camera Raw ファイルを開くには、まずサポートされているファイル形式で Camera Raw ファイルを保存します。

[ページの先頭へ](#)

クイックモードでのカラーの補正

クイックモードの使用に関するビデオについては、www.adobe.com/go/Invid905_pse_jp を参照してください。

クイックモードでは、Photoshop Elements の基本的な補正ツールを多数便利にグループ化しています。クイックモードで作業を行うときは、写真に適用するカラーおよびライティングのコントロールの数を制限します。通常、自動補正のうちの 1 つを使用するだけにします。適用したコントロールで思いどおりの結果が得られない場合は、「初期化」をクリックして他のコントロールを使用してみます。また、自動補正コントロールを使用していなくても、スライダーコントロールを使用して画像を調整することもできます。最後に画像にシャープを適用してください。

1. 次のいずれかの操作を行います。

- 写真を開いたまま、「クイック」をクリックします。

クイックモードでは、フォトエリアに保存されているすべての写真を開くことができます。

2. (オプション) メニューから選んで、プレビューオプションを設定します (メニューは、開いている写真の上にあるバーにあります)。プレビューオプションで、補正前と補正後の写真を表示するように設定できます。また、補正前後の写真を (横または縦に) 並べて表示することもできます。
3. (オプション) ツールボックスのツールを使用して、画像のズーム、移動、切り抜きを行うことができます。また、選択、赤目修正、歯を白くする、画像へのテキストの追加を行うこともできます。
4. 画像を反時計回り (左回り) に 90° ずつ回転させるには、タスクバーの回転ボタンをクリックします。画像を時計回りに回転させるには、回転ボタンの横にある矢印をクリックして、右に回転ボタンをクリックします。
5. 画像補正コントロールのいずれかを選択します (例えば、階調数、カラー、コントラスト)。コントロールに追加オプションがある場合 (例えば、カラーコントロールに、「彩度」、「色相」および「自然な彩度」といったタブがある)、対応するタブを選択して画像の様相を補正します。
6. 補正を適用するには、次のいずれかの操作を行います。
 - スライダーを使用して必要な調整を行い、写真上の調整をプレビューするか、スライダーの隣にあるテキストボックスに値を入力します。
 - 写真に施した調整をプレビューするには、サムネール上にマウスを置きます。サムネールをクリックして、一時的に画像に調整を適用します。
 - プレビューを基準にして写真を微調整し、プレビューサムネール上でマウスのボタンをクリックしたまま左右にドラッグします。

注意：順に補正を適用していくとき、新しいコントロールに移動するとすぐに、以前の補正がすべて自動的に適用されます。例えば、バランスコントロールから露光量コントロールに移動すると、バランスコントロールで行った変更があれば、自動的に適用されます。
7. 補正を取り消したり、写真をリセットしたりするには、次の操作を行います。
 - 同じコントロールで操作中に適用した補正をキャンセルするには、Ctrl + Z キーを押すか、メニューバーで編集／取り消しをクリックします。

注意：一連の補正を実行した場合 (例えば、露光量、バランス、およびコントラスト)、バランスを補正したステップで実行した変更を取り消すことはできません。現在のコントロールのみ取り消しできます。
 - 写真に適用したすべての補正をキャンセルするには、「リセット」をクリックします。写真は、現在の編集セッション開始時の状態に復元されます。

クイックモードツール

プレビューを基準にして写真を微調整するには、マウスのボタンをクリックしたまま左右にドラッグします。

クイックモードには、写真を調整するための次のツールがあります。

スマート補正 ライティングとカラーを調整します。全体的なカラーバランスが補正され、シャドウとハイライトのディテールがより鮮明になります。

• 自動

画像を自動的に調整して、設定の最適な値を適用します。

露光量 写真全体の明るさを調整します。このコントロールを使用して、表示している画像が必要な明るさになるようにします。

コントラスト 画像の全体的なコントラストを補正します。これにより、画像のカラーが変化することがあります。画像のコントラストを強め、カラーキャストを取り除く必要がある場合は、次の 2 つのオプションを使用することができます。

• 自動レベル補正と自動コントラスト

「自動レベル補正」と「自動コントラスト」のオプションは、それぞれに、各カラーチャンネルで最も明るいピクセルと最も暗いピクセルをモノクロにマッピングすることで動作します。設定を適用するには、いずれかのオプションの隣にある「自動」ボタンをクリックします ([レベル補正について](#)または[レベル補正のガイド付き編集](#)) を参照してください。

• シャドウ

スライダーをドラッグして、ハイライトを変化させることなく、写真の最も暗い領域を明るくします。純粋なブラックの領域は変化しません。

• 中間調

中間調の値 (純粋なホワイトと純粋なブラックのおよそ中間に位置する色調) のコントラストを調整します。ハイライト部分とシャドウ部分

は変化しません。

- ハイライト

スライダーをドラッグして、シャドウを変化させることなく、写真の最も明るい領域を暗くします。純粋なホワイトの領域は変化しません。

カラー 各カラーチャンネルではなく、画像全体のシャドウ、中間調、ハイライトを識別して、カラーを補正します。具体的には、カラー設定があらかじめ持っている値を使用して、中間調を補正し、白色ピクセルと黒色ピクセルをクリップします。「自動」ボタンをクリックすると、コマンドが適用されます。

- 彩度

スライダーをドラッグして、カラーをより鮮明にするか弱くします。または、要件に最適なプレビューサムネールを選択します。

- 色相

画像のすべての色を調整します。このコントロールは、少しずつ適用するか、カラーを変更するオブジェクトを選択して適用することをお勧めします。

- 自然な彩度

高い彩度のカラーでクリッピングを発生させることなく、彩度の低いカラーを鮮明にします。このコントロールにより、彩度を上げすぎることなく、肌色を様々に変化させることができます。

バランス コントラストを変化させずに画像のカラーバランスを調整します。

- 色温度

スライダーをドラッグして、より暖色（レッド）またはより寒色（ブルー）を強調します。このコントロールは、夕日や肌色を強調するとき、またはカメラのカラーバランス設定がオフになっている場合に使用します。

- 着色

スライダーをドラッグして、グリーンまたはマゼンタを強調します。このコントロールは、色温度コントロールを使用した後でカラーを微調整するとき使用します。

シャープ 画像のシャープさを調整します。「自動」ボタンをクリックすると、初期設定のシャープの量を適用します。

- シャープ

シャープの量は、スライダーをドラッグして変更します。100 %ズームでプレビューすると、適用しようとしているシャープの量が与える効果をより正確に確認できます。

タッチアップボタンによる写真の補正

タッチアップボタンは、クイックモードのとき、変更パネルで使用できます。これらのボタンにより、画像内の選択した部分に対して、修正や調整を適用することができます。赤目修正ツール、スポット修復ツール、修復ブラシツールでは同じレイヤーを修正します。歯を白くするツールでは、新しい調整レイヤーが作成され、そのレイヤーでツールが機能します。また、テキストツールでは、編集用の新しいレイヤーが作成されます。その結果、一部のツールでは画像レイヤーの編集情報が完全に編集されない場合があります。調整設定は元の画像を損なうことなくいつでも変更できます。歯を白くするタッチアップボタンは、スマートブラシツールで検出した調整を適用します。[スマートブラシツールを使用したカラーと色調の調整](#) および [調整レイヤーと塗りつぶしレイヤーについて](#)を参照してください。

1. クイックモードで、次のいずれかの操作を行います。

- 赤目修正ツールボタンをクリックして、写真の赤目を修正します。このツールでは、フラッシュにより赤く写った人の目を修正します。このツールを使用して、画像上で修正する目の周りをドラッグするか、またはオプションバーの「自動」ボタンをクリックします。[正確な赤目の削除](#)を参照してください。
- 画像で歯を白くする機能を適用するには、歯を白くするボタンをクリックします。明るくする歯の画像領域をドラッグします。

2. （オプション）歯を白くする調整を実行すると、次のいずれかの操作を行うことができます。

- 写真のその他の部分に調整を適用するには、選択範囲に追加ボタンをクリックして、画像内をドラッグします。
- 写真の一部に適用されている調整を削除するには、現在の選択範囲から削除ボタンをクリックして、画像内をドラッグします。

クイックモードオプション

ズームツール プレビュー画像の表示倍率を設定します。このツールのコントロールとオプションは、ツールボックスのズームツールと同じように機能します（[ズームインまたはズームアウト](#)を参照してください）。

手のひらツール 画像全体が表示されていない場合に、画像をプレビューウィンドウで移動して非表示部分を表示します。別のツールが選択されているときに手のひらツールを使用するには、スペースバーを押します。

クイック選択ツール クリックまたはドラッグした場所に基づいて画像の一部を選択します（[クイック選択ツールの使用](#)を参照してください）。

切り抜きツール 画像の一部を切り抜きます。このツールを使用して、プレビュー画像で残しておきたい部分をドラッグして選択し、Enter キーを押します（[画像の切り抜き](#)を参照してください）。

[ページの先頭へ](#)

エキスパートモードでのカラーの補正

既に画像処理の経験がある場合は、Photoshop Elements でより柔軟で強力な画像補正を行うことができます。画像のしみや斑点の補正、選択範囲の指定、テキストの追加、画像のペイントに必要なツールに加え、カラーおよび照明を補正するためのコマンドもあります。一部の補正コマンドでは、画像のピクセルを直接補正することもできます。また、調整レイヤーを使用して、画像が完成するまで一時的な補正を行い、補正が適切でなければ簡単に変更することもできます。スマートブラシツールと詳細スマートブラシツールにより、補正を適用するときに調整レイヤーが自動的に作成されます。[スマートブラシツールの適用](#) または [調整レイヤーと塗りつぶしレイヤーについて](#) を参照してください。

写真を処理するとき、画像に適用される次の操作を行います。すべての作業をすべての画像に対して行う必要はありません。次のリストは推奨ワークフローです。

カラーマネジメントオプションの指定

カラーマネジメントオプションを指定します。

画像の 100 % 表示および切り抜き（必要な場合）

カラー補正を行う前に、画像を 100 % の倍率で表示します。100% の場合、Photoshop Elements には最も正確な画像が表示されます。また、ほこりや傷などの汚損を確認することもできます。ファイルを切り抜く予定がある場合は、使用するメモリの容量を節約し、ヒストグラムで関連する情報だけが使用されるようにするために、ここでファイルを切り抜きます。画像を切り抜く前にズームツールを使用して画像を適切な大きさで表示しておくと、範囲を適切に選択して画像を切り抜くことができます。

スキャン画質と色調範囲の確認

画像のヒストグラムを見て、高画質で出力するのに十分なディテールがあるかどうかを調べます。

画像のサイズ変更（必要な場合）

画像を別のアプリケーションやプロジェクトで使用する場合、画像のサイズを適切なサイズに変更します。通常、画像をプリントしたり、Photoshop Elements プロジェクトで使用したりする場合は、画像のサイズを変更する必要はありません（[画像サイズと解像度](#)を参照してください）。

ハイライトとシャドウの補正

補正は、まず画像内のハイライト部分とシャドウ部分のピクセル値（色調範囲とも呼ばれます）を補正することから始めます。これによって総体的な色調範囲が設定され、画像全体の細部まで可能な限り鮮明にすることができます。このプロセスは、ハイライトとシャドウの設定または白色点と黒点の設定と呼ばれます（[レベル補正について](#)または[レベル補正のガイド付き編集](#)）を参照してください。

カラーバランスの補正

色調範囲の補正が終わったら、画像のカラーバランスを補正して、不要なカラーキャスト（色かぶり）を取り除いたり、高くなりすぎた彩度やぼかされたカラーを補正したりすることができます。Photoshop Elements には、色調範囲とカラーを一度に補正する各種の自動補正コマンドがあります（[彩度と色相の補正](#)を参照してください）。

その他の特殊なカラー補正

画像の全体的なカラーバランスを補正し終わったら、その他の補正を行ってカラーを強調することができます。例えば、彩度を上げて画像内のカラーを鮮明にすることができます。

画像のレタッチ

スポット修復ブラシなどのレタッチツールを使用して、画像からほこり、しみや斑点を取り除きます（[小さな斑点やしみの除去](#)を参照してください）。

画像の輪郭をはっきりさせる

最後に、画像の輪郭をよりはっきりさせることができます。これにより、色調補正で劣化したディテールおよび鮮明さを回復することが可能です（[シャープの概要](#)を参照してください）。

[ページの先頭へ](#)

カラーと照明の自動補正

Photoshop Elements には、クイックモードとエキスパートモードの両方に、ライティングやカラー補正の自動コマンドがいくつかあります。画像に応じて自動補正コマンドを選択します。

様々な自動補正コマンドを試すことができます。実行したコマンドの結果が適切でなければ、編集／取り消しを選択してそのコマンドを取り消し、別のコマンドを実行します。複数の自動補正コマンドを使用しなければならないことは、ほとんどありません。

1. 画像の一部を補正するには、いずれかの選択ツールを使用して補正する領域を選択します。選択範囲を指定しない場合は、画像全体に補正が適用されます。
2. 画質調整メニューから次のいずれかのコマンドを選択します。

自動スマート補正 全体的なカラーバランスが補正され、シャドウとハイライトのディテールがより鮮明になります。

自動レベル補正 画像の全体的なコントラストを補正します。これにより、画像のカラーが変化することがあります。画像のコントラストを強め、カラーキャストを取り除く必要がある場合は、このコマンドを使用します。自動的にレベル補正を行うときには、各カラーチャンネルの最も明るいピクセルを黒に、最も暗いピクセルを白に個別にマッピングします。

自動コントラスト 画像のカラーを変化させることなく画像の全体的なコントラストを補正します。画像の色合いは補正する必要がなく、コントラストのみを強める必要がある場合にこのコマンドを使用します。「自動コントラスト」は、画像の最も明るいピクセルを白に、最も暗いピクセルを黒にマッピングするので、ハイライト部分はより明るく、シャドウ部分はより暗く表現されます。

自動カラー補正 各カラーチャンネルではなく、画像全体のシャドウ、中間調、ハイライトを識別して、コントラストとカラーを補正します。具体的には、カラー設定があらかじめ持っている値を使用して、中間調を補正し、白色ピクセルと黒色ピクセルを設定します。

自動シャープ 画像の輪郭をはっきりさせて、色調補正によって低下するディテールを強化することで、画像のシャープを調整します。

自動赤目修正 画像内の赤目を自動的に検出して修正します。

[ページの先頭へ](#)

ヒストグラム

ヒストグラムにより、画像の色調分布を解析し、補正の必要があるかどうかを確認することができます。ヒストグラムとは、画像を構成するピクセル値の分布を示す棒グラフです。グラフの左側には画像のシャドウの値（最も暗い値はレベル 0）が表示され、右側にはハイライトの値（最も明るい値はレベル 255）が表示されます。グラフの縦軸は、各レベルのピクセルの総数を示します。

画像のヒストグラムは、ヒストグラムパネル（F9）で表示することができます。また、ヒストグラムはレベル補正ダイアログボックスと Camera Raw ダイアログボックスでも使用することができます。ヒストグラムは作業中に更新することができます。これにより、補正が色調範囲に与える影響を確認することができます。キャッシュありデータの警告アイコン ⚠ が表示された場合は、それをクリックしてヒストグラムのデータを更新します。

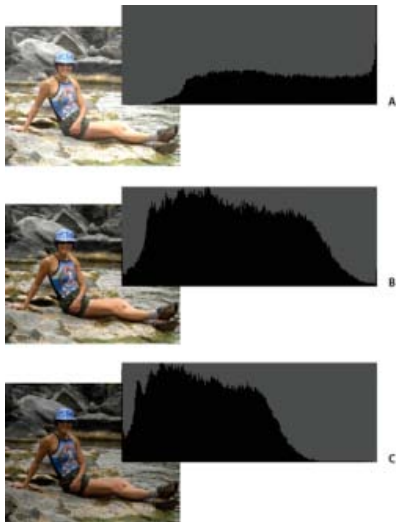


ヒストグラムパネル

A. チャンネルメニュー B. 詳細メニュー C. キャッシュを使用しないで更新ボタン D. キャッシュありデータの警告アイコン E. 数値情報

グラフの左側（シャドウ）または右側（ハイライト）にピクセルが集まっている場合、画像のシャドウ領域またはハイライト領域のディテール（細部）が再現されていない状態であり、純粋な黒または純粋な白のベタ塗りに近い状態になっていることを示します。このような画像を修復することは、きわめて困難です。スキャンした画像がこのような状態であれば、異なる設定でもう一度スキャンして適切な色調範囲にします。デジタルカメラに画像のヒストグラムを表示する機能が搭載されていれば、撮影時に露出を確認し、適切でなければ露出を調節します。詳しくは、デジタルカメラのマニュアルを参照してください。

ヒストグラムのシャドウ領域とハイライト領域にピクセルが表示されないことがあります。これは、画像が最大限の色調範囲を使用していないことを示します。色調範囲が制限されている画像を補正するには、「レベル補正」コマンドまたは画質調整メニューのいずれかの自動補正コマンドを使用して色調範囲を拡張します。



ヒストグラムの読み取り方法

A. 露出オーバーでクリップされたハイライトが見られる写真 B. 適切な露出による最適な色調の写真 C. 露出不足でクリップされたシャドウが見られる写真

ヒストグラムの表示

1. パネルエリアでヒストグラムパネルが開いていない場合は、ウィンドウ／ヒストグラムを選択します。
2. ヒストグラムの表示対象をソースメニューから選択します。

画像全体 画像全体のヒストグラムを表示します。これには、複数のレイヤーを持つドキュメントのすべてのレイヤーも含まれます。

選択されたレイヤー レイヤーパネルで選択されているレイヤーのヒストグラムを表示します。

調整されたレイヤー 調整レイヤーよりも下のすべてのレイヤーを含め、レイヤーパネルで選択された調整レイヤーのヒストグラムが表示されます。

3. 画像の一部のヒストグラムを表示するには、画像で選択範囲を指定し、チャンネルメニューからオプションを選択します。

RGB 各カラーチャンネルのヒストグラムを積み重ねて表示します。

レッド、グリーンおよびブルー 各カラーチャンネルのヒストグラムを個別に表示します。

輝度 合成チャンネルの輝度または照度の値を示すヒストグラムを表示します。

表示色 RGB ヒストグラムをカラー別に表示します。レッド、グリーンおよびブルーは、各カラーチャンネルのピクセルを表します。シアン、マゼンタおよびイエローは、2つのカラーチャンネルのヒストグラムが重なり合う領域を表します。グレーは、3つすべてのカラーチャンネルのヒストグラムが重なり合う領域を表します。

グレースケール画像には、グレーのチャンネルしかありません。

4. 特定の値の範囲について以下の統計情報を表示するには、マウスボタンを押さえながらヒストグラムでドラッグして、目的の範囲をハイライトします。ヒストグラムの特定の箇所について情報を表示するには、その位置にポインターを置きます。

平均 照度の平均値を表します。

標準偏差 照度値の範囲を表します。

中間値 照度範囲の中間値を表示します。

全ピクセル ヒストグラムの算出に使用されるピクセルの総数を表します。

レベル ポインターで指定した領域の照度レベルを表示します。

ピクセル ポインターで指定した照度レベルのピクセル総数を表します。

比率 ポインターで指定した照度レベルより低いピクセルのパーセント値を表示します。この値は、画像内の全ピクセルに対する割合で表示されるので、左端では 0 %、右端では 100 %になります。

キャッシュレベル 画像キャッシュの設定を表示します。環境設定ダイアログボックスで、ヒストグラムにキャッシュを使用するように指定している場合、Photoshop Elements は、ヒストグラムの表示精度を落として、表示を高速化します。より正確なヒストグラムを表示する必要がある場合は、このオプションの選択を解除します。

カラーの彩度と色相の補正

彩度と色相の補正

肌色の補正

分離された領域の彩度の補正

オブジェクトのカラーの変更

画像のモノクロへの正確な変換

画像のモノクロへの自動変換

モノクロバリエーションへのカスタムプリセットの追加

グレースケール画像へのカラーの追加

彩度と色相の補正

[ページの先頭へ](#)

「色相・彩度」コマンドにより、画像全体または各カラーコンポーネントの色相、彩度や明度の値を調整することができます。

色相スライダーを使用して、モノクロ画像にカラーを着色してセピア色に仕上げたり、画像の一部のカラー範囲を変更したりするなど、特殊な効果を出すことができます。



「色相・彩度」コマンドを使用した画像内のカラーの変更

A. 元の画像 B. 色彩の統一オプションを使用してセピア調にした画像全体 C. 編集メニューで一部を指定し、色相スライダーで変更したマゼンタ色

彩度スライダーを使用して、カラーをより鮮やかまたはより地味にします。例えば、風景内のカラーの彩度を上げることで、色の型抜きを追加することができます。あるいは、ポートレートの鮮やかな赤いセーターのような不要な色を抑えることができます。



カラーの彩度の補正前（左）と補正後（右）

明度スライダーを他の補正機能とともに使用して、画像の一部を明るくまたは暗くします。これを画像全体に適用すると、全体の色調範囲が縮小されてしまいます。

カラーの彩度または色相の変更

1. 次のいずれかの操作を行います。

- 画質調整／カラー／色相・彩度を選択します。
- 標準編集でレイヤー／新規調整レイヤー／色相・彩度を選択するか、既存の色相・彩度調整レイヤーを開きます。
- ダイアログボックスに表示される2本のカラーバーには、カラーがカラーホイールと同じ並び順で表示されます。上のバーには調整前のカラーが表示され、下のバーには調整によって全彩度の色相すべてがどのように変化するかが表示されます。

2. 編集ドロップダウンメニューで、補正するカラーを選択します。

- 「マスター」を選択すると、すべてのカラーを一度に調整できます。
- ポップアップメニューに表示される既定のカラー範囲の中から、調整するカラー範囲を選択します。カラーバーの間に表示される調整ス

ライダーで、任意の色相範囲を編集できます。

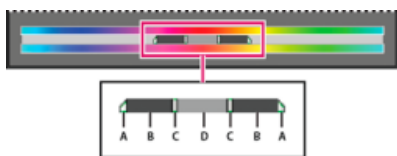
3. 「色相」に値を入力するか、スライダーをドラッグして目的のカラーを表示します。

テキストボックスに表示される値は、そのピクセルの元のカラーを 0 としてカラーホイール上を回転したときの角度を示します。正の値は右回り、負の値は左回りの回転であることを示します。値は -180 ~ +180 の範囲で入力します。

4. 「彩度」に値を入力するか、スライダーを右（彩度は増加）または左（彩度は減少）へドラッグします。値は -100 ~ +100 の範囲で入力します。
5. 「明度」に値を入力するか、スライダーを右（明度は増加）または左（明度は減少）へドラッグします。値は -100 ~ +100 の範囲で入力します。画像全体に対してこのスライダーを使用するときは注意が必要です。画像全体の色調範囲を縮小することになります。
6. 「OK」をクリックします。または、変更をキャンセルしてはじめてからやり直す場合は、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら「初期化」ボタンをクリックします。

色相・彩度スライダーの範囲の変更

1. 次のいずれかの操作を行います。
 - 画質調整／カラー／色相・彩度を選択します。
 - 標準編集でレイヤー／新規調整レイヤー／色相・彩度を選択するか、既存の色相・彩度調整レイヤーを開きます。
2. 編集メニューからカラーを個別に選択します。
3. 調整スライダーで次のいずれかの操作を行います。
 - 左右の末端にある三角形をドラッグして、範囲を変更せずにカラーのフォールオフ量を調整します。
 - 左右のグレーの部分でドラッグして、カラーのフォールオフ量を変更せずに範囲を調整します。
 - 中央のグレーの部分でドラッグして、調整スライダー全体を移動させて別のカラー領域を選択します。
 - 白い縦のバーのいずれかをドラッグしてカラーコンポーネントの範囲を調整します。範囲を広げるとカラーのフォールオフ量は少なくなり、狭くするとフォールオフ量は多くなります。
 - カラーバーと調整スライダーバーを同時に移動する場合は、Ctrl キー（Mac OS の場合は Command キー）を押しながらカラーバーをドラッグします。



調整スライダー

A. 範囲に影響を与えずにカラーのフォールオフを調整 B. カラーのフォールオフに影響を与えずに範囲を調整 C. カラーコンポーネントの範囲を調整 D. スライダー全体を動かす

- 調整スライダーを他のカラー範囲に入るように変更すると、「編集」で表示されているカラー範囲の名前がそれに応じて変更されます。例えば、イエロー系の範囲をカラーバーのレッド部分に入るように変更すると、名前は「レッド系 2」になります。1 つのカラー範囲から 6 つまでをそのバリエーションとして変換できます（「レッド系 1」から「レッド系 6」など）。

注意： 初期設定では、カラーコンポーネント選択時のカラー範囲は 30° の広さで、左右に 30° のカラーのフォールオフがあります。設定したフォールオフ量が少なすぎると、画像内に縞模様を生じることがあります。

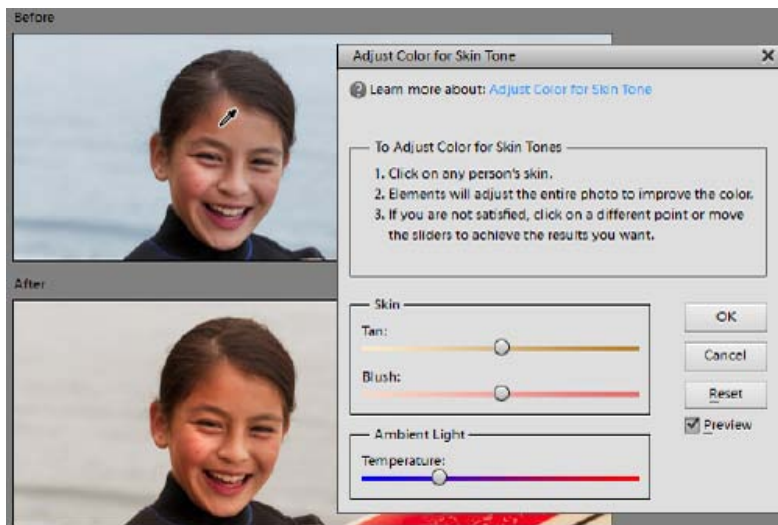
4. 画像からカラーを選択してその範囲を編集するには、カラーピッカーを選択し、画像内をクリックします。カラー範囲にカラーを追加するには、プラス記号 (+) の付いたカラーピッカーを使用します。カラー範囲からそのカラーを削除するには、マイナス記号 (-) の付いたカラーピッカーを使用します。

カラーピッカーを選択した状態で Shift キーを押すと範囲に追加され、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押すと範囲から削除されます。

肌の補正

[ページの先頭へ](#)

「肌色補正」コマンドは写真の全体的なカラーを調整し、より自然な肌色を引き出します。Photoshop Elements で写真の肌の領域をクリックすると、肌色だけでなく写真の他のすべてのカラーが調整されます。手動で茶色と赤を個別に調整して最終的に必要なカラーを実現します。



元の画像（上）および肌の補正後（下）

1. 写真を開き、補正が必要なレイヤーを選択します。
2. 画質調整／カラー／肌の補正を選択します。
3. 肌の領域をクリックします。

Photoshop Elements により画像のカラーが自動的に調整されます。変化がごくわずかな場合もあります。

注意： カラーの変化を確認できるように、「プレビュー」が選択されていることを確認します。

4. （オプション）次のいずれかのスライダーをドラッグして補正を微調整します。

日焼け色 肌の茶色のレベルを調整します。

赤み調整 肌の赤色のレベルを調整します。

色温度 肌の全体を変更します。

5. 終了後に「OK」をクリックします。変更をキャンセルしてもう一度やり直すには、「初期化」をクリックします。

分離された領域の彩度の補正

[ページの先頭へ](#)

スポンジツール：選択した範囲のカラーの彩度を変更します。



スポンジツールによる彩度の向上

1. スポンジツール（**NewIconNeeded**）を選択します。
2. オプションバーで、ツールオプションを設定します。

モード カラーの彩度を調整します。カラーの彩度を上げるには、彩度で「上げる」を選択します。グレースケールでは、「上げる」を選択すると、コントラストが強まります。カラーの彩度を下げるには、彩度で「下げる」を選択します。グレースケールでは、「下げる」を選択すると、コントラストが弱まります。

ブラシ ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラシポップアップメニューからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネイルを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

流量 彩度を変更する割合を設定します。流量ポップアップスライダーをドラッグするか、テキストボックスに値を入力します。

3. 画像内で、変更する部分をドラッグします。

[ページの先頭へ](#)

オブジェクトのカラーの変更

「色の置き換え」コマンドを使用すると、画像内の特定のカラーを置き換えることができます。置き換えるカラーの色相、彩度、明度を設定することができます。

1. 画質調整／カラー／色の置き換えを選択します。
2. 画像のサムネールの下にある表示オプションを選択します。

選択範囲 モノクロ画像にしたようなマスクをプレビューボックスに表示します。

画像を表示 画像をプレビューボックスに表示します。このオプションは画像が拡大されている場合や画面スペースが限られている場合などに便利です。

3. カラーピッカーボタンをクリックし、次に画像内またはプレビューボックス内で変更するカラーをクリックします。カラーを追加するには、プラス記号 (+) の付いたカラーピッカーを使用します。カラーを削除して変更されないように保護するには、マイナス記号 (-) の付いたカラーピッカーを使用します。
4. 許容量スライダーをドラッグして、選択範囲に含める近似色の範囲を設定します。
5. 次のいずれかの操作を行って、新しいカラーを指定します。
 - 色相、彩度、明度のスライダーをドラッグします（またはテキストボックスに値を入力します）。
 - 結果カラーボックスをクリックしてカラーピッカーで新しいカラーを指定し、「OK」をクリックします。
6. 変更をキャンセルしてはじめてからやり直す場合は、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら「初期化」ボタンをクリックします。

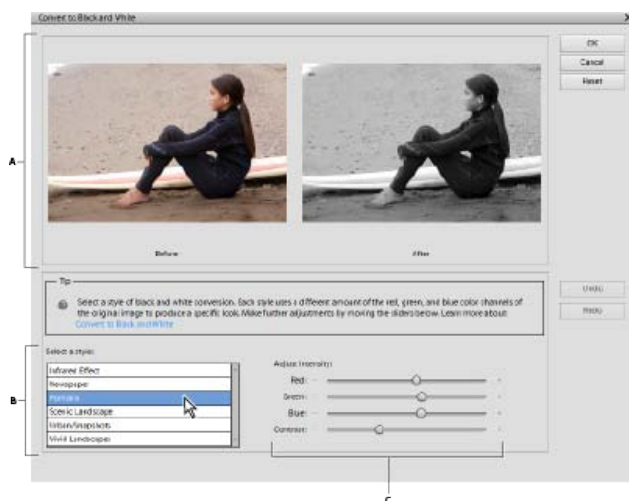
[ページの先頭へ](#)

画像のモノクロへの正確な変換

このプロセスに関するビデオについては、www.adobe.com/go/irvid2325_pse9_jp を参照してください。

「モノクロバリエーション」コマンドでは、画像に適用する特殊な変換スタイルを選択することができます。これは、モノクロへと自動的に変換する「カラーを削除」コマンドとは異なります。

モノクロバリエーションダイアログボックスには利用可能な画像スタイルがあり、様々な変換プリセットを比較して選択することができます。スタイルを選択し、スライダーを使用して変換結果を微調整します。



モノクロバリエーション

A. 補正前、補正後のビューを表示 B. スタイルを選択 C. 適用度を調整

1. 画像を開き、変換する領域またはレイヤーを選択します。領域またはレイヤーが選択されていない場合、画像全体が変換されます。

元の写真に変更は加えずにモノクロへの変換を試すには、複製したレイヤーを変換します。

2. 画質調整／モノクロバリエーションを選択します。
3. 画像のコンテンツに一致するスタイルオプション（ポートレートや風景など）を選択します。
4. 「適用量を調整」の各スライダーをドラッグして、レッド、グリーン、ブルー、またはコントラストを調整します。

注意： スライダーでレッド、グリーン、ブルーの適用量を調整しても、画像にカラーが追加されることはありません。元のカラーチャンネル

ルに含まれるデータの量を増減して新しいモノクロ画像内に再現するだけです。

5. 画像を変換するには、「OK」をクリックします。変更をキャンセルしてもう一度やり直すには、「初期化」をクリックします。モノクロバリエーション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。

画像のモノクロへの自動変換

[ページの先頭へ](#)

「カラーを削除」コマンドを使用すると、RGB 画像の各ピクセルにレッド、グリーン、ブルーの各構成要素に同じ値を割り当ててモノクロに変換します。各ピクセルの全体的な明るさは一定になります。このコマンドの効果は、色相・彩度ダイアログボックスで「彩度」を -100 に設定した場合と同じです。

1. 画像の一部を補正するには、いずれかの選択ツールを使用して補正する領域を選択します。選択範囲を指定しない場合は、画像全体に補正が適用されます。
2. 画質調整／カラー／カラーを削除を選択します。

モノクロバリエーションへのカスタムプリセットの追加

[ページの先頭へ](#)

テキストファイルを編集することにより、モノクロバリエーションにカスタムプリセットを手動で追加することができます。

注意：モノクロバリエーションへのカスタムプリセットの追加は、上級ユーザーの作業です。

1. Photoshop Elements を閉じ、bwconvert.txt ファイルがあるフォルダーへ移動します。

Windows の場合：[Photoshop Elements 11 installation directory]\Required\bwconvert.txt

- Mac の場合：/Applications/Adobe Photoshop Elements/Support Files/Adobe Photoshop Elements Editor.app/Contents/Required/bwconvert.txtCommand キーを押しながら Adobe Photoshop Elements をクリックし、「パッケージの内容を表示」を選択します。Contents/Required フォルダーに移動します。

2. 通常のテキストエディター（メモ帳など）で、bwconvert.txt ファイルを開きます。
3. ファイル内に既に存在するプリセットの命名規則に従い、ファイル内で一意となる名前を付けた新しいプリセットを追加します。
4. ファイルを保存します（ファイル名は変更しません）。
5. Photoshop Elements を起動し、画質調整／モノクロバリエーションを選択してプリセットを表示します。

グレースケール画像へのカラーの追加

[ページの先頭へ](#)

グレースケール画像全体にカラーを追加したり、複数のカラーを複数の領域に追加することができます。例えば、人の髪を選択して茶色にしたり頬を選択してピンクにしたりすることができます。

注意：カラーを追加する画像がグレースケールモードの画像である場合は、イメージ／モード／RGB カラーを選択して RGB に変換します。

1. 画質調整／カラー／色相・彩度を選択するか、レイヤー／新規調整レイヤー／色相・彩度を選択して調整レイヤーで補正を行います。
2. 「色彩の統一」を選択します。描画色が黒または白以外であれば、画像は Photoshop Elements によって現在の描画色の色相に変換されます。各ピクセルの明度の値は変更されません。
3. 必要に応じて、色相スライダーで別のカラーを選択します。彩度スライダーで彩度を補正します。「OK」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Camera Raw 画像ファイルの処理

[Camera Raw 画像ファイル
プロセスバージョン](#)
[Camera Raw 画像ファイルを開いて処理](#)
[Camera Raw ファイルのシャープさの調整](#)
[Camera Raw 画像のノイズの軽減](#)
[Camera Raw 画像への変更の保存](#)
[編集ワークスペースで Camera Raw 画像を開く](#)
[設定とコントロール](#)

[ページの先頭へ](#)

Camera Raw 画像ファイル

デジタル撮影では、カメラのイメージセンサーがとらえた写真が画像ファイルに保存されます。通常、画像ファイルはカメラのメモリカードに格納される前に処理され、圧縮されます。ただし、カメラは写真を処理または圧縮しないで Raw ファイルとして保存することもできます。Camera Raw ファイルを写真のネガと考えてください。Photoshop Elements で Raw ファイルを開いて処理し、保存できるので、カメラでのファイル処理に頼る必要がありません。Camera Raw ファイルで作業を行うことで、ホワイトバランス、色調範囲、コントラスト、カラーの彩度およびシャープさを適切な値に設定できます。

Raw ファイルを使用するには、カメラのファイル保存形式を Raw 形式に設定します。カメラからファイルをダウンロードするとき、ファイルには NEF、CR2、CRW、または他のファイル形式のファイル名拡張子が付いています。Photoshop Elements では、サポート対象のカメラの Raw ファイルのみを開くことができます。Adobe Web サイトにアクセスすると、サポート対象のカメラをご覧いただけます。

Photoshop Elements では、元の Raw ファイルには変更を保存しません（オリジナルを破壊しない編集）。Camera Raw ダイアログボックスの機能を使用して Raw 画像ファイル进行处理した後、処理した Raw ファイルを Photoshop Elements で開くことができます。次に、ファイルを編集し、Photoshop Elements でサポートされる形式で保存することができます。元の Raw ファイルは、まったく変更されません。

[ページの先頭へ](#)

プロセスバージョン

プロセスバージョンとは、Raw ファイル形式を解読する方法の 1 つです。初期設定で使用するバージョンはプロセスバージョン 2012 です。Raw ファイル形式解読のこの方法は、Raw ファイル形式の最新かつ向上した機能を利用する各種方法を提供します。Photoshop Elements 13 には、3 つのプロセスバージョンがあります（1 つは現バージョン、2 つは従来のバージョン）。各バージョンは次のとおりです。

- プロセスバージョン 2012（初期設定、Adobe Photoshop Elements 11 以降で使用）
- プロセスバージョン 2010（Adobe Photoshop Elements 10 で使用）
- プロセスバージョン 2003（Adobe Photoshop Elements 9 以前で使用）

Raw 画像に適用されるプロセスバージョンは？

Photoshop Elements の以前のエディションで開いたことのない Raw ファイルを開くと、初期設定のプロセスバージョン 2012 が使用されます。ただし、Raw ファイルを以前のバージョンの Photoshop Elements で開くと、古いプロセスバージョンが使用されます。

Raw 画像に適用されるプロセスバージョンを確認するには、Camera Raw 7.1 ダイアログボックスで、「カメラキャリブレーション」タブをクリックします。「プロセス」フィールドに、使用されている現在のプロセスバージョンが表示されます。

注意：プロセスバージョン 2012 を使用していない場合は、古いバージョンを使用していることを示すアイコンが Raw 画像の下に表示されます。

プロセスバージョンの切り替えは可能か？

はい。Camera Raw 7.1 ダイアログボックスで、「カメラキャリブレーション」タブをクリックし、プロセスドロップダウンリストから使用するプロセスバージョンを選択します。

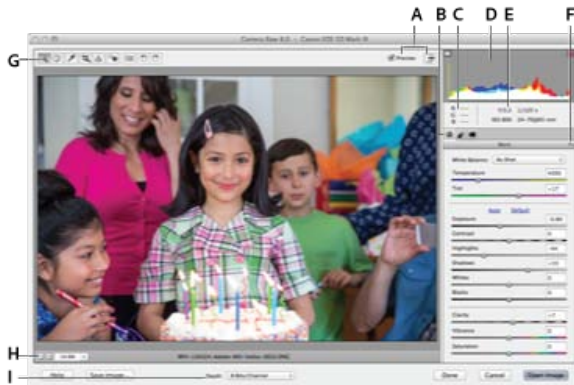
最適のバージョンは？

プロセスバージョン 2012 では、Raw 形式の最新の機能拡張を利用することができます。ただし、以前のエディションの Photoshop Elements で開いた多数の Raw 画像がある（したがって、古いプロセスバージョンを使用している）場合は、新しい Raw 画像に古いプロセスバージョンを適用することができます。これにより、以前の画像と現在の画像を処理中の一貫性が維持され、古いワークフローを維持しやすくなります。

プロセスバージョン間の違いとは？

- ・「基本」タブプロセスバージョン 2012 では、白とび軽減、補助光、および明度のスライダーは、ハイライト、シャドウ、白色系のスライダーに置き換わりました。
- ・「ディテール」タブ
 - ・プロセスバージョン 2012 では、カラーのディテールスライダーが導入されました。このスライダーは、カラーズライダーが変更されるまでは無効です。
 - ・プロセスバージョン 2012 では、輝度のディテールと輝度のコントラストが追加されました。これらのスライダーは、輝度が変更されるまでは無効です。

注意：古いプロセスバージョンに切り替えると、最新のプロセスバージョンに対応する新しいスライダーは無効になります。



Camera Raw ダイアログボックス

A. 表示オプション B. 「基本補正」と「ディテール」のタブをクリックしてコントロールを切り替え C. RGB 値 D. ヒストグラム E. 画像の設定 F. 詳細メニュー G. ツール H. ズームレベル I. ビット数オプション

[ページの先頭へ](#)

Camera Raw 画像ファイルを開いて処理

1. 編集ワークスペースで、ファイル／開くを選択します。
2. ファイルを参照して 1 つ以上の Camera Raw ファイルを選択し、「開く」をクリックします。

Camera Raw ダイアログボックス内のヒストグラムは、画像の現在の設定での色調範囲を示します。設定の調整を行うと、ヒストグラムが自動的に更新されます。
3. (オプション) ズームツールなどのコントロールや、シャドウクリッピングやハイライトクリッピングなどの、プレビュー上でクリッピング領域を確認できるオプションを使用して、画像表示を調整します ([Camera Raw 制御](#)を参照してください)。

注意：「プレビュー」を選択すると、変更した設定で画像のプレビューが表示されます。「プレビュー」の選択を解除すると、非表示のタブの設定と組み合わせられて、現在のタブの変更前の設定での Camera Raw 画像が表示されます。

4. 画像を反時計回りに 90°または時計回りに 90°回転させるには、画像を回転ボタン をクリックします。
5. 以前の Camera Raw 画像で使用した設定、またはカメラの初期設定を適用するには、設定メニューからオプションを選択します (設定／前回と同じ設定)。類似した撮影効果の画像をすばやく処理する場合などには、同じオプションを使用すると便利です ([カメラのカスタム設定](#)を参照してください)。
6. (オプション) オプションを設定して、ホワイトバランスを調整します ([Camera Raw 用のホワイトバランスコントロール](#)を参照してください)。

Camera Raw ダイアログボックスで調整しながら、画像内のピクセルの RGB 値をモニターできます。ズームツール、手のひらツール、ホワイトバランスツール、切り抜きツールをプレビュー画像の上に置くと、ポインターの下に RGB 値が表示されます。

7. 露光量、明るさ、コントラスト、および彩度を調整する各スライダーを使用して色調の調整を行います ([Camera Raw ファイルの色調補正と画像修正](#)を参照してください)。

手動の調整を元に戻し、自動的に調整を行うには、「自動補正」を選択します。すべてのオプションを初期設定に戻すには、Alt キー (Mac OS の場合は Option キー) を押しながら「初期化」をクリックします。

8. 次のいずれかの操作を行います。
 - ・ Photoshop Elements で Camera Raw 画像ファイル (Camera Raw 設定が適用されたもの) のコピーを開くには、「画像を開く」をク

リックします。Photoshop Elements で画像を編集し、Photoshop Elements がサポートする各種の形式で保存できます。元の Camera Raw ファイルは、まったく変更されません。

- 調整をキャンセルし、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。
- DNG ファイル (Digital Negative) に色調補正も含めて保存するには、「画像を保存」をクリックします ([Camera Raw 画像への変更の保存](#)を参照してください)。

注意: Digital Negative (DNG) 形式は、Camera Raw ファイル向けに Adobe が提案する標準形式です。DNG ファイルには、カメラセンサーの生データと画像の外観を指定するデータが含まれているので、Camera Raw 画像を保管するときに便利です。Camera Raw 画像の設定は、サイドカー XMP ファイルや Camera Raw データベースの代わりに、DNG ファイルに保存することもできます。

[ページの先頭へ](#)

Camera Raw ファイルのシャープさの調整

シャープスライダーを使用すると、画像のシャープさを調整して、意図したとおりの鮮明なエッジを得ることができます。シャープ調整は、Adobe Photoshop アンシャープマスクフィルターのバリエーションです。この調整では、指定した基準に基づいて周囲のピクセルと異なるピクセルを検索し、そのピクセルのコントラストを指定した量だけ増やします。Camera Raw ファイルを開くと、Camera Raw プラグインで、カメラモデル、ISO、露光量補正を基にして使用するしきい値が計算されます。シャープをすべての画像に適用するか、またはプレビューだけに適用するかを選択できます。

- プレビュー画像に 100 % でズームします。
- 「ディテール」タブをクリックします。
- シャープスライダーを右に移動するとシャープが増加し、左に移動すると減少します。値を 0 にすると、シャープ調整がオフになります。一般に、ノイズの少ない画像の場合、シャープスライダーは低めの値に設定します。

Photoshop Elements で画像を詳細に編集しない場合は、Camera Raw のシャープスライダーを使用します。Photoshop Elements で画像を詳細に編集する場合は、Camera Raw のシャープ調整をオフにします。そして、他の編集やサイズ変更の作業をすべて完了した後、最後の手順として Photoshop Elements のシャープフィルターを使用します。

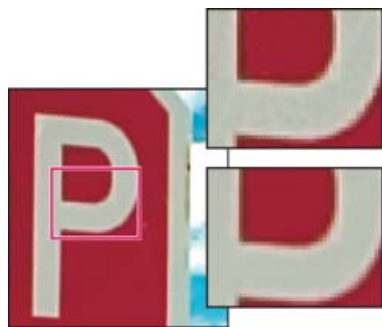
[ページの先頭へ](#)

Camera Raw 画像のノイズの軽減

Camera Raw ダイアログボックスの「ディテール」タブには、画像のノイズや画質を劣化させる斑点を軽減するためのコントロールがあります。画像のノイズには、画像の粒子を粗く見せる輝度 (グレースケール) ノイズと、通常は画像内にカラーの斑点として表示される彩度 (カラー) ノイズがあります。高めの ISO 感度またはあまり精巧ではないデジタルカメラで撮影した写真には、かなりのノイズが入ることがあります。

輝度スライダーを右に移動するとグレースケールノイズが低減し、カラーズライダーを右に動かすと彩度ノイズが低減します。

輝度またはカラーを調整するときに、プレビュー画像を 100 % にしておくと画像が見やすくなります。



輝度をスムーズにスライダーを右に移動するとグレースケールノイズが低減します。

[ページの先頭へ](#)

Camera Raw 画像への変更の保存

Camera Raw ファイルへの変更を保存できます。Camera Raw ダイアログボックスでは、変更した Camera Raw 画像を .dng ファイルに保存しま

す。ファイルを保存しても、Photoshop Elements で自動的に開きません。（Camera Raw ファイルを開くには、他のファイルの場合と同じように「開く」コマンドを使用します。その後、ファイルを編集し、他の画像と同じようにファイルを保存できます）。

1. Camera Raw ダイアログボックスで、1 つ以上の Camera Raw 画像に調整を適用します。
2. 「画像を保存」ボタンをクリックします。
3. 複数のファイルを保存する場合は、保存オプションダイアログボックスで、ファイルの保存場所と命名方法を指定します。

その他のオプション：

- 高速読み込みデータを埋め込み：DNG ファイルに Raw 画像のかなり小さなコピーを埋め込み、Raw 画像プレビューのスピードを上げます。
 - 非可逆圧縮を使用：DNG ファイルのサイズを小さくして、画質の低下を招きます。アーカイブする目的で保存する Raw 画像に対してのみ使用することをお勧めします。プリントや制作（その他の使用）には使用しないでください。
4. 「保存」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

編集ワークスペースで Camera Raw 画像を開く

Camera Raw ダイアログボックスで Camera Raw 画像を処理すると、編集ワークスペースでその画像を開いて編集することができます。

1. Camera Raw ダイアログボックスで、1 つ以上の Camera Raw 画像に調整を適用します。
2. 「画像を開く」ボタンをクリックします。Camera Raw ダイアログボックスが閉じて、編集ワークスペースで写真が開きます。

[ページの先頭へ](#)

設定とコントロール

Camera Raw 制御

ズームツール プレビュー画像のどこかをクリックすると、既定のプレビュー倍率が 1 レベル大きくなります。Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらクリックするとズームアウトします。プレビュー画像でズームツールをドラッグすると、選択範囲にズームインします。ズーム倍率を 100 %に戻すには、ズームツールをダブルクリックします。

手のひらツール プレビューウィンドウに画像全体が表示されていない場合に、プレビューウィンドウ内の画像を移動します。別のツールから手のひらツールに切り替えるには、スペースバーを押します。手のひらツールをダブルクリックすると、ウィンドウに合わせてプレビュー画像を調整できます。

ホワイトバランスツール クリックした領域を中間調のグレーに設定して、不適切な色合いを取り除き、画像全体のカラーを調整します。「色温度」と「色かぶり補正」の値は、カラー調整に伴い変化します。

切り抜きツール 画像の一部を切り抜きます。このツールを使用して、プレビュー画像で残しておきたい部分をドラッグして選択し、Enter キーを押します。

角度補正ツール 角度補正ツールを使用すると、画像を垂直または水平方向に整列し直すことができます。また、角度補正を適用した画像に合わせて、カンバスの切り抜きやサイズ変更を行うこともできます。

赤目修正 フラッシュにより赤く写った人の目や、白または緑に写った動物の目を修正します。

環境設定ダイアログを開く Camera Raw の環境設定ダイアログを開きます。

回転ボタン 写真を反時計回りまたは時計回りに回転します。

カメラのカスタム設定

Photoshop Elements では、Camera Raw ファイルを開くと、ファイルを作成したカメラのモデルを確認するためにファイル内の情報を読み取り、画像に適切なカメラ設定を適用します。いつも同じような調整を行うのであれば、自分のカメラ用に初期設定を変更することができます。また、カメラの各モデル用の設定を変更することができますが、同じモデルの複数のカメラに対して個別の設定を保持することはできません。

1. 画像を作成したカメラの初期設定として現在の設定を保存するには、設定メニューの横にある三角形をクリックして、「新規 Camera Raw 初期設定にする」を選択します。
2. 編集ワークスペースで、Camera Raw ファイルを開いて画像の調整を行います。
3. カメラの初期設定に戻すには、設定メニューの横にある三角形をクリックして、「Camera Raw 初期設定に戻す」を選択します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

カラーと Camera Raw

[Camera Raw でのヒストグラムおよび RGB 値の使用](#)

[Camera Raw 用のホワイトバランスコントロール](#)

[Camera Raw ファイルの色調補正と画像修正](#)

Camera Raw ダイアログでは、Photoshop Elements での編集を行う前に、Raw 画像に対して予備的な補正や修正ができます。「プレビュー」オプションを有効にすると、変更済みの画像がどう表示されるかを確認できます。

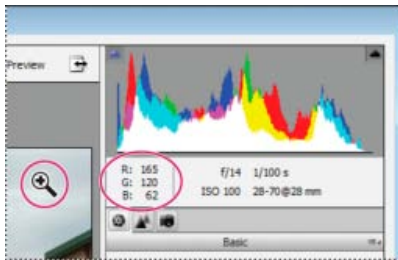
使用可能なオプションには、画像の属性を変更するためのスライダーがあります。例えば、露光量、明るさ、透明度および彩度と自然な彩度を変更することができます。画像の修正に使用できるオプションの数は、使用するプロセスバージョンによっても異なります。例えば、スライダーのなかには、シャドウや白色系などのように、プロセスバージョン 2012 を使用する場合には表示され、プロセスバージョン 2010 では表示されないものがあります。同様に、補助光効果スライダーは、プロセスバージョン 2010 の使用時には表示されますが、プロセスバージョン 2012 では表示されません。

Camera Raw でのヒストグラムおよび RGB 値の使用

[ページの先頭へ](#)

Camera Raw ヒストグラムには、画像の 3 つのチャンネル（レッド、グリーン、ブルー）がすべて同時に表示されます。ヒストグラムは、Camera Raw ダイアログボックスの設定を調整すると、自動的に変更されます。

以前の画像に対してズームツール、手のひらツール、ホワイトバランスツールのいずれかを移動すると、ダイアログボックスの右上に RGB 値が表示されます。



画像の RGB 値

Camera Raw 用のホワイトバランスコントロール

[ページの先頭へ](#)

デジタルカメラは、露光時にメタデータとしてホワイトバランスを記録します。これは、Camera Raw ダイアログボックスでファイルを開くと表示できます。通常、この設定は正しい色温度を表現します。ホワイトバランスが適当でない場合は、調整できます。

Photoshop Camera Raw ダイアログボックスの「基本補正」タブには、画像内の色かぶりを修正するための次の 3 つのコントロールがあります。

ホワイトバランス 写真の撮影時の照明効果を反映するように画像のカラーバランスを設定します。ホワイトバランスメニューから設定を選択すると、満足する結果が得られる場合もあります。色温度と色合いの調整を使用して、ホワイトバランスをカスタマイズすることもできます。

注意： Camera Raw プラグインでは、各種のカメラのホワイトバランス設定を読み込むことができます（ただし対応機種のみ）。ホワイトバランスメニューで「撮影時の設定」に設定すると、カメラのホワイトバランス設定が使用されます。ホワイトバランス設定で認識されないカメラに対して「撮影時の設定」を選択することは、「自動」を選択することと同じです。Camera Raw プラグインは画像データを読み取り、ホワイトバランスを自動的に調整します。

色温度 色温度を変更することでホワイトバランスを微調整します。ケルビン色温度単位を使用して色温度を設定します。スライダーを左に移動すると、より低い色温度の照明の下で撮影されたように写真を補正できます。環境光の低い色温度（黄色みが強い）を補正するために、画像の色を寒色系（青みが強い）にします。逆に、色温度スライダーを右に移動すると、より高い色温度の照明の下で撮影されたように補正されます。環境光の高い色温度（青みが強い）を補正するために、画像の色を暖色系（黄色みが強い）にします。



A. 色温度スライダーを右に移動して、より高い色温度の照明の下で撮影されたように補正します。B. 色温度スライダーを左に移動して、より低い色温度の照明の下で撮影されたように補正します。C. 色温度が補正された後の写真です。

色合い ホワイトバランスを微調整して、グリーンまたはマゼンタの色合いを補正します。スライダーを左（負の値）に移動すると、写真にグリーンが追加され、スライダーを右（正の値）に移動するとマゼンタが追加されます。

説明： ホワイトバランスの調整を簡単に行うには、ホワイトバランスツールを選択してから、グレーまたはホワイトの中間色にするプレビュー画像の領域をクリックします。色温度および色かぶり補正スライダーによって、選択した色が正確な中間色に自動的に調整されます（可能な場合）。ホワイトをクリックする場合、反射光のハイライトではなく、大量のホワイトディテールを含むハイライト領域を選択します。



ホワイトバランスツールによる中間色のホワイト領域のクリックと補正結果

Camera Raw ファイルの色調補正と画像修正

[ページの先頭へ](#)

露光量 画像の明るさまたは暗さを調整します。スライダーを左に移動すると画像が暗くなり、右に移動すると明るくなります。ハイライト値は、絞り値（F-Stop）に応じて増減します。1.50 調整すると、F 値を 1.50 広げた場合と同様の結果になります。同様に、-1.50 調整すると、F 値を 1.50 狭めた場合と同様の結果になります。

説明： Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら露光量スライダーを移動すると、ハイライトがクリップされた部分のプレビューが表示されます（クリップとは、最も高いハイライト値または最も低いシャドウ値のいずれかにピクセル値をシフトすることです。クリップされた部分は完全にホワイトまたは完全にブラックであり、画像の細部に関する情報はありません）。ハイライト（スペキュラハイライトを除く）が完全にクリップされるまでスライダーを移動してから、少しだけ逆方向に調整します。ブラックはクリップされていない領域を示し、カラーは 1 つだけまたは 2 つのチャンネルでクリップされた領域を示します。



Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら露光量スライダーを移動すると、ハイライトがクリップされた部分が表示されます。

コントラスト 画像内の中間調を調整します。値を高くすると中間調のコントラストが強くなり、低くするとコントラストの弱い画像になります。一般に、コントラストスライダーを使用するのは、露光量、シャドウ、明るさの値を設定した後に、中間調を調整する場合です。

白とび軽減 ハイライトからディテールの復元を試みます。1 つまたは 2 つのカラーチャンネルがホワイトにクリップされた領域からディテールを復元できます。

ハイライト 画像の露出オーバーのハイライト領域で、詳細を復元します。

シャドウ 画像の露出不足のシャドウ領域で詳細を復元します。

白色系 画像内のハイライトを調整します。

黒レベル 画像内のシャドウと露光不足の領域を調整します。

明瞭度 画像の輪郭をはっきりさせます。これにより、色調補正で劣化したディテールおよび鮮明さを回復することが可能です。

自然な彩度 カラーが最高彩度に達したときのクリッピング量を最小限に抑えるように彩度を調整し、彩度の高いカラーはそのまま維持しながら、彩度の低いすべてのカラーの彩度を補正します。自然な彩度を使用すると、肌の色の彩度が上がりすぎるのを抑えることもできます。

彩度 画像の彩度を -100（完全なモノクロ）から +100（2 倍の彩度）まで調整します。

補助光 ブラック部分を明るくせずに、シャドウからディテールの復元を試みます。1 つまたは 2 つのカラーチャンネルがブラックにクリップされた領域からディテールを復元できます。補助光効果を使用すると、Photoshop のシャドウ／ハイライトフィルターや After Effects のシャドウ／ハイライトエフェクトの、シャドウ部分を使用する場合と似た効果が得られます。

黒レベル 最終画像でどの入力レベルがブラックにマップされるかを指定します。黒レベルの値を上げると、ブラックにマップされる領域が広がります。これにより、画像内のコントラストが強くなったように見えることがあります。最も変化が大きいのはシャドウの部分で、中間調やハイライトの部分の変化はわずかです。黒レベルスライダーを使用すると、Photoshop の「レベル補正」コマンドや After Effects のレベルエフェクトを使用するとき、入力レベルのブラックポイントスライダーを使用する場合と似た効果が得られます。

明度 露光量スライダーと同様に、画像の明るさを調整します。明度は、スライダーを右に動かすと、ハイライトを圧縮し、シャドウを拡張します。明度は、画像のハイライト（完全な白い領域、ディテールなし）やシャドウ（完全な黒い領域、ディテールなし）のトリミングは行いません。一般に、明るさスライダーを使用するのは、露光量スライダーおよびシャドウスライダーでホワイトとブラックのクリップポイントを設定した後で、全体の明るさを調整する場合です。

シャープ シャープを適用すると、画像のエッジの輪郭が強調されます。コントロールは、ディテールパネルに用意されています。これらのコントロールの効果を表示するには、ズームレベルを 100%以上に設定します。

- **適用量**：エッジの鮮明度を調整します。適用量の値を大きくすると、画像がよりシャープになります。値を 0 にすると、シャープ調整がオフになります。一般に、ノイズの少ない画像の場合、適用量は低めの値に設定します。この調整では、指定した基準に基づいて周囲のピクセルと異なるピクセルを検索し、そのピクセルのコントラストを指定した量だけ増やします。
- **半径**：シャープを適用するディテールのサイズを調整します。ディテールが細かい写真の場合は、半径を小さくします。ディテールがそれほど細くない写真の場合は、半径を大きく設定して構いません。半径を大きくしすぎると、不自然な画像になります。
- **ディテール**：画像内で出現頻度の高い情報にシャープ処理をかける度合いと、シャープ処理によってエッジを強調する度合いを調整します。値を下げると、エッジがシャープになり、ぼやけた部分が除去されます。値を上げると、画像内のテクスチャがより鮮明になります。
- **マスク**：エッジのマスクをコントロールします。設定を 0 にすると、画像のすべての要素に同じ量のシャープ処理が適用されます。設定を 100 にすると、最も強いエッジの周囲にだけシャープ処理が適用されます。

ノイズ軽減 画像の彩度を -100（完全なモノクロ）から +100（2 倍の彩度）まで調整します。

- **輝度**：グレースケールノイズを調整します。
- **輝度のディテール**：輝度ノイズのしきい値をコントロールします。ノイズの多い写真に便利です。値が高いほど多くのディテールを保持しますが、ノイズが多くなります。値が低いほどクリーンな結果が得られますが、削除されるディテールもあります。
- **輝度のコントラスト**：輝度のコントラストをコントロールします。ノイズの多い写真に便利です。値が高いほどコントラストを保持しますが、シミや斑点などが多くなる可能性があります。値が低いほどムラのない結果が得られますが、コントラストは弱くなる可能性があります。
- **カラー**：彩度ノイズを調整します。
- **カラーのディテール**：カラーノイズのしきい値を制御します。値が高いほど、細い、詳細なカラーエッジになりますが、カラー点描になる可能性があります。値が低いほど、カラー斑点はなくなりますが、色がにじむ可能性があります。

カメラプロファイル Adobe Camera Raw（ACR）プロファイルを選択します。Camera Raw は、サポートするカメラモデルごとに、プロファイルを使用して RAW 画像を処理します。「カメラキャリブレーション」タブに表示される様々なカメラプロファイルから選択する場合は、ACR 4.4、ACR 2.4 または Adobe Standard を選択します。バージョン番号が大きいものは、一部のカメラ用の新しい改善されたカメラプロファイルであることを表します。従来の画像と一貫した動作を保持するには、バージョン番号の小さいものを選択することをお勧めします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

色かぶりの補正

画像のバリエーション比較による色かぶりの補正
カラーキャスト（色かぶり）の自動除去
階調数を使用した色かぶりの削除
カラーカーブの補正

画像のバリエーションの比較によるカラーキャストの補正

[ページの先頭へ](#)

カラーバリエーションダイアログボックスで、写真のサムネールを比較してカラー補正と色調補正を行うことができます。このコマンドは、精密なカラー補正を必要としない平均的な色調の画像に最適です。

注意： インデックスカラーモードとモノクロ2階調の画像には、「カラーバリエーション」コマンドを使用できません。

1. 画質調整／カラー／カラーバリエーションを選択します。

補正前の画像と補正後の画像のプレビューが表示されます。

2. 次のいずれかのオプションで、補正する画像の階調域を選択します。

中間調、シャドウ、ハイライト 色調範囲内の暗い領域、中間調の領域または明るい領域を補正します。

彩度 画像のカラーをより鮮やか（彩度を上げる）またはより地味（彩度を下げる）にします。

3. 適用量スライダーを使用して、それぞれの補正量、すなわち適用度を設定します。スライダーを左へドラッグすると量が減り、右へドラッグすると量が増えます。

4. 「シャドウ」、「中間調」または「ハイライト」を選択した場合は、次のいずれかの操作を行います。

- 画像にカラーを加算する場合は、該当するカラーを強くするサムネールをクリックします。
- 画像からカラーを減算する場合は、該当するカラーを弱くするサムネールをクリックします。

あるサムネールをクリックするたびに、それ以外のサムネールも変化します。

5. 「彩度」を選択した場合は、「彩度を下げる」サムネールまたは「彩度を上げる」サムネールをクリックします。

6. 調整を取り消したり、やり直すには、次のいずれかの操作を行い、「OK」をクリックして、調整内容を画像に適用します。

- すべての補正を取り消して最初から作業を始めるには、「画像を初期化」をクリックします。
- 補正を取り消すには「取り消し」ボタンを必要な回数クリックします。「画像を初期化」オプションを取り消すことはできません。
- 取り消した補正をやり直すには、「やり直し」ボタンを必要な回数クリックします。

カラーキャスト（色かぶり）の自動除去

[ページの先頭へ](#)

写真の不必要な色合いのことを、カラーキャストと呼びます。例えば、室内でフラッシュを使用せずに撮影した写真では黄色みが強くなります。「カラーバランスを補正」コマンドにより、カラーの全体的な混合率を変更して、画像のカラーキャストを取り除くことができます。



元の画像（左）および緑のカラーキャストの除去後（右）

1. 画質調整／カラー／カラーバランスを補正を選択します。
2. 画像内で、白、黒または中間のグレーにする領域をクリックします。選択したカラーに基づいて画像が変化します。
3. 画像に加えた変更を取り消して、最初からやり直すには、「初期化」をクリックします。

4. 「OK」をクリックしてカラーの変更を適用します。

[ページの先頭へ](#)

レベル補正を使用したカラーキャストの除去

これを実行するには、カラー補正の経験と RGB カラーホイールの知識が必要です。

1. 次のいずれかの操作を行います。
 - 画質調整／ライティング／レベル補正を選択します。
 - レイヤー／新規調整レイヤー／レベル補正を選択するか、既存のレベル調整レイヤーを開きます。
2. チャンネルポップアップメニューから補正するカラーチャンネルを選択します。
 - 「レッド」を選択すると、画像にレッドまたはシアンが追加されます。
 - 「グリーン」を選択すると、画像にグリーンまたはマゼンタが追加されます。
 - 「ブルー」を選択すると、画像にブルーまたはイエローが追加されます。
3. 中央の入力レベルスライダーを左または右にドラッグしてカラーを加算または減算します。
4. 全体的なカラーが適切に補正されたら、「OK」をクリックします。

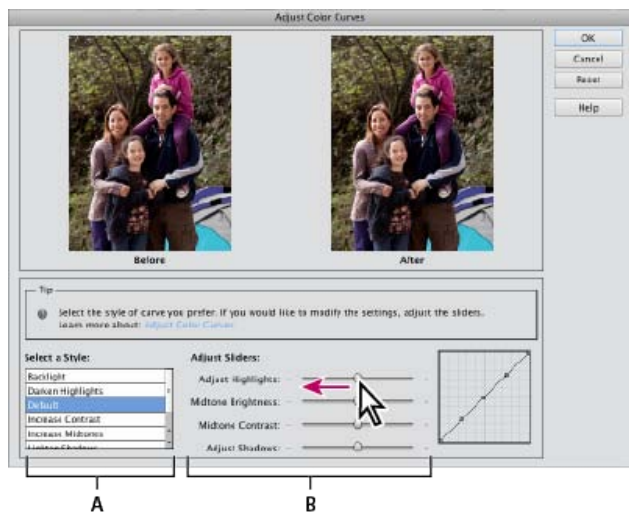
レベル補正ダイアログボックスのグレーのカラーピッカーでカラーキャストをすばやく取り除くことができます。グレーのカラーピッカーをダブルクリックし、表示されるカラーピッカーダイアログで RGB の値が同じ数値であることを確認します。カラーピッカーを閉じた後、画像内で中間調のグレーにする領域をクリックします。

カラー補正曲線の調整

[ページの先頭へ](#)

「カラーカーブを補正」コマンドは、各カラーチャンネルのハイライト、中間調、およびシャドウを調整することにより、写真の色調を改善します。例えば、このコマンドを使用すると、逆光が強いために影の付いた写真、またはカメラのフラッシュに近すぎたために色あせた写真を補正できます。

カラーカーブを補正ダイアログボックスで、様々な色調プリセットを比較して選択することができます。スタイルを選択ボックスにあるスタイルリストから選択します。さらに微調整を加えるには、「ハイライト補正」、「中間調の明るさ」、「中間調のコントラスト」、および「シャドウ補正」を調整します。



画像内のカラー補正曲線を調整する

A. スタイルを選択（プリセットから選択） B. スライダーを調整（カスタムオプション）

1. Photoshop Elements で、画像を開きます。
2. 画像の一部またはレイヤーを補正するには、いずれかの選択ツールを使用して補正する領域を選択します（選択範囲を指定しない場合は、画像全体に補正が適用されます）。

元の写真を保持したまま、色調の調整を試すには、複製したレイヤー上でカラー補正曲線を調整します。
3. 画質調整／カラー／カラーカーブを選択します。
4. スタイル（逆光を補正、ソラリゼーションなど）を選択します。
5. ハイライト、中間調の明るさ、中間調のコントラスト、およびシャドウのスライダーを調整します。
6. 画像に調整を適用するには、「OK」をクリックします。調整をキャンセルしてもう一度やり直すには、「初期化」をクリックします。カ

ラー補正曲線の調整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。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

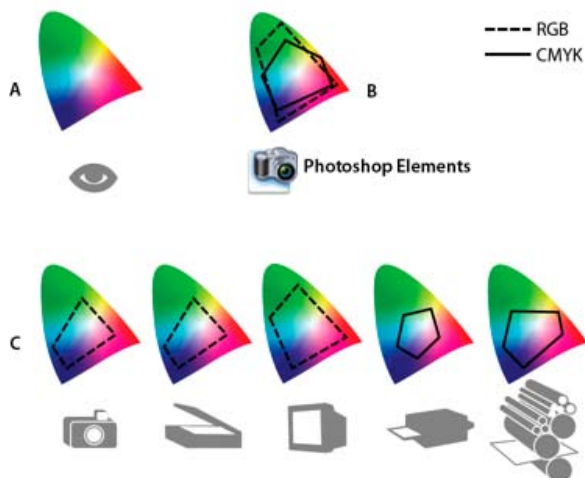
カラーマネジメントの設定

カラーマネジメント
カラーマネジメントの設定
カラープロファイルの変換

カラーマネジメント

[To the top](#)

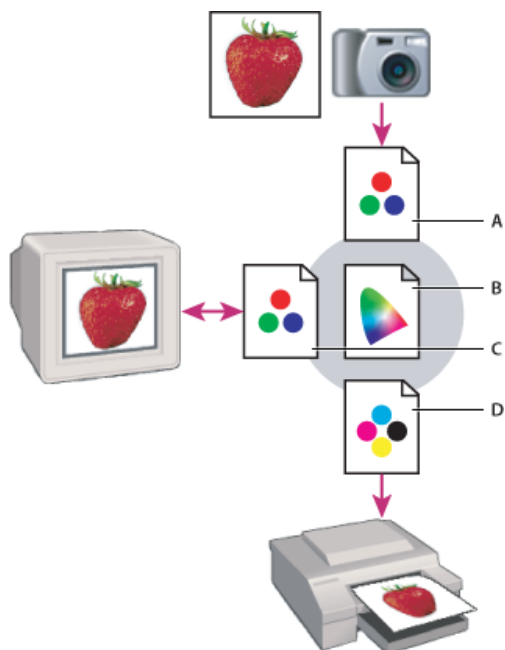
カラーマネジメントにより、デジタルカメラ、スキャナー、コンピューターのモニターおよびプリンターの間でカラーの一貫性を保つことができます。これらのデバイスは、それぞれ異なったカラー範囲（色域と呼ばれます）を再現します。そのため、カラーマネジメントを行わずに画像をデジタルカメラからモニター、そしてプリンターに移行させるにつれ、画像のカラーは変化します。各デバイスに異なる色域があり、異なるカラーが再現されるために、この変化が発生します。



様々なデバイスやドキュメントでのカラーの色域

A. Lab カラースペース（可視光線スペクトル全体） B. ドキュメント（作業用スペース） C. デバイス

カラーマネジメントを使用すると、画像のカラーが各デバイスにおいて同じように再現されるよう変換されます。このため、モニターに表示されるカラーは、プリントされる画像のカラーとほぼ同じになります。プリンターはモニターと同じカラー範囲を再現するとはかぎらないので、すべてのカラーが完全に一致するとはかぎりません。



プロファイルによるカラー管理

A. プロファイルに、入力機器とドキュメントのカラースペースが定義されます。 B. プロファイルの定義を使用して、カラーマネジメントシステムはドキュメントの実際のカラーを識別します。 C. モニタープロファイルは、数値をモニターのカラースペースに変換する方法をカラーマネジメントシステムに伝えます。 D. 出力機器のプロファイルに基づいて、カラーマネジメントシステムは、実際の色が印刷されるように、ドキュメントの数値を出力機器のカラー値に変換します。

デバイスのプロファイルの作成

カラーマネジメントを実行するには、デバイスのプロファイルを作成するか、デバイスのメーカーにより作成された ICC プロファイルを使用する必要があります。

画像取り込みデバイス デジタルカメラやスキャナーなどの画像を取り込むデバイスについては、プロファイルの作成は必須ではありません。ただし、スキャンした画像の透明部分のカラーを正確に再現する必要がある場合は、スキャナーのプロファイルを作成し、Photoshop Elements でのカラー補正作業を減らすことをお勧めします。

モニター モニターについては、プロファイルの作成とキャリブレーションを行う必要があります。ノート PC または LCD モニターを使用する場合は、メーカーが提供するプロファイルを使用します。プロファイルを作成する色彩計と対応ソフトウェアがある場合は、Photoshop Elements のプロファイルを使用できます。

プリンター インクジェットプリンターについては、プロファイルを作成すると、通常より良い結果が得られます。また、プリンターのプロファイルがなくても、プリンタードライバのカラーコントロールを使用することで、優れたプリントを印刷することができます。多くの場合、ICC プリンタープロファイルはプリンターメーカーの Web サイトでダウンロードすることができます。プリンター、インク、用紙タイプごとにプロファイルが必要です。好みのインクと用紙の組み合わせのプロファイルを作成することもできます。

Photoshop Elements では、写真を操作して保存する際に、コンピューターのモニターまたは写真を生成したデバイスに表示されているカラーを反映する ICC プロファイルを埋め込むことができます。画像にプロファイルを埋め込むと、そのカラーが移植可能になるため、様々なデバイスでこのカラー値を変換できるようになります。例えば、写真をインクジェットプリンターでプリントする際に、カラーマネジメントシステムは埋め込まれているプロファイルを読み込み、プリンターのプロファイルを使用してカラーデータを変換します。これにより、プリンターは変換されたカラーデータを使用して、正確にカラーを選択されたメディアに変換できるようになります。

カラーマネジメント作業

カラーマネジメントを使用する場合は、次の操作を行う必要があります。

- カラープロファイルを埋め込み、スキャンまたはプリント時にデバイスプロファイルを使用することで、カラーマネジメントを設定します（カラーマネジメントの設定を参照してください）。
- コンピューターのモニターのキャリブレーションを行い、プロファイルを作成します。LCD モニターを使用する場合は、モニター付属のプロファイルを使用します。LCD モニターのマニュアルを参照してください。
- Photoshop Elements で画像をプリントする際は、詳細設定オプションダイアログボックスの「カラーマネジメント」エリアに正しいカラープロファイルが指定されていることを確認します。プリンタープロファイルがない場合には、プリンタードライバのカラーコントロールを使用して、カラーを指定します。さらに、「プリント用に最適化」など、ワークフローに適したカラー設定を選択します。

カラーマネジメントの設定

[To the top](#)

1. Photoshop Elements で、編集／カラー設定を選択します。
2. 次のカラーマネジメントオプションから 1 つを選択し、「OK」をクリックします。
カラーマネジメントなし（埋め込みプロファイルを破棄） カラープロファイルを画像に埋め込みません。このオプションでは、作業用スペースとしてモニタープロファイルが使用されます。このオプションは、画像を開いたときに埋め込まれているプロファイルを削除し、画像の保存時にプロファイルを埋め込みません。

画面表示用に最適化 sRGB を RGB 作業用スペースとして使用します。グレースケール作業用スペースはグレイガンマ 2.2 です。プロファイルが埋め込まれているときはそのまま使用し、埋め込まれていないファイルを開くときは sRGB を割り当てます。

プリント出力用に最適化 Adobe RGB を RGB 作業用スペースとして使用します。グレースケール作業用スペースはドットゲイン 20 % です。プロファイルが埋め込まれているときはそのまま使用し、埋め込まれていないファイルを開くときは Adobe RGB を割り当てます。

プロファイル選択画面を表示 埋め込まれていないファイルを開くときに sRGB（初期設定）または Adobe RGB を選択できます。

3. ファイルを保存する際に、別名で保存ダイアログボックスで「ICC プロファイル」を選択します。

カラープロファイルの変換

[To the top](#)

通常、ドキュメントのカラープロファイルを変更する必要はありません。Photoshop Elements では、カラー設定ダイアログボックスで選択した設定に基づいて、カラープロファイルが自動的に割り当てられます。ただし、出力先を変えるようにドキュメントを準備する場合や、ドキュメント内の不適切なポリシー動作を修正する場合には、手動によるカラープロファイルの変換が必要になります。カラープロファイルの変換は、上級ユーザーのみにお勧めします。

❖ イメージ／カラープロファイルの変換を選択してから、次のいずれかを選択します。

プロファイルを削除 プロファイルを削除します。ドキュメントでカラーマネジメントが使用されなくなります。

sRGB プロファイルに変換 ドキュメントに sRGB プロファイルを埋め込みます。

Adobe RGB プロファイルに変換 ドキュメントに Adobe RGB プロファイルを埋め込みます。
More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

画像モードとカラーテーブルの使用

画像モード

画像のモノクロ 2 階調モードへの変換

モノクロ 2 階調モード画像のグレースケールへの変換

画像のインデックスカラーへの変換

インデックスカラーテーブルのカラーの編集

インデックスカラーテーブルのカラーへの透明部分の割り当て

既定のインデックスカラーテーブルの使用

インデックスカラーテーブルの保存または読み込み

[To the top](#)

画像モード

画像モードによって、画像に表示可能なカラーの数が決まり、画像のファイルサイズも変わります。Photoshop Elements では、RGB、モノクロ 2 階調、グレースケールおよびインデックスカラーの 4 つの画像モードを使用できます。



画像モード

A. モノクロ 2 階調モード B. グレースケールモード C. インデックスカラーモード D. RGB カラーモード

モノクロ 2 階調モード このモードでは、2 つのカラー値（ブラックまたはホワイト）のいずれかで、画像内のピクセルを表現します。モノクロ 2 階調モードの画像はビット数が 1 なので、1 ビット画像とも呼ばれます。

グレースケールモード このモードでは、最高 256 階調のグレイを再現します。グレースケール画像は 8 ビット画像です。グレースケール画像の各ピクセルに 0（ブラック）～ 255（ホワイト）の明るさの値を割り当ててカラーを再現します。グレースケールの値は、ブラックインキの使用率（0 %はホワイト、100 %はブラック）で表すこともできます。

インデックスカラーモード このモードでは、最大 256 色を表示できます。インデックスカラー画像は 8 ビット画像です。Photoshop Elements では、インデックスカラーへの変換時に、カラーlookupアップテーブル（CLUT）を作成します。このテーブルは、画像のカラーを格納し、そのカラーのインデックスを作成します。元画像のカラーがテーブルに表示されていない場合は、最も近いカラーを使用するか、利用可能なカラーを用いてそのカラーをシミュレートします。インデックスカラーではカラーパネルが制限されるので、見た目の画質を維持しながらファイルサイズを小さくすることができます。このカラーモードは Web ページなどに適しています。インデックスカラーモードでは、行える編集は限られています。より詳細な編集を行うには、一時的に RGB カラーモードに変換する必要があります。

編集ワークスペースで画像に異なるカラーモードを選択すると（イメージ／モード／[画像モード]）、画像内のカラー値が変更されます。しかし、場合によっては、画像を別のモードに変換する必要があります。例えば、グレースケールモードでスキャンした古い写真にカラーを追加する場合は、RGB カラーモードに変換する必要があります。画像を変換する前に、次の操作を行うことをお勧めします。

- RGB カラーモードで編集できる部分は、すべて編集しておきます。
- 変換する前にバックアップコピーを取ります。変換後も元の画像を編集できるように、すべてのレイヤーを含む画像のコピーを必ず保存しておきます。

- ・変換する前にファイルを統合します。カラーモードの変更に応じて、レイヤーの描画モードによるカラーの再現方法が変わります。

Note: 非表示のレイヤーは破棄され、モノクロ 2 階調モードやインデックスカラーモードはレイヤーに対応していないので、これらのモードに変換した画像のレイヤーは自動的に統合されます。

RGB カラーモード Photoshop Elements で新しく画像を作成した場合とデジタルカメラから読み込まれた画像で使用されるカラーモードです。RGB カラーモードでは、レッド、グリーン、ブルーの各構成要素の照度の値が、0（ブラック）～255（ホワイト）の範囲で各ピクセルに割り当てられます。例えば、鮮明なレッドを示す RGB の値は、それぞれ 246、20、50 になります。この 3 つの要素の値が等しいと、中間調のグレースケールのカラーになります。すべての値が 255 であれば純粋なホワイトになり、すべての値が 0 であれば純粋なブラックになります。

画像のモノクロ 2 階調モードへの変換

[To the top](#)

画像をモノクロ 2 階調モードに変換するには、まずグレースケールモードに変換して、カラー情報を少なくしファイルサイズを小さくする必要があります。グレースケールへの変換により、ピクセルの色相と彩度に関する情報が削除され、明るさの値だけが残ります。ただし、モノクロ 2 階調モードの画像で可能な編集操作は限られているので、グレースケールモードで画像を編集してから変換することをお勧めします。

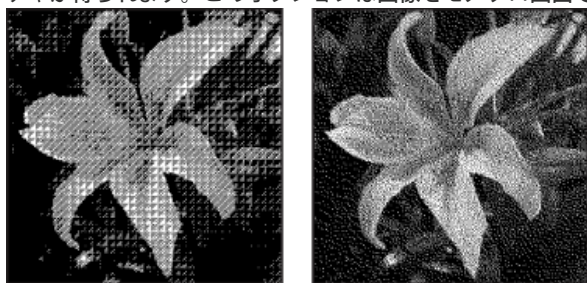
1. イメージ／モード／モノクロ 2 階調を選択します。
2. 画像が RGB の場合は、表示されるメッセージで「OK」をクリックしてグレースケールに変換します。
3. 「出力」にモノクロ 2 階調モードの画像の出力解像度の値を入力し、単位を選択します。初期設定では、入出力両方の解像度に、現在の画像解像度が表示されます。
4. 次のモノクロ 2 階調変換方式から 1 つを選択し、「OK」をクリックします。
50 %を基準に 2 階調に分ける グレー値のレベルが中間値（128）を超えるピクセルをホワイトに、それに満たないピクセルをブラックに変換します。非常にコントラストの強い白黒画像が生成されます。



元のグレースケール画像（左）、および 50 %を基準に 2 階調に分けた画像

パターンディザ グレーレベルをブラックとホワイトの網点で構成される幾何学的なパターンに置き換えて画像を変換します。

誤差拡散法（ディザ） 誤差拡散処理を行って画像を変換します。処理は画像の左上のピクセルから開始します。値がグレーの中間値（128）より大きいピクセルはホワイトに、中間値より小さいピクセルはブラックになります。通常はピクセルが純粋なホワイトやブラックである場合は少ないので、誤差が生じます。この誤差は周辺のピクセルにも転移して画像全体に拡散するので、粒子の粗い映画の画面のようなテクスチャが得られます。このオプションは画像をモノクロ画面で表示する場合に便利です。



パターンディザ変換画像および誤差拡散法（ディザ）変換画像

モノクロ 2 階調モード画像のグレースケールへの変換

[To the top](#)

変換する前に、モノクロ 2 階調モードの画像をグレースケールモードで編集してから再度モノクロ 2 階調モードに変換すると、見た目が変わる場合がありますことに注意してください。例えば、モノクロ 2 階調モードで黒であるピクセルをグレースケールモードで一定の濃さのグレーに編集したとします。このピクセルのグレー値が淡すぎると、モノクロ 2 階調モードに再変換したときには白になってしまいます。

1. イメージ／モード／グレースケールを選択します。
2. 「サイズ比」に 1 ～ 16 の数値を入力します。

サイズ比は、画像の拡大・縮小率を示します。例えば、グレースケール画像を 50 %縮小するには、サイズ比に 2 を入力します。1 より大きい数を入力すると、モノクロ 2 階調モード画像のピクセルの平均値がグレースケール画像の 1 つのピクセルに変換されます。このプロセスにより、1 ビットスキャナーから取り込んだ画像から様々な階調のグレーを生成することが可能になります。

[To the top](#)

画像のインデックスカラーへの変換

インデックスカラーに変換すると、画像のカラー数は最大 256 色まで削減されます。これは、GIF 形式、PNG-8 形式および多くの Web ブラウザーで対応している標準的なカラー数です。この変換では、画像のカラー情報を削除することでファイルサイズを小さくします。

Note: インデックスカラーに変換する場合は、グレースケールまたは RGB の画像で作業を開始します。

1. イメージ／モード／インデックスカラーを選択します。
2. 「OK」をクリックして各レイヤーを統合します。

Note: この操作を行うと、表示可能なすべてのレイヤーは統合され、非表示のレイヤーは破棄されます。

グレースケール画像では、自動的に変換が行われます。RGB 画像では、インデックスカラーダイアログボックスが表示されます。

3. インデックスカラーダイアログボックスで「プレビュー」を選択すると、変更をプレビューできます。
4. 次のいずれかの変換オプションを指定して、「OK」をクリックします。
パレット インデックスカラー画像に適用するカラーパレットを指定します。カラーパレットには 10 種類あります。

使用中の色を全て割り付ける RGB 画像に表現されているカラーに忠実なパネルを作成します。このオプションは画像のカラーが 256 色以下の場合に使用可能です。画像のパネルには画像に存在するカラーがすべて含まれているので、ディザ処理は行われません。

システム (Mac OS) Mac OS の初期設定の 8 ビットパネルを使用します。これは RGB カラーを均等にサンプルしたパネルです。

システム (Windows) Windows システムの初期設定の 8 ビットパネルを使用します。これは RGB カラーを均等にサンプルしたパネルです。

Web ブラウザプラットフォームに関係なく、256 色のモニターに Web ブラウザーが画像を表示するときに使用する 216 色を使用します。256 色モニターで画像を表示するときにブラウザのディザを回避する場合にこのオプションを使用してください。

RGB カラーを均等に割り付ける RGB カラーキューブから均等にカラーをサンプルしてパネルを作成します。例えば、Photoshop Elements で 8 ビットのパネルを選択した場合、レッド、グリーン、ブルーをそれぞれ 6 色ずつ均等な間隔でサンプルし、その組み合わせから 216 色 ($6 \times 6 \times 6 = 216$) のパネルが作成されます。画像に表示されるカラーの総数は、「表示色」テキストボックスに指定された値を超えない範囲で、指定した色数に最も近い整数の 3 乗 (8、27、64、125、216) に対応します。

ローカル (知覚的) / マスター (知覚的) 人間の目による知覚度の高いカラーを優先したカスタムパネルを作成します。ローカル (知覚的) は、パネルを個別の画像に適用します。マスター (知覚的) は、選択されたパネルを複数の画像 (例えば、マルチメディア製作用画像) に適用します。

ローカル (特定) / マスター (特定) 知覚的カラーテーブルとよく似ていますが、より広範囲を占めるカラーと Web カラーの保全を主体にしています。通常このカラーテーブルが、最もカラーの保全性に優れています。ローカル (特定) は、パネルを個別の画像に適用します。マスター (特定) は、選択されたパネルを複数の画像 (例えば、マルチメディア製作用画像) に適用します。

ローカル (割り付け) / マスター (割り付け) 画像に最もよく使用されているスペクトルからカラーをサンプルしてパネルを作成します。例えば、グリーンとブルーだけで構成される RGB 画像からはグリーンとブルーが主体のパネルが作成されます。多くの画像は、スペクトルの特定領域のカラーを集散的に使用しています。より適切なパネルを作成するには、まず強調したい色を含む画像内の領域を選択します。これにより、Photoshop Elements は強調色を主体に画像のカラーを変換します。ローカル (割り付け) は、パネルを個別の画像に適用します。マスター (割り付け) は、選択されたパネルを複数の画像 (例えば、マルチメディア製作用画像) に適用します。

カスタム カラーテーブルダイアログボックスを使用してカスタムパネルを作成します。カラーテーブルを編集および保存して後で再利用できるようにするか、「読み込み」をクリックして以前に作成したカラーテーブルを読み込みます。このオプションでは画像の現在のパネルも表示されるので、画像内で多く使用されているカラーをプレビューする際に便利です。

前回と同じパレットを使う 以前の変換に使用したカスタムパネルを選択します。複数の画像を簡単に同じカスタムパネルで変換することができます。

表示色 RGB カラーを均等に割り付ける、知覚的、特定または割り付けパネルのカラーテーブルに表示するカラーの数 (最大 256 色) を指定します。

強制 特定のカラーをカラーテーブルに含めることを強制するオプションです。「白黒」は、純粋なブラックとホワイトをカラーテーブルに含めます。「RGB 色度座標」は、レッド、グリーン、ブルー、シアン、マゼンタ、イエロー、ブラック、ホワイトのすべてをカラーテーブルに含めます。「Web」は 216 色の Web セーフカラーを含め、「カスタム」では、追加するカスタムカラーをユーザーが指定できます。

透明 画像の透明部分を変換後も維持するかどうかを指定します。このオプションを選択すると、カラーテーブルに透明なカラーの特殊なインデックスエントリが追加されます。このオプションの選択を解除すると、透明部分はマットカラーまたはマットカラーを指定していない場合はホワイトで塗りつぶされます。

マット 画像の透明部分と接しているアンチエイリアス済みの輪郭を塗りつぶす背景色を指定します。「透明」を選択している場合は、輪郭部分にマットが適用されるので、同じ色の Web の背景と輪郭との境界が目立たなくなります。「透明」の選択を解除している場合、マットは透明な領域に適用されます。マットに「なし」を選択すると、「透明」を選択している場合は透明部分にはっきりとした輪郭が作成され、「透明」を選択していない場合は透明部分がすべて 100 %のホワイトで塗りつぶされます。

ディザ ディザパターンを使用するかどうかを指定します。カラーテーブルで「使用中の色を全て割り付ける」オプションを選択している場合を除き、画像で使用されるすべてのカラーがカラーテーブルにあるとは限りません。カラーテーブルにない色をシミュレートするには、カラーをディザにします。ディザでは、テーブルにあるいくつかの色のピクセルを混合してテーブルにない色をシミュレートします。

なし カラーのディザを行わず、テーブルにない色に最も近いものを使用します。画像の色の濃淡がはっきりと表現され、ポスターのようなコントラストの強い画像が得られます。

誤差拡散法 誤差拡散法を使用して、「パターン」オプションに比べると目立たないディザを生成します。カラーテーブルに存在するカラーが画像にある場合にそのカラーをディザにしないようにするには、「同一色の保持」を選択します。これは、Web イメージ用の細い線やテキストを保護するのに便利です。

パターン ハーフトーンに似た正方形のパターンを使用して、カラーテーブルにないすべてのカラーを擬似的に再現します。

ノイズ 輪郭部分に生じる縊ぎ目のパターンが目立たないようにします。

量 ディザにする画像のカラーのパーセント値を指定します。数値が高いほどディザにする色は増えますが、ファイルサイズも増大します。

同一色の保持 カラーテーブルに含まれる画像内のカラーがディザにされないようにします。

インデックスカラーテーブルのカラーの編集

[To the top](#)

カラーテーブルのカラーを編集して特殊効果を生成したり、画像内の透明部分をテーブル内の 1 つのカラーに割り当てることができます。

1. Photoshop Elements でインデックスカラーにする画像を開きます。
2. イメージ／モード／カラーテーブルを選択します。
3. 変更したいインデックスカラーテーブルのカラーをクリックするか、カラーの範囲をドラッグします。
4. カラーピッカーで色を選択するか、画像からサンプルカラーを取得します。

カラーの範囲を変更する場合は、Photoshop Elements によって、範囲の最初のカラーから最後のカラーまでのグラデーションがカラーテーブルに作成されます。カラーピッカーで最初に選択したカラーが、範囲の最初のカラーになります。「OK」をクリックし、カラーピッカーが再表示されたら、範囲の最後のカラーを選択します。

カラーピッカーで選択したカラーが、カラーテーブルダイアログボックスで指定した範囲に配置されます。

5. 画像の変更結果を確認するには、「プレビュー」をクリックします。
6. カラーテーブルダイアログボックスで「OK」をクリックし、インデックスカラー画像に新しいカラーを適用します。

インデックスカラーテーブルのカラーへの透明部分の割り当て

[To the top](#)

1. イメージ／モード／カラーテーブルを選択します。
2. スポイトツールを選択し、カラーテーブルまたは画像で、画像内で透明にするカラーをクリックします。画像内でサンプルしたカラーが、透明になります。「OK」をクリックします。

既定のインデックスカラーテーブルの使用

[To the top](#)

1. イメージ／モード／カラーテーブルを選択します。
2. テーブルメニューからオプションを選択します。
黒体輻射 黒体輻射ラジエーターが過熱したときに発光するカラーを基にして、ブラックからレッド、オレンジ、イエロー、ホワイトへと変化するパネルを表示します。

グレースケール ブラックからホワイトまでの 256 階調のグレイのパネルを表示します。

スペクトラム 白色光をプリズムで分光したときに生成されるカラーを基にして、バイオレット、ブルー、グリーン、イエロー、オレンジ、レッドの順に変化するパネルを表示します。

システム Mac OS または Windows での 256 色の標準システムパネルを表示します。

インデックスカラーテーブルの保存または読み込み

[To the top](#)

- テーブルを保存するには、カラーテーブルダイアログボックスで「保存」ボタンをクリックします。
- テーブルを読み込むには、カラーテーブルダイアログボックスで「読み込み」ボタンをクリックします。画像にカラーテーブルを読み込むと、画像のカラーが、新しいカラーテーブルのカラーに変更されます。
Note: 保存したカラーテーブルをスウォッチパネルに読み込むこともできます。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

描画とペイント

ペイントの概要

ペイントツール
描画色と背景色
描画モード
Web セーフカラー

ペイントツール

[To the top](#)

Photoshop Elements では、カラーの適用や編集用の様々なツールを使用できます。ペイントツールを選択すると、ブラシの先端やブラシサイズ、色の合成、不透明度、エアブラシ機能などの様々なプリセットがツールオプションバーに表示されます。ブラシのプリセットを作成してブラシライブラリに保存することもできます。ブラシやペイントツールと編集ツールの設定をカスタマイズしたり、プリセットマネージャーを使用してそれらを管理することもできます。



ツールオプションバーのブラシオプション

A. ブラシのサイズスライダーとテキストボックス B. ブラシのポップアップパネルとサムネール C. 詳細メニュー

ブラシツールを使用すると、アンチエイリアス処理された滑らかな線を描けます。他のペイントツールには、輪郭のはっきりしたラインを描く鉛筆ツールや、レイヤーからカラーピクセルを消去する消しゴムツールなどがあります。塗りつぶしツールと塗りつぶしコマンドを使用すると、画像の領域をカラーまたはパターンで塗りつぶせます。パターンスタンプツールでは、規定のパターンまたは自分でデザインしたパターンでペイントできます。

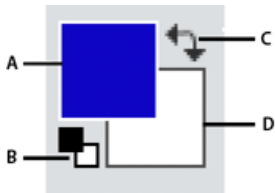
印象派ブラシツールは、スタイル化したブラシストロークを適用して既存のカラーを変化させます。指先ツールもまた、塗りたてのペンキを指でこすったような効果で既存の画像のカラーに効果を与えます。

詳細スマートブラシツールを使用してペイントすると、自動的に調整が行われます。元の画像レイヤーは変更されません。元の写真を損なうことなく、ペイントして何回でも調整を変更できます。[スマートブラシツールを使用したカラーと色調の調整](#)を参照してください。

描画色と背景色

[To the top](#)

描画色は、ブラシツールまたは鉛筆ツールでペイントするときや、塗りつぶしツールで選択範囲を塗りつぶすときなどに、画像に適用するカラーのことです。消しゴムツールで背景レイヤーに適用するカラーは、背景色と呼ばれます。描画色と背景色は、ツールボックスの下部にある2つの重なったボックスで確認および変更することができます。上のボックスは描画色で、下のボックスは背景色です。描画色と背景色は、グラデーションツールと一部の特殊効果フィルターにも使用されます。



ツールボックスの描画色ボックスと背景色ボックス

A. 描画色を選択ボックス B. 描画色と背景色を初期設定に戻すアイコン C. 描画色と背景色を入れ替えアイコン D. 背景色を設定ボックス

スポイトツール、スウォッチパネルまたはカラーピッカーを使用して、ツールボックスの描画色や背景色を変更することができます。

描画モード

[To the top](#)

描画モードにより、ペイントツールまたは編集ツールでの操作を画像内のピクセルにどのように合成するかを調節します。描画モードの効果を適用する場合は、次の点について理解しておく役に立ちます。

- 基本色は、画像内の元のカラーです。
- 合成色は、ペイントツールや編集ツールで適用されるカラーです。
- 結果色は、合成により生成されるカラーです。



ヒトデのレイヤーに乗算モード（上）、スクリーンモード（中央）、輝度モード（下）を適用

ツールオプションバーのモードメニューから次の描画モードのいずれかを選択することができます。

標準 各ピクセルを編集またはペイントして結果色を作成します。これは初期設定のモードです（通常モードは、モノクロ 2 階調やインデックスカラーモードの画像で作業するときには、2 階調化と呼ばれます）。

ディザ合成 各ピクセルを編集またはペイントして結果色を作成します。ディザ合成モードの結果色は、ピクセルの不透明度に応じて基本色や合成色でランダムに置き換えられます。このモードはブラシツールおよび大きなブラシでの作業で効果的です。

背景 レイヤーの透明部分でのみ編集またはペイントします。このモードは「透明ピクセルのロック」が選択されていないレイヤー上でのみ動作し、ガラスの裏にペイントしたような効果が得られます。

消去 各ピクセルを編集またはペイントして、透明にします。このモードはレイヤーパネルの「透明ピクセルのロック」の選択を解除したレイヤーでのみ使用できます。

比較（暗） 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色または合成色のいずれか暗い方を結果色として選択します。合成色よりも明るいピクセルが置き換えられ、合成色よりも暗いピクセルは変更されません。

乗算 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色と合成色を乗算します。結果色は暗いカラーになります。どのカラーも、黒で乗算すると結果は黒になります。どのカラーも、白で乗算するとカラーは変更されません。黒または白以外のカラーでペイントしている場合、ペイントツールで繰り返しストロークを描くとカラーは徐々に暗くなります。これにより、複数のマジックマーカーで描画したような効果が得られます。

焼き込みカラー 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色を暗くして合成色を反映します。白で合成した場合は、何も変更されません。

焼き込み（リニア） 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色を暗くして明るさを落とし、合成色を反映します。白で合成した場合は、何も変更されません。

カラー比較（暗） 合成色と基本色について、すべてのチャンネル値の合計を比較し、値が低い方の色を表示します。カラー比較（暗）モードでは、基本色と合成色の両方のチャンネル値のうち最も低いものを選択することによって結果色が作成されるので、比較（暗）モードと異なり3番目の色は生成されません。

比較（明） 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色または合成色のいずれか明るい方を結果色として選択します。合成色よりも暗いピクセルが置き換えられ、合成色よりも明るいピクセルは変更されません。

スクリーン 各チャンネル内のカラー情報に基づき、合成色と基本色を反転したカラーを乗算します。結果色は明るいカラーになります。黒でスクリーニングすると、カラーは変更されません。白で実行した場合には、白になります。この効果は、複数の写真スライドを重ね合わせて投影したような効果が得られます。

覆い焼きカラー 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色を明るくして合成色を反映します。黒で合成した場合は、何も変更されません。

覆い焼き（リニア） - 加算 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色を明るくして明るさを増し、合成色を反映します。黒で合成した場合は、何も変更されません。

カラー比較（明） 合成色と基本色のすべてのチャンネル値の合計を比較し、より高い値のカラーを表示します。基本色と合成色の間でより高いチャンネルの値を選択して表示色が作り出されるので、完全に異なるカラーが生成されることはありません。

オーバーレイ 基本色に応じて、カラーを乗算またはスクリーンします。基本色のハイライトとシャドウを保持しながら、パターンやカラーが既存のピクセルに重なります。基本色は合成色と混合されて元の色の明るさや暗さを反映します。

ソフトライト 合成色に応じて、カラーを暗くまたは明るくします。このモードでは、画像上でスポットライトを照らしたような効果が得られます。合成色が50%グレイよりも明るい場合、画像は明るくなります。合成色が50%グレイよりも暗い場合、画像は暗くなります。純粋な白または黒でペイントすると、かなり暗い領域または明るい領域が生成されますが、純粋な白または黒にはなりません。

ハードライト 合成色に応じて、カラーを乗算またはスクリーンします。このモードは、画像上で直接スポットライトを照らしたような効果が得られます。合成色が50%グレイよりも明るい場合、画像は明るくなります。これは、画像にハイライトを追加するときに役立ちます。合成色が50%グレイよりも暗い場合、画像は暗くなります。これは、画像にシャドウを追加するときに役立ちます。純粋な白または黒でペイントすると、純粋な白または黒になります。

ビビッドライト 合成色に応じてコントラストを増加または減少させ、カラーの焼き込みまたは覆い焼きを行います。合成色（光源）が50%グレイよりも明るい場合は、コントラストを落として画像を明るくします。合成色が50%グレイよりも暗い場合、コントラストを強くすることで画像は暗くなります。

リニアライト 合成色に応じて明るさを減少または増加させ、カラーの焼き込みまたは覆い焼きを行います。合成色（光源）が50%グレイよりも明るい場合は、明るさを増して画像を明るくします。合成色が50%グレイよりも暗い場合、画像は明るさを減らすことで暗くなります。

ピンライト 合成色に応じて、カラーが置換されます。合成色（光源）が50%グレイよりも明るい場合、合成色より暗いピクセルは置換されます。合成色より明るいピクセルは、変更されません。合成色が50%グレイよりも暗い場合、合成色より明るいピクセルは置換されます。合成色より暗いピクセルは変更されません。このモードは、画像に特殊な効果を適用するときに役立ちます。

ハードミックス 基本色と合成色に応じて、カラーを白、黒、レッド、グリーン、ブルー、イエロー、シアン、マゼンタに減らします。

差の絶対値 各チャンネル内のカラー情報に基づき、合成色を基本色から取り除くか、基本色を合成色から取り除きます。明るさの値の大きい方のカラーから小さい方のカラーを取り除きます。白と合成すると基本色の値が反転しますが、黒と合成しても変化はありません。

除外 差の絶対値モードと似ていますが、効果のコントラストはより低くなります。白で合成した場合は、基本色の値が反転されます。黒で合成した場合は、何も変更されません。

色相 ベースカラーの輝度と彩度、およびブレンドカラーの色相を持つ最終カラーが作成されます。

彩度 基本色の輝度と色相および合成色の彩度を使用して、結果色を作成します。彩度ゼロ（中間調のグレイ領域）の領域をペイントしても何も変更されません。

カラー 基本色の輝度と、合成色の色相および彩度を使用して、結果色を作成します。これにより、画像内のグレイレベルが保持され、モノクロ画像のカラー化とカラー画像の階調化の際に使用されます。



カラーモードを使用して、シャツのカラーを変更

輝度 基本色の色相および彩度と、合成色の輝度を使用して、結果色を作成します。このモードでは、カラーモードと反対の効果が作成されます。

Web セーフカラー

Web セーフカラーとは、Windows と Mac OS の両方のプラットフォームのブラウザで使用する 216 色のカラーのことです。Web セーフカラーのみを使用して Web 画像を作成した場合、Web ブラウザーで表示する限り、常に正確に表示されます。

Adobe カラーピッカーの Web セーフカラーは、次のいずれかの方法を使用して識別できます。

- カラーピッカーの左下の「Web セーフカラーのみに制限」を選択し、カラーピッカーから任意のカラーを選択します。このオプションを選択すると、選択できるカラーはすべて Web セーフとなります。
- カラーピッカー内でカラーを選択します。Web セーフ以外のカラーを選択すると、カラーピッカーの右上領域にあるカラーボックスの横に立方体の警告記号が表示されます。立方体の警告記号をクリックして最も近い Web セーフカラーを選択します（立方体の警告記号が表示されない場合、選択したカラーは Web セーフです）。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

ペイントツール

[ブラシツールの使用](#)
[鉛筆ツールの使用](#)
[印象派ブラシツールの使用](#)
[指先ツールの使用](#)
[消しゴムツールの使用](#)
[マジック消しゴムツールの使用](#)
[背景消しゴムツールの使用](#)

ブラシツールの使用

[To the top](#)

ブラシツール は、ぼやけた、または、はっきりとしたカラーのストロークを作成します。このツールを使用して、エアブラシのような効果を付けることができます（ブラシツールがツールボックスに表示されない場合は、印象派ブラシツールまたは色の置き換えツールを選択し、ツールオプションバーのブラシツールアイコンをクリックします）。

1. 描画色を設定して、ペイントするカラーを選択します。
2. ツールボックスの「描画」セクションからブラシツールを選択します。
3. ツールオプションバーで目的のブラシツールオプションを指定し、画像内でドラッグしてペイントします。
直線を描画するには、画像内の開始点をクリックします。次に Shift キーを押しながら終了点をクリックします。

次のいずれかのブラシツールオプションを指定できます。

エアブラシモード エアブラシ機能を有効にします。このオプションは徐々に変化する色調を画像に適用することによって、従来のエアブラシのような効果を作り出します。

ブラシ ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラインドロップダウンからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

不透明度 適用するペイントの不透明度を設定します。不透明度を低く設定すると、ペイントストロークの下の子ピクセルが透けて見えます。不透明度のスライダーをドラッグするか、値を入力します。

モード 適用するペイントが画像内の既存のピクセルにどのように合成されるかを指定します。

タブレットオプション マウスではなく筆圧感知描画タブレットを使用する場合にタブレットを制御するためのオプションを設定します。

ブラシ設定 その他のブラシオプションを設定します。

鉛筆ツールの使用

[To the top](#)

鉛筆ツール では、輪郭のはっきりしたラインをフリーハンドで作成できます。

1. 描画色を設定して、ペイントするカラーを選択します。
2. ツールボックスの「描画」セクションから鉛筆ツールを選択します。
3. ツールオプションバーで目的の鉛筆ツールオプションを指定し、画像内でドラッグしてペイントします。
直線を描画するには、画像内の開始点をクリックします。次に Shift キーを押しながら終了点をクリックします。

次のいずれかの鉛筆ツールオプションを指定できます。

ブラシ先端 先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラインドロップダウンからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

不透明度 適用するペイントの不透明度を設定します。不透明度を低く設定すると、ペイントストロークの下の子ピクセルが透けて見えます。不透明度のスライダーをドラッグするか、値を入力します。

モード 適用するペイントが画像内の既存のピクセルにどのように合成されるかを指定します。

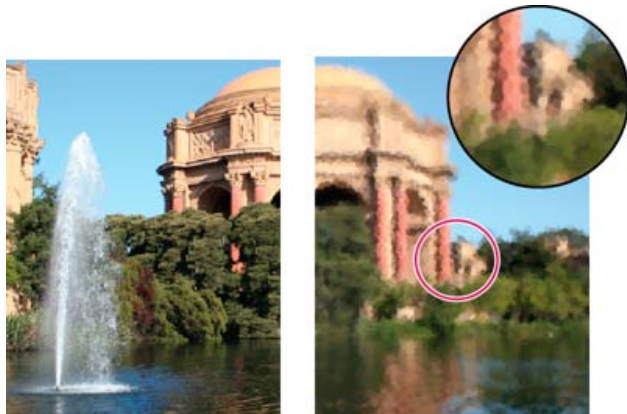
自動消去 描画色以外で描かれている領域では、描画色を使用してペイントします。つまり、描画色以外で描き始めると、描画色のみでペイントされます。描画色で描かれている領域をクリックしてペイントし、鉛筆ツールで背景色をペイントします。

[To the top](#)

印象派ブラシツールの使用

印象派ブラシツールを使用すると、画像の既存のカラーと細部を変更することにより、スタイル化したブラシストロークでペイントしたような効果を写真に与えることができます。様々なスタイルや領域範囲、許容値オプションを試すことによって、多様なスタイルのペイントテクスチャを擬似的に再現することができます。

1. ツールボックスでブラシツールを選択し、ツールオプションバーから印象派ブラシツールを選択します。
2. ツールオプションバーで目的のオプションを指定し、画像内でドラッグしてペイントします。



元の写真（左）と印象派ブラシツールを使用した後の写真（右）

次のいずれかのオプションを指定できます。

ブラシ ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラシドロップダウンからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

不透明度 適用するペイントの不透明度を設定します。不透明度を低く設定すると、ペイントストロークの下の子ピクセルが透けて見えます。不透明度のスライダーをドラッグするか、値を入力します。

モード 適用するペイントが画像内の既存のピクセルにどのように合成されるかを指定します（詳しくは、描画モードを参照してください）。

詳細 「スタイル」は、ブラシストロークのシェイプを制御するのに使用します。「範囲」は、ブラシストロークのサイズを制御するのに使用します。範囲の値を大きくすると、ストロークの数は増えます。「許容値」は、隣接ピクセルのカラー値がどの程度近似していればブラシストロークが適用されるかを調節するのに使用します。

指先ツールの使用

[To the top](#)

指先ツールは、塗りたてのペンキを指でこすったような効果を出します。このツールは、ストロークを開始した場所のカラーを、ドラッグする方向に引き出します。画像内の既存のカラーをこすったり、新たに描画色でこすったりできます。



元の画像（左）と、一部をこすった後の写真（右）

1. ツールボックスの「画質調整」セクションから指先ツールを選択します（ツールボックスに表示されていない場合は、ぼかしツールまたはシャープツールを選択し、ツールオプションバーから指先ツールアイコンをクリックします）。
2. ツールオプションバーでオプションを指定し、画像内でドラッグしてカラーをこすります。
指先ツールでドラッグしながら「フィンガーペイント」オプションを一時的に使用するには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押します。

次のいずれかの指先ツールオプションを指定できます。

モード 適用するペイントが画像内の既存のピクセルにどのように合成されるかを指定します（詳しくは、描画モードを参照してください）。

ブラシ ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラシドロップダウンからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

強さ 指先ツールの効果のレベルを設定します。

全レイヤーを対象 表示しているすべてのレイヤーからのカラーを使用してこすります。このオプションを選択していない場合、指先ツールはアクティブレイヤーからのカラーだけを使用します。

フィンガーペイント 描画色を使用して各ストロークの開始位置からこすったような効果を付けます。このオプションを選択していない場合、指先ツールでは各ストロークの開始位置のカラーが使用されます。

消しゴムツールの使用

[To the top](#)

消しゴムツールは、ドラッグした部分のピクセルを変更するツールです。背景レイヤーや透明度がロックされたレイヤーで作業している場合は、ピクセルが消去された部分は背景色に変わります。それ以外のレイヤーで作業している場合は、ピクセルが消去された部分は透明になります。透明ピクセルは、透明グリッドで示されます。

1. ツールボックスの「描画」セクションから消しゴムツールを選択します（消しゴムツールがツールボックスに表示されない場合は、背景消しゴムツールまたはマジック消しゴムツールを選択し、ツールオプションバーの消しゴムツールアイコンをクリックします）。
2. ツールオプションバーで目的のオプションを設定し、消去する領域をドラッグします。

次のいずれかの消しゴムツールオプションを指定できます。

ブラシ ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラシドロップダウンからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

不透明度 消去の度合いを定義します。不透明度を 100 %にすると、ピクセルが消去された部分はレイヤー上では完全に透明になり、背景レイヤー上では背景色になります。不透明度が低いと、ピクセルが消去された部分はレイヤー上では半透明になり、背景レイヤー上では背景色で半透明にペイントされます（ツールオプションバーでモードに「ブロック」が選択されている場合は、「不透明度」オプションを使用できません）。

テキスト 「ブラシ」モードを使用すると、ブラシツールの特性が使用され、ソフトな線で消去することができます。「鉛筆」モードを使用すると、鉛筆のようにハードな線で消去されます。「ブロック」モードを使用すると、はっきりした輪郭の 16 ピクセルの四角形が消しゴムとして使用されます。

マジック消しゴムツールの使用

[To the top](#)

マジック消しゴムツールを写真内でドラッグすると、すべての近似ピクセルが変更されます。透明度がロックされたレイヤーで作業する場合、ピクセルは背景色に変わります。透明度がロックされていないレイヤーで作業する場合、ピクセルは透明に変わります。現在のレイヤー上で隣接しているピクセルだけを消去するか、すべての近似ピクセルを消去するかを選択できます。



元の画像（左）と、雲を消去した後の画像（右）

1. レイヤーパネルで、消去する領域を含むレイヤーを選択します。
Note: 消去する領域として背景を選択してマジック消しゴムを使用すると、背景は自動的にレイヤーに変わります。
2. ツールボックスの「描画」セクションから、ツールボックスのマジック消しゴムツールを選択します（マジック消しゴムツールがツールボックスに表示されない場合は、消しゴムツールまたは背景消しゴムツールを選択し、ツールオプションバーのマジック消しゴムツールアイコンをクリックします）。
3. ツールオプションバーで目的のオプションを設定し、消去するレイヤーの領域をクリックします。

次のいずれかのマジック消しゴムツールオプションを設定できます。

許容値 消去する色の範囲を定義します。許容値を低く設定すると、クリックしたピクセルと非常に近いカラー値の範囲内のピクセルだけが消去されます。許容値を高く設定すると、広いカラー範囲のピクセルが消去されます。

不透明度 消去の度合いを定義します。不透明度を 100 %にすると、ピクセルが消去された部分はレイヤー上では完全に透明になり、ロックされたレイヤー上では背景色になります。不透明度が低いと、ピクセルが消去された部分はレイヤー上では半透明になり、ロックされたレイヤー上では背景色で半透明にペイントされます。

全レイヤーを対象 すべての表示レイヤーからのデータを組み合わせて、消去するカラーをサンプルします。アクティブレイヤーのピクセルだけを消去する場合は、このオプションの選択を解除します。

隣接 クリックしたピクセルに隣り合うピクセルだけが消去されます。画像内にあるカラー値の近いピクセルをすべて消去するには、このオプションの選択を解除します。

アンチエイリアス 消去する領域のエッジを滑らかにし、エッジをより自然に見えるようにします。

背景消しゴムツールの使用

[To the top](#)

背景消しゴムツールは、カラーピクセルを透明ピクセルに変換します。これにより、オブジェクトを背景から簡単に削除することができます。慎重に使用することで、描画オブジェクトのエッジを維持しながら、背景のフリッジピクセルを取り除くことができます。

背景消しゴムツールのポインターは、円の中に十字が含まれています。十字は、ツールのホットスポットを示しています。ポインターをドラッグすると、円の中のピクセルとホットスポットの下のピクセルに近似するカラー値のピクセルが消去されます。円が描画オブジェクトに重なった場合、ホットスポットのピクセルに近似するピクセルがなければ、描画オブジェクトは消去されません。



不要な背景の消去。コピースタンプツールを使用するか、別のレイヤーを追加することによって、背景を別の背景に置き換えることができます。

1. レイヤーパネルで、消去する領域を含むレイヤーを選択します。
Note: 消去する領域として背景を選択して背景消しゴムを使用すると、背景は自動的にレイヤーに変わります。
2. ツールボックスの「描画」セクションから背景消しゴムツールを選択します（背景消しゴムツールがツールボックスに表示されない場合は、消しゴムツールまたはマジック消しゴムツールを選択し、ツールオプションバーの背景消しゴムツールアイコンをクリックします）。
3. ツールオプションバーで目的のオプションを設定し、消去する領域をドラッグします。ツールのホットスポットは、消去しない領域に置かないでください。

次のいずれかの背景消しゴムツールオプションを指定できます。

サイズ ブラシの画像の幅

許容値 ピクセルがどの程度ホットスポットのカラーに近似していればツールが適用されるかを定義します。許容値を低く設定すると、ホットスポットのカラーに非常に近いカラー領域だけが消去されます。許容値が高いと、消去されるカラーの範囲が大きくなります。

ブラシ設定 サイズ、直径、硬さ、間隔など、ブラシのプリセットを設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスに値を入力します。

制限 「隣接」を選択すると、ホットスポットのカラーを含んでいて隣接している領域だけが消去されます。「隣接されていない」を選択すると、ホットスポットのカラーと近似する円の中のピクセルが消去されます。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

拡張されたクイックモード

効果
テキストチャ
フレーム
効果、テキストチャ、フレームの適用

クイックモードでは、露光量、カラー、シャープ、画像のその他の側面をすばやく補正するため、基本的な写真補正ツールを 1 箇所にまとめています。Photoshop Elements 12 では、写真の補正だけではなく、プロが制作した芸術作品のように写真を変換することができます。新しい 3 つのパネル、効果、テキストチャ、フレームを利用できるようになりました。



これらのパネルは、色調補正パネルの隣にあります。パネルごとに、10 のサムネールがあります。各サムネールは、ライブプレビューです。サムネールをクリックすると、効果、テキストチャ、フレームが画像に適用されます。マウスポインタをサムネールの上に置くと、効果、テキストチャ、フレームの名前が表示されます。

[ページの先頭へ](#)

効果



利用できる 10 個の効果にはそれぞれ、5 つのバリエーションがあります。効果を適用して、写真を変換できます。利用可能な効果のクリック可能なサムネールはライブプレビューなので、効果を適用する前に画像で効果がどのように見えるかを理解できます。効果には、白黒効果やビンテージ、クロスプロセスプリセットがあります。

効果は、レイヤーマスクで新しいレイヤーとして適用されます。エキスパートモードでレイヤーマスクを編集して、特定の領域の効果を削除したり、弱くしたりすることができます。

[ページの先頭へ](#)

テキストチャ

テクスチャパネルを使用して、10 個のテクスチャから写真に適用するものを選択します。テクスチャは、写真がプリントされる様々な表面や背景を模倣します。例えば、古い紙のような感じ、亀裂の入ったペイントテクスチャ、粗い青いグリッド、金属のような感じ、などがあります。

テクスチャは、レイヤーマスクで新しいレイヤーとして適用されます。エキスパートモードでレイヤーマスクを編集して、特定の領域（顔／皮膚）のテクスチャを取り除いたり、弱くしたりすることができます。

[ページの先頭へ](#)

フレーム

フレームパネルを使用して、10 個のフレームから写真に適用するものを選択します。フレームは、自動的に最適な方法でサイズ変更されます。画像とフレームを移動したり変形したりできます。これには、移動ツールを使用してフレームをダブルクリックします。エキスパートモードでカラー塗りつぶしレイヤーを変更すると、背景色を白から別の選択肢に変更できます。

[ページの先頭へ](#)

効果、テクスチャ、フレームの適用

1. Photoshop Elements Editor で写真を開き、クイックモードに切り替えます。
2. 色調補正パネルの他に、効果、テクスチャ、フレームの 3 つのパネルを利用できます。パネルのいずれかのアイコンをクリックします。
3. パネルバーに、開いている画像のライブプレビューのサムネールが表示されます。サムネールをクリックして、効果、テクスチャ、またはフレームを適用します。
4. （オプション）エキスパートモードに切り替えて画像で使用している効果、テクスチャ、フレームを変更します。クイックモードで適用した変更は、独立したレイヤーで使用できます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

カラーの選択

スポイトツールを使用したカラーの選択

ツールボックスからのカラーの選択

スウォッチパネルの使用

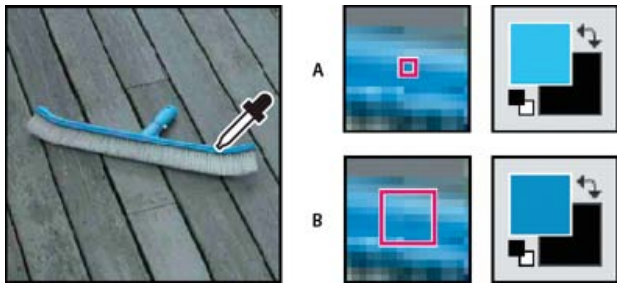
Adobe カラーピッカーの使用

スポイトツールを使用したカラーの選択

[To the top](#)

スポイトツールを使用すると、スウォッチを選択しなくてもカラーを簡単にコピーすることができます。スポイトツールは、画像からカラーをコピー（サンプル）して、新しい描画色または背景色を設定します。現在作業中の画像や開いている別の画像、コンピューターのデスクトップ上のカラーをサンプルすることができます。

いつでもカラーを使用できるようにするには、サンプルしたカラーをスウォッチパネルに追加します。また、スポイトツールでサンプルする領域の範囲を指定することもできます。例えば、ポインターの下で 5 ピクセル四方または 3 ピクセル四方の領域の平均値のカラーをサンプルするようにスポイトツールを設定することができます。



スポイトツールを使用した描画色の選択

A. 指定したピクセル B. 5 ピクセル四方の平均サンプル

1. ツールボックスのスポイトツールを選択します。
2. (オプション) スポイトツールのサンプル範囲を変更するには、ツールオプションバーのサンプル範囲メニューからオプションを選択します。
 - 「指定したピクセル」では、クリックしたピクセルの正確な値がサンプルされます。
 - 「3 ピクセル四方の平均」または「5 ピクセル四方の平均」では、クリックした領域周辺で指定ピクセル数内のカラーの平均値がサンプルされます。
3. ツールオプションバーで、カラーピッカーツールによってサンプルする場所を選択します。「すべてのレイヤー」または「現在のレイヤー」を選択します。
4. 次のいずれかの操作を行って、カラーを選択します。
 - 画像から新しい描画色を選択するには、画像内の目的のカラーをクリックします。コンピューター画面上のカラーを選択するには、画像の内側でクリックし、マウスボタンを押しながらサンプルする色までドラッグします。
 - 画像から新しい背景色を選択するには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら目的のカラーをクリックします。
スポイトツールをクリックしてドラッグすると、描画色ボックスが変化します。
5. マウスボタンを放して新しいカラーを選択します。

Note: ほとんどのペイントツールの使用中にスポイトツールに一時的に切り替えることができます。この結果、別のツールを選択しないでカラーをすばやく変更できます。スポイトツールに切り替えるには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押します。カラーを選択したら、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を放します。

ツールボックスからのカラーの選択

[To the top](#)

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 描画色ボックスと背景色ボックスを黒と白に設定するには、描画色と背景色を初期設定に戻すアイコンをクリックします。
- 描画色ボックスと背景色ボックスのカラーを入れ替えるには、描画色と背景色を入れ替えアイコンをクリックします。
- 描画色を変更するには、ツールボックスの左上のカラーボックスをクリックし、カラーピッカーからカラーを選択します。

- 背景色を変更するには、ツールボックスの右下のカラーボックスをクリックし、カラーピッカーからカラーを選択します。

[To the top](#)

スウォッチパネルの使用

スウォッチパネル（ウィンドウ／スウォッチ）は、画像で頻繁に使用するカラーを格納しておくのに便利です。スウォッチパネルでスウォッチをクリックすると、描画色や背景色を選択することができます。カラーを追加または削除してカスタムスウォッチライブラリを作成したり、スウォッチライブラリを保存し、後から読み込んで別の画像に使用したりすることができます。スウォッチパネル上に表示されるサムネールの表示方法を変更するには、詳細メニューのオプションを選択します。

スウォッチパネルには多数のカラーを追加できますが、パフォーマンスを向上させるには、パネルのサイズと構成を管理する必要があります。ライブラリを作成すると、作業ごとに関連するスウォッチや特定のスウォッチをグループ化できるので、パネルサイズが大きくなりすぎるのを抑えることができます。

Photoshop Elements インストールフォルダー\プリセット\カラーズスウォッチ (Mac の場合は、Photoshop Elements インストールフォルダー\サポートファイル\プリセット\カラーズスウォッチ) フォルダーには、様々なスウォッチライブラリが含まれています。カスタムライブラリを作成して Color Swatches フォルダーに保存すると、それらのライブラリは自動的にスウォッチパネルのライブラリのポップアップメニューに表示されます。

スウォッチパネルを使用したカラーの選択

1. スウォッチパネルが開いていない場合は、ウィンドウ／スウォッチを選択します。
2. （オプション）スウォッチパネルのスウォッチメニューからスウォッチライブラリ名を選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
 - 描画色を選択するには、パネルでカラーをクリックします。
 - 背景色を選択するには、Ctrl キー（Mac OS の場合は Command キー）を押しながらスウォッチパネル内のカラーをクリックします。

スウォッチパネルへのカラーの追加

頻繁に使用するカラーがある場合は、そのカラーをスウォッチパネルにスウォッチとして保存できます。保存されたスウォッチは、パネルのカラーライブラリに追加されます。カスタムスウォッチを永続的に保存するには、ライブラリ全体を保存する必要があります。

1. 標準編集で、ツールボックスの描画色をパネルに追加する色に変更します。
2. スウォッチパネルで次のいずれかの操作を行います。
 - パネルの一番下の描画色の新規スウォッチを作成ボタンをクリックします。スウォッチが追加され、自動的にカラーズスウォッチ 1 という名前が付けられます。
 - 詳細メニューから「新規スウォッチ」を選択します。
 - スウォッチパネルの下にある空のスペースにポインターを合わせて（ポインターが塗りつぶしツールに変わります）クリックし、カラーを追加します。



スポイトツールでのカラーの選択と新規スウォッチとしての追加

3. 新しいカラーの名前を入力し、「OK」をクリックします。
4. スウォッチライブラリを保存するように求められたら、保存ダイアログボックスに新しい名前を入力し、「保存」をクリックします。

カスタムスウォッチライブラリの保存および使用

❖ スウォッチパネルで次のいずれかの操作を行います。

- スウォッチのライブラリを保存するには、詳細メニューから「スウォッチの保存」を選択します。パネルのスウォッチライブラリポップアップメニューにセットを表示するには、Photoshop Elements\プリセット\カラーズスウォッチ（Mac の場合は、Photoshop Elements\サポートファイル\プリセット\カラーズスウォッチ）フォルダーにファイルを保存します。

Note: メニューに新しいスウォッチが表示されることを確認するには、Photoshop Elements を再起動する必要があります。

- スウォッチライブラリの選択と読み込みを行うには、パネルの詳細メニューから「スウォッチの読み込み」を選択します。
- 現在のスウォッチライブラリを別のライブラリと置き換えるには、パネルの詳細メニューから「スウォッチの置き換え」を選択し、ライブラリを選択します。

スウォッチライブラリの初期設定のスウォッチへのリセット

1. スウォッチパネルのポップアップメニューからスウォッチライブラリを選択します。
2. スウォッチパネルの詳細メニューから「プリセットマネージャー」を選択します。
3. プリセットマネージャーダイアログボックスのプリセットの種類メニューから「スウォッチ」を選択します。
4. 詳細メニューから「スウォッチの初期化」を選択し、プロンプトが表示されたら操作を確認します。

スウォッチパネルからのカラーの削除

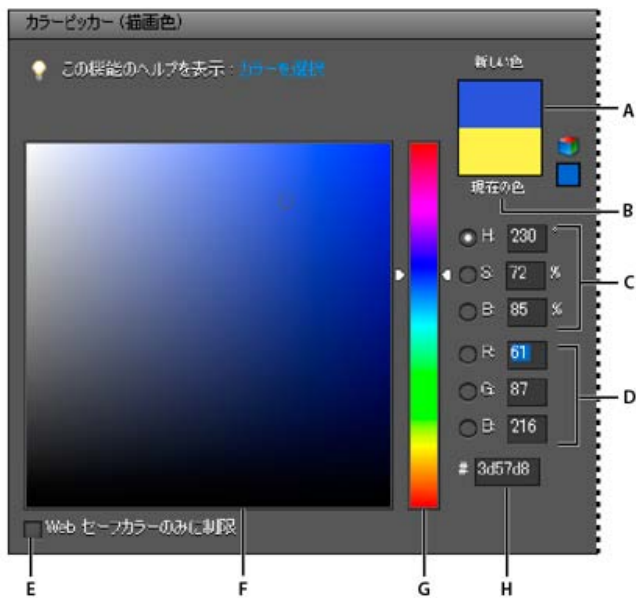
1. 次のいずれかの操作を行います。
 - ・ スウォッチをパネルのごみ箱ボタンにドラッグし、「OK」をクリックして削除を確認します。
 - ・ Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押してポインターをはさみのアイコンに変えてから、スウォッチパネルの色をクリックします。
2. ライブラリを保存するように求められたら、保存ダイアログボックスに名前を入力し、「保存」をクリックします。

Note: スウォッチを完全に削除するには、そのスウォッチを含むライブラリを保存し直す必要があります。

[To the top](#)

Adobe カラーピッカーの使用

Adobe カラーピッカーでは、カラースペクトラムから選択するか、数値でカラーを定義して描画色や背景色を選択することができます。HSB または RGB カラーモデルに基づいてカラーを選択したり、Web セーフカラーだけを使用するように指定することもできます。



Adobe カラーピッカー

A. 調整されたカラー B. 元のカラー C. HSB カラー値 D. RGB カラー値 E. Web カラーだけを表示 F. カラーフィールド G. カラー-slider H. 16 進数カラー値

1. 標準編集のツールボックスで、描画色ボックスまたは背景色ボックスをクリックして、カラーピッカーを表示します。
2. カラーフィールドの内側をクリックします。カラーフィールド内をクリックすると、フィールド内のカラーの位置が円形マーカーで示され、新しいカラーを反映して数値が変化します。
3. スライダーに沿って白の三角形をドラッグし、別のカラーを選択します。
4. 数値を入力してカラーを指定するには、次のいずれかの操作を行います。
 - ・ RGB 値の下にあるテキストボックスに 16 進数カラー値を入力します（16 進数カラー値は Web デザイナーが頻繁に使用します）。
 - ・ RGB カラーの場合、ラジオボタンを選択し、コンポーネントの値を 0 ～ 255 の間で指定します（0 はまったく光のない状態で、255 は最も明るい色です）。
 - ・ HSB カラーの場合、ラジオボタンを選択し、彩度と明るさをパーセント値で指定し、色相をカラーホイール上の場所に対応する 0° から 360° の角度で指定します。
5. カラー-slider の右上にあるカラーボックスで、新しいカラーが上半分に表示します。元のカラーは下半分に表示されます。
6. 「OK」をクリックして、新しいカラーでのペイントを開始します。

Note: システムに組み込まれているカラーピッカーやプラグインのカラーピッカーを使用してカラーを選択することができます。環境設定／一般を選択し、カラーピッカーを選択します。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

ブラシの設定

ブラシオプション

ブラシライブラリへの新しいブラシの追加

ブラシの削除

画像からのカスタムブラシシェイプの作成

筆圧感知タブレットサポートの有効化

Wacom タブレットでの Elements Organizer の使用

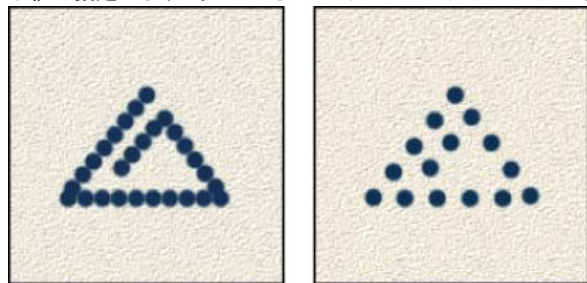
ブラシオプション

[To the top](#)

ブラシツールストロークのフェードアウト率を設定することによって、実際のブラシストロークを擬似的に再現することができます。ストロークの散布や、サイズ、カラーを含め、ブラシストロークのコースを動的に変更するオプションを指定できます。ブラシ機能拡張使用オプションを調整すると、ブラシの変化を反映してツールオプションバーのブラシのサムネイルが変わります。

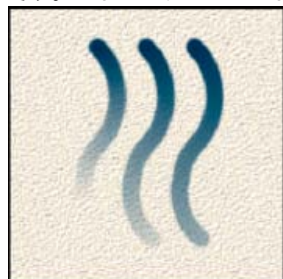
ブラシツールを選択し、ツールオプションバーから「ブラシ設定」（一部のツールでは「詳細設定」）をクリックして、ブラシ機能拡張使用オプションを設定します。

間隔 ストローク内のブラシマーク間の距離を調節します。間隔を変更するには、数値を入力するか、スライダーを使用してブラシ直径のパーセント値を指定します（ツールオプションバーのブラシのサムネイルは、間隔の変更を反映して動的に変化します）。



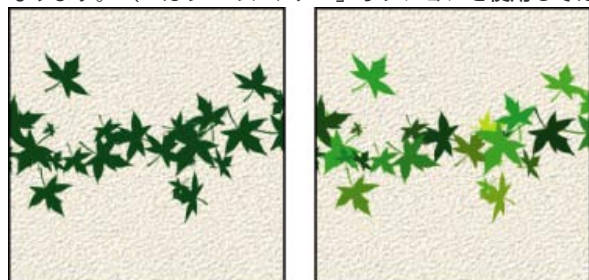
間隔を広げると、ブラシのストロークがまばらになります。

フェード ペイント流量がフェードしてなくなるまでのステップ数を設定します。値を低く設定するとペイントストロークは非常に短くなり、ゼロ値を設定するとフェード効果は作り出されません。各ステップは、ブラシの先端のマーク 1 つに相当します。0 ～ 9999 の範囲の値で指定できます。例えば、フェードに 10 を入力すると、10 個目のブラシマークでフェードが完了します。小さいブラシの場合は 25 以上の値の設定が効果的です。ストロークのフェードが速すぎる場合は、値を増やします。



左から 40、60、80 ステップのフェード

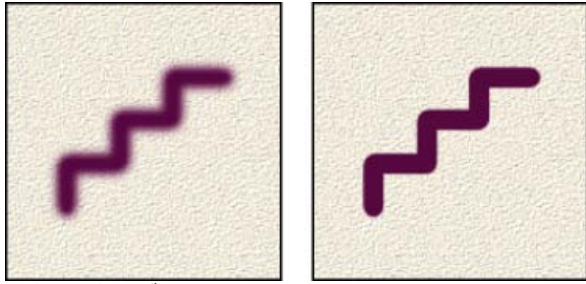
カラーのジッター ストロークのカラーを描画色と背景色の間でどのように変化させるかを設定します。設定する値が高いほど、変化の量は大きくなります。（「カラーのジッター」オプションを使用してカラーを設定するには、描画色と背景色を参照してください）。



カラーのジッターなし／ありのペイントストローク

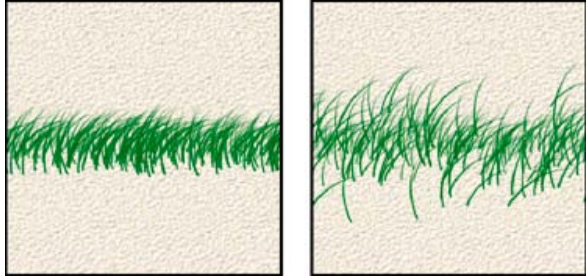
硬さ ブラシのぼかしの開始位置の中心サイズを調節します。数値を入力するか、スライダーを使用してブラシ直径のパーセント値を指定しま

す。



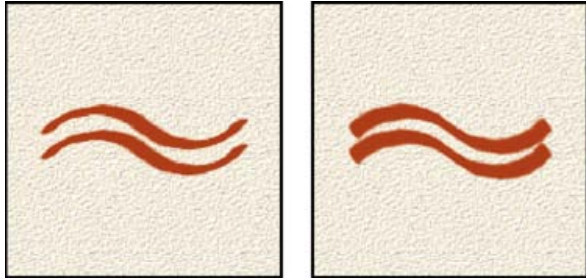
硬さの異なるブラシストローク

散布 ブラシ散布では、ブラシマークをどのようにストロークに散布するかを定義します。低い値を設定すると、ペイント散布が少なく密度の濃いストロークが作り出され、高い値を設定すると、散布領域が広がります。



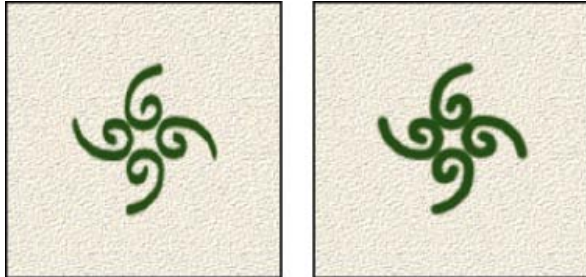
散布値の低いブラシストロークと高いブラシストローク

角度 楕円形のブラシの長軸が、水平軸からオフセットする角度を指定します。値を度数で入力するか、アイコン内の矢印をドラッグして任意の角度に設定します。



ブラシに角度を付け、彫刻刀で描いたようなストローク

真円率 ブラシの短軸と長軸の間の比率を指定します。パーセント値を入力するか、アイコン内の黒丸を矢印から外に向かって、または矢印に向かってドラッグします。100 %の値は円形ブラシを示し、0 %の値は線形ブラシを示し、その中間の値は楕円形ブラシを示します。



真円率の設定によってブラシ先端の形状が変化します。

これを初期設定にする このオプションは、ブラシ属性を持つことができる特定のツールで使用可能で、現在選択している設定を初期設定として設定できます。

ブラシライブラリへの新しいブラシの追加

[To the top](#)

1. ツールボックスの「描画」セクションからブラシツールを選択します。
2. ツールオプションバーで、ブラシポップアップの横にある矢印をクリックし、ポップアップパネルを表示します。次に、ブラシドロップダウンからカテゴリを選択し、変更するブラシを選択します。
3. 「ブラシ設定」をクリックし、スライダーを使用して元のブラシを変更します。
4. ブラシポップアップで、ポップアップメニューをクリックし、「新規ブラシ」を選択します。
5. ブラシ名ダイアログボックスに名前を入力し、「OK」をクリックします。

ツールオプションバーで新しいブラシが選択され、ブラシポップアップパネルの一番下に追加されます。

ブラシの削除

1. ツールボックスの「描画」セクションからブラシツールを選択します。
2. ブラシサンプルの横の矢印をクリックし、ツールオプションバーにブラシポップアップパネルを表示します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
 - Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押してポインターをはさみに変え、削除するブラシを選択します。
 - ポップアップパネルでブラシを選択し、パネルメニューから「ブラシを削除」を選択します。
 - パネルメニューから「プリセットマネージャー」を選択し、プリセットの種類ポップアップメニューから「ブラシ」を選択します。次にダイアログボックス内のリストからブラシを選択し、「削除」ボタンをクリックします。

画像からのカスタムブラシシェイプの作成

写真内の領域を選択することにより、カスタムブラシを作成できます。ブラシは、その選択範囲のグレースケールバージョンを使用し、画像に描画色を適用します。例えば、葉を選択し、秋のカラーを使用してペイントできます。ブラシツールを使用して新しいブラシシェイプを描くこともできます。レイヤー全体または選択範囲からカスタムブラシシェイプを作成できます。カスタムブラシシェイプのサイズは、最大で 2500 x 2500 ピクセルです。



犬のカスタムブラシを作成します。このブラシでペイントするときには、犬にペイントします。

1. 次のいずれかの操作を行います。
 - 画像の一部をカスタムブラシとして使用するには、画像の一部を選択します。
 - レイヤー全体をカスタムブラシとして使用するには、すべての選択を解除します。

ペイントツールを使用してブラシシェイプを描画します。ハードなエッジやソフトなエッジのストロークを使用したり、ストロークの不透明度を変化させてソフトなエッジの効果を実現したりすることができます。
2. 編集／選択範囲からブラシを定義を選択します。
3. 新しいブラシに名前を付け、「OK」をクリックします。

筆圧感知タブレットサポートの有効化

Photoshop Elements は、Wacom® タブレットなどのほとんどの筆圧感知入力デジタルタブレットと互換性があります。タブレットのソフトウェアアカウントコントロールパネルがインストールされていれば、選択したタブレットオプション、および筆圧感知入力で適用した圧力量に基づいてブラシ

ツールのプロパティを変更できます。

❖ ツールボックスでブラシツールを選択し、ツールオプションバーのタブレットオプションで筆圧を設定します。

Wacom タブレットでの Elements Organizer の使用

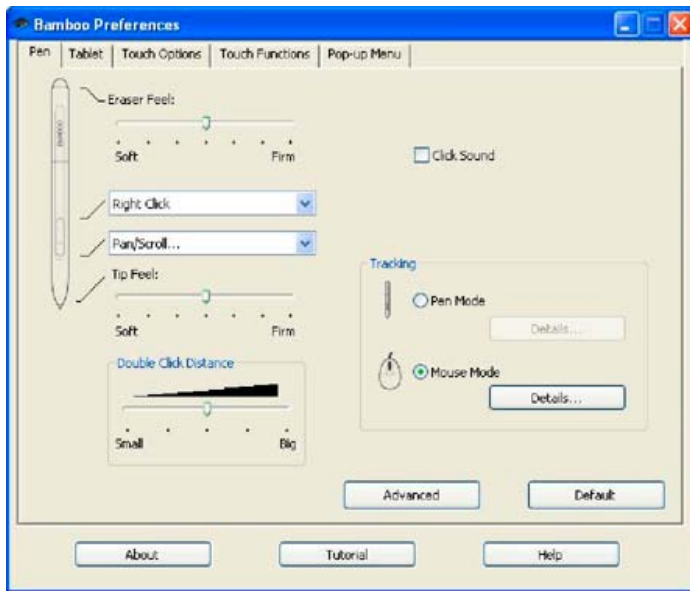
[To the top](#)

Elements Organizer を Wacom タブレットで使えるようになりました。

Wacom タブレットのマウスモードは、Wacom Intuos3、Intuos 4、Bamboo Fun、Bamboo Touch の Wacom タブレットでシームレスに動作します。

マウスモードとペンモードの切り替え

1. スタート／Wacom タブレットのプロパティを選択します。
2. 切り替えるモードを選択します。



Wacom タブレットの設定画面

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

塗りつぶしおよびストローク

塗りつぶしツールの使用

カラーまたはパターンによるレイヤーの塗りつぶし
レイヤー上のオブジェクトへの境界線（輪郭）の描画

塗りつぶしツールの使用

[To the top](#)

塗りつぶしツールは、クリックしたピクセルと近いカラー値を持つ領域を塗りつぶします。描画色またはパターンで領域を塗りつぶすことができます。

1. 描画色を選択します。
2. ツールボックスから塗りつぶしツールを選択します。
3. ツールオプションバーで目的のオプションを設定し、塗りつぶす画像の一部をクリックします。
レイヤー上の透明な領域を塗りつぶさない場合は、レイヤーパネルでレイヤーの透明部分をロックします。

次のいずれかの塗りつぶしツールオプションを指定できます。

ペイント／パターン 塗りつぶしに使用する描画色（ペイント）またはパターンデザイン（パターン）を設定します。

不透明度 適用するペイントの不透明度を設定します。不透明度を低く設定すると、ペイントストロークの下ピクセルが透けて見えます。不透明度のスライダーをドラッグするか、値を入力します。

許容値 どの程度類似するカラーのピクセルを塗りつぶすかを定義します。許容値を低く設定すると、クリックしたピクセルと非常に近いカラー値のピクセルだけが塗りつぶされます。許容値を高く設定すると、より広いカラー範囲のピクセルを塗りつぶします。

モード 適用するペイントが画像内の既存のピクセルにどのように合成されるかを指定します。

すべてのレイヤー 表示しているすべてのレイヤーで、「許容値」オプションおよび「隣接」オプションで設定されたレベルに該当する近似色のピクセルを塗りつぶします。

隣接 隣接する近似色のピクセルを塗りつぶします。隣接しているかどうかに関係なく、画像内にあるカラー値の近いピクセルをすべて塗りつぶすには、このオプションの選択を解除します。「許容値」オプションは、どの程度類似するカラーを塗りつぶすかを定義します。

アンチエイリアス 塗りつぶす選択範囲のエッジを滑らかにします。

カラーまたはパターンによるレイヤーの塗りつぶし

[To the top](#)

ブラシツールではなく、「レイヤーの塗りつぶし」を使用して、塗りつぶしやパターンを画像に適用できます。塗りつぶしレイヤーを使用することで、より柔軟に塗りつぶしおよびパターンのプロパティを変更し、塗りつぶしレイヤーのマスクを編集してグラデーションを画像の一部に制限することができます。

1. 描画色または背景色を指定します。
2. 塗りつぶす領域を選択します。レイヤー全体を塗りつぶすには、レイヤーパネルでレイヤーを選択します。
3. 編集／レイヤーの塗りつぶしまたは編集／選択範囲を塗りつぶしを選択します。
4. レイヤーの塗りつぶしダイアログボックスでオプションを設定し、「OK」をクリックします。
内容 使用メニューからカラーを選択します。使用メニューにないカラーを選択するには、「カラー」を選択し、カラーピッカーでカラーを選択します。「パターン」を選択すると、パターンで塗りつぶされます。

カスタムパターン 使用メニューで「パターン」を選択した場合に使用するパターンを指定します。パターンライブラリからパターンを選択したり、独自のパターンを作成することができます。

モード 適用するカラーパターンが画像内の既存のピクセルにどのように合成されるかを指定します。

不透明度 適用するカラーパターンの不透明度を設定します。

透明部分の保持 不透明ピクセルだけを塗りつぶします。

レイヤー上のオブジェクトへの境界線（輪郭）の描画

[To the top](#)

「境界線を描く」コマンドを使用して、選択範囲やレイヤーの内容の周囲の輪郭をカラーで自動的に描画することができます。

Note: 背景レイヤーに輪郭を追加するには、まず普通のレイヤーに変換する必要があります。背景レイヤーには透明ピクセルは含まれないので、レイヤー全体の輪郭が描画されます。

1. レイヤーパネルから画像内の領域またはレイヤーを選択します。
2. 編集／選択範囲の境界線を描くを選択します。
3. 境界線を描くダイアログボックスで、次のいずれかのオプションを設定し、「OK」をクリックして輪郭を追加します。
幅 ハードなエッジの輪郭の幅を指定します。1 ～ 250 ピクセルの値を指定できます。

カラー 輪郭のカラーを設定します。スウォッチをクリックしてカラーピッカーからカラーを選択します。

保存先 選択範囲やレイヤーの境界線の内側、外側または中央のいずれに輪郭を配置するかを指定します。

モード 適用するペイントが画像内の既存のピクセルにどのように合成されるかを指定します。

不透明度 適用するペイントの不透明度を設定します。不透明度の値を入力するか、矢印をクリックしてスライダーをドラッグします。

透明部分の保持 レイヤーの不透明ピクセルを含む領域にだけ境界線を描きます（画像に透明な部分がない場合、このオプションは無効です）。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

シェイプの作成

シェイプ

長方形、正方形または角丸長方形の描画

円または楕円の描画

多辺シェイプの描画

ラインまたは矢印の描画

カスタムシェイプの描画

同一レイヤー上での複数のシェイプの作成

Photoshop Elements のシェイプは解像度に依存しないベクトル画像（ピクセルではなく数学的に定義可能な直線と曲線）なので、移動やサイズ変更などの変更を行っても、ディテールや鮮明さ、画質が損なわれることはありません。テキストとシェイプは、それぞれ別のレイヤーに作成されます。

シェイプ

[To the top](#)

Photoshop Elements のシェイプは、ピクセルではなく数学的に定義可能な直線と曲線で構成されるベクトル画像です。ベクトル画像は解像度に依存しないため、拡大や縮小、プリント時の解像度の変更といった処理によってディテールや鮮明さが損なわれることはありません。したがって、画質を低下させることなく画像の位置の移動、サイズ変更や編集操作を行うことができます。コンピューターのモニターは画像をピクセルグリッド上に表示するため、ベクトルデータはピクセルの集合として画面に表示されます。

シェイプは、シェイプレイヤー上に作成されます。シェイプレイヤーには、選択するシェイプ範囲オプションに応じて単一または複数のシェイプを含めることができます。1つのレイヤー上に複数のシェイプを含めるよう選択することもできます。

シェイプのカラーは、シェイプレイヤーの塗りつぶしカラーを変更したり、レイヤースタイルを適用することで変更できます。シェイプツールを使用すると、ボタンやナビゲーションバーなどの Web ページで使用するアイテムを簡単に作成できます。



Photoshop Elements のシェイプツールで作成されたベクトルオブジェクト

長方形、正方形または角丸長方形の描画

[To the top](#)

1. 長方形ツールまたは角丸長方形ツールを選択します。ツールオプションバーから、長方形と角丸長方形を選択することもできます。
Note: Alt/Option キーを押しながらシェイプツールをクリックして、使用可能なツールを順に切り替えます。

2. (オプション) ツールオプションバーで、次のオプションを設定できます。
制約なし 長方形の幅と高さをドラッグして設定できるようにします。

四角 長方形を正方形に固定します。

固定 「W」および「H」テキストボックスに入力された幅と高さの値で長方形を描画します。

縦横比 入力された幅と高さの値に比例して長方形を描画します。

半径 角の丸みの半径を入力します。値を小さくすると、角がシャープになります。

中心から 中心から長方形を描画します（通常長方形は左上端から描画されます）。

スナップ 長方形または角丸長方形のエッジをピクセル境界線にスナップします。

ラスターライズ 描画されたシェイプをラスターグラフィックに変換します。ラスターフォームに変換した後、シェイプを収縮または拡張すると、境界線が荒くなり、ピクセル化された外観が得られます。

3. 画像内をドラッグしてシェイプを描画します。

[To the top](#)

円または楕円の描画

1. 編集ワークスペースで、楕円形ツール  を選択します。
Note: Alt/Option キーを押しながらシェイプツールをクリックして、使用可能なツールを順に切り替えます。
2. (オプション) ツールオプションバーで、次のオプションを設定できます。
制約なし 楕円形の幅と高さをドラッグして設定できるようにします。
正円 楕円形ではなく正円を描画します。
固定 「W」および「H」テキストボックスに入力された幅と高さの値で楕円形を描画します。
縦横比 「W」および「H」テキストボックスに入力された幅と高さの比率に基づいて楕円形を描画します。
中心から 中心から楕円形を描画します (通常楕円形は左上から描画されます)。
ラスターライズ 描画されたシェイプをラスターグラフィックに変換します。ラスターフォームに変換した後、シェイプを収縮または拡張すると、境界線が荒くなり、ピクセル化された外観が得られます。
3. 画像内をドラッグして楕円形を描画します。

[To the top](#)

多辺シェイプの描画

1. 多角形ツール  またはスターツール  を選択します。
Note: Alt/Option キーを押しながらシェイプツールをクリックして、使用可能なツールを順に切り替えます。
2. (オプション) ツールオプションバーで、次のオプションを設定できます。
コーナーを滑らかに コーナーの滑らかな多角形を描画します。
辺のくぼみ 星形のくぼみの深さを指定します。このオプションは、スターツールでのみ使用できます。
くぼみを滑らかに くぼみの滑らかな星形の多角形を描画します。このオプションは、スターツールでのみ使用できます。
ラスターライズ 描画されたシェイプをラスターグラフィックに変換します。ラスターフォームに変換した後、シェイプを収縮または拡張すると、境界線が荒くなり、ピクセル化された外観が得られます。
3. 辺ボックスで、多角形の辺の数を指定します。
4. 画像内をドラッグして多角形を描画します。

[To the top](#)

ラインまたは矢印の描画

1. ラインツール  を選択します。
2. (オプション) ツールオプションバーで、次のオプションを設定できます。
矢印 ラインと一緒に矢印を描画します。矢印付きのラインを描画する端を指定するには、始点、終点、または両端を選択します。



矢印のオプションの選択

矢印の幅と長さ 矢印の「幅」と「長さ」をラインの太さに対するパーセント (「幅」は 10 ~ 1000 %、「長さ」は 10 ~ 5000 %) で指定します。

へこみ具合 矢印の最も広い部分 (矢印がラインと交わる部分) の曲率を定義します。矢印のへこみ具合の値 (-50 % ~ +50 %) を入力します。

ラスターライズ 描画されたシェイプをラスターグラフィックに変換します。ラスターフォームに変換した後、シェイプを収縮または拡張すると、境界線が荒くなり、ピクセル化された外観が得られます。

3. 「幅」ボックスで、ラインの幅をピクセル単位で指定します。
4. 画像内をドラッグしてラインを描画します。

[To the top](#)

カスタムシェイプの描画

カスタムシェイプツールには、様々な種類の形があります。カスタムシェイプツールを選択すると、オプションバーでシェイプを選択できるよう

になります。

1. カスタムシェイプツール  を選択します。
2. オプションバーで、カスタムシェイプピッカーポップアップからシェイプを選択します。パネルの右上にある矢印をクリックすると、使用できるシェイプとその表示方法が一覧表示されます。
3. (オプション) ツールオプションバーで、次のオプションを設定できます。
制約なし 長方形、角丸長方形、楕円形またはカスタムシェイプの幅と高さをドラッグして設定できるようにします。

定義比率 縦横比は初期設定のままで、サイズだけドラッグで変更しながら描画します。

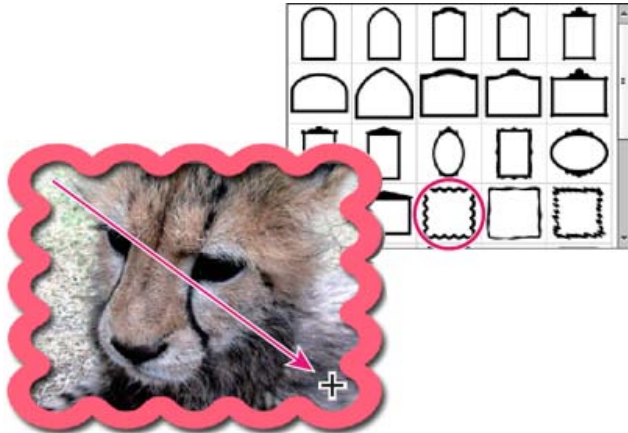
定義サイズ 縦横比とサイズを初期設定のまま固定して描画します。

固定 「W」と「H」のテキストボックスに入力された幅と高さの値に基づいてカスタムシェイプを固定シェイプとして描画します。

中心から カスタムシェイプを中心から描画します。

ラスターライズ 描画されたシェイプをラスターグラフィックに変換します。ラスターフォームに変換した後、シェイプを収縮または拡張すると、境界線が荒くなり、ピクセル化された外観が得られます。

4. 画像内をドラッグしてシェイプを描画します。



カスタムシェイプツールには、既存のフレームがあり、写真の周囲にドラッグして使用します。

同一レイヤー上での複数のシェイプの作成

[To the top](#)

1. レイヤーパネル (エキスパートモード) からシェイプレイヤーを選択するか、または新しいシェイプレイヤーを作成します。
2. 異なるタイプのシェイプを作成する場合は、別のシェイプツールを選択してください。
3. 次のいずれかのシェイプ範囲オプションを選択して、シェイプ同士が重なる部分の描画方法を決定してから、画像内でドラッグして新しいシェイプを描画します。
シェイプ範囲に合体  既存のシェイプに別のシェイプが追加されます。組み合わせたシェイプは、このオプションを使用して描画したシェイプの全範囲をカバーします。

シェイプから一部型抜  シェイプが重なる範囲が削除されます。シェイプの残りの範囲は保持されます。

シェイプ範囲を交差  シェイプが交差する範囲のみが表示されます。その他の範囲は削除されます。

シェイプが重なる領域を中マド  重なる範囲が統合後の新しい範囲と既存のシェイプ範囲から削除されます。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

グラデーション

グラデーション

グラデーションの適用

テキストへのグラデーションの適用

グラデーションの定義

グラデーションの透明部分の指定

ノイズグラデーションの作成

グラデーション

[To the top](#)

グラデーションツールで画像内をドラッグするか、領域を選択することによって、領域をグラデーションで塗りつぶします。グラデーションの外観は、グラデーションの種類と、開始点（マウスのボタンを最初にクリックした場所）と終了点（マウスのボタンを放す場所）との間の距離によって変わります。



グラデーションツールおよびグラデーションエディターを使用すると、写真内のカラーの混ざり具合をカスタマイズできます。

ツールオプションバーで次のグラデーションタイプのいずれかを選択することができます。

線形グラデーション 開始点から終了点に向かって直線的に変わるグラデーションを作成します。

円形グラデーション 開始点から終了点に向かって放射状のグラデーションを作成します。

円錐形グラデーション 開始点の周囲で反時計回りに円錐状のグラデーションを作成します。

反射形グラデーション 開始点を中心に線対称に線形グラデーションを作成します。

菱形グラデーション 開始点から外側に向かって菱形パターンでグラデーションを作成します。終了点で、菱形の1つの角を定義します。

塗りつぶしレイヤーを使用して画像にグラデーションを適用することもできます。塗りつぶしレイヤーを使用することで、より柔軟にグラデーションのプロパティを変更し、塗りつぶしレイヤーのマスクを編集してグラデーションを画像の一部に適用するよう制限することができます。

グラデーションはライブラリに格納されています。グラデーションピッカーメニューに表示するグラデーションライブラリを変更するには、メニューをクリックし、リストの一番下にあるライブラリを選択します。このメニューで独自のグラデーションライブラリを保存し、読み込むこともできます。プリセットマネージャーを使用してグラデーションを管理することもできます。

グラデーションの適用

[To the top](#)

1. 画像の一部を塗りつぶすには、いずれかの選択ツールを使用して塗りつぶす領域を選択します。領域を選択しない場合は、グラデーションによる塗りつぶしが選択されたレイヤー全体に適用されます。
2. グラデーションツールを選択します。
3. ツールオプションバーで使用するグラデーションタイプをクリックします。

4. ツールオプションバーのグラデーションピッカーパネルから、塗りのグラデーションを選択します。
5. (オプション) ツールオプションバーでグラデーションのオプションを設定します。
モード グラデーションを画像内の既存のピクセルに融合させる方法を指定します。
不透明度 グラデーションの不透明度を設定します。不透明度を低く設定すると、グラデーションの下側のピクセルが透けて見えます。不透明度のスライダーをドラッグするか、値を入力します。
逆方向 グラデーション塗りつぶしのカラーの順序を逆にします。
透明 グラデーションに透明な領域がある場合に、(画像の透明な領域の透明度ではなく) グラデーションの透明度を使用します。
ディザ カラーの縞模様の少ない滑らかなブレンドを作成します。
6. 画像内でグラデーションを開始する場所にポインターを置き、ドラッグして終了点を定義します。Shift キーを押しながらドラッグすると、グラデーションの角度を 45°ごとに固定できます。

テキストへのグラデーションの適用

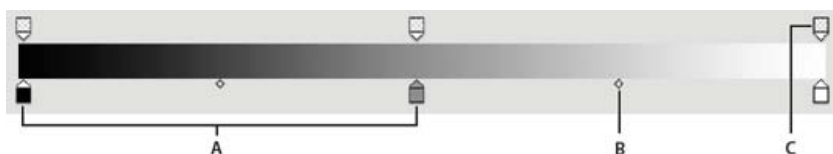
[To the top](#)

1. 塗りつぶすテキストを選択します。
2. ベクトルテキストをビットマップ画像に変換するために、レイヤー／レイヤーをラスタライズを選択します。レイヤーをラスタライズした後にテキストを編集することはできません。
3. レイヤーパネルでテキストレイヤーのサムネールを Ctrl キー (Mac OS の場合は Command キー) を押しながらクリックして、テキストを選択します。
4. グラデーションツールを選択します。
5. ツールオプションバーで使用するグラデーションタイプをクリックします。
6. グラデーションピッカーパネルから、グラデーションを選択します。
7. テキスト上のグラデーション開始点にポインターを置き、ドラッグして終了点を定義します。

グラデーションの定義

[To the top](#)

グラデーションエディターダイアログボックスで独自のグラデーションを定義することができます。グラデーションは、2 つ以上のカラーまたはフェードして透明になる 1 つ以上のカラーで構成されます。



グラデーションエディターダイアログボックス

A. カラー分岐点 B. カラー中間点 C. 不透明度の分岐点

グラデーションを定義するには、カラー分岐点を追加してグラデーションにカラーを追加し、カラー分岐点と中間点のアイコンをドラッグして 2 つのカラーの間の範囲を定義し、不透明度の分岐点を調整してグラデーションの透明度を指定します。

1. ツールボックスの「描画」セクションからグラデーションツールを選択します。
2. グラデーションエディターダイアログボックスを表示するには、グラデーションサンプルの下にある「編集」ボタンをクリックします。
3. グラデーションエディターダイアログボックスの「プリセット」セクションで、新しいグラデーションの基になるグラデーションを選択します。
4. グラデーションのカラーを選択するには、カラー分岐点をダブルクリックするか、スウォッチをクリックしてカラーピッカーを表示します。カラーを選択し、「OK」をクリックします。
5. カラーのカラー分岐点の位置を調整するには、カラー分岐点を左または右にドラッグします。
6. グラデーションにカラーを追加するには、グラデーションバーの下をクリックして、別のカラー分岐点を定義します。
7. カラー間の中間点の位置を調整するには、グラデーションバーの下側の菱形を左または右にドラッグします。
8. 編集時のカラー分岐点を削除するには、「削除」ボタンをクリックします。
9. 色調の滑らかさを設定するには、「滑らかさ」テキストボックスにパーセント値を入力するか、スライダーをドラッグします。
10. 必要に応じて、不透明度の分岐点をドラッグしてグラデーションの透明部分の値を設定します。
11. グラデーションをグラデーションプリセットに保存するには、新しいグラデーションの名前を入力し、「プリセットに追加」をクリックします。
12. 「OK」をクリックします。新規作成されたグラデーションが選択され、使用できるようになります。

グラデーションの透明部分の指定

[To the top](#)

グラデーションに使用するカラーの不透明度を制御する設定 (不透明度の分岐点) を、グラデーション上の色々な場所に指定できます。チェッ

カーパターンは、グラデーションプレビューの透明部分の量を示します。グラデーションを作成するには、少なくとも 2 つの不透明度の分岐点が必要です。

1. グラデーションを作成します。
2. グラデーションエディターの開始不透明度を調整するには、グラデーションバーの上にある左の不透明度の分岐点をクリックします。分岐点の下に三角形が黒に変わり、開始透明度を編集集中であることを示します。
3. 次のいずれかの操作を行って、不透明度を設定します。
 - 「不透明度」テキストボックスに 0（完全に透明）から 100 %（完全に不透明）の値を入力します。
 - 不透明度スライダーの矢印をドラッグします。
4. 終了点の不透明度を調整するには、グラデーションバーの上にある右の不透明度の分岐点をクリックします。次に手順 3 に従って不透明度を設定します。
5. 開始点または終了点の不透明度の場所を調整するには、次のいずれかの操作を行います。
 - 対応する不透明度の分岐点を、左または右にドラッグします。
 - 対応する不透明度の分岐点を選択し、「位置」に値を入力します。
6. 不透明度の中間点の場所（開始場所と終了場所の中間ポイント）を調整するには、次のいずれかの操作を行います。
 - グラデーションバーの上の菱形を、左または右にドラッグします。
 - 菱形を選択し、「位置」に値を入力します。
7. 編集している不透明度の分岐点を削除するには、「削除」をクリックするか、分岐点をグラデーションバーの外にドラッグします。
8. 中間不透明度を追加するには、グラデーションバーの上をクリックして新しい不透明度の分岐点を定義します。定義したら、不透明度の開始場所や終了場所の場合と同様に、この不透明度を調整したり移動したりできます。

中間不透明度を削除するには、透明度分岐点を上にドラッグしてグラデーションバーから外すか、透明度分岐点を選択してから「削除」ボタンをクリックします。
9. グラデーションをグラデーションプリセットに保存するには、新しいグラデーションの名前を「グラデーション名」テキストボックスに入力し、「新規グラデーション」ボタンをクリックします。これにより、指定した透明部分設定に基づく新しいグラデーションプリセットが作成されます。
10. 「OK」をクリックしてダイアログボックスを終了すると、新しく作成されたグラデーションが選択されます。ツールオプションバーで「透明部分」が選択されていることを確認します。

ノイズグラデーションの作成

[To the top](#)

ノイズグラデーションは、指定したカラー範囲内でランダムに分布したカラーを含むグラデーションです。



様々なノイズ値によるノイズグラデーション

A. 10 %ノイズ B. 50 %ノイズ C. 90 %ノイズ

1. グラデーションツールを選択します。
2. ツールオプションバーで「編集」ボタンをクリックし、グラデーションエディターダイアログボックスを表示します。
3. グラデーションタイプメニューから「ノイズ」を選択します。
4. グラデーションのオプションを設定します。

粗さ パターン内のカラー間の移行の滑らかさを設定します。

カラーモデル グラデーションに含めるカラー範囲を設定するのに使用するカラーモデルを指定します。カラー範囲を定義するには、各カラーコンポーネントのスライダーをドラッグします。

色を制限 カラーの過剰な彩度を防ぎます。

透明部分を追加 ランダムカラーに透明度を加えます。
5. ランダムにカラーを混ぜ合わせるには、目的のグラデーションになるまで「開始位置を乱数的に変化させる」ボタンをクリックします。
6. 新しいグラデーションの名前を入力します。
7. 独自のグラデーションプリセットを追加するために、「新規グラデーション」をクリックします。
8. 「OK」をクリックしてダイアログボックスを終了してから、新しく作成されたグラデーションを選択します。

More Help topics

シェイプの編集

シェイプの選択と移動

シェイプの変形

レイヤー内のすべてのシェイプのカラーの変更

シェイプへのレイヤースタイルの適用

シェイプの選択と移動

[To the top](#)

シェイプ選択ツール  を使用すると、1 回クリックするだけでシェイプを選択することができます。シェイプレイヤーをラスタライズしてシェイプをビットマップ画像に変換すると、シェイプ選択ツールでシェイプを選択できなくなります（代わりに移動ツールを使用します）。

レイヤーに複数のシェイプが含まれる場合、移動ツールを使用してすべてのシェイプの位置を同時に変更することができます。ただし、レイヤー上の特定のシェイプの位置だけを変更する場合は、シェイプ選択ツールを使用する必要があります。

1. シェイプ選択ツール  を選択して、シェイプを選択します。
2. シェイプをクリックして選択します。
3. シェイプをドラッグして、新しい位置に移動します。

シェイプの変形

[To the top](#)

1. シェイプ選択ツール  を選択し、「バウンディングボックスを表示」を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - 変形するシェイプをクリックし、アンカーをドラッグしてシェイプを変形します。
 - 変形するシェイプを選択し、イメージ／シェイプを変形を選択して、変形コマンドを選択します。

レイヤー内のすべてのシェイプのカラーの変更

[To the top](#)

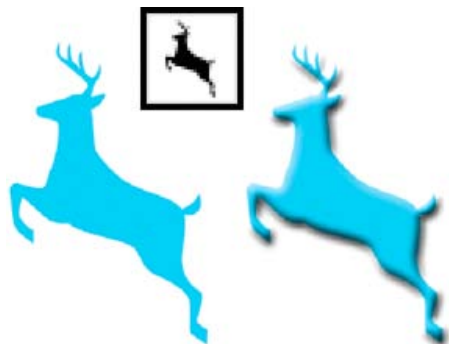
1. エキスパートモードで、レイヤーパネル内にあるシェイプレイヤーのサムネールをダブルクリックします。
2. 新しいカラーを選択して、「OK」をクリックします。

Note: 新しいカラーを指定してもシェイプのカラーが変更されない場合は、レイヤーにレイヤースタイルが指定されている（レイヤーパネルにレイヤースタイルが適用されていることを示すアイコンが表示されている）かどうかを確認します。レイヤースタイルによっては、シェイプの基本色が無効になる場合があります。

シェイプへのレイヤースタイルの適用

[To the top](#)

レイヤースタイルを使用すると、ドロップシャドウやベベルのようなエフェクトを、すばやく簡単にシェイプに適用することができます。レイヤースタイルは、レイヤーのすべてのシェイプに適用されることに注意してください。例えば、複数のシェイプを含むレイヤーにドロップシャドウを適用すると、すべてのシェイプにドロップシャドウが付きます。



レイヤースタイルを適用していないカスタムシェイプ（左）と、レイヤースタイルを適用したカスタムシェイプ（右）

1. シェイプを含むレイヤーを選択するか、またはレイヤーパネルで、新規ボタン  をクリックしてシェイプを描画します。
2. 効果パネル  を開き、「スタイル」タブをクリックします。

3. シェイプを適用するサムネイルをダブルクリックします。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

パターン

パターン

パターンスタンプツールの使用

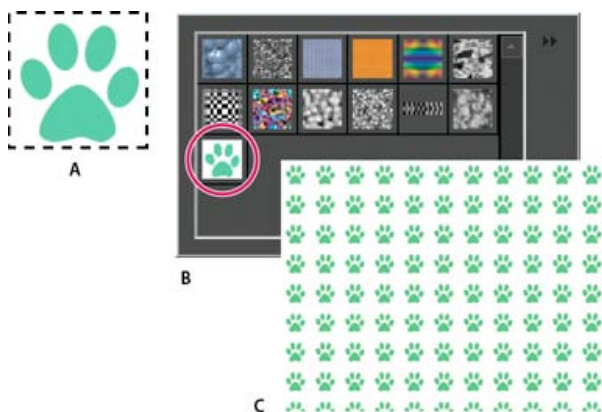
パターンピッカーへのカスタムパターンの追加

パターン

[To the top](#)

パターンスタンプツールでパターンをペイントしたり、パターンライブラリから選択したパターンで選択範囲やレイヤーを塗りつぶしたりできます。Photoshop Elements では、いくつかのパターンから選択できます。

画像をカスタマイズしたり、世界で 1 つだけのフォトページを作成するために、独自のパターンを作成できます。作成したパターンはライブラリに保存し、プリセットマネージャー、またはパターンスタンプツールおよび塗りつぶしツールのツールオプションバーに表示されるパターンポップアップパネルを使用して、パターンのライブラリを読み込むことができます。パターンを保存することにより、複数の画像内でパターンを簡単に使用できるようになります。



カスタムパターンの作成

A. パターンに使用する範囲を長方形で選択 B. パターンピッカーのカスタムパターン C. カスタムパターンで塗りつぶされた新しい画像

パターンスタンプツールの使用

[To the top](#)

パターンスタンプツールでは、編集集中の画像や別の画像から定義したパターン、または既存のパターンを使用してペイントすることができます。

1. ツールボックスの画質調整セクションからパターンスタンプツールを選択します（パターンスタンプツールがツールボックスに表示されない場合は、コピースタンプツールを選択し、ツールオプションバーのパターンスタンプツールアイコンをクリックします）。
2. ツールオプションバーのパターンポップアップパネルからパターンを選択します。追加のパターンライブラリを読み込むには、パネルメニューからライブラリ名を選択するか、「ブラシファイルの読み込み」を選択してライブラリが保存されているフォルダーに移動します。また、オリジナルのパターンを定義することもできます。
3. ツールオプションバーで目的のパターンスタンプツールオプションを指定し、画像内でドラッグしてペイントします。

次のいずれかのパターンスタンプツールオプションを指定できます。

ブラシ ブラシ先端を設定します。ブラシサンプルの横にある矢印をクリックしてブラインドロップダウンからブラシのカテゴリを選択し、使用するブラシのサムネールを選択します。

印象派効果 色を置くようにパターンをペイントして印象派効果を作成します。

サイズ ブラシのサイズをピクセル数で設定します。サイズスライダーをドラッグするか、テキストボックスにサイズを入力します。

不透明度 適用するパターンの不透明度を設定します。不透明度を低く設定すると、パターンストロークの下側のピクセルが透けて見えます。不透明度のスライダーをドラッグするか、値を入力します。

モード 適用するペイントが画像内の既存のピクセルにどのように合成されるかを指定します（描画モードを参照してください）。

調整あり 連続した同型のデザインとしてパターンを繰り返し表示します。パターンは 1 つのペイントストロークから次のペイントストロークに向かって整列されます。「調整あり」の選択を解除している場合は、ペイントを停止および再開するたびにパターンがポインターの中心に配置されます。

パターンピッカーへのカスタムパターンの追加

1. 次のいずれかの操作を行います。
 - 画像の一部からパターンを作成するには、「ぼかし」を 0 ピクセルに設定して長方形で範囲を選択します。
 - 画像全体のパターンを作成するには、すべての選択を解除します。
2. 編集／選択範囲からパターンを定義を選択します。
3. パターン名ダイアログボックスにパターンの名前を入力します。
4. 元の画像の選択範囲を解除するには、選択範囲／選択を解除を選択します。

More Help topics

[選択範囲](#)



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

効果とフィルター

エフェクト

グラフィックパネルの使用
画像へのグラフィックまたは図形の追加
画像へのアートワークの背景の追加
画像へのフレームまたはテーマの追加
写真効果
エフェクトの適用
画像へのスタイル化したテキストの追加
グラフィックまたはエフェクトのお気に入りへの追加

[To the top](#)

効果パネルを使用して、エフェクトを適用することができます。初期設定では、効果パネルはパネルエリアの一番上に表示されます。

フィルター 画像にフィルターを適用します。

スタイル 画像にスタイルを適用します。

写真効果 画像に写真効果を適用します。

各セクションには、画像に追加または適用可能なアートワークまたはエフェクトの例を示すサムネールが表示されます。ほとんどのセクションに、カテゴリオプションと対応するサブカテゴリのメニューがあります。

[To the top](#)

グラフィックパネルの使用

グラフィックパネルを使用して、画像にアートワーク、テーマ別の装飾、およびテキストスタイルを適用できます。グラフィックパネルを表示するには、ウィンドウ／グラフィックを選択します。

グラフィックパネルには、画像を編集するための様々なアイテムが、次のセクションに分かれて表示されます。例えば、様々なフィルター、スタイル、および効果から選択できます。各タブに含まれるドロップダウンは、再現時に適切なフィルター、スタイル、または効果を選択する際に便利です。

各セクションには、画像に追加または適用可能なアートワークまたはエフェクトの例を示すサムネールが表示されます。ほとんどのセクションに、カテゴリオプションと対応するサブカテゴリのメニューがあります。

[To the top](#)

画像へのグラフィックまたは図形の追加

画像にシェイプやグラフィックを追加した場合、それらは新しいレイヤーとして作成され、元の画像は変更されません。

1. グラフィックパネルで、
 - カテゴリメニューから「イベント」や「アクティビティ」などを選択し、「赤ちゃん」や「料理」などのサブカテゴリを選択します。
2. ツールボックスで、シェイプの色を選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
 - サムネールをダブルクリックします。
 - サムネールを画像にドラッグします。
4. 移動ツール  を使用して、シェイプやグラフィックを移動またはサイズ変更します。

[To the top](#)

画像へのアートワークの背景の追加

画像にアートワークの背景を追加すると、既存の背景レイヤーが置き換わります。例えば、選択ツールを使用して、台所で撮影した家族写真の人物と背景を分離するレイヤーを作成してから、背景を自然の風景に置き換えることができます。

1. 画像が背景レイヤーだけから構成される場合は、そのレイヤーを選択し、レイヤー／レイヤーを複製を選択します。複製したレイヤーに名前を付けて、「OK」をクリックします。
2. レイヤーパネルで背景レイヤーを選択します。
3. グラフィックパネルで、ドロップダウンから背景を選択します。
4. 次のいずれかの操作を行います。
 - サムネールをダブルクリックします。

- サムネールを画像にドラッグします。

[To the top](#)

画像へのフレームまたはテーマの追加

フォトプロジェクトにフレームまたはテーマを追加すると、画像をセットするための空白の領域（灰色）が用意されたフレームが表示されます。プロジェクトエリアで画像をクリックし、空白の領域にドラッグします。

- グラフィックパネルで、ドロップダウンメニューからフレームを選択します。
- 次のいずれかの操作を行います。
 - サムネールを選択して、「適用」をクリックします。
 - サムネールをダブルクリックします。
 - サムネールを空白の背景にドラッグします。
- 目的の画像をプロジェクトエリアからフレームにドラッグします。
- スライダーを使用して、フレームまたはテーマの枠内で画像のサイズを変更し、確定アイコン  をクリックして変更を適用するか、キャンセルアイコン  をクリックします。
- 移動ツールを使用して、画像を中央に配置し、確定アイコン  をクリックして変更を適用するか、キャンセルアイコン  をクリックします。

[To the top](#)

写真効果

写真効果により、画像の見せ方を簡単に変更することができます。効果パネルで、写真効果  をクリックし、色あせた写真、フレーム、その他の効果、モノトーンカラー、古い写真などのサブカテゴリを選択します。

フレーム 選択したレイヤーの縁またはレイヤーの一部に様々なエフェクトを適用します。またフレームは、その枠の中に簡単にコンテンツを追加したり、変更したりできるドロップゾーンでもあります。

画像効果 選択したレイヤーのコピーにエフェクトを適用します。吹雪効果を画像に追加すると、雪が降っているような画像になります。ネオン光彩効果を追加すると、ネオンで彩られた印象的な写真になります。油性パステルやソフトフォーカスなどの画像効果を使用して、色をソフトにしたり、画像をぼかすことができます。また、画像効果を組み合わせることもできます。この場合、まずレイヤーを統合するように求められることがあります。

テクスチャ テクスチャレイヤーを画像に適用します。新しい空の画像に背景としてテクスチャを追加したり、既存の画像にテクスチャを追加できます。レイヤーを配置して、不透明度やその他のレイヤーツールを使用して、独特の魅力的な画像を作成できます。

多くの写真効果では、値が変更されたフィルターが適用されます。

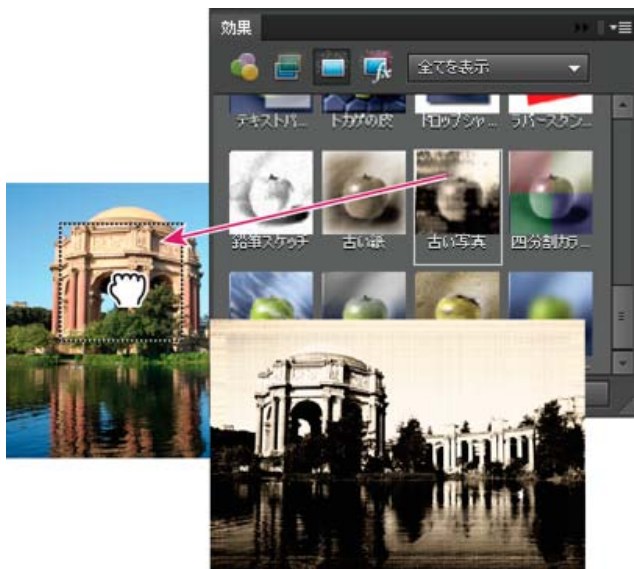
[To the top](#)

エフェクトの適用

エフェクトを試す場合は、複製したレイヤーを変更し、元の画像は残しておきます。

- 次のいずれかの操作を行います。
 - レイヤー全体にエフェクトを追加するには、画像の選択範囲を選択解除し、レイヤーパネルでレイヤーを選択します。
 - レイヤーの一部にエフェクトを適用するには、任意の選択ツールを使用して、エリアを選択します。
 - テキストにエフェクトを適用するには、テキストを選択または作成し、グラフィックパネル内のいずれかのテキスト効果を適用します。
- 効果パネルで写真効果のカテゴリを選択し、次のいずれかの操作を行います。
 - エフェクトをダブルクリックします。
 - エフェクトを画像にドラッグします。
 - エフェクトを選択して、適用をクリックします。

Note: 複数のレイヤーが含まれている画像にエフェクトを適用したときに、まず画像を統合するように求められることがあります。



写真への画像効果のドラッグ

画像へのスタイル化したテキストの追加

[To the top](#)

画像にテキストを追加すると、テキストレイヤーが追加され、元の画像を変更せずにテキストを変更できます。

1. グラフィックパネルで、ドロップダウンからテキストを選択し、次のいずれかの操作を行います。
 - サムネールを選択して、「適用」をクリックします。
 - サムネールをダブルクリックします。
 - サムネールを画像までドラッグします。
2. 画像の上にテキストフレームが表示され、テキストツールがアクティブになります。新しいテキストを入力します。
3. テキストの変更を終了したら、確定アイコン  をクリックして変更を適用するか、キャンセルアイコン  をクリックします。
4. 移動ツールを使用して、テキストフレームを移動またはサイズ変更します。
5. (オプション) オプションバーのポップアップカラーパネルを使用してテキストに色を追加します。
6. テキストの調整を終了したら、確定アイコン  をクリックして変更を適用するか、キャンセルアイコン  をクリックします。
7. (オプション) 異なるテキストエフェクトを試すには、別のサムネールをテキストフレームの上までドラッグします。

グラフィックまたはエフェクトのお気に入りへの追加

[To the top](#)

今後、簡単にアクセスできるようにしたいグラフィックや効果がある場合は、効果パネルの「お気に入り」セクションに追加します。

❖ 効果パネルまたはグラフィックパネルでサムネールを右クリックし、「お気に入りへ追加」を選択します。

More Help topics

 [プロジェクト](#)



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

グラデーション

グラデーション

グラデーションの適用

テキストへのグラデーションの適用

グラデーションの定義

グラデーションの透明部分の指定

ノイズグラデーションの作成

グラデーション

[To the top](#)

グラデーションツールで画像内をドラッグするか、領域を選択することによって、領域をグラデーションで塗りつぶします。グラデーションの外観は、グラデーションの種類と、開始点（マウスのボタンを最初にクリックした場所）と終了点（マウスのボタンを放す場所）との間の距離によって変わります。



グラデーションツールおよびグラデーションエディターを使用すると、写真内のカラーの混ざり具合をカスタマイズできます。

ツールオプションバーで次のグラデーションタイプのいずれかを選択することができます。

線形グラデーション 開始点から終了点に向かって直線的に変わるグラデーションを作成します。

円形グラデーション 開始点から終了点に向かって放射状のグラデーションを作成します。

円錐形グラデーション 開始点の周囲で反時計回りに円錐状のグラデーションを作成します。

反射形グラデーション 開始点を中心に線対称に線形グラデーションを作成します。

菱形グラデーション 開始点から外側に向かって菱形パターンでグラデーションを作成します。終了点で、菱形の1つの角を定義します。

塗りつぶしレイヤーを使用して画像にグラデーションを適用することもできます。塗りつぶしレイヤーを使用することで、より柔軟にグラデーションのプロパティを変更し、塗りつぶしレイヤーのマスクを編集してグラデーションを画像の一部に適用するよう制限することができます。

グラデーションはライブラリに格納されています。グラデーションピッカーメニューに表示するグラデーションライブラリを変更するには、メニューをクリックし、リストの一番下にあるライブラリを選択します。このメニューで独自のグラデーションライブラリを保存し、読み込むこともできます。プリセットマネージャーを使用してグラデーションを管理することもできます。

グラデーションの適用

[To the top](#)

1. 画像の一部を塗りつぶすには、いずれかの選択ツールを使用して塗りつぶす領域を選択します。領域を選択しない場合は、グラデーションによる塗りつぶしが選択されたレイヤー全体に適用されます。
2. グラデーションツールを選択します。
3. ツールオプションバーで使用するグラデーションタイプをクリックします。

4. ツールオプションバーのグラデーションピッカーパネルから、塗りのグラデーションを選択します。
5. (オプション) ツールオプションバーでグラデーションのオプションを設定します。
モード グラデーションを画像内の既存のピクセルに融合させる方法を指定します。
不透明度 グラデーションの不透明度を設定します。不透明度を低く設定すると、グラデーションの下側のピクセルが透けて見えます。不透明度のスライダーをドラッグするか、値を入力します。
逆方向 グラデーション塗りつぶしのカラーの順序を逆にします。
透明 グラデーションに透明な領域がある場合に、(画像の透明な領域の透明度ではなく) グラデーションの透明度を使用します。
ディザ カラーの縞模様の少ない滑らかなブレンドを作成します。
6. 画像内でグラデーションを開始する場所にポインターを置き、ドラッグして終了点を定義します。Shift キーを押しながらドラッグすると、グラデーションの角度を 45°ごとに固定できます。

テキストへのグラデーションの適用

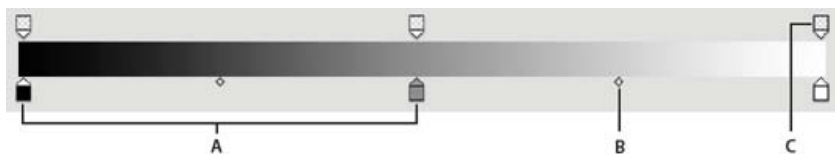
[To the top](#)

1. 塗りつぶすテキストを選択します。
2. ベクトルテキストをビットマップ画像に変換するために、レイヤー／レイヤーをラスタライズを選択します。レイヤーをラスタライズした後にテキストを編集することはできません。
3. レイヤーパネルでテキストレイヤーのサムネールを Ctrl キー (Mac OS の場合は Command キー) を押しながらクリックして、テキストを選択します。
4. グラデーションツールを選択します。
5. ツールオプションバーで使用するグラデーションタイプをクリックします。
6. グラデーションピッカーパネルから、グラデーションを選択します。
7. テキスト上のグラデーション開始点にポインターを置き、ドラッグして終了点を定義します。

グラデーションの定義

[To the top](#)

グラデーションエディターダイアログボックスで独自のグラデーションを定義することができます。グラデーションは、2 つ以上のカラーまたはフェードして透明になる 1 つ以上のカラーで構成されます。



グラデーションエディターダイアログボックス

A. カラー分岐点 B. カラー中間点 C. 不透明度の分岐点

グラデーションを定義するには、カラー分岐点を追加してグラデーションにカラーを追加し、カラー分岐点と中間点のアイコンをドラッグして 2 つのカラーの間の範囲を定義し、不透明度の分岐点を調整してグラデーションの透明度を指定します。

1. ツールボックスの「描画」セクションからグラデーションツールを選択します。
2. グラデーションエディターダイアログボックスを表示するには、グラデーションサンプルの下にある「編集」ボタンをクリックします。
3. グラデーションエディターダイアログボックスの「プリセット」セクションで、新しいグラデーションの基になるグラデーションを選択します。
4. グラデーションのカラーを選択するには、カラー分岐点をダブルクリックするか、スウォッチをクリックしてカラーピッカーを表示します。カラーを選択し、「OK」をクリックします。
5. カラーのカラー分岐点の位置を調整するには、カラー分岐点を左または右にドラッグします。
6. グラデーションにカラーを追加するには、グラデーションバーの下をクリックして、別のカラー分岐点を定義します。
7. カラー間の中間点の位置を調整するには、グラデーションバーの下側の菱形を左または右にドラッグします。
8. 編集時のカラー分岐点を削除するには、「削除」ボタンをクリックします。
9. 色調の滑らかさを設定するには、「滑らかさ」テキストボックスにパーセント値を入力するか、スライダーをドラッグします。
10. 必要に応じて、不透明度の分岐点をドラッグしてグラデーションの透明部分の値を設定します。
11. グラデーションをグラデーションプリセットに保存するには、新しいグラデーションの名前を入力し、「プリセットに追加」をクリックします。
12. 「OK」をクリックします。新規作成されたグラデーションが選択され、使用できるようになります。

グラデーションの透明部分の指定

[To the top](#)

グラデーションに使用するカラーの不透明度を制御する設定 (不透明度の分岐点) を、グラデーション上の色々な場所に指定できます。チェッ

カーパターンは、グラデーションプレビューの透明部分の量を示します。グラデーションを作成するには、少なくとも 2 つの不透明度の分岐点が必要です。

1. グラデーションを作成します。
2. グラデーションエディターの開始不透明度を調整するには、グラデーションバーの上にある左の不透明度の分岐点をクリックします。分岐点の下に三角形が黒に変わり、開始透明度を編集中表示することを示します。
3. 次のいずれかの操作を行って、不透明度を設定します。
 - 「不透明度」テキストボックスに 0（完全に透明）から 100 %（完全に不透明）の値を入力します。
 - 不透明度スライダーの矢印をドラッグします。
4. 終了点の不透明度を調整するには、グラデーションバーの上にある右の不透明度の分岐点をクリックします。次に手順 3 に従って不透明度を設定します。
5. 開始点または終了点の不透明度の場所を調整するには、次のいずれかの操作を行います。
 - 対応する不透明度の分岐点を、左または右にドラッグします。
 - 対応する不透明度の分岐点を選択し、「位置」に値を入力します。
6. 不透明度の中間点の場所（開始場所と終了場所の中間ポイント）を調整するには、次のいずれかの操作を行います。
 - グラデーションバーの上の菱形を、左または右にドラッグします。
 - 菱形を選択し、「位置」に値を入力します。
7. 編集している不透明度の分岐点を削除するには、「削除」をクリックするか、分岐点をグラデーションバーの外にドラッグします。
8. 中間不透明度を追加するには、グラデーションバーの上をクリックして新しい不透明度の分岐点を定義します。定義したら、不透明度の開始場所や終了場所の場合と同様に、この不透明度を調整したり移動したりできます。

中間不透明度を削除するには、透明度分岐点を上にドラッグしてグラデーションバーから外すか、透明度分岐点を選択してから「削除」ボタンをクリックします。
9. グラデーションをグラデーションプリセットに保存するには、新しいグラデーションの名前を「グラデーション名」テキストボックスに入力し、「新規グラデーション」ボタンをクリックします。これにより、指定した透明部分設定に基づく新しいグラデーションプリセットが作成されます。
10. 「OK」をクリックしてダイアログボックスを終了すると、新しく作成されたグラデーションが選択されます。ツールオプションバーで「透明部分」が選択されていることを確認します。

ノイズグラデーションの作成

[To the top](#)

ノイズグラデーションは、指定したカラー範囲内でランダムに分布したカラーを含むグラデーションです。



様々なノイズ値によるノイズグラデーション

A. 10 %ノイズ B. 50 %ノイズ C. 90 %ノイズ

1. グラデーションツールを選択します。
2. ツールオプションバーで「編集」ボタンをクリックし、グラデーションエディターダイアログボックスを表示します。
3. グラデーションタイプメニューから「ノイズ」を選択します。
4. グラデーションのオプションを設定します。

粗さ パターン内のカラー間の移行の滑らかさを設定します。

カラーモデル グラデーションに含めるカラー範囲を設定するのに使用するカラーモデルを指定します。カラー範囲を定義するには、各カラーコンポーネントのスライダーをドラッグします。

色を制限 カラーの過剰な彩度を防ぎます。

透明部分を追加 ランダムカラーに透明度を加えます。
5. ランダムにカラーを混ぜ合わせるには、目的のグラデーションになるまで「開始位置を乱数的に変化させる」ボタンをクリックします。
6. 新しいグラデーションの名前を入力します。
7. 独自のグラデーションプリセットを追加するために、「新規グラデーション」をクリックします。
8. 「OK」をクリックしてダイアログボックスを終了してから、新しく作成されたグラデーションを選択します。

More Help topics

ガイドモード

微調整
写真効果
写真の再生

ガイドモードでは、ウィザードのようなインターフェイスであるガイド付き編集を使用して、特定の定義済みの効果を実現できます。各ガイド付き編集には画像が関連付けられており、マウスのポインターを画像に移動すると、適用されている効果が表示されます。

ガイドモードの機能は、基本的に次の 3 つのカテゴリに分けられます。

微調整 写真の切り抜き、回転と角度補正または両方、シャープ化、カラー調整、ライティング、写真全体の色調品質。また、軽微な傷としみも修正します。

写真効果 実現するには専門的知識や高価なレンズを必要とする、特殊な効果を簡単な手順により適用します。

写真の再生 画像をポップアートの変換、反射効果の追加、写真のスタックの作成、枠からはみ出させる効果の適用などを行うことができます。

メモ： ガイド編集で使用できる機能は、Photoshop Elements のバージョンによって異なります。

微調整

[ページの先頭へ](#)

ガイド付き編集（明るさとコントラスト）

画像の明るさまたはコントラストを調整するときに使用します。

補正後の写真のみを表示することも、補正前と補正後の写真を縦または横に並べて表示することもできます。

明るさとコントラストの調整について詳しくは、[シャドウとライトの補正](#)を参照してください。

ガイド付き編集（肌色補正）

肌の色調（日焼け色、赤み調整、ライト）を補正するときに使用します。

補正後の写真のみを表示することも、補正前と補正後の写真を縦または横に並べて表示することもできます。

色かぶりの補正について詳しくは、[肌色の補正](#)を参照してください。

ガイド付き編集（写真を切り抜き）

画像を切り抜くときに使用します。

補正後の写真のみを表示することも、補正前と補正後の写真を縦または横に並べて表示することもできます。

切り抜きについて詳しくは、[切り抜き](#)を参照してください。

ガイド付き編集（カラーを調整）

画像の色相、彩度、明度を補正するときに使用します。

補正後の写真のみを表示することも、補正前と補正後の写真を縦または横に並べて表示することもできます。

カラー補正について詳しくは、[カラーの彩度と色相の補正](#)を参照してください。

ガイド付き編集（レベル）

レベル補正の使用について詳しくは、[レベル補正](#)を参照してください。

ガイド付き編集（明るさを調整）

画像を明るくしたり、暗くしたりするときに使用します。

補正後の写真のみを表示することも、補正前と補正後の写真を縦または横に並べて表示することもできます。

画像の明るさの調整について詳しくは、[シャドウとライトの補正](#)を参照してください。

ガイド付き編集（顔写真をきれいに）

ガイド付き編集で、使いやすいツールを使用してしみを除去し、画像の各部の見栄えを良くすることによって、顔写真をきれいにします。

1. ガイドモードで、「微調整」セクションの「顔写真をきれいに」をクリックします。
2. 肌の質感を整えます。
 - a. 「ぼかし（詳細）を適用」をクリックして肌を滑らかにし、しわを除去します。スマートぼかしコントロールについて詳しくは、[ぼかし（詳細）](#)を参照してください。
 - b. 「元の画像を表示」をクリックします。ぼかした肌の下に元の肌が表示されたら、必要な部分にぼかしブラシを使用して滑らかな肌に仕上げます。
 - c. 「コントラストを上げる」をクリックして鮮明にします。
3. 顔の特定の箇所を調整します。
 - a. スポット修復ツールをクリックして、細かい傷を修復します。スポット修復ブラシツールの使用方法については、[小さな斑点やしみの除去](#)を参照してください。
 - b. 赤目修正ツールをクリックして、赤目を正確に除去します。[正確な赤目の除去](#)を参照してください。
 - c. 「目を輝かす」をクリックして、目を明るくします。
 - d. 「眉を濃くする」をクリックして、まゆ毛とまつ毛を濃くします。分離された領域の明るさの調整を参照してください。
 - e. 歯を白くするツールをクリックして、より明るい笑顔にします。
4. 特殊な微調整を行います。
 - a. 「光彩を追加」をクリックします。スライダーを調節して見栄えを整えます。
 - b. 「スリム」をクリックします。

メモ： クリックするたびに効果が強まります。

ガイド付き編集（再構成）

ガイド付き編集（写真を再構成）で使用される機能について詳しくは、[再構成](#)を参照してください。

ガイド付き編集（カラーバランスを補正）

画像のカラーキャスト（色かぶり）を補正するときに使用します。

補正後の写真のみを表示することも、補正前と補正後の写真を縦または横に並べて表示することもできます。

カラーバランスの補正について詳しくは、[カラーバランスの補正](#)を参照してください。

古い写真の復元ガイド付き編集 | Photoshop Elements 12

写真は、天候や紙の質の影響、または不注意が原因で、時間の経過に伴い損傷する場合があります。損傷した写真をデジタル化した後、様々なツールを使用して、裂け目、変色、汚れ、またはその他の欠陥を除去して画像を復元することができます。古い写真の復元ガイド付き編集では、段階を追ったプロセスを通して、画像を復元するために必要なすべてのツールを 1 つのワークフローで提示します。

1. 切り抜き（C）ツールと回転切り抜きフレームを使用して、写真の復元する部分を選択します。
2. スポット修復ツールを使用して、小さなスポット、線、裂け目を修復します。

3. 修復ブラシツールを使用して、画像の損傷している部分を同じ写真の損傷していない部分で修復します。画像の適切な部分を Alt キーを押しながらクリックして、画像の損傷している部分にドラッグします。
4. コピースタンプツールを使用して、画像の一部を別の部分にコピーします。写真の大きな部分を修復するには、元になる領域を Alt キーを押しながらクリックして、損傷している領域にドラッグします。
5. ぼかしツールを使用して、写真が荒い好ましくない領域をなめらかにします。
6. ほこり除去ツールでは、小さな線、ほこりっぽい感じ、その他の欠陥を修復できます。
7. 写真をどのようにしたいかによって、カラーレベルとコントラストレベルを調整します。
8. シャープツールを使用して、最終的な出力を鮮明にします。

ガイド付き編集（写真を回転または角度補正）

写真を 90° ずつ回転させるか、画像の上に線を引き、その線に合わせて回転させるときに使用します。

補正後の写真のみを表示することも、補正前と補正後の写真を縦または横に並べて表示することもできます。

画像の回転について詳しくは、[アイテムの回転または反転](#)を参照してください。

画像の角度の補正について詳しくは、[画像の角度の補正](#)を参照してください。

ガイド付き編集（シャープにする）

画像にシャープを適用するときに使用します。

補正後の写真のみを表示することも、補正前と補正後の写真を縦または横に並べて表示することもできます。

画像をシャープにする方法について詳しくは、[シャープの概要](#)、または [画像をシャープにする](#)を参照してください。

写真効果

[ページの先頭へ](#)

被写界深度効果

被写界深度効果を使用すると、画像の選択した領域に焦点を合わせ、その他の領域をぼかすことができます。

「シンプル」方法

この方法では、背景レイヤーのコピーが作成され、ぼかしが一律に適用されます。焦点を合わせる選択領域を選択します。画像の他の領域に適用するぼかしの度合いをカスタマイズできます。

1. ガイドモードで、「写真効果」セクションから「被写界深度」をクリックします。
2. 「シンプル」をクリックします。
3. 「ぼかしを追加」をクリックします。画像全体にぼかしが一律にかかります。
4. 焦点を合わせる領域を指定するには、「焦点領域を追加」をクリックして、画像上の焦点を合わせる領域をカーソルでドラッグします。
5. 画像の残りの部分にかかるぼかしをカスタマイズするには、意図したぼかし効果が得られるようにぼかしスライダーをドラッグします。

「カスタム」方法

この方法では、焦点を合わせるオブジェクトをクイック選択ツールで選択します。ぼかしは、画像の選択されていない領域に適用されます。画像の他の領域に適用するぼかしの度合いをカスタマイズできます。

1. ガイドモードで、「写真効果」セクションから「被写界深度」をクリックします。
2. 「カスタム」をクリックします。

3. クイック選択ツールをクリックし、焦点を合わせる画像の領域をカーソルでドラッグします。
4. 「ぼかしを追加」をクリックします。画像の他の部分にぼかしが一樣に適用されます。
5. 画像の残りの部分にかかるぼかしをカスタマイズするには、意図したぼかし効果が得られるようにぼかしスライダーをドラッグします。

ガイド付き編集（ハイキー）

アップビートでポジティブな感触を与えるため、写真に微妙で、夢のような効果を追加します。



ハイキー効果を適用する前（左）と適用した後の写真

1. 写真を開き、ガイド付き編集パネルで、写真効果／ハイキーをクリックします。
メモ： 光の過剰な場所で撮影された写真、または露光時間が過剰な写真では、ハイキー効果を適用すると、白く見えます。わずかに暗い画像では、優れた結果が現れます。
2. 「カラー」または「白黒」をクリックして、カラーまたは白黒のどちらのハイキー効果を使用するか選択します。
ハイキー効果が追加されました。
3. 画像の明るい部分に光彩を追加することで、ハイキー効果を強調するには、「光彩拡散を追加」ボタンを使用します。写真全体に連続して光彩拡散を追加するには、このボタンを2回以上クリックします。
4. 「完了」をクリックして効果を適用するか、「キャンセル」をクリックしてガイド付き編集パネルに戻ります。

ガイド付き編集（写真から線画を作成）

このガイド付き編集で使用する機能について詳しくは、[画像のモノクロへの正確な変換](#)、[レベル補正](#)、ノイズを加える、および 彩度と色相の補正を参照してください。

ガイド付き編集（ロモカメラ効果）

ガイド付き編集で、ロモカメラの効果を適用します。

1. 写真効果で、「ロモカメラ効果」を選択します。
2. 「クロスプロセス画像」をクリックします。
3. 「ビネットを適用」をクリックします。

「クロスプロセス画像」や「ビネットを適用」をクリックするたびに、直前に適用した効果が強まります。「初期化」をクリックすれば、適用済みのすべての効果を取り消して、いつでも元の画像に戻すことができます。

ガイド付き編集（ローキー）

ローキー効果を適用することで、シャドウを強調し、エッジを強調し、写真に劇的な仕上がりを追加します。



ローキー効果を適用する前（左）と適用した後の写真

1. 写真を開き、ガイド付き編集パネルで、写真効果／ローキーをクリックします。
2. 「カラー」または「白黒」をクリックして、カラーまたは白黒のどちらのローキー効果を使用するか選択します。
ローキー効果が追加されました。暗い色はより暗くプッシュされ、明るいオブジェクトはわずかに露出過度に見えます。コントラストは高いです。
3. 「背景ブラシ」と「効果を低減」ボタンを使用して、写真に適用する的確な効果を探します。

4. 「完了」をクリックして効果を適用するか、「キャンセル」をクリックしてガイド付き編集パネルに戻ります。

ガイド付き編集（昔風の写真）

このガイド付き編集について詳しくは、効果パネルの使用、レイヤーの不透明度の指定、[レベル補正](#)を参照してください。

オートン効果の適用

オートン効果は、夢の中のような効果を写真に加えることができます。

1. ガイドモードで、「写真効果」セクションから「オートン効果」をクリックします。
2. オートン効果の作成パネルで、「オートン効果を追加」をクリックします。
3. 目的に応じて次のパラメーターを編集します。

ぼかしを強める

焦点がぼけているレイヤーに適用するぼかしの量を指定します。

ノイズを強める

ぼかしたレイヤーにノイズを加えます。

明るさを適用

ぼかしのかかったレイヤーの明るさを強めます。

この効果が写真の様々な領域にどう適用されているかを確認するには、Elements Editor のズームオプションを使用します。

ガイド付き編集（スライドフィルム効果（鮮やかにする））

彩度補正について詳しくは、[彩度と色相の補正](#)を参照してください。

ガイド付き編集（チルトシフト）

チルトシフト効果を適用して特定の縦横比または写真内のオブジェクトに焦点を当てながら、写真内の他のオブジェクトから選択的に焦点を外します。チルトシフト効果は、写真の上に形成される擬似ミニチュア効果も引き起こします。



チルトシフト効果を適用する前（左）と適用した後の写真

1. 写真を開き、ガイド付き編集パネルで写真効果／チルトシフトをクリックします。
2. チルトシフトの追加をクリックして、写真に基本的な効果を適用します。写真はぼやけて見えます。
3. 「焦点領域の変更」をクリックしてから、画像をクリックして、シャープな焦点を合わせる領域全体をドラッグして指定します。
4. さらなる効果を試すには、「効果の調整」をクリックして変更します。
 - ぼかし：写真に適用されるぼかしの強度を増やします。
 - コントラスト：写真のコントラストレベルを調整します。
 - 彩度：写真のカラー彩度レベルを調整します。
5. 「完了」をクリックして効果を適用するか、「キャンセル」をクリックしてガイド付き編集パネルに戻ります。

ガイド付き編集（ビネット効果）

ビネット効果のある写真を処理して、写真の中央にある人物、グループ、またはオブジェクトの重要性を強調します。



ビネット効果を適用する前（左）と適用した後の写真

1. 写真を開き、ガイド付き編集パネルで、写真効果／ビネット効果を追加します。
2. 黒または白を選択し、適用するビネットのカラーを指定します。
3. 照度スライダーを使用して、目的のビネットの強度（暗さまたは明るさ）を指定します。
4. 「シェイプの調整」をクリックして、ビネットのエッジ（ぼかしスライダー）とサイズ（真円率）を微調整します。ぼかしスライダーでは、ピクセル値が小さいほどエッジがハードで、シャープになり、ピクセル値が大きいほど、ソフトで太くなります。真円率スライダーでは、値が負になると、ビネット効果が誇張され、値が正になると、ビネット効果が見えにくくなります。
5. 「完了」をクリックしてビネットを適用するか、「キャンセル」を適用してガイド付き編集パネルに戻ります。

ズーム連写効果ガイド付き編集 | Photoshop Elements 12

ズーム連写効果は、写真の中央にあるオブジェクトに注意を引き付けることで、オブジェクトが動いているような錯覚を引き起こします。通常、この効果はシャッターを開いたままで、オブジェクトを手動でズームインすることで生成されます。



1. 切り抜きツールを使用して、メインのオブジェクトに焦点が置かれるように画像を切り抜きます。
2. ズーム連射ボタンを使用して、画像に放射状のぼかし効果を選択的に適用します。この効果は、動いているような錯覚を生みだします。
3. 焦点領域を追加ボタンを使用して、画像の焦点領域を追加します。このボタンには、グラデーションツールがあります。画像内の焦点を置く部分にグラデーションツールをドラッグします。
4. 「ビネットを適用」ボタンを使用して、ビネット効果を自動的に適用します。これにより、ガイド付き編集の外観を強調できます。

写真の再生

[ページの先頭へ](#)

ガイド付き編集（枠からはみ出させる）

ガイド付き編集の「枠からはみ出させる効果」オプションを使用すると、画像にフレームを追加して、画像内の選択した部分をフレームの外側に表示することができます。



A. 元の画像 B. フレーム追加後 C. 拡張する部分の選択後 D. 最終画像

1. ガイド付き編集パネルでは、写真の再生をクリックし、プリント領域外を選択します。
2. 「フレームの追加」をクリックして画像にフレームを追加します。
3. フレームの角をドラッグして、中心となる被写体の一部をフレームの外にはみ出させます。

4. Ctrl + Alt + Shift (Mac OS の場合は Command + Option + Shift) キーを押しながらフレームのハンドルをドラッグして、遠近感を持たせます。「確定」をクリックします。
5. 境界線をドラッグしてフレームの境界線の幅を調節します。「確定」をクリックします。
6. クイック選択ツールを使用して、画像内でフレームの外側にはみ出させる部分を選択します。
7. 「枠からはみ出させる」をクリックします。
8. (オプション) シャドウを追加します。
9. (オプション) 「背景グラデーションを追加」をクリックします。

ガイド付き編集 (ポップアート)

ガイド付き編集で、3 つの簡単な手順で画像をポップアートに変換します。さらに、2 つのスタイルから選択できます。

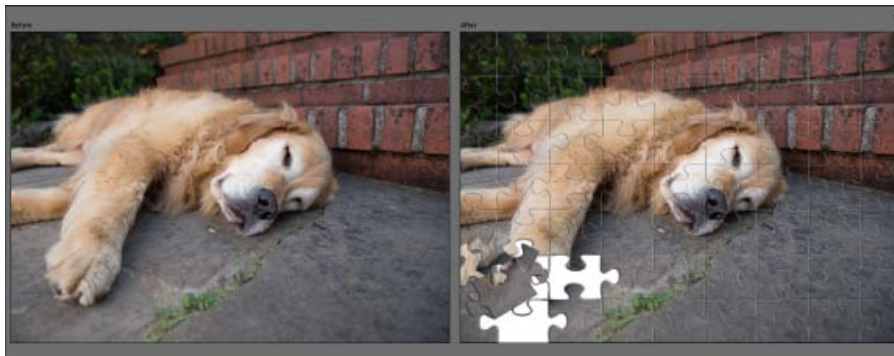
1. 「写真の再生」をクリックし、「ポップアート」を選択します。
2. スタイルを選択して画面の指示に従います。

スタイル A 画像モードを変換し、カラーを追加して、画像を別のポップカラーで複製します。

スタイル B 画像をポスター化し、ネオン光彩を追加して、画像を別のポップカラーで複製します。

パズル効果ガイド付き編集 | | Photoshop Elements 12

新機能のパズル効果ガイド付き編集は、パズルのピースを組み立てることで作成されるような写真の視覚効果を作成します。ガイド付き編集を使用すると、本来の場所からパズルをいくつか抜き取って配置することで、未完のパズルのような雰囲気を出すことができます



パズル効果ガイド付き編集を使用すると、いくつかのタイルを外しておくことで、本物のパズルのような効果が得られます。

1. 小、中、大をクリックして、写真を切り取るタイルのサイズを選択します。
2. パズルがリアルに見えるように、目的の場所から数個のタイルを選択できます。「パズルピースを選択」ボタンをクリックして、パズル内のタイルをクリックします。タイルが選択されます。
3. ピースを抽出をクリックして、選択したタイルを移動できます。
4. 移動ツールをクリックして、タイルをキャンバスの好きな場所にドラッグするか、ハンドルを使用して回転させたり、縮小拡大したりします。
5. (オプション) 消しゴムツールをクリックして、このガイド付き編集を提供した結果としてできた不要なアーティファクトを削除します。

ガイド付き編集 (反射)

ガイド付き編集で、あらかじめ定義された反射効果を選択して、少ない手順で画像に効果を適用できます。

最良の結果を得るためには、手順を省いたり、ランダムな順序で手順を実行しないでください。

1. ガイドモードで、「写真の再生」セクションから「反射」をクリックします。
2. 「反射を追加」をクリックし、反転した複製レイヤーを作成します。
3. スポイトツールをクリックして、反射の背景色を選択します。
4. 画像からカラーを選択して、「背景の塗りつぶし」をクリックします。
5. 次のいずれかのボタンをクリックして反射の種類を適用します。
 - 床の反射
 - ガラスの反射
 - 水面
6. (オプション) 反射の適用度を調整します。
7. (オプション) 「反射面の変形」をクリックして、リアルな画像になるように反射面を変形させます。
8. (オプション) 切り抜きツールをクリックして不要な領域を削除します。
9. (オプション) グラデーションツールをクリックして、反射の下部から画像の下部までグラデーションの線をドラッグします。
1. エディターで、「ガイド付き」をクリックしてガイドモードに移行します。
2. スクリーンの右にあるパネルで利用できる様々なガイド付き編集のリストから選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
 - 表示される手順に従い、「完了」をクリックします。
 - 「キャンセル」をクリックして変更を取り消し、別の編集を開始します。

メモ： ガイド付き編集モードにして、画像の下部にある表示ドロップダウンリストから「補正前と補正後 - 左右に並べて表示」オプションを選択することで、写真の補正前と補正後を表示することができます。ガイド付き編集モードから他の効果に切り替えると、表示は「補正後のみ」（初期設定）に戻ります。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

フィルター

フィルター

フィルターの適用

フィルターカテゴリ

フィルターギャラリー

テクスチャおよびガラス表面オプション

フィルターとエフェクトのパフォーマンスの向上

フィルター

[To the top](#)

フィルターを使用して、写真を消去したりレタッチしたりできます。また、特殊なアートエフェクトを適用したり、独特な変形効果を与えることもできます。Adobe が提供するフィルターの他、サードパーティの開発者が提供するフィルターの一部もプラグインとして使用できます。これらのプラグインフィルターをインストールすると、それらはフィルターリストの一番下に表示されます。



フィルターは、写真や画像の雰囲気を大幅に変更することができます。

次の 3 つの方法でフィルターを適用することができます。

フィルターメニュー 利用可能なすべてのフィルターが含まれていて、フィルターを個別に適用することができます。

フィルターギャラリー パネルと同様、各フィルターのエフェクトを示すサムネールが表示されます。フィルターギャラリーでは、いろいろなフィルターを重ねて適用したり、1 つのフィルターを複数回適用することができます。また、フィルターを並べ替えたり、適用した各フィルターの設定を変更したりして、目的の効果を 얻을ことができます。その優れた柔軟性により、フィルターギャラリーはフィルターを適用する最適な方法です。ただし、フィルターギャラリーでは、フィルターメニューに表示される一部フィルターを利用できません。

効果パネル フィルターメニューに表示される各フィルターのエフェクトを示すサムネールが表示されます。効果パネルは、エフェクトやスタイルを適用する場合も使用できます。

フィルターの適用に関するヒント

ここでは、画像にフィルターを適用する際のヒントについて説明します。

- フィルターの使用結果をプレビューします。大きな画像にフィルターを適用すると、処理に時間がかかることがあります。フィルターギャラリーでフィルターの使用結果をプレビューすることで、フィルターのエフェクトをすばやく確認できます。また、ほとんどのフィルターは、フィルターオプションダイアログボックスおよびドキュメントウィンドウで使用結果をプレビューすることができます。結果を確認した後でフィルターを適用するか操作をキャンセルできるので、時間を節約できます。
- フィルターは、画像のアクティブな部分にのみ適用されます。フィルターは、アクティブな表示レイヤーまたはレイヤーの選択範囲にのみ影響を与えます。

フィルターは、一部の画像では機能しません。一部のフィルターは、グレースケールモードの画像では使用できません。また、ビットマップモードやインデックスカラーモードの画像でフィルターを使用することはできません。フィルターの多くは、16 ビット画像では機能しません。

- 以前に適用したフィルターを再度適用することができます。前回適用したフィルターは、フィルターメニューの一番上に表示されます。前回使用したのと同じ設定でフィルターを再度適用して、エフェクトをさらに強調することができます。

フィルターを使用した視覚効果の作成上のヒント

ここでは、フィルターを使用して特別な視覚効果を得るためのヒントについて説明します。

- フィルターの縁を処理します。選択範囲にフィルターを適用する場合、フィルターを適用する前に選択範囲の境界をぼかして、フィルターエフェクトのエッジをぼかすことができます。
- フィルターを連続的に適用して、エフェクトを作成します。1 つのレイヤーまたは複数のレイヤーに連続的にフィルターを適用して、エフェクトを作成することができます。レイヤーパネルで異なる描画モードを選択すると、エフェクトが合成されます。レイヤーにフィルターのエフェクトを適用するには、レイヤーが表示されていて、ピクセルを含んでいる必要があります。
- テクスチャと背景を作成します。単色またはグレースケールの画像にフィルターを適用して、様々な背景やテクスチャを作成できます。その後、これらのテクスチャをぼかすことができます。単色に適用したときに視覚的にはエフェクトがほとんどまたはまったく得られないフィルター（ガラスフィルターなど）もありますが、その他のフィルターは独特のエフェクトを作り出します。そのような色には、ノイズを加える、チョーク・木炭画、雲模様 1、クレヨンコンテ画、雲模様 2、ガラス、グラフィックペン、ハーフトーンパターン、メゾティント、ノート用紙、点描、ちりめんじわ、粗いパステル画、スポンジ、粗描き、を使用できます。また、テクスチャサブメニュー内のあらゆるフィルターも使用できます。
- 画質と一貫性を向上できます。不要な部分を隠したり、画像を変更または加工したり、一連の画像のそれぞれに同じフィルターを適用して、見た目を同じようにすることができます。

To the top

フィルターの適用

1. フィルターの適用範囲を選択します。
 - フィルターをレイヤー全体に適用するには、選択範囲を選択解除し、レイヤーパネルでレイヤーを選択します。
 - フィルターをレイヤーの一部に適用するには、任意の選択ツールを使用して範囲を選択します。
2. フィルターの適用方法を選択します。
 - フィルターギャラリーを使用するには、フィルター／フィルターギャラリーを選択して、カテゴリを選択し、適用するフィルターをクリックします。
 - 効果パネルを使用するには、ウィンドウ／効果を選択し、カテゴリを選択したら、適用するフィルターをダブルクリックします。フィルターを画像にドラッグすることもできます。
 - フィルターメニューを使用するには、「フィルター」を選択し、適用するフィルターをサブメニューから選択します。フィルター名の後ろに省略記号 (...) が付いているフィルターを選択すると、フィルターオプションダイアログボックスが表示されます。
3. ダイアログボックスが表示されたら、値を入力するかオプションを選択します。
4. 可能な場合は、「プレビュー」オプションを選択して、フィルターをドキュメントウィンドウでプレビューします。フィルターをプレビューするには、フィルターとその適用方法に応じて、次のいずれかの操作を行います。
 - ズームインまたはズームアウトするには、プレビューウィンドウの下にある + ボタンまたは - ボタンを使用します。
 - ズーム率を選択するには、ズームバー（ズーム率が表示される部分）をクリックします。
 - 画像の特定の領域をウィンドウの中央に配置するには、プレビューウィンドウ内でクリックしてドラッグします。
 - フィルターのサムネールを非表示にするには、ダイアログボックスの上にある表示／非表示ボタン  をクリックします。サムネールを非表示にすると、プレビュー領域が拡張されます。
 - プレビュー画像でエフェクトを非表示にするには、フィルターの横にある目のアイコン  をクリックします。
5. ダイアログボックスにスライダーが表示されている場合は、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらスライダーをドラッグすると、リアルタイムプレビュー（リアルタイムレンダリング）を確認できます。
6. 画像ウィンドウをクリックして、画像の特定の領域をプレビューウィンドウの中央に配置します（この操作は、一部のプレビューウィンドウでは機能しないことがあります）。

Note: プレビューサイズの下に点滅している線は、プレビューがレンダリング中であることを示しています。
7. フィルターギャラリーを使用している場合、またはフィルターギャラリーでフィルターを開いた場合は、次のいずれかの操作を行って「OK」をクリックします。
 - ダイアログボックスの下部にある新しいエフェクトレイヤーボタン  をクリックして、適用する追加のフィルターを選択します。複数のエフェクトレイヤーを追加して、複数のフィルターを適用できます。
 - ダイアログボックスの下部にある適用されているフィルターの一覧で、フィルター名を別の位置にドラッグして、適用されているフィルターを並べ替えます。フィルターの順番を並べ替えると、画像の見た目を大幅に変更することができます。

- フィルターを選択して、エフェクトレイヤーを削除ボタン  をクリックして、適用されているフィルターを削除します。
8. 「フィルター」コマンドまたは効果パネルを使用している場合は、次のいずれかの操作を行って「OK」をクリックします。
- フィルターをダブルクリックします。
 - フィルターを画像にドラッグします。

フィルターカテゴリ

[To the top](#)

次のカテゴリのフィルターを適用できます。

レンズ補正 樽型や糸巻き型のゆがみ、ビネットなど、一般的なレンズの傷を補正します。また、画像を回転させて、垂直方向または水平方向のカメラの傾きによる画像の遠近感のずれを補正します。

色調補正フィルター 画像内のピクセルの明るさ、色、グレースケールの範囲および色調を変更できます。カラーピクセルをモノクロに変換することもできます。

アーティスティックフィルター キャンバスに描いた絵画のように、独特の外観に仕上げることができます。

ぼかしフィルター 選択範囲または画像全体をぼかすことができます。レタッチに便利です。

ブラシストロークフィルター 様々なブラシやインクを使用した絵画や美術品のような見た目にできます。

変形フィルター 画像を幾何学的にひずませ、3次元効果やその他の変形効果を出します。

ノイズフィルター 選択範囲をその周囲のピクセルと合成し、ほこりや傷を含む領域を除去できます。

ピクセレートフィルター 色の値が似ているピクセルをまとめることで、画像全体または選択範囲をシャープにします。

描画フィルター 画像に雲模様、逆光、ファイバー、稲妻効果を適用します。

スケッチフィルター テクスチャを追加して立体感を出したり、手描きのように見せたりできます。

表現手法フィルター ピクセルを置き換え、コントラストを強くすることで、印象派の絵画のような効果を与えることができます。

テクスチャフィルター 立体感や質感を出したり、自然な見た目にしたりすることができます。

その他のフィルター 独自のフィルター効果を作成したり、マスクを変更したり、画像内の選択範囲をオフセットしたり、色をすばやく調整したりできます。

Digimarc フィルター Digimarc の透かしを読み取ることができます。

フィルターギャラリー

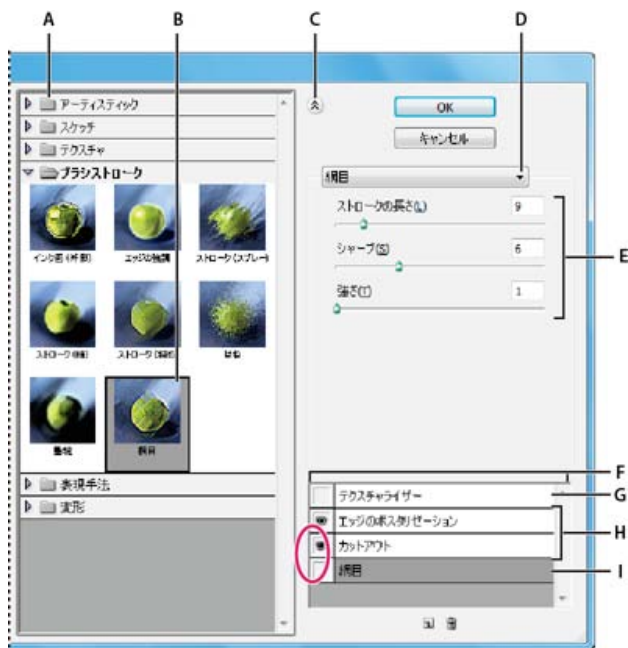
[To the top](#)

フィルターギャラリー（フィルター／フィルターギャラリー）では、いろいろなフィルターを重ねて適用したり、1つのフィルターを複数回適用することができます。また、フィルターを並べ替えたり、適用した各フィルターの設定を変更して、目的の効果を得ることができます。フィルターギャラリーダイアログボックスでは、複数のフィルターを画像に適用できるので、各フィルターの画像への効果を細かく制御できます。フィルターギャラリーは、柔軟で、使いやすいので、フィルターの適用にはこのツールを使用することをお勧めします。



フィルターギャラリーを使用したフィルターの適用

A. 元の写真 B. それぞれ別のフィルターを適用したところ C. 3つのフィルターを重ねて適用したところ



フィルターギャラリーダイアログボックス

A. フィルターカテゴリ B. 選択されているフィルターのサムネール C. フィルターサムネールの表示／非表示 D. フィルターメニュー E. 選択されているフィルターのオプション F. 適用または変更できるフィルター効果のリスト G. 非表示のフィルター H. 重ねて適用されているが、選択されていないフィルター I. 選択されているが、適用されていないフィルター

ただし、フィルターギャラリーから使用できないフィルターもあります。一部のフィルターは、フィルターメニューからコマンドを実行する形式でのみ使用できます。また、フィルターギャラリーでは、効果パネルのようにエフェクトやスタイルを適用することはできません。

テクスチャおよびガラス表面オプション

[To the top](#)

クレヨンのコンテ画、ガラス、粗いパステル画、テクスチャライザー、粗描きの各フィルターにはテクスチャオプションがあります。これらのオプションを使用して、画像をキャンバスやレンガなどのテクスチャの上に描いたり、ガラスのブロックを通して見たりしているような効果を得ることができます。

テクスチャ 適用するテクスチャのタイプを指定します。テクスチャを読み込む  をクリックして Photoshop ファイルを指定することもできます。

拡大・縮小 画像への効果のサイズを増減します。

レリーフ (ある場合) テクスチャの表面の奥行きを調整します。

ライト (ある場合) 画像を照らす光源の角度を設定します。

階調の反転 表面の明るい色と暗い色を反転させます。

フィルターとエフェクトのパフォーマンスの向上

[To the top](#)

一部のフィルターとエフェクトは、特に高解像度の画像に適用したときに、メモリを大量に消費します。次の方法でパフォーマンスを向上できます。

- 画像内で選択した小さな範囲でフィルターや設定を試します。
- 画像のサイズを縮小したコピーでフィルターや設定を試します。満足のいく結果が得られたら、同じ設定で元の画像にフィルターを適用します。
- フィルターまたはエフェクトを適用する前に、クリップボードまたはヒストリー、あるいはその両方を消去して、メモリを解放します。編集／メモリをクリア／[コマンド]を選択します。
- 他のアプリケーションを終了してメモリの空き容量を増やします。
- フィルター設定を調整して、メモリを多く使用するフィルターを単純にします。メモリを多く使用するフィルターには、照明効果、カットアウト、スタンドグラス、クロム、波紋、はね、ストローク (スプレー) およびガラスがあります。例えば、スタンドグラスフィルターを単純にするには、セルの大きさを拡大します。カットアウトフィルターを単純にするには、エッジの単純さを上げるか、エッジの正確さを下げるか、この両方の操作を行います。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

色調補正フィルター

[平均化（イコライズ）フィルターの適用](#)

[グラデーションマップフィルターの適用](#)

[階調の反転フィルターの適用](#)

[ポスタリゼーションフィルターの適用](#)

[2 階調化フィルターの適用](#)

[レンズフィルターの適用](#)

平均化（イコライズ）フィルターの適用

[ページの先頭へ](#)

平均化（イコライズ）フィルターは、画像のピクセルの明るさの値を再配分して、範囲全体の明るさのレベルを均等にします。このコマンドを適用すると、Photoshop Elements はコンボジットイメージ内の最も明るい値と最も暗い値を探し出します。最も明るい値が白、最も暗い値が黒を表すよう、再マップします。そして、Photoshop Elements は中間のピクセル値をグレースケールに均等に配分することによって明るさを平均化します。

1. 画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. フィルター／色調補正／平均化（イコライズ）を選択します。
3. 画像の一部の領域を選択している場合は、ダイアログボックスで次のいずれかのオプションを選択し、「OK」をクリックします。
 - 「選択した範囲だけを平均化（イコライズ）」は、選択されているピクセルだけを均等に配分します。
 - 「選択した範囲に基づいて画像全体を平均化（イコライズ）」は、選択範囲のピクセルを基準に画像の全ピクセルを均等に配分します。

グラデーションマップフィルターの適用

[ページの先頭へ](#)

グラデーションマップフィルターは、画像のグレースケールの範囲を、指定したグラデーションカラーにマッピングします。



グラデーションマップフィルターを使用したセピア調の効果

1. 画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - フィルター／色調補正／グラデーションマップを選択します。
 - レイヤーパネルまたはレイヤーメニューを使用して、新しいグラデーションマップ調整レイヤーを作成するか、既存のグラデーションマップ調整レイヤーを開きます。
3. 次に、使用するグラデーションを選択します。
 - グラデーションをリストから選択するには、グラデーションマップダイアログボックスに表示される中央のグラデーションの右側の三角形をクリックします。目的のグラデーションをクリックし、ダイアログボックスの空白の領域をクリックしてリストを閉じます。
 - グラデーションマップダイアログボックスに表示中のグラデーションを編集するには、そのグラデーションをクリックします。表示されるグラデーションエディターでグラデーションを編集するか、「新規グラデーション」をクリックして新しくグラデーションを作成します。

初期設定では、画像のシャドウがグラデーションの左の開始カラーに、中間調が中央部分のカラーに、ハイライトが右の終了カラーにマッピングされます。

4. 「グラデーションマップオプション」は、必要に応じて次の設定をすることができます。
 - 「ディザ」はランダムノイズを追加してグラデーションを滑らかに表現し、縞模様を減少させます。

「逆方向」はグラデーションマップを反転してグラデーションの方向を逆にします。

5. 「OK」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

階調の反転フィルターの適用

階調の反転フィルターは、画像の色を反転します。このコマンドを使用して、例えば、白黒画像をポジからネガにしたり、スキャンした白黒のネガからポジを作成することができます。

注意：カラー写真のネガフィルムはオレンジのマスクを含んでいるため、「階調の反転」コマンドでは、スキャンしたカラー写真のネガフィルムから正確なポジフィルムを作成することはできません。スライドスキャナーでフィルムをスキャンする場合は、カラーネガフィルム用に正しく設定するように注意してください。

画像の階調を反転すると、各ピクセルの明るさの値は、256 階調カラー値のスケール上で反対の値に変換されます。例えば、ポジ画像内の 255 の値を持つピクセルは 0 に変更されます。

1. 画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. フィルター／色調補正／階調の反転を選択します。

ポスタリゼーションフィルターの適用

[ページの先頭へ](#)

ポスタリゼーションフィルターにより、画像内の各チャンネルの色調レベル数（すなわち、明るさの値）を指定できます。指定すると、最も近い一致レベルにピクセルをマップします。例えば、RGB 画像で色調レベル数に 2 を指定してポスタリゼーションを適用すると、6 色（レッド、グリーン、ブルーに 2 色ずつ）にマップされます。

このコマンドは、写真に広く平らな領域を作成するなどの特殊効果を付けるときに便利です。特に、グレースケール画像のグレイのレベル数を減らすときに、このコマンドの効果が大きく表れます。カラー画像にも独特の効果を出すことができます。

画像で使用するカラーを特定の数に制限するには、画像をグレースケールに変換し、必要なレベル数を指定します。次に画像を再び元のカラーモードに変換し、複数のグレイの階調を目的のカラーで置き換えます。

1. 画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - ・ フィルター／色調補正／ポスタリゼーションを選択します。
 - ・ レイヤーパネルまたはレイヤーメニューで、新しいポスタリゼーション調整レイヤーを作成するか、既存のポスタリゼーション調整レイヤーを開きます。
3. スライダーを使用して適切な効果が得られるようにするか、色調レベル数を入力して、「OK」をクリックします。

2 階調化フィルターの適用

[ページの先頭へ](#)

2 階調化フィルターは、グレースケール画像またはカラー画像をコントラストの強い白黒画像に変換します。2 階調化の度合いをしきい値として指定できます。しきい値より明るいピクセルはすべて白に、しきい値より暗いピクセルはすべて黒に変換されます。「2 階調化」コマンドは、画像の最も明るい領域と最も暗い領域を識別するのに便利です。

1. 画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - ・ フィルター／色調補正／2 階調化を選択します。
 - ・ レイヤーパネルまたはレイヤーメニューで、新しい 2 階調化調整レイヤーを作成するか、既存の 2 階調化調整レイヤーを開きます。
 - ・ 2 階調化ダイアログボックスには、現在の選択範囲のピクセルの輝度レベルのヒストグラムが表示されます。
3. 「プレビュー」を選択し、次のいずれかの操作を行います。
 - ・ 画像を白黒に変更するには、ヒストグラムの下のスライダーをドラッグして、ダイアログボックスの一番上に目的のしきい値レベルが表示されたら、「OK」をクリックします。スライダーをドラッグすると、新しいしきい値を反映して画像が変化します。
 - ・ ハイライトを識別するには、画像が完全に黒くなるまでスライダーを右にドラッグします。次に、画像に均一な白い領域が表示されるまで、スライダーを逆方向にドラッグします。
 - ・ シャドウを識別するには、画像が完全に白くなるまでスライダーを左にドラッグします。次に、画像に均一な黒い領域が表示されるまで、スライダーを逆方向にドラッグします。
4. (オプション) 初期設定に戻すには、Alt キー (Mac OS の場合は Option キー) を押しながら「初期化」ボタンをクリックします。
5. (オプション) 「キャンセル」をクリックすると、画像を変更せずに、2 階調化ダイアログボックスを閉じることができます。

レンズフィルターの適用

「レンズフィルター」コマンドは、カメラレンズにカラーフィルターを付ける手法をまねたものです。カラーフィルターは、レンズを通過してフィルムを感光させる光のカラーバランスや色温度を調整するものです。「レンズフィルター」コマンドを使用してカラープリセットを選択し、画像の色相を調整することもできます。カスタムのカラー調整を適用したい場合は、「レンズフィルター」コマンドを使用して Adobe カラーピッカーで色を指定できます。



元の画像（左）、および密度 60 %のフィルター暖色系（81）を適用した画像（右）

- 次のいずれかの操作を行います。
 - フィルター／色調補正／レンズフィルターを選択します。
 - レイヤー／新規調整レイヤー／レンズフィルターを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで設定し「OK」をクリックします。

- フィルターの色を選択するには、レンズフィルターダイアログボックスで次のいずれかの操作を行います。

フィルター暖色系（85）とフィルター寒色系（80） 画像の白のバランスを調整するカラー変換フィルターです。色温度の低い光（黄色っぽい光）で撮影した画像の場合は、フィルター寒色系（80）を使用すると画像の青みが強くなり、色温度の低い環境光を補正できます。逆に、色温度の高い光（青みを帯びた光）で撮影した画像の場合は、フィルター暖色系（85）を使用すると画像の色が暖くなり、色温度の高い環境光を補正できます。

フィルター暖色系（81）とフィルター寒色系（82） 画像の色の質を微調整する光調整フィルターです。フィルター暖色系（81）は暖かみのある（黄色っぽい）画像にし、フィルター寒色系（82）は冷たい（青みを帯びた）画像にします。

個別のカラー名 選択した色のプリセットに応じて画像の色相を調整します。選択する色は「レンズフィルター」コマンドの使い方によって異なります。写真にカラーキャスト（色かぶり）がある場合は、補色を選択すればカラーキャストを中和できます。特殊な色の効果を作成したり、色を強調したりするために色を適用することもできます。例えば、マリンプレーの色は水中で撮影したときに発生する緑がかった青のカラーキャストがかかるように意図的に設定します。

- 「フィルター」オプションを選択し、フィルターメニューからプリセットを選択します。
 - カスタムのカラーを指定するには、カラー選択ボックスをクリックし、Adobe カラーピッカーを使用してカスタムのカラーフィルターの色を指定します。
 - カラーフィルターの使用結果を表示するには、「プレビュー」が選択されていることを確認します。
 - カラーフィルターを追加することによって画像を暗くしたくない場合は、「輝度を保持」オプションを選択します。
- 画像に適用する色の量を調整するには、適用量スライダーを使用するか「適用量」テキストボックスにパーセントを入力します。適用量の値を大きくすると色が大幅に調整されます。
 - 「OK」をクリックします。

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

変形フィルター

光彩拡散
置き換え
置き換えフィルターの適用
ガラス
ゆがみ
海の波紋
つまむ
極座標
波紋
シアー
球面
渦巻き
波形
ジグザグ

光彩拡散

[To the top](#)

光彩拡散フィルターは、ソフトな拡散フィルターを通して見ているような画像を描きます。このフィルターは、白色透明のノイズを画像に加え、選択範囲の中心から光が出ているように見えます。

置き換え

[To the top](#)

置き換えフィルターは、置き換えマップと呼ばれる画像を使用して、選択範囲を変形する方法を決定します。例えば、放物線状の置き換えマップを使用した場合、四隅を引っ張って広げた布の上に画像をプリントしたようになります。

このフィルターを使用するには、Photoshop 形式で保存した統合画像またはモノクロ 2 階調モードの画像から構成される置き換えマップファイルが必要です。独自のファイルを使用するか、Photoshop Elements 8 ¥ Plug-Ins ¥ Displacement Maps フォルダーまたは Photoshop Elements 8 ¥ Presets ¥ Textures フォルダーに入っているファイルを使用できます。

置き換えフィルターの適用

[To the top](#)

1. 編集ワークスペースで、画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. フィルターメニューから変形／置き換えを選択します。
3. 「水平比率」と「垂直比率」の各テキストボックスに -999 ～ 999 の間の値を入力し、置き換えの大きさを指定します。
水平比率と垂直比率が 100 % のとき、置き換えは最大 128 ピクセルになります（グレーの中間色は置き換えが行われないため）。
4. 置き換えマップの大きさが選択範囲と異なる場合は、画像にマップを合わせる方法を選択します。
同一サイズに拡大／縮小 マップのサイズを変更します。
並べて表示 マップをパターンで繰り返して選択範囲を埋めます。
5. フィルターによって画像内に生成される空間を埋める方法を選択し、「OK」をクリックします。
ラップアラウンド（巻き戻す） 画像の反対側の端の内容で空間を埋めます。
端のピクセルを繰り返して埋める 画像のエッジに沿ったピクセルの色を、指定した方向に延長します。
6. 置き換えマップを選択して開きます。Photoshop Elements によって画像にマップが適用されます。

ガラス

[To the top](#)

ガラスフィルターは、様々な種類のガラスを通して見ているように画像を処理します。既定のガラスフィルターを選択するか、独自のガラス面を Photoshop ファイルとして作成して適用できます。拡大・縮小、ゆがみおよび滑らかさの設定を調整できます。独自のファイルを使用する場合は、置き換えフィルターの手順に従ってください。

ゆがみ

[To the top](#)

ゆがみフィルターを使用すると、画像の特定の部分が溶けたような効果を簡単に得ることができます。現在のレイヤーのプレビューが表示され、画像内の特定の領域にワープ、渦巻き、拡大、縮小、移動、反射などの特殊なツールを適用できます。画像をわずかに変えてレタッチすることも、ゆがみを大きく加えて芸術的な作品にすることもできます。

ゆがみフィルターの適用

1. 編集ワークスペースで、画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. フィルター／変形／ゆがみを選択します。
3. 画像のプレビューをズームインまたはズームアウトするには、次のいずれかの操作を行います。
 - ダイアログボックスの左下にあるポップアップメニューからズームレベルを選択します。
 - ダイアログボックス内のツールボックスからズームツールを選択し、画像内をクリックしてズームインするか、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらクリックしてズームアウトします。ズームツールを使用して、プレビュー画像の拡大する領域をドラッグして選択することもできます。
 - ツールボックスから任意のツールを選択します。

4. ツールボックスから次のいずれかのツールを選択します。

ワープ  ドラッグする操作に合わせてピクセルを前に押し出します。

乱流  ピクセルを滑らかにかき混ぜ、炎、雲、波のような効果を加えます。滑らかさを調整するには、「ツールオプション」セクションにある乱流のジッタースライダーをドラッグするか、テキストボックスに 1 ～ 100 の間の値を入力します。値が大きいくほど滑らかさが増します。

渦 - 右回転  マウスボタンを押すか、ドラッグする操作に合わせてピクセルが時計回りに回転します。

渦 - 左回転  マウスボタンを押すか、ドラッグする操作に合わせてピクセルが反時計回りに回転します。

縮小  マウスボタンを押すか、ドラッグする操作に合わせて、ブラシ領域の中心に向かってピクセルが移動します。

膨張  マウスボタンを押すか、ドラッグする操作に合わせて、ブラシ領域の中心とは反対の方向にピクセルが移動します。

ピクセル移動  ストロークの方向と垂直にピクセルを移動します。ドラッグするとピクセルが左に移動し、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらドラッグすると右に移動します。

反射  ブラシ領域にピクセルをコピーします。ドラッグした領域に、ドラッグした方向と垂直方向の射影が行われます（例えば、下方向にドラッグした場合はその左側の領域が、右方向にドラッグした場合はその下側の領域が投影されます）。Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらドラッグすると、ドラッグした方向とは逆の方向にある領域の射影が作成されます（例えば、下方向にドラッグした場合は、その上の領域が投影されます）。何度か重ねてドラッグすると、水面の反射に近い効果が得られます。

再構築  変更内容の全部または一部を元に戻します。

5. 「ツールオプション」セクションで、必要に応じてツールのブラシサイズと筆圧を調整します。

- ブラシサイズを変更するには、ポップアップスライダーをドラッグするか、1 ～ 600 ピクセルの範囲内で値を入力します。
- 筆圧を変更するには、ポップアップスライダーをドラッグするか、1 ～ 100 の範囲内で値を入力します。

筆圧が小さいほど、変化が緩やかになります。

- 筆圧感知入力タブレットを使用している場合は、「筆圧感知入力」を選択します。

ワープ、ピクセル移動または反射の各ツールで、現在のポイントと、直前にクリックしたポイントの間を結ぶ直線をドラッグしたかのような効果を得るには、Shift キーを押しながらクリックします。

6. プレビュー画像の変更内容を実際の画像に適用するには、「OK」をクリックします。

7. （オプション）前の状態に戻るには、次のいずれかの操作を行います。

- 再構築ツール  を選択し、マウスボタンを押すか、変更した領域の上をドラッグします。再構築はブラシの中心に近いほど速く行われます。現在のポイントと、直前にクリックしたポイントを結ぶ直線で再構築を行うには、Shift キーを押しながらクリックします。
- プレビュー画像全体を、ダイアログボックスを開いたときの状態に戻すには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら「初期化」をクリックします。また、「復帰」をクリックすると、画像が元に戻り、ツールが前の設定に戻ります。

海の波紋

[To the top](#)

海の波紋フィルターは、画像の表面にランダムな間隔で波紋を加え、画像が水面下にあるかのような効果を出します。

つまむ

[To the top](#)

つまむフィルターは、選択範囲を中心または外に向かって絞ります。

つまむフィルターの適用

1. 編集ワークスペースで、画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. フィルターメニューから変形／つまむを選択します。
3. 選択範囲を中心に向かってつまむには、スライダーを右（正の値）にドラッグします。選択範囲を外に向かってずらすには、スライダーを左（負の値）にドラッグします。「OK」をクリックします。

極座標

[To the top](#)

極座標フィルターは、選択したオプションに従って、選択範囲を直交座標から極座標に、またはその逆に変換します。このフィルターを使用して、円筒型アナモルフォーズを作成できます。これは 18 世紀に人気を博した画法で、円筒形の鏡を立てると、そこに正しい像が映し出されます。

波紋

[To the top](#)

波紋フィルターは、選択範囲に、池の水面にできるさざ波のような波打つパターンを作り出します。より細かく制御するには、波形フィルターを使用してください。オプションには、波紋の量と振幅数があります。

シアー

[To the top](#)

シアーフィルターは、曲線に沿って画像を変形させます。

シアーフィルターの適用

1. 編集ワークスペースで、画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. フィルターメニューから変形／シアーを選択します。
3. 変形の曲線を定義するには、シアーダイアログボックスで次のいずれかの操作を行います。
 - 縦線の左右いずれかの任意のポイントをクリックします。
 - 縦線をクリックし、新しい曲線ポイントまでドラッグします。曲線上の任意のポイントをドラッグして変形を調整したり、曲線ポイントを追加したりすることもできます。
4. 「未定義領域」オプションで次のいずれかを選択し、「OK」をクリックします。
 - ラップアROUND（巻き戻す） 画像内に新しく作成された空間を、画像の反対側の内容で埋めます。
 - 端のピクセルを繰り返して埋める 端のピクセルの色を延長します。エッジのピクセルが異なる色の場合、縞模様が生じる場合があります。
 - 「初期設定値」をクリックすると、カーブを直線に戻し、最初からやり直せます。

球面

[To the top](#)

球面フィルターは、画像を変形および伸縮し、選択範囲で球面を包むか、選択範囲を球面の内側に貼り付けたかのような、3D 効果を加えます。

球面フィルターの適用

1. 編集ワークスペースで、画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. フィルターメニューから変形／球面を選択します。
3. 「量」に正の値を入力すると、球を包んでいるかのように画像が外向きに伸びます。負の値を入力すると、球の内側に貼り付けたかのように画像が内向きに縮小されます。
4. 「モード」で標準、水平方向または垂直方向を選択し、「OK」をクリックします。

渦巻き

[To the top](#)

渦巻きフィルターは、画像全体または選択範囲を回転します。回転は端よりも中心をシャープに描きます。角度を指定すると、渦巻きパターンが作り出されます。スライダーを右（正の値）にドラッグすると、画像が時計回りに回転します。スライダーを左（負の値）にドラッグすると、反時計回りに回転します。 -999 ～ 999 の間の値を入力することもできます。

波形

[To the top](#)

波形フィルターは、レイヤーまたは選択範囲に波打つパターンを作り出します。

波形フィルターの適用

1. 編集ワークスペースで、画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. フィルターメニューから変形／波形を選択します。
3. 「種類」セクションで「正弦波」（うねる波のパターン）、「三角波」または「矩形波」から波形の種類を選択します。
4. 波形の数を設定するには、スライダーをドラッグするか、1 ～ 999 の間の数値を入力します。
5. 最小と最大の波長スライダーをドラッグして、1 つの波の頂点から次の頂点までの間隔を設定します。両方のスライダーを同じ値に設定すると、波のパターンが一定になります。
6. 最小と最大の振幅スライダーをドラッグして、波の高さを設定します。
7. 水平と垂直の比率スライダーをドラッグして、波の高さと幅を設定します。
8. ダイアログボックス内の一連の値に基づいて乱数的に結果を適用するには、「開始位置を乱数的に変化させる」をクリックします。「開始位置を乱数的に変化させる」を複数回クリックすると、その効果を上げることができます。
9. 次のいずれかを選択し、「OK」をクリックします。
 - ラップアROUND（巻き戻す） 画像内の空間を、画像の反対側の内容で埋めます。
 - 端のピクセルを繰り返して埋める 画像の端に沿ったピクセルの色を、指定した方向に延長します。

ジグザグ

[To the top](#)

ジグザグフィルターは、選択範囲内のピクセルの半径に従って、選択範囲を放射状に変形します。

ジグザグフィルターの適用

1. 編集ワークスペースで、画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. フィルターメニューから変形／ジグザグを選択します。
3. 量スライダーをドラッグして、変形の程度と方向を設定します。
4. 折り返しスライダーをドラッグして、選択範囲の中心から端までの間でジグザグの方向が転換する回数を設定します。
5. スタイルメニューから次のいずれかの置き換えオプションを選択し、「OK」をクリックします。
 - 回転 選択範囲の中心の周りでピクセルを回転します。

中心方向 選択範囲の中心に向けて、またはその反対方向にジグザグの効果を加えます。

左上、右下方向 選択範囲を左上または右下に変形するジグザグの効果を加えます。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

新しいガイド付き編集

Photoshop Elements 13 の新機能

[白黒ガイド付き編集](#)
[白黒カラーポップガイド付き編集](#)
[白黒の選択ガイド付き編集](#)

白黒ガイド付き編集

写真に白黒ガイド付き編集を使用すると、カラー画像から白黒画像を作成できます。様々な白黒プリセットの中から適用して、明瞭な白黒写真を作成したり、光彩拡散効果を写真に加えて超現実的な夢の中のような結果を得たりすることができます。

1. 写真を開き、ガイド付きモードで「写真効果」カテゴリをクリックして、「白黒」を選択します。



元の画像

2. 選択した写真で、操作するプリセットを選択します。

プリセットの効果が気に入らない場合は、別のプリセットを選択します。この手順では、Photoshop Elements 13 は別のプリセットを重ねて適用しません。プリセットを選択するたびに、選択された写真は元の状態にリセットされ、プリセットが改めて適用されます。



写真にプリセットを適用

3. (オプション) 中心とする被写体がある場合、または写真の光景を強調したい場合、光彩拡散を適用できます。「光彩拡散」ボタンをクリックして、写真に最小量の拡散を適用します。特定の写真の部分への光彩拡散効果を変更するには：
 - a. 「追加」(光彩拡散を適用する)または「削除」(効果を削除する)をクリックします。
 - b. 操作の適用に使用するブラシのサイズを選択します。
 - c. 不透明度コントロールをスライドさせて、拡散の程度を選択します。
 - d. 写真の部分にペイントします。



オプションの光彩拡散の適用

4. 写真のハイライトされた領域とその他の部分とのコントラストを高めるには、「コントラストを上げる」ボタンをクリックします。
「コントラストを上げる」ボタンを複数回押して、コントラストを上げます。



コントラストを上げて効果を劇的に高める

白黒カラーポップガイド付き編集

白黒カラーポップガイド付き編集を使用すると、画像内の単一の色をハイライトしたまま、他の色の彩度を下げることができます。初期設定の色（レッド、イエロー、ブルー、グリーン）を使用することも、効果を調整するためのオプションを使用することもできます。

1. 写真を開き、ガイド付きモードで「写真効果」カテゴリをクリックして、「白黒カラーポップ」を選択します。



元の写真

2. 写真で維持する色を選択します。この画像に複数のカラートーンがある場合は、「カスタムカラーを選択」をクリックしてから、カラーピッカーを使用して写真内のサンプルをクリックします。



ジーンズのブルーの影の分離

このステップを完了すると、写真内の選択したカラーと同じカラーの領域の彩度が上がります。写真の他の部分は、白黒写真と似たような感じになります。

3. 選択したカラーのトーンを増減するには、許容量スライダーを左右に動かします。



許容量スライダーを使用して、写真内のトーンとブルーの影を選択して追加する

4. 「効果を調整」をクリックして、写真の部分で「白黒カラーポップ」効果を追加または無効にします。サイズスライダーでブラシのサイズを切り替えられ、不透明度スライダーで適用される効果の強さを指定します。



「効果を調整」ボタンを使用して、画像内の元の色の部分を表示するオプションを使用します。この場合、「追加」ボタンを使用し、不透明度を 100% に設定して車輪が復元されています。

5. 「彩度を上げる」をクリックして、選択したカラーをポップカラーにします。これによって、そのカラーの物体が、相対的にフラットな白黒の写真から目立つようになります。

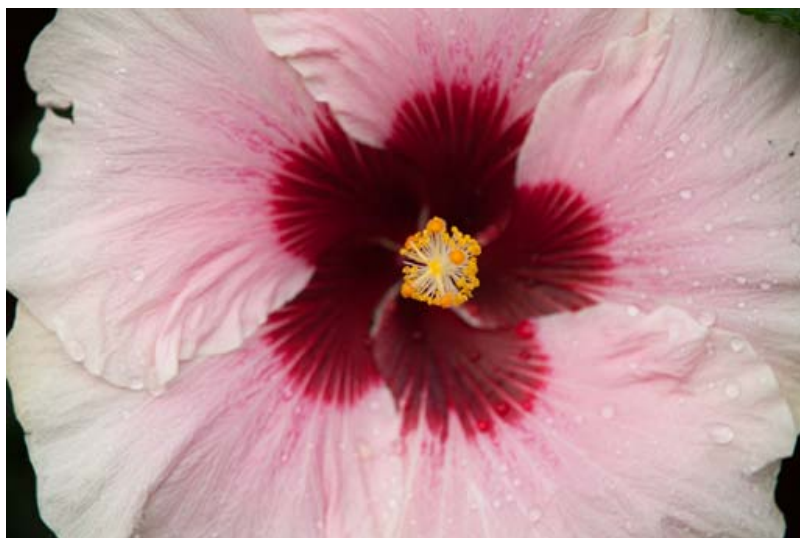


「彩度を上げる」をクリックして選択したカラーをポップカラーにする

白黒の選択ガイド付き編集

特定の白黒ガイド付き編集を使用して、選択した写真の一部の色の彩度を下げます。写真の一部の彩度を下げると、写真のその他の領域は自動的にハイライトされたように見えます。選択を行った後、選択範囲を微調整できます。

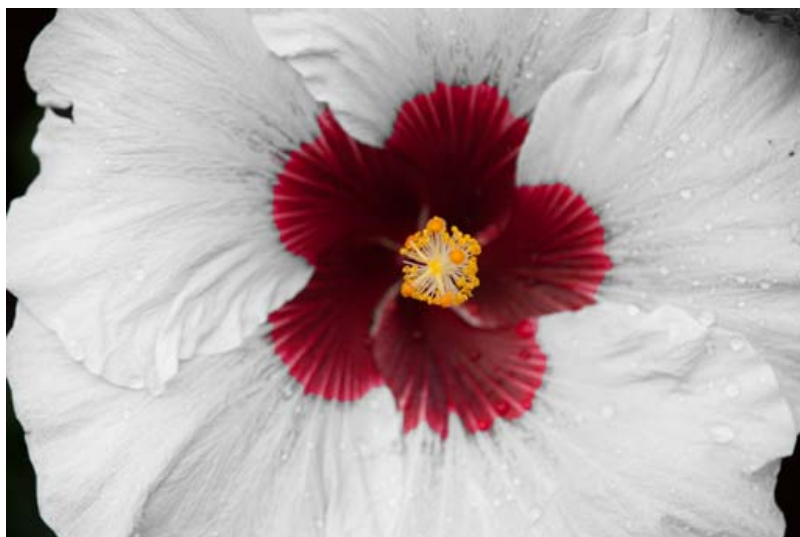
1. 写真を開き、ガイド付きモードで「写真効果」カテゴリを選択して、「白黒の選択」を選択します。



元の画像

2. 「白黒選択ブラシ」をクリックします。使用できるオプションから、白黒に変換する領域の追加または削除を選択します。ブラシサイズスライダーを使用して、写真上の境界線で影響される領域の範囲を指定します。

この効果を、複数の細い境界線（髪の毛など）を持つ物体に適用する場合、「境界線を調整」をクリックして、選択内容をさらに微調整します。



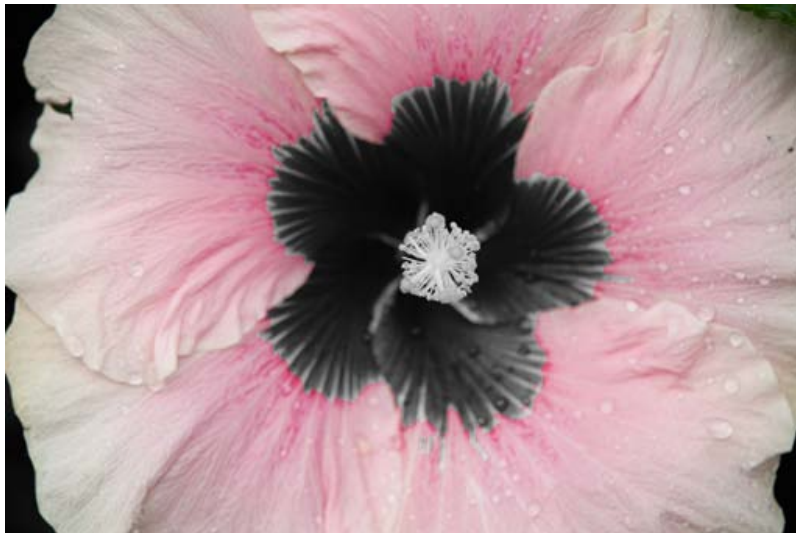
白黒に変換する部分の選択

3. 白黒効果を写真のその他の部分に個別に追加または削除するには、「白黒詳細ブラシ」をクリックして操作とブラシサイズを選択し、効果をペイントします。



選択内容を微調整して、必要な部分が白黒に変換されないようにします。

4. これまで作成した効果を反転させるため、「反転エフェクト」をクリックします。



効果を反転させた同じ写真を確認

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

描画フィルター

雲模様 1
雲模様 2
ファイバー
逆光
テクスチャ効果

[ページの先頭へ](#)

雲模様 1

雲模様 1 フィルターは、ツールバーの描画色と背景色の間で色をランダムに変化させて、ソフトな雲のパターンを作り出します。

雲模様をより鮮明にするには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらフィルター／描画／雲模様 1 を選択します。

[ページの先頭へ](#)

雲模様 2

雲模様 2 フィルターは、ツールボックス内の描画色と背景色の間で色の値をランダムに変化させて、雲のパターンを作り出します。このフィルターを初めて選択するとき、画像の一部が雲模様に変換されます。このフィルターを何度か適用すると、大理石のテクスチャに似た縞模様が作成されます。

[ページの先頭へ](#)

ファイバー

ファイバーフィルターは、描画色と背景色を使用して、繊維のような模様を作り出します。「変化」オプションで、色の変化の度合いを制御できます（値を小さくすると、色のすじが長くなり、値を大きくすると、繊維が短く、変化が大きくなります）。「強さ」オプションを使用して、一本一本の繊維の外観を制御できます。値を小さくするとゆるい繊維になり、値を大きくすると短くて張りのある繊維になります。「開始位置を乱数的に変化させる」によって、パターンの見た目が変わります。気に入ったパターンが見つかるまでこのオプションを繰り返し選択できます。ファイバーフィルターを適用すると、アクティブなレイヤーの画像データが置き換わります。

ファイバーの色彩を統一するには、グラデーションマップ調整レイヤーを追加します（[レイヤーの調整と塗りつぶし](#)を参照してください）。

[ページの先頭へ](#)

逆光

逆光フィルターは、カメラのレンズに明るい光が当たって起こる逆光効果を再現します。光の明るさ、位置および形状（レンズの種類）を設定できます。ダイアログボックス内のプレビューウィンドウをクリックして光の位置を設定します。

[ページの先頭へ](#)

テクスチャ効果

注意： テクスチャ効果は *Photoshop Elements 12* では利用できません。

テクスチャ効果フィルターは、グレースケールの Photoshop 画像を、画像のテクスチャとして使用します。

スケッチフィルター

浅浮彫り
チョーク・木炭画
木炭画
クロム
コミック
クレヨンのコンテ画
グラフィックノベル
グラフィックペン
ハーフトーンパターン
ノート用紙
ペンとインク
コピー
石膏
ちりめんじわ
スタンプ
ぎざぎざのエッジ
ウォーターペーパー

浅浮彫り

[To the top](#)

浅浮彫りフィルターは、画像を浅浮彫りにし、表面の起伏を強調するように光を当てたようにします。画像内の暗い部分には描画色が使用され、明るい部分には背景色が使用されます。浮彫りのディテールと滑らかさを設定できます。

チョーク・木炭画

[To the top](#)

チョーク・木炭画フィルターは、粗いチョークで描かれた中間調の単色のグレーの背景に、画像のハイライトと中間調を描きます。シャドウ部分は、木炭で描いた黒い斜線に置き換わります。木炭には描画色が使用され、チョークには背景色が使用されます。筆圧および木炭とチョークの領域を設定できます。

木炭画

[To the top](#)

木炭画フィルターは、画像にこすったような効果を加えます。主要なエッジは太く描かれ、中間調は斜線でスケッチされます。木炭には描画色が使用され、紙には背景色が使用されます。木炭の太さ、画像のディテールレベルおよび明るさ・暗さのバランスを設定できます。

クロム

[To the top](#)

クロムフィルターは、ハイライト部分の反射を大きく、シャドウ部分の反射を小さくして、画像を磨き上げたクロム表面のようにします。クロム表面のディテールレベルと滑らかさを設定できます。

クロムフィルターを適用したら、レベル補正ダイアログボックスを使用してコントラストを強めることができます。

コミック

[To the top](#)

コミックフィルター（フィルター／スケッチ／コミック）を使用すると、漫画家が描いたような画像の印象を創出できます。完成品は、ユーザーが必要とする詳細レベルに調節できます。主なコントロールは、色の範囲（ソフト）、再現するカラーの数（色合い）、ある色から別の色への遷移（傾斜）、および色の鮮やかさ（自然な彩度）を変更することにあります。これ以外にも、シェイプのアウトラインに使用するペンツールストロークの太さも調節できます。

クレヨンのコンテ画

[To the top](#)

クレヨンのコンテ画フィルターは、濃い黒と純粋な白のコンテのテクスチャを画像に再現します。クレヨンのコンテ画フィルターでは、暗い部分には描画色が使用され、明るい部分には背景色が使用されます。描画色と背景色の強調レベルおよびテクスチャオプションを設定できます。テクスチャのオプションを使用して、例えば画像をキャンバスやレンガなどのテクスチャの上に描いたり、ガラスのブロックを通して見たりしているような効果を得ることができます。

本物に近づけるには、このフィルターを適用する前に、描画色をクレヨンコンテ画でよく使用される色（ブラック、セピア、濃いレッド）のいずれかに変更します。効果を抑え目にするには、背景色を、描画色を少し加えた白に変更します。

グラフィックノベル

[To the top](#)

グラフィックノベルフィルター（フィルター／スケッチ／グラフィックノベル）を使用すると、グラフィックノベルのようなアートワークジャンル向けにスケッチされた画像の印象を創出できます。グラフィックノベルのアートワークは、グレーの色合い、黒と白に限定されています。完成品に加えることのできる調整には、画像内の白色の全体量（暗さ）、完成品に使用できる詳細度（クリーンな外観）、コントラストレベル（コントラスト）、シェイプとアウトラインの定義に使用するストロークの太さが含まれます。

グラフィックペン

[To the top](#)

グラフィックペンフィルターは、インクを使用した細い線で、元の画像のディテールを再現します。スキャンした画像に特に効果を発揮します。このフィルターでは、インクに描画色、紙に背景色を使用して、元の画像の色が置き換えられます。ストロークの長さや方向および明るさ・暗さのバランスを設定できます。

ハーフトーンパターン

[To the top](#)

ハーフトーンパターンフィルターは、連続する色調範囲を保ちながら、ハーフトーンスクリーンの効果を再現します。ハーフトーンのサイズ、コントラストおよびパターンタイプを設定できます。

ノート用紙

[To the top](#)

ノート用紙フィルターは、エンボスフィルターと粒状フィルターの効果を組み合わせることで、手すき紙のテクスチャを再現します。画像の暗い部分は紙の一番上のレイヤーでは穴のようになり、そこから背景色が見えます。画像のバランス、きめの度合いおよびレリーフを設定できます。

ペンとインク

[To the top](#)

ペンとインクフィルター（フィルター／スケッチ／ペンとインク）は、芸術的なスケッチに最も近いフォームにシミュレートします。最高の効果を確実に発揮するには、詳細を保持するためにインクに関連のある設定（詳細）、芸術的なストロークの太さ（幅）、暗い部分の彩度（暗さ）、およびコントラストレベル（コントラスト）を調節します。色の選択のような設定（色相）、コントラスト値（コントラスト）、色で塗りつぶす度合い（塗り）などの設定を使用して、画像内で支配的な色を導入するペンツールの設定を操作することもできます。

コピー

[To the top](#)

コピーフィルターは、画像をコピーしたような効果を再現します。暗い部分が広いとエッジの周囲だけがコピーされ、中間調は黒か白のいずれかになります。ディテールレベルと暗さを設定できます。

石膏

[To the top](#)

石膏フィルターは、3次元の石膏からレイヤーをかたどり、描画色と背景色を使用して色彩を統一します。暗い部分は浮き上がり、明るい部分はくぼみます。画像のバランス、滑らかさおよび照射方向を設定できます。

ちりめんじわ

[To the top](#)

ちりめんじわフィルターは、フィルム膜面の収縮や変形を再現し、シャドウ部分はかたまり、ハイライト部分はわずかに粒状になった画像を作り出します。密度、描画レベルおよび背景レベルを設定できます。

スタンプ

[To the top](#)

スタンプフィルターは、画像を単純化し、ゴム製または木製のスタンプを押したようにします。滑らかさおよび明るさ・暗さのバランスを設定できます。このフィルターは、モノクロ画像に効果的です。

ぎざぎざのエッジ

[To the top](#)

ぎざぎざのエッジフィルターは、画像をぎざぎざに破った紙切れの集まりのようにし、描画色と背景色を使用して色彩を統一します。画像のバランス、滑らかさおよびコントラストを設定できます。このフィルターは、テキストやコントラストの強いオブジェクトから構成される画像に特に便利です。

ウォーターペーパー

ウォーターペーパーフィルターは、湿った繊維質の紙に絵の具を塗りつけたような効果を加えます。色がにじみ、混ざったような印象になります。紙の繊維の長さ、明るさおよびコントラストを設定できます。



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

ノイズフィルター

ノイズを加える
輪郭以外をぼかす
ダスト&スクラッチ
中間値
ノイズを低減

ノイズを加える

[To the top](#)

ノイズを加えるフィルターは、画像にランダムにピクセルを適用し、高感度フィルムで写真を撮ったような効果を加えます。このフィルターは、選択範囲をぼかしたり、グラデーションを適用した場合に生じる縞模様を除去したり、大幅に修正した部分を自然な印象にしたり、レイヤーにテクスチャを加えたりする場合にも使用できます。ノイズの量、ノイズ分布の種類およびカラーモードを設定できます。「均等に分布」オプションを選択するとノイズが均等に分布し、「ガウス分布」を選択するとノイズが斑点状になります。「グレースケールノイズ」を選択すると、色を変更せずに、画像の既存の色調でフィルターが適用されます。

輪郭以外をぼかす

[To the top](#)

輪郭以外をぼかすフィルターは、レイヤー内のエッジを検出し（色が大きく変化する部分）、選択範囲内でこれらのエッジ以外の部分をすべてぼかします。ぼかしによって、ディテールを保ちながらノイズを除去できます。このフィルターを使用して、雑誌やその他の印刷物をスキャンしたときに発生する縞模様や視覚的なノイズを除去できます。

ダスト&スクラッチ

[To the top](#)

ダスト&スクラッチフィルターは、異なるピクセルを変更することで視覚的なノイズを減らします。

中間値

[To the top](#)

明るさの中間値フィルターは、選択範囲内のピクセルの明るさを合成することで、レイヤー内のノイズを減らします。このフィルターは、明るさが似ているピクセルを検索し、隣接するピクセルとの差が大きすぎるピクセルを破棄し、中央のピクセルを、検索したピクセルの中間の明るさに置き換えます。このフィルターは、動きによって画像内に生じたぶれや、スキャンしたイメージに現れた不適切なパターンの除去や削減に使用します。

ノイズを低減

[To the top](#)

ノイズを低減フィルターは、不十分な照明で撮影した写真で発生するノイズなど、明るさや色のノイズを減らします。「JPEG の斑点を削除」オプションを選択すると、JPEG の低画質設定で画像を保存した場合に発生するしみのような斑点や縁取りを除去できます。



携帯電話で撮影したこの写真では、少年の顔にノイズがあります（左）。ノイズを低減フィルターを使用すると、不要なピクセルを除去できます（右）。



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

アーティスティックフィルター

色鉛筆
カットアウト
ドライブラシ
粒状フィルム
フレスコ
ネオン光彩
塗料
パレットナイフ
ラップ
エッジのポストリゼーション
粗いパステル画
こする
スポンジ
粗描き
水彩画

色鉛筆

[To the top](#)

色鉛筆フィルターは、単色の背景に色鉛筆で描いたような画像を作成します。重要なエッジはそのまま保持されるので、粗い網目のような外観になります。均一に塗られた領域では背景色が透けて見えます。鉛筆の太さ、筆圧および用紙の明るさを設定できます。

Note: パーチメント効果を得るには、背景色を変更してから、選択した領域に色鉛筆フィルターを適用します。

カットアウト

[To the top](#)

カットアウトフィルターは、色紙を無造作に切って貼り付けたような画像を作成します。コントラストの強い画像はシルエットのように表現され、カラー付き画像は色紙を重ねて作成されたようになります。レベル数、エッジの単純さおよびエッジの正確さを設定できます。

ドライブラシ

[To the top](#)

ドライブラシフィルターは、ドライブラシ手法（水彩と油彩の中間）を使用して画像のエッジを描きます。色の範囲を、よく使用される色に限定することで、画像がシンプルになります。ブラシの大きさ、ブラシの細かさおよびテクスチャを設定できます。

粒状フィルム

[To the top](#)

粒状フィルムフィルターは、画像に均一の粒状パターンを適用します。画像の領域が明るいほど、スムーズでより彩度の強いパターンが追加されます。このフィルターは、合成時に生じる縞模様を取り除き、様々なソースから取り込んだ要素を一体化して見せる場合に便利です。粒子、領域のハイライトおよび適用量を設定できます。

フレスコ

[To the top](#)

フレスコフィルターは、軽くたたいたような、短く丸いタッチを重ねて、粗いスタイルの画像を作成します。ブラシの大きさ、ブラシの細かさおよびテクスチャを設定できます。

ネオン光彩

[To the top](#)

ネオン光彩フィルターは、描画色、背景色および光彩カラーを使用して、画像の色彩を統一すると同時に、画像にソフトな印象を与えます。サイズ、明るさおよびカラーを設定できます。サイズの値を小さくすると、光彩カラーがシャドウ部分に限定されます。値を大きくすると、光彩カラーがレイヤーの中間調やハイライトの部分まで広がります。光彩カラーを選択するには、「カラー」ボックスをクリックし、カラーピッカーで色を選択します。

塗料

[To the top](#)

塗料フィルターは、絵画のような効果を画像に加えます。ブラシサイズ、シャープおよびブラシの種類を設定できます。

パレットナイフ

[To the top](#)

パレットナイフフィルターは、画像のディテールを減らすことで、キャンバスに絵の具が薄く塗られていて、下地のテクスチャが透けて見えるような効果を加えます。ストロークの大きさ、ストロークの正確さおよび滑らかさを設定できます。

ラップ

[To the top](#)

ラップフィルターは、表面のディテールを強調し、レイヤーを光沢のあるラップでコーティングしたように見せます。ハイライトの強さ、ディテール、滑らかさを設定できます。

エッジのポスタリゼーション

[To the top](#)

エッジのポスタリゼーションフィルターは、設定されたポスタリゼーションオプションに従って画像内の色数を減らし、黒い線で画像内のエッジをなぞるように描き出します。広い部分は単に陰影が付けられ、濃い色のディテールが画像全体に分散されます。エッジの太さ、エッジの強さおよびポスタリゼーションを設定できます。

粗いパステル画

[To the top](#)

粗いパステル画フィルターは、テクスチャを適用した背景にパステルで大きなストロークを描きます。明るい色の部分では、パステルを厚く塗ったようにテクスチャが隠れます。暗い部分では、パステルがこすり取られたようにテクスチャが現れます。ストロークの長さ、ストロークの正確さおよびテクスチャを設定できます。テクスチャのオプションを使用して、画像をキャンバス、レンガ、麻布、砂岩などのテクスチャの上に描いたような効果を得ることができます。

こする

[To the top](#)

こするフィルターは、短い斜めのストロークで暗い部分をぼかしたり、こすったようにしたりすることで、画像をソフトな印象にします。明るい部分はさらに明るくなり、ディテールが失われます。ストロークの長さ、領域のハイライトおよび適用量を設定できます。

スポンジ

[To the top](#)

スポンジフィルターは、コントラストの強いカラーでテクスチャが適用された部分をレイヤーに作成します。ブラシサイズ、鮮明度および滑らかさを設定できます。

粗描き

[To the top](#)

粗描きフィルターは、テクスチャを適用した背景の上に描いたような効果を加えます。ブラシサイズ、テクスチャの適用度およびテクスチャのオプションを設定できます。テクスチャのオプションを使用して、画像をキャンバス、レンガ、麻布、砂岩などのテクスチャの上に描いたような効果を得ることができます。

水彩画

[To the top](#)

水彩画フィルターは、筆に水と絵の具を含ませて描いた水彩画のような画像を作成します。画像のディテールは単純化されます。色調が大きく変化するエッジ部分では、色の彩度が高くなります。ブラシの細かさ、シャドウの濃さおよびテクスチャを設定できます。



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

ブラシストロークフィルター

エッジの強調
ストローク（斜め）
網目
ストローク（暗）
インク画（外形）
はね
ストローク（スプレー）
墨絵

エッジの強調

[To the top](#)

エッジの強調フィルターは、画像のエッジを強調します。エッジの明るさの値を高く設定すると、エッジが白いチョークで描いたように強調されます。値を低く設定すると、黒インクで描いたようになります。エッジの幅、エッジの明るさおよび滑らかさを設定できます。

ストローク（斜め）

[To the top](#)

ストローク（斜め）フィルターは、斜めのストロークを使用して画像を描きます。画像内の明るい部分のストロークは、暗い部分のストロークとは方向が反対になります。ストロークの方向のバランス、ストロークの長さおよびシャープを設定できます。

網目

[To the top](#)

網目フィルターは、元の画像のディテールや特徴を保ちながら、テクスチャを加え、鉛筆で線影を付けたように、カラー部分のエッジを粗くします。ストロークの長さ、シャープおよび強さ（ストロークの回数）を設定できます。

ストローク（暗）

[To the top](#)

ストローク（暗）フィルターは、画像内の暗い部分を短く細かいストロークで黒に近づけ、明るい部分を長く白いストロークで描きます。ストロークのバランスおよび黒と白の適用度を設定できます。

インク画（外形）

[To the top](#)

インク画（外形）フィルターは、元の画像のディテールの上に、ペンとインクを使ったような細い線で輪郭を描きます。ストロークの長さおよび暗さと明るさの強さを設定できます。

はね

[To the top](#)

はねフィルターは、エアブラシで絵の具を吹き付けたような効果を加えます。スプレー半径と滑らかさを設定できます。

ストローク（スプレー）

[To the top](#)

ストローク（スプレー）フィルターは、レイヤー内の主要な色を使用して、角度を付けてスプレーしたようにレイヤーを描きます。ストロークの長さ、スプレーの半径およびストロークの方向を設定できます。

墨絵

[To the top](#)

墨絵フィルターは、筆に墨をたっぷりと含ませて和紙に描いたような和風の効果をレイヤーに与えます。作成される画像は、エッジがやわらかくぼかされ、黒が濃くなります。ストロークの幅、筆圧およびコントラストを設定できます。

表現手法フィルター

拡散
エンボス
押し出し
輪郭検出
エッジの光彩
ソラリゼーション
分割
輪郭のトレース
風

拡散

[To the top](#)

拡散フィルターは、選択するオプションに従って選択範囲内のピクセルを入れ替え、焦点を和らげます。「標準」を選択すると、ピクセルは、色の値とは無関係にランダムに移動します。「暗く」を選択すると、明るいピクセルが暗いピクセルに置き換わります。「明るく」を選択すると、暗いピクセルが明るいピクセルに置き換わります。「不均等に」を選択すると、すべてのピクセルがソフトになります。

エンボス

[To the top](#)

エンボスフィルターは、塗りつぶしカラーをグレーに変換し、エッジを元の塗りつぶしカラーでなぞることで、選択範囲を浮き上がらせるか、型押ししたように見せます。エンボスの角度、高さおよび選択範囲内のカラーの量に対する比率を設定できます。

押し出し

[To the top](#)

押し出しフィルターは、選択範囲またはレイヤーに 3 次元のテクスチャを加えます。

押し出しフィルターの適用

1. 編集ワークスペースで、画像、レイヤーまたは領域を選択します。
2. フィルターメニューから表現方法／押し出しを選択します。
3. 次のオプションを設定し、「OK」をクリックします。

ブロック 正四角柱のオブジェクトを作成します。

ピラミッド 三角錐のオブジェクトを作成します。

サイズ オブジェクトの底面の辺の長さを 2 ～ 255 ピクセルの範囲で指定します。

深さ 最も高いオブジェクトが画面から突き出る高さを 1 ～ 255 の範囲内で指定します。

ランダム 各ブロックまたは各ピラミッドの高さをばらつかせます。

レベルに合わせる 各オブジェクトの高さを、明るさに対応させます。オブジェクトが明るいほど多く突き出ます。

前面をベタ塗り 各ブロックの前面を、ブロックの平均色でベタ塗りにします。各ブロックの前面に画像を使用する場合は、「前面をベタ塗り」の選択を解除します。ピラミッドの場合はこのオプションは使用できません。

大きさが足りない部分は作成しない 選択範囲からはみ出すオブジェクトは表示されません。

輪郭検出

[To the top](#)

輪郭検出フィルターは、画像内で変化が大きい部分を検出し、エッジを強調します。輪郭のトレースフィルターと同様に、輪郭検出フィルターでは、画像内の輪郭が白い背景に暗い線で描かれます。このフィルターは画像の境界をはっきりさせる場合に便利です。

Note: 輪郭検出や輪郭のトレースなどのエッジを強調するフィルターを使用した後は、階調の反転フィルターを適用してカラー画像の輪郭を色付きの線にしたり、グレースケール画像の輪郭を白い線にしたりできます。

エッジの光彩

[To the top](#)

エッジの光彩フィルターは、色のエッジを特定し、ネオンのような光彩を加えます。エッジの幅、明るさおよび滑らかさを設定できます。

ソラリゼーション

[To the top](#)

ソラリゼーションフィルターは、ネガ画像とポジ画像を合成し、写真の現像中に瞬間的に露光させたような効果を加えます。

分割

[To the top](#)

分割フィルターは、画像を一連のタイルに分割し、選択範囲を元の位置からずらします。分割数とオフセットの比率を設定できます。タイル間の空間は、「背景色」、「描画色」、「元画像を反転して塗る」、「元画像で塗る」のいずれかの方法で埋めることができます。「元画像で塗る」では、分割した画像が元の画像の上に重ねられ、タイルの間から元の画像が見えます。

輪郭のトレース

[To the top](#)

輪郭のトレースフィルターは、明るさが大きく変化する部分を検出し、等高線のように細い線で描きます。色の値を評価するレベルを設定し、そのレベルより下のピクセルの輪郭を描くのか（「指定レベル以下の画像の周り」）、上のピクセルの輪郭を描くのか（「指定レベル以上の画像の周り」）を指定できます。

グレースケールモードの情報パネルを使用して、輪郭を描く対象となるカラー値を確認します。次に「レベル」テキストボックスに値を入力します。

風

[To the top](#)

風フィルターは、画像に細い横線を加えて、風が吹いているような効果を加えます。風の強さと方向を設定できます。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

テクスチャフィルター

クラッキング
粒状
モザイクタイル
パッチワーク
ステンドグラス
テクスチャライザー

クラッキング

[To the top](#)

クラッキングフィルターは、高浮彫りの石膏の表面に画像を描き、画像内の輪郭に沿って細かい溝が入ったような効果を加えます。このフィルターを使用すると、幅広い色またはグレースケールの値を含む画像にエンボス効果を作り出すことができます。溝の間隔、深さおよび明るさを設定できます。

粒状

[To the top](#)

粒状フィルターは、多様な粒子を再現することで、画像にテクスチャを加えます。スプリングルと点画の各粒子の種類には背景色が使用されます。粒子の密度、コントラストおよび種類を設定できます。

モザイクタイル

[To the top](#)

モザイクタイルフィルターは、小さなかけらやタイルから構成されるように画像を描き、タイル間に溝を作ります。これに対して、ピクセレート／モザイクフィルターは、色が異なるピクセルのブロックに画像を分割します。タイルの大きさ、溝の幅および溝の明るさを設定できます。

パッチワーク

[To the top](#)

パッチワークフィルターは、画像を四角形のパッチに分割し、各パッチをその領域の主要な色で塗りつぶします。このフィルターは、各パッチの高さをランダムに増減し、ハイライトとシャドウを再現します。パッチの大きさとレリーフを設定できます。

ステンドグラス

[To the top](#)

ステンドグラスフィルターは、単色のセルの集まりとして画像を描き、各セルの輪郭を描画色で描きます。セルの大きさ、境界線の太さおよび明るさの強さを設定できます。

テクスチャライザー

[To the top](#)

テクスチャライザーフィルターを使用すると、特定のテクスチャのタイプを適用するか、テクスチャとして使用するファイルを選択できます。テクスチャのオプションを使用して、画像をキャンバスやレンガなどのテクスチャの上に描いたり、ガラスのブロックを通して見たりしているような効果を得ることができます。



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

テキストとシェイプ

テキストの追加

テキスト

テキストの追加

シェイプに沿ったテキストの追加

選択範囲に沿ったテキストの追加

カスタムパスに沿ったテキストの追加

マスクされた文字の作成および使用

カラー、スタイル、効果の異なる、様々なテキストやシェイプを画像に追加することができます。横書き文字ツールと縦書き文字ツールを使用して、テキストの作成と編集を行います。単一行テキストまたは段落テキストを作成できます。

テキスト

[To the top](#)

横書き文字ツール (T) と縦書き文字ツール (I) を使用して、テキストの作成と編集を行います。入力したテキストは、新規テキストレイヤーに表示されます。単一行テキストまたは段落テキストを作成できます。入力する単一行テキストは、それぞれ独立しています。このため、編集を行うと行の長さは変化しますが、次の行に折り返されることはありません。テキストを改行するには、Enter キーを押します。段落テキストは、指定された段落の境界線の内側で折り返されます。



単一行テキスト（画像の上部）および段落テキスト（画像の下部）

文字マスクツール (Alt/Option キーを押しながら文字ツールをクリックして、現在のツールを変更) を使用して、文字の形状をした選択範囲を作成します。これによって、テキストを使用して様々な効果を作成したり、テキストの形状に切り抜いたりすることができるようになります。

ツールボックスから文字ツールを選択し、画像内をクリックすると、ツールが編集モードになり、テキストの入力と編集ができるようになります。編集モードの状態から、メニューコマンドの選択などその他の操作を行うには、文字に加えた変更を確定する必要があります。テキストの下に確定ボタン (✓) およびキャンセルボタン (✗) が表示されている場合、文字ツールは編集モードです。

Note: テキストをモノクロ 2 階調とインデックスカラーモードの画像に追加するときには、Photoshop Elements は新しいテキストレイヤーを作成しません。入力したテキストは、マスクテキストとして表示されます。

テキストの追加

[To the top](#)

1. ツールバーで、横書き文字ツール (T) または縦書き文字ツール (I) を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。

- 単一行テキストを作成するには、画像内をクリックして入力位置を指定します。
- 段落テキストを作成するには、長方形をドラッグして、入力用のテキストボックスを作成します。

I ビーム上にある小さな線は、文字のベースラインの位置を示します。ベースラインは、横書きでは文字が配置される基線を示し、縦書きでは文字の中心軸を示します。

3. (オプション) ツールオプションバーでフォントの種類やスタイル、サイズ、カラーなど、テキストのオプションを選択します。
4. 文字を入力します。テキストボックスを作成しなかった場合、テキストを改行するには Enter キーを押します。

テキスト専用のレイヤーにテキストが表示されます。レイヤーを表示するには、エキスパートモードで、F11 キーを押します。

5. 次のいずれかの操作を行い、テキストレイヤーを確定します。
 - 確定ボタン (✓) をクリックします。
 - テンキーパッド (数字キー) の Enter キーを押します。

- テキストボックスの外側の画像内をクリックします。
- ツールボックスで別のツールを選択します。

テキストツールのオプション

オプションバーで、テキストツールのオプションを選択します。

フォントファミリー 新しいテキストまたは既存のテキストのフォントファミリーを指定します。

フォントスタイル 新しいテキストや既存のテキストに、太字などのフォントスタイルを適用します。

フォントサイズ 新しいテキストまたは既存のテキストのフォントサイズを指定します。

テキストカラーを設定 新しいテキストまたは選択したテキストのカラーを指定します。

行送りを設定 新しいテキストまたは選択したテキストのベースラインの距離を設定します。

太字 新しいテキストまたは既存のテキストを擬似的に太字にします。使用するフォントに太字スタイルがなく、フォントスタイルメニューから選択できない場合にこのオプションを使用してください。

斜体 新しいテキストまたは既存のテキストを擬似的に斜体にします。使用するフォントにイタリック体または傾斜スタイルがなく、フォントスタイルメニューから選択できない場合にこのオプションを使用してください。

下線 新しいテキストまたは選択した既存のテキストの下に下線を引きます。

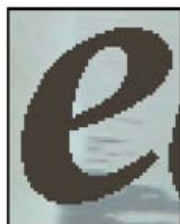
打ち消し線 新しいテキストまたは選択した既存のテキストに打ち消し線を引きます。

テキストの整列 テキストの整列を指定します。テキストの方向が横書きの場合、左揃え、中央揃え、右揃えにテキストを整列できます。縦書きの場合、上揃え、中央揃え、下揃えにテキストを整列できます。

テキストの方向の切り替え 縦書きテキストを横書きテキストに、横書きテキストを縦書きテキストに変更します。

ワープテキストを作成 選択したレイヤーのテキストをワープします（ゆがめます）。

アンチエイリアス テキストが滑らかに表示されるようアンチエイリアスを適用します。



A



B

アンチエイリアスの適用

A. アンチエイリアスをオフ B. アンチエイリアスをオン

シェイプに沿ったテキストの追加

[To the top](#)

シェイプに沿ったテキストの追加ツールで使用可能なシェイプにテキストを追加できます。

1. シェイプに沿ったテキストの追加ツール  を選択します。現在のテキストツールをすばやく変更するには、Alt／Option キーを押して現在のツールをクリックします。



シェイプに沿ったテキストの追加

2. 使用可能なシェイプから、テキストの追加に使用するシェイプを選択します。イメージ上でカーソルをドラッグして、シェイプを作成しま

す。

3. 画像にテキストを追加するには、カーソルアイコンがテキスト描画モードに変化するように、カーソルをパスに合わせます。テキストを追加する場所をクリックします。



クリックしてテキストを入力

通常のテキストの場合と同じようにテキストを変更します。

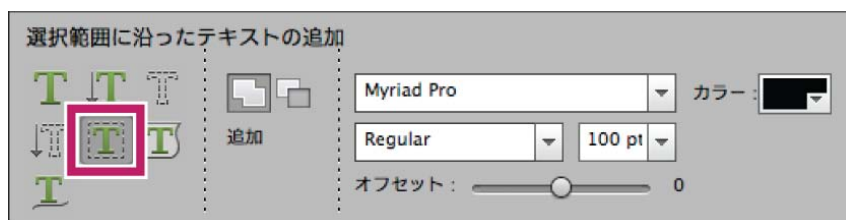
4. テキストを追加した後、確定 ✓ をクリックします。一部のシェイプでは、テキストを内側に入力する必要があります。テキストをパスに沿って移動することも、クリック&ドラッグしているときに Command/ Ctrl キーを押して内側/外側に移動することができます（テキストが小さな矢印で表示されます）。そのカーソルを選択範囲の内側にドラッグすると、テキストパスを領域の内側/外側に配置できます。

選択範囲に沿ったテキストの追加

[To the top](#)

選択範囲に基づいて作成されたパスのアウトラインにテキストを追加します。選択範囲を確定すると、選択範囲がパスに変換され、パスに沿ってテキストを入力できるようになります。

1. シェイプに沿ったテキストの追加ツール  を選択します。現在のテキストツールをすばやく変更するには、Alt/ Option キーを押して現在のツールをクリックします。



選択範囲に沿ったテキストの追加

2. カーソルを画像内の被写体に合わせ、意図した選択範囲が得られるまでカーソルをドラッグします。選択範囲のサイズはオフセットスライダーで調整できます。



選択範囲の設定

選択範囲を確定すると、選択範囲がパスに変換されます。

3. 画像にテキストを追加するには、カーソルをパスに合わせます。カーソルアイコンがテキスト描画モードに変化します。テキストを追加する場所をクリックします。



テキストを追加

追加したテキストは、通常のテキストの場合と同じように変更できます。

4. テキストの追加を完了した後、確定 ✓ をクリックします。キャンセルして、ワークフローを再度開始します。

カスタムパスに沿ったテキストの追加

[To the top](#)

カスタムパスを描画して、それに沿ってテキストを追加することができます。

1. カスタムパスに沿ったテキストの追加ツール  を選択します。現在のテキストをすばやく変更するには、Alt／Option キーを押して現在のツールをクリックします。



カスタムパスに沿ったテキストの追加

2. 画像にカスタムパスを描画します。ツールオプションバーの確定／キャンセルを選択して、描画したパスを確定することも、キャンセルして再描画することもできます。
3. パスを調整または再描画するには、「ツール内で変更」オプションバーをクリックします。パスに表示されるノードを使用して変更します。
4. パスの作成が完了したら、パス上の任意の場所をクリックしてテキストを追加します。通常のテキストの場合と同じようにテキストを変更します。



テキストの追加

5. テキストを追加した後、確定 ✓ をクリックします。

マスクされた文字の作成および使用

[To the top](#)

横書き文字マスクツールまたは縦書き文字マスクツールにより、テキストの形状で選択範囲を作成することができます。テキストの選択範囲を使用して、画像からテキストを切り取って背景を表示したり、選択したテキストを新しい画像に貼り付けたりして楽しむことができます。様々なオプションを使用して、独自の画像とコンポジションの作成を試してみてください。



横書き文字マスクツールによる選択範囲の塗りつぶし

1. エキスパートモードを使用して、選択範囲を表示するレイヤーを選択します。最良の結果を得るためには、テキストレイヤー上にテキストの選択範囲を作成しないでください。
2. 横書き文字マスクツール  または縦書き文字マスクツール  を選択します。
3. 必要に応じてテキストオプションを選択し（テキストツールのオプションを参照）、テキストを入力します。

アクティブレイヤーの画像にテキストの選択範囲が表示されます。

[More Help topics](#)



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

テキストの編集

テキストレイヤーの文字の編集

文字の選択

フォントファミリーやスタイルの選択

フォントサイズの選択

テキストカラーの変更

テキストにスタイルを適用

テキストのワープ

テキストレイヤーの向きの変更

テキストレイヤーの文字の編集

[To the top](#)

テキストレイヤーを作成して、テキストを編集したりレイヤーコマンドを適用することができます。テキストレイヤーでは、新しいテキストの挿入、既存のテキストの変更やテキストの削除を行うことができます。テキストレイヤーにスタイルが適用されている場合、すべてのテキストにそのスタイルの属性が適用されます。

また、テキストレイヤーの向きを変更し、横書き文字と縦書き文字を切り替えることもできます。テキストレイヤーが垂直の場合、テキストは縦書きになります。テキストレイヤーが水平の場合、テキストは横書きになります。

1. 次のいずれかの操作を行います。
 - 横書き文字ツール  または縦書き文字ツール  を選択します（または移動ツール  を選択してテキストをダブルクリックします）。
 - エキスパートモードで、レイヤーパネルからテキストレイヤーを選択します。

既存のテキストレイヤーをクリックすると、挿入点がテキストレイヤーと同じ向きに変わります。

2. テキストに挿入ポイントを配置し、次のいずれかの操作を行います。
 - テキストを追加する位置をクリックして、挿入ポイントを設定します。
 - 編集する文字列を選択します。
 - 文字列を入力します。
3. 次のいずれかの操作を行い、テキストレイヤーを確定します。
 - オプションバーの確定ボタン  をクリックします。
 - 画像内をクリックします。
 - ツールボックスで別のツールを選択します。

文字の選択

[To the top](#)

1. 文字ツールを選択します。
2. レイヤーパネルからテキストレイヤーを選択するか、入力したテキストを直接クリックしてテキストレイヤーを自動選択します。
3. テキストに挿入ポイントを配置し、次のいずれかの操作を行います。
 - 文字をドラッグして選択します。
 - ダブルクリックして単語を選択します。
 - 3回連続でクリック（トリプルクリック）して行を選択します。
 - 範囲を指定して文字を選択するには、選択範囲の開始位置をクリックし、Shift キーを押しながら終了位置をクリックします。
 - 選択範囲／すべてを選択してレイヤー内のすべての文字を選択します。
 - 矢印キーを使用して文字を選択するには、Shift キーを押しながら右向き矢印キー、または左向き矢印キーを押します。

フォントファミリーやスタイルの選択

[To the top](#)

フォントとは、共通の太さや幅、スタイルを共用するテキスト（文字、数字、記号）のセットです。フォントを選択する場合、フォントファミリーと文字スタイルを個別に選択できます。文字スタイルとは、標準、太字、斜体など、フォントファミリー内の個々のフォントのバリエーションです。利用可能な文字スタイルの範囲は、フォントによって異なります。

フォントが必要なスタイルを備えていない場合、太字と斜体の擬似（フェイク）スタイルを適用できます。擬似フォントは、コンピューターによって作成される代替フォントです。このフォントは、代用するフォントとほぼ同じデザインになります。

1. 既存のテキストを変更する場合は、フォントを変更する文字（複数可）を選択します。レイヤー上のすべての文字のフォントを変更するには、レイヤーパネルのテキストレイヤーを選択し、オプションバーのボタンとメニューを使用して、フォントのタイプ、スタイル、サイズ、整列、カラーを変更します。
2. オプションバーのフォントファミリーを設定ポップアップメニューからフォントファミリーを選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
 - オプションバーのフォントスタイルを設定ポップアップメニューからフォントスタイルを選択します。
 - 選択したフォントファミリーに太字や斜体が含まれていない場合は、太字ボタン、斜体ボタン、またはその両方をクリックします。

Note: 入力する文字には、現在の描画色のカラーが使用されます。文字のカラーは、テキストの入力前または入力後に変更できます。既存のテキストレイヤーを編集する場合、レイヤー内の文字のカラーを 1 文字ずつまたは全体的に変更することができます。

フォントサイズの選択

[To the top](#)

文字サイズは、画像内に表示される文字の大きさを決定します。物理的なフォントサイズは、画像解像度によって異なります。72 ポイントのテキスト大文字は、72 ppi の画像では高さ約 1 インチで表示されます。解像度の高い画像ほどピクセルが凝縮されているので、指定されたポイントサイズの実際の文字サイズは小さくなります。

1. 既存のテキストを変更する場合は、サイズを変更する文字（複数可）を選択します。レイヤー上のすべての文字のサイズを変更するには、レイヤーパネルのテキストレイヤーを選択します。
2. 横書き文字ツール **T** または縦書き文字ツール **IT** を選択します。
3. 画面上部のオプションバーの「フォントサイズを設定」テキストボックスに、新しい値を入力するか、値を選択します。72 ポイントより大きいサイズを入力することもできます。入力した値は、初期設定の単位での値に換算されます。他の単位で入力するには、「フォントサイズを設定」テキストボックスで、値の後に単位（in、cm、pt、px または pica）を入力します。
文字の初期設定単位はポイント（pt）です。文字単位の初期設定は、環境設定ダイアログボックスの「単位・定規」で変更できます。編集／環境設定／単位・定規を選択してから、「単位」で文字に使用する単位を選択します。

テキストカラーの変更

[To the top](#)

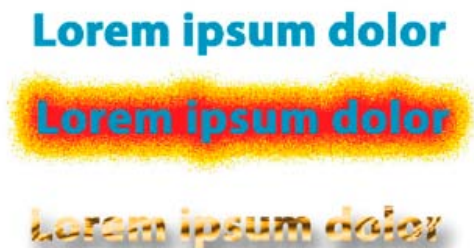
文字のカラーは、テキストの入力前または入力後に変更できます。既存のテキストレイヤーを編集する場合、レイヤー内の文字のカラーを 1 文字ずつまたは全体的に変更することができます。テキストレイヤーのテキストにグラデーションを適用することもできます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
 - テキストの入力前に文字のカラーを変更するには、文字ツールを選択します。
 - 既存のテキストのカラーを変更するには、文字ツールを選択し、ドラッグしてテキストを選択します。
2. スウォッチのリストからカラーを選択するには、オプションバーのカラーメニューをクリックします。カラーを選択してパレットに追加するには、 をクリックします。

テキストにスタイルを適用

[To the top](#)

テキストに効果を適用できます。効果パネルの効果はレイヤー内のテキストに適用できます。



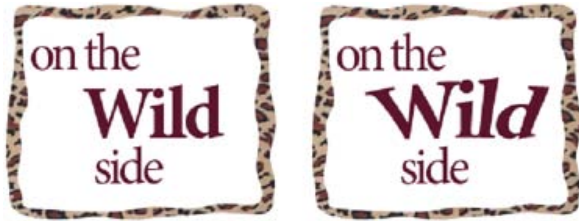
テキストにスタイルを適用する前（上）と適用した後（中央および下）

1. 新しいテキストの場合は、スタイルを適用するテキストを書き込み、コミットします。次に、ツールオプションバーで使用可能なプリセットから選択します。
2. 既存のテキストの場合、テキストを含んでいるレイヤーを選択します。
3. 効果パネルを開き、テキストに適用するスタイルのサムネイルをダブルクリックします。

[To the top](#)

テキストのワープ

ワープを使用すると、テキストを円弧や波形などの様々な形状に変形させることができます。ワープは選択しているテキストレイヤー上のすべての文字に適用されます。個々の文字にワープを適用することはできません。また、擬似スタイルの太字を適用しているテキストには、ワープを使用することはできません。



ワープを適用したテキストレイヤー

1. 編集ワークスペースで、テキストレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - 文字ツールを選択して、ツールオプションバーのワープテキストを作成ボタン  をクリックします。
 - レイヤー／テキスト／ワープテキストを選択します。
3. スタイルポップアップメニューからワープスタイルを選択します。ワープスタイルを選択することによって、基本的なワープテキストの形状を決定します。
4. 「水平方向」または「垂直方向」を選択してワープの方向を設定します。
5. (オプション) 他のワープオプションの値を指定し、ワープの向きとゆがみを調整します。
 - 「カーブ」で適用するワープの量を指定できます。
 - 「水平方向のゆがみ」または「垂直方向のゆがみ」を設定すると、ワープに遠近法が適用されます。
6. 「OK」をクリックします。

テキストのワープの解除

1. ワープが適用されているテキストレイヤーを選択します。
2. 文字ツールを選択し、オプションバーのワープボタン  をクリックするか、レイヤー／テキスト／ワープテキストを選択します。
3. スタイルポップアップメニューから「なし」を選択し、「OK」をクリックします。

テキストレイヤーの向きの変更

[To the top](#)

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- テキストを選択してから、オプションバーのテキストの向きを変更ボタン  をクリックします。
- テキストレイヤーを選択してから、レイヤー／文字／横書きを選択するか、レイヤー／文字／縦書きを選択します。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

日本語テキストの操作

日本語テキストオプションの表示
日本語テキストの文字間隔の縮小
縦中横のオンまたはオフ
約物を半角にするのオンまたはオフ

日本語テキストオプションの表示

[To the top](#)

Photoshop Elements には、日本語テキストを処理するためのいくつかのオプションが用意されています。アジア言語のフォントは、2 バイトフォントまたは CJK（Chinese、Japanese、Korean）フォントとも呼ばれます。

1. Windows では、編集／環境設定／テキストを選択します。Mac OS では、Photoshop Elements／環境設定／テキストを選択します。
2. テキストオプションを設定します。
 - 「日本語テキストオプション」を選択すると、日本語テキストオプションが表示されます。
 - 「フォント名を英語表記」を選択すると、アジア言語のフォントが英語で表示されます。
3. 「OK」をクリックします。テキストツールのオプションバーに、日本語テキストオプションを表示ボタン  が表示されます。

日本語テキストの文字間隔の縮小

[To the top](#)

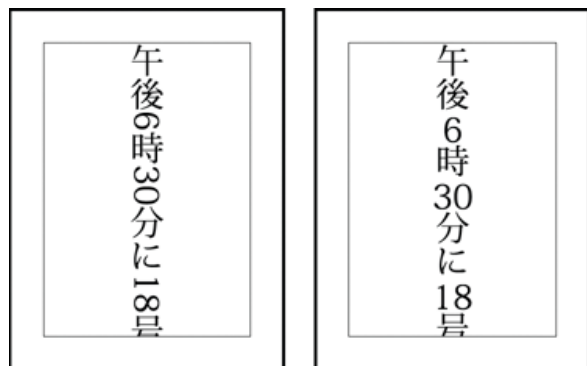
文字詰めは、文字の周囲のスペースを、指定した割合で減らします。文字自体の大きさは変わりません。文字詰めに適用すると、その文字の両側のスペースが同じ比率で狭くなります。

1. 既存のレイヤーで作業する場合は、レイヤーパネルでテキストレイヤーを選択してから、テキストツールを選択します。
2. 調整する文字列を選択します。
3. オプションバーの日本語テキストオプションを表示ボタン  をクリックします。ボタンが表示されていない場合は、環境設定で「日本語テキストオプション」が選択されているかどうかを確認してください。
4. ポップアップメニューで、文字詰めのパーセント値を選択し、Enter キーまたは return キーを押します。パーセント値を大きくすると、文字の間隔はより狭くなります。最大値の 100 %を指定すると、文字のバウンディングボックスと仮想ボディの間隔がなくなります。
Note: 仮想ボディとは、アルファベットの M の幅に相当する幅と高さを持つスペースです。

縦中横のオンまたはオフ

[To the top](#)

縦中横（組み文字または連文字とも呼ばれます）は、縦書きテキスト行内にレイアウトされた横書きテキストの固まりです。



縦中横を設定していない文字列（左）と、縦中横を使用した文字列（右）

1. 既存のレイヤーで作業する場合は、レイヤーパネルでテキストレイヤーを選択してから、テキストツールを選択します。
2. 回転させる文字列を選択します。
3. オプションバーの日本語テキストオプションを表示ボタン  をクリックします。
4. 縦中横を有効にします。

約物を半角にするのオンまたはオフ

[To the top](#)

文字組みでは、日本語のテキストで使用する句読点、記号、数字などの文字間隔を指定します。オンにすると、半角の間隔設定が適用されます。

以下参照。(図 1、2)

以下参照。(図 1、2)

文字組みオフ（上）と文字組みオン（下）

1. 既存のレイヤーで作業する場合は、レイヤーパネルでテキストレイヤーを選択してから、テキストツールを選択します。
2. オプションバーの日本語テキストオプションを表示ボタン  クリックします。
3. 文字組みを有効にします。



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

レイヤー

レイヤーの作成

[レイヤーについて](#)

[レイヤーパネル](#)

[レイヤーの追加](#)

[新しい空白のレイヤーの作成および命名](#)

[別のレイヤーの一部からの新規レイヤーの作成](#)

[背景レイヤーから通常のレイヤーへの変換](#)

[レイヤーから背景レイヤーへの変更](#)

レイヤーについて

[To the top](#)

レイヤーとは、積み重ねることのできる透明なフィルムのようなもので、その上には画像をペイントすることができます。レイヤーの透明部分からは、下のレイヤーが透けて見えます。各レイヤーは個別に処理することができるので、様々な効果を試すことができます。レイヤーの統合や結合（複数のレイヤーを1つにまとめること）を行わない限り、それぞれを独立したレイヤーとして扱うことができます。レイヤーパネルの一番下にあるレイヤー、つまり背景レイヤーは常にロック（保護）されています。これは、（通常のレイヤーに変換しない限り）重なり順、描画モード、不透明度を変更できないことを示します。



レイヤーの透明部分からは、下の各レイヤーが透けて見えます。

レイヤーはレイヤーパネル内に整理されています。Adobe® Photoshop® Elements で操作する場合は、常にこのパネルを表示しておくことをお勧めします。一目見るだけで、アクティブなレイヤー（選択した編集中のレイヤー）がわかります。レイヤーはリンクできるので、1つの単位として移動することができます。レイヤーを管理する際に役立ちます。画像内に複数のレイヤーを追加するとその画像のファイルサイズは大きくなるので、編集が終了したレイヤーを結合し、ファイルサイズを小さくすることができます。レイヤーパネルは、写真を編集するときの重要な情報源になります。レイヤーメニューを使用してレイヤーを操作することもできます。

通常のレイヤーは、ピクセルベースのレイヤー（画像レイヤー）です。この他にも、特殊効果の作成に使用できるレイヤータイプがいくつかあります。

塗りつぶしレイヤー カラーグラデーション、べた塗り、またはパターンが含まれます。

調整レイヤー 画像を永続的に変更することなく、カラー、明るさ、彩度を（調整レイヤーを統合したり、折りたたんだりするまで）微調整できます。

テキストレイヤーとシェイプレイヤー ベクトルベースのテキストとシェイプを作成できます。

調整レイヤーにペイントすることはできませんが、調整レイヤーのマスクにはペイントできます。塗りつぶしレイヤーまたはテキストレイヤーにペイントするには、まず通常の画像レイヤーに変換する必要があります。

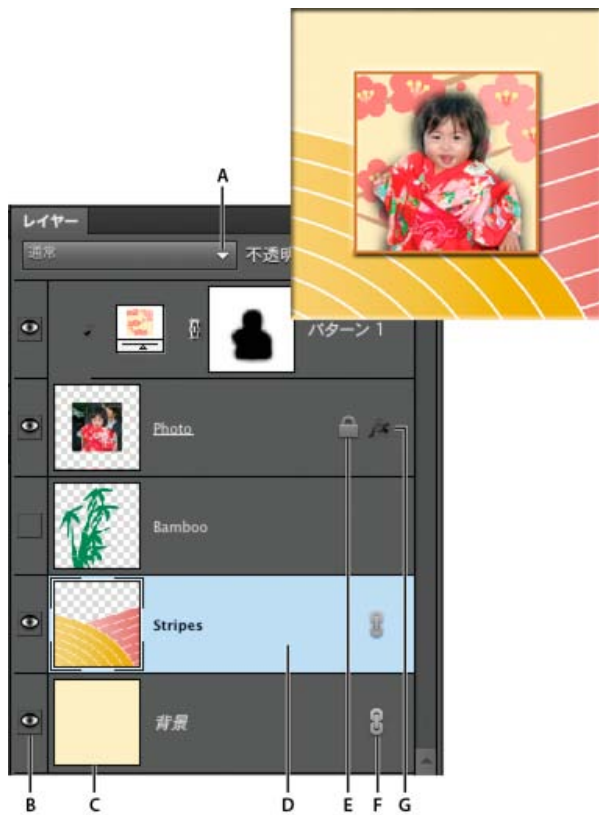
レイヤーパネル

[To the top](#)

レイヤーパネル（ウィンドウ／レイヤー）には、画像に含まれているすべてのレイヤーが表示されます。レイヤーの重なり順が一番上のレイヤーから一番下のレイヤー（背景レイヤー）の順序で一覧表示されます。エキスパートモードでは、カスタムワークスペースで作業している場合に、レイヤーパネルをドラッグして別のパネルにドロップすることができます。

アクティブレイヤー（作業中のレイヤー）は、見分けやすいようにハイライト表示されます。画像で作業中は、実行する補正や編集が正しいレイヤーに適用されるように、どのレイヤーがアクティブかをチェックしてください。例えば、コマンドを選択しても何も起こらない場合は、アクティブレイヤーが表示されていることを確認してください。

パネルのアイコンを使用して、レイヤーの作成、表示と非表示の切り替え、リンク、ロック、削除などの様々な作業を行うことができます。一部の例外を除き、変更はハイライト表示されている選択したレイヤー（アクティブレイヤー）だけに適用されます。



レイヤーパネル

A. 描画モードメニュー B. レイヤーの表示 / 非表示 C. 別のレイヤーにリンクされているレイヤー D. レイヤーのプレビュー E. アクティブレイヤー（ハイライト表示） F. ロックしているレイヤー G. スタイルが適用されたレイヤー

パネルには、レイヤーリストにサムネール、レイヤー名、各レイヤーに関する情報を示すアイコンが表示されます。

👁 表示しているレイヤーです。レイヤーの表示と非表示を切り替えるには、目のアイコンをクリックしますレイヤーが非表示の場合、アイコンは👁です。非表示のレイヤーはプリントされません。

🔗 アクティブレイヤーにリンクしているレイヤーです。

🔒 ロックしているレイヤーです。

📁 Adobe Photoshop から取り込まれたレイヤーグループを含む画像です。Photoshop Elements では、レイヤーセットは折りたたんだ状態だけで表示され、編集することはできません。編集可能な画像を作成するには、レイヤーセットをラスタライズする必要があります。

パネルのボタンは、様々な操作を行うために使用します。

📄 新規レイヤーを作成します。

🖌 塗りつぶしレイヤーまたは調整レイヤーを新規作成します。

🗑 レイヤーを削除します。

🔒 透明ピクセルをロックします。

パネルの上部には、描画モードメニュー（通常、ディザ合成、比較（暗）など）、「不透明度」テキストボックス、レイヤーコマンドのメニューとパネルオプションを表示する詳細ボタンもあります。

レイヤーの追加

[To the top](#)

新しく追加したレイヤーは、レイヤーパネル内で現在選択しているレイヤーの上に表示されます。次のいずれかの方法を使用して、画像にレイヤーを追加できます。

- 新しい空白のレイヤーを作成するか、選択範囲をレイヤーに変換します。
- 背景レイヤーを通常のレイヤーに変換する、または通常のレイヤーを背景レイヤーに変換します。
- 選択範囲を画像にペーストします。
- 文字ツールまたはシェイプツールを使用します。
- 既存のレイヤーを複製します。

1つの画像に最大8,000枚のレイヤーを作成してそれぞれのレイヤーに固有の描画モードと不透明度を指定することができます。ただし、メモリ容量によっては、作成できるレイヤーの数が制限される場合があります。

新しい空白のレイヤーの作成および命名

[To the top](#)

❖ Photoshop Elements で、次のいずれかの操作を行います。

- 初期設定の名前と設定でレイヤーを作成するには、レイヤーパネルの新規レイヤーボタンをクリックします。通常モードで不透明度100%のレイヤーが作成され、作成順序に従って名前が自動的に割り当てられます（新規のレイヤー名を変更するには、そのレイヤーをダブルクリックして新しい名前を入力します）。
- レイヤーを作成し、名前とオプションを指定するには、レイヤー／新規／レイヤーを選択するか、レイヤーパネルメニューから「新規レイヤー」を選択します。名前とその他のオプションを指定し、「OK」をクリックします。

レイヤーパネル上では、新規レイヤーが自動的に選択され、最後に選択したレイヤーの上に表示されます。

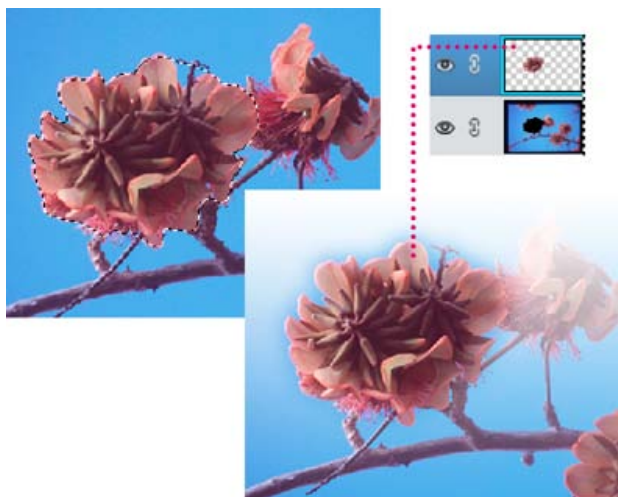
別のレイヤーの一部からの新規レイヤーの作成

[To the top](#)

元画像を変更することなく、画像の一部を新規作成したレイヤーに移動することができます。

- 既存のレイヤーを選択し、選択範囲を指定します。
- 次のいずれかを選択します。
 - 選択範囲を新しいレイヤーにコピーするには、レイヤー／新規／選択範囲をコピーしたレイヤーを選択します。
 - 選択範囲をカットして新しいレイヤーにペーストするには、レイヤー／新規／選択範囲をカットしたレイヤーを選択します。

新しいレイヤーに選択した領域が表示されます。表示される位置は、元のレイヤーでの位置と同じです。



別のレイヤーの一部をコピーして新しいレイヤーにペーストすることによる新規レイヤーの作成

背景レイヤーから通常のレイヤーへの変換

[To the top](#)

背景レイヤーとは、画像の一番下にあるレイヤーです。その他のレイヤーは、背景レイヤーの上に積み重ねられ、通常は写真の画像イメージを含んでいます（画像イメージがない場合もあります）。画像を保護するため、背景レイヤーは常にロックされています。背景レイヤーの重なり順、描画モード、不透明度を変更するには、まず通常のレイヤーに変換する必要があります。

- 次のいずれかの操作を行います。
 - レイヤーパネルで、背景レイヤーをダブルクリックします。
 - レイヤー／新規／背景からレイヤーへを選択します。
 - 背景レイヤーを選択し、レイヤーパネルメニューから「レイヤーを複製」を選択して、背景レイヤーには変更を加えずに、背景レイヤーのコピーを新しいレイヤーとして作成します。

どのように背景レイヤーを変換しても、背景レイヤーを選択し、詳細メニューから「レイヤーを複製」を選択するだけで、変換したレイヤーの複製を作成できます。

- 新しいレイヤーに名前を付けます。

背景レイヤーに背景消しゴムツールをドラッグすると、自動的に通常のレイヤーに変換され、消された部分は透明になります。

レイヤーから背景レイヤーへの変更

画像に既に背景レイヤーが設定されている場合は、通常のレイヤーを背景レイヤーに変換することはできません。この場合、最初に、背景レイヤーを通常のレイヤーに変換する必要があります。

1. レイヤーパネルからレイヤーを選択します。
2. レイヤー／新規／レイヤーから背景へを選択します。

元のレイヤーの透明な部分は、背景色で塗りつぶされます。

More Help topics

[選択範囲](#)



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

レイヤーの編集

レイヤーの選択
レイヤーの表示と非表示の切り替え
レイヤーのサムネールのサイズを変更、またはサムネールの非表示
レイヤーのロックまたはロック解除
レイヤーの名前の変更
レイヤーのラスターライズ
レイヤーの削除
表示されているすべてのレイヤーからカラーをサンプルする

レイヤーの選択

[To the top](#)

画像への変更は、アクティブレイヤーだけに適用されます。画像を操作したときに期待通りの結果が得られない場合は、適切なレイヤーが選択されていることを確認してください。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルで、レイヤーのサムネールまたは名前を選択します。
- 複数のレイヤーを選択するには、Ctrl キー（Mac OS の場合は Command キー）を押しながら各レイヤーをクリックします。

レイヤーの表示と非表示の切り替え

[To the top](#)

レイヤーパネルで、レイヤーの一番左の列に目のアイコンがある場合は、そのレイヤーが表示されていることを示します。目の記号に交差する線がある場合、そのレイヤーは表示されていないことを示します。

- レイヤーパネルが表示されていない場合は、ウィンドウ／レイヤーを選択します。
- 次のいずれかの操作を行います。
 - レイヤーを非表示にするには、非表示にしたいレイヤーの目のアイコンをクリックします。目のアイコンに交差する線が表示されている場合、そのレイヤーは表示されていません。もう一度、目のアイコンの列をクリックすると、レイヤーが表示されます。
 - 目のアイコンの列をドラッグすると、複数のレイヤーの表示と非表示を切り替えることができます。
 - 1 つのレイヤーのみを表示するには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらそのレイヤーの目のアイコンをクリックします。すべてのレイヤーを表示するには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら目のアイコンの列を再度クリックします。

レイヤーのサムネールのサイズを変更、またはサムネールの非表示

[To the top](#)

- レイヤーパネルメニューから「パネルオプション」を選択します。
- 新しいサイズを選択するか、「なし」を選択してサムネールを非表示にします。「OK」をクリックします。

レイヤーのロックまたはロック解除

[To the top](#)

レイヤーの全体または一部をロックすると、レイヤー上のオブジェクトを保護することができます。レイヤーをロックすると、レイヤー名の右側に鍵のアイコンが表示され、そのレイヤーを編集または削除できなくなります。背景レイヤー以外のレイヤーは、ロックされていてもレイヤーパネルでの重なり順を変更できます。

❖ レイヤーパネルのレイヤーを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルにあるすべてのピクセルをロックアイコンをクリックして、すべてのレイヤープロパティをロックします。ロックを解除するには、このアイコンをもう一度クリックします。
- レイヤーパネルにある透明ピクセルのロックアイコンをクリックして、レイヤーの透明部分をロックします。その結果、ペイントできなくなります。ロックを解除するには、このアイコンをもう一度クリックします。

Note: テキストレイヤーとシェイプレイヤーでは、初期設定で透明部分がロックされているので、ロックを解除するには、まずレイヤーをラスターライズする必要があります。

レイヤーの名前の変更

画像にレイヤーを追加する場合は、レイヤー上のオブジェクトに基づいて名前を変更すると便利です。わかりやすい名前を付けると、レイヤーパネルでレイヤーを簡単に識別できるようになります。

Note: 背景レイヤーの名前を変更するには、まず背景レイヤーを通常のレイヤーに変更する必要があります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネル内のレイヤーの名前をダブルクリックして、新しい名前を入力します。
- レイヤーを右クリックして、コンテキストメニューから「レイヤー名の変更」を選択します。

レイヤーのラスタライズ

スマートオブジェクト、フレームレイヤー、テキストレイヤー、シェイプレイヤー、べた塗りレイヤー、グラデーションレイヤー、パターンレイヤー（または Photoshop から取り込んだレイヤーグループ）は、画像レイヤーに変換することで、ラスタライズすることができます。これらのレイヤーは、フィルターを適用したり、ペイントツールで編集したりする前にラスタライズする必要があります。ただし、一度ラスタライズしたレイヤーのテキストやシェイプは編集することができません。

- テキストレイヤー、シェイプレイヤー、塗りつぶしレイヤーまたは Photoshop レイヤーグループをレイヤーパネルから選択します。
- レイヤーまたは取り込んだレイヤーグループをラスタライズします。
 - シェイプレイヤーを選択した場合は、ツールオプションバーの「ラスタライズ」をクリックします。
 - テキストレイヤー、シェイプレイヤー、塗りつぶしレイヤーまたは Photoshop レイヤーグループを選択した場合は、レイヤーメニューまたはレイヤーパネルメニューから「レイヤーをラスタライズ」を選択します。

レイヤーの削除

不要になったレイヤーを削除すると、画像のファイルサイズを小さくすることができます。

- レイヤーパネルでレイヤーを選択します。
- 次のいずれかの操作を行います。
 - レイヤーパネルにあるレイヤーを削除アイコンをクリックし、削除を確認するダイアログボックスで「はい」をクリックします。このダイアログボックスでの確認を省略するには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら削除アイコンをクリックします。
 - レイヤーメニューまたはレイヤーパネルの詳細メニューから「レイヤーを削除」を選択し、「はい」をクリックします。

表示されているすべてのレイヤーからカラーをサンプルする

一部のツールでは、初期設定により、アクティブレイヤー上のピクセルからサンプルしたカラーだけが適用されます。この初期設定の動作により、複数のレイヤーを表示している場合でも、1 つのレイヤーだけでこすったりサンプルしたり、あるレイヤーからサンプルして別のレイヤーでペイントしたりできます。

すべての表示レイヤーからサンプルしたデータを使用してペイントするには、次の操作を行います。

- カラーピッカーツール、自動選択ツール、塗りつぶしツール、指先ツール、ぼかしツール、シャープツール、コピースタンプツールのいずれかを選択します。
- ツールオプションバーで、「すべてのレイヤー」を選択します。

More Help topics

[移動ツールを使用した選択範囲のコピー](#)



調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー

調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー

調整レイヤーの作成

塗りつぶしレイヤーの作成

調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーの編集

調整レイヤーの結合

レイヤーマスクの編集

[To the top](#)

調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー

調整レイヤーを使用すると、画像内のピクセル自体を変更することなく、カラー調整や色調補正を試すことができます。調整レイヤーは、それより下のレイヤーのカラーを調整するベールのようなものです。初期設定では、調整レイヤーの効果はその下のすべてのレイヤーに適用されますが、この動作は変更することができます。調整レイヤーを作成すると、そのレイヤーの調整を示す白いボックスがレイヤーパネルに表示されます。

塗りつぶしレイヤーを使用すると、レイヤーを単一色やグラデーション、パターンで塗りつぶすことができます。調整レイヤーとは異なり、塗りつぶしレイヤーは下のレイヤーに影響を与えません。塗りつぶしレイヤーにペイントするには、まず通常のレイヤーに変換（ラスタライズ）する必要があります。

調整レイヤーと塗りつぶしレイヤーの不透明度および描画モードオプションは、画像レイヤーと同じです。また画像レイヤーと同様に、移動したり再配置することができます。初期設定では、調整レイヤーと塗りつぶしレイヤーには、そのタイプに応じて名前が付けられます（べた塗りレイヤー、階調の反転調整レイヤーなど）。



調整レイヤーを作成メニュー

A. 塗りつぶしレイヤー B. 調整レイヤー

[To the top](#)

調整レイヤーの作成

- レイヤーパネルで、操作する一番上のレイヤーを選択します。
- 調整レイヤーの効果そのレイヤーの特定の領域だけに適用するには、選択範囲を指定します。
- 次のいずれかの操作を行います。
 - 調整レイヤーの下すべてのレイヤーに適用するには、レイヤーパネルにある塗りつぶしまたは調整レイヤーを新規作成ボタンをクリックします。次のいずれかの調整タイプを選択します。（メニューの最初の 3 つのオプションは、調整レイヤーではなく、塗りつぶしレイヤーです）。



元の画像と、色相・彩度調整が適用された画像。調整レイヤーの下のレイヤーだけに調整が適用されます。

- 調整レイヤーの下 の 1 つのレイヤー、または重なっている複数のレイヤーだけに調整を適用するには、レイヤー／新規調整レイヤー／[調整タイプ] を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで、「下のレイヤーを使用してクリッピングマスクを作成」を選択し、「OK」をクリックします。

レベル補正 画像の色調の値を補正します。

明るさ・コントラスト 画像を明るくまたは暗くします。

色相・彩度 画像のカラーを調整します。

グラデーションマップ 選択している画像に対して、指定したグラデーションカラーを適用し、効果を追加します。

レンズフィルター 画像のカラーバランスと色温度を調整します。

階調の反転 画像の明るさの値に基づいてネガを作成することで、写真のネガのような効果を実現します。

しきい値 画像をモノクロ（グレーなし）で描画します。これにより、最も明るい領域と最も暗い領域を特定することができます。

ポスタリゼーション 画像の明るさの値（レベル）を下げてカラーの数を減らすことで、平面的なポスターのような効果を実現します。

- このダイアログボックスでオプションを指定し、「OK」をクリックします

手順 3 で「下のレイヤーを使用してクリッピングマスクを作成」を選択した場合、調整レイヤーはその直下のレイヤーとグループ化され、効果はそのグループだけに適用されます。

- グループにレイヤーを追加するには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら、グループの一番下のレイヤーとその直下のレイヤーとの境界線上にポインターを配置します。ポインターの形状が 2 つの重なった円に変わったらクリックします。
スマートブラシツールまたは詳細スマートブラシツールを使用して補正を適用すると、自動的に調整レイヤーが作成されます。

塗りつぶしレイヤーの作成

[To the top](#)

- レイヤーパネルで、塗りつぶしレイヤーの真下になるレイヤーを選択します。
- 塗りつぶしレイヤーの効果を特定の領域だけに適用するには、選択範囲を指定します。
- 次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルにある塗りつぶしまたは調整レイヤーを新規作成ボタンをクリックし、作成する塗りつぶしタイプを選択します。（パネルに表示される最初の 3 つのオプションは塗りつぶしレイヤーで、他のオプションは調整レイヤーです）。
- レイヤー／新規塗りつぶしレイヤー／[塗りつぶしタイプ] を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

べた塗り カラーピッカーで選択した単一色で塗りつぶされたレイヤーを作成します。

グラデーション グラデーションで塗りつぶされたレイヤーを作成します。グラデーションメニューから既定のグラデーションを選択することができます。グラデーションエディターでグラデーションを編集するには、「グラデーション」の横のボックスをクリックします。画像ウィンドウ内でドラッグし、グラデーションの中心を移動することもできます。

また、グラデーション形状（スタイル）とグラデーションを適用する角度（角度）を指定することもできます。さらに、「逆方向」は向きを反転し、「ディザ」はグラデーション描画時に発生する階調の色ムラが目立たないようにし、「選択範囲内で作成」はレイヤーの選択範囲を使用してグラデーションの塗りつぶしを計算します。

パターン パターンで塗りつぶされたレイヤーを作成します。パターンをクリックし、ポップアップパネルからパターンを選択します。パターンを拡大・縮小して「元の場所にスナップ」を選択すると、パターンの原点をドキュメントウィンドウの原点に配置できます。塗りつぶしレイヤーの移動に応じてパターンも移動するように指定するには、「レイヤーにリンク」を選択します。パターンで塗りつぶしダイアログ

ボックスが開いている間は、このオプションを選択しているときも、画像内でドラッグしてパターンを移動できます。パターン設定を編集した後に新しいプリセットパターンを作成するには、このパターンから新規プリセットを作成ボタンをクリックします。

[To the top](#)

調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーの編集

- 次のいずれかの操作を行って、調整オプションまたは塗りつぶしオプションのダイアログボックスを開きます。
 - レイヤーパネルで、調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーの左端にあるサムネールをダブルクリックします。
 - パネルでレイヤーを選択し、レイヤー／レイヤーオプションを選択します。
- 変更を行い、「OK」をクリックします。

[To the top](#)

調整レイヤーの結合

調整レイヤーや塗りつぶしレイヤーは、その下のレイヤー、選択した他のレイヤー、それ自体のグループのレイヤー、リンク先のレイヤー、および表示されたその他のすべてのレイヤーと結合できます。ただし、調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーを、結合元となるベースレイヤーやターゲットレイヤーとすることはできません。

調整レイヤーや塗りつぶしレイヤーをその下にあるレイヤーと結合すると、調整結果がラスタライズされて結合後のレイヤーに適用されるので、変更できなくなります。調整結果が、結合された調整レイヤーの下にある他のレイヤーに影響を与えることはありません。塗りつぶしレイヤーを結合せずに画像レイヤーに変換（ラスタライズ）することもできます。

調整レイヤーや塗りつぶしレイヤーのマスク（レイヤーパネル内でレイヤーの右端にあるサムネール）に白の値だけが含まれる場合は、ファイルサイズが極端に大きくなることはないのですが、ファイル容量を節約するために結合する必要はありません。

[To the top](#)

レイヤーマスクの編集

レイヤーマスクは、レイヤーの一部またはレイヤー全体が表示されるのを防ぎます。マスクを使用して、イメージまたは効果の一部を表示または非表示にします。調整レイヤーに追加されているレイヤーマスク（右のサムネール）が白い場合、調整結果はその下にあるレイヤーのすべての領域に適用されます。下のレイヤーの特定部分に効果を適用しない場合は、レイヤーマスク上で特定部分に対応する領域を黒でペイントします。塗りつぶしレイヤーにレイヤーマスクが追加されている場合、塗りつぶしレイヤー内の塗りつぶし部分はマスクにより定義されます。



マスクを黒でペイントすると、マスクされる領域が拡大されます。

- レイヤーパネルから調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーを選択します。
- ブラシツール、ペイントツール、または編集ツールを選択します。
- レイヤーマスクを表示するには、次のいずれかの操作を行います。
 - マスクのみを表示するには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらレイヤーマスクのサムネール（右端のサムネール）をクリックします。他のレイヤーを再度表示するには、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらサムネールをもう一度クリックします。
 - マスクを半透明の赤で表示するには、Alt + Shift キー（Mac OS の場合は Option + Shift キー）を押しながらレイヤーマスクのサムネール（右端のサムネール）をクリックします。赤の表示を消すには、Alt + Shift キー（Mac OS の場合は Option + Shift キー）を押しながらサムネールをもう一度クリックします。
 - マスクの一部だけを編集するには、対応するピクセルを選択します。

4. レイヤーマスクを編集します。

- 調整結果や塗りつぶしの領域を削除するには、レイヤーマスクを黒でペイントします。
- 調整結果や塗りつぶしの領域を追加するには、レイヤーマスクを白でペイントします。
- 調整結果や塗りつぶしを一部削除して透明度を変えて表示するには、レイヤーマスクをグレーでペイントします（スウォッチパネルでグレーの濃淡を選択するには、ツールボックスで描画色をクリックします）。調整結果や塗りつぶしが削除される範囲は、ペイントに使用するグレーの色調によって決まります。カラーが暗いほど透明度は高くなり、明るいほど不透明度が高くなります。

レイヤーパネルで Shift キーを押しながらマスクのサムネール（レイヤーの右端にあるサムネール）をクリックするとマスクが無効になり、もう一度サムネールをクリックするとマスクが有効になります。

More Help topics

[スマートブラシツールの適用](#)

[ヒストグラム](#)

[選択範囲](#)



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

レイヤーマスク

[レイヤーマスクについて](#)
[画像へのレイヤーマスクの追加](#)

レイヤーマスクについて

[To the top](#)

レイヤーマスクは解像度に依存するビットマップ画像のマスクで、ペイントツールまたは選択ツールで編集します。レイヤーマスクを使用して、追加されたレイヤーの表示を制御します。レイヤーマスクを編集することで、レイヤーのピクセルを失わずに、マスクされた領域を加算または減算することができます。

レイヤーマスクはグレースケールの画像です。黒でペイントした領域は非表示になり、白でペイントした領域は表示されます。また、様々な階調のグレーでペイントした領域は、様々な透明度で表示されます。ペイントブラシや消しゴムを使用してマスクをペイントできます。

画像へのレイヤーマスクの追加

[To the top](#)

❖ レイヤーマスクを追加するには、画像内の表示したい部分を選択し、レイヤーパネルでレイヤーマスクを追加ボタンをクリックします。

Note: レイヤーサムネールにリンクしたマスクサムネールが追加されました。このサムネールは、レイヤーマスクを追加したときに作成されたグレースケールチャンネルを表します。



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

クリッピングマスク

レイヤーのクリッピングマスク

クリッピングマスクの作成

クリッピングマスクからのレイヤーの削除

クリッピングマスクの解除

[To the top](#)

レイヤーのクリッピングマスク

クリッピングマスクとは、マスクが適用されるレイヤーをグループ化したものです。一番下のレイヤー（ベースレイヤー）がグループ全体の表示範囲を定義します。例えば、ベースレイヤーにシェイプがあり、その上のレイヤーに写真があり、一番上のレイヤーにテキストがあるとした場合、写真とテキストは、ベースレイヤー上のシェイプのアウトラインを通してだけ表示されると、ベースレイヤーの不透明度を継承します。

グループ化できるのは連続したレイヤーだけです。グループのベースレイヤー名は下線付きで表示され、その上にあるレイヤーのサムネールは右にずれた形で表示されます。また、上に重なるレイヤーには、クリッピングマスクアイコンが表示されます。

クリッピングマスク内のレイヤーをリンクして、同時に移動することができます。



クリッピングマスクの一番下のレイヤーのシェイプによって、その上の写真レイヤーの表示領域が決まります。

[To the top](#)

クリッピングマスクの作成

1. 次のいずれかの操作を行います。

- Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら、レイヤーパネル内の 2 つのレイヤーの境界線上にポインターを配置し（ポインターの形状が 2 つの重なった円に変わったら）、クリックします。
- レイヤーパネルで、グループ化する 2 つのレイヤーの上の方のレイヤーを選択し、レイヤー／クリッピングマスクを作成を選択します。

2. 既存のレイヤーとこれから作成するレイヤーでクリッピングマスクを作成する場合は、レイヤーパネルで既存のレイヤーを選択してから、レイヤーメニューまたはレイヤーパネルの詳細メニューから「新規レイヤー」を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで、「下のレイヤーを使用してクリッピングマスクを作成」を選択し、「OK」をクリックします。

クリッピングマスク内のレイヤーには、グループ内の一番下のベースレイヤーの不透明度とモード属性が適用されます。

クリッピングマスクと画像内の他のレイヤーとの重なり順を変更する場合は、グループ内のレイヤーをすべて選択してから、レイヤーパネル内でグループのベースレイヤーを上下にドラッグします（グループ内のレイヤーをすべて選択せずにレイヤーをドラッグすると、そのレイヤーがグループから削除されます）。

[To the top](#)

クリッピングマスクからのレイヤーの削除

ベースレイヤーをその上にあるレイヤーからグループ解除すると、クリッピングマスク内のすべてのレイヤーがグループ解除されます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら、レイヤーパネル内のグループ化された 2 つのレイヤーの境界線上にポインターを配置し、（ポインターの形状が 2 つの重なった円に変わったら）クリックします。
- レイヤーパネルで、クリッピングマスク内のレイヤーを選択し、レイヤー／クリッピングマスクを解除を選択します。このコマンドを実行すると、選択したレイヤーとその上にあるすべてのレイヤーが、クリッピングマスクから解除されます。
- レイヤーパネルでグループ内のベースレイヤー以外のレイヤーを選択し、そのレイヤーをベースレイヤーの下にドラッグするか、画像内のグループ化されていない 2 つのレイヤーの間にドラッグします。

クリッピングマスクの解除

1. レイヤーパネルで、クリッピングマスク内のベースレイヤー以外のレイヤーを選択します。
2. レイヤー／クリッピングマスクを解除を選択します。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

レイヤースタイル

レイヤースタイル
レイヤースタイルの操作

レイヤースタイル

[To the top](#)

レイヤースタイルを使用すると、簡単にレイヤー全体にエフェクトを適用することができます。効果パネルには多種多様な既定のレイヤースタイルが用意されており、クリックするだけでレイヤーにスタイルを適用できます。



3種類のレイヤースタイルを適用したテキスト

エフェクトの境界線は、レイヤーを編集すると自動的に更新されます。例えば、テキストレイヤーにドロップシャドウスタイルを適用した場合、テキストを編集するとシャドウが自動的に変化します。

レイヤースタイルは重ねて適用できます。1つのレイヤーに複数のスタイルを適用して、複雑なエフェクトを作り出すことができます。1つのレイヤーに適用できるスタイルは、スタイルライブラリごとに1つです。また、レイヤースタイルの設定を変更して、最終的な効果を調整することもできます。

レイヤーにスタイルを適用すると、レイヤーパネルのレイヤー名の右側にスタイルアイコンが表示されます。レイヤースタイルは、レイヤーコンテンツとリンクしています。レイヤーのコンテンツを移動したり編集したりすると、それに対応してエフェクトも修正されます。

レイヤー／レイヤースタイル／スタイル設定を選択すると、レイヤースタイルの設定を編集したり、別のスタイル設定を適用したり、ダイアログボックスに表示されている属性を変更することができます。

角度 レイヤーにエフェクトを適用する際の光源の角度を指定します。

ドロップシャドウ レイヤーコンテンツとドロップシャドウとの距離を指定します。スライダーを使用して、サイズと不透明度を設定することもできます。

光彩（外側） レイヤーコンテンツのエッジから外側に向かって発する光彩のサイズを指定します。スライダーを使用して、不透明度を設定することもできます。

光彩（内側） レイヤーコンテンツのエッジから内側に向かって発する光彩のサイズを指定します。スライダーを使用して、不透明度を設定することもできます。

ベベル - サイズ レイヤーコンテンツの内側のエッジに沿って適用されるベベルのサイズを指定します。

ベベル - 方向 ベベルの方向（上または下）を指定します。

境界線 - サイズ 境界線のサイズを指定します。

境界線 - 不透明度 境界線の不透明度を指定します。

レイヤースタイルの操作

[To the top](#)

スタイルの表示と非表示を切り替えたり、レイヤースタイルの設定値（光彩エフェクトのサイズの増減など）を変更して、独自のエフェクトをレイヤーに適用することができます。レイヤーのスタイルを別のレイヤーにコピーすることもできます。

レイヤースタイルの適用

1. レイヤーパネルからレイヤーを選択します。

2. 効果パネルのカテゴリメニューから「レイヤースタイル」を選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
 - スタイルを選択して、「適用」をクリックします。
 - スタイルをダブルクリックします。
 - スタイルをレイヤーまでドラッグします。



スタイルアイコンによって、レイヤーにレイヤースタイルが適用されたことがわかります。

結果に満足できない場合は、Ctrl + Z キー（Mac OS の場合は Command + Z キー）を押してスタイルを削除するか、編集／取り消しを選択します。

画像内で選択したレイヤーに、スタイルをドラッグして適用することもできます。

画像内のすべてのレイヤースタイルの表示と非表示の切り替え

❖ 次のいずれかを選択します。

- レイヤー／レイヤースタイル／すべての効果を隠す
- レイヤー／レイヤースタイル／すべての効果を表示

レイヤースタイルの設定の編集

レイヤースタイルの設定を編集してレイヤー効果を調整できます。レイヤー間でスタイルの設定をコピーしたり、レイヤーからスタイルを削除することもできます。

1. レイヤー／レイヤースタイル／スタイル設定を選択します。
2. 画像に加えられた変更をプレビュー表示するには、「プレビュー」を選択します。
3. 1 つまたは複数のレイヤースタイルの設定を変更するか、新規レイヤースタイルを追加し、「OK」をクリックします。

レイヤースタイルの拡大・縮小

1. レイヤーパネルで、拡大・縮小するスタイル効果を含むレイヤーを選択します。
2. レイヤー／レイヤースタイル／効果を拡大・縮小を選択します。
3. 画像に加えられた変更をプレビュー表示するには、「プレビュー」を選択します。
4. 効果を拡大・縮小する割合を指定します。例えば、光彩（外側）のサイズを大きくする場合は、200 %を指定すると光彩のサイズが 2 倍に拡大されます。100 %が現在のサイズです。「OK」をクリックします。

レイヤー間でのスタイル設定のコピー

1. レイヤーパネルで、コピーするスタイル設定が含まれているレイヤーを選択します。
2. レイヤー／レイヤースタイル／レイヤースタイルをコピーを選択します。
3. レイヤーパネルでペースト先のレイヤーを選択し、レイヤー／レイヤースタイル／レイヤースタイルをペーストを選択します。

レイヤースタイルの削除

1. レイヤーパネルで、削除するスタイルが含まれているレイヤーを選択します。
2. レイヤー／レイヤースタイル／レイヤースタイルを消去を選択します。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

プリント、配信、書き出し

オンラインでの写真のプリントと配信

オンラインでの写真のプリント
オンラインでの写真の配信

[ページの先頭へ](#)

オンラインでの写真のプリント

Photoshop Elements Editor を使用して、写真、フォトブック、グリーティングカード、カレンダーをオンラインサービスプロバイダーに注文できます。現在 Photoshop Elements でサポートされているオンラインサービスプロバイダーのリストは次のとおりです。

メモ： サービスプロバイダーのサポートは、利用できる地域が限られています。

地域	写真のプリント	フォトブック	グリーティングカード	カレンダー
米国およびカナダ (インチ)	Shutterfly Costco	Shutterfly • 8 x 8 • 11 x 8 • 12 x 12	Shutterfly • 4 x 8 折りたたみなし • 8 x 4 折りたたみなし • 5 x 7 折りたたみ式 • 7 x 5 折りたたみ式	なし
英国 (mm)	Photoworld	Photoworld • 276 x 211	Photoworld • 195 x 105	Photoworld • 303 x 216
フランス (mm)	Service Photo Online	Service Photo Online • 276 x 211	Service Photo Online • 195 x 105	Service Photo Online • 303 x 216
ドイツ (mm)	Online Foto Service	Service Photo Online • 276 x 211	Service Photo Online • 195 x 105	Service Photo Online • 303 x 216
その他の地域	ご利用になれません	ご利用になれません	ご利用になれません	ご利用になれません

オンラインプリントのサービスプロバイダーの設定

配信およびプリントのサービスプロバイダーは、地域によって異なります。利用できる最新のサービスを表示するには、Editor 内からパートナーサービスを更新できます。

メモ： お住まいの地域が変更になった場合は、Photoshop Elements から新しい位置設定を選択します。この設定は、Photoshop Elements Organizer からのみ選択できます。例えば、ドイツから米国に移動した場合は、Elements Organizer で位置設定を変更します。

- （オプション。位置を変更した場合）Organizer で、環境設定／Adobe パートナーサービス／国または地域／選択をクリックし、新しい地域を選択し、Organizer を再起動します。
- Editor で環境設定ダイアログ（Ctrl／Cmd + K キー）を開き、Adobe パートナーサービスに移動し、「更新」をクリックします。
- 「サービスを自動的に確認」チェックボックスをクリックし、パートナーサービスが自動的に更新されるようにします。このチェックボック

スを選択すると、Photoshop Elements を再起動したときにサービスが 24 時間ごとに更新されます。

[ページの先頭へ](#)

オンラインでの写真の配信

Facebook、Flickr、SmugMug などの Web サイトを使用して、Photoshop Elements Editor から直接写真を配信できます。新しい配信ドロップダウンに、現在の地域でご利用いただけるすべての配信サービスが表示されます。



Photoshop Elements Editor の新しい配信ドロップダウンメニュー

写真配信サービスプロバイダー

オンラインサービスプロバイダーのリスト：

メモ： サービスプロバイダーのサポートは、一部の地域で利用できます。

保存先	サービスプロバイダー
米国とカナダ	• Private Web Album • Flickr • Twitter • Smugmug • Facebook
中国	• Flickr
その他の地域	• Private Web Album • Flickr • Twitter • Facebook

Private Web Album

1. Editor で、配信ドロップダウンをクリックし、「Private Web Album」を選択します。現在写真が保存されていない場合は、自動的にファイルを保存するように求めるメッセージが表示されます。「OK」をクリックして、先に進みます。
2. (初めて使用する場合) 以前に Revel で配信したことがない場合は、Revel と連携するように Photoshop Elements 12 を認証する必要があります。画面の手順に従って、Revel アカウントにサインインし、Photoshop Elements で写真をオンライン投稿することを許可します。
3. プライベートアルバムダイアログで、写真をアップロードするライブラリとアルバムを選択します。「共有を開始」をクリックします。
新しいアルバムを作成するには、アルバムドロップダウンの隣にある + ボタンをクリックして、新しいアルバムの名前を指定します。
4. アップロードすると、Private Web Album ダイアログに次の 2 つのリンクが表示されます。
 - URL. このリンクをクリックして、デフォルトの Web ブラウザーでアップロードされた写真を表示します。ブラウザーウィンドウからリンクをコピーできます。

- 電子メールリンク。このリンクをクリックして、アップロードされたアルバムの URL を含む新しい電子メールの作成を開始します。「完了」をクリックします。

Flickr

1. Editor で、配信ドロップダウンをクリックし、「Flickr」を選択します。現在写真が保存されていない場合は、自動的にファイルを保存するように求めるメッセージが表示されます。「OK」をクリックして、先に進みます。
2. (初めて使用する場合) 以前に Flickr で配信したことがない場合は、Flickr と連携するように Photoshop Elements 12 を認証する必要があります。画面の手順に従って、Flickr アカウントにサインインし、Photoshop Elements で写真を投稿することを許可します。
3. Flickr ダイアログで、アップロードしている写真または写真のセットの次のオプションを指定します。
 - セット。写真のバッチをセットとしてアップロードできます。Flickr のスライドショーで利用できます。「セットでアップロード」チェックボックスをクリックし、「セット」オプションを変更します。既存のセットを選択することも、新しいセットを作成することもできます。セットの名前と説明を指定します。
 - オーディエンス。この写真を閲覧できるユーザーセクションは、セットを外部ユーザーに表示するかどうかを制御または制限できます。
 - タグ。アルバムにタグ付けするキーワードを指定します。
4. 写真がアップロードされると、Flickr ダイアログには次の 2 つのボタンが表示されます。
 - Flickr にアクセス。このボタンをクリックして、アップロードされた写真の表示を Web ブラウザーに開きます。Web ブラウザーから Flickr の写真の URL をコピーできます。
 - 完了。「完了」をクリックしてダイアログボックスを閉じます。

Twitter

1. Editor で、配信ドロップダウンをクリックし、「Twitter」を選択します。現在写真が保存されていない場合は、自動的にファイルを保存するように求めるメッセージが表示されます。「OK」をクリックして、先に進みます。
2. (初めて使用する場合) 以前に Twitter で配信したことがない場合は、Twitter に投稿できるように Photoshop Elements 12 を認証する必要があります。画面の手順に従って、Twitter アカウントにサインインし、Photoshop Elements で写真をオンライン投稿することを許可します。
3. Editor で Twitter ダイアログにメッセージを入力し、「ツイート」をクリックします。
4. メッセージが Twitter に正常に投稿されると、Twitter ダイアログに次の 2 つのボタンが表示されます。
 - Twitter にアクセス。このボタンをクリックして、Web ブラウザーにツイートを表示します。
 - 完了。「完了」をクリックしてダイアログボックスを閉じます。

Smugmug Gallery

1. Editor で、配信ドロップダウンをクリックし、「SmugMug Gallery」を選択します。現在写真が保存されていない場合は、自動的にファイルを保存するように求めるメッセージが表示されます。「OK」をクリックして、先に進みます。
2. プロジェクトエリアから写真を選択し、配信ドロップダウンから、「SmugMug Gallery」を選択します。
3. SmugMug Gallery (Step 1/3) ダイアログで、SmugMug アカウントログイン情報を入力し、「Log In」をクリックします。
4. SmugMug Gallery (Step 2/3) ダイアログで、写真をアップロードするギャラリーを選択します。
「Create Gallery」をクリックし、写真をアップロードする新しいギャラリーを作成します。
5. 写真が正常に終了すると、SmugMug Gallery (Step 2/3) ダイアログに次のボタンが表示されます。
 - View Gallery。このボタンをクリックして、アップロードされた写真を Web ブラウザーで表示します。
 - 完了。「完了」をクリックしてダイアログボックスを閉じます。
 - ログアウト。このボタンをクリックして、Smug Mug セッションを終了します。ダイアログは、Step 1/3 のログイン画面に戻ります。

Facebook

1. Editor で、配信ドロップダウンをクリックし、「Facebook」を選択します。現在写真が保存されていない場合は、自動的にファイルを保存するように求めるメッセージが表示されます。「OK」をクリックして、先に進みます。
2. （初めて使用する場合）以前に Facebook で配信したことがない場合は、このステップを実行します。画面の指示に従って、Photoshop Elements 12 で Facebook にアップロードすることを認証します。
3. Facebook のアップロードダイアログで、次の詳細を選択し、写真をアップロードする場所と写真を見ることができる人を決定します。
 - アルバム：既存のアルバムに写真をアップロードするか、このダイアログで新しいアルバムを作成する（新しいアルバムで写真を説明する名前、場所、説明を指定する）かどうかを選択します。
 - オーディエンス。この写真を閲覧できるユーザードロップダウンを使用して、アルバムの表示／非表示を制御します。
 - アップロード品質。高画質の写真（一般にサイズが大きい）では、高画質でアップロードするかどうかを選択します。標準を選択すると、写真は圧縮され、アップロードにかかる時間が短くなります。
 - タグ。タグ付けされたユーザーがいる場合は、これらの写真のチェックボックスの「写真の人物タグをアップロード」を選択し、写真にタグ付けされているユーザーの名前を送信します。「アップロード」をクリックします。
4. 写真がアップロードされると、Facebookr ダイアログに次の 2 つのボタンが表示されます。
 - Facebook にアクセス。このボタンをクリックして、アップロードされた写真の表示を Web ブラウザーに開きます。Web ブラウザーから Facebook の写真の URL をコピーできます。
 - 完了。「完了」をクリックしてダイアログを閉じます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

写真のプリントの作成

プリントの概要
フォトプリントの使用
インデックスプリント
ピクチャパッケージのプリント

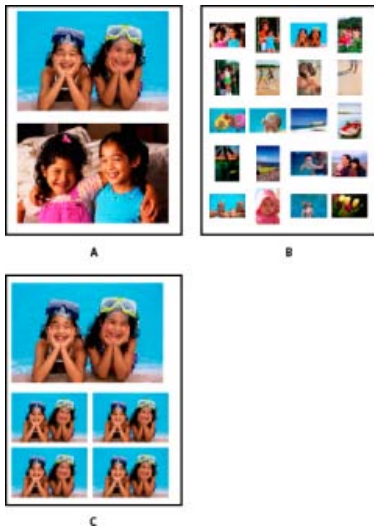
[ページの先頭へ](#)

プリントの概要

Photoshop Elements では、様々な方法で写真をプリントすることができます。写真は、Adobe Photoshop サービスを通じてオンラインのプリント専門店でプリントしたり、ご家庭のプリンターでプリントすることができます（Elements Organizer で、プリント対象としてビデオクリップを選択することもできますが、最初のフレームのみがプリントされます）。写真を個別にプリントしたり、インデックスプリント（選択した各写真のサムネール）やピクチャパッケージ（様々なサイズでプリントされた 1 つまたは複数の写真で構成されたページ）をプリントできます。また、画像を左右に反転させて T シャツに転写プリントすることもできます。

注意： PDF ファイルを印刷するには、Adobe Acrobat をコンピューターにインストールしておく必要があります。

フォトアルバム、カード、カレンダーなど、Photoshop Elements で作成したプロジェクトをプリントすることもできます。プロジェクトの種類によっては、オンラインプリントサービスから注文することができます。



様々なプリントオプション

A. 個別の写真 B. インデックスプリント C. ピクチャパッケージ

写真をプリントする前に、使用する用紙のサイズや向きなど、プリントジョブに関するいくつかの基本的な情報を Photoshop Elements に設定する必要があります。これらのオプションは用紙設定ダイアログボックスで設定します。また、環境設定ダイアログボックスで単位も指定する必要があります。

[ページの先頭へ](#)

フォトプリントの使用

写真は「フォトプリント」オプションを使用してプリントできます。

1. 次のいずれかの操作を行います。

- 写真を Photoshop Elements で開きます。
- プロジェクトエリアから複数の写真を選択するには、Ctrl キーを押しながらクリックします。

注意: Elements Organizer で写真を選択することも、「Elements Organizer で選択したファイルを表示」オプションを選択することもできます。写真はプロジェクトエリアに表示されます。

2. 作成／フォトプリントを選択します。

3. 次のいずれかの操作を行います。

- 「ローカルプリンターでプリント」をクリックして、コンピューターに接続したプリンターを使用して写真をプリントします。プリントダイアログボックスを起動します。詳しくは、[ローカルプリンターを使用して写真をプリント](#)を参照してください。
- 「ピクチャパッケージをプリント」をクリックします。

注意: Windows でこのオプションを選択すると、Elements Organizer でプリントダイアログボックスが開きます。詳しくは、[ピクチャパッケージをプリント](#)を参照してください。

- 「インデックスプリント」をクリックします。

注意: Windows でこのオプションを選択すると、Elements Organizer でプリントダイアログボックスが開きます。詳しくは、[ピクチャパッケージをプリント](#)を参照してください。

- 「Shutterfly からプリント注文」を選択します。

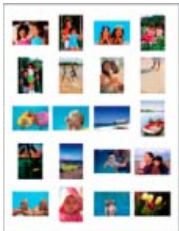
注意: サービスを利用するには、Shutterfly メンバーシップにサインアップします。

4. 画面の指示に従って、写真をプリントします。

[ページの先頭へ](#)

インデックスプリント

インデックスプリントでは、1 枚のページに一連のサムネイル画像を表示して、画像のグループを簡単にプレビューできます。インデックスプリントは、Elements Organizer からプリントできます。ただし、Photoshop Elements から処理を開始できます。プリントダイアログボックスでインデックスプリントを選択します。Elements Organizer にインデックスプリントが表示され、必要なインデックスプリントをプリントできるようになります。Elements Organizer からのインデックスプリントについて詳しくは、Elements Organizer ユーザーガイドの「インデックスプリント」を参照してください。



インデックスプリントのサンプル

[ページの先頭へ](#)

ピクチャパッケージのプリント

ピクチャパッケージでは、従来の写真スタジオのように、1 枚のページに 1 枚以上の写真のコピーを複数枚、配置できます。様々なサイズおよび配置オプションから選択して、パッケージレイアウトをカスタマイズできます。Elements Organizer から、ピクチャパッケージをプリントできます。ただし、処理の起動は Photoshop Elements から行います。プリントダイアログボックスでピクチャパッケージを選択します。Elements Organizer にピクチャパッケージが表示され、必要なピクチャパッケージをプリントできるようになります。Elements Organizer からのピクチャパッケージのプリントについて詳しくは、Elements Organizer ユーザーガイドの「インデックスプリント」を参照してください。



ピクチャパッケージで用意されている様々なサイズのレイアウト

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

写真のプリント

ローカルプリンターを使用して写真をプリント

ローカルプリンターを使用して写真をプリント

[To the top](#)

コンピューターに接続したプリンターを使用して写真をプリントするには、このオプションを使用します。

- 次のいずれかの操作を行います。
 - Photoshop Elements で写真を開きます。
 - プロジェクトエリア (🖼️) で写真を選択します。プロジェクトエリアで複数の写真を選択するには、Ctrl キーを押しながらクリックします (Mac OS の場合は Command キーを押しながらクリックします)。

Note: Elements Organizer で写真を選択することも、「Elements Organizer で選択したファイルを表示」オプションを選択することもできます。写真はプロジェクトエリアに表示されます。
- ファイル／プリントを選択します。

Note: プリントダイアログボックス内からプリントジョブに写真を追加できます。詳細については、プリントダイアログボックスを使用した写真の追加を参照してください。
- プリンターを選択ドロップダウンリストからプリンターを選択します。
- (Windows のみ) 「設定を変更」ボタンをクリックして、プリンター設定を変更します。設定を変更ダイアログボックスで、次の設定を変更できます。
 - プリンター
 - 用紙の種類
 - 用紙トレイ
 - 用紙サイズ
 - プリント画質
 - 詳細設定 - プリンタードライバーのオプションを開くには、このボタンを使用します。
- 「用紙サイズを選択」ドロップダウンリストから、用紙サイズを選択します。縦方向または横方向をクリックして、方向を指定します。
- (Windows のみ) 「プリント形式を選択」ドロップダウンリストから、「個別プリント」を選択します。

個別プリント 個別の写真をプリントします。

ピクチャパッケージ 写真を各種レイアウトおよびフレーム (写真ごとの枠) に配置します。

インデックスプリント 選択した写真を 1 列または複数列のレイアウトに自動的に配置します。
- 写真のプリントサイズを選択します。カスタムのプリントサイズオプションを使用する場合は、プリントダイアログボックスでの画像の拡大・縮小を参照してください。
- 個別の画像を、指定したプリントレイアウトに収めるには、「プリントサイズに合わせて切り抜く」を選択します。画像が拡大・縮小され、必要に応じて、プリントレイアウトの縦横比と一致するように切り抜かれます。写真が切り抜かれないようにするには、このオプションを選択解除します。
- 「プリント n 部/ページ」テキストボックスで枚数を選択または入力します。
- 画像を特定の位置に配置するには、「画像を中央配置」チェックボックスの選択を解除し、「上」と「左」の値を指定します。画像を中央に表示する場合は、オプションを選択したままにします。

写真ホルダー内の画像をパンしたり写真ホルダーをドラッグしたりすると、「画像を中央配置」チェックボックスの選択が自動的に解除されます。

Note: 既定の単位リストから他の単位を選択できます。
- (オプション) 追加の設定を変更するには「詳細オプション」ボタンをクリックします。
- 「プリント」をクリックします。

写真が特定のサイズでプリントされない場合は、プリントする前に、写真を目的のサイズに変更してみてください。

プリントダイアログボックスを使用した写真の追加

- プリントダイアログボックスで、「追加」ボタン (+) をクリックします。
- 写真を追加ダイアログボックスで、次のいずれかを選択します。

現在のブラウザー内の写真 現在メディアブラウザーに表示されている写真を表示します。

カタログ全体 カatalog内のすべての写真を表示します。

アルバム 特定のアルバムの写真を表示します。メニューを使用してアルバムを選択します。

キーワードタグ 特定のキーワードタグの付いた写真を表示します。メニューを使用してキーワードタグを選択します。

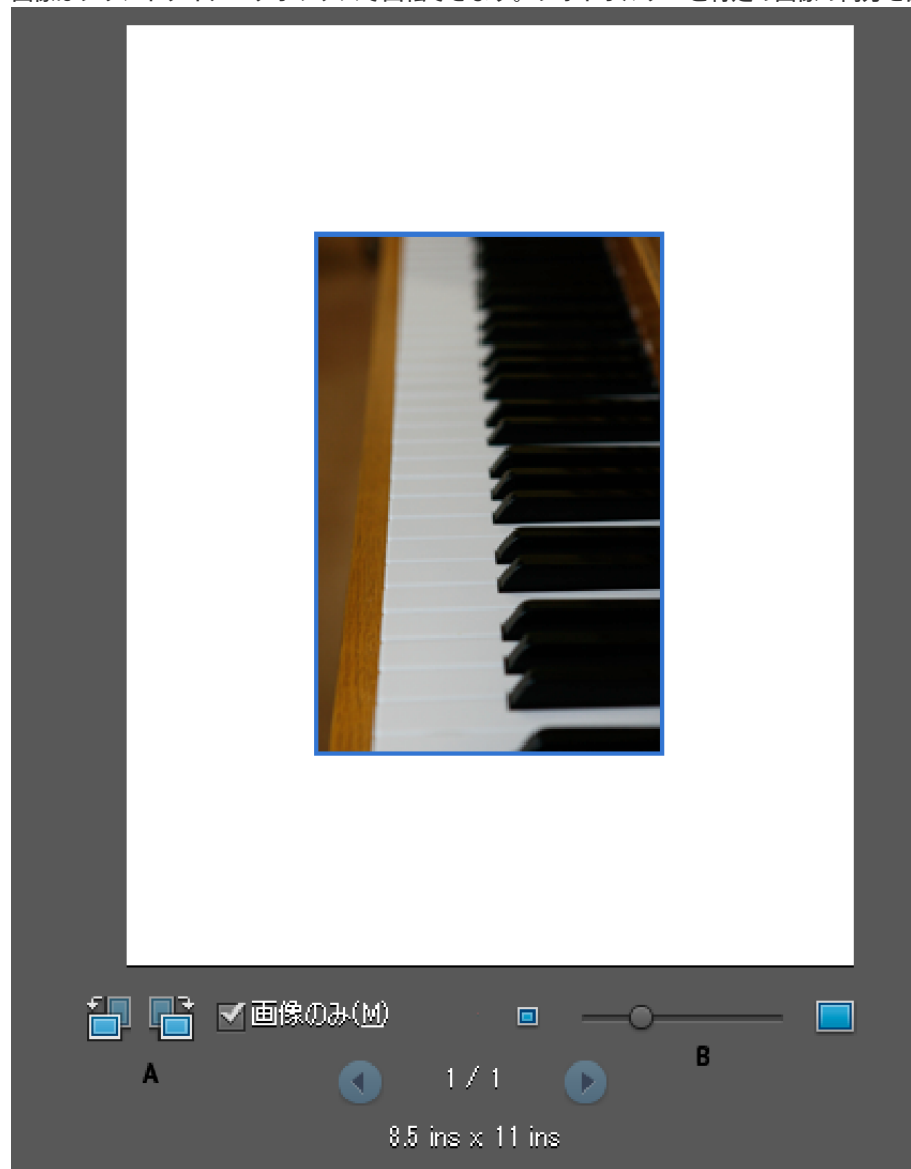
重要度が設定された写真のみを表示 「お気に入り」タグの付いた写真のみを表示します。

非表示の写真も表示 非表示にした写真を表示します。

3. 1つ以上のサムネールまたは「すべてを選択」ボタンをクリックし、「選択した写真を追加」をクリックします。
4. 「完了」をクリックします。

画像とフォトホルダーの回転

画像はプリントダイアログボックスで回転できます。フォトホルダーと特定の画像の両方を回転することもできます。



画像とフォトホルダーの回転

A. 画像の回転 B. ズームスライダー

- ・「画像の回転」ボタンをクリックして、フォトホルダーを回転します。
- ・「画像のみ」チェックボックスをオンにすると画像のみを回転できます。フォトホルダーは回転しません。
- ・スライダーを使用して、画像をズームインまたはズームアウトできます。

プリントダイアログボックス内のプリント用の「詳細オプション」

プリントダイアログボックスの「詳細オプション」をクリックすると、次のオプションが表示されます。

プリントの指定 次の設定を指定できます。

写真の詳細 次のオプションを選択することによって、日付、キャプション、ファイル名をプリントできます。

- 日付を表示
- キャプションを表示
- ファイル名を表示

境界線 境界線の詳細情報を次のとおり指定できます。

- 太さ（インチ、ミリメートルまたはポイント単位）
- 境界線の色
- 背景色

アイロン転写 T シャツ転写用の画像に使用する反転画像を選択します。

Note: 一部のプリンターでは、画像反転オプションが使用できます。その場合、プリンタードライバー設定または画像反転オプションのどちらかを使用して画像を反転させます。両方選択すると画像が 2 回、左右に反転されます。

トリミング用のガイドライン 写真を容易にトリミングできるようにトンボ（写真の四隅のガイドライン）をプリントを選択します。

カスタムプリントサイズ 次の設定を指定できます。

プリントサイズ 幅と高さをインチ、センチ、ミリ単位で指定できます。「メディアに合わせる」を選択し、画像をページに合わせて拡大・縮小します。

カラーマネジメント 画像のカラープロファイルを表示します。ソースカラースペースには、写真ファイルに埋め込まれているカラースペースが表示されます（プリントダイアログボックスのプリントプレビューは、カラー管理されておらず、プロファイルを選択したときに更新されます）。次のオプションから選択することで、プリントのプロファイルを変更できます。

カラー処理 プリンターと Photoshop Elements のどちらでカラーを管理するかを選択できます。

プリンタープロファイル 画像の色をプリンターのカラースペースに変換するためのカスタムプリンタープロファイルを設定したり、カラー変換をオフにします。お使いのプリンターと用紙の組み合わせ用の ICC プロファイルがある場合は、メニューからそれを選択します。必ずプリンタードライバーのカラーマネジメントをオフにしてください。

マッチング方法 特定の色がプリントカラースペースで利用できない場合に、画像のソースカラースペースからどのように色を変換するかを指定します。

プリントダイアログボックスでの画像の拡大・縮小

プリントダイアログボックスで画像を拡大・縮小すると、プリントされる画像のサイズと解像度が変更されます（画像のファイルサイズは変更されません）。

❖ ファイル／プリントを選択します。プリントダイアログボックスの「詳細オプション」をクリックします。「カスタムプリントサイズ」オプションを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- 「メディアに合わせる」を選択し、画像をページに合わせて拡大・縮小します。
- 単位メニューから単位を指定し、「高さ」と「幅」に値を入力して、数値で画像を拡大・縮小します。サイズには制約があります。つまり、一方の長さを変更すると、それに比例してもう一方も変更されます。

マルチレイヤー画像のプリント

画像（PSD または TIFF）に複数のレイヤーが含まれている場合、レイヤーパネルを使用して一時的にレイヤーを非表示にして、それらがプリントされないようにすることができます。

1. エキスパートモードで、マルチレイヤー画像を開きます。
2. レイヤーパネルで、目のアイコン  をクリックして、レイヤーを非表示にします。
3. プリントするレイヤーのみが表示されている状態で、ファイル／プリントを選択します。プリントダイアログボックスが開き、サムネールプレビューに表示レイヤーのみが表示されます。
4. プリントオプションを設定して、プリントをクリックします。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

画像の保存と書き出し

画像の保存とファイル形式

保存用ファイル形式

別のファイル形式での変更内容の保存

ファイル圧縮について

ファイル保存の環境設定

画像の保存とファイル形式

[To the top](#)

このプロセスに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid2321_pse9_jp を参照してください。

Photoshop Elements で画像の編集が完了したら、画像を保存します。すべての画像データが保持されるように、通常の画像は Photoshop (PSD) 形式で保存します。複数ページの作品は、常に Photo Creations (PSE) 形式で保存されます。これらの形式は画像データを圧縮しません。

写真の共有や web ページ上で使用する目的で保存する場合以外は、JPEG 形式ではなく、PSD 形式で保存することをお勧めします。JPEG 形式で保存すると、保存のたびに画像データが圧縮されるので、データの一部が失われる可能性があります。数回 JPEG 形式でファイルを保存すると、画質の低下に気付くことがあります。ただし、PSD 形式で保存するとファイルが圧縮されないため、ファイルサイズが大幅に増加します。

Photoshop Elements では、使用方法に応じていくつかのファイル形式で画像を保存できます。Web 画像の場合は、「Web 用に保存」コマンドを使用すると、画像を Web 用に最適化するための様々なオプションを設定することができます。複数の画像を同じファイル形式、サイズおよび解像度に変換する場合は、「複数ファイルをバッチ処理」コマンドを使用します。

保存用ファイル形式

[To the top](#)

Photoshop Elements では、次のファイル形式で画像を保存できます。

BMP 標準の Windows 画像ファイル形式です。BMP オプションダイアログボックスで、Windows 標準または OS/2 のどちらかの形式と、画像のビット数（深さ）を指定できます。Windows 形式を使用した 4 ビットと 8 ビットの画像には、RLE 圧縮も指定できます。

CompuServe GIF (Graphics Interchange Format) 一般的に、Web ページでグラフィックやアニメーションを表示するのに使用される形式です。GIF は、圧縮形式の 1 つであり、ファイルサイズを最小化し、転送時間を最短化することを目的としています。GIF では、8 ビットカラー画像（256 色以下）のみをサポートします。「Web 用に保存」コマンドを使用して、画像を GIF ファイルとして保存することもできます。

JPEG (Joint Photographic Experts Group) 写真の保存に使用されます。JPEG 形式では画像のカラー情報はすべて保持されますが、一部のデータが破棄されることによってファイルサイズが圧縮されます。圧縮のレベルは選択することができます。圧縮レベルが高いと画質は悪くなりますが、ファイルサイズは小さくなります。圧縮レベルが低いと画質は良くなりますが、ファイルサイズは大きくなります。JPEG は、Web で画像を表示するのに一般的に使用される標準形式です。

Photoshop (PSD) 標準の画像用 Photoshop Elements 形式です。この形式で編集した画像の作業内容を保存したり、単一ページのファイルに画像データやレイヤーを保持することをお勧めします。

Photo Creations 形式 (PSE) 標準の複数ページ作品用の Photoshop Elements 形式です。この形式で写真作品の作業内容を保存したり、複数ページのファイルに画像データやレイヤーを保持することをお勧めします。

Photoshop PDF (Portable Document Format) 様々なプラットフォームやアプリケーションで使用できるファイル形式です。PDF ファイルでは、フォント、ページレイアウト、ベクトル画像およびビットマップ画像が正確に表示され、保持されます。

Note: PDP ファイルは Adobe Photoshop® で開き、PDF ファイルは Acrobat で開くことを除けば、PDF と PDP に違いはありません。

Pixar Pixar イメージコンピューターとのファイル交換に使用される形式です。Pixar ワークステーションは、3 次元の画像やアニメーションで使用されるような、ハイエンドのグラフィックアプリケーション向けに設計されています。Pixar 形式では、RGB 画像とグレースケール画像がサポートされます。

PNG (Portable Network Graphics) 可逆圧縮や Web での画像の表示に使用される形式です。GIF とは異なり、PNG では 24 ビットの画像がサポートされ、ギザギザしたエッジのない透明部分が背景として生成されます。ただし、一部の Web ブラウザーは PNG 画像をサポートしていません。PNG では、グレースケール画像と RGB 画像の透明部分は保持されます。

TIFF (Tagged Image File Format) 異なるアプリケーション間やプラットフォーム間でのファイル交換に使用される形式です。TIFF は、ほとんどのペイントアプリケーション、画像編集アプリケーションや DTP アプリケーションでサポートされているビットマップ画像形式です。大半のデスクトップスキャナーで TIFF 画像を作成できます。

さらに、Photoshop Elements では、様々な古い形式の画像を開くことができます (Pixel Paint、Portable Bit Map、SGI RGB、Soft Image、Wavefront RLA、ElectricImage)。

別のファイル形式での変更内容の保存

[To the top](#)

保存形式や、保存したファイルを Elements Organizer のカタログに追加するかどうか、または画像内のレイヤーを保持するかどうかなど、画像ファイルの保存オプションを設定できます。選択した形式に応じて、他のオプションも設定できるようになります。

ファイル保存オプションの変更

1. Photoshop Elements で、ファイル／保存を選択します。
2. ファイル名や形式などのファイル保存オプションを変更するには、ファイル／別名で保存を選択し、次のいずれかのファイル保存オプションを設定して、「保存」をクリックします。

Note: ファイル形式によっては、他のオプションも設定できるダイアログボックスが表示されます。

ファイル名 保存した画像のファイル名を指定します。

ファイル形式 保存する画像のファイル形式を指定します。

Elements Organizer に含める フォトブラウザーで表示されるように、保存するファイルをカタログに含めます。編集ワークスペースでサポートされているファイル形式のうち、いくつかは Elements Organizer ではサポートされていません。EPS のように、Elements Editor ではサポートされていないファイル形式でファイルを保存した場合、このオプションは利用できません。

オリジナルと一緒にバージョンセットで保存 ファイルを保存し、構成された画像の様々なバージョンを保持できるように、フォトブラウザーのバージョンセットに追加します。このオプションは、「Elements Organizer に含める」が選択されていない場合は利用できません。

レイヤー 画像のすべてのレイヤーを保持したまま保存します。背景だけの画像の場合は、このオプションはグレー表示され、選択できません。警告アイコンが「レイヤー」チェックボックスの横に表示されている場合、画像内のレイヤーは、選択したファイル形式に従って結合または統合されます。一部の形式では、すべてのレイヤーが統合されます。レイヤーを保持するには、別の形式を選択してください。

複製を保存 画面に現在のファイルが開いたままの状態、ファイルのコピーが別に保存されます。コピーは、現在開いているファイルと同じフォルダー内に保存されます。

ICC プロファイル 保存するファイル形式に応じて、画像内にカラープロファイルを埋め込みます。

サムネール ファイルのサムネールデータを保存します。このオプションを使用できるのは、ファイルの保存環境設定で「プレビュー画像」オプションを「保存時に確認」に設定したときだけです。

小文字の拡張子の使用 ファイルの拡張子を小文字にします。

Note: ネットワークおよびインターネットを経由した情報の送信には、UNIX ファイルサーバーが使用されることが多くあります。一部の UNIX ファイルサーバーでは、大文字の拡張子が認識されません。画像が送信先に正しく届くようにするには、小文字の拡張子を使用することをお勧めします。

GIF 形式でのファイルの保存

1. ファイル／別名で保存を選択します。
 2. ファイル名と保存場所を指定し、ファイル形式メニューから「CompuServe GIF」を選択します。
- 指定したディレクトリに画像のコピーが保存されます（既にインデックスカラーモードになっていない限り）。
3. アニメーション GIF を作成する場合は、「レイヤーをフレームとして保存」オプションを選択します。アニメーション GIF では、完成したファイルの各レイヤーが単一フレームとして機能します。
 4. 「保存」をクリックします。元画像が RGB 画像である場合は、インデックスカラーダイアログボックスが表示されます。
 5. 必要に応じて、インデックスカラーダイアログボックスでインデックスカラーのオプションを指定し、「OK」をクリックします。
 6. GIF オプションダイアログボックスの「描画方法」セクションで次のいずれかのオプションを選択し、「OK」をクリックします。

標準 ダウンロードが完了したときに初めて画像をブラウザーに表示します。

インターレース 画像ファイルが完全にダウンロードされるまでの間、ブラウザーに画像のディテールを徐々に表示します。インターレースによりダウンロード時間は短くなるように感じられますが、インターレースによりファイルサイズは大きくなります。

JPEG 形式でのファイルの保存

1. 編集ワークスペースで、ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式のリストから「JPEG」を選択します。
- Note:** インデックスカラーおよびモノクロ 2 階調モードの画像を JPEG 形式で保存することはできません。
2. ファイル名と保存場所を指定し、ファイル保存オプションを選択し、「保存」をクリックします。
- JPEG オプションダイアログボックスが表示されます。
3. 画像に透明部分が含まれる場合は、背景の透明部分が再現されるようにマットカラーを選択します。
 4. 画質メニューからオプションを選択するか、画質スライダーをドラッグするか、1 ～ 12 の値を入力して、画像圧縮率および画質を指定します。
 5. 形式のオプションを選択します。

ベースライン（標準） ほとんどの Web ブラウザーが認識できる形式を使用します。

ベースライン（最適化） 画像のカラー画質を最適化し、ファイルサイズを多少小さくします。このオプションは、一部の Web ブラウザーではサポートされません。

プログレッシブ ダウンロードされるときに、Web ブラウザーにディテールが徐々に表示される画像を作成します。プログレッシブの JPEG ファイルはサイズが多少大きくなるので、表示するためにより多くのメモリが必要です。また、一部の Web ブラウザーではサポートされません。

6. 「OK」をクリックします。

Photoshop PDF 形式でのファイルの保存

1. 編集ワークスペースで、ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式のリストから「Photoshop PDF」を選択します。
2. ファイル名と保存場所を指定し、ファイル保存オプションを選択して、「保存」をクリックします。
3. Adobe PDF を保存ダイアログボックスで圧縮方法を選択します（ファイル圧縮についてを参照してください）。
4. 画質メニューからオプションを選択します。
5. PDF ファイルを表示するには「保存後 PDF を表示」を選択し、（コンピューターにインストールされているアプリケーションに応じて）Adobe Acrobat または Adobe® Reader を起動します。
6. 「PDF を保存」をクリックします。

Acrobat Touchup ファイルに変更を加えたにもかかわらず、ファイルを開いたときにその変更が反映されていない場合は、ファイルの保存環境設定ダイアログボックスを確認してください。編集／環境設定／ファイルの保存を選択してから、初回保存時メニューから「現在のファイルを上書き保存」を選択します。

PNG 形式でのファイルの保存

1. 編集ワークスペースで、ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式のリストから「PNG」を選択します。
2. ファイル名と保存場所を指定し、ファイル保存オプションを選択し、「保存」をクリックします。
3. PNG オプションダイアログボックスで、「インターレース」オプションを選択し、「OK」をクリックします。
なし ダウンロードが完了したときに初めて画像を Web ブラウザーに表示します。

インターレース 画像ファイルが完全にダウンロードされるまでの間、ブラウザーに画像のディテールを徐々に表示します。インターレースによりダウンロード時間は短くなるように感じられますが、インターレースによりファイルサイズは大きくなります。

TIFF 形式でのファイルの保存

1. 編集ワークスペースで、ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式のリストから「TIFF」を選択します。
2. ファイル名と保存場所を指定し、ファイル保存オプションを選択し、「保存」をクリックします。
3. TIFF オプションダイアログボックスで、次のオプションを選択して、「OK」をクリックします。
画像圧縮 合成画像データの圧縮方法を指定します。

ピクセルの順序 Elements Organizer に写真を追加できるようにするために、「インターリーブ（RGBRGB）」を選択します。

バイト順序 最近のアプリケーションは、ファイルで使用されているバイトの並び順が Windows または Mac OS のどちらで指定されても読み込むことができます。ただし、ファイルを開くアプリケーションの種類が不明な場合は、ファイルを開くプラットフォームを選択します。

画像ピラミッドを保存 複数解像度情報を保持します。Photoshop Elements では、マルチ解像度のファイルを開くためのオプションを提供しません。画像はファイル内の最高の解像度を使用して開かれます。ただし、Adobe InDesign® および一部の画像サーバー等のソフトウェアでは、複数解像度形式のファイルを開くことができます。

透明部分を保持 ファイルを他のアプリケーションで開いたとき、透明部分が追加のアルファチャンネルとして保持されます（Photoshop Elements でファイルを開く場合、透明部分は常に保持されます）。

レイヤーの圧縮 合成データではなく、レイヤー内のピクセルデータの圧縮方法を指定します。

多くのアプリケーションは、レイヤーデータを読み込むことができないため、TIFF ファイルを開くときにレイヤーデータがスキップされます。Photoshop Elements では、TIFF ファイル内のレイヤーデータを読み込むことができます。ファイルにレイヤーデータを含めると、サイズは大きくなりますが、レイヤーデータを保持するために別の PSD ファイルを保存したり管理しなくても済みます。

ファイル圧縮について

[To the top](#)

画像ファイル形式の多くは、ファイルサイズを小さくするため画像データを圧縮します。可逆圧縮方式では画像のディテールが削除されることなくすべての画像データが保持されますが、非可逆圧縮方式では画像データが削除されるため、一部のディテールが失われます。

一般的な圧縮方式は次のとおりです。

RLE（Run Length Encoding） 複数のレイヤーに透明部分が含まれている画像の各レイヤーの透明部分を圧縮する可逆圧縮方式です。

LZW（Lemple-Zif-Welch） 単一色の範囲が大きい画像の圧縮に最も適した可逆圧縮方式です。

JPEG 写真に最も適した非可逆圧縮方式です。

CCITT 白黒画像用の可逆圧縮方式の 1 つです。

ZIP 単一色の範囲が大きい画像に最も効果的な可逆圧縮方式です。

ファイル保存の環境設定

[To the top](#)

❖ 編集ワークスペースで、編集／環境設定／ファイルの保存を選択し、次のオプションを設定します。

初回保存時 ファイルの保存方法を制御できます。

- ・「オリジナル画像の場合に確認」（初期設定）では、オリジナルファイルを初めて編集し、保存するときに別名で保存ダイアログボックスが表示されます。2 回目以降のすべての保存では、その前のバージョンは上書きされます。（Elements Organizer から）編集ワークスペースで編集したコピーを開いた場合、初回の保存、および 2 回目以降のすべての保存でその前のバージョンが上書きされます。
- ・「常に確認」では、オリジナルファイルを初めて編集し、保存するときに別名で保存ダイアログボックスが表示されます。2 回目以降のすべての保存では、その前のバージョンは上書きされます。（Elements Organizer から）編集ワークスペースで編集したコピーを開いた場合、初回の保存で別名で保存ダイアログボックスが表示されます。
- ・「現在のファイルを上書き保存」では別名で保存ダイアログボックスは表示されません。初回の保存でオリジナルが上書きされます。

プレビュー画像 プレビュー画像を含んだファイルを保存します。「保存しない」を選択すると、プレビューを含めずにファイルが保存されます。「必ず保存」を選択すると、特定のプレビューを含めてファイルが保存されます。「保存時に確認」を選択すると、プレビューを含めるかどうかをファイルごとに決めることができます。

ファイル拡張子 ファイル形式を示す 3 文字のファイル拡張子についてオプションを選択します。「大文字を使用」を選択すると、大文字のファイル拡張子が追加されます。「小文字を使用」を選択すると、小文字のファイル拡張子が追加されます。通常は、このオプションを「小文字を使用」に設定しておくことをお勧めします。

元のフォルダーへ別名で保存 別名で保存ダイアログにおいて初期設定で開かれるフォルダーの位置を指定します。このオプションをオフにしている場合、別名で保存ダイアログでは、常に、最後にファイルを保存したフォルダーが開きます。このオプションをオンにしている場合、別名で保存ダイアログでは、常に、最後に開いたファイルが置かれているフォルダーが開きます。環境設定／ファイルの保存を選択すると設定できます。

カメラデータ（EXIF）プロファイルを無視 デジタルカメラで使用しているすべてのカラープロファイルを自動的に破棄するには、このオプションを選択します。Photoshop Elements で使用するカラープロファイルが画像とともに保存されます。

PSD ファイルの互換性を優先 合成画像を、より多くのアプリケーションで取り込んだり開いたりすることができるよう、レイヤーを含む Photoshop ファイルとして保存します。次のいずれかの操作を行います。

- ・この手順を飛ばすには「チェックアウトしない」を選択する
- ・合成画像を自動的に保存するには「常に」を選択する
- ・ファイルを保存するたびに尋ねるには「確認」を選択する

Note: 「確認」に設定すると、PSD ファイルの互換性を優先することを確認するメッセージがダイアログに表示されます。ダイアログには、「再表示しない」チェックボックスがあります。選択すると、この確認ダイアログは再表示されなくなり、「PSD ファイルの互換性を優先」環境設定が「常に実行する」に設定されます。

最後に使用したファイルのリスト ファイル／最近編集したファイルを開くに表示するファイルの数を指定します。0 ～ 30 の値を入力します。初期設定値は 10 です。

[More Help topics](#)

 [バージョンセット](#)



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

フォトプロジェクト

プロジェクトの基本

Elements Organizer と Photoshop Elements を使用すると、すばやく簡単に写真を編集できます。自分の写真を使用して、フォトブック、グリーティングカード、カレンダー、コラージュおよび CD/DVD のジャケット、その他のプロジェクトを作成できます。Elements Organizer では複数のプロジェクトを作成できます。他のプロジェクトについては、Elements Organizer で使用する写真を選択し、Photoshop Elements でプロジェクトを完成させます。

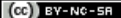
「作成」をクリックするとプロジェクトの一覧が表示され、プロが設計したテンプレートを使用して独自のプロジェクトを作成していくことができます。作成したプロジェクトはオンラインで配信したり、自宅のコンピューターまたはプリント専門店でプリントしたりすることができます。

プロジェクトは Elements Organizer に表示されます。プロジェクトファイルと、各プロジェクトのドキュメントまたは Web ページを含んだサブフォルダーがローカルのハードディスクに作成されます。これらのプロジェクトファイル、サブフォルダー、およびページファイル間のリンクを維持するには、エクスプローラー（Windows）または Finder（Mac）を使用してこれらを移動しないでください。代わりに、Elements Organizer の「移動」コマンドを使用してください。

プロジェクトは、様々な方法で共有できます。例えば、スライドショーを CD に焼くことができます。また、Adobe Photoshop Elements Online Services を通じてプロジェクトをプリント専門店でプリントすることもできます。

注意： 以前のバージョンの Photoshop Elements で作成したプロジェクトは、最新バージョンでは開かないことがあります。これらのプロジェクトを開くには、以前のバージョンを使用する必要があります。

- [Elements Organizer のプロジェクトの概要](#)
- [スライドショーの作成（Windows のみ）](#)
- [オンラインサービスを利用した写真の配信](#)

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

フォトプロジェクトの作成

フォトプロジェクト
フォトプロジェクトオプションの設定
フォトプロジェクトの種類
スライドショー
フォトコラージュ、ラベル、CD および DVD ジャケットの作成

フォトプロジェクト

[ページの先頭へ](#)

フォトプロジェクトには、フォトブック、フォトカレンダー、フォトコラージュ、グリーティングカード、CD/DVD ジャケットおよびラベルがあります。Photoshop Elements ウィンドウの右上にある「作成」ボタンにより、Photoshop Elements で使用できるフォトプロジェクトが一覧表示されます。

注意：フォトブックは、オンラインプリントを目的として設計されています。フォトブックはローカルでもプリントできますが、見開きの左右のページが別のページとして処理されます。

フォトプロジェクトは、フォトプロジェクトファイル形式 (.pse) で保存されます。それぞれの画像を個別に開いて編集することが必要な従来の画像形式とは異なり、最大 30 ページを PSE 形式からプリントすることができます。

注意：複数ページのファイルはサイズが大きくなるため、最適なパフォーマンスを得るためには、少なくとも 1 GB の RAM を搭載しているコンピューターを使用することをお勧めします。

フォトプロジェクトを開始する際、サイズ、プリントオプション（ローカルまたはサービスプロバイダーを通じて）およびプロジェクトの種類に合わせたテーマを指定できます。例えば、CD ジャケットテンプレートがフォトコラージュテンプレートとは異なるサイズオプションを持つとします。ただし、どちらもレイヤーとテーマのオプションはほとんどのプロジェクトに共通です。このとき、「選択した画像で自動的に塗りつぶす」および「ページ数」のオプションを使用するかどうか指定します（適用可能な場合）。

これらの主なオプションを指定した後、フォトプロジェクトが Photoshop Elements で開きます。アプリケーションウィンドウの下部にあるページ、レイアウト、グラフィックのボタンにより、フレーム、背景、レイヤーのスタイルを追加または変更することができます。例えば、初期設定の背景に代わって、「グラフィック」タブを使用すると、フォトアルバムすべてのページに独自の背景を適用できます。

プロジェクトが完成したら、様々な方法でそれを配信できます。例えば、Elements Organizer からグリーティングカードまたはフォトコラージュをプリントしたり電子メールで送信したりすることができます。また、お住まいの地域で利用できる場合は、オンラインサービスを使用してプロジェクトのプリントを専門のサービスプロバイダーに依頼することもできます。

注意：見つからないファイルがフォトプロジェクトに含まれている場合、プロジェクトを保存することはできますが、プリントすることはできません。

フォトプロジェクトオプションの設定

[ページの先頭へ](#)

新規フォトプロジェクトを作成するには、作成ドロップダウンリストから開始します。フォトプロジェクトを選択すると（例えば、フォトブック）、サイズ、プリントオプションおよびテーマを指定できます。各プリントオプションでサポートされているサイズは限られています。「選択した画像で自動的に塗りつぶす」を選択して、フォトエリアで開いているすべての画像を一度に追加します。これにより、後から手動で追加する手間を省くことができます。

例えば、「作成」タブで「フォトコラージュ」をクリックすると、フォトプロジェクトダイアログボックスに次のオプションが表示されます。

サイズ 各プロジェクトの既定のページサイズが表示されます。選択したサイズは、プロジェクト内のすべてのページの初期設定になります。表示されるサイズオプションは、プロジェクトタイプによって異なります。例えば、グリーティングカードテンプレートには、フォトブックテンプレートよりも小さいサイズが表示されます。

テーマ 様々な既定のデザインが表示されます。デザインを選択して、画像に既定のフレームや背景を追加できます。選択したテーマとフレームがプロジェクト内のすべてのページの初期設定になります。ただし、レイアウトパネルおよびグラフィックパネルでいつでも変更することができます。例えば、フォトブックの各ページに異なる背景を適用することができます。

選択した画像で自動的に塗りつぶす プロジェクトで選択した画像を、フォトエリアで配置したのと同じ順序で自動的に配置します。開いているファイル、アルバムまたは Elements Organizer で選択されたファイルを選択し、自動的に配置することができます。フォトエリアのコンテキストメニューを使用し、フォトエリアで画像を開いて自動的に配置することもできます。特定の順序で画像を配置するには、プロジェクトを開始する前にフォトエリアの画像を並べ替えます。画像を後で並べ直すには、フォトエリアから画像をドラッグするか、フォルダーの位置から直接追加します。

[ページの先頭へ](#)

フォトプロジェクトの種類

フォトコラージュ

フォトコラージュを使用すると、フォトコラージュ、または独自のプリントなど、大きなフォトプロジェクトを作成できます。フォトコラージュは、プリンターでプリントする、オンラインでプリントを注文する、ハードドライブに保存する、または電子メールで送信することができます。



フォトコラージュの例

グリーティングカード

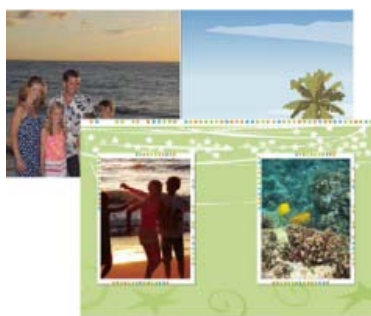
グリーティングカードでは、画像に様々なレイアウトとデザインを追加できます。1 ページに最大 22 枚の写真を追加できます。グリーティングカードは、プリンターでプリントする、ハードドライブに保存する、または電子メールで送信することができます。Adobe Photoshop Elements Online Services を利用したグリーティングカードのオンラインプリント注文は、日本では対応していません。



フォトグリーティングカードの例

CD または DVD ジャケット

Photoshop Elements では、CD または DVD ケース用のディスクジャケット（カバー）を作成できます。作成したものは、プリンターでプリントする、ハードドライブに保存する、または PDF として電子メールで送信することができます。



CD および DVD ジャケットの例

CD または DVD ラベル

Photoshop Elements では、インクジェットプリンターを使用して CD および DVD 用のラベルシールや、印刷対応 CD および DVD のラベルを作成できます。作成したものは、プリンターでプリントする、ハードドライブに保存する、または PDF として電子メールで送信することができます。



CD および DVD ラベルの例

スライドショー

[ページの先頭へ](#)

スライドショーを使用すると、メディアファイルを楽しく共有することができます。Photoshop Elements では、スライドショーに音楽クリップやクリップアート、テキスト、ナレーションなどを入れてカスタマイズすることができます。PDF の画像はスライドショーに表示されません。

完成したスライドショーを共有する方法はいくつかあります。

注意： スライドショーは Mac OS では使用できません。

注意： スライドショーに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid913_pse_jp を参照してください。

フォトコラージュ、ラベル、CD および DVD ジャケットの作成

[ページの先頭へ](#)

フォトコラージュに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid910_pse_jp を参照してください。

1. Elements Organizer で、プロジェクトで使用する写真を選択します。プロジェクトの作成後に写真を追加する場合は、Photoshop Elements を開きます。
2. 「作成」ボタンをクリックし、表示されるドロップダウンから作成するプロジェクトを選択します。
3. サイズとテーマを選択します。
4. 「選択した画像で自動的に塗りつぶす」を選択します。
5. 「OK」をクリックします。
プロジェクトが開くので、作成パネルの「ページ」、「レイアウト」および「グラフィック」の各タブを使用してデザインを変更することができます。
6. 写真をまだ追加していない場合は、ここでフォトプロジェクトに写真を追加します。
7. 「詳細設定モード」または「基本モード」をクリックして、表示したり編集したりする写真の作業をするときのモードを設定します。基本モードでは、テキストを追加するなどの基本的な操作が行え、詳細設定モードでは画像やページのリタッチが行えます。
8. タスクバーで、「保存」をクリックするか、ファイル／保存を選択します。初期設定ではプロジェクトはマイピクチャフォルダーに保存されますが、別の場所に保存することもできます。
9. 初期設定では「Elements Organizer に含める」がオンになっているため、プロジェクトが Elements Organizer に配置されます。プロジェクトを Elements Organizer に配置しない場合は、このオプションをオフにします。
10. ファイル名を入力して、「保存」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

グリーティングカードの作成

グリーティングカードでは、画像に様々なレイアウトとデザインを追加することができます。1 ページに最大 22 枚の写真を追加できます。グリーティングカードは、プリンターでプリントする、ハードドライブに保存する、または電子メールで送信することができます。

Photoshop Elements から、[Shutterfly](#) でオンラインでプリントを注文することもできます。Adobe Photoshop Elements Online Services を利用したグリーティングカードのオンラインプリント注文は、日本では対応していません。



フォトグリーティングカードの例

グリーティングカードに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid912_pse_jp を参照してください。

グリーティングカードの作成

[ページの先頭へ](#)

1. 「作成」をクリックし、リストから「グリーティングカード」を選択します。
2. 適切なサイズとテーマを選択します。

注意： 「サイズ」パネルに、オンラインサービスに適したオプションが表示されます。オンラインテンプレートを使用して作成したカードのプリントは可能ですが、ローカルプリントテンプレートを使用している場合、オンライン注文はできません。

3. 「選択した画像で自動的に塗りつぶす」を選択して、「フォトエリア」で既に開いているすべての写真を追加します。
4. 「OK」をクリックします。

Photoshop Elements によりグリーティングカードが作成され、「作成」パネルに「ページ」、「レイアウト」、「アートワーク」、「テキスト」タブが表示されます。

5. 次のオプションを使用して、グリーティングカードの微調整やクリエイティブなデザインの追加を行います。

ページ ページサムネールを選択すると、編集ワークスペースに開かれます。

レイアウト レイアウトをダブルクリックするか、または、レイアウトをドラッグ&ドロップして適用します。

グラフィック 背景、フレームおよびグラフィックを選択します。アートワークをダブルクリックするか、ドラッグ&ドロップして追加します。

6. 移動ツールと選択ツールを使用して、カードを変更します。「詳細モード」をクリックして「標準編集」オプションに移動します。
7. 次のいずれかの操作を行います。

- 「印刷」をクリックします。カードレイアウトをローカルで印刷できる場合は、オプションを指定して、「印刷」をクリックします。
- 「注文」をクリックします。画面の指示に従って、グリーティングカードの作成および注文を行います。

注意： このサービスを利用するには、Shutterfly メンバーにサインアップする必要があります。一部のカード（フォルダーレイアウトなど）は、米国、カナダ、日本のみでローカルで印刷できます。

8. 「保存」をクリックして、作品を保存します。



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

フォトブックの作成

フォトブックを使用すると、画像に様々なレイアウトとデザインを追加できます。フォトブックは、家庭用プリンターでプリントしたり、Adobe Photoshop Elements オンラインサービスを利用してオンラインでプリント注文したり、ハードディスクに保存したり、電子メールで送信したりできます。Shutterfly を使用して、写真のアップロード、フォトブックの作成、プリントをすることができます。また、デジタルスクラップブックを注文することもできます。

注意： サービスを利用するには、Shutterfly メンバーシップにサインアップします。利用できるオンラインサービスは、地域によって異なります。例えば、Shutterfly は米国とカナダでのみ利用できます。また、オプションの一部は、アジア、ヨーロッパ、北米の地域ごとに異なります。

フォトブックの作成

[ページの先頭へ](#)

1. フォトブックに追加する写真を Elements Organizer で選択するか、Photoshop Elements で開きます。「作成」をクリックして、「フォトブック」を選択します。

2. 適切なサイズとテーマを選択します。

注意： サイズパネルに、様々なオンラインサービスに適したオプションが表示されます。

3. 「選択した画像で自動的に塗りつぶす」を選択して、フォトエリアで既に開いているすべての写真を追加します。

4. フォトブックのページ数を指定します。

注意： Photoshop Elements は選択したプリント方法に応じて、様々なページ範囲をサポートしています。例えば、ローカルでプリントしたフォトブックのページ範囲は 2 ～ 78 ページです。ページ数の最小設定および最大設定も、地域によって異なります。

5. 「OK」をクリックします。

Photoshop Elements によりフォトブックが作成され、作成パネルに「ページ」、「レイアウト」および「グラフィック」タブが表示されます。

6. 次のオプションを使用して、フォトブックの微調整やクリエイティブなデザインの追加を行います。

ページ ページパネルでページをドラッグ&ドロップすることで、フォトブックのページを並べ替えたり、さらにページを追加することができます。

レイアウト レイアウトをダブルクリックするか、ドラッグ&ドロップして適用します。

グラフィック 背景、フレームおよびグラフィックを選択します。既存のグラフィックに追加するグラフィックをダブルクリックするか、ドラッグ&ドロップします。

7. 「詳細設定モード」をクリックすると、エキスパートモードのオプションすべてにアクセスできます。

注意： 詳細設定モードでは、Photoshop Elements により解像度は 72 ppi から 220 ppi に変更されます。詳細モードでは、作成内容のサイズは変更できません。

8. プリンターを使用するかオンラインサービスを利用するかによって、「プリント」または「注文」をクリックします。

注意： Photoshop Elements は、220 ppi の解像度でページをプリントします。

9. 画面に表示される指示に従って処理を進め、「保存」をクリックします。

キーワード：作成, フォトブックの作成, フォトブック

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

フォトプロジェクトの編集

フォトプロジェクトの編集

フォトプロジェクトへの画像の追加

クイックモードでの写真の編集

フォトプロジェクトへの新しいページの追加 [フォトブックのみ]

フォトプロジェクト内の写真の位置またはサイズの調整

フォトプロジェクト内の写真の置き換え、または写真の削除

フォトプロジェクト内の写真の回転

Photoshop でのフォトプロジェクトのページの編集

フォトプロジェクトの編集

[ページの先頭へ](#)

Photoshop Elements で、フォトコラージュ、グリーティングカード、および CD/DVD ディスクジャケットとラベルを変更できます。作成パネルでは、様々なフレーム、テキストチャ、背景およびグラフィックをプロジェクトに追加したり、テキストエフェクトを適用できます。画像のサイズ変更、回転および移動を行うこともできます。

フォトプロジェクトへの画像の追加

[ページの先頭へ](#)

フォトプロジェクトに画像を追加し、その画像を並べ替えたり、修正したり、置き換えたりすることができます。

Photoshop Elements は、プロジェクト内のすべての画像を初期設定のカタログに追加します。

フォトプロジェクト（作品）は .pse ファイルとして保存されます。フォトプロジェクトを保存すると、Photoshop Elements により、プロジェクトに追加された保存されていないすべての画像が保存されます。Photoshop Elements は画像を、元の画像のコピーとして同じ場所に保存します。

注意：元の画像がある場所が書き込み可能でない場合は、Photoshop Elements は画像を %My Documents%\Adobe\Photo Creations に保存します。

フォトブックで使用されている画像の場所を変更すると、画像の代わりに、見つからないファイルを示すアイコンがフォトブックに表示されます。? 記号をクリックして、画像を再度読み込むか、整理ワークスペースで見つからないすべてのファイルを再リンクします。ファイルを再リンクしたら、プロジェクトを閉じて、再度開きます。

プロジェクトに写真を追加するには、次のいずれかの操作を行います。

- 空の写真プレースホルダーをクリックしてから写真を選択するか、既存の写真を右クリックして「写真の置き換え」をクリックします。
- 空の写真プレースホルダーに写真をドラッグします。
- ファイル／開くを選択します。追加する写真を選択します。画像が表示されない場合は、目的の画像がある場所に移動して「開く」をクリックします。画像がフォトエリアに配置されます。フォトエリアからフォトプロジェクトに写真をドラッグします。

クイックモードでの写真の編集

[ページの先頭へ](#)

1. 写真を右クリックし、「クイック編集」を選択します。
2. 右側のコントロールを使用して、画像を修正します。
3. 「作品に戻る」をクリックして、作成パネルに戻ります。

フォトプロジェクトへの新しいページの追加[フォトブックのみ]

[ページの先頭へ](#)

1. ページパネルで、新しいページを追加するページを選択します。選択したページの後ろに新しいページが追加されます。
2. ページパネルの最上部にある「ページを追加」パネルをクリックして現在のページの後に新しいページを追加します。

フォトプロジェクト内の写真の位置またはサイズの調整

[ページの先頭へ](#)

1. 写真とフレームと一緒に調整するには、写真を 1 回クリックします。フレーム内の写真を調整するには、写真をダブルクリックします。

写真の境界線を示すバウンディングボックスが表示されます。バウンディングボックスは、境界線がフレームによってマスクされている場合も表示されます。

2. 次のいずれかの操作を行います。

- 写真の位置を調整するには、バウンディングボックス内の任意の場所をクリックして、写真をドラッグします。
- 写真のサイズを変更するには、選択した画像の上に表示されるスライダーをドラッグします。または、移動ツールを角または上下左右の縁に合わせ、ポインターが斜めの両方向矢印  に変わったらドラッグします。

3. フレーム内で写真の配置またはサイズの調整が完了したら、確定ボタン をクリックするかキャンセルボタン をクリックします。



写真のサイズ調整

A. 写真の角をドラッグしてサイズを変更 B. サイズ変更スライダーを動かす C. 写真フレームの外側の領域は表示されない

フォトプロジェクト内の写真の置き換え、または写真の削除

[ページの先頭へ](#)

次のいずれかの操作を行います。

- 写真をダブルクリックしてから  をクリックします。
- フォトエリアにある写真を、写真プレースホルダーの上にドラッグします。
- ページ上の写真を置き換えるには、写真を右クリックし、「写真の置き換え」をクリックします。
- ページ上の写真を削除（消去）するには、写真を右クリックし、「写真を消去」をクリックします。

フォトプロジェクト内の写真の回転

[ページの先頭へ](#)

1. 写真とフレームを一緒に回転させるには、写真を 1 回クリックします。フレーム内で写真を回転させるには、写真をダブルクリックします。

2. 次のいずれかの操作を行います。

- バウンディングボックス内の任意の場所をクリックします。クリックした位置に円が表示されます。円にカーソルを合わせます。湾曲した 4 つの矢印  が表示されたら、トラックボールハンドルをドラッグして画像を回転します。
- 移動ツールを角に合わせます。湾曲した 2 つの矢印  に変わったら、ドラッグして写真を回転します。ドラッグする場所が角から離れているほど、正確に回転させることができます。
- 写真をダブルクリックし、スライダーの隣にある回転ボタンをクリックします（90°単位で回転します）。

3. 完了したら、確定ボタン またはキャンセルボタン をクリックします。

Photoshop でのフォトプロジェクトのページの編集

[ページの先頭へ](#)

Adobe® Photoshop® と Photoshop Elements が同じコンピューターにインストールされている場合は、JPEG や GIF などの単一ページの写真ファイルを Photoshop に送信できます。Elements Organizer で、編集/Photoshop で編集を選択します。Photoshop は複数ページの PSE ファイル形式はサポートしていないため、フォトプロジェクト全体を編集することはできません。ただし、フォトプロジェクトの個々のページ（単一ページの PSD 形式）は編集できます。

Photoshop では、写真レイヤー（Photoshop ではスマートオブジェクトといいます）やフレームの直接編集など、フォトプロジェクトのページの様々な要素を直接制御できます。Photoshop Elements では、自動画像編集のワークフローを簡素化するために、これらの機能は制限されています。

1. Elements Organizer で、フォトプロジェクトを右クリックします。
2. 「ファイル情報を表示」を選択します。
3. 「一般」セクションで、プロジェクトのパスの横にある「保存先」リンクをクリックします。
4. PSE ファイルと同じ名前のフォルダーを見つけて開きます。
5. 編集するページの PSD ファイルを右クリックして、プログラムから開く／Adobe Photoshop を選択します。
6. Photoshop で変更を行い、ファイル／保存を選択します。既存のファイルを置き換えてよいかどうかを確認するメッセージが表示されたら、「はい」をクリックします。

注意： PSD ファイル内のレイヤーの順序や名前を変更しないでください。順序や名前を変更すると、Photoshop Elements の自動編集機能が正常に機能しなくなります。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

フォトカレンダーの作成

ローカルでプリントするフォトカレンダーの作成

1. Photoshop Elements で「作成」をクリックして「フォトカレンダー」を選択します（または、Elements Organizer で作成ドロップダウンをクリックして「フォトカレンダー」を選択します）。
2. 開始月と開始年を選択します。
3. 適切なサイズとテーマを選択します。

注意： サイズパネルに、オンラインサービスに適したオプションが表示されます。

4. 「選択した画像で自動的に塗りつぶす」を選択して、フォトエリアで既に開いているすべての写真、または選択した写真を追加します。
5. 「OK」をクリックします。

Photoshop Elements で、フォトカレンダーが作成され、ページ、レイアウト、およびグラフィックの各パネルが表示されます。

6. 次のオプションを使用して、フォトカレンダーの微調整やクリエイティブなデザインの追加を行います。

ページ ページ間を移動し、ページを選択して表示し、変更します。

レイアウト 適用するレイアウトをダブルクリックするか、レイアウトをページにドラッグ&ドロップします。

グラフィック 背景、フレームおよびグラフィックを選択します。

7. 「詳細設定モードに切り替え」をクリックして、エキスパートモードで使用できるオプションにアクセスします。
8. 「プリント」をクリックします。
9. 「保存」をクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

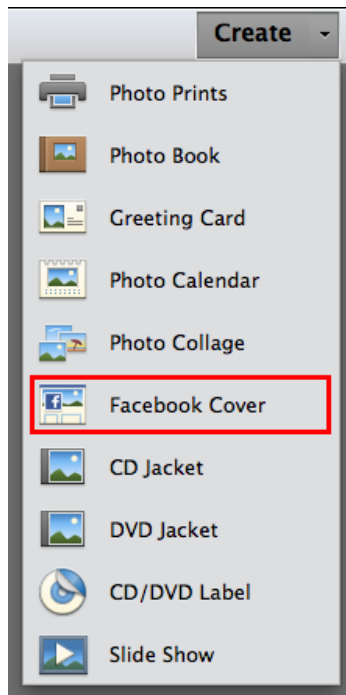
Facebook カバー写真の作成

Photoshop Elements 13 の新機能

Facebook カバー

Photoshop Elements の作成メニューでは、様々な種類のアートプロジェクトでクリエイティブに写真を使用できます。Photoshop Elements 13 には、Facebook カバーを作成するオプションがあります。

注意： Facebook カバー画像を作成するオプションは、一部のロケールでは利用できません。



作成メニューで Facebook カバー写真を作成するオプション

1. Photoshop Elements 13 Editor で、作成メニューをクリックし、「Facebook カバー」をクリックします。
2. Facebook カバーダイアログで、テーマを選択します。利用できるテーマから簡単に選択するには、「テーマカテゴリ」セクターを使用します。

「単一の写真」テーマ：カバー写真とプロフィール写真とを連携させるための写真を 1 枚使用できます。

「複数の写真」テーマ：写真を複数枚使用して、単一のコラージュのようなエフェクトを作成できます。

3. テーマを選択したら、以下の機能を使用できます。
 - 既定の画像を独自の画像に置き換えます。
 - グラフィックパネルを使用して、背景のようなグラフィック要素、フレーム、グラフィックを追加します。
 - フレーム内の画像を右クリックし、「クイック編集」をクリックして画像を編集します。

Facebook カバープロジェクトで、画像を右クリックして、修正に利用できるすべてのオプションを表示します。

4. (オプション) Facebook カバーウィンドウの左上で、「詳細設定モード」をクリックして、作品の個々の構成要素を手動で変更できます。また、レイヤーパネルを使用して修正できるようになりました。

基本モードには、背景のフレームとグラフィックの限定セットが含まれています。一方、詳細設定モードでは、Photoshop Elements 13 Editor で利用できるすべての背景、フレーム、グラフィックを用意しています。

5. 次のいずれかの操作を行います。

- 完了したら、「アップロード」をクリックし、指示に従って作品を Facebook アカウントにアップロードします。選択したテーマによって、カバー写真やプロフィール写真を変更するかどうかを確認します。この操作を初めて実行する場合は、Photoshop Elements から画像を投稿することを Facebook が承認するための、追加のダイアログが表示されます。
- 後で続行する場合は、「保存」をクリックし、ファイルを別に保存して後で作業します。
- 変更を破棄してやり直すには、「閉じる」をクリックします。

Facebook カバーのプロジェクトのサンプル



Facebook カバー写真 - 単一の写真テーマ



Facebook カバー写真 - 複数の写真テーマ

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

Web グラフィック

画像の最適化

最適化

Web 用に保存ダイアログボックスの使用

Web 用に最適化されたファイル形式

既定の最適化設定の適用

JPEG 形式として最適化

GIF や PNG-8 形式として最適化

PNG-24 として最適化

アニメーション GIF ファイルの作成

最適化

[To the top](#)

画像を Web で配信するときは、ファイルサイズを考慮する必要があります。ダウンロード時間が極端に長くならない程度に小さく、カラーやディテールを十分に保持できる程度に大きくなくてはなりません。

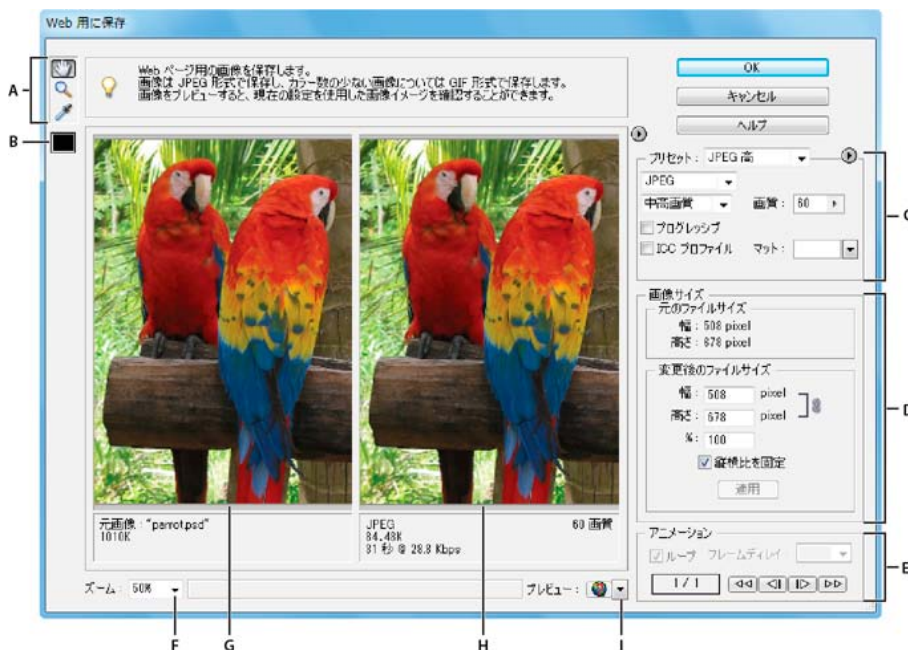
Web で使用されるグラフィックファイルには、主に GIF、JPEG、PNG の 3 つの形式が使用されています。次のいずれかの方法を使用して、画像をこれらの形式で最適化します。

- 画像を Adobe® Dreamweaver® などの Web オーサリングアプリケーションでできるように最適化するには、「Web 用に保存」コマンドを使用します。Web 用に保存ダイアログボックスでは、画像を異なるファイル形式と異なる最適化設定でプレビューできます。透明部分やアニメーション設定も変更できます。
- 基本的な最適化を行う場合は、「別名で保存」コマンドを使用します。ファイル形式に応じて、画質、透明な背景またはマット処理、カラー表示、ダウンロード方法を指定できます。

Web 用に保存ダイアログボックスの使用

[To the top](#)

Web 用に保存ダイアログボックスを使用して、Web で共有する写真に対する異なる最適化オプションの効果をプレビューします。作業は簡単です。写真を開いて、ファイル/Web 用に保存を選択します。ファイル形式メニューから形式を選択し（GIF、JPEG、PNG-8 または PNG-24）、必要に応じてオプションを設定します（ファイル形式メニューはプリセットメニューの下にあります）。ファイルのコピーが保存されるので、元の画像が上書きされることはありません。



Web 用に保存ダイアログボックス

A. ツールボックス B. スポイトツールカラー C. 最適化設定とその他のオプションのメニュー D. 画像サイズ E. アニメーションオプション F. ズームレベルメニュー G. ブラウザープレビューメニュー H. 元の画像 I. 最適化した画像

最適化オプションは、Web 用に保存ダイアログボックスの右側に表示されます。Web ファイル形式を選択するとともに、圧縮およびカラーオプ

ションを選択したり、透明な背景またはマット処理を選択したり、画像のサイズを変更することができます。定義済みの設定を使用したり（プリセットメニューから形式を選択）、形式固有のオプションを選択して最適化を微調整することもできます。

画像ウィンドウには、元の画像（左）と最適化した画像のプレビュー（右）が表示されます。それぞれのウィンドウの下には、最適化の情報（現在の設定、最適化したファイルのサイズ、推定ダウンロード時間）が表示されます。調整を行うと、最適化した画像に新しい設定が反映され、画像の下の情報に変化します。

ダイアログボックスの左上隅には小さなツールボックスが表示されます。画像の別の部分を表示するには、手のひらツールを選択して画像をドラッグし、該当する部分が表示されるように移動します。画像をズームインするには、ズームツールを選択して表示領域内でクリックします。Alt キーを押しながらもう一度クリックすると、ズームアウトします（または、ダイアログボックスの下にある「ズーム」ボックスを使用します）。マットカラーを作成するには、スポイトツールカラーを使用します。

Web 用に最適化されたファイル形式

[To the top](#)

Web 用のファイルは 4 種類の形式から選択できます。Web 画像用の形式を選択するときは、次のガイドラインを参考にしてください。

JPEG ほとんどの写真の保存に最適な形式です。

PNG-24 JPEG と同様に、写真に適した形式です。画像に透明部分が含まれている場合のみ、JPEG ではなく PNG-24 を選択します（JPEG は透明ピクセルをサポートしません。透明部分はマットカラーで塗りつぶす必要があります）。PNG-24 ファイルは、同じ画像の JPEG ファイルよりサイズがはるかに大きくなります。

GIF GIF は、ラインアート、広いべた塗り部分と鮮明なディテール部分を含むイラストレーション、テキストなどに適した形式です。また、アニメーション画像を書き出す場合は、GIF を使用する必要があります。

PNG-8 PNG-8 は、あまり知られていませんが GIF と同等の形式で、GIF と同じ用途で使えます（アニメーションを除く）。

GIF および PNG-8 形式の画像（インデックスカラー画像と呼ばれる場合もあります）は、最大 256 色で表示することができます。画像をインデックスカラーに変換するために、Photoshop Elements はカラーlookupアップテーブルを作成します。元画像のカラーがカラーlookupアップテーブルに表示されていない場合は、テーブル内で最も近いカラーを使用するか、利用可能なカラーを用いてそのカラーをシミュレートします。

JPEG および PNG-24 ファイルは 24 ビットカラーをサポートし、最大 1600 万色で表示することができます。形式に応じて、画質、透明な背景またはマット処理、カラー表示、ブラウザーが画像をダウンロードしているときの画像の表示方法を指定できます。

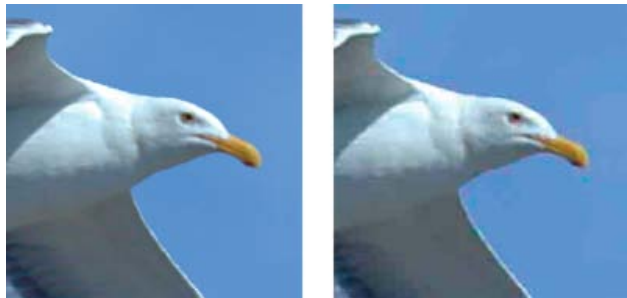
Web での画像の表示は、コンピュータープラットフォーム、オペレーティングシステム、モニター、ブラウザーで表示されるカラーによっても異なります。異なるブラウザーやプラットフォームで画像をプレビューして、Web でどのように表示されるか確認することもできます。

JPEG 形式

JPEG 形式は 24 ビットカラーをサポートしているので、写真の明るさや色相のわずかな違いが保持されます。プログレッシブ JPEG ファイルは、フル解像度の画像をダウンロードしながら、低解像度の画像を Web ブラウザーに表示します。

JPEG 画像圧縮は一部の画像データを破棄するので、非可逆圧縮方式と呼ばれます。画質設定を高くすると破棄されるデータが少なくなりますが、JPEG 圧縮形式では、特に活字やベクトルデータを含む画像の場合は、画像のシャープなディテールが必ず劣化します。

Note: 画像を JPEG 形式で保存するたびに、斑点、波形のようなパターン、ブロック状の縞模様が生成されます。このため、JPEG ファイルとして保存する場合は、JPEG 形式で既に保存したファイルからではなく、常に元の画像から保存することをお勧めします。



元の画像（左）と最適化した低画質設定の JPEG（右）

JPEG 形式は透明ピクセルをサポートしていません。画像を JPEG ファイルとして保存すると、Web 用に保存ダイアログボックスで指定したマットカラーで透明ピクセルが塗りつぶされます。透明な背景の効果をシミュレートするには、マットカラーを Web ページの背景色と一致させます。画像に透明ピクセルがあり、Web ページの背景色がわからない場合、または背景がパターンの場合は、透明ピクセルをサポートする形式を使用します（GIF、PNG-8 または PNG-24）。

GIF 形式

GIF 形式は 8 ビットカラーを使用し、ラインアート、ロゴ、活字などのシャープなディテールを保持したまま、べた塗り部分を効率的に圧縮します。また、GIF 形式を使用すると、アニメーション画像を作成したり、画像の透明部分を保持することができます。GIF は、ほとんどのブラウザーでサポートされます。

GIF 形式は、可逆圧縮方式の LZW 圧縮を使用します。ただし、GIF ファイルは 256 色に制限されるので、元の 24 ビット画像を 8 ビットの GIF として最適化すると、画像から一部のカラーが削除されます。



特定色域を使用した GIF 画像（左）と Web カラーを使用した GIF 画像（右）

GIF 画像内のカラー数を選択して、ブラウザでカラーをどのようにディザ処理するか制御できます。GIF は、透明な背景または背景のマット処理をサポートします。この場合、画像のエッジが Web ページの背景色とブレンドされます。

PNG-8 形式

PNG-8 形式は、8 ビットカラーを使用します。GIF 形式と同様に、PNG-8 は、ラインアート、ロゴ、活字などのシャープなディテールを保持したまま、ベタ塗り部分を効率的に圧縮します。

PNG-8 は、ブラウザによってはサポートされていない場合がありますので、画像を様々な人に配信するときは、この形式を避けることをお勧めします。

PNG-8 形式は GIF より優れた圧縮スキームを使用しているため、PNG-8 ファイルのサイズは同じ画像の GIF ファイルより 10 % から 30 % 小さくなります（画像のカラーパターンによって異なります）。PNG-8 圧縮は可逆方式ですが、元の 24 ビット画像を 8 ビットの PNG 画像として最適化すると、画像から一部のカラーが削除される場合があります。

Note: 一部の画像、特に単純なパターンと少ないカラーで構成された画像では、GIF 圧縮の方が PNG-8 圧縮より小さくなる場合があります。GIF 形式と PNG-8 形式で画像を最適化して、ファイルサイズを比較してください。

GIF 形式では、画像内のカラー数を選択して、ブラウザでカラーをどのようにディザ処理するか制御できます。PNG-8 形式は、透明な背景または背景のマット処理をサポートします。この場合、画像のエッジが Web ページの背景色とブレンドされます。

PNG-24 形式

PNG-24 形式は、24 ビットカラーをサポートします。JPEG 形式と同様に、PNG-24 では、写真の明るさや色相のわずかな違いが保持されます。GIF および PNG-8 形式と同様に、PNG-24 は、ラインアート、ロゴ、活字などのシャープなディテールを保持します。PNG-24 形式は、PNG-8 形式と同じ可逆圧縮方式を使用します。このため、PNG-24 ファイルは、通常、同じ画像の JPEG ファイルよりサイズがはるかに大きくなります。画像を様々な人に配信する場合は、PNG-24 形式を避けることをお勧めします。透明な背景や背景のマット処理とともに、PNG-24 形式は複数の段階を持つ透明ピクセルをサポートします。不透明から完全な透明まで、最大 256 段階の透明ピクセルをサポートするので、画像のエッジを任意の背景色とスムーズにブレンドすることができます。ただし、複数の段階を持つ透明ピクセルをサポートしていないブラウザもあります。

アニメーション GIF

アニメーション GIF は、時間の経過に応じて連続した画像（フレーム）を表示することで、画像が動いているような効果を作成します。Photoshop Elements には、複数のレイヤーが含まれている画像から アニメーション GIF を作成するための強力な機能が用意されています。

アニメーション GIF ファイルを作成するには、レイヤーを操作します。それぞれのレイヤーは、Photoshop Elements が最適化したアニメーションを生成するときにフレームになります。アニメーション GIF は、RGB カラードキュメントとして編集されます。

既存のアニメーション GIF ファイルは、「開く」コマンドを使用して開くことができます。Photoshop Elements は、ファイル内の各フレームに対してレイヤーを作成します。ドキュメントウィンドウで特定のフレームを表示するには、レイヤーパネルでそのフレームのレイヤーを表示し、他のレイヤーを非表示にします。

既定の最適化設定の適用

[To the top](#)

Web 用に保存ダイアログボックスの右上にあるプリセットメニューからあらかじめ定義された設定（プリセット）を選択することで、画像を Web 用にすばやく簡単に最適化できます。プリセットは、様々な種類の画像の最適化ニーズを満たすように定義されています。

各プリセットの名前から、そのプリセットが対象とするファイル形式と画質レベルがわかるようになっています。例えば、「JPEG 高」を選択すると、JPEG 形式の画像を高画質／低圧縮率で最適化します。「GIF 32 ディザ」を選択すると、GIF 形式の画像のカラー数を 32 色に減らし、ディザ処理を行って最適化します。

1. Web 用に保存ダイアログボックスで、プリセットメニューから設定名を選択し、「OK」をクリックします。

2. 最適化ファイルを別名で保存ダイアログボックスで、ファイル名を入力して「保存」をクリックします。

Note: プリセットのオプションを変更した場合は、プリセットメニューに「[名称なし]」と表示されます。カスタム設定は保存できませんが、Web 用に保存ダイアログボックスを次に開いたときに現在の設定が表示されます。

[To the top](#)

JPEG 形式として最適化

JPEG は標準的な写真圧縮形式です。

1. 画像を開いて、ファイル／Web 用に保存を選択します。
2. 最適化ファイル形式メニューで、「JPEG」を選択します。
3. 特定のファイルサイズに最適化するには、プリセットメニューの右にある矢印をクリックし、「ファイルサイズの最適化」をクリックします。「目標のファイルサイズ」テキストボックスにファイルサイズを入力し、「現在の設定」（現在の設定で最適化）または「GIF/JPEG を自動選択」（JPEG または GIF から最適な形式を自動的に選択）のいずれかを選択します。
4. 次のいずれかの操作を行って、圧縮のレベルを指定します。
 - 最適化ファイル形式メニューの下にあるポップアップメニューから画質オプション（低画質、中画質、高画質など）を選択します。
 - 画質メニューにある矢印をクリックし、画質ポップアップスライダーをドラッグします。
 - 「画質」ボックスに 0 ～ 100 の値を入力します。

画質設定を高くすると、最適化した画像でディテールがより多く保持されますが、ファイルサイズは大きくなります。様々な画質設定で最適化した画像を表示して、画質とファイルサイズの最適なバランスを判断してください。
5. 「プログレッシブ」を選択すると、Web ブラウザーで画像がプログレッシブに表示されます。つまり、最初は低解像度で表示され、ダウンロードが進むにつれて徐々に高解像度で表示されるようになります。

Note: プログレッシブ JPEG をサポートしていないブラウザもあります。
6. 最適化した画像で元の画像の ICC プロファイルを保持するには、「ICC プロファイル」を選択します。

ICC プロファイルをカラー補正に使用しているブラウザもあります。画像の ICC プロファイルは、現在のカラー設定に依存します。
7. 元の画像に透明部分が含まれる場合は、Web ページの背景と一致するマットカラーを選択します。元の画像の透明部分は、マットカラーで塗りつぶされます。
8. 最適化した画像を保存するには、「OK」をクリックします。最適化ファイルを別名で保存ダイアログボックスで、ファイル名を入力して「保存」をクリックします。

[To the top](#)

GIF や PNG-8 形式として最適化

GIF は、広いべた塗り部分とラインアート、ロゴ、活字などの鮮明なディテールを含む画像向けの標準的な圧縮形式です。GIF 形式と同様に、PNG-8 は透明部分をサポートし、シャープなディテールを保持しながら塗りつぶし部分を効率よく圧縮します。ただし、PNG-8 ファイルの表示に対応していない Web ブラウザーもあります。

1. 画像を開いて、ファイル／Web 用に保存を選択します。
2. 最適化ファイル形式メニューで、「GIF」または「PNG-8」を選択します。
3. フル解像度の画像をダウンロードしているときに低解像度の画像を表示するには、「インターレース」を選択します。インターレースによりダウンロード時間は短くなるように感じられますが、ファイルサイズは大きくなります。
4. 最適化ファイル形式メニューの下で、カラーlookupアップテーブルを生成するための減色アルゴリズムを選択します。

知覚的 人間の目による知覚度の高いカラーを優先したカスタムカラーテーブルを作成します。

特定 知覚的カラーテーブルとよく似ていますが、より広範囲を占めるカラーと Web カラーの保全を主体にしています。通常このカラーテーブルが、最もカラーの保全性に優れています（「特定」が初期設定です）。

割り付け 画像に最もよく使用されているスペクトルからカラーをサンプルしてカスタムカラーテーブルを作成します。例えば、グリーンとブルーの濃淡だけで構成される画像からはグリーンとブルーが主体のカラーテーブルが作成されます。多くの画像は、スペクトルの特定領域のカラーを集中的に使用しています。

制限 (Web) Windows および Mac OS の 8 ビット (256 色) パネルと共通する標準の 216 色 Web セーフカラーテーブルを使用します。このオプションを選択すると、8 ビットカラーで画像が表示される場合に、表示される色にブラウザのディザ処理が実行されません。画像の色が 216 色未満の場合は、使用されていない色がテーブルから削除されます。
5. カラーパネルの最大カラー数を指定するには、カラーメニューから数値を選択してテキストボックスに値を入力するか、矢印をクリックしてカラー数を変更します。画像のカラー数がパネルより少ない場合は、カラーテーブルに画像のカラー数が反映され、カラー数が少なくなります。
6. 「制限 (Web)」を選択して減色アルゴリズムを適用する場合は、カラーメニューで「自動」を選択できます。画像内のカラー頻度に基づいてカラーテーブルの最適なカラー数を自動的に決定する場合は、「自動」を選択します。
7. 「ディザ」テキストボックスにパーセント値を入力するか、ディザメニューの矢印をクリックして表示されるスライドをドラッグし、ディザ処理のパーセント値を選択します。
8. 画像に透明部分が含まれる場合は、「透明部分」を選択して透明ピクセルを保持します。「透明部分」の選択を解除すると、完全な透明ピクセルと半透明なピクセルがマットカラーで塗りつぶされます。

9. アニメーション GIF を作成するには、「アニメーション」を選択します。
10. 最適化した画像を保存するには、「OK」をクリックします。最適化ファイルを別名で保存ダイアログボックスで、ファイル名を入力して「保存」をクリックします。

PNG-24 として最適化

[To the top](#)

PNG-24 形式は、写真の圧縮に適しています。ただし、PNG-24 ファイルは、通常、同じ画像の JPEG ファイルよりサイズがはるかに大きくなります。PNG-24 形式は、複数の段階の半透明ピクセルを含む画像を操作する場合のみ使用することをお勧めします。

1. 画像を開いて、ファイル／Web 用に保存を選択します。
2. 最適化ファイル形式として「PNG-24」を選択します。
3. フル解像度の画像をダウンロードしているときにブラウザーに表示する低解像度の画像を作成するには、「インターレース」を選択します。インターレースによりダウンロード時間は短くなるように感じられますが、ファイルサイズは大きくなります。
4. 画像に透明部分が含まれる場合は、「透明部分」を選択して透明ピクセルを保持します。「透明部分」の選択を解除すると、完全な透明ピクセルと半透明なピクセルがマットカラーで塗りつぶされます。
5. 最適化した画像を保存するには、「OK」をクリックします。最適化ファイルを別名で保存ダイアログボックスで、ファイル名を入力して「保存」をクリックします。

アニメーション GIF ファイルの作成

[To the top](#)

1. アニメーションの各フレームで表示する画像をレイヤーパネルの別々のレイヤーに配置します。例えば、まばたきのアニメーションを作成するには、開いている目の画像を 1 つのレイヤーに配置し、閉じている目の画像を別のレイヤーに配置します。
2. ファイル／Web 用に保存を選択します。
Note: 画像に複数のレイヤーが含まれている場合は、ファイル／別名で保存を選択し、「CompuServe GIF」形式を選択して「レイヤーをフレームとして保存」を選択することで、別名で保存ダイアログボックスから Web 用に保存ダイアログボックスを開くこともできます。
3. 画像を GIF 形式で最適化します。
4. 「アニメーション」を選択します。
5. ダイアログボックスの「アニメーション」セクションで、その他のオプションを設定します。
ループオプションを選択 Web ブラウザーでアニメーションを繰り返し再生するか、1 回のみ再生します。また、「その他」を選択して、アニメーションをループする回数を指定することもできます。

フレームディレイ Web ブラウザーで各フレームを表示する秒数を指定します。少数の値を使用すると、1 秒未満の単位で指定できます。例えば、「0.5」と指定すると、0.5 秒のディレイになります。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Web 画像のディザ

ディザ

Web 画像でのディザの制御 ディザのプレビュー

ディザ

[To the top](#)

ほとんどの Web 画像は 24 ビットカラー表示（1600 万色以上の表示）を使用して作成されていますが、8 ビットカラー表示（256 色のみ）のコンピューターで Web ページを見ているユーザーもいます。このため、Web 画像には、一部のコンピューターでは表示できないカラーが含まれていることがよくあります。コンピューターは、ディザというテクニックを使用して、表示できないカラーをシミュレートします。ディザは、隣り合った異なるカラーのピクセルを使用して、別のカラーを作り出します。例えば、赤色と黄色をモザイクパターンでディザ処理すると、8 ビットカラーパネルに含まれていないオレンジ色のように見えます。



ディザ処理による連続階調のシミュレート

Web パネルのカラーを使用すると、256 色表示の Windows または Mac OS システムで表示してもディザ処理が発生しません。元の画像を作成するときに、カラーピッカーを使用して Web セーフカラーを選択することができます。

画像を最適化する場合、実行されるディザ処理は 2 種類あります。

アプリケーションのディザ処理 GIF および PNG-8 画像で、Photoshop Elements が現在のカラーテーブルにないカラーをシミュレートするときに実行されます。アプリケーションのディザ処理の場合、ディザ処理のパターンを選択して制御できます。また、テーブルにカラーを追加して、アプリケーションのディザ処理を回避することもできます。

ブラウザのディザ処理 8 ビットカラー（256 色モード）を使用して表示するときに、Web ブラウザーが 8 ビットカラーパネルにないカラーをシミュレートするときに実行されます。ブラウザのディザ処理は、GIF、PNG または JPEG 画像で行われます。Photoshop Elements で、画像内の選択したカラーを Web セーフカラーにシフトすることで、ブラウザのディザ処理の度合いを抑制できます。また、カラーピッカーでカラーを選択するときに、Web セーフカラーを指定することもできます。

アプリケーションのディザ処理は、GIF および PNG-8 画像でプレビューできます。単色が主体の画像では、ディザ処理を行わなくても正常に表示される場合があります。逆に、連続階調カラー（特に色のグラデーション）を含む画像の場合は、カラーバンディングを防ぐためにディザ処理が必要です。

Web 画像でのディザの制御

[To the top](#)

1. 画像を開いて、ファイル／Web 用に保存を選択します。
2. 最適化設定を選択します。
3. 「ディザ」テキストボックスに値を入力するか、ディザメニューの矢印をクリックし、表示されるスライダーをドラッグします。
4. ディザ処理のパーセント値によって、画像に適用されるディザ処理の度合いが制御されます。ディザ処理のパーセント値を高く設定すると、画像の色数が増え、ディテールが鮮明になりますが、ファイルサイズも大きくなります。最適な圧縮を行って最適な表示画質を得るには、必要なカラーディテールを再現するのに十分な最少のパーセント値を使用します。

ディザのプレビュー

[To the top](#)

ブラウザのディザ処理は、Photoshop Elements で直接プレビューするか、8 ビットカラー表示（256 色モード）を使用するブラウザでプレビューできます。

1. 画像を開いて、ファイル／Web 用に保存を選択します。
2. 最適化設定を選択します。
3. ディザを Photoshop Elements でプレビューするには、Web 用に保存ダイアログボックスのドキュメントパネルメニューから「ブラウザ

ディザ」を選択します（メニューを表示するには、最適化した画像の右上にある三角形をクリックします）。

4. ディザをブラウザーでプレビューするには、次の手順に従います。

- コンピューターのカラー表示を 8 ビットカラー（256 色）に設定します。カラー表示の変更方法については、オペレーティングシステムのマニュアルを参照してください。
- Web 用に保存ダイアログボックスのプレビューメニューからブラウザーを選択します。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

透明ピクセルとマットの使用

Web 画像の透明ピクセルとマット処理

GIF または PNG 画像での透明な背景の保持

マット処理した GIF 画像や PNG 画像の作成

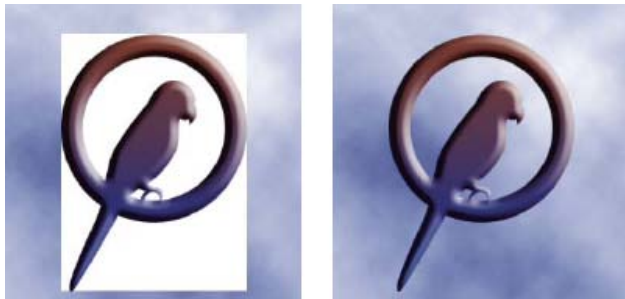
GIF 形式や PNG-8 形式のファイルでのハードエッジ透明部分の作成

マット処理した JPEG 画像の作成

Web 画像の透明ピクセルとマット処理

[To the top](#)

透明ピクセルを使用すると、Web 用に長方形以外の画像を作成できます。GIF および PNG 形式でサポートされる透明な背景を使用すると、画像の透明ピクセルが保持され、画像の透明部分から Web ページの背景が透けて見えるようになります（JPEG 形式は透明部分をサポートしません。が、マットカラーを指定して、元の画像の透明部分の色をシミュレートすることができます）。

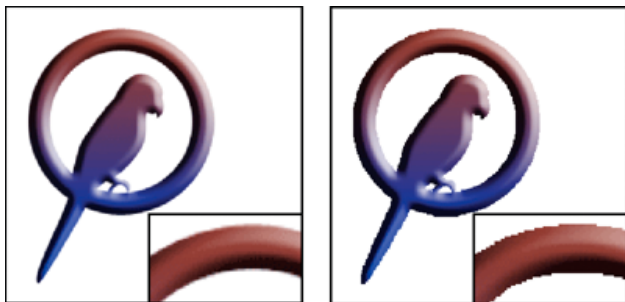


透明部分なしの Web ボタン（左）と透明部分ありの Web ボタン（右）

GIF、PNG、JPEG 形式でサポートされる背景マット処理では、Web ページの背景と一致するマットカラーで透明ピクセルを塗りつぶしたりブレンドすることで、透明部分の色をシミュレートします。背景マット処理は、Web ページの背景が単色で、その背景色がわかっているときに効果的です。

最適化した画像で透明な背景や背景マット処理を作成するには、まず透明部分を含む画像を用意する必要があります。透明部分は、新しいレイヤーを作成するときや、背景消しゴムツール、マジック消しゴムツール、マジック抽出ツールを使用して作成できます。

GIF または PNG-8 ファイルの作業では、透明部分にくっきりとした輪郭（ハードエッジ）を作成することができます。元の画像で透明度が 50 % を超えるすべてのピクセルは最適化した画像では完全な透明ピクセルになり、元の画像で不透明度が 50 % を超えるすべてのピクセルは最適化した画像では完全な不透明ピクセルになります。Web ページの背景色がわからない場合、または Web ページの背景にテキストやパターンが含まれている場合は、透明部分にハードエッジを適用します。ただし、ハードエッジを適用すると、画像の縁がギザギザに表示されることがあります。



透明部分にハードエッジを適用していない GIF（左）とハードエッジを適用した GIF（右）

GIF または PNG 画像での透明な背景の保持

[To the top](#)

GIF および PNG-8 形式は、1 段階のみの透明ピクセル（完全に透明なピクセルまたは完全に不透明なピクセル）をサポートしますが、半透明なピクセルはサポートしません（これに対して、PNG-24 形式は複数の段階を持つ透明ピクセルをサポートします。つまり、不透明から完全な透明まで、最大 256 段階の透明ピクセルを画像内で使用できます）。

1. 透明部分を含む画像を開くか作成し、ファイル/Web 用に保存を選択します。
2. Web 用に保存ダイアログボックスで、最適化ファイル形式として「GIF」、「PNG-8」または「PNG-24」を選択します。
3. 「透明部分」を選択します。
4. GIF 形式および PNG-8 形式の場合は、元の画像の半透明なピクセルの処理方法を指定します。これらのピクセルをマットカラーとブレンド

するか、透明部分の輪郭をハードエッジにすることができます。

[To the top](#)

マット処理した GIF 画像や PNG 画像の作成

画像を表示する Web ページの背景色がわかっているときは、マット機能を使用して、透明ピクセルを Web ページの背景と一致するマットカラーで塗りつぶしたり、ブレンドすることができます。

1. 透明部分を含む画像を開くか作成し、ファイル／Web 用に保存を選択します。
2. Web 用に保存ダイアログボックスで、最適化ファイル形式として「GIF」、「PNG-8」または「PNG-24」を選択します。
3. GIF および PNG-8 形式の場合は、次のいずれかの操作を行います。
 - 完全に透明なピクセルを透明のまま保持し、半透明なピクセルをマットカラーとブレンドするには、「透明部分」を選択します。このオプションは、画像の背景とは異なる Web ページの背景にアンチエイリアスを適用した画像を配置したときに発生するハロー効果を防ぎます。また、透明部分のハードエッジがギザギザになるのを防ぐこともできます。
 - 透明ピクセルをマットカラーで塗りつぶし、半透明なピクセルをマットカラーとブレンドするには、「透明部分」の選択を解除します。
4. マットメニューからカラーを選択します。
 - スポイトツールカラー（スポイトツールサンプルボックスのカラーを使用する場合）
 - ホワイト、ブラック、その他（カラーピッカーを使用してカラーを選択する場合）

[To the top](#)

GIF 形式や PNG-8 形式のファイルでのハードエッジ透明部分の作成

Web ページの背景色がわからない場合、または Web ページの背景にテキストやパターンが含まれている場合は、透明部分にハードエッジを適用します。ただし、ハードエッジを適用すると、画像の縁がギザギザに表示されることがあります。

1. 透明部分を含む画像を開くか作成し、ファイル／Web 用に保存を選択します。
2. Web 用に保存ダイアログボックスで、最適化ファイル形式として「GIF」または「PNG-8」を選択します。
3. 「透明部分」を選択します。
4. マットメニューから「なし」を選択します。

[To the top](#)

マット処理した JPEG 画像の作成

JPEG 形式は透明部分をサポートしませんが、マットカラーを指定して、元の画像の透明部分の色をシミュレートすることができます。完全に透明なピクセルはマットカラーで塗りつぶされ、半透明なピクセルはマットカラーとブレンドされます。JPEG をマットカラーと一致する背景の Web ページに配置すると、画像が背景とブレンドされたように表示されます。

1. 透明部分を含む画像を開くか作成し、ファイル／Web 用に保存を選択します。
2. Web 用に保存ダイアログボックスで、最適化ファイル形式として「JPEG」を選択します。
3. マットメニューからカラーを選択します。「なし」、「スポイトツールカラー」（スポイトツールサンプルボックスのカラーを使用する場合）または「ホワイト」、「ブラック」、「その他」（カラーピッカーを使用してカラーを選択する場合）から選択できます。

「なし」を選択すると、白がマットカラーとして使用されます。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Web 画像のプレビュー

Web ブラウザーでの最適化画像のプレビュー

推定ダウンロード時間の表示
カラー表示の相違のプレビュー
アニメーションのプレビュー

Web ブラウザーでの最適化画像のプレビュー

[To the top](#)

最適化した画像は、システムにインストールされている任意の Web ブラウザーでプレビューできます。ブラウザーでプレビューすると、画像とともに、画像ファイルの種類、ピクセル数、ファイルサイズ、圧縮仕様、その他の HTML 情報が表示されます。

1. プレビューする画像を開きます。
2. ファイル/Web 用に保存を選択し、最適化設定を適用します。
3. 最適化した画像の右下にあるプレビューメニューからブラウザーを選択するか、ブラウザーアイコンをクリックして初期設定の Web ブラウザーを起動します。

プレビューメニューへのブラウザーの追加

1. ファイル/Web 用に保存を選択します。
2. プレビューメニューで下向きの矢印をクリックし、「リストの編集」を選択します。
3. ブラウザーダイアログボックスで、「すべてを検索」をクリックします。インストールされているすべてのブラウザーがダイアログボックスに表示されます。
4. ブラウザーを選択して「追加」をクリックし、「OK」をクリックします。

推定ダウンロード時間の表示

[To the top](#)

1. 画像を開いて、ファイル/Web 用に保存を選択します。
2. 最適化設定を選択します。
3. 最適化した画像の右上にある三角形をクリックし、ドキュメントパネルメニューを表示します。
4. モデム、ISDN、ケーブル、DSL などのインターネットアクセス速度を選択します。
5. インターネットアクセス速度を変更すると、最適化した画像の下に表示されている推定ダウンロード時間が更新されます。ダウンロード時間が長すぎると思われる場合は、Web 用に保存ダイアログボックスで、別の最適化設定を使用するか、画像サイズを変更します。

カラー表示の相違のプレビュー

[To the top](#)

Web 用に画像を最適化するときは、画像が様々なモニターで表示されることを考慮する必要があります。一般に、Windows システムでは Mac OS システムよりも画像が暗く表示されます。Web 用に保存ダイアログボックスで、プラットフォームごとの表示の違いをシミュレートできます。

1. 画像を開いて、ファイル/Web 用に保存を選択します。
2. 最適化設定を選択します。
3. 最適化した画像の右上にある三角形をクリックし、ドキュメントパネルメニューを表示します。
4. 表示オプションを選択します。
補正されていないカラー カラー補正なしで画像を表示します（初期設定のオプション）。

標準 Windows カラー カラーを調整して、標準の Windows モニターでの表示をシミュレートします。

標準 Mac OS カラー カラーを調整して、標準の Mac OS® モニターでの表示をシミュレートします。

ドキュメント内のプロファイルを使用 画像にカラープロファイルが割り当てられている場合に、そのプロファイルを使用して画像を表示します。

Note: これらのプレビューオプションは、Web 用に保存ダイアログボックスの中でのみカラーを調整します。元の画像や最適化した画像のカラーは変更しません。

アニメーションのプレビュー

[To the top](#)

アニメーションは、Web 用に保存ダイアログボックスまたは Web ブラウザーでプレビューできます。Web 用に保存ダイアログボックスは、静止

画フレームとしてアニメーションを表示します。連続した時間の流れでフレームを表示するには、ブラウザーでアニメーションをプレビューする必要があります。

1. アニメーション画像を設定し、ファイル／Web 用に保存を選択します。
2. Web 用に保存ダイアログボックスでアニメーションをプレビューするには、次のいずれかの操作を行います。
 - アニメーションの次のフレームを表示するには、次のフレームを選択ボタンをクリックします。
 - アニメーションの 1 つ前のフレームを表示するには、前のフレームを選択ボタンをクリックします。
 - アニメーションの最後のフレームを表示するには、最後のフレームを選択ボタンをクリックします。
 - アニメーションの最初のフレームを表示するには、最初のフレームを選択ボタンをクリックします。
3. アニメーションを Web ブラウザーでプレビューするには、次の操作を行います。
 - 最適化した画像の右下にあるプレビューメニューからブラウザーを選択するか、ブラウザーアイコンをクリックして初期設定の Web ブラウザーを起動します。
 - アニメーションを停止したり、最初から再生するには、ブラウザーの中止コマンド、更新コマンド、または再読み込みコマンドを使用します。

More Help topics



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

ショートカットキー