ADOBE® PHOTOSHOP® ELEMENTS 9
ユーザーガイド

© 2010 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe® Photoshop® Elements 9 ユーザーガイド

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/

Adobe, the Adobe logo, Adobe Premiere, Acrobat, Dreamweaver, , Illustrator, InDesign, Photoshop, PostScript, Reader, and XMP are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Windows and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Apple, Macintosh and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. OS/2 is a trademark of International Business Machines Corporation in the United States, other countries, or both. Dolby is a trademark of Dolby Laboratories. UNIX is a registered trademark of The Open Group in the US and other countries. SGI is a trademark of Silicon Graphics, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Updated Information/Additional Third Party Code Information available at http://www.adobe.com/go/thirdparty.

Portions include software under the following terms:

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (http://www.apache.org/).

This Program was written with MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. APPLE COMPUTER, INC. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. The MacApp software is proprietary to Apple Computer, Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Photoshop Elements.

Portions copyright © Eastman Kodak Company, 1999.

Portions copyright Focoltone Colour System.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Portions copyright Nellymoser (www.nellymoser.com).

Flash 10 video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. http://www.on2.com.

PANTONE® colors displayed here may not match PANTONE-identified standards. PANTONE® and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2009.

The spelling portion of this product is based on Proximity Linguistic Technology. The Proximity Hyphenation System©1989. All rights reserved. Proximity Technology, Inc. Proximity and Linguibase are registered trademarks of Proximity Tecnology, Inc.

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Security, Inc.

Sorenson Spark.

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON Licensing (http://www.iis.fhg.de/amm/).

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are “Commercial Items,” as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of “Commercial Computer Software” and “Commercial Computer Software Documentation,” as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

目次

第 1 章：はじめに

使用する前に 1
ヘルプの使用とサポートの利用 2
以前のバージョンからのカタログの変換（Windows のみ） 3
整理ワークスペースおよび編集ワークスペースでの作業 4
写真とビデオの取り込みと整理 4
フォトプロジェクトの作成 7
写真のプリントと配信 8
写真の補正（編集） 9
トラブルシューティングのヒント 11

第 2 章：Photoshop Elements ワークスペース

ワークスペース 12
ツール 15
パネルとエリア 18
マルチタッチサポート 22
Windows 7 機能の使用 22
Mac OS のアプリケーションフレームの使用 23
取り消し、やり直し、キャンセル 23
仮想記憶ディスクとプラグイン 26

第 3 章：Photoshop Elements での操作

編集ワークスペースでファイルを開く 28
編集ワークスペースでの取り込み 33
ファイル情報 34
編集ワークスペースでの画像の表示 37
ガイド、グリッド、定規 40
画像の保存と書き出し 42
ガイド付き編集 48

第 4 章：レイヤーの使用

レイヤーの作成 55
レイヤーの編集 59
レイヤーのコピーおよび配置 62
不透明度と描画モード 67
調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー 70
レイヤーマスク 74
クリッピングマスク 74
レイヤースタイル 76

第 5 章：Camera Raw ファイル

Camera Raw 画像ファイルの処理 79
設定とコントロール 82
カラーと Camera Raw 83

第 6 章：画像の一部の選択

選択範囲の作成 87
選択範囲の修正 96
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 100
選択範囲の移動とコピー 101
選択範囲の保存 104

第 7 章：カラーおよび色調補正

カラーおよび色調補正の基本 106
シャドウとライトの補正 115
カラーバランスの補正 122
カラーの彩度と色相の補正 126
色調補正フィルター 132

第 8 章：写真の切り抜き、サイズ変更、レタッチ、変形

切り抜き 137
サイズの変更 142
レタッチ 147
シャープ 163
変形 166
再構成 171
パノラマの合成 175

第 9 章：カラーについて

カラーについて 179
画像モードとカラーテーブルの使用 181
カラーマネジメントの設定 186

第 10 章：フィルター、エフェクト、スタイル、アートワーク

エフェクト 189
フィルター 193
アーティスティックフィルター 199
ぼかしフィルター 201
ブラシストロークフィルター 202
変形フィルター 203
ノイズフィルター 208
ピクセレートフィルター 209
描画フィルター 210

スケッチフィルター 213
表現手法フィルター 215
テクスチャフィルター 216
ビデオフィルター 217
その他のフィルター 217

第 11 章：ペイント

ペイントの概要 220
カラーの選択 224
ペイントツール 229
ブラシの設定 235
塗りつぶしおよびストローク 239
パターン 241
グラデーション 243
プリセットとライブラリ 247

第 12 章：テキストとシェイプの追加

テキストの追加と編集 250
日本語テキストの操作 256
シェイプの作成 258
シェイプの編集 261

第 13 章：編集ワークスペースでのプロジェクトの作成

プロジェクトの基本 263
フォトプロジェクトの作成 263
フォトブックの作成 267
グリーティングカードの作成 269
フォトカレンダーの作成 270
フォトプロジェクトの編集 270
スライドショーのメニューを含む VCD の作成 273
フリップブック 274

第 14 章：Web 用に最適化

画像の最適化 275
透明ピクセルとマットの使用 283
Web 画像のディザ 285
Web 画像のプレビュー 287

第 15 章：写真のプリントと配信

写真のプリント 290
プリントオプション 295
オンライン配信サービスへの写真の送信 296
写真の配信 296

第 16 章：Photoshop Elements のショートカットキー

Windows 7 のキーボードショートカット 297
画像の表示時に使用するキー（標準編集） 297
ツールの選択時に使用するキー 298
オブジェクトの選択時と移動時に使用するキー 300
マジック抽出ダイアログボックス用のキー 301
選択範囲を変形する時のキー 301
ペイントおよびブラシ使用時のキー 301
テキスト使用時のキー 302
レイヤーパネルのショートカットキー 303
描画モード使用時のキー 304
情報パネルのショートカットキー 305
スウォッチパネルのショートカットキー 305
パネルの表示／非表示を切り替えるときに使用するキー（標準編集） 305
フィルターギャラリー使用時のキー 306
ゆがみフィルター使用時のキー 306
Photomerge Panorama のショートカットキー 307
Camera Raw ダイアログボックス使用時のキー 307

第 17 章：用語集

用語の定義の検索 308
デジタル画像用語 308

第 1 章：はじめに

パワフルな機能とシンプルな操作性を備えた Adobe® Photoshop® Elements 9 ソフトウェアでは、写真を簡単に最高の状態に仕上げることができます。また、写真を独創的な方法で配信したり、すべての写真やビデオクリップを検索して表示することができます。

使用する前に

システム要件の確認

お使いのコンピューターで Adobe Photoshop Elements を実行できるかどうかが不明な場合は、Adobe® ソフトウェアのシステム要件と推奨事項の完全なリストを確認してください。ソフトウェアのインストールディスクにある、お読みくださいファイルを参照してください。

Adobe® Photoshop® Elements 9（Windows 版）のシステム要件については、
www.adobe.com/go/learn_pse_systemreq_win_jp を参照してください。

Adobe® Photoshop® Elements 9（Mac OS 版）のシステム要件については、
www.adobe.com/go/learn_pse_systemreq_mac_jp を参照してください。

ソフトウェアのインストール

1 コンピューターで開いている他の Adobe アプリケーションをすべて閉じます。

2 インストールディスクをディスクドライブに挿入します。Windows の場合は、画面の指示に従います。Mac OS の場合は、マウントされているディスクのアイコンをダブルクリックして、Adobe Photoshop Elements 9 フォルダーを参照し、Setup.app をダブルクリックします。

注意：アプリケーションのインストール中に、言語を指定して国を選択できます。アプリケーションのインストール後にこれらの設定を変更する場合は、アプリケーションをいったんアンインストールして再インストールする必要があります。

以前のバージョンの Adobe Photoshop Elements をアンインストールするべきですか。Adobe Photoshop Elements 体験版をインストールしている場合は、まずアンインストールすることをお勧めします。ただし、以前のバージョンの Adobe Photoshop Elements は、必ずしもアンインストールしなくても構いません。必要に応じて、以前のバージョンのアンインストールを行ってください。

Adobe Photoshop Elements の特定のバージョンをアンインストールするには、どうすればよいですか。Windows® OS では、スタートメニューをクリックし、「コントロールパネル」を選択します。「プログラムの追加と削除」をダブルクリックします。アンインストールする Adobe Photoshop Elements のバージョンを選択し、「削除」ボタンをクリックします。削除を確認するダイアログボックスが表示されたら、アンインストールを確定します。

Mac OS では、アプリケーション／ユーティリティ／ Adobe Installers を選択して、「Adobe Photoshop Elements < バージョン番号 > をアンインストール」をダブルクリックします。

登録

Adobe Photoshop Elements をインストールした後、ソフトウェアを登録すると、無料のインストールサポート、アップデート通知、その他のサービスを受けることができます。

注意：米国以外のユーザーは、ヘルプ／製品の登録を選択していつでも登録できます。

Adobe 製品向上プログラム

アドビソフトウェアを一定回数使用すると、ダイアログボックスが開き、Adobe 製品向上プログラムに参加するかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。

参加することを選択すると、アドビソフトウェアの使用状況に関するデータがアドビ システムズ社に送信されます。個人情報は記録、送信されません。Adobe 製品向上プログラムでは、ソフトウェアで使用している機能やツール、またその使用頻度に関する情報だけが収集されます。

このプログラムへの参加と参加停止は随時行えます。

- 参加するには、ヘルプ／ Adobe 製品向上プログラムを選択し、「はい、参加します」をクリックします。
- 参加を停止するには、ヘルプ／ Adobe 製品向上プログラムを選択し、「いいえ、参加しません」をクリックします。

Adobe 製品向上プログラムについては、アドビ システムズ社の Web サイトにある FAQ 一覧に詳しい説明があります。

お読みくださいファイル

インストールディスクには、製品のお読みくださいファイルが収録されています。ファイルを開いて、重要な情報をお読みください。

新機能と拡張機能

新機能や拡張機能については、www.adobe.com/go/learn_pse_features_jp を参照してください。写真の補正や編集などの処理が、これまでよりも簡単になりました。

ヘルプの使用とサポートの利用

Adobe Photoshop Elements の学習

オンラインの Photoshop Elements ヘルプ＆サポートページには、Adobe Photoshop Elements の使用に役立つ記事やビデオチュートリアルへのリンクが用意されています。また、よくあるトラブルシューティングのヒント、詳細記事およびヘルプやフォーラムへのリンクも用意されています。www.adobe.com/jp/support/photoshopelements/ にアクセスしてください。

質問の方法 www.adobe.com/go/forums_jp で質問をして、他の Adobe Photoshop Elements および Adobe Premiere Elements のユーザーからアドバイスを受けることもできます。

Photoshop Elements ヘルプの使用

Adobe Photoshop Elements ヘルプの完全版を表示するには、Elements Organizer ヘルプおよび Photoshop Elements ヘルプを参照してください。

ヘルプを使用するには、いくつかの方法があります。

アプリケーション内のヘルプ ヘルプ／ Photoshop Elements ヘルプ（またはキーボードの F1 キーを押す）を選択して、Community Help アプリケーションを起動します。この関連アプリケーションを使用すると、Photoshop Elements 上のアドビやコミュニティのコンテンツを検索したり、参照したりできます。初めてダウンロードした場合は、オフラインでもヘルプコンテンツにアクセスできます。ただし、ヘルプシステムを最大限に活用するにはオンラインで使用してください。

オンラインヘルプ ヘルプをブラウザーで表示するには、www.adobe.com/go/learn_pse9_jp を参照してください。オンラインヘルプにアクセスするには、コンピューターがインターネットに接続されている必要があります。「検索」フィールドを使用して、Photoshop Elements ヘルプを検索します。

PDF 形式のヘルプ ヘルプは、印刷に適した PDF ドキュメント形式でも提供されています。PDF 形式のヘルプにアクセスするには、www.adobe.com/go/learn_pse9_printpdf_jp を参照するか、各ヘルプページ上部にある「ヘルプの PDF の表示」リンクをクリックしてください。

アプリケーション内のリンク Photoshop Elements には、ヘルプへのリンクがいくつか表示されます。これらのリンクをクリックすると、ヘルプ内の該当するトピックに移動します。

トラブルシューティングトピックの検索方法 最新の問題を参照したり、一般的な問題やエラーメッセージを検索するには、www.adobe.com/jp/support/photoshopelements に移動します。www.adobe.com/go/forums_jp で、他の Adobe Photoshop Elements ユーザーに質問することもできます。

フォーラム アプリケーションからユーザーコミュニティフォーラムへアクセスできます。Photoshop Elements からフォーラムページにアクセスするには、ヘルプ／フォーラムを選択します。Elements Organizer からフォーラムページにアクセスするには、ヘルプ／フォーラム／ Photoshop Elements を選択します。コンピューターがインターネットに接続されている場合は、Photoshop Elements がフォーラムページを起動します。フォーラムでは、他の Photoshop Elements ユーザーに自分のデザインへの提案を依頼したり、逆に他のユーザーの参考となるヒントやこつを投稿することもできます。

Photoshop Elements のアップデートの検索 コンピューターがインターネットに接続されている場合、Photoshop Elements が更新されるたびに通知が届きます。www.adobe.com/jp/downloads/updates に移動することで、最新のアップデートを確認することもできます。

カスタマーサポート

サポートを受けるには、アドビに直接問い合わせるか、Web ケースを送信します。お問い合わせ先については、www.adobe.com/jp/support/contact を参照してください。アドビサポートサイト（www.adobe.com/go/support_jp）をご覧ください。アドビサポートには、製品のトラブルシューティング情報や、無償または有料のテクニカルサポートオプションに関する情報が記載されています。

以前のバージョンからのカタログの変換（Windows のみ）

Adobe Photoshop Elements 9 で Elements Organizer を開くと、以前のバージョンの Adobe Photoshop Elements で使用したカタログが開けない場合があります。その場合は、カタログを変換すると写真を表示できるようになります。

1 ファイル／カタログを選択します。

2 カタログマネージャーで「変換」をクリックします。

3 カタログを変換ウィンドウで、修復するカタログを選択します。

注意：初期設定以外の場所にあるフォルダーに保存されたカタログは、カタログを変換ウィンドウで自動的に表示されません。「他のカタログを検索」をクリックして、自分のカタログのあるフォルダーを選択します。そのフォルダーにあるカタログが変換対象のカタログのリストに追加されます。

4 「変換」をクリックします。

Windows 用カタログの Mac OS 用カタログへの変換

以前のバージョンの Photoshop Elements が Windows にインストールされていて、Photoshop Elements 9 を Windows コンピューターと Mac OS コンピューターの両方で使用する場合は、既存のカタログを変換して、Windows と Mac OS の両方で使用できます。

1 古いカタログを Windows コンピューター上の Photoshop Elements 9 カタログに変換します。

2 カタログをバックアップする機能を使用して、カタログを外部ハードディスクまたは CD ドライブにバックアップします。

3 バックアップしたファイルを Mac OS コンピューターにコピーします。

4 Elements Organizer を起動して、ファイル／ハードドライブからカタログを復元を選択します。バックアップが保存されているパスを参照し、カタログを復元します。

以前に変換されたカタログを表示

以前に変換されたカタログまたは以前のバージョンでバックアップされたカタログを表示することができます。カタログを変換ウィンドウには、初期設定でこれらのカタログは表示されません。「以前変換されたカタログを表示」を選択して、以前に変換されたカタログのリストを表示します。

注意：変換されたカタログは以前のバージョンでは使用できません。ただし、カタログが変換されると、データは新しいカタログファイルにコピーされ、オリジナルのカタログファイルは変更されません。オリジナルカタログは以前のバージョンで引き続き使用することができます。

整理ワークスペースおよび編集ワークスペースでの作業

ビデオの概要については、www.adobe.com/go/lrvid916_pse_jp を参照してください。

Adobe Photoshop Elements には、整理ワークスペースと編集ワークスペースの 2 つの基本ワークスペースがあります。作業内容に応じて、これらを切り替えることができます。まず、写真を整理ワークスペースに取り込みます。Elements Orgainzer では、すべての写真とビデオクリップを表示、管理、検索することができます。また、整理ワークスペースですばやく補正を加えることもできます。

編集ワークスペースでは、写真の調整を行うことができます。基本的な編集、操作手順が示されるガイド付き編集または高度な編集ツールを使用した編集も可能です。

いずれかのワークスペースで写真を操作することで、フォトページ、スライドショー、フォトブック、オンラインアルバムなどのフォトプロジェクトを作成することができます。こうしたプロジェクトは、家族や友人と簡単に共有できます。

注意：フリップブック、スライドショーおよび HTML ベースのフォトメールの作成は Mac OS ではサポートされていません。

編集ワークスペースから整理ワークスペースにアクセスするには、アイコン をクリックします。

写真とビデオの取り込みと整理

Adobe Photoshop Elements で作業を行うには、まず、写真を Elements Organizer に取り込みます。Elements Organizer では、すべての写真とビデオクリップを表示、管理、検索することができます。

フォトダウンローダーを使用したファイルのダウンロード

1 カメラまたはカードリーダーをコンピューターに接続します（必要に応じて、デバイスに付属の説明書を参照してください）。

注意：（Windows）自動再生が有効な場合、Windows 自動再生ダイアログボックスが開き、写真を取り込むオプションのリストが表示されます。Windows 自動再生ダイアログボックスで、「整理と編集」の「Adobe Elements Organizer 9 使用」を選択し、「OK」をクリックします。Elements Organizer を起動していない場合、フォトダウンローダーダイアログボックスが開きます。「取り込み」ボタンをクリックします。Elements Organizer が起動し、メディアファイルが取り込まれます。

2 整理ワークスペースで、ファイル／写真とビデオの取り込み／カメラまたはカードリーダーからを選択します。

3 フォトダウンローダーダイアログボックスの「ソース」で、写真の取り込み元ドロップダウンリストから項目を選択して、写真をコピーまたは取り込む元の場所を指定します。

4 「取り込み設定」エリアで、次のオプションを設定します。

保存先 画像をダウンロードするフォルダーを指定します。初期設定の場所を変更するには、「参照」をクリックし、新しい場所を指定します。

サブフォルダーを作成 ポップアップメニューから選択した命名方法でサブフォルダーを作成します。「カスタム名」を選択した場合は、ボックスにサブフォルダー名を入力します。

ファイル名を変更 ポップアップメニューから選択した命名方法を使用して、ファイル名を変更します。「カスタム名」を選択した場合は、基本のファイル名と、写真のファイル名の連番に割り振る最初の番号を入力します。

注意：入力した名前が存在している場合は、コピーした画像のファイル名の末尾に「-1」または該当するその他の番号が付けられます。

現在のファイル名を XMP で保持 このオプションを選択すると、写真のメタデータに保存するファイル名として、現在のファイル名が使用されます。

削除オプション コピー完了後にカメラまたはカード内の写真ファイルをそのまま保持するか、確認してから削除するか、コピーしたら直ちに削除するかを選択します。Adobe Photoshop Elements に読み込まれていない写真は、カメラまたはカードリーダーから削除されません。

5 （オプション）（Windows）デバイスの接続後に写真を Photoshop Elements に自動的にダウンロードするには、「自動ダウンロード」を選択します。自動ダウンロードオプションは、カメラまたはカードリーダーの環境設定で設定します。

6 （オプション）さらに詳細なダウンロードオプションを設定するには、「詳細設定」ボタンをクリックします。www.adobe.com/go/learn_org9_advanceddownload_jp を参照してください。

7 「取り込み」ボタンをクリックします。

写真がハードディスクにコピーされます。

8 ファイルを正常にコピーしましたダイアログボックスで、「OK」をクリックします。

注意：写真のコピー中に Elements Organizer が起動された場合は、ファイルを正常にコピーしましたダイアログボックスで「はい」をクリックします。

写真とビデオクリップの整理

Elements Organizer を使用して、ファイルを管理します。Elements Organizer では、写真、ビデオファイル、オーディオクリップおよび Adobe PDF 文書がコンピューター上であちこちに保存されている場合でも、それらを見つけることができます。

Adobe Photoshop Elements により写真がダウンロードされると、日付ごとに自動的に整理されます。Elements Organizer には、日付で写真を見つけることができるタイムグラフ（ウィンドウ／タイムグラフを選択）と日付表示があります。関連する写真を 1 つのアルバムに入れておくと便利です。アルバムは、プロジェクト、作品およびオンラインアルバムでファイルを共有する場合に役立つだけでなく、関連する写真を簡単に見つける手段でもあります。

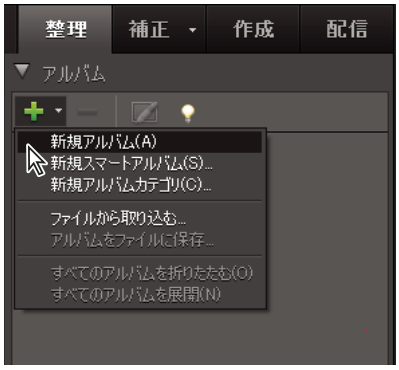
重要度を追加したり、写真をスタックしたり、キーワードタグ を割り当てたりすることで、写真をさらに並べ替えて分類することができます。キーワードタグの使用について詳しくは、www.adobe.com/go/learn_org9_photos_tag_jp を参照してください。

Elements Organizer を使用せずに作業する場合 Elements Organizer を使用しなくても、ご使用のコンピューターに写真をコピーして、Photoshop Elements の編集ワークスペースで写真を補正できます。ただし、Elements Organizer では写真に対して様々な操作を行うことができます。また、コンピューターに数百枚を超える多くの写真を収集したときには、Elements Organizer を使用したほうが、写真の検索や管理がずっと簡単になることが実感できるでしょう。

アルバムの作成

1 「整理」タブのアルバムパネルにある、新規アルバムまたはアルバムカテゴリを作成ボタン をクリックし、新規アルバムを選択します。

2 （オプション）アルバムカテゴリメニューから、アルバムを配置するカテゴリを選択します。



アルバムカテゴリメニュー

3 「アルバム名」ボックスに、アルバムの名前を入力します。

注意：アルバムの名前のふりがなを変更するには、「名前（ふりがな）」テキストボックスに新しいふりがなを入力します。

4 写真を「アイテム」領域にドラッグします。

アルバムパネルの指定したアルバムカテゴリの下にアルバムが表示されます。アルバムの作成について詳しくは、www.adobe.com/go/learn_org9_albums_create_jp を参照してください。

写真とビデオクリップの検索

日付、重要度、アルバム、フォルダーの保存先、ファイル名、メディアの種類、キーワードタグ、テキストまたはその他の条件で写真とメディアファイルを検索することができます。詳しくは、www.adobe.com/go/learn_org9_photos_find_jp を参照してください。

Elements Organizer の写真検索用の機能の一部を以下に示します。

検索バー 写真、キーワードタグ、プロジェクトまたはアルバムを検索バーにドラッグして、一致または類似する写真とメディアファイルを検索します。

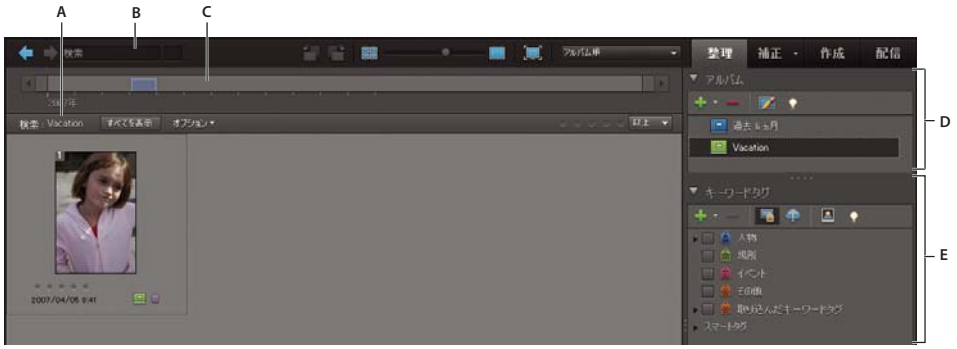
アルバムパネル アルバムを選択して、そのアルバム内のメディアファイルのみを表示します。

キーワードタグパネル キーワードタグを選択して、そのタグが付いているファイルのみを表示します。

テキストボックス 検索ボックスにテキストを入力して、その条件と一致するテキストが指定されているファイルを検索します。検索の対象には、ファイル名、メタデータ、キーワードタグ、キャプション、メモ、アルバム名、アルバムグループ、カメラ情報、日付、フォルダー、形式などの項目があります。

タイムグラフ 月をクリックするか、範囲を設定して、日付、取り込み順またはフォルダー毎のいずれかで写真とメディアファイルを検索します。

注意：ウィンドウ／タイムグラフを選択して、タイムグラフを表示します。



Elements Organizer には、充実した写真検索用のツールや機能が用意されています。
A. 検索バー **B.** テキストボックス **C.** タイムグラフ **D.** アルバムパネル **E.** キーワードタグパネル

写真またはメディアクリップの実際のファイルの検索

1 Elements Organizer で、ファイルを検索する写真またはメディアクリップを選択します。

2 Alt + Enter キー（Windows）または Option + Enter キー（Mac OS）を押して、プロパティ 一般ウィンドウを開きます。

3 次のいずれかの操作を行います。

- （Windows）ファイルの保存場所を表示しますアイコン をクリックします。
- （Mac OS）Finder で表示しますアイコン をクリックします。

フォトプロジェクトの作成

写真を使用して、家族や友人と共有できる様々な楽しいプロジェクトを作成することができます。例えば、アルバム、グリーティングカード、CD ／ DVD のラベルやジャケット、フォトコラージュなどのフォトプロジェクトを作成できます。このプロジェクトを、ご家庭でプリントしたり、オンラインプリントサービスにアップロードしたりすることができます。写真を、オンラインフォトギャラリー、フォトスライドショーおよびフリップブックなどで使用することもできます。詳しくは、www.adobe.com/go/learn_org9_projects_jp を参照してください。

プロジェクトテンプレートをカスタマイズすれば、自分好みのプロジェクトにすることができます。レイアウトカラーを調整して、写真を引き立てたり、新しいグラフィック要素、テキスト、およびドロップシャドウや光彩などのエフェクトを追加することができます。また、内容パネルを使用して、豊富に用意されたフレーム、テーマ、背景、クリップアートおよびエフェクトをすばやく参照し、写真やフォトプロジェクトに適用できます。

注意：フリップブック、スライドショーおよび HTML ベースのフォトメールの作成は Mac OS ではサポートされていません。

スライドショーの作成と配信（Windows のみ）

1 Elements Organizer で、スライドショーで使用する写真を選択します。

2 「作成」タブ 作成 で「スライドショー」をクリックして、スライドショーの環境設定を表示します。

3 環境設定を変更するか、「OK」をクリックして初期設定のオプションを使用します。

スライドショーダイアログボックスには、スライドショーを作成するためのすべてのツールが用意されています。スライドショーで使用するように選択した写真は、画面の一番下に表示されます。

4 スライドショーエディターでは、エフェクト、テキスト、小さいグラフィック、音楽または自分のナレーションなどを追加して楽しむことができます。スライドショーエディターを使用すれば、より独創的なスライドを作成できます。

5 スライドを並べ替える場合は、スライドのサムネール画像を並べ替えたい位置にドラッグします。画像のサムネールはスライドショーエディターの下部にあります。サムネール画像を前後にドラッグし、青色のバーが表示されたらマウスボタンを放します。

6 エフェクトを追加したスライドショーをプレビューで表示するには、スライドプレビューの下にある再生コントロールを使用します。プレビュー中に一時停止コントロールをクリックすると、いつでもスライドショーの編集に戻ることができます。

注意：「フルスクリーンプレビュー表示」アイコンを使用して、エフェクトを追加したスライドショーをプレビューすることもできます。Esc キーを押すと、フルスクリーンプレビューからスライドショーの編集に戻ることができます。

7 「プロジェクトを保存」（スライドショーエディターの左上）をクリックします。作業中は、スライドショーを定期的に保存することをお勧めします。

8 表示用または配信用にスライドショーを出力するには、「出力」（スライドショーエディターの左上）をクリックします。スライドショーを配信する方法を選択します。ムービーファイルまたは PDF ファイルとして保存することができます。スライドショーをディスク（VCD ／ DVD）に書き込めば、テレビやコンピューターで再生することもできます。ムービーファイルを DVD に書き込むには、Adobe Premiere Elements をインストールしておく必要があります。

写真のプリントと配信

Photoshop Elements には、すばやく写真を配信するための多くの方法が用意されています。インタラクティブなオンラインアルバムを通じて、写真を見せることや、電子メールで写真を送信すること、家庭用プリンターで写真をプリントすることが可能なほか、専門店にプリントを注文することもできます。また、CD ／ DVD にファイルまたはアルバムを保存することができます。

Elements Organizer で、まず、配信する写真を選択します。「配信」タブをクリックし、写真を配信する方法を選択します。詳しくは、www.adobe.com/go/learn_org9_share_jp を参照してください。

Elements Organizer からのプリント（Windows のみ）

1 フォトブラウザーで写真やビデオクリップを選択します。ビデオクリップを選択した場合、クリップの最初のフレームがプリントされます。

2 ファイル／プリントを選択します。

3 プリントダイアログボックスでプリントオプションを指定し、「プリント」をクリックします。

電子メールを利用した写真の配信

Photoshop Elements により、簡単に写真を電子メールで配信することができます。写真を電子メールに添付するか、Windows の場合は、フォトメールを使用して写真を電子メールに埋め込むことができます。

1 環境設定で電子メールクライアントが指定されていることを確認します。Windows では、編集／環境設定／配信を選択します。

注意：Mac OS では、Adobe Elements 9 Organizer メニューで「環境設定」オプションを検索することができます。

2 Windows では、Microsoft Outlook®、Outlook Express または Adobe 電子メールサービスを選択します。Mac OS では、Entourage または Mail を選択します。

注意：Windows Vista ® の場合は、Microsoft Outlook®、Windows Mail または Adobe 電子メールサービスを選択します。

3 メディアブラウザーまたは日付表示で写真を選択し、「配信」 配信 をクリックし、「電子メールにファイルを添付」をクリックします。

4 電子メールにアイテムを追加するには、メディアブラウザーでアイテムを選択し、追加ボタン ✚ をクリックします。

注意：「アイテム」リストでアイテムを選択し、削除ボタン ━ をクリックして、アイテムを削除することもできます。

5 写真の最大サイズメニューからオプションを選択し、画質スライダーをドラッグして画像の鮮明度を調整します。

6 「次へ」をクリックします。

7 「メッセージ」テキストボックスにメッセージを入力します。

8 次のいずれかの操作を行って、電子メールの宛先を選択します。

- 「宛先を選択」リストから名前を選択します（表示される名前は、アドレス帳から取得されます）。
- アドレス帳ダイアログボックスで「新規連絡先」を選択して、アドレス帳に宛先を追加することもできます。「OK」をクリックすると、宛先が「宛先を選択」リストで選択された状態で表示されます。

9 「次へ」をクリックします。

Photoshop Elements により、メッセージが規定の電子メールアプリケーションで開きます。

Web ベースの電子メールサービスを使用する場合 Gmail™ や Yahoo® メールなど、Web ベースの電子メールサービスを使用する場合は、写真を書き出し、電子メールメッセージに添付することができます。「配信」タブをクリックし、「電子メールにファイルを添付」を選択します。電子メールにファイルを添付ウィザードにより、電子メールに適したバージョンの写真の作成手順が案内されます。

写真の補正（編集）

Adobe Photoshop Elements には、整理ワークスペースでの簡単なワンクリック修正から、編集ワークスペースでの高度なカラー補正や合成まで、様々なレベルの編集機能があります。

整理ワークスペースでの写真の補正

整理ワークスペースでは、自動スマート補正、自動カラー補正、自動コントラスト、自動赤目修正および自動シャープなど、様々な基本的な画像調整を行うことができます。詳しくは、www.adobe.com/go/learn_org9_fix_organizer_jp を参照してください。

1 整理ワークスペースで、補正する写真を選択します。

2 「補正」タブをクリックし、「写真を編集」を選択します（Mac OS では、「写真を編集」は「詳細オプション」に表示されます）。必要な調整を行います。

結果に満足できない場合は、取り消し をクリックするか、Ctrl + Z キー（Windows）または Command + Z キー（Mac OS）を押します。

整理ワークスペースでの写真の切り抜き

切り抜きにより、写真内の不要な領域が削除されます。

1 整理ワークスペースで、切り抜く写真を選択します。

2 「補正」タブをクリックし、「切り抜き」を選択して、切り抜きダイアログボックスに表示される指示に従います。

編集ワークスペースでの写真の補正

Photoshop Elements では、編集ワークスペースでも標準、クイックおよびガイド付き編集モードを利用できます。画像編集のレベルや編集に関する知識、画像編集の複雑さによって、タスクに適切なのがどのモードであるかが異なります。詳しくは、www.adobe.com/go/learn_pse9_photos_fix_jp を参照してください。

1 Elements Organizer で、編集ワークスペースで作業する写真を選択します。

2 「補正」タブの横の三角形をクリックし、「標準写真編集」、「ガイド付き写真編集」または「クイック写真編集」のいずれかを選択します。



Elements Organizer バー

編集ワークスペースで、プロジェクトエリアに写真が表示されます。プロジェクトエリアで写真をダブルクリックすることで、補正する写真を切り替えることができます。

Elements Organizer を使用せずに編集ワークスペースで画像を開く場合 Elements Organizer を使用しなくても、編集ワークスペースから写真を開くことができます。ファイル／開くを選択し、開く写真を探して選択します。

編集ワークスペースで写真を補正しているときに Elements Organizer に切り替えた場合 編集ワークスペースでファイルを開いているときに Elements Organizer に切り替えると、開いているファイルのサムネール上にバナーが表示されます。編集ワークスペースでファイルを閉じないと、整理ワークスペースでそのファイルを変更することはできません。

関連項目

106 ページの「カラーおよび色調補正の基本」

48 ページの「ガイド付き編集」

編集したファイルの保存

編集ワークスペースで画像を編集した後、その画像を保存しないと編集内容は失われます。整理ワークスペースで加えた補正は、自動的に保存されます。

❖ 編集ワークスペースで、ファイル／保存を選択します。

編集ワークスペースで保存した写真は、バージョンとして保存され、他の保存したバージョンやオリジナルの写真とともにグループ化されます。これらのバージョンセットは、Elements Organizer ではまとめてスタックされ、最後に保存したバージョンがスタックの一番上に表示されます。

写真のバージョンを保存しない場合 オリジナルのファイルを保持するために、写真のバージョンを保存することをお勧めします。何らかの理由で写真のバージョンを保存しない場合は、写真の編集を完了した後にファイル／保存を選択します。別名で保存ダイアログボックスの「保存オプション」で、「オリジナルと一緒にバージョンセットで保存」オプションの選択を解除します。初期設定では、Photoshop Elements により、ファイル名の末尾にバージョン番号が追加されることなくファイルは PSD 形式で保存されます。

トラブルシューティングのヒント

ここでは、Photoshop Elements のトラブルシューティングを行うときに検討する事項を示します。ヒントの詳細については、www.adobe.com/go/forums_jp をご覧ください。

- Photoshop Elements を再起動するか、コンピューターを再起動します。
- Photoshop Elements 環境設定をリセットします。Photoshop Elements の起動直後に、Ctrl + Alt + Shift キー（Windows）または Option + Command + Shift キー（Mac OS）を押し続けます。次に、スタートアップスクリーンでタスクを選択します。
- 原因が見つかるまで、バックグラウンドで動作するウイルス対策アプリケーション、ファイアウォールアプリケーション、CD ／ DVD 書き込みアプリケーションなど、他のプログラムを終了します。
- コンピューターのオペレーティングシステムが最新の状態であることを確認します。ビデオカード、サウンドカード、プリンターおよびその他のデバイスの最新のドライバーをインストールします。
- コンピューターに加えたソフトウェアや周辺機器があれば、取り外します。問題が発生する前に最後にコンピューター上で変更したものを特定します。例えば、新しいプリンターの追加、フォントまたは他のソフトウェアのインストールなどです。
- Photoshop Elements の何らかの機能が正しく動作していないように見える場合は、Photoshop Elements ヘルプを確認してください。
- 写真を開いたときや編集するときに問題が発生する場合、その問題はすべての写真で発生するのか、特定のカメラやソースからの写真で発生するのかを確認します。

第 2 章：Photoshop Elements ワークスペース

Adobe® Photoshop® Elements 9 には、整理ワークスペースと編集ワークスペースの 2 つの主なワークスペースがあります。整理ワークスペースは、写真やメディアファイルの検索、整理、配信に使用します。編集ワークスペースは、画像の作成、編集、補正に使用します。プラグインモジュールをインストールして機能を追加したり、仮想記憶ディスクを使用してシステムメモリを拡張することもできます。

写真を編集ワークスペースで開くには、整理ワークスペースで写真を選択します。「補正」タブの横の三角形をクリックし、「標準写真編集」、「クイック写真編集」または「ガイド付き写真編集」のいずれかを選択します。編集ワークスペースで作業している場合は、「整理」ボタン をクリックすると、整理ワークスペースが表示されます。

2 つのワークスペースは、Windows® OS のタスクバーまたは Mac® OS の Dock の対応するボタンをクリックして切り替えることができます。

ワークスペース

スタートアップスクリーン

Photoshop Elements を起動すると、初期設定で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。

「整理」をクリックして、写真の取り込み、タグ付けまたは整理を行います。「編集」をクリックして画像を加工したり、特殊な効果を追加したりできます。

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は、編集ワークスペースまたは整理ワークスペースでスタートアップスクリーンボタン をクリックしていつでも開くことができます。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。

設定アイコン をクリックすると、Adobe Photoshop Elements の起動時の動作を制御するオプションを含む Adobe Photoshop Elements 9 ダイアログボックスが表示されます。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。

- スタートアップスクリーンの表示のみ
- スタートアップスクリーンの背面で Elements Organizer を常に起動
- スタートアップスクリーンの背面で Photoshop Elements Editor を常に起動

編集ワークスペース

ビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid905_pse_jp を参照してください。

編集ワークスペースには、画像を作成したり編集するためのモードが存在します。次のいずれかのオプションを選択します。

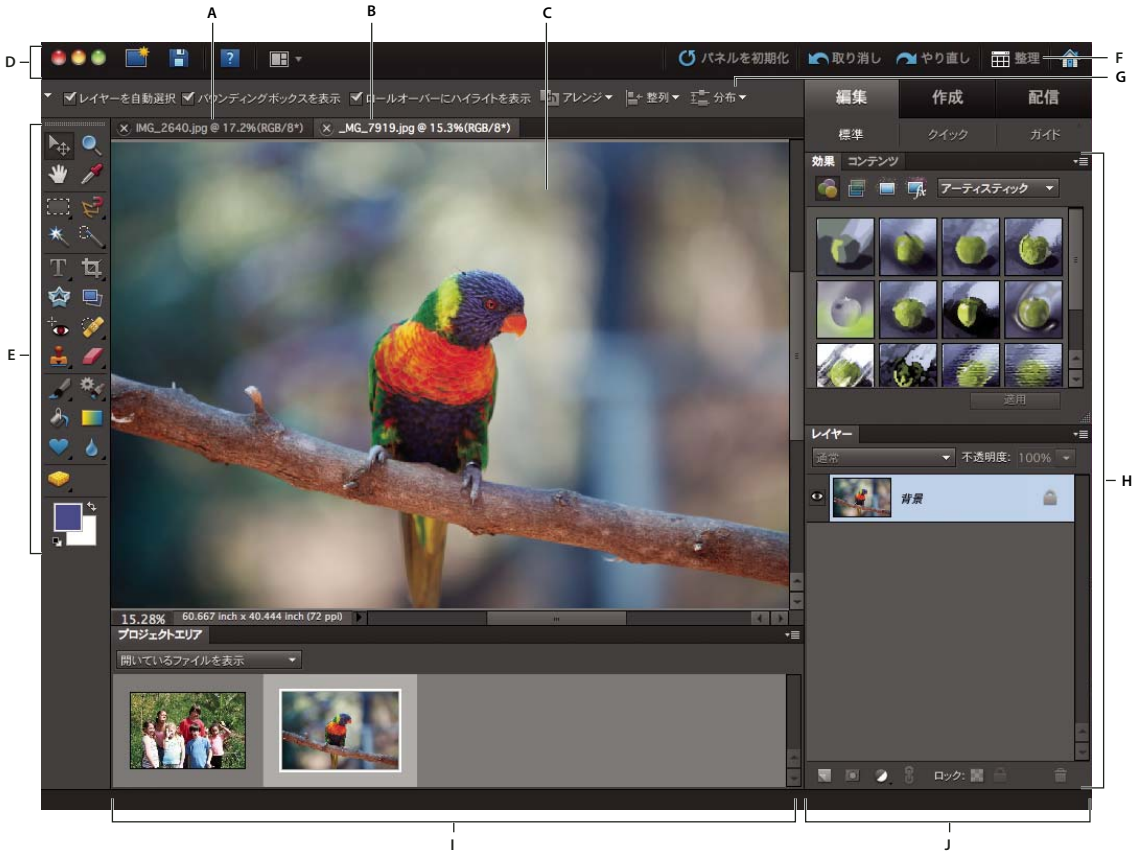
標準 写真を標準編集モードで編集できます。

クイック 写真をクイック補正モードで編集できます。

ガイド 写真をガイド付き編集モードで編集できます。

標準編集ワークスペースには、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。クイック補正ワークスペースには、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。ガイド付き編集ワークスペースには、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、クイック補正またはガイド付き編集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、標準編集ワークスペース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、標準編集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。



標準編集ワークスペース
A. アクティブではないタブ **B.** アクティブなタブ **C.** 作業中の画像 **D.** メニューバー **E.** ツールボックス **F.**「整理」ボタン **G.** オプションバー **H.** パネル **I.** プロジェクトエリア **J.** パネルエリア

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。

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。

オプションバー 選択したツールのオプションが表示されます。

プロジェクトエリア 開いている画像のサムネールが表示され、それらを容易に管理することができます。

パネル 画像の状態を確認したり変更することができます。

パネルエリア ワークエリアのパネルを整理することができます。

ステータスバー 編集ワークスペースのステータスバーには、プロジェクトエリアを表示または非表示にするボタンがあります。

関連項目

106 ページの「クイック補正でのカラーの補正」

36 ページの「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」

コンテクストメニューの使用

編集ワークスペースと整理ワークスペースでは、どちらでもコンテクストメニューを使用できます。コンテク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。



コンテクストメニューは右クリックで開きます。このメニューは、標準編集のプロジェクトエリアに表示されます。

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ク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。

ショートカットキーと修飾キーの使用

編集ワークスペースと整理ワークスペースでは、どちらでもショートカットキーを使用できます。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。

関連項目

297 ページの「Photoshop Elements のショートカットキー」

298 ページの「ツールの選択時に使用するキー」

Photoshop Elements の終了

Photoshop Elements を終了するには、編集ワークスペースと整理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、もう一方が自動的に閉じられることはありません。

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 編集ワークスペースを閉じるときに、開いているファイルを保存するかどうかを選択します。

関連項目

43 ページの「別のファイル形式での変更内容の保存」

ツール

ツールボックス

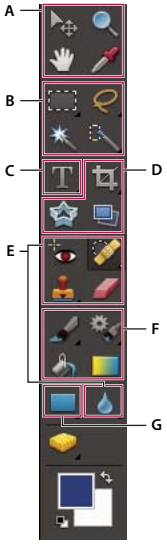
編集ワークスペースでは画像編集を目的としたツールにアクセスできます。ツールボックスには、画像の選択、編集、表示に関するツールがあります。一部のツールでは、ペイント、描画、入力を行うことができます。ツールボックスは、標準編集ワークスペースとクイック補正ワークスペースの左側に表示されます。標準編集ワークスペースでは、ボックスの上部にあるグリッパーバーをドラッグすることでツールボックスを移動できます。

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。ツールのオプション設定が、編集ワークスペースの上部にあるツールバーの下部に配置されたオプションバーに表示されます。ツールボックスの一部のツールには、その下に別のツールが含まれています。これを「非表示のツール」と呼びます。ツールアイコンの右下の小さな三角形 は、非表示状態のツールがあることを示します。ツールを選択したときに、非表示のツールが存在する場合は、オプションバーに表示されます。

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。

ツールボックス内のツールの上にポインターを置くと、そのツールに関する情報が表示されます。ポインターの下には、ツールの名前が表示されます。この表示を「ツールヒント」と呼びます。一部のツールヒントでは、その中のリンクをクリックすることによりツールに関する追加情報を表示できます。

ツールボックスの概要



A ナビゲーションおよび測定ツール
- **移動ツール (V)**
- **ズームツール (Z)**
- **手のひらツール (H)**
- **スポイトツール (I)**

B 選択ツール
- **正方形選択ツール (M)**
  楕円形選択ツール (M)
- **なげなわツール (L)**
  マグネット選択ツール (L)
  多角形選択ツール (L)
- **自動選択ツール (W)**
- **クイック選択ツール (A)**
  選択ブラシツール (A)

C 文字ツール
- **横書き文字ツール (T)**
  縦書き文字ツール (T)
  横書き文字マスクツール (T)
  縦書き文字マスクツール (T)

D 切り抜きツール
- **切り抜きツール (C)**
- **型抜きツール (Q)**
- **角度補正ツール (P)**
- **再構成ツール (C)**

E レタッチツール
- **赤目修正ツール (Y)**
- **スポット修復ブラシツール (J)**
  修復ブラシツール (J)
- **コピースタンプツール (S)**
  パターンスタンプツール (S)
- **消しゴムツール (E)**
  背景消しゴムツール (E)
  マジック消しゴムツール (E)
- **ぼかしツール (R)**
  シャープツール (R)
  指先ツール (R)
- **スポンジツール (O)**
  覆い焼きツール (O)
  焼き込みツール (O)

F ペイントおよび描画ツール
- **ブラシツール (B)**
  鉛筆ツール (N)
  印象派ブラシツール (B)
  色の置き換えツール (B)
- **スマートブラシツール (F)**
  詳細スマートブラシツール (F)
- **塗りつぶしツール (K)**
- **グラデーションツール (G)**

G シェイプツール
- **長方形ツール (U)**
  角丸長方形ツール (U)
  楕円形ツール (U)
  多角形ツール (U)
  ラインツール (U)
  カスタムシェイプツール (U)
  シェイプ選択ツール (U)

■ は初期設定のツールを示します。 * カッコ内の文字はキーボードショートカットを表します。

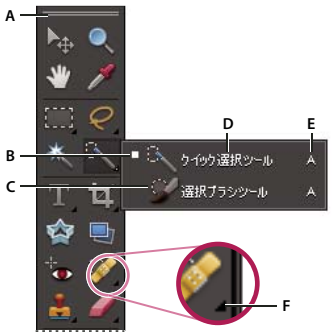
ツールボックスの概要

ツールの選択

ツールの自動選択および手動選択に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid907_pse_jp および www.adobe.com/go/lrvid908_pse_jp を参照してください。

❖ 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。ツールの右下に小さな三角形が付いている場合は、マウスボタンを押したままにすると、非表示のツールが表示されます。非表示のツールが表示されたら、必要なツールをクリックします。
- 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、移動ツールを選択する場合は V キーを押します。



ツールの使用
A. ツールボックス **B.** アクティブなツール **C.** 非表示のツール **D.** ツール名 **E.** ツールのショートカット **F.** 非表示のツールを表示するための三角形

関連項目

298 ページの「ツールの選択時に使用するキー」

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、非表示のツールを切り替えます。

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。

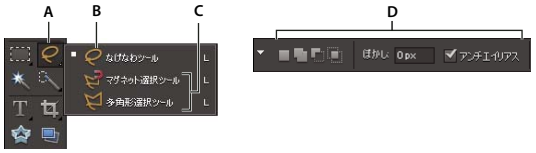
ドラッグによるペイントカーソルのサイズと硬さの変更

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をしながら（Windows）、または Control ＋ Option キーを押しながら（Mac OS）、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、Shift + Alt キーを押したまま右クリックをしながら（Windows）、または Control + Option + Command キーを押しながら（Mac OS）、左または右にドラッグします。

ツールオプションの設定

オプションバーは、編集ワークスペースの上部にあるツールバーの下に表示されます。オプションバーには、現在選択されているツールに応じた設定項目が表示されます。つまり、別のツールを選択すると、オプションバーに表示される設定項目も変化します。オプションバーに表示される設定項目には、いくつかのツールに共通するものと特定のツールに固有のものがあります。



なげなわツールのオプションバー
A. ツールアイコン **B.** 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 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。各ツールのオプション設定について詳しくは、ツールの名前で Photoshop Elements のアプリケーションヘルプを検索してください。

注意：特定の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、オプションバーの三角形をクリックしてコンテクストメニューから「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。

関連項目

298 ページの「ツールの選択時に使用するキー」

完了した操作の警告の設定

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 「終了をビープ音で知らせる」を選択し、「OK」をクリックします。

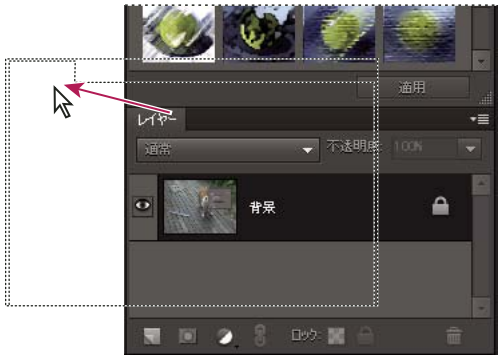
パネルとエリア

パネル

パネルは、編集ワークスペースと整理ワークスペース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。ワークスペース内のパネルは様々な方法で整理できます。パネルエリアにパネルを収納しておくと、

ワークスペースを十分に活用しながら必要なときにパネルを利用できます。よく使用するパネルはワークスペース内で開いたままにしておくと便利です。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。

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

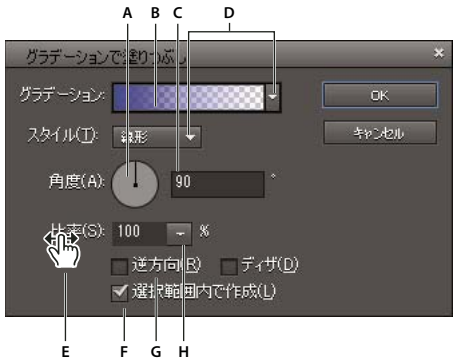
パネルメニュー

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または下向きの矢印キーを押します。



数値を入力する他の方法
A. ダイヤル **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.** ポップアップメニュー **E.** スクラブスライダー **F.** チェックボックス **G.** スライダー **H.** ポップアップスライダーの三角形

編集ワークスペースでのパネルの操作

編集ワークスペースのパネルエリアでは、複数のパネルを 1 つの領域に収めることができます。パネルエリアを簡単に設定したり閉じたりできるだけでなく、いつでもすぐに使用できるように開いたままにしておくこともできます。初期設定では、パネルエリアはワークスペースの右側に表示されます。パネルを調整すると、初期化または設定を変更するまで、調整された状態のままになります。



パネルエリア
A. パネルツールを変更 **B.** パネルの高さを調整 **C.** 詳細メニュー **D.** スクロールして他のパネルを表示

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 パネルの高さを調整するには、パネルを選択し、パネルの下部にカーソルを合わせてハンドルバー を表示します。ハンドルバーをドラッグして、高さを調整します。

3 パネルエリアの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。

4 パネルエリアの外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。

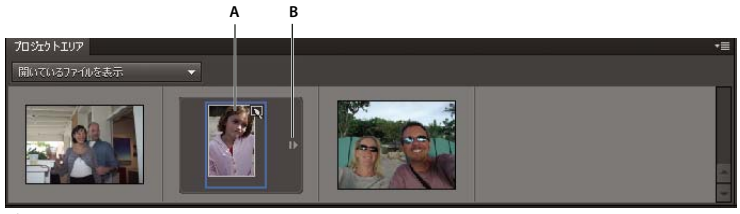
- パネルを開くには、ウィンドウメニューからパネルの名前を選択します。
- パネルを閉じるには、ウィンドウメニューからパネルの名前を選択します。または、パネルのタイトルバーの閉じるボタン をクリックします。

- 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。パネルグループを別のパネルグループにドラッグするとドッキングします。1 つのパネルグループにはなりません。
- 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。

注意：パネルを編集ワークスペース内の初期設定の位置で常に開く場合は、編集／環境設定／一般（Windows）または Photoshop Elements ／環境設定／一般（Mac OS）を選択して、「パネル位置を保存」の選択を解除します。次にアプリケーションを起動したときに、変更が適用されます。

編集ワークスペースでのプロジェクトエリアの使用

プロジェクトエリアは標準編集ワークスペースとクイック補正ワークスペースの下部にあり、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。プロジェクトエリアには、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。プロジェクトエリアは標準編集とクイック補正の両方に表示されるため、開いている画像を容易にクイック補正で編集することができます。複数ページで構成されるプロジェクトは、ページのサムネールの枠が灰色で強調表示されます。個別のページを表示または非表示にするには、右枠をクリックします。「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。



プロジェクトエリア
A. 折りたたまれた複数ページの写真（選択状態）**B.** クリックして複数ページの写真を展開

❖ 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）からプロジェクトエリアにファイルをドラッグします。Mac OS でドラッグ＆ドロップ操作でファイルを開く方法については、29 ページの「アプリケーションフレームでファイルを開く（Mac OS）」を参照してください。
- 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、プロジェク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、プロジェク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、コンテクストメニューから「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、プロジェク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クストメニューから「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、コンテクストメニューから「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、コンテクストメニューから「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、コンテクストメニューから「90° 回転（反時計回り）」または「90° 回転（時計回り）」を選択します。
- 白紙のページを追加して写真を PSE ファイルとして保存するには、コンテクストメニューから「白紙のページを追加」を選択します。
- 現在のページを削除するには、コンテクストメニューから「選択したページを削除」を選択します。
- ファイル名を表示するには、プロジェクトエリアを右クリックして、コンテクストメニューから「ファイル名を表示」を選択します。
- プロジェクトエリアを開くまたは閉じるには、ウィンドウ／プロジェクトエリアを選択します。
- プロジェクトエリアの表示／非表示を手動で切り替えるには、プロジェクトエリアのタイトルバーをクリックします。

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、標準編集、クイック補正、ガイド付き編集の 3 つのワークスペースでサポートされています。

フリック 画像を水平または垂直にスクロールします。画像をスクロールするには、2 本の指でトラックパッドをタッチし、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、トラックパッドの 2 点をタッチして、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。ズームインするには、トラックパッドに 2 本の指を置き、つまむように動かします。同様に、ズームアウトするには画像をつまんで指を離します。

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 開いている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に開いている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。

Mac OS のアプリケーションフレームの使用

Mac OS では、アプリケーションフレームを使用すると、すべてのワークスペース要素をグループ化して、1 つの統合ウィンドウ上に表示し、アプリケーション全体を一体のユニットとして扱うことができます。アプリケーションフレームやその中の要素を移動またはサイズ変更すると、すべての要素がそれに応じて変化し、重なり合うことのないよう調整されます。アプリケーションを切り替えたり、誤ってアプリケーションの外をクリックしたりしても、パネルは表示され続けます。複数のアプリケーションを並行して使用する場合は、同じスクリーン上や別々のモニター上にアプリケーションを並べて配置できます。従来の Mac OS と同じ自由形式のユーザーインターフェイスを使用する場合は、アプリケーションフレームをオフにすることもできます。アプリケーションフレームの表示と非表示を切り替えるには、ウィンドウメニューを使用します。ウィンドウ／アプリケーションフレームを選択して、アプリケーションフレームのオンとオフを切り替えます。同様に、アプリケーションバーの表示と非表示を切り替えるには、ウィンドウ／アプリケーションバーを選択します。

関連項目

29 ページの「アプリケーションフレームでファイルを開く（Mac OS）」

取り消し、やり直し、キャンセル

操作の取り消し、やり直しまたはキャンセル

整理ワークスペースおよび編集ワークスペースで行う操作の多くは、取り消したり、やり直すことができます。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。この機能は、使用可能なメモリ容量によって制限される場合があります。

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。

ヒストリーパネルの使用（編集時）

ヒストリーパネル（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。変更をヒストリーに表示するために、変更内容を保存する必要はありません。

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。



ヒストリーパネル
A. 元の画像 **B.** ヒストリー画像 **C.** 選択したヒストリー画像とヒストリー画像スライダー

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。ヒストリーパネルに表示されるヒストリー画像の数を変更するには、パフォーマンスの環境設定で、編集／環境設定／パフォーマンス（Windows）または Photoshop Elements ／環境設定／パフォーマンス（Mac OS）を選択します。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。
- あるヒストリー画像を選択するとそれ以降のヒストリー画像がグレー表示されます。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がすべて削除されます。

最後に保存した状態への復帰

標準編集またはクイック補正で写真を編集しているときに、最後に保存した状態に復帰することができます。

❖ 編集／復帰を選択します。

注意：「復帰」は、ヒストリーパネルにヒストリー画像として追加され、元に戻すことができます。

以前のヒストリー画像への復帰

❖ 標準編集またはクイック補正で、次のいずれかの操作を行います。

- ヒストリーパネルでヒストリー画像の名前をクリックします。
- ヒストリーパネルで、ヒストリー画像の左にあるスライダーを、目的のヒストリー画像まで上下にドラッグします。
- ツールバーの「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。
- ヒストリー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。

ヒストリーパネルからのヒストリー画像の削除

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ヒストリー画像を削除するには、ヒストリー画像の名前をクリックし、ヒストリーパネルメニューから「削除」を選択します。選択したヒストリー以降のヒストリー画像も削除されます。
- 画像を変更せずにヒストリーパネルからヒストリー画像のリストを削除するには、ヒストリーパネルメニューの「ヒストリーを消去」を選択するか、編集／メモリをクリア／ヒストリーを選択します。ヒストリー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：消去したヒストリーパネルを元に戻すことはできません。

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

クリップボードにコピーされたアイテムやヒストリーパネル内のヒストリー画像を削除して、メモリを解放することができます。

❖ スタンダード編集で、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。
- ヒストリー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／ヒストリーを選択するか、ヒストリーパネルメニューの「ヒストリーを消去」を選択します。
- クリップボードとヒストリー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：消去したヒストリー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

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。

❖ Photoshop Elements が起動し始めたら、Alt + Ctrl + 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。

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

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。これらのメッセージの表示は、メッセージで「再表示しない」オプションを選択して無効にできます。無効にしたメッセージを後で初期化することもできます。

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 「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。

仮想記憶ディスクとプラグイン

仮想記憶ディスク

操作を実行するのに十分なメモリ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 の初期設定では、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ドライブを一次仮想記憶ディスクとして使用するように設定されています。

一次仮想記憶ディスクは変更できます。さらに、第 2、第 3 または第 4 を指定して第 1 がいっぱいになったときに使用することもできます。一次仮想記憶ディスクには、最も処理速度が速く、断片化の少ない、十分な容量があるハードディスクを指定してください。

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。

- 大きな編集ファイルや Photoshop Elements と同じドライブには仮想記憶ディスクを割り当てないでください。
- オペレーティングシステムの仮想メモリとして使用されている物理ドライブには仮想記憶ドライブを割り当てないでください。
- 仮想記憶ディスクはローカルドライブに割り当ててください。ネットワーク経由で仮想記憶ディスクを使用することは避けてください。
- 仮想記憶ディスクには、リムーバブルディスクではなく通常のハードディスクを使用してください。
- RAID ディスクやディスクアレイを仮想記憶ディスク専用のボリュームとして使用すると効果的です。
- 仮想記憶ディスクに使用しているドライブには、定期的に断片化をなくす作業を行ってください。また、可能なかぎり、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。

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。このため、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メニューから選択し（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）、「OK」をクリックします。
3. 設定を有効にするには、Photoshop Elements を再起動します。

プラグイン

プラグインとは、Photoshop Elements に機能を追加するために、**Adobe Systems Incorporated**（アドビ システムズ社）や他のソフトウェア会社が開発したソフトウェアプログラムです。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 Plug-ins および Optional Plug-Ins フォルダーに格納されています。

インストールしたプラグインは、フィルターメニューに追加されたフィルターのように、読み込みメニューや書き出しメニューに追加されたオプションとして表示されるか、開くダイアログボックスや別名で保存ダイアログボックスにファイル形式として表示されます。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フォルダー名の先頭に付けます。アプリケーションを再起動すると、この記号の付いたファイル（およびこの記号の付いたフォルダーのすべてのファイル）は読み込まれなくなります。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、Optional Plug-Ins フォルダーから Plug-Ins 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、プラグインモジュールをインストールして、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。作成したショートカット（Windows）やエイリアス（Mac OS）を Plug-ins フォルダーに追加すると、それらのプラグインを Photoshop Elements で使用できるようになります。

関連項目

218 ページの「プラグインフィルター」

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 Plug-ins フォルダーにファイルをコピーします。

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 Plug-ins フォルダー内の場所を指定しないでください。

4. プラグインを読み込むには、Photoshop Elements を再起動します。

第 3 章：Photoshop Elements での操作

Photoshop Elements の編集ワークスペースで作業すると、ファイルを使用した作業の選択の幅が広がります。ファイルの種類や、ファイルサイズ／解像度ごとに、表示、保存および書き出しオプションを設定することができます。Camera Raw ファイルを処理して保存することもできます。これらのツールを使用することで、種類が異なるファイルを簡単に結合して Adobe® Photoshop® Elements 9 で最適化することができます。

編集ワークスペースでは、白紙ファイルを作成したり、最近使用したファイルを開いたり、Photoshop Elements で開くファイルの形式を指定することができます。

また、編集ワークスペースには、ガイド付き編集機能を使用するためのオプションもあります。ガイド付き編集は、作業の流れや操作方法がわからない場合に役に立ちます。「楽しい編集」を使用して、複雑な編集ワークフローを少ない手順で簡単に完了することができます。

編集ワークスペースでファイルを開く

新規白紙ファイルの作成

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 編集ワークスペースで、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。

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

編集ワークスペースでは、様々なファイル形式で画像を開いたり、取り込んだりすることができます。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 のメディアブラウザーから写真を開くには、メディアブラウザー上で写真を選択し、「補正」タブの横にある三角形をクリックして、標準写真編集 を選択します。

1 編集ワークスペースで、ファイル／開くを選択します。

2 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。

3 「開く」をクリックします。開く画像によってはダイアログボックスが表示され、そのファイル形式に固有のオプションを設定できます。

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。

関連項目

43 ページの「別のファイル形式での変更内容の保存」

アプリケーションフレームでファイルを開く（Mac OS）

1 コンピューター上の任意の場所からアプリケーションフレームにファイルをドラッグします。フォトブラウザーやコンピューターに接続されているあらゆる記憶装置から写真をドラッグすることもできます。

タブ付きのウィンドウで画像が開き、ウィンドウがアプリケーションフレームを完全に覆うように表示されます。

2 他の画像をアプリケーションフレームにドラッグして開くには、フローティングドキュメントウィンドウを有効にします（39 ページの「複数のウィンドウの表示および配置」を参照）。開いている画像をフローティングドキュメントウィンドウに変換すると、アプリケーションフレームが表示されます。

関連項目

23 ページの「Mac OS のアプリケーションフレームの使用」

39 ページの「複数のウィンドウの表示および配置」

21 ページの「編集ワークスペースでのプロジェクトエリアの使用」

最近使用したファイルを開く

❖ 編集ワークスペースで、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。

注意：「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。

重要：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、それらを編集ワークスペース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。

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。



PDF ファイルからのページの取り込み

1 編集ワークスペースで、ファイル／開くを選択します。

2 ファイル名を選択して「開く」ボタンをクリックします。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メニューから「画像」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（Mac OS の場合は Command キー）を押しながら各画像をクリックします）。

4 PDF ファイルからページを取り込むには、選択メニューから「ページ」を選択し、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（Mac OS の場合は Command キー）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。
- 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。
- 「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。
- 「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。

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。

EPS ファイルを開く

Encapsulated PostScript®（EPS）形式のファイルは、ベクトルデータとビットマップデータの両方のデータを扱うことができ、ほとんどのグラフィックアプリケーション、イラスト作成アプリケーション、DTP アプリケーションでサポートされています。Adobe アプリケーションでは、EPS 形式を生成する代表的なソフトウェアとして **Adobe Illustrator®** があります。編集ワークスペースでベクトルデータが含まれている EPS ファイルを開くと、そのファイルはビットマップデータへラスタライズ（変換処理）されます。具体的には、ベクトルデータとして数学的に定義された直線や曲線が、ビットマップデータのピクセルやビットに変換されます。Elements Organizer は EPS ファイルをサポートしていませんので、開くことはできません。

1 編集ワークスペースで、ファイル／開くを選択します。

2 目的のファイルを選択し、「開く」ボタンをクリックします。

3 画像サイズ、解像度およびモードを指定します。高さと幅の比率を保持するには、「縦横比を固定」を選択します。

4 縁がギザギザに表示されるのを最小限に抑えるために「アンチエイリアス」を選択し、「OK」をクリックします。

アンチエイリアス処理では、オブジェクトの縁を背景に溶け込ませて、滑らかな縁のオブジェクトを生成します。

また、配置コマンドとペーストコマンドを使用して、PostScript アートワークを Photoshop Elements に取り込むこともできます。

新規レイヤーへの PDF、Adobe Illustrator または EPS のファイルの配置

PDF、Adobe® Illustrator® または EPS のファイルを画像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。画像はペー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 編集ワークスペースで、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。縦横比を固定したままサイズを変更するには、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。
- オプションバーの「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。
- オプションバーで、回転オプション に値（角度）を入力します。

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 オプションバーで「アンチエイリアス」オプションを設定します。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 アートワークを新しいレイヤー上に確定するには、次のいずれかの操作を行います。

- 確定ボタン をクリックします。
- Enter キーを押します。

配置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。

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。

注意：「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／複数ファイルをバッチ処理を選択します。

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処理します。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処理します。

開いたファイル すべての開いているファイルを処理します。

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（ドキュメントの名前、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）。

注意：「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。

ファイルを閉じる

1 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。

編集ワークスペースでの取り込み

ビデオからのフレームの取り込み

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）

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。

注意：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。

ファイル情報

ファイル情報（メタデータ）

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編集ワークスペース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。

編集ワークスペースでのファイル情報の表示または追加

編集ワークスペースの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。

重要：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す。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、コンテクストメニューから「ファイル情報」を選択します）。

2 ファイル情報ダイアログボックスの左側にある「説明」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。

編集ワークスペースでの情報パネルの使用

標準編集ワークスペースでは、情報パネルに画像に関するファイル情報が表示され、ツールの使用中にツールの情報を参照できます。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 情報パネルがパネルエリアにある場合は、情報パネルの三角形 をクリックして情報パネルを表示します。情報パネルがパネルエリアまたはワークエリアに表示されていない場合は、ウィンドウ／情報を選択して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 ΔX と **y** 軸方向の位置の変化 ΔY。

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）。

関連項目

179 ページの「カラー」

181 ページの「画像モード」

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。

- 表示されているカラー値のモードを変更するには、情報パネルのスポイトアイコン をクリックし、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。

- 表示される定規単位を変更するには、情報パネルの十字アイコン をクリックし、ポップアップメニューから単位を選択します。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。定規単位メニューから単位を選択し、「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

編集ワークスペースでは、情報パネルまたはステータスバーに表示する情報を簡単に変更できます（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 次のいずれかの操作を行います。

- 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。
- ステータスバーの黒い三角形をクリックします。

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 RAM（搭載メモリ）および仮想記憶ディスクの使用量と割り当てを表示します。左側の数値は、RAM の使用量と Photoshop Elements に割り当てられている仮想記憶ディスク容量を示します。右側の数値は、Photoshop Elements で画像の格納または仮想記憶ディスクに使用できる 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。

関連項目

179 ページの「カラー」

26 ページの「仮想記憶ディスク」

40 ページの「定規、グリッド、ガイドについて」

編集ワークスペースでのメタデータテンプレートの保存または削除

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。

❖ 編集ワークスペースでファイル情報ダイアログボックスを開き、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。

編集ワークスペースで保存されたメタデータテンプレートの使用

1 編集ワークスペースで、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。

編集ワークスペースでの画像の表示

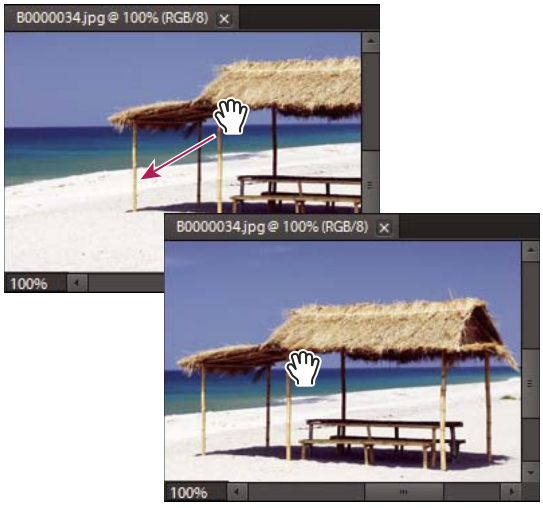
標準編集またはクイック補正での画像の表示

標準編集またはクイック補正では、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。ドキュメントウィンドウは、画像を表示するウィンドウです。別のウィンドウを開いて、画像を複数のビュー（異なる倍率のビューなど）で一度に表示することもできます。

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。



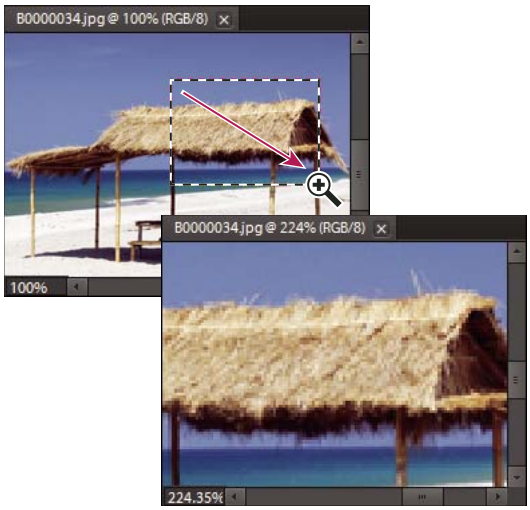
手のひらツールをドラッグして画像の別の部分を表示

ズームインまたはズームアウト

❖ 標準編集またはクイック補正で、次のいずれかの操作を行います。

- ズームツールを選択し、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。

注意：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。



ズームツールをドラッグして画像のビューを拡大

- ナビゲーターパネル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。
- 表示／ズームインまたは表示／ズームアウトを選択します。
- ナビゲーターパネルの「ズーム」テキストボックスに、必要な倍率を入力します。または画像ウィンドウの左下隅にあるズームボックスに必要な倍率を入力します。

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

❖ 標準編集またはクイック補正で、次のいずれかの操作を行います。

- ツールボックスのズームツール をダブルクリックします。
- ズームツールを選択して、オプションバーの「1:1」ボタンをクリックします。
- 手のひらツールを選択して、「ピクセル等倍」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。

画像を画面サイズに合わせる

❖ 標準編集またはクイック補正で、次のいずれかの操作を行います。

- ツールボックスの手のひらツール 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、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。

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、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。

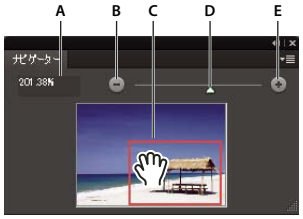
「ウィンドウサイズを変更」が選択されていない場合は、画像を拡大または縮小してもウィンドウサイズは変わりません。ウィンドウサイズを一定に保つと、小さなモニターを使用している場合や、画像を分割して作業している場合に便利です。

注意：ショートカットキーを使用して画像表示の縮小や拡大を行うときに、ウィンドウのサイズ変更を自動的に行うには、編集ワークスペースで、編集／環境設定／一般を選択して、「ズームでウィンドウのサイズを変更」設定を選択して「OK」をクリックします。

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。

注意：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、スウォ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。



ナビゲーターパネル
A.「ズーム」テキストボックス **B.** ズームアウト **C.** 表示ボックスをドラッグして表示を移動 **D.** ズームスライダー **E.** ズームイン

関連項目

38 ページの「画像を画面サイズに合わせる」

同じ画像で複数のウィンドウを開く

標準編集では、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に 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。

複数のウィンドウの表示および配置

❖ スタンダード編集で、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。

注意：ウィンドウ／画像のオプションは、環境設定で「標準編集モードでフローティング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

❖ スタンダード編集で、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。

ガイド、グリッド、定規

定規、グリッド、ガイドについて

標準編集では、定規やグリッドやガイドを使用して、アイテム（選択範囲、レイヤー、シェイプなど）を画像の横方向や縦方向に正確に配置できます。クイック補正では、ガイドとグリッドのみ使用できます。

定規は、アクティブなウィンドウの上部と左側に表示されます。定規内のマーカーは、画像内のポインターの位置を表します。定規の原点（上部と左側の定規の（0、0）マーク）を変更すると、画像の特定のポイントから測定できます。定規の原点を変更すると、グリッドの原点も変更されます。

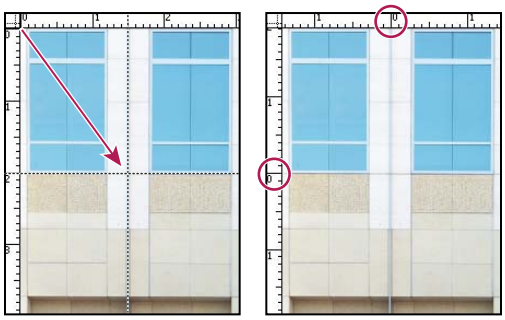
表示メニューを使用して、定規（標準編集のみ）、グリッドまたはガイドの表示と非表示を切り替えます。表示メニューでは、グリッドやガイドへのアイテムのスナップのオンとオフも切り替えることができます。

定規の原点と設定の変更

❖ スタンダード編集で、次のいずれかの操作を行います。

- 定規の原点を変更するには、ウィンドウの左上にある定規の交差点の上にポインターを置いて、右下方向にドラッグします。十字線が表示され、定規の新しい原点が示されます。マウスボタンを放した位置に新しい原点が設定されます。

注意：定規の原点を初期設定に戻すには、定規の左上のボックスをダブルクリックします。



ドラッグによる定規の新しい原点の作成

- 定規の設定を変更するには、定規をダブルクリックするか、編集／環境設定／単位・定規を選択します。「定規」で、定規の単位を選択します。「コラムの大きさ」で、「幅」と「余白」の値を入力します。「OK」をクリックします。

一部の DTP アプリケーションでは、コラム幅の設定を使用して画像の横方向の表示位置を指定します。このコラム幅の設定はイメージ／サイズ変更の「画像解像度」と「カンバスサイズ」コマンドでも使用します。

注意：情報パネルで単位を変更すると、定規の単位も自動的に変更されます。

関連項目

35 ページの「編集ワークスペースでの情報パネルの使用」

140 ページの「カンバスのサイズの変更」

145 ページの「再サンプルを行わないプリントサイズと解像度の変更」

グリッド設定の変更

1. 標準編集またはクイック補正で、編集／環境設定／ガイドとグリッドを選択します。
2. 「カラー（色）」では、ポップアップメニューから既定のカラーを選択するか、スウォッチをクリックしてカスタムカラーを選択します。
3. 「スタイル」では、グリッド線の種類を選択します。実線を使用する場合は「実線」を選択し、破線を使用する場合は「破線」または「点線」を選択します。
4. 「グリッド線」では、数値を入力してから単位を選択し、グリッドの間隔を定義します。
5. 「分割数」には数値を入力し、グリッド線の分割数を定義して、「OK」をクリックします。

ガイド設定の変更

1. 標準編集またはクイック補正で、編集／環境設定／ガイドとグリッドを選択します。
2. 「カラー（色）」では、ポップアップメニューから既定のカラーを選択するか、スウォッチをクリックしてカスタムカラーを選択します。
3. 「スタイル」では、ガイド線の種類を選択します。実線を使用する場合は「実線」を選択し、破線を使用する場合は「破線」を選択します。

画像の保存と書き出し

画像の保存とファイル形式

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。

編集ワークスペース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。

関連項目

275 ページの「Web 用に保存ダイアログボックスの使用」

32 ページの「複数ファイルのバッチ処理」

保存用ファイル形式

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。

PCX 様々なプラットフォームで広くサポートされているビットマップ形式です。

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。

注意：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。

Photoshop EPS（Encapsulated PostScript）Photoshop で作成したファイルをイラストおよびページレイアウトアプリケーションで共有するのに使用される形式です。EPS 画像を含むドキュメントは、ポストスクリプト対応プリンターに出力すると最良の出力結果を得られます。

PICT Mac OS のグラフィックおよびページレイアウトアプリケーション間で画像を転送するのに使用される形式です。PICT 形式は、単一色の範囲が大きい画像の圧縮に特に効果的です。

RGB 画像を PICT 形式で保存する場合、16 ビットまたは 32 ビットのピクセル解像度を選択できます。グレースケールの画像では、1 ピクセルにつき 2 ビット、4 ビット、または 8 ビットの中から選択できます。

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。

汎用フォーマット 異なるアプリケーション間やプラットフォーム間でファイルの読み込みや書き出しを行うとき、他の形式が使用できない場合に使用される形式です。

Scitex CT プリプレス業界で使用される形式です。

TGA（Targa）Truevision のビデオボードを使用するシステム向けに開発された形式です。RGB 画像を Targa 形式で保存する場合、色数（1 ピクセルにつき 16 ビット、24 ビットまたは 32 ビット）と RLE 圧縮を選択できます。

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（PS 2.0、Pixel Paint、Alias Pix、IFF 形式、Portable Bit Map、SGI RGB、Soft Image、Wavefront RLA、ElectricImage）。

関連項目

276 ページの「Web 用に最適化されたファイル形式」

別のファイル形式での変更内容の保存

保存形式、保存したファイルをフォトブラウザーのカタログに追加するかどうか、また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。

関連項目

47 ページの「ファイル保存の環境設定」

283 ページの「Web 画像の透明ピクセルとマット処理」

277 ページの「JPEG 形式」

276 ページの「Web 用に最適化されたファイル形式」

278 ページの「GIF 形式」

183 ページの「画像のインデックスカラーへの変換」

278 ページの「PNG-8 形式」

279 ページの「PNG-24 形式」

ファイル保存オプションの変更

1 編集ワークスペースで、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。

注意：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で、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。

注意：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 編集ワークスペースで、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。

注意：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 画像の推定ダウンロード時間を表示するには、サイズポップアップメニューから転送速度を選択します（サイズのプレビューを使用できるのは、「プレビュー」を選択したときだけです）。

注意：Java アプリケーションで JPEG ファイルを読み込めない場合は、その JPEG ファイルをサムネールプレビューなしで保存してください。

7 「OK」をクリックします。

Photoshop EPS 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 EPS」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 EPS オプションダイアログボックスで、オプションを選択します。

- 「プレビュー」では、表示画質を向上するには「TIFF（8 bit/pixel）」を選択し、ファイルサイズを小さくするには「TIFF（1 bit/pixel）」を選択します。
- 「エンコーディング」で、次のオプションの中からエンコード方式を選択します。
  - ASCII
  - ASCII85
  - バイナリ
  - JPEG - 低画質（高圧縮率）
  - JPEG - 標準画質

- JPEG - 高画質
- JPEG - 最高画質（低圧縮率）

4 画像の白色部分を透明に表示するには、「白色部分を透明として扱う」を選択します。このオプションは、モノクロ 2 階調モードの画像にだけ使用できます。

5 印刷する低解像度画像にアンチエイリアスを適用する場合は、「画像補間方式」を選択します。

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（47 ページの「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

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

❖ 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。

サポートされている Raw ファイルでは Adobe Camera Raw を優先 サポートされているすべての Raw ファイルを開くとき、他のソフトウェアを使用せず常に Adobe Camera Raw を使用します。このオプションは、プラグインフォルダーに他のプラグインを追加した場合に選択します。

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

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。

関連項目

43 ページの「別のファイル形式での変更内容の保存」

ガイド付き編集

ガイド付き編集モードは、一部の作業を系統立てて構成したもので、わかりやすい説明も表示されるので、より簡単に作業を実行することができます。「ガイド付き編集」タブは、編集ワークスペースのパネルエリアにある「編集」タブに含まれています。

ガイド付き編集を使用して、次の作業を実行できます。

基本的な写真の編集 写真の切り抜き、再構成、回転、角度補正、回転と角度補正、シャープの適用を行います。

ライトと露光量 写真を明るくしたり、暗くしたり、明るさとコントラストを調整したり、レベルの補正を行います。

カラー補正 色の調整、色かぶりの除去、肌色補正を行います。

ガイド付き編集 傷や汚れを微調整したり、写真編集の手順を案内したり、キーストーン収差を補正します。

合成写真 複数のグループショットや顔写真から高度な合成写真を作成したり、Scene Cleaner を使用して写真から不要なエレメントを削除します。

注意：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。

アクション 写真に一連のタスクを実行できます。Photoshop Elements にはアクションがいくつかあらかじめ用意されています。Adobe Photoshop CS3 で作成したアクションを実行することもできます。カスタムアクションは Photoshop Elements でサポートされる機能を使用するタスクのみを実行でき、すべてのファイル形式またはレイヤーで機能するとは限りません。

写真効果 線画の作成、色あせた写真の作成、スライドフィルムのような彩度の高い写真の作成のためのエフェクトを適用できます。

楽しい編集 複雑なワークフローを少ない手順で簡単に完了することができます。例えば、枠からはみ出させる効果、画像をポップアートへ変換する効果、反射効果などを追加できます。

ガイド付き編集のオプションの使用

1 編集ワークスペースの「編集」タブをクリックします。

2 「ガイド」タブをクリックします。

3 ガイド付き編集のリストから行う操作を選択します。

4 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。
- 別のガイド付き編集を選択する場合、または編集ワークスペースに戻る場合は、「キャンセル」をクリックします。

注意：ガイド付き編集で、画像の下部にある「補正後のみ」ボタンをクリックすると、補正前と補正後の写真を表示することができます。この表示は、ガイド付き編集を終了しても指定した表示方法のままとなります。補正後のみの表示（初期設定）にリセットするには、もう一度「補正後のみ」が表示されるまで、表示切り替えボタンをクリックします。または、標準編集モードまたはクイック編集モードに切り替えることによって、単一表示に戻すこともできます。

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、137 ページの「切り抜き」を参照してください。

ガイド付き編集（写真を再構成）

ガイド付き編集（写真を再構成）について詳しくは、171 ページの「再構成」を参照してください。

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、166 ページの「アイテムの回転または反転」を参照してください。

画像の角度補正について詳しくは、141 ページの「画像の角度の補正」を参照してください。

ガイド付き編集（写真をシャープにする）

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。

画像のシャープについて詳しくは、163 ページの「シャープの概要」または 164 ページの「画像をシャープにする」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、115 ページの「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（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、115 ページの「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（レベルを補正）

レベルの使用について詳しくは、117 ページの「レベル補正」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、126 ページの「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（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。

カラーキャスト（色かぶり）について詳しくは、122 ページの「カラーバランスの補正」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、環境光）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、128 ページの「肌色の補正」を参照してください。

ガイド付き編集（傷や汚れを微調整）

画像の傷（大きさを問わず）を、修復ブラシまたはスポット修復ブラシを使用して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。

写真の微調整について詳しくは、149 ページの「大きなしみの除去」、または 148 ページの「小さな斑点やしみの除去」を参照してください。

ガイド付き編集（写真編集ガイド）

写真の編集を行う場合の標準的な手順に従って作業するときに使用します。これは、どのような編集作業をどのような順序で行うかについて、アドビが推奨する手順を紹介するものです。基本的な補正作業を行う場合は、この手順に従うと最高の結果を得ることができます。

ガイド付き編集（キーストーン補正）

このガイド付き編集の機能について詳しくは、153 ページの「レンズ補正」と 170 ページの「アイテムの自由な変形」を参照してください。

ガイド付き編集（集合写真（Photomerge Group Shot））

Photomerge Group Shot について詳しくは、155 ページの「Photomerge Group Shot の使用」を参照してください。

ガイド付き編集（顔（Photomerge Faces））

Photomerge Faces について詳しくは、156 ページの「Photomerge Faces の使用」を参照してください。

ガイド付き編集（Photomerge Scene Cleaner）

Photomerge Scene Cleaner について詳しくは、157 ページの「Photomerge Scene Cleaner の使用」を参照してください。

ガイド付き編集（Photomerge Exposure）

Photomerge Exposure について詳しくは、159 ページの「Photomerge Exposure」を参照してください。

ガイド付き編集（Photomerge Style Match）

Photomerge Style Match について詳しくは、161 ページの「Photomerge Style Match」を参照してください。

ガイド付き編集（アクションプレイヤー）

アクションとは、Photoshop Elements でボタンをクリックして実行できる一連のタスクです。Photoshop Elements にはアクションがいくつかあらかじめ用意されています。Photoshop Elements でサポートする機能を使用していれば、Photoshop で作成したアクションも実行できます。アクションは、すべてのファイル形式またはレイヤーで機能するとは限りません。

1. 編集ワークスペースで「ガイド付き編集」タブを選択して、「アクション」が展開されていることを確認し、アクションプレイヤーをクリックします。
2. 指示に従って、メニューからアクションを選択します。
3. 「アクションを実行」をクリックします。

Photoshop で作成したアクションの読み込み

ガイド付き編集（アクション）のアクションプレイヤーは、Photoshop で作成したアクションを実行できます。再生できるアクションは Photoshop Elements でサポートされている機能のみです。

❖ 以下のいずれかの場所に .atn ファイルをコピーします。

Windows XP C:¥Documents and Settings¥All Users¥Application Data¥Adobe¥Photoshop Elements¥9.0¥Locale¥ja_JP¥Workflow Panels¥actions

Windows Vista C:¥ProgramData¥Adobe¥Photoshop Elements¥9.0¥Locale¥ja_JP¥Workflow Panels¥actions

Mac OS ライブラリ /Application Support /Adobe /Photoshop Elements /9.0/Locale/ja_JP/Workflow Panels/actions

次に Photoshop Elements を起動すると、「アクション」ガイド付きメニューにアクションが表示されます。

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、130 ページの「画像のモノクロへの正確な変換」、117 ページの「レベル補正」、208 ページの「ノイズを加える」、126 ページの「彩度と色相の補正」を参照してください。

ガイド付き編集（昔風の写真）

このガイド付き編集で使用する機能について詳しくは、189 ページの「効果パネルの使用」、68 ページの「レイヤーの不透明度の指定」、117 ページの「レベル補正」を参照してください。

ガイド付き編集（スライドフィルム効果（鮮やかにする））

彩度調整について詳しくは、126 ページの「彩度と色相の補正」を参照してください。

楽しい編集

「楽しい編集」を使用して、複雑な編集ワークフローを少ない手順で簡単に完了することができます。

ロモカメラ効果の追加

ガイド付き編集でロモカメラの効果を適用します。

1 「楽しい編集」をクリックし、「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。

枠からはみ出させる効果の作成

注意：このプロセスに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid902_pse_jp を参照してください。

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 「楽しい編集」をクリックし、「枠からはみ出させる効果」を選択します。

2 「フレームを追加」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。確定ボタンをクリックします。

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。確定ボタンをクリックします。

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）「グラデーションを追加」をクリックします。

顔写真をきれいに

このプロセスに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid903_pse_jp を参照してください。

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 「楽しい編集」をクリックし、「顔写真をきれいに」を選択します。

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。ぼかし（詳細）コントロールについては、202 ページの「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い方については、148 ページの「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。147 ページの「正確な赤目の除去」を参照してください。

c 覆い焼きツールをクリックして、目を明るくします。

d 焼き込みツールをクリックして、まゆ毛とまつ毛を濃くします。121 ページの「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。

注意：クリックするたびに効果が強まります。

画像をポップアートに変換

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 「楽しい編集」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。

反射の追加

注意：このプロセスに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid901_pse_jp を参照してください。

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 「楽しい編集」をクリックし、「反射」を選択します。

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 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。

4 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

5 （オプション）反射の適用度を調整します。

6 （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。

7 （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。

8 （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。

第 4 章：レイヤーの使用

レイヤーを使用することで、元の画像を変更することなく、画像に構成要素を追加し、1 つずつ処理することができます。各レイヤーでは、カラーや明るさの調整、特殊効果の適用、レイヤー上のオブジェクトの再配置、不透明度や描画モードのオプションの指定などを行うことができます。また、重なり順を変更したり、複数のレイヤーをリンクして同時に処理したりすることができます。レイヤーで Web アニメーションを作成することもできます。

レイヤーの作成

レイヤーについて

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 9 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、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。

関連項目

70 ページの「調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー」

74 ページの「レイヤーのクリッピングマスク」

60 ページの「レイヤーのロックまたはロック解除」

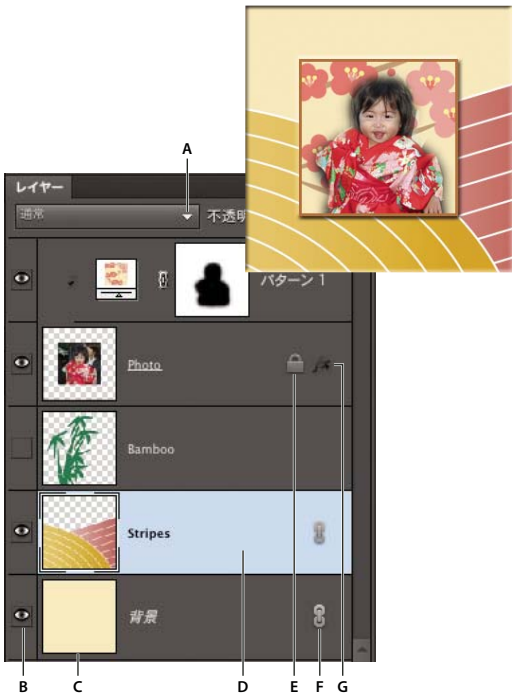
67 ページの「レイヤーの不透明度オプションと描画オプション」

レイヤーパネル

編集ワークスペースのレイヤーパネルには（ウィンドウ／レイヤーで表示できます）、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。パネルは、パネルのタイトルをパネルエリアの外にドラッグすることにより、常に表示させておくことができます。

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.** レイヤーサムネール **D.** アクティブレイヤー（ハイライト表示）**E.** ロックしているレイヤー **F.** 別のレイヤーにリンクされているレイヤー **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（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。

 スタイルが適用されたレイヤーです。クリックすると、スタイル設定ダイアログボックスでレイヤースタイルを編集できます。

 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でだけ表示され、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。

パネルの下部にあるボタンは、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。

 レイヤーを別のレイヤーにリンクします。

 透明ピクセルをロックします。

 すべてのレイヤーをロックします。

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。

関連項目

70 ページの「調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー」

67 ページの「レイヤーの不透明度オプションと描画オプション」

61 ページの「レイヤーのラスタライズ」

レイヤーの追加

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。

関連項目

250 ページの「テキスト」

258 ページの「シェイプ」

61 ページの「レイヤーの削除」

新しい空白のレイヤーの作成および命名

❖ 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、レイヤーパネルの下部にある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。

関連項目

63 ページの「別の画像へのレイヤーのコピー」

61 ページの「レイヤーの削除」

62 ページの「画像内でのレイヤーの複製」

68 ページの「レイヤーの描画モードの指定」

68 ページの「レイヤーの不透明度の指定」

別のレイヤーの一部からの新規レイヤーの作成

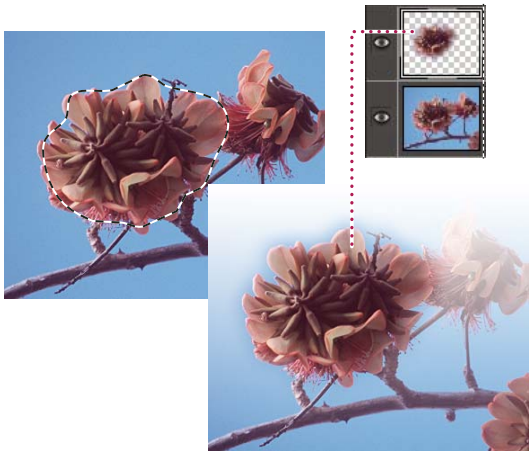
元画像を変更することなく、画像の一部を新規作成したレイヤーに移動することができます。

1 編集ワークスペースで既存のレイヤーを選択し、選択範囲を指定します。

2 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

関連項目

62 ページの「画像内でのレイヤーの複製」

87 ページの「選択範囲」

背景レイヤーから通常のレイヤーへの変換

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。

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。

- 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、詳細メニューから「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。

2 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 編集ワークスペースで、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。

レイヤーの編集

レイヤーの選択

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どお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。

❖ 編集ワークスペースで、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。

移動ツールの使用時にレイヤーをインタラクティブに選択するには、オプションバーの「レイヤーを自動選択」を選択します。ハイライトされるレイヤーを表示するには、「ロールオーバーにハイライトを表示」を選択します。ドラッグすると、複数のレイヤーを一度に選択できます。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

69 ページの「レイヤー上のすべての不透明部分の選択」

102 ページの「移動ツールを使用した選択範囲のコピー」

レイヤーの表示と非表示の切り替え

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。

1 レイヤーパネルが表示されていない場合は、編集ワークスペースでウィンドウ／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。

- 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アイコンをクリックします。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。

関連項目

56 ページの「レイヤーパネル」

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

1 編集ワークスペースで、レイヤーパネルの詳細オプションの「パネルオプション」を選択します。

2 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。

関連項目

56 ページの「レイヤーパネル」

レイヤーのロックまたはロック解除

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。

❖ 編集ワークスペースで、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。

- レイヤーパネルの下部にあるすべてをロックアイコン  をクリックし、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。
- レイヤーパネルの下部にある透明ピクセルをロックアイコン  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。

注意：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ライズする必要があります。

関連項目

56 ページの「レイヤーパネル」

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。

注意：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。

❖ 編集ワークスペースで、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。
- （Windows のみ）レイヤーを右クリックして、コンテクストメニューから「レイヤー名の変更」を選択します。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

56 ページの「レイヤーパネル」

59 ページの「背景レイヤーから通常のレイヤーへの変換」

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。

1 編集ワークスペースで、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。

2 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、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の詳細メニューから「レイヤーをラスタライズ」を選択します。

関連項目

70 ページの「調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー」

55 ページの「レイヤーについて」

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。

1 編集ワークスペースで、レイヤーパネルから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。

- レイヤーパネルの下部にあるレイヤーを削除アイコン にレイヤーをドラッグします。
- レイヤーパネルの下部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。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

58 ページの「新しい空白のレイヤーの作成および命名」

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。

1. 編集ワークスペースで、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。
2. オプションバーの「すべてのレイヤー」を選択します。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

220 ページの「ペイントツール」

レイヤーのコピーおよび配置

画像内でのレイヤーの複製

レイヤー（背景レイヤーを含む）は、同一画像内で複製することができます。

❖ 編集ワークスペースで、レイヤーパネルからレイヤーを選択し、次のいずれかの操作を行って複製します。

- レイヤーを複製して名前を変更するには、レイヤー／レイヤーを複製を選択するか、レイヤーパネルの詳細メニューから「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。
- 名前を付けずに複製するには、レイヤーを選択し、レイヤーパネルの下部にある新規レイヤーを作成ボタン にドラッグします。
- レイヤー名またはサムネールを右クリックし、「レイヤーを複製」を選択します。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

別の画像へのレイヤーの複製

レイヤー（背景レイヤーを含む）は、別の画像に複製することができます。コピー先の画像のピクセル寸法によって、複製したレイヤーのプリントサイズが決まることに注意してください。また、複製元の画像と複製先の画像のピクセル寸法が異なる場合、複製したレイヤーは元のレイヤーより小さくまたは大きく表示される可能性があります。

1. 編集ワークスペースで、複製元の画像を開きます。レイヤーを新規画像ではなく既存の画像に複製する場合は、複製先の画像も開きます。
2. 複製元画像のレイヤーパネルで、複製するレイヤーの名前を選択します。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の名前をクリックします。

3 レイヤー／レイヤーを複製を選択するか、レイヤーパネルの詳細メニューから「レイヤーを複製」を選択します。

4 レイヤーを複製ダイアログボックスに複製したレイヤーの名前を入力し、レイヤーの保存先のドキュメントを選択して、「OK」をクリックします。

- レイヤーを既存の画像に複製するには、ドキュメントポップアップメニューからファイル名を選択します。
- レイヤーを新規ドキュメントに複製するには、ドキュメントメニューから「新規」を選択し、新規ファイルの名前を入力します。「レイヤーを複製」コマンドを使用して新規ドキュメントを作成した場合は、背景レイヤーが作成されません。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

142 ページの「画像サイズと解像度」

別の画像へのレイヤーのコピー

レイヤー（背景レイヤーを含む）は、別の画像にコピーすることができます。コピー先の画像の解像度によって、コピーしたレイヤーのプリントサイズが決まることに注意してください。また、コピー元の画像とコピー先の画像のピクセル寸法が異なる場合、コピーしたレイヤーが元のレイヤーより小さくまたは大きく表示される可能性があります。

1 編集ワークスペースで、使用する 2 つの画像を開きます。

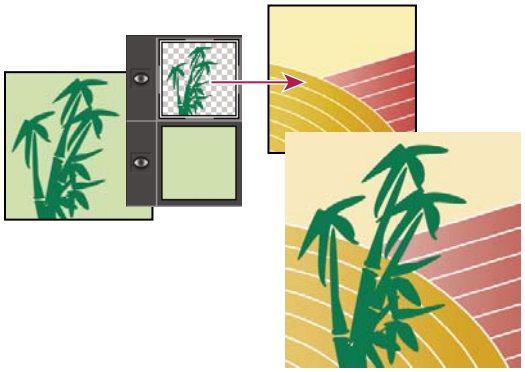
2 元画像のレイヤーパネルで、コピーするレイヤーを選択します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 選択範囲／すべてを選択を選択してレイヤー内のすべてのピクセルを選択し、編集／コピーを選択します。コピー先画像をアクティブにして、編集／ペーストを選択します。
- コピー元の画像のレイヤーパネルから、レイヤー名を選択してコピー先の画像にドラッグします。
- 移動ツール を使用して、レイヤーをコピー元の画像からコピー先の画像にドラッグします。

コピーしたレイヤーはコピー先の画像に表示されます。レイヤーパネルでは、アクティブレイヤーの上に表示されます。ドラッグしたレイヤーがコピー先の画像より大きい場合は、レイヤーの一部分だけが表示されます。レイヤーの隠れた部分を表示するには、移動ツールを使用してドラッグします。

Shift キーを押しながらレイヤーをドラッグしてコピーすると、コピー元とコピー先の画像のピクセル寸法が同じ場合は、元の画像と同じ位置にコピーされます。コピー元とコピー先の画像のピクセル寸法が異なる場合は、コピー先画像の中央にコピーされます。



別の画像への竹のレイヤーのドラッグ

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

142 ページの「画像サイズと解像度」

レイヤー上のオブジェクトの移動

レイヤーは、画像が描かれたフィルムの積み重ねのようなものです。そのうちの 1 つのレイヤーを移動すると、上下のレイヤー上のオブジェクトに応じて、表示される結果が変更されます。

1 編集ワークスペースで、レイヤーパネルをクリックします。複数のレイヤーを同時に移動するには、レイヤーパネルで複数のレイヤーを選択し、レイヤーをリンクアイコン をクリックして、そのレイヤーを互いにリンクします。

2 移動ツール を選択します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 画像内で選択したレイヤーをドラッグして、目的の位置に移動します。
- キーボードの矢印キーを押すと、レイヤーを 1 ピクセルずつ移動できます。Shift キーを押しながら矢印キーを押すと、10 ピクセルずつ移動できます。
- Shift キーを押しながらドラッグすると、レイヤーを真上、真下、真横、または 45° 斜めに移動できます。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

レイヤーの重なり順の変更

レイヤーが他のレイヤーより前面または背面に表示されるかどうかは、重なり順によって決まります。

初期設定では、背景レイヤーを一番下から移動することはできません。背景レイヤーを移動するには、最初にそのレイヤーを通常のレイヤーに変換する必要があります。



レイヤーを別のレイヤーの下にドラッグすることによる重なり順の変更

1 レイヤーパネルでレイヤーを選択します。複数のレイヤーを選択するには、Ctrl キーを押しながら各レイヤーをクリックします。

2 重なり順を変更するには、次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネル内でレイヤーを上または下にドラッグして別の位置に移動します。
- レイヤー／アレンジを選択し、「最前面へ」、「前面へ」、「背面へ」、または「最背面へ」を選択します。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

59 ページの「背景レイヤーから通常のレイヤーへの変換」

レイヤーのリンクまたはリンク解除

複数のレイヤーをリンクしていると、そのレイヤー上のオブジェクトをまとめて移動することができます。また、リンクしたすべてのレイヤーに対して、同時にコピー、ペースト、結合を行ったり、変形を適用することもできます。編集中に、リンクされた 1 つのレイヤーを編集または移動すると便利なことがあります。一度に 1 つのレイヤーを操作するときには、レイヤーのリンクを解除します。

1 編集ワークスペースで、リンクするレイヤーをレイヤーパネルで選択します。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。

2 レイヤーパネルの下部にあるレイヤーをリンクアイコン をクリックします。リンクアイコン がリンクされたレイヤーに表示されます。

3 レイヤーのリンクを解除するには、レイヤーパネルでリンクされているレイヤーを選択し、レイヤーパネルの下部にあるレイヤーをリンクアイコンをクリックします。

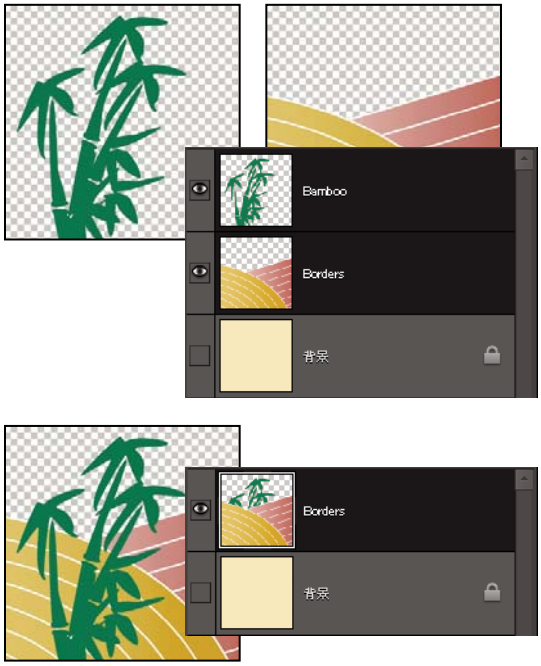
関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

74 ページの「レイヤーのクリッピングマスク」

レイヤーの結合

レイヤーによって、画像のファイルサイズが大きくなることがあります。画像内のレイヤーを結合すると、ファイルサイズが小さくなります。レイヤーの結合は、レイヤーの編集を終了し、画像を完成させた後に行うようにしてください。



結合の例

リンクしているレイヤーのみ、表示しているレイヤーのみ、レイヤーとその下のレイヤーのみ、または選択したレイヤーのみの結合を選択できます。表示されているすべてのレイヤー上のオブジェクトを選択したレイヤーに結合することもできます。その際、他の表示されているレイヤーが削除されることはありません（この場合は、ファイルサイズは小さくなりません）。

画像の編集が完了したら、画像を統合することができます。統合により、表示しているレイヤーは結合され、非表示のレイヤーは破棄され、透明部分は白で塗りつぶされます。

1 編集ワークスペースで、レイヤーパネルを開き、結合する各レイヤーの横に目のアイコン が表示されていることを確認します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 選択したレイヤーを結合するには、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て複数のレイヤーを選択します。次に、レイヤーパネルの詳細メニューから「レイヤーを結合」を選択します。
- レイヤーをその下のレイヤーと結合するには、上の方のレイヤーを選択し、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「下のレイヤーと結合」を選択します。

注意：下のレイヤーがシェイプレイヤー、テキストレイヤー、塗りつぶしレイヤーのいずれかである場合は、そのレイヤーをラスタライズする必要があります。下のレイヤーが別のレイヤーとリンクされているか、調整レイヤーである場合も、「下のレイヤーと結合」を選択できません。

- 表示されているすべてのレイヤーを結合するには、結合しないレイヤーを非表示にし、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「表示レイヤーを結合」を選択します。
- リンクしているすべての表示レイヤーを結合するには、リンクしているレイヤーの 1 つを選択し、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「リンク部分を結合」を選択します。

注意：一番下の結合されたレイヤーが、テキストレイヤー、シェイプレイヤー、べた塗りレイヤー、グラデーション塗りつぶしレイヤー、パターン塗りつぶしレイヤーのいずれかである場合は、最初にそのレイヤーをラスタライズする必要があります。

関連項目

72 ページの「調整レイヤーの結合」

61 ページの「レイヤーのラスタライズ」

レイヤーの別のレイヤーへの結合

この手順は、結合するレイヤー上のオブジェクトを保持する場合に使用します。これにより、元のレイヤーはすべて保持されたまま結合レイヤーが作成されます。

1 編集ワークスペースで、結合しないレイヤーの横にある目のアイコンをクリックし、結合しないレイヤーに目のアイコンが表示されていないことを確認します。

2 表示レイヤーの結合先となるレイヤーを指定します。このとき、新規レイヤーを作成するか、レイヤーパネルで既存のレイヤーを選択することができます。

3 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、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら「表示レイヤーを結合」を選択します。表示中のすべてのレイヤーのコピーが選択したレイヤーに結合されます。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

72 ページの「調整レイヤーの結合」

画像の統合

画像を統合すると、表示中のすべてのレイヤーが背景レイヤーに結合されるので、ファイルサイズを大幅に小さくすることができます。画像を統合すると、非表示のレイヤーはすべて破棄され、透明部分はすべて白で塗りつぶされます。通常は、個々のレイヤーの編集を完了してからファイルを統合します。

1 画像に保持するレイヤーが表示されていることを確認します。

2 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「画像を統合」を選択します。

画像ウィンドウの下部にあるステータスバーのポップアップメニューから「ファイルサイズ」を選択すると、レイヤーを含むファイルのサイズと統合されたファイルのサイズの違いを確認できます。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

不透明度と描画モード

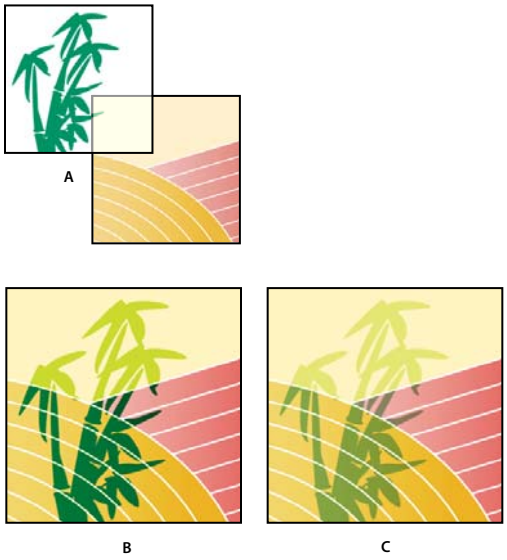
レイヤーの不透明度オプションと描画オプション

このプロセスに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid2306_pse9_jp を参照してください。

レイヤーの不透明度によって、1 つ下のレイヤーが透けて見える度合いが決まります。不透明度が 1 %のレイヤーはほとんど透明になり、不透明度が 100 %のレイヤーは不透明になります。透明部分は、不透明度の設定に関係なく透明のままとなります。

レイヤーの描画モードは、レイヤーをその下のレイヤーのピクセルとどのように合成するかを決定します。描画モードを適用することにより、様々な特殊効果を作成できます。

レイヤーの不透明度と描画モードは、ペイントツールの不透明度や描画モードと連動します。例えば、不透明度が 50 %のディザ合成モードを使用したレイヤーを、通常モードで不透明度 100 %に設定されたブラシツールでペイントすると、ペイントした部分は不透明度 50 %のディザ合成モードで表示されます。同様に、不透明度が 100 %の通常モードを使用したレイヤーに対して、不透明度が 50 %の消しゴムツールを使用すると、ペイントの 50 %だけが消去されます。



レイヤーの合成
A. 竹のレイヤーと背景画のレイヤー **B.** 不透明度 100 %、焼き込みカラーモードの竹のレイヤー **C.** 不透明度 50 %、焼き込みカラーモードの竹のレイヤー

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

221 ページの「描画モード」

220 ページの「ペイントツール」

レイヤーの不透明度の指定

1 編集ワークスペースで、レイヤーパネルからレイヤーを選択します。

2 レイヤーパネルで、「不透明度」に 0 ～ 100 の値を入力するか、「不透明度」ボックスの右にある矢印をクリックして不透明度のポップアップスライダーをドラッグします。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

レイヤーの描画モードの指定

1 編集ワークスペースで、レイヤーパネルからレイヤーを選択します。

2 描画モードメニューからオプションを選択します。

(Windows) 描画モードを選択した直後に、キーボードの上向きまたは下向きの矢印キーを押して、メニュー内の他の描画モードオプションを試すことができます。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

221 ページの「描画モード」

レイヤー上のすべての不透明部分の選択

レイヤー上の不透明部分だけを簡単に選択することができます。この方法は、選択範囲から透明部分を除外したい場合に便利です。

1. レイヤーパネルで、Ctrl キー（Mac OS の場合は Command キー）を押しながらレイヤーサムネールをクリックします。
2. 選択範囲にピクセルを追加するには、Ctrl + Shift キー（Mac OS の場合は Command + Shift キー）を押しながらレイヤーパネルのレイヤーサムネールをクリックします。
3. 選択範囲からピクセルを削除するには、Ctrl + Alt キー（Mac OS の場合は Command + Option キー）を押しながらレイヤーパネルのレイヤーサムネールをクリックします。
4. ピクセルと選択範囲が重なる領域をロードするには、Ctrl + Alt + Shift キー（Mac OS の場合は Command + Option + Shift キー）を押しながら、レイヤーパネルのレイヤーサムネールをクリックします。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

87 ページの「選択範囲」

透明部分のグリッドのカスタマイズ

チェッカーパターンのグリッドは、レイヤーの透明部分を示します。このグリッドの表示を変更することはできますが、パターンを白の塗りつぶしには指定しないでください。白の塗りつぶしに変更すると、その部分が不透明で白く塗りつぶされているのか、透明なので白い塗りつぶしのチェッカーパターンが表示されているのかの区別ができなくなります。

1. Windows では、編集／環境設定／透明部分を選択します。Mac OS では、Photoshop Elements ／環境設定／透明部分を選択します。
2. グリッドサイズメニューで、パターンのサイズを選択します。
3. グリッドカラーメニューで、パターンのカラーを選択します。カスタムカラーを選択するには、グリッドカラーメニューの下にある 2 つのボックスのいずれかをクリックして、カラーピッカーでカラーを選択します。

関連項目

56 ページの「レイヤーパネル」

228 ページの「Adobe カラーピッカーの使用」

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

関連項目

73 ページの「レイヤーマスクの編集」

67 ページの「レイヤーの不透明度オプションと描画オプション」

116 ページの「スマートブラシツールの適用」

61 ページの「レイヤーのラスタライズ」

調整レイヤーの作成

1 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。

2 調整レイヤーの効果を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。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 調整レイヤーの下のすべてのレイヤーに適用するには、レイヤーパネルの下部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、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。

4 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（階調の反転にはオプションはありません）。

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。

5 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。

関連項目

116 ページの「スマートブラシツールの適用」

112 ページの「ヒストグラム」

塗りつぶしレイヤーの作成

1 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。

2 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。

3 次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルの下部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。表示された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。

調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーの編集

1 編集ワークスペースで、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。

2 変更を行い、「OK」をクリックします。

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、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。

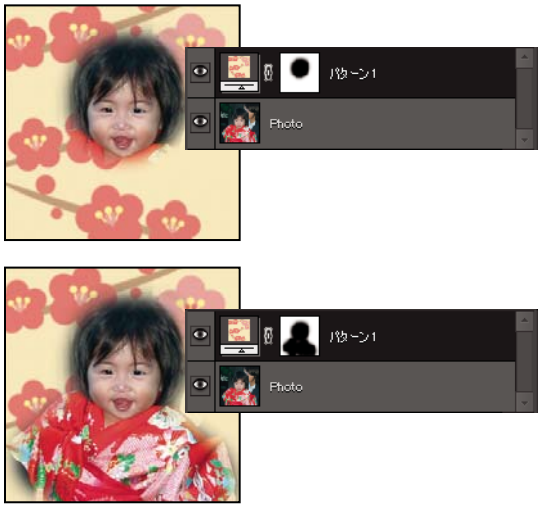
関連項目

65 ページの「レイヤーの結合」

61 ページの「レイヤーのラスタライズ」

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。

1 編集ワークスペースで、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。

2 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。

3 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。

関連項目

87 ページの「選択範囲」

レイヤーマスク

レイヤーマスクについて

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

❖ 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。

注意：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。

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ます。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。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

65 ページの「レイヤーのリンクまたはリンク解除」

クリッピングマスクの作成

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。

- 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）。

関連項目

65 ページの「レイヤーのリンクまたはリンク解除」

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。

❖ 編集ワークスペースで、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。

レイヤースタイル

レイヤースタイル

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。

関連項目

189 ページの「効果パネルの使用」

レイヤースタイルの操作

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 次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルで、スタイルアイコン をダブルクリックします。
- 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。

第 5 章：Camera Raw ファイル

Adobe® Photoshop® Elements 9 がサポートしているプリセットカメラプロファイルを使用して、Camera Raw ファイルを現像処理し、すべての画像ファイル形式に共通する値（コントラスト、色調範囲、シャープさなど）を設定することができます。現像処理した Camera Raw 画像ファイルは、Photoshop Elements で開いて編集したり、サポートされているファイル形式で保存できます。デジタル版のネガフィルムともいえる Raw ファイルを現像してから Photoshop Elements で加工することにより、元の Raw ファイルを変更することなく画像を編集できます。

Camera Raw 画像ファイルの処理

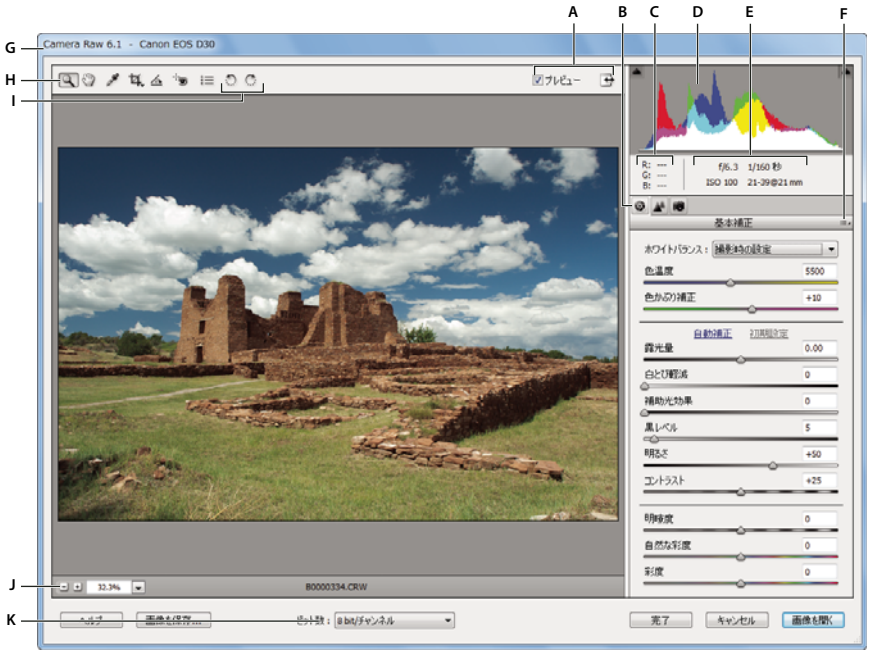
Camera Raw 画像ファイル

Camera Raw ファイルには、カメラの画像センサーが捉えたデータが未加工の状態で含まれています。Camera Raw ファイルを写真のネガと考えてください。多くのデジタルカメラは、Raw 形式での保存に対応しています。
Photoshop Elements で Raw ファイルを開いて現像処理し、保存できるので、カメラで現像を行う必要がありません。
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。

思い通りの補正ができるまで、何度も繰り返してファイルを処理できます。Photoshop Elements では、元の Camera Raw ファイルには変更を加えず、カメラからコンピューターに画像を取り込んだ際の設定が保存されます。

Camera Raw ダイアログボックスの機能を使用して Raw ファイルを処理した後、Photoshop Elements でその画像を開き、他の写真の編集と同じように赤目補正やカラー補正などを行い、Photoshop Elements でサポートされているファイル形式でファイルを保存できます。ファイルの保存形式には、PSD を使用することをお勧めします。

Camera 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、CRW などの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。



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.** カメラ情報および EXIF 情報 **H.** ツール **I.** 回転ボタン **J.** ズームレベル **K.** ビット数オプション

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。設定を調整すると、ヒストグラムは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（82 ページの「Camera Raw のコントロール」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されて、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。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（83 ページの「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（84 ページの「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、ポインターの下の 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（85 ページの「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。
- 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（82 ページの「Camera Raw 画像への変更の保存」を参照してください）。
- 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。

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。

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 Elements のアンシャープマスクフィルターの一種であり、指定したしきい値を基本にして周囲にあるピクセルとは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強くします。
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。

1 プレビュー画像に 100 %でズームします。

2 「ディテール」タブをクリックします。

3 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。

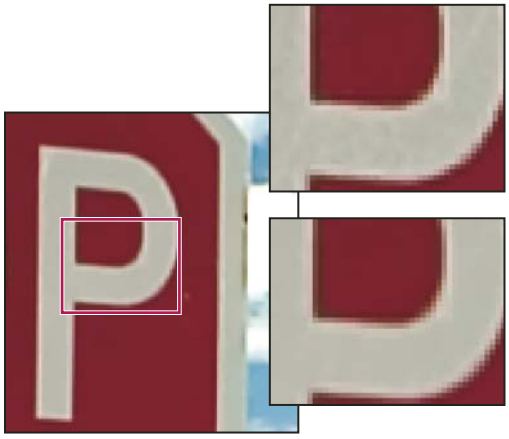
Photoshop Elements で画像を詳細に編集しない場合は、Camera Raw のシャープスライダーを使用します。
Photoshop Elements で画像を詳細に編集する場合は、Camera Raw のシャープ調整をオフにします。そして、他の編集やサイズ変更の作業をすべて完了した後、最後の手順として Photoshop Elements のシャープフィルターを使用します。

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、カラース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。

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。ファイルを保存すると、Photoshop Elements ではそのファイルは開きません（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。

4 「保存」をクリックします。

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。

設定とコントロール

Camera Raw のコントロール

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 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。

2 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。

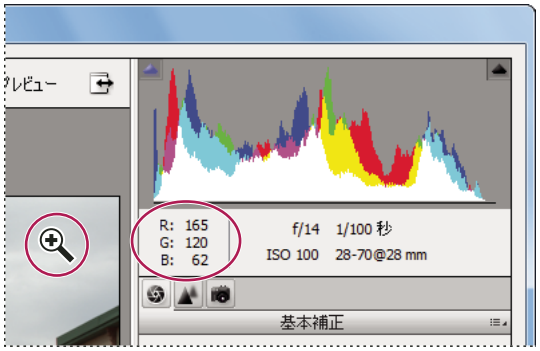
3 カメラの元の設定に戻すには、設定メニューの横にある三角形をクリックして、「Camera Raw 初期設定に戻す」を選択します。

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 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

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。



ホワイトバランスの補正
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。

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

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。

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。

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。

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くなります。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に、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。ただし、ハイライト（完全なホワイトでディテールのない領域）またはシャドウ（完全なブラックでディテールのない領域）の画像をクリップするのではなく、明るさスライダーを右に移動すると、ハイライトが圧縮されてシャドウが拡大されます。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。

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。

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。

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確認するには、ズームレベルを 100 %以上に設定する必要があります。

- 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。ディテールが非常に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か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。
- カラー：彩度ノイズを調整します。

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。

第 6 章：画像の一部の選択

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。

選択範囲の作成

選択範囲

選択範囲に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid2322_pse9_jp および www.adobe.com/go/lrvid2323_pse9_jp を参照してください。

Adobe® Photoshop® Elements 9 には、選択範囲を指定するための様々な形状の選択ツールがあります。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

関連項目

67 ページの「画像の統合」

101 ページの「選択ツールが描画する境界線のぼかしの設定」

100 ページの「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」

選択ツール

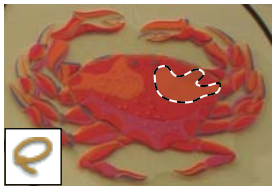
選択ツールはツールパネルにあります。ツールパネルは初期設定で画面の左側に表示されます。



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。このツールは、正確な選択範囲を指定する場合に役立ちます。



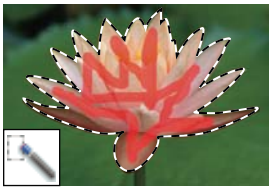
多角形選択ツール選択範囲の境界線を多角形で描画するのに使用します。



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、そのエッジに選択範囲の境界線が自動的にスナップします。



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できます。



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。



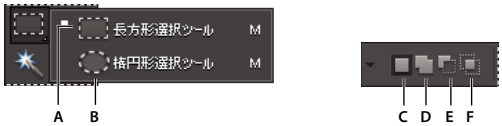
選択ブラシツール選択範囲モードとマスクモードのどちらを選択しているかによって、ペイントする部分を選択または選択解除します。



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。

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 編集ワークスペースで、ツールボックスから長方形選択ツール または楕円形選択ツール を選択します。

2 （オプション）画像の上にあるオプションバーで長方形選択ツールまたは楕円形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（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幅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。

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。

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 編集ワークスペースで、ツールボックスからなげなわツール を選択します。

2 （オプション）画像の上にあるオプションバーでなげなわ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。

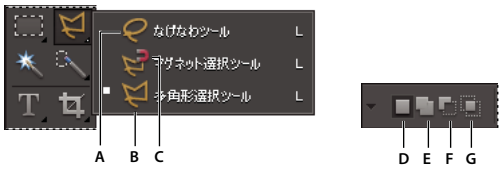
3 ドラッグして、選択範囲の境界線をフリーハンドで描画します。

- 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 に変わったら、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。

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 編集ワークスペースで、ツールボックスから多角形選択ツール を選択します。

2 （オプション）画像の上にあるオプションバーで多角形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。

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。

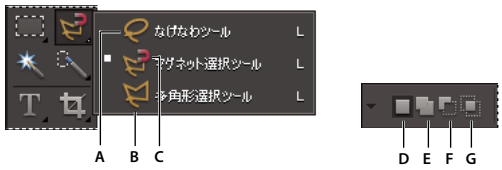
辺を消去するには、Delete キーを押します。直線モードで Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押すと、フリーハンドモードに切り替えることができます。

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にない場合は、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。

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 編集ワークスペースで、ツールボックスから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）画像の上にある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。

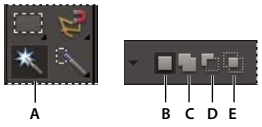
選択範囲の境界線は、写真のエッジにスナップします。境界線が目的のエッジにスナップしない場合は、目的のエッジをクリックして手動でポイントを追加し、そこから続けて境界線をトレースします（必要に応じてさらにポイントを追加します）。境界線のポイントを消去するには、Delete キーを押します。

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 編集ワークスペースで、自動選択ツール を選択します。

2 （オプション）画像の上にあるオプションバーで自動選択ツールの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。

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。116 ページの「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 編集ワークスペースで、ツールボックスからクイック選択ブラシツール を選択します。

2 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。初期設定では、このオプションが選択されています。

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。

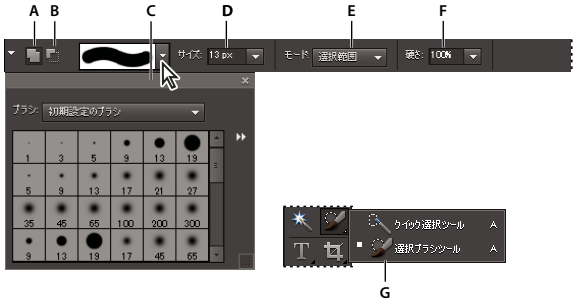
5 選択範囲を絞り込むには、次のいずれかの操作を行います。

- 選択範囲を追加するには、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。

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. 選択範囲に追加 **B.** 現在の選択範囲から削除 **C.** ブラシポップアップパネル **D.** ブラシのサイズ **E.** モード **F.** 硬さ **G.** 選択ブラシツール

1 編集ワークスペースで、ツールボックスから選択ブラシツール 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、選択範囲に追加オプション 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）画像の上にあるオプションバーで自動選択ツールの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ス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）

マジック抽出機能の使用

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、編集ワークスペースには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 編集ワークスペースで、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 をクリックし、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。

注意：描画色または背景色を変更すると、関連するブラシツールがアクティブになります。

- 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。

選択範囲の削除

背景レイヤーまたは「透明ピクセルをロック」オプションが選択されている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。

❖ 編集ワークスペースで、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。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

60 ページの「レイヤーのロックまたはロック解除」

コマンドを使用した領域を選択および選択解除

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。

- 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。
- 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。これは、選択範囲の選択を解除する最も確実な方法です。
- 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、選択を解除できます。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。

選択範囲の修正

選択範囲の境界線の移動

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 編集ワークスペースの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。境界線をカンバス外にドラッグすることもできますが、カ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。

関連項目

101 ページの「選択範囲の移動」

選択範囲の反転

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

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、ドーナッツの形をした選択範囲を指定することができます。

❖ 編集ワークスペースで、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 キーを押し（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

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）。

❖ 編集ワークスペースで、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

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 編集ワークスペースで、選択ツールを使用して選択範囲を指定します。

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「縮小量」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。カ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

「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 編集ワークスペースで、選択ツールを使用して選択範囲を指定します。

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。

関連項目

100 ページの「ぼかしにより選択範囲のエッジをぼかす」

選択範囲への近似色の領域の追加

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、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

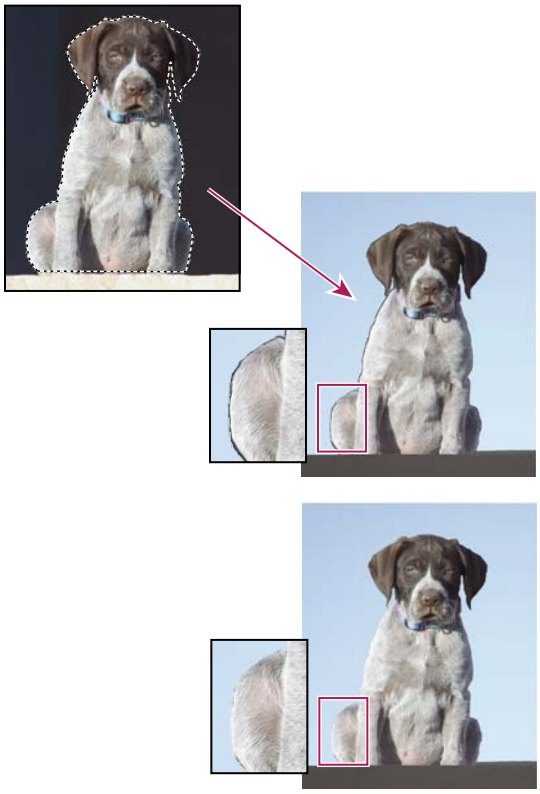
「滑らかに」コマンドは、選択範囲の周りのピクセルを検索し、境界線内で選択し残したピクセルを選択し、境界線外で選択した小さなピクセルを選択範囲からはずし境界線を滑らかにします。検索する領域は選択範囲の周囲からの距離で指定します。

1 編集ワークスペースで、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。

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

❖ 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

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

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。

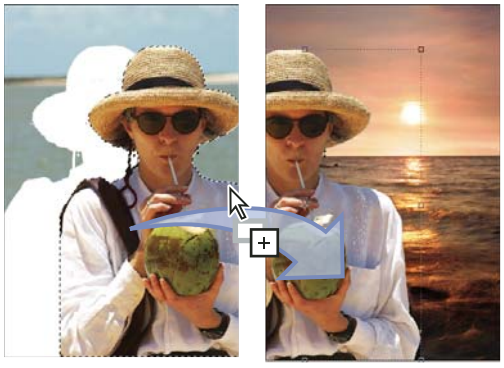
2 選択範囲／境界をぼかすを選択します。

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。

選択範囲の移動とコピー

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、他の写真や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（この操作は、手のひらツールでは実行できません）。

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、移動ツールで画像をクリックした場所で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 選択したアイテムの周囲にバウンディングボックス（画像の境界線を囲む四角形）を表示します。選択範囲のサイドとコーナーにあるボックスでは、選択範囲のサイズを変更することができます。

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。レイヤーに間隔をあけるには、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。

Photoshop Elements を終了すると、編集／環境設定／一般で「クリップボードへ転送」を選択していなければ、クリップボードの内容は失われます。

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）。

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。

Photoshop Elements を終了すると、編集／環境設定／一般で「クリップボードへ転送」を選択していなければ、クリップボードの内容は失われます。

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、コピーした選択範囲内の画像を別の選択範囲の中にペースト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. 一部を選択した状態の元の写真 **B.** コピーして元の写真にペーストする写真 **C.** ペースト後の画像

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。

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。

3 編集／選択範囲内へペーストを選択します。

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）。

選択範囲の保存

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と、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。

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一部削除 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（97 ページの「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）。

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一部削除 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。

第 7 章：カラーおよび色調補正

Adobe® Photoshop® Elements 9 には、写真の色調範囲、カラー、シャープを調整するためのツールがあります。また、写真からほこり、しみや斑点を除去することもできます。経験と目的に応じて、様々なモードでこれらのタスクを実行することができます。

カラーおよび色調補正の基本

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 つのワークスペースのいずれかを選択することができます。

ガイド付き編集 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。

クイック補正 デジタル画像処理にあまり慣れていない場合は、クイック補正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。

スタンダード編集 既に画像処理の経験がある場合は、標準編集ワークスペース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。

編集ワークスペースの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。標準編集では、スマートブラシツール と詳細スマートブラシツール によって、適用する補正の調整レイヤーが自動的に作成されます。116 ページの「スマートブラシツールの適用」を参照してください。

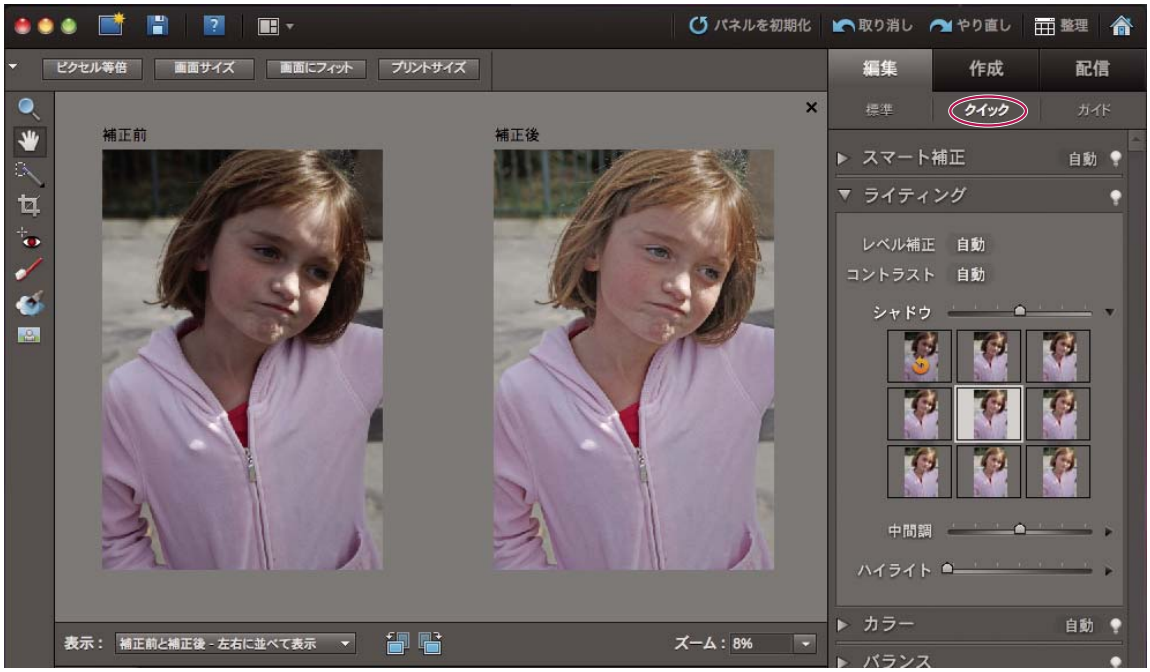
Camera Raw Camera Raw 形式でデジタル画像を撮影する場合、Camera Raw ダイアログボックスで Camera Raw ファイルを開いて補正することができます。カメラで RAW ファイルの処理をまだ行っていないため、写真のカラーと露出を補正して、画像の質を向上することができます。多くの場合、Photoshop Elements で他の補正を行う必要はありません。Photoshop Elements で Camera Raw ファイルを開くには、まずサポートされているファイル形式で Camera Raw ファイルをコピーします。

関連項目

79 ページの「Camera Raw 画像ファイル」

クイック補正でのカラーの補正

クイック補正には、Photoshop Elements の基本的な写真補正ツールの多くが使いやすいようにまとめられています。クイック補正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」ボタン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てもしていなくても、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。



クイック補正の自動シャドウ補正を使用して、すばやく写真を補正

1 次のいずれかの操作を行います。

- Elements Organizer で 1 つまたは複数の写真を選択し、「補正」タブにある矢印をクリックして、「写真を編集」をクリックします。
- 編集ワークスペースで写真を表示し、「編集」タブにある矢印をクリックし、「クイック編集」を選択します。

クイック補正では、プロジェク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）画像プレビューの下にある表示メニューから、プレビューオプションを選択します。プレビューオプションで、補正前と補正後のいずれの写真を表示するかを選択できます。また、補正前後の写真を並べて表示することもできます。

3 （オプション）クイック補正ツールを使用して、画像のズーム、移動または切り抜きを行います。また、画像の範囲の選択、赤目の修正、歯を白くする、空を青くすることも可能です。

4 ウィンドウの下部にある左に回転ボタン または右に回転ボタン をクリックして、画像を 90° 単位で回転させます。

5 ウィンドウの右側にある画像補正オプションのいずれかを設定します。思いどおりの結果を得られない場合は「初期化」ボタンをクリックして、他のコントロールを使用してみます。必要に応じて、三角形をクリックしてパネルに画像補正オプションを表示します。

クイック補正のプレビュー

Photoshop Elements を使用すると、画像に調整を適用する前に、調整後の写真をプレビューすることができます。画像に調整を適用する前に、クイック補正プレビューアイコン ▶ を使用して、調整後の写真をプレビューします。例えば、画像のカラーを変更する場合、変更を適用する前に、適用後の画像をプレビューすることができます。

1 クイック補正パネルで、スライダーを使用して必要な調整を行い、スライダーの隣にあるクイック補正プレビューアイコンをクリックします。

使用できるバリエーションのサムネールが表示されます。

2 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。

3 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。

4 「確定」ボタンをクリックして調整を保存するか、「キャンセル」をクリックして変更をキャンセルします。

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。

クイック補正パネルには、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」ボタンをクリックすると、コマンドが適用されます。

- **補正** 補正量は、スライダーをドラッグして変更します。

ライティング 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。

- レベル補正
- コントラスト

このオプションでは、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。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（117 ページの「レベル補正」または 50 ページの「ガイド付き編集（レベルを補正）」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。



クイック補正でのカラー値の調整

- **彩度** スライダーをドラッグして、カラーをより鮮やかに、またはより地味にします。
- **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。

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。
- **色合い** 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に使用します。

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。

クイック補正ツールパネルのタッチアップボタンを使用した写真の補正

クイック補正ツールパネルのタッチアップボタンでは、画像の選択した部分に修正と調整を適用できます。赤目修正を除き、タッチアップボタンのすべての調整は調整レイヤーに適用されます。このため、画像レイヤーの情報が破棄されたり、のちに変更されたりすることはありません。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、空を青くする、コントラストの強いモノクロ画像に変換するなどのタッチアップボタンを使用すると、スマートブラシツールの調整を適用します。115 ページの「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 70 ページの「調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー」を参照してください。

1 クイック補正ツールパネルで、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。147 ページの「正確な赤目の除去」を参照してください。
- 歯を白くするボタン をクリックして、パールホワイト調整を適用します。明るくする歯の画像領域をドラッグします。
- どんよりとした空を青くするボタン をクリックして、青い空調整を適用します。画像内で空を青くする領域をドラッグします。
- 白黒（高コントラスト）ボタン をクリックして、高コントラストフィルター（赤）調整を適用します。コントラストの強いモノクロ画像に変換する画像の領域をドラッグします。この調整では、カメラレンズにレッドフィルターを付けて、モノクロフィルムを使用して撮影したときのような効果を与えます。

2 （オプション）パールホワイト、青い空、高コントラストフィルター（赤）調整を適用すると、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。

クイック補正と編集ワークスペースのオプション

これらのツールは、クイック補正と編集ワークスペースで同じように機能します。

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（37 ページの「ズームインまたはズームアウト」を参照してください）。

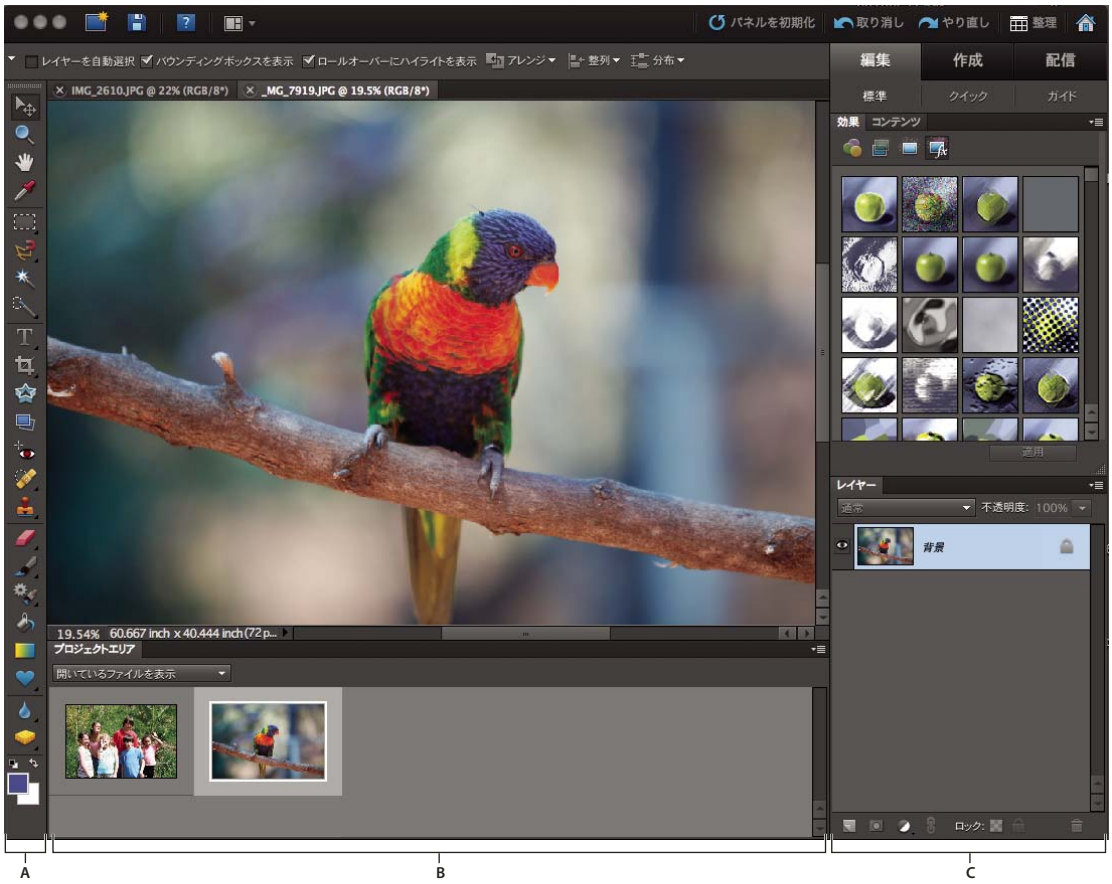
手のひらツール 画像全体が表示されていない場合に、画像をプレビューウィンドウで移動して非表示部分を表示します。別のツールが選択されているときに手のひらツールを使用するには、スペースバーを押します（37 ページの「標準編集またはクイック補正での画像の表示」を参照してください）。

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（92 ページの「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（137 ページの「画像の切り抜き」を参照してください）。

標準編集でのカラーの補正

既に画像処理の経験がある場合は、編集ワークスペース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。編集ワークスペースの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。補正を適用すると、スマートブラシツール と詳細スマートブラシツール によって調整レイヤーが自動的に作成されます。116 ページの「スマートブラシツールの適用」または 70 ページの「調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー」を参照してください。



スタンダード編集
A. 写真を補正したり、画像の一部を選択したりするための各種ツールがあります。**B.** プロジェクトエリアでは、編集ワークスペースで開いている写真を確認できます。**C.** パネルエリアには、写真の変形や調整に使用するパネルが表示されます。

編集ワークスペースで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。

1. 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（188 ページの「カラーマネジメントの設定」を参照してください）。

2. 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。Photoshop Elements では、倍率が 100 %のときに画像が最も正確に表示されます。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。

3. 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。

4. 画像のサイズ変更（必要に応じて）

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（142 ページの「画像サイズと解像度」を参照してください）。

5. 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（117 ページの「レベル補正」または 50 ページの「ガイド付き編集（レベルを補正）」を参照してください）。

6. 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、彩度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（126 ページの「彩度と色相の補正」を参照してください）。

7. 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、画像のカラーの彩度を上げて鮮やかなカラーにすることができます。

8. 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（148 ページの「小さな斑点やしみの除去」を参照してください）。

9. 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（163 ページの「シャープの概要」を参照してください）。

関連項目

79 ページの「Camera Raw 画像ファイル」

カラーと照明の自動補正

Photoshop Elements では、標準編集とクイック補正のいずれにも照明とカラーの自動補正コマンドが用意されています。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。

関連項目

147 ページの「正確な赤目の除去」

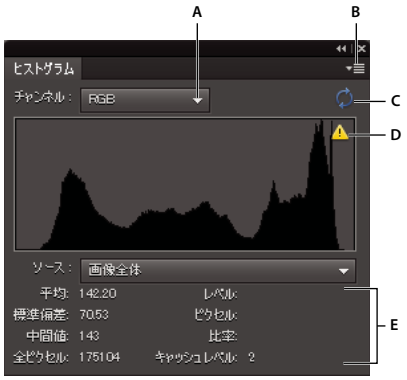
152 ページの「画像内のカラーの置き換え」

164 ページの「画像をシャープにする」

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。

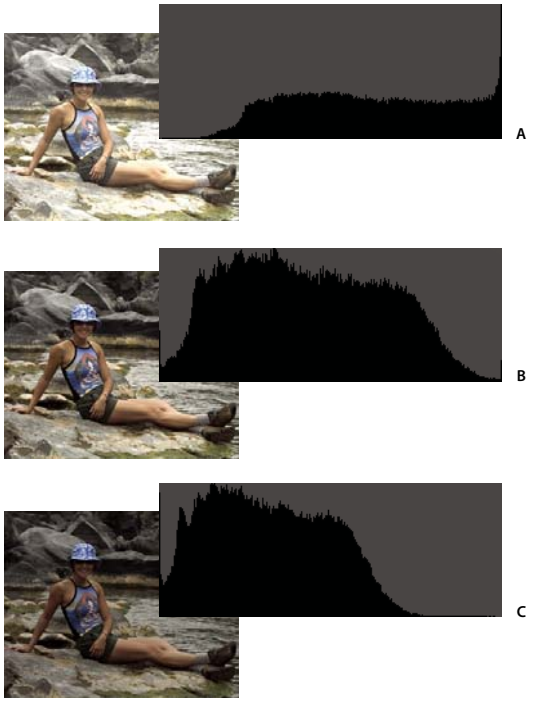
画像のヒストグラムは、ヒストグラムパネルで表示することができます。また、ヒストグラムはレベル補正ダイアログボックスと Camera Raw ダイアログボックスでも使用することができます。ヒストグラムは作業中に更新することができます。これにより、補正が色調範囲に与える影響を確認することができます。キャッシュありデータの警告アイコン ⚠ が表示された場合は、それをクリックしてヒストグラムのデータを更新します。



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

関連項目

79 ページの「Camera Raw 画像ファイル」

83 ページの「Camera Raw でのヒストグラムおよび RGB 値の使用」

50 ページの「ガイド付き編集（レベルを補正）」

ヒストグラムの表示

1 編集ワークスペースやパネルエリアでヒストグラムパネルが開かれていない場合は、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示します。

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。

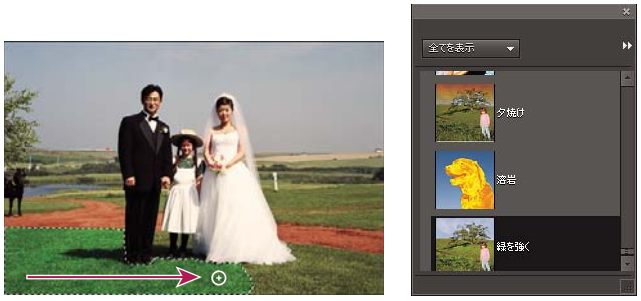
シャドウとライトの補正

スマートブラシツールを使用したカラーと色調の調整

このプロセスに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid2324_pse9_jp を参照してください。

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、調整が選択された領域に適用されます。



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

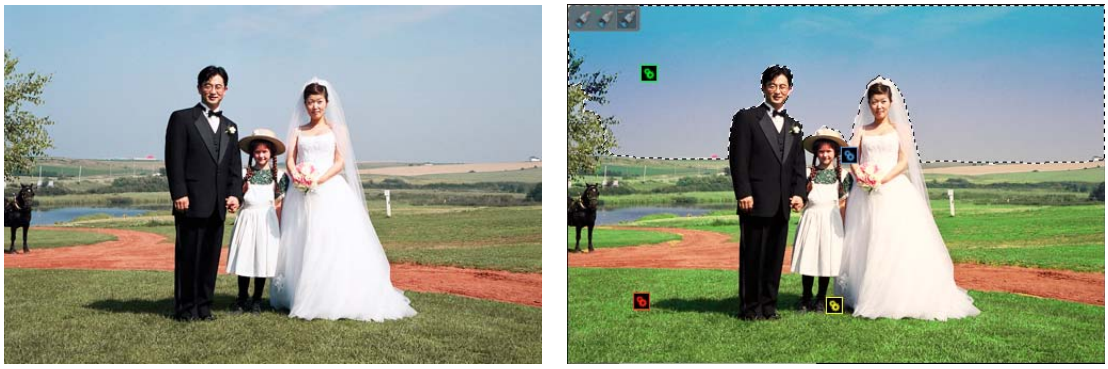
詳細スマートブラシツールでは、写真の特定領域に調整を適用できます。緻密なディテールを調整するときは、このツールを使用します。



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

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。



写真に適用した複数の補正を示すピン

スマートブラシツールの適用

1 編集ワークスペースで、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 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。

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、247 ページの「プリセット」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）次のいずれかの操作を行います。

- 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 を選択して、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 を選択して、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、100 ページの「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。

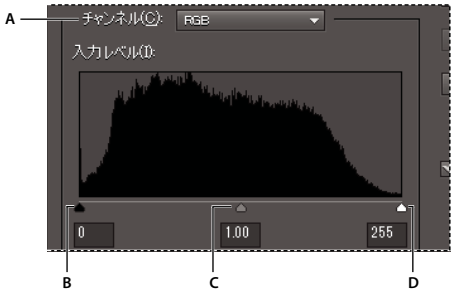
スマートブラシポップアップパネル

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。

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
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

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。

- 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。

関連項目

70 ページの「調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー」

50 ページの「ガイド付き編集（レベルを補正）」

ハイライトとシャドウのディテールの向上

1 編集ワークスペースで、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

関連項目

124 ページの「カラーキャスト（色かぶり）の自動除去」

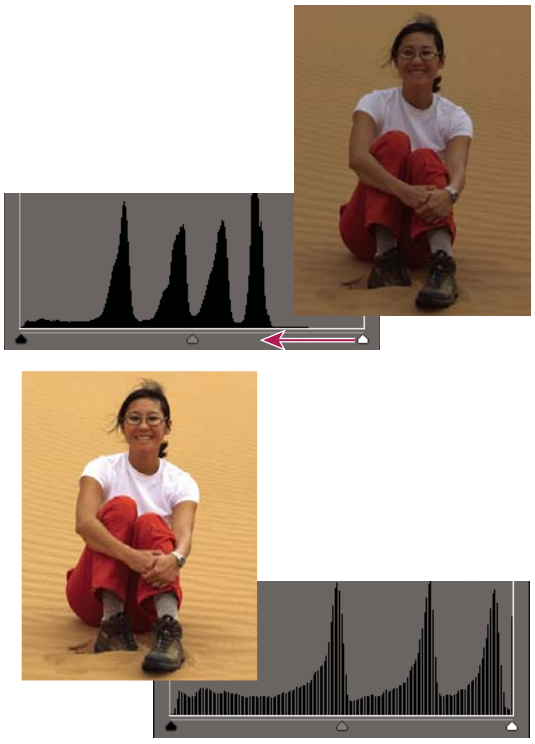
レベル補正を使用したシャドウと明るさの補正

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、未調整の現在の中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。

関連項目

50 ページの「ガイド付き編集（レベルを補正）」

126 ページの「彩度と色相の補正」

111 ページの「カラーと照明の自動補正」

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。このコマンドは、画像全体の明るさを補正したり、最大限の色調範囲を使用しない画像のコントラストを補正したりするのに使用します。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。

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 編集ワークスペースで、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。

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。

関連項目

126 ページの「彩度と色相の補正」

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 編集ワークスペースで、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 または焼きこみツール 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。

カラーバランスの補正

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

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。



カラーバリエーションダイアログボックスでのカラー補正の比較

1 編集ワークスペースで、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 カラーの強さを調整スライダーを使用して、それぞれの補正量を設定します。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。

関連項目

118 ページの「ハイライトとシャドウのディテールの向上」

119 ページの「レベル補正を使用したシャドウと明るさの補正」

カラーキャスト（色かぶり）の自動除去

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 編集ワークスペースで、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」ボタンをクリックします。

4 「OK」をクリックしてカラーの変更を適用します。

関連項目

111 ページの「カラーと照明の自動補正」

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点を設定スポイトツールでカラーキャストをすばやく取り除くことができます。グレー点を設定スポイトツール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。

関連項目

180 ページの「カラーホイール」

119 ページの「レベル補正を使用したシャドウと明るさの補正」

50 ページの「ガイド付き編集（レベルを補正）」

124 ページの「カラーキャスト（色かぶり）の自動除去」

カラー補正曲線の調整

「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は、「スタイルを選択」ボックス内にあるスタイルのリストから、様々な色調のプリセットを比較および選択できます。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. スタイルの選択（規定のスタイルから選択）**B.** スライダーの調整（カスタムオプション）

1 編集ワークスペースで、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。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

カラーの彩度と色相の補正

彩度と色相の補正

「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。



A B C

「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」オプションでセピアに変更された全体画像 **C.** 編集メニューで対象にされ、色相スライダーで変更されたマゼンタ色

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。これは、風景画像のすべてのカラーに彩度を追加してより鮮やかな画像にする場合や、ポートレートの真っ赤なセーターなど、目立つカラーを抑える場合などに使用します。



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。

関連項目

180 ページの「カラーホイール」

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。

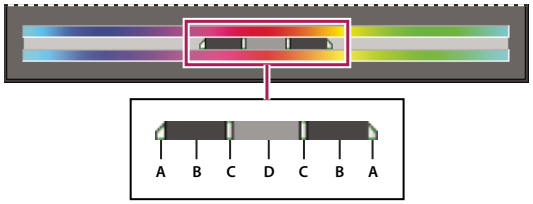
- 画質調整／カラー／色相・彩度を選択します。
- 標準編集でレイヤー／新規調整レイヤー／色相・彩度を選択するか、既存の色相・彩度調整レイヤーを開きます。

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. 範囲を変更せずにカラーのフォールオフ量を調整 **B.** カラーのフォールオフ量を変更せずに範囲を調整 **C.** カラーコンポーネントの範囲を調整 **D.** スライダー全体を移動

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、スポイトツールを選択し、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（+）の付いたスポイトツールを使用します。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（-）の付いたスポイトツールを使用します。

スポイトツールを選択した状態で 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。

肌色の補正

「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）および肌色の補正後（下）

1 編集ワークスペースで写真を開き、補正が必要なレイヤーを選択します。

2 画質調整／カラー／肌色補正を選択します。

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 肌色の茶色のレベルを調整します。

赤み調整 肌色の赤色のレベルを調整します。

色温度 肌色全体を変更します。

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

スポンジツールは、選択した範囲のカラーの彩度（鮮やかさ）を微調整します。



スポンジツールによる彩度の向上

1 編集ワークスペースで、スポンジツール 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。

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 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。

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。

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。カラーの色相、彩度、明度を設定することができます。

1 編集ワークスペースで、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 スポイトツール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（+）の付いたスポイトツールを使用します。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（-）の付いたスポイトツールを使用します。

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。

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/lrvid2325_pse9_jp を参照してください。

自動的にモノクロに変換する「カラーを削除」コマンドとは異なり、「モノクロバリエーション」コマンドを使用すると、特定の変換結果を選択できます。

モノクロバリエーションダイアログボックスでは、様々な変換プリセットが定義されたスタイルを比較し、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. 変換前と変換後のビューを表示します。**B.** スタイルを選択します。**C.** 適用量を調整します。

1 編集ワークスペースで、画像を開きます。

2 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。

3 画質調整／モノクロバリエーションを選択します。

4 画像のコンテンツに一致するスタイルオプション（ポートレイトや風景など）を選択します。

5 「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。

6 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。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

画像のモノクロへの自動変換

「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

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追加することができます。

注意：この作業は、上級ユーザーにお勧めします。

1 編集ワークスペースを閉じます。

2 bwconvert.txt ファイルが含まれているフォルダーに移動します。

- Windows の場合は、¥ Program Files ¥ Adobe ¥ Photoshop Elements 9.0 ¥ Required に移動します。
- Mac OS の場合は、/Applications/Photoshop Elements 9 フォルダーに移動します。Command 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。

3 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。

4 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。

5 ファイルを保存します（ファイル名は変更しません）。

6 編集ワークスペースを起動し、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

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、編集ワークスペースでイメージ／モード／ RGB カラーを選択して RGB に変換します。

1 編集ワークスペースで、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。

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

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 は合成画像の最も明るい値と最も暗い値を見つけて、最も明るい値が白になり、最も暗い値が黒になるように再配分します。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 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／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。

関連項目

193 ページの「フィルター」

195 ページの「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

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 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 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。

関連項目

193 ページの「フィルター」

195 ページの「フィルターの適用」

243 ページの「グラデーション」

70 ページの「調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー」

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、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 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／色調補正／階調の反転を選択します。

関連項目

195 ページの「フィルターの適用」

70 ページの「調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー」

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では、画像の各チャンネルの階調数（明るさの値）を指定し、次にピクセルをそれに最も近いレベルにマッピングします。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ー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、複数のグレーの階調を目的のカラーで置き換えます。

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 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 目的の階調数を入力し、「OK」をクリックします。

関連項目

193 ページの「フィルター」

195 ページの「フィルターの適用」

70 ページの「調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー」

2 階調化フィルターの使用

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 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 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。

関連項目

193 ページの「フィルター」

195 ページの「フィルターの適用」

70 ページの「調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー」

レンズフィルターの適用

「レンズフィルター」コマンドは、カメラのレンズにカラーフィルターを付け、レンズを透った光のカラーバランスと色温度を調整して、フィルムを露光するときの効果を擬似的に再現します。「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）

1 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。

2 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 および LBA）とフィルター寒色系（80 および LBB）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かくなり、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、マリンブル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。

3 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。

4 「OK」をクリックします。

関連項目

193 ページの「フィルター」

195 ページの「フィルターの適用」

128 ページの「肌色の補正」

70 ページの「調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー」

第 8 章：写真の切り抜き、サイズ変更、レタッチ、変形

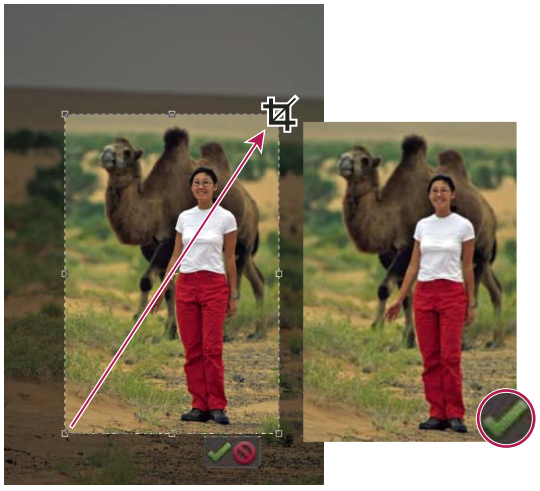
カスタム画像コンポジションを作成するために、画像を切り抜いたり、サイズを変更することができます。写真を切り抜くことで、写真のテーマが明確になり、不要な背景画像を取り除くことができます。また、写真のサイズを変更することで、ページ内により多くの写真を配置したり、写真をうまくレイアウトに収めることができます。写真の任意の部分をレタッチして、赤目を修正したり、色を置き換えたり、画像にソフト、ぼかし、シャープ効果を適用することもできます。さらに、画像に回転やサイズ変更、変形を適用したり、写真、レイヤー、選択範囲に遠近法を適用したり、平面の 2 次元画像を立体的な 3 次元オブジェクトのように扱うこともできます。

切り抜き

切り抜きを使用すると、画像から不要な部分を削除して、見る人の注意を引きたい画像領域を強調できます。

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。「写真の縦横比を使用」オプションを選択すると、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 編集ワークスペースで切り抜きツール を選択するか、Elements Organizer で「補正」タブを選択し、「切り抜き」ボタン をクリックします。

2 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」テキスト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」テキストボックスには、切り抜かれる画像で使用される値が示されます。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」テキスト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。

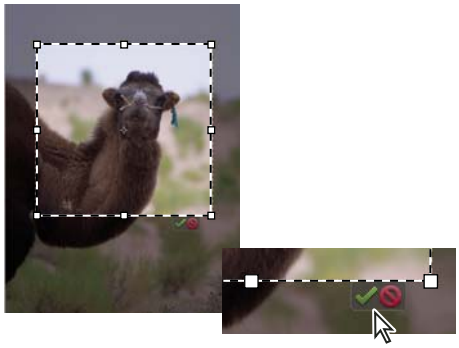
3 （編集ワークスペース）画像内で切り抜く部分をドラッグします。マウスボタンを放すと、切リ抜く範囲がコーナーハンドルとサイドハンドルを備えたバウンディングボックス（画像の境界線を囲む四角形）として表示されます。

4 （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、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながら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（縦横比を選択メニューから「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）。
- （編集ワークスペース）「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。
- （編集ワークスペース）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「シールドカラー」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。

5 画像の右下にある緑の確定ボタン 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、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。

関連項目

145 ページの「画像の再サンプル」

選択範囲の境界線での切り抜き

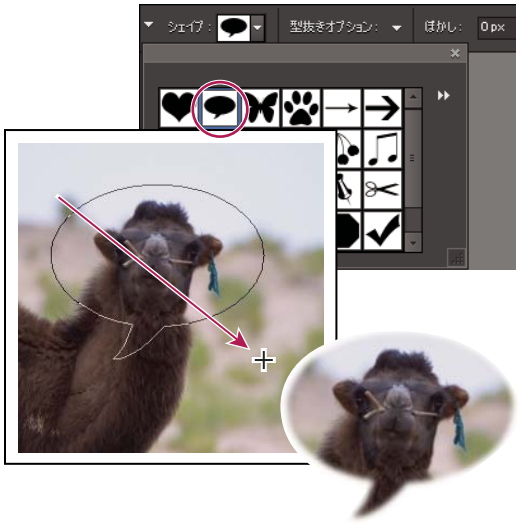
「切り抜き」コマンドを使用すると、現在の選択範囲の外側の領域を削除できます。選択範囲のサイズに切り抜く場合、Photoshop Elements では画像は選択範囲の境界線を含むバウンディングボックスで切り抜かれます（なげなわツールを使用した選択範囲のように形状が不規則である場合は、選択範囲を含む四角形のバウンディングボックスで切り抜かれます）。選択範囲を指定せずに「切り抜き」コマンドを使用すると、Photoshop Elements では画像は表示されている各辺から 50 ピクセルの位置で切り抜かれます。

1 編集ワークスペースで、長方形選択ツール などの選択ツールを使用して、残しておく領域を選択します。

2 イメージ／切り抜きを選択します。

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 編集ワークスペースで、型抜きツール を選択します。

2 オプションバーのシェイプメニューをクリックして、選択できるシェイプのライブラリを表示します。他のライブラリを表示するには、現在開いているライブラリの右側にある三角形をクリックし、表示されたリストから新しい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。

中心から シェイプを中心から描画します。

5 「ぼかし」に値を入力して、切り抜くシェイプの縁をぼかすことができます。

注意：切り抜いた画像の縁をぼかすことによって、縁のまわ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。

6 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。

7 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

画像の周囲に作業スペースを追加することができます。作業スペースを拡大した場合、拡大部分は背景レイヤーでは現在選択されている背景色で表示され、その他のレイヤーでは透明で表示されます。新しいカンバススペースには、テキストを追加することができます。また、スペース内に収まるように写真のサイズを変更することもできます。



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 編集ワークスペースで、イメージ／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」テキストボックスに新しいカンバスのサイズを入力します。定規単位メニューから測定単位を選択します。「コラム」を指定すると、環境設定ダイアログボックスの「単位・定規」に指定したコラムについて幅が測定されます。これは、サイズの減少だけに適用され、サイズの増加には適用されません。
- 「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 「基準位置」では、新しい画像上で既存の画像を配置する場所を、矢印をクリックして指定します。

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

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。

画像の角度の手動補正

1 編集ワークスペースで、角度補正ツール を選択します。

2 画像内のすべてのレイヤーの角度を補正するには、「すべてのレイヤーを回転」を選択し、カンバスオプションメニュー（このメニューは「すべてのレイヤーを回転」を選択している場合にだけ選択できます）からオプションを選択します。

サイズに合わせて拡張 / 伸縮 回転した画像に合わせてカンバスのサイズを変更します。角度補正によって、画像の角が現在のカ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 カ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

3 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。

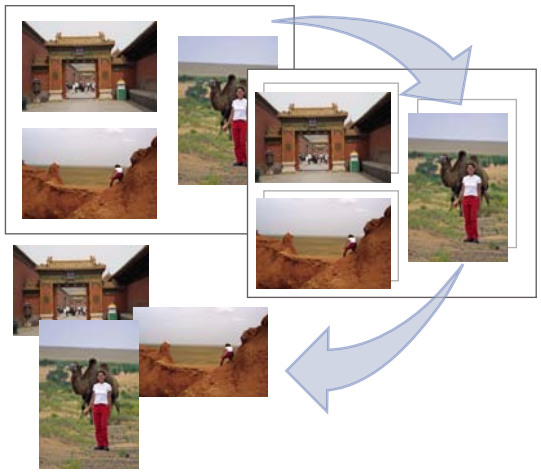
- 水平方向に整列させるには、新しい基準となる水平方向の直線を表す線を画像に描画します。
- 垂直方向に整列させるには、開始点をクリックし、Ctrl キー（Mac OS の場合は Command キー）を押しながら、新しい基準となる垂直方向の直線を表す線をドラッグします。

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カンバスを切り抜かないようにするには、イメージ／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、イメージ／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。

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

❖ 編集ワークスペースで、イメージ／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。

サイズの変更

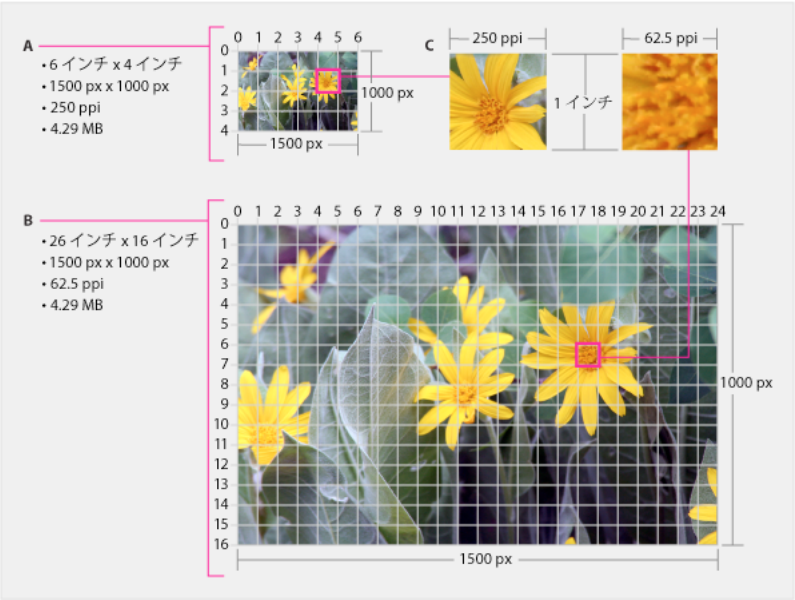
画像の高さや幅を変更してサイズを大きくしたり小さくしたりします。

画像サイズと解像度

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。

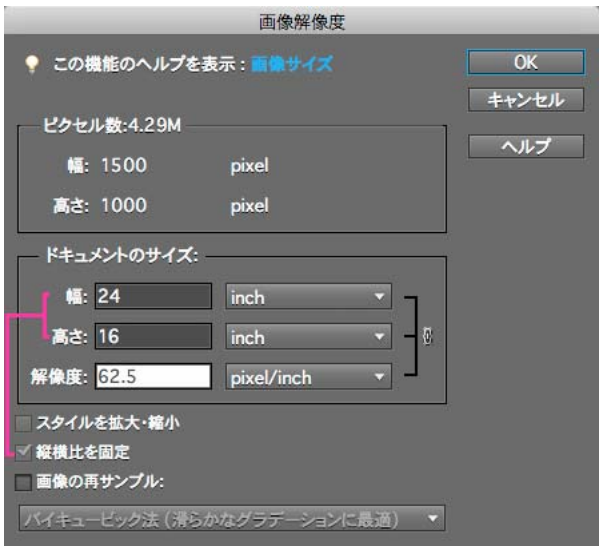
解像度とは、決まった範囲に含まれる画像データの数です。1 インチあたりのピクセル数（ppi）で表されます。ppi が大きいほど、解像度は高くなります。通常、画像の解像度が高いほど、出力したときの画質が高品質になります。解像度によって画像に表示される細部の詳細さが決まります。

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。特定の解像度でプリントする必要がある場合や、実効画像サイズよりも大幅に拡大または縮小して画像をプリントしたい場合に、画像を再サンプルすることができます。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。

関連項目

145 ページの「再サンプルを行わないプリントサイズと解像度の変更」

145 ページの「画像の再サンプル」

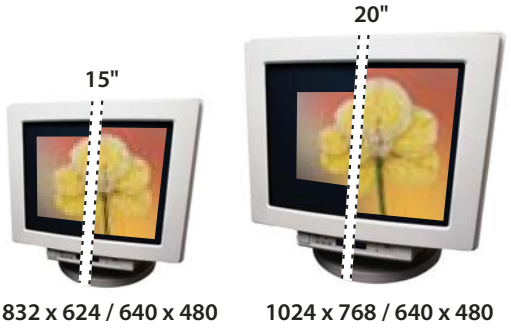
プリンターの解像度

プリンター解像度は、1 インチあたりのインクドット数（dpi）で表されます。dpi が大きいほど、プリントは鮮明になります。ほとんどのインクジェットプリンターの解像度は 720 ～ 5760 dpi です。5760 dpi はプリンターで使用できる最小のドットサイズです。

プリンターの解像度と画像の解像度は異なるものですが、関連性はあります。インクジェットプリンターで高画質の写真をプリントするには、画像の解像度が 220 ppi 程度なければ十分な品質は得られません。画像の質が落ちても気にならないのであれば、低解像度を使用して少し大きめの写真をプリントすることもできます。選択したプリントサイズにより写真が 220 ppi（編集ワークスペースの場合）または 150 ppi（Elements Organizer の場合）より低い解像度でプリントされる場合は、警告が表示されます。

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きさは、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、画面上の画像の表示倍率は変更可能なので、どのようなピクセル寸法の画像でも快適に作業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。

開いているファイルの画像サイズの表示

❖ 編集ワークスペースで、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、総画像ピクセルで表示された画像サイズ、色調の数、画像解像度（ppi）が表示されます。

画面でのプリントサイズの表示

❖ 編集ワークスペースで、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、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。

再サンプルを行わないプリントサイズと解像度の変更

画像のサイズ変更方法の手短な説明については、このページのビデオを参照してください。

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。

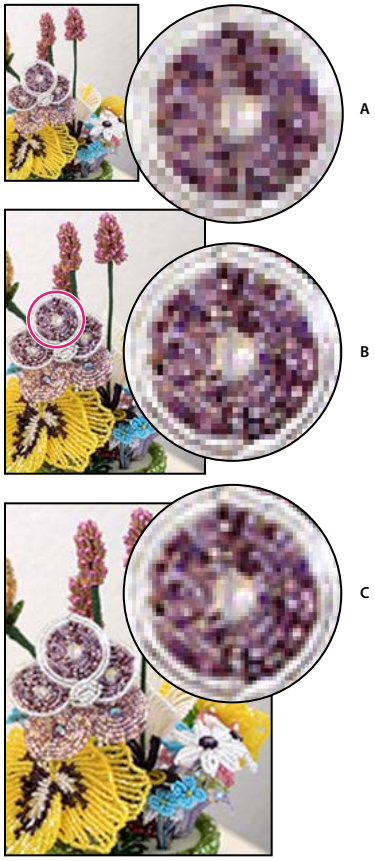
注意： プリントサイズだけまたは解像度だけを変更し、その値に応じて画像の総ピクセル数を調整する場合は、画像を再サンプルする必要があります。

1. 編集ワークスペースで、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」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。
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。このオプションが選択されていると、画像のサイズを変更しても縦横比は変わりません。
4. 「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。「幅」で「コラム」を選択すると、環境設定ダイアログボックスの「単位・定規」で指定した幅と余白の値が使用されます。
5. 「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。



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

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。

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 編集ワークスペースで、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フィルターを適用します。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。

レタッチ

正確な赤目の除去

このプロセスに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid906_pse_jp を参照してください。

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。赤目は、カメラのフラッシュが被写体の網膜に反射することで発生します。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 手動で赤目を修正するには、標準編集ツールボックスまたはクイック補正のタッチアップパネルで、赤目修正ツール を選択します。

2 オプションバーで、瞳の大きさと、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「自動修正」をクリックして、赤目を自動修正することもできます。

関連項目

111 ページの「カラーと照明の自動補正」

128 ページの「肌色の補正」

109 ページの「クイック補正ツールパネルのタッチアップボタンを使用した写真の補正」

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、クリックして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を使った斑点やしみの簡単な除去。

1 編集ワークスペースで、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 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、選択範囲に重ね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の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。

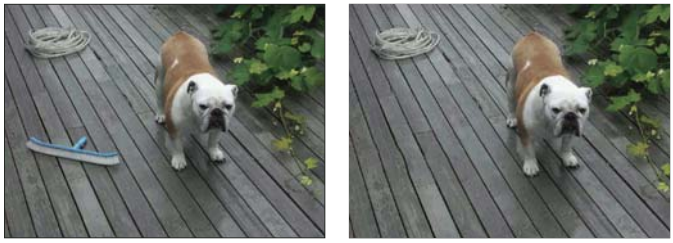
関連項目

128 ページの「肌色の補正」

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

このプロセスに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid911_pse_jp を参照してください。

写真の体裁を壊さずに、不要なオブジェクトや人物を写真から削除したい場合がよくあります。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

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ー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。

- 一度に塗りつぶす範囲を小さくする。
- 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。
- 画像をダウンサンプルする。

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 オプションバーで「コンテンツに応じる」を選択します。



スポット修復ブラシツールのオプションバー

3 画像から削除するオブジェクトを塗りつぶします。

大きなしみの除去

修復ブラシでしみのある部分を大きくドラッグすると、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 編集ワークスペースで、修復ブラシツール を選択します。

2 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。

修復する箇所のエッジ部分に強いコントラストがある場合は、修復ブラシツールを使用する前にその範囲を選択します。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。範囲を指定することで、修復ブラシツールで塗りつぶすときに、その範囲の外側に色がはみ出なくなります。

関連項目

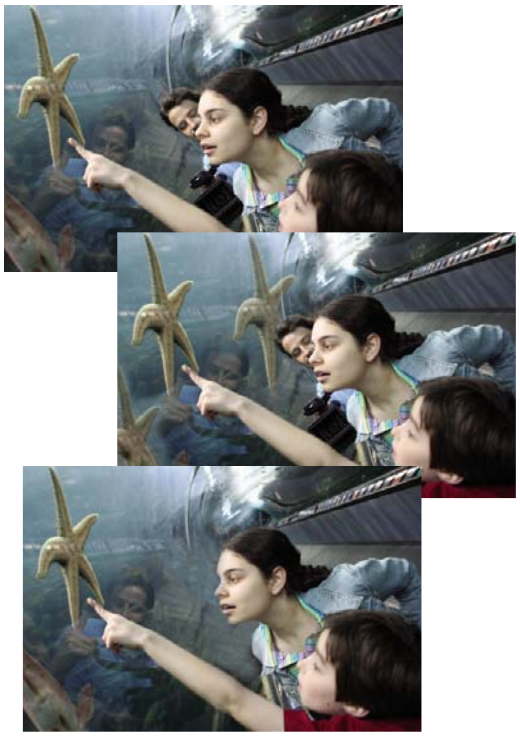
128 ページの「肌色の補正」

221 ページの「描画モード」

241 ページの「パターン」

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 編集ワークスペースで、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。

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。

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ピクセルが透けて見えます。不透明度のポップアップスライダーをドラッグするか、値を入力します。

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。

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。

3 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。

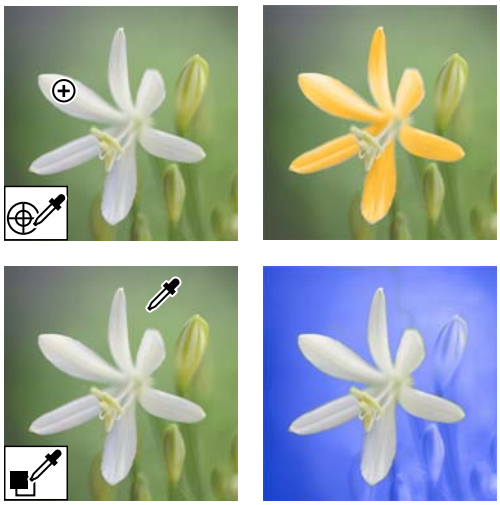
4 ドラッグまたはクリックして、ペイントします。

関連項目

221 ページの「描画モード」

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 の中にあります）。

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 不要な色の置き換えに使用する描画色を選択します。

7 画像内で、置き換える色をクリックします。

8 画像内をドラッグし、ターゲットの色に置き換えます。

関連項目

128 ページの「肌色の補正」

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。

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。

関連項目

201 ページの「ぼかしとぼかし（強）」

201 ページの「ぼかし（ガウス）」

221 ページの「描画モード」

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ることがあります。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。

また、変形を使用して画像を回転させたり、カメラが垂直または水平方向に傾いたことによって生じた画像の遠近感のずれを修正することもできます。レンズ補正フィルターの画像グリッドを使用すると、これらの調整を簡単かつ正確に行うことができます。



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」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 ビネット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 画像のエッジとディテールを検出し、ディテールを鮮明にしてハロー効果を軽減します。数値を入力するか、スライダーを使用して、カメラまたは被写体の動きによるぼけを目立たないようにします。「ぼかし（移動）」を選択した場合は、「角度」コントロールを設定します。

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。

関連項目

50 ページの「ガイド付き編集（キーストーン補正）」

125 ページの「カラー補正曲線の調整」

118 ページの「ハイライトとシャドウのディテールの向上」

Photomerge Group Shot の使用

Photomerge 機能に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid2342_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。
- 編集ワークスペースで、写真を開きます。

2 ファイル／新規／ Photomerge Group Shot を選択します。

3 最適なグループショットを選択して、プロジェク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

注意：Photomerge Group Shot は PSE ファイル形式をサポートしていません。PSE ファイルを使用して Photomerge Group Shot を作成しようとすると、エラーメッセージが表示されます。これは既知の問題です。

Photomerge Faces の使用

Photomerge 機能に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid2342_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て、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。
- 編集ワークスペースで、顔の画像写真を開きます。

2 ファイル／新規／ Photomerge Faces を選択します。

3 プロジェク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 プロジェク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 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。

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。



Photomerge Faces のウィンドウ

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。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：Photomerge Scene Cleaner を上手に活用するには、同じ角度で撮影された同じ場面の複数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 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。
- 編集ワークスペースで、写真を開きます。

2 ファイル／新規／ Photomerge Scene Cleaner を選択します。

Photoshop Elements がガイド付き編集になり、Photomerge Scene Cleaner のガイド付き編集パネルにツールと作業方法の説明が表示されます。

3 最適な写真を選択して、プロジェク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 プロジェク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。

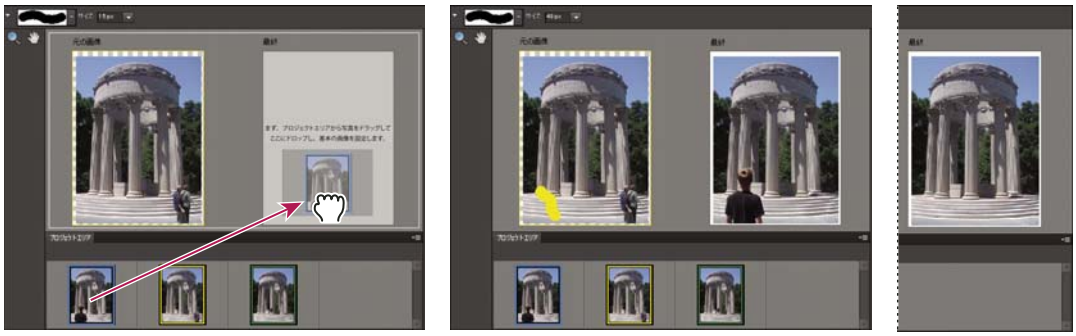
角度補正ツール 複数の写真の位置を調整します。補正ツールをクリックして、元の画像と最終的な画像にそれぞれ 3 つのマーカーを表示します。マーカーをそれぞれの写真の同じ場所にドラッグして、「写真を整列」をクリックします。

注意：Photomerge Scene Cleaner では自動補正を使用します。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プロジェク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。



A B C

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

Photomerge Exposure

Photomerge 機能に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid2342_pse9_jp を参照してください。

Photomerge Exposure を使用すると、露光量に問題がある写真のシーンを効率的に処理することができます。2 枚の写真を合成して、適切な露出の写真を作成できます。例えば、背景に窓のある写真があり、次を満たす完璧な写真を作成する場合を考えてみます。

- 窓の外の風景が適正な露光量である。
- 部屋の中の暗い物体が適正な露光量である。

このケースでは、多くの場合、窓の外の風景が露出過度になったり、部屋の中の物体が露出不足になったりします。

完璧な写真にするには、次の操作を行います。

- 露光量の異なる同じ風景の写真を 2 枚以上用意します。最良の結果を得るには、振れが最も小さい、露光量が異なる写真を用意します。次に例を示します。
  - （部屋の中の物体の場合）フラッシュをオンにすることで、物体の露光が適正な写真を 2 枚以上撮影できます。
  - （窓の外の風景の場合）フラッシュをオフにすることで、風景の露光が適正な写真を 1 枚撮影できます。

    カメラの露光ブラケット機能を使用して、異なる露光設定で同じ 被写体の写真を複数枚撮影できます。
- 写真を合成して、適切な露光量の写真を作成します。

  Photomerge Exposure では、2 枚の写真を合成して適切な露光量の写真を簡単に作成することができます。

Photomerge Exposure は次の 2 つのモードで操作できます。

- 自動モード
- 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、プロジェク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、ファイル／新規／ Photomerge Exposure を選択します。
- 編集ワークスペースで、ファイル／開くを選択して、必要なファイルを開きます。
  - **a** プロジェクトエリアで「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。
  - **b** プロジェクトエリアから、最低 2 枚から最大 10 枚までの写真を選択します。
  - **c** ファイル／新規／ 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。

選択した写真が編集ワークスペースに表示されます。

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、編集ワークスペースに合成写真を表示できます。

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。

- **ハイライトのディテール** 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、ファイル／新規／ Photomerge Exposure を選択します。
- 編集ワークスペースで、ファイル／開くを選択して、必要なファイルを開きます。
  - **a** プロジェクトエリアで「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。
  - **b** プロジェクトエリアから、最低 2 枚から最大 10 枚までの写真を選択します。
  - **c** ファイル／新規／ 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。

プロジェクトエリアの最初の画像が、元の写真として表示されます。プロジェクトエリアから、背景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 選択ツールを使用して、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、前景の写真を変更し、その写真から領域を選択します。

これで、最初に選択した背景写真に、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い場合は、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。

Photomerge Style Match

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。画像セットを操作したら、画像にスタイルを 1 つずつ適用し、最適な結果を生成するスタイルで画像を更新します。

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、次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／新規／ Photomerge Style Match を選択します。
- ガイド付き編集ワークスペースで、合成写真／スタイルを適用（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。

スタイルの適用度 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。

スタイルの鮮明度 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。

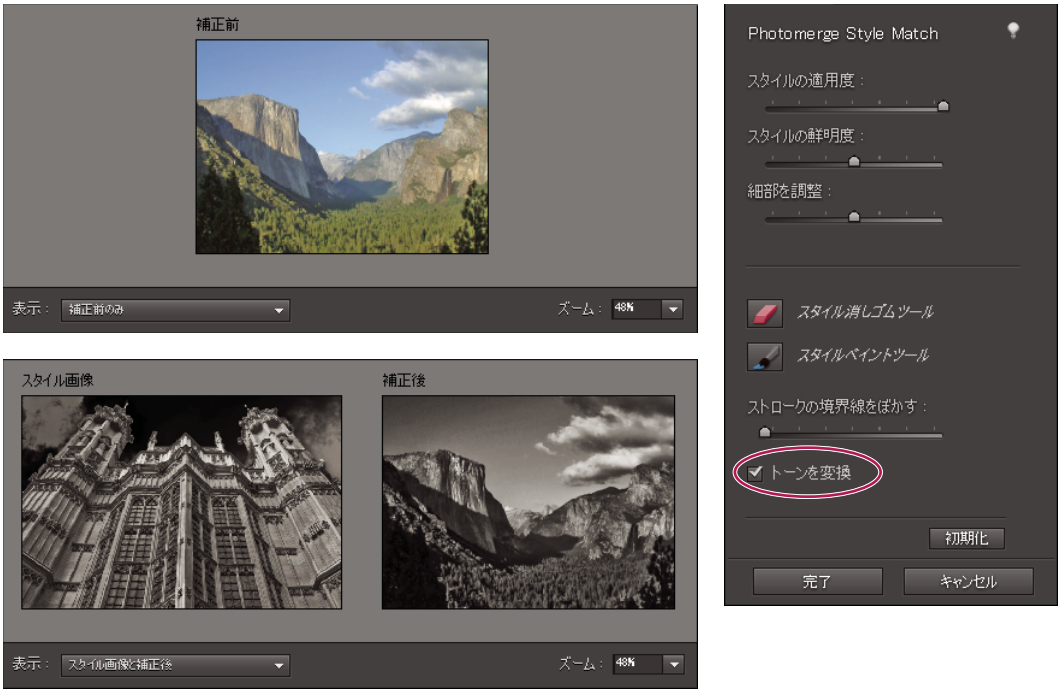
細部を調整 画像の全体的なコントラストを向上します。

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。

シャープ

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。

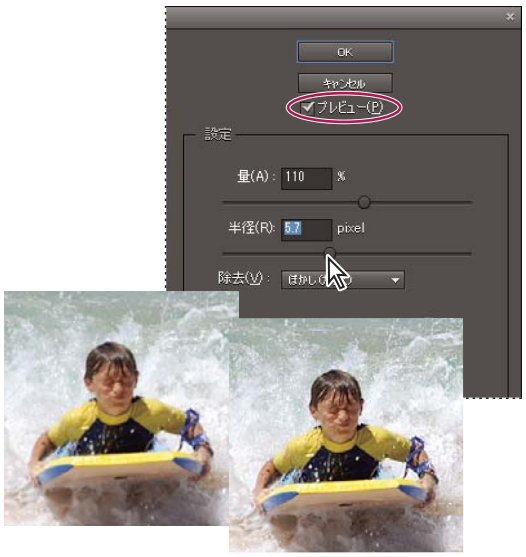
- シャープ効果では、あまりに不鮮明な画像は補正できません。
- 後で調整が必要になった場合に再びシャープを適用できるように、別のレイヤーでシャープを適用します。レイヤーの描画モードを「輝度」に設定して、エッジでのカラーシフト（色ずれ）を防ぎます。シャープ適用後にハイライトやシャドウ部分が軽減された場合は、レイヤーの描画コントロールを使用してハイライトやシャドウにシャープを適用しないようにします。
- 画像のノイズを軽減する必要がある場合は、ノイズを軽減してからシャープを適用し、ノイズが強調されないようにします。
- シャープは何回かに分けて少しずつ適用します。最初は、スキャナーやデジタルカメ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

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することができます。

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 人の顔を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。

ブラシメニュー 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。

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。

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。

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削除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

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。

変形

アイテムの回転または反転

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。

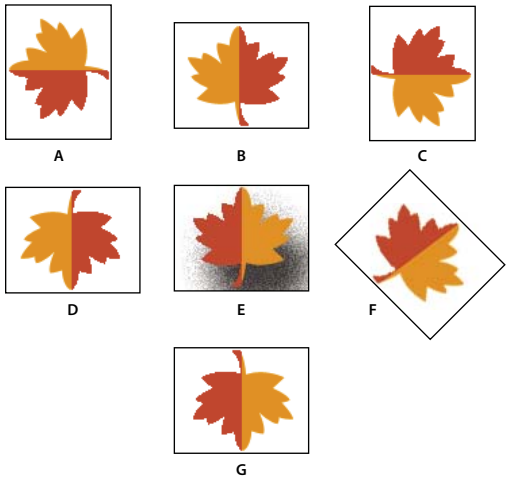
カスタム 指定した角度でアイテムを回転します。このオプションを選択する場合、アイテムを回転する角度を入力し、回転する方向を選択します。

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
A. 90° 回転（反時計回り） **B.** 左右に反転 **C.** 90° 回転（時計回り） **D.** 180° 回転 **E.** 元の画像 **F.** 自由に回転 **G.** 上下に反転

アイテムの自由な回転

「レイヤーを自由に回転」または「選択範囲を自由に回転」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します。

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

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。





拡大・縮小アイコンを使用してコーナーをドラッグすることにより、縦横の相対的な比率を維持しながら拡大・縮小

アイテムをゆがめる、または自由な形に伸縮する

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

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

「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

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。

関連項目

59 ページの「背景レイヤーから通常のレイヤーへの変換」

再構成

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。

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

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。



A B C

A. 再構成対象として選択された写真 **B.** 保護対象（グリーン）および削除対象（レッド）としてマークされた領域 **C.** 再構成後の写真

ガイド付き編集での写真の再構成

1 プロジェクトエリアのサイズを変更したい写真を開き、「ガイド付き編集」を選択します。

2 ガイド付き編集パネルで、基本的な写真の編集を展開し、「写真を再構成」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、次のいずれかの操作を行います。

- グリーンの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。

5 削除ブラシツールを使用して、除去したい領域（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、次のいずれかの操作を行います。

- レッドの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。

7 画像ハンドルをドラッグして写真を再構成します。

標準編集での写真の再構成

1 プロジェクトエリア内の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。

注意：再構成ツールを表示するには、C キーを押すか、ツールバーの切り抜きツールを右クリックして、再構成ツールを選択します。

再構成ツールの簡潔な説明を示したダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスを再表示しない場合は、「再表示しない」を選択します。再構成ツールで作業を行っている時にこのヘルプダイアログを表示するには、写真を右クリックして、「再構成のヘルプを表示」を選択します。再構成のデモを観る場合は、「オンラインビデオチュートリアルを観る」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。

- グリーンの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、除去したい領域（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。

- レッドの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。

フォトプロジェクトの写真の再構成

再構成ツールを使用して再構成できる写真のフォトプロジェクトは次のとおりです。

- フォトブック
- グリーティングカード
- フォトコラージュ

1 フォトブック、グリーティングカード、フォトコラージュを作成します。

2 フォトプロジェクトの写真を右クリックし、「写真を再構成」を選択します。

3 （オプション）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。

グリーンは、保護対象領域を示します。グリーンの消しゴムツールを使用して、不要な指定領域を消去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。

4 （オプション）削除ブラシツールを使用して、削除する領域を指定します。

レッドは、削除対象として指定した領域を示します。レッドの消しゴムツールを使用して、不要な指定領域を消去することができます。

ブラシと写真のサイズを指定することができます。

5 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。

関連項目

263 ページの「編集ワークスペースでのプロジェクトの作成」

再構成オプション

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 サイズ変更に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。

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。

パノラマの合成

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/lrvid923_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、Photoshop Elements によって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、個々の写真の位置を変更することができます。



Photomerge Panorama の作成

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。

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。

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。

Photomerge Panorama コンポジションの作成

1 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。

2 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、元のレイヤーを一致させ（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符合させます。ただし、元の画像の変形（拡張やゆがみ）は実行されません。

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、Photoshop Elements はコンテンツに応じた修復機能を使用してエッジを塗りつぶします。

Photomerge Panorama の手動作成

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。

1. 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。
2. 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 Elements 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。

3. 画像を作業領域にドラッグして、手動で配置します。
4. コンポジションを並べ替えたら、「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。Photoshop Elements にコンポジションが表示されます。

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を表示することができます。

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。

第 9 章：カラーについて

Adobe® Photoshop® Elements 9 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。

カラーについて

カラー

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

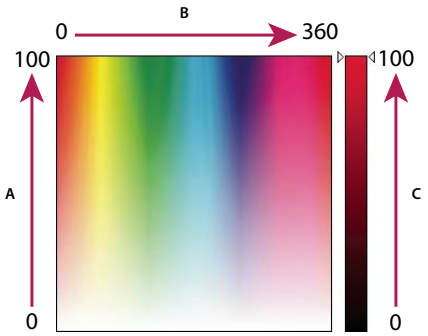
人間のカラーの知覚に基づいている HSB モデルでは、カラーを次の 3 つの基本特性で記述します。

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。

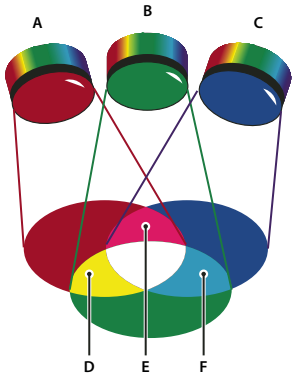


Adobe カラーピッカーにおける HSB 表示
A. 彩度 **B.** 色相 **C.** 明度

RGB モデル

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。

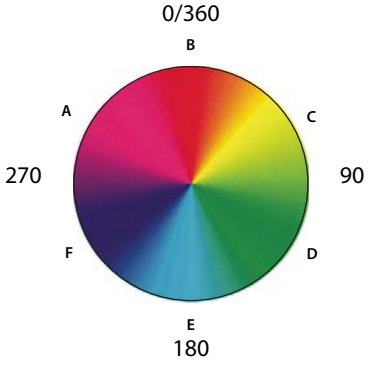


加算混合色（RGB）
A. レッド **B.** グリーン **C.** ブルー **D.** イエロー **E.** マゼンタ **F.** シアン

カラーホイール

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

画像モードとカラーテーブルの使用

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 階調のグレーを再現します。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、カラールックアップテーブル（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。

注意：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

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。

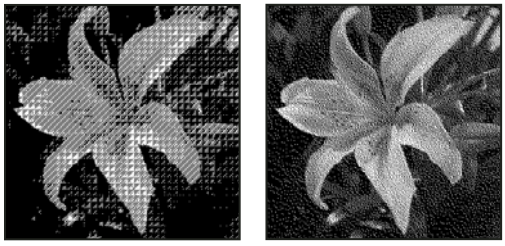
50 %を基準に 2 階調に分ける グレー値のレベルが中間値（128）を超えるピクセルをホワイトに、それに満たないピクセルをブラックに変換します。非常にコントラストの強い白黒画像が生成されます。



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

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る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 編集ワークスペースで、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。

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。

注意：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 編集ワークスペースで、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。

注意：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** 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ー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 × 6 × 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中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** 輪郭部分に生じる継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

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 編集ワークスペースで、インデックスカラー画像を開きます。

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

1 編集ワークスペースで、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

1 編集ワークスペースで、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 階調のグレー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

- 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。

注意：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。

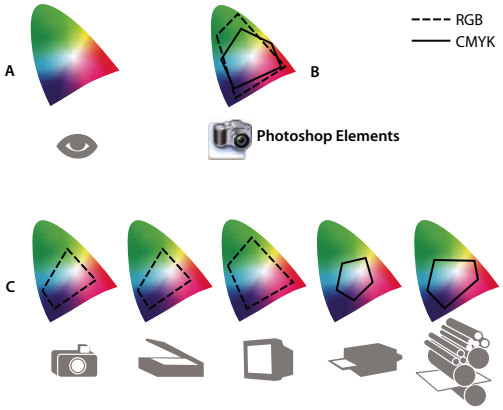
関連項目

226 ページの「スウォッチパネルの使用」

カラーマネジメントの設定

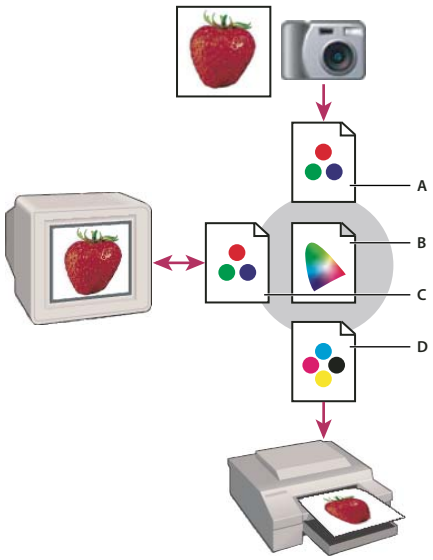
カラーマネジメント

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ー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（188 ページの「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、プリント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ー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

1 編集ワークスペースで、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ーガンマ 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

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更が必要になります。カラープロファイルの変更は、上級ユーザーのみにお勧めします。

❖ 編集ワークスペースで、イメージ／カラープロファイルを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。

第 10 章：フィルター、エフェクト、スタイル、アートワーク

様々なフィルター、エフェクト、スタイル、およびアートワークを使用して、画像に高度な加工を行うことができます。インターレース解除カラーフィルターと NTSC カラーフィルターを使用して、ビデオの線を滑らかにしたり、テレビ再生用に調整したりすることができます。また、サードパーティ製のプラグインフィルターをインストールして使用したり、カスタムフィルターを作成することもできます。

エフェクト

効果パネルの使用

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。



効果パネル
A. カテゴリ **B.** サンプルのサムネール **C.** 詳細メニュー **D.** サブカテゴリ **E.** 適用（保存）

フィルター 画像にフィルターを適用します。

レイヤースタイル 画像にレイヤー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。

コンテンツパネルの使用

コンテンツパネルを使用して、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。コンテンツパネルを表示するには、ウィンドウ／コンテンツを選択します。



コンテンツパネル
A. カテゴリ **B.** 詳細メニュー **C.** サンプルのサムネール

コンテンツパネルには、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。

背景フィルター 装飾が施された各種背景の中から選択します。

フレームフィルター 画像またはプロジェクトを加工するための既定のフレームを選択します。

グラフィックフィルター 画像またはプロジェクトにグラフィックを適用します。

シェイプフィルター 画像またはプロジェクトにシェイプを適用します。

テキストエフェクトフィルター 画像またはプロジェクトにテキストを適用します。

テーマフィルター プロジェクトに適用するテーマを選択します。

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。

注意：これらのボタンをクリックすると、各ボタンに対応するサムネールの表示と非表示が切り替わります。

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 コンテンツパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- グラフィックフィルターアイコン またはシェイプフィルターアイコン をクリックします。
- 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 次に、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。

関連項目

258 ページの「シェイプ」

261 ページの「シェイプの選択と移動」

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 コンテンツパネルで背景フィルターアイコン をクリックします。

4 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。
- サムネールを画像にドラッグします。

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。

1 コンテンツパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- テーマフィルターアイコン またはフレームフィルターアイコン をクリックします。
- 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 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。

3 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。

4 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。

5 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。

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。

関連項目

189 ページの「効果パネルの使用」

198 ページの「フィルターとエフェクトのパフォーマンスの向上」

67 ページの「画像の統合」

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。

1 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、コンテンツパネル内のいずれかのテキストエフェクトを適用します。

2 効果パネルで写真効果 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。

注意：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

関連項目

191 ページの「写真効果」

198 ページの「フィルターとエフェクトのパフォーマンスの向上」

55 ページの「レイヤーについて」

画像へのスタイル化したテキストの追加

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 コンテンツパネルでテキストエフェクトフィルターアイコン T をクリックし、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。

関連項目

250 ページの「テキスト」

252 ページの「テキストレイヤーの文字の編集」

256 ページの「テキストレイヤーの向きの変更」

アートワークまたはエフェクトのお気に入りへの追加

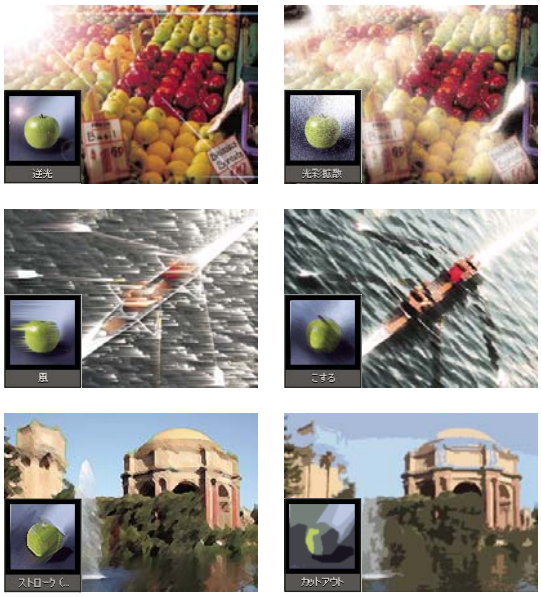
今後、簡単にアクセスできるようにしたいアートワークまたはエフェクトがある場合は、効果パネルの「お気に入り」セクションに追加します。

❖ 効果パネルまたはコンテンツパネルでサムネールを右クリックし、「お気に入りに追加」を選択します。

フィルター

フィルター

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たりして、目的の効果を得ることができます。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、エフェクトとレイヤースタイルを適用するのにも使用できます。

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、クレヨンのコンテ画、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。

関連項目

189 ページの「効果パネルの使用」

198 ページの「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）。

注意：プレビューサイズの下の点滅している線は、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。

関連項目

189 ページの「効果パネルの使用」

フィルターカテゴリ

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 カ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。

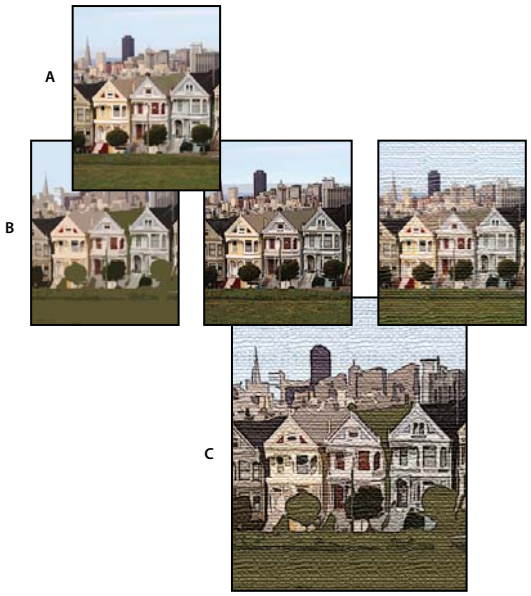
ビデオフィルター 色域をテレビで再生可能な範囲に制限することで、ビデオから取り込んだ動画を滑らかにできます。

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。

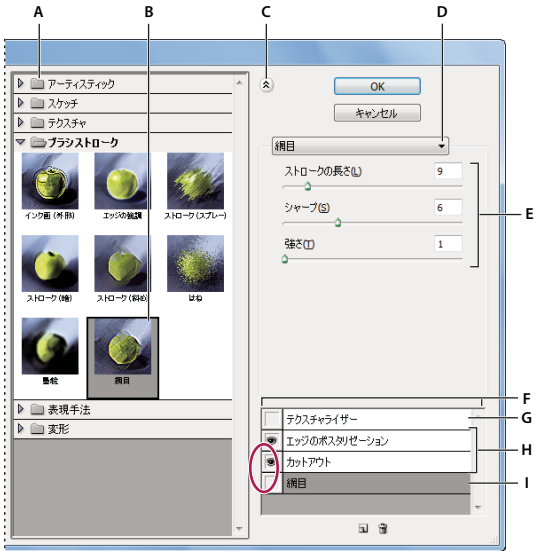
フィルターギャラリー

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

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レイヤースタイルを適用することはできません。



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

関連項目

189 ページの「効果パネルの使用」

テクスチャおよびガラス表面オプション

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、画像をカ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

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、ステンドグラス、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、ステ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。

関連項目

191 ページの「写真効果」

アーティスティックフィルター

色鉛筆

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。

注意：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

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

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

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

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

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

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

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、カ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

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

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

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、画像をカンバス、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

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

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

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、画像をカンバス、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

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。

ぼかしフィルター

平均

平均フィルターは、画像全体または選択範囲のカラーの平均値を求め、そのカラーで画像全体または選択範囲を塗りつぶすことで見た目を滑らかにします。例えば、芝生の領域を選択した場合、その領域全体が一様な緑色に変わります。

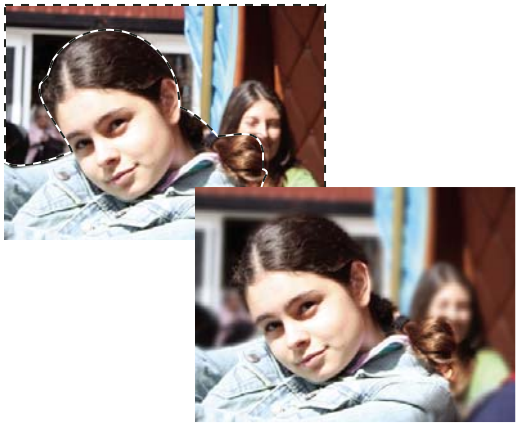
ぼかしとぼかし（強）

ぼかしフィルターとぼかし（強）フィルターは、選択範囲または画像全体をソフトな印象にします。このフィルターはレタッチに便利です。定義された線やシェード部分のくっきりとしたエッジに隣接するピクセルの色の値の平均をとることで、変化を滑らかにします。

ぼかし 画像内で色が大きく変化している部分のノイズを除去します。定義された線やシェード部分のくっきりとしたエッジに隣接するピクセルの色の値の平均をとることで、変化を滑らかにします。

ぼかし（強） ぼかしフィルターの数倍の効果があります。

注意： ぼかしフィルターを適用する前に、レイヤーパネルで「透明ピクセルをロック」オプションの選択を解除します。



写真の背景のぼかし

ぼかし（ガウス）

ぼかし（ガウス）フィルターは、指定した値に基づいて選択範囲をすばやくぼかします。ガウスとは、Photoshop Elements で、ピクセルに加重平均を適用したときに生成される釣鐘型の曲線です。ぼかし（ガウス）フィルターでは、線数の少ないディテールを加え、かすんだような効果を作り出すことができます。フィルターのオプションでぼかしの半径を設定し、どれくらいの範囲の異なるピクセルをぼかしの対象とするかを指定できます。

ぼかし（移動）

ぼかし（移動）フィルターは、指定した角度（-360° ～ +360°）と距離（1 ～ 999）に基づいてぼかしを適用します。フィルターの効果は、移動している被写体を、銀塩カメラで露出時間を固定して撮影した場合に似ています。ぼかしの角度と距離を設定できます。

ぼかし（放射状）

ぼかし（放射状）フィルターは、カメラをズームさせたり回転させたかのようなぼかしを作り出して、ソフトな印象にします。「量」オプションでぼかしの量を制御します。同心円状にぼかすには、「回転」を選択し、回転量を指定します。画像を拡大または縮小しているかのように放射状にぼかすには、「ズーム」を選択し、1 ～ 100 の数値で量を指定します。ぼかしの画質には、「低い」、「標準」、「高い」があります。「低い」は処理は速いが粒子が粗く、「標準」と「高い」の結果はより滑らかになります。「標準」と「高い」では、選択範囲が大きい場合を除いて、画質にほとんど差がありません。ぼかしの中心点を指定するには、「ぼかしの中心」ボックスでパターンをドラッグします。

ぼかし（詳細）

ぼかし（詳細）フィルターは、正確に指定された範囲に基づいてぼかします。ぼかしの半径を設定し、どれくらいの範囲の異なるピクセルをぼかしの対象とするかを指定できます。また、しきい値を設定して、ピクセルの値がどの程度違えば除去するのかを指定できます。ぼかしの画質も設定できます。ぼかしのモードとして、選択範囲全体（「標準」）または色が変化するエッジ（「エッジのみ」と「オーバーレイ」）を設定できます。コントラストが強い部分では、「エッジのみ」によって白黒のエッジが適用され、「エッジのオーバーレイ」によってホワイトが適用されます。

ぼかし（表面）

ぼかし（表面）フィルターは、エッジを保持して画像をぼかします。このフィルターは、特殊効果を作成するときや、ノイズやざらつき感を除去するときに役に立ちます。「半径」オプションで、ぼかし用にサンプルする範囲のサイズを指定します。「しきい値」オプションは、ぼかしを適用する周辺のピクセルの色調値と中央のピクセル値との距離を制御します。色調値に「しきい値」以上の差がないピクセルには、ぼかしは適用されません。

ブラシストロークフィルター

エッジの強調

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）

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

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）

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）

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

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）

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

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。

変形フィルター

光彩拡散

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せます。

置き換え

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。

関連項目

193 ページの「フィルター」

67 ページの「画像の統合」

置き換えフィルターの適用

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／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

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

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。

関連項目

193 ページの「フィルター」

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。ドラックした領域に、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

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

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。

関連項目

193 ページの「フィルター」

極座標

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

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

シアーフィルターは、曲線に沿って画像を変形させます。

関連項目

193 ページの「フィルター」

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。

ラップアラウンド（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

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。

関連項目

193 ページの「フィルター」

渦巻き

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

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。

ラップアラウンド（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。

関連項目

193 ページの「フィルター」

ジグザグ

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。

関連項目

193 ページの「フィルター」

ノイズフィルター

ノイズを加える

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

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

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

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

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）。

ピクセレートフィルター

カラーハーフトーン

カラーハーフトーンフィルターは、レイヤーに、拡大したハーフトーンスクリーンを使用したような効果を加えます。このフィルターでは、画像が長方形に分割され、各長方形が円に置き換えられます。円の大きさは、長方形の明るさに比例します。

カラーハーフトーンフィルターの適用

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ピクセレート／カラーハーフトーンを選択します。

3 ハーフトーンのドットの最大半径を 4 ～ 127 ピクセルの範囲で入力します。

4 1 つまたは複数のチャンネルに対して、ハーフトーンスクリーンの角度の値を -360 ～ 360 の範囲で入力します（水平に対するドットの角度）。

- グレースケール画像の場合、チャンネル 1 に値を入力します。その他のチャンネルのテキストボックスの値は使用されません。
- カラー画像の場合、チャンネル 1、2、3 および 4 を使用します。それぞれ CMYK の各チャンネル（シアン、マゼンタ、イエロー、ブラック）に対応します。

5 スクリーンの角度をすべて初期設定値に戻すには「初期設定値」をクリックします。「OK」をクリックします。

関連項目

193 ページの「フィルター」

水晶

水晶フィルターは、単色の多角形の集まりとしてレイヤーを描きます。水晶のセルの大きさを設定できます。

面を刻む

面を刻むフィルターは、単色のブロックの集まりとしてレイヤーを描きます。面を刻むフィルターを使用して、スキャン画像を手描きのように見せたり、リアルな画像を抽象画のように加工することができます。

ぶれ
ぶれフィルターは、レイヤーをオフセット印刷したか、ぼかしたように描きます。

メゾティント
メゾティントフィルターを使用すると、グレースケール画像ではモノクロの領域の、カラー画像では彩度が最高に達した領域のランダムなパターンでレイヤーを描きます。点、線またはストロークパターンを選択できます。

モザイク
モザイクフィルターは、単色の四角形の集まりとしてレイヤーを描きます。モザイクのセルの大きさを設定できます。

点描
点描フィルターは、点描画のようにランダムに配置した点の集まりとしてレイヤーを描きます。点の間のカンバス部分には、ツールボックス内の背景色が使用されます。セルの大きさを設定できます。

描画フィルター

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。

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反転します。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。

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（70 ページの「調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー」を参照してください）。

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。

照明効果

照明効果フィルターを使用すると、RGB 画像に高度な照明効果を作り出すことができます。複数の照明を作成し、個々の照明のプロパティを設定し、またプレビューウィンドウ内で照明をドラッグしてそれぞれの設定を試すことができます。テクスチャマップと呼ばれるグレースケールファイルからテクスチャを取り込み、立体感を出したり、独自のスタイルを保存して他の画像で使用したりすることもできます。

照明効果フィルターの適用

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描画／照明効果を選択します。

3 必要に応じてオプションを指定し、「OK」をクリックします。

プレビュー領域 照明効果のプレビューが表示され、各照明を調整できます（212 ページの「照明の調整」を参照してください）。照明アイコン をプレビュー領域にドラッグすることで新しい照明を作成することもできます（最大 16 個の照明を作成できます）。照明を削除するには、プレビューウィンドウで照明を選択し、照明（中央の円）をごみ箱までドラッグするか、Delete キーを押します。

既存の照明をコピーするには、プレビューウィンドウで照明を選択し、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらウィンドウ内のコピー先の位置までドラッグします。

保存 スタイルに名前を付けて保存できます。保存したスタイルには、各照明のすべての設定が含まれます。各スタイルは、Photoshop Elements で画像を開いたときにスタイルメニューに表示されます。

削除 選択したスタイルが削除されます。初期設定のスタイルは削除できません。

スタイルメニュー 次に示す初期設定の照明スタイルや、既に保存したカスタムスタイルを選択できます。

注意：複数の照明があるスタイルを選択する場合は、照明ごとにオプションを設定する必要があります。

- **2 時方向スポット** 中間の照度で、焦点が広い黄色のスポットライトを 1 つ追加します。
- **全方向性（青）**照度が最高で、焦点を定めない、青色の全方向性照明を追加します。
- **包囲照明** 4 つのスポットライトを追加します。ホワイトは照度が最高で、焦点が狭くなっています。イエローは照度が強く、焦点が狭くなっています。レッドは中間の照度で、焦点が狭くなっています。ブルーは照度が最高で、焦点が中間です。
- **クロス** 中間の照度で、焦点が広い白色のスポットライトを 1 つ追加します。
- **クロスダウン** 中間の照度で、焦点が広い白色のスポットライトを 2 つ追加します。
- **初期設定** 中間の照度で、焦点が広い白色のスポットライトを 1 つ追加します。
- **5 ダウン、5 アップ** 照度が最高で、焦点が広い 5 つの白色スポットライトを下または上に追加します。
- **フラッシュライト** 中間の照度の黄色の全方向性照明を追加します。
- **投光照明** 中間の照度で、焦点が広い白色スポットライトを追加します。
- **並行光** 照度が最高で、焦点を定めない青色の照明か、中間の照度で、焦点を定めない白色の単一指向性照明です。
- **RGB ライト** 中間の照度で、焦点が広いレッド、グリーンおよびブルーの照明です。
- **直接光（ソフト）**焦点を定めていない白色（照度が低い）と青色（照度が中間）の単一指向性照明を追加します。

- **全方向性（ソフト）**中間の照度のソフトな全方向性照明です。
- **ソフトスポットライト** 照度が最高で、焦点が広い（100）白色スポットライトです。
- **3 ダウン** 中間の照度で、焦点が広い白色スポットライトを 3 つ追加します。
- **3 スポット** 中間の照度で、焦点が広いスポットライトを 3 つ追加します。

光源タイプ 選択したスタイルの照明について、次のオプションを指定できます。

- **オン** プレビューウィンドウで、選択した照明のオンとオフを切り替えます。照明効果のスタイルで複数の照明を使用していて、特定の照明の効果だけを確認したい場合に便利です。
- **照度** 照明の明るさを指定します。
- **焦点** 光の幅を指定します。
- **カラーボックス** カラーピッカーが表示され、照明の色を変更できます。使用するには、この白いボックスをクリックします。

属性 照明を当てている画像について、次のオプションを指定できます。

- **光沢** 表面が光を反射する量を、「艶消し」（弱い反射）から「艶あり」（強い反射）の間で指定します。
- **質感** 光の色を反射するのか、照明を当てているオブジェクトの色を反射するのかを指定します。「プラスチック」は光の色を反射し、「メタリック」はオブジェクトの色を反射します。
- **露光量** 光を増加（オーバー）または減少（アンダー）させます。値を 0 にすると変化がありません。
- **環境光** 日光や蛍光灯など、室内の他の光と組み合わせたように光を拡散します。光源だけを使用する場合は値 100 を、光を完全に拡散させるには値 -100 を使用します。
- **カラーボックス** カラーピッカーが表示され、環境光の色を変更できます。使用するには、この白いボックスをクリックします。

テクスチャチャンネル 光を当てている画像にテクスチャを作成する次のオプションを指定できます。

- **テクスチャチャンネルメニュー** 画像内のレッド、グリーン、ブルーのカラーチャンネルを選択し、各チャンネルで光がどのように反射するかを操作することでテクスチャ効果を得ることができます。アクティブなレイヤーの透明部分を使用して、テクスチャ効果を得ることもできます。
- **白を浮き上がらせる** チャンネルの明るい部分が表面から浮き上がります。暗い部分を浮き上がらせるには、このオプションの選択を解除します。
- **高さ** テクスチャの奥行きを「フラット」（0）から「起伏」（100）の間で指定します。

照明の調整

照明効果のプレビューで、照明の種類によって、次のいずれかの操作を行います。

- （単一指向性、全方向性、スポットライト）照明を移動するには、中央の円をドラッグします。
- （単一指向性）照明の方向を変更するには、ラインの端にあるハンドルを任意の角度でドラッグします。照明の高さを一定に保つには、Ctrl キーを押しながらドラッグします。
- （単一指向性）照明の高さを変更するには、ラインの端にあるハンドルを、ラインの方向にドラッグします。角度を一定に保ちながら高さ（ラインの長さ）を変更するには、Shift キーを押しながらドラッグします。
- （全方向性）照明のサイズを拡大または縮小するには、照明のエッジを示すハンドルを 1 つドラッグします。
- （スポットライト）照明の角度を変更するには、ラインの端にあるハンドルをドラッグします。
- （スポットライト）楕円形を伸ばすか、照明を回転するには、任意のハンドルをドラッグします。角度を一定に保ちながら楕円形のサイズだけを変更するには、Shift キーを押しながらドラッグします。サイズを一定に保ちながら、スポットライトの角度または方向を変更するには、Ctrl キーを押しながらドラッグします。

関連項目

211 ページの「照明効果フィルターの適用」

211 ページの「照明効果」

テクスチャ効果

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

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

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

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

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。

クレヨンのコンテ画

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、例えば画像をカ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、描画色をクレヨンの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。

グラフィックペン

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。ストロークの長さと方向および明るさ・暗さのバランスを設定できます。

ハーフトーンパターン

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

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。

コピー

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

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

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

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

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。

表現手法フィルター

拡散

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

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

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べた塗りにします。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。

関連項目

193 ページの「フィルター」

輪郭検出

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。

注意：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

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

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

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

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

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。

テクスチャフィルター

クラッキング

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

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。スプリンク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

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

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

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

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、画像をカ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。

ビデオフィルター

インターレース解除

インターレース解除フィルターは、ビデオ画像内の奇数または偶数の走査線を取り除くことで、ビデオに取り込まれた動画を滑らかにします。取り除いた走査線は、コピーまたは補間によって置き換えることができます。

NTSC カラー

NTSC カラーフィルターは、色域をテレビで再生可能な範囲に制限することで、過剰な彩度の色がテレビの走査線でにじむのを防ぎます。

その他のフィルター

カスタムフィルター

カスタムフィルターを使用すると、独自のフィルター効果をデザインできます。カスタムフィルターでは、畳み込みと呼ばれる事前に定義した数学演算に従って、画像内の各ピクセルの明るさの値を変更できます。各ピクセルには、周囲のピクセルの値に基づく値が割り当てられます。作成したカスタムフィルターは保存し、他の Photoshop 画像に使用できます。

カスタムフィルターを保存し、再利用するには、「保存」ボタンと「読み込み」ボタンを使用します。

カスタムフィルターの適用

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その他／カスタムを選択します。
3. 評価対象のピクセルを表す中央のテキストボックスを選択します。そのピクセルの明るさの値に掛ける値を -999 ～ +999 の範囲で入力します。
4. 隣接するピクセルを表すテキストボックスを選択します。この位置のピクセルに掛ける値を入力します。

例えば、現在のピクセルのすぐ右にあるピクセルの明るさの値に 2 を掛ける場合は、中央のテキストボックスのすぐ右にあるテキストボックスに 2 を入力します。

注意：画像全体を白または黒にしないように、このマトリックス内の値の和を 1 にします。

5 演算に含めるすべてのピクセルについて、手順 3 と 4 を繰り返します。すべてのテキストボックスに値を入力する必要はありません。

6 「スケール」には、計算に含めるピクセルの明るさの値の和を割る値を入力します。

7 「オフセット」には、スケールの計算結果に加算する値を入力します。

8 「OK」をクリックします。カスタムフィルターが、画像内の各ピクセルに 1 つずつ適用されます。

関連項目

193 ページの「フィルター」

ハイパス

ハイパスフィルターは、色の変化が大きい部分で指定の半径内のエッジのディテールを保ちながら、それ以外の部分ではエッジのディテールを抑えます。半径を 0.1 ピクセルにすると、エッジのピクセルだけが維持されます。このフィルターでは、線数の少ないディテールを画像から取り除き、ぼかし（ガウス）フィルターとは逆の効果を得ることができます。

ハイパスフィルターを使用して、スキャンした画像から線画や広範囲のモノクロ部分を抽出できます。抽出するには、フィルターを適用してから、フィルター／色調補正／ 2 階調化コマンドを選択するか、画像をモノクロ 2 階調モードに変換します。

明るさの最大値、明るさの最小値

明るさの最大値フィルターと明るさの最小値フィルターは、中間値フィルターのように、選択範囲内の個々のピクセルに作用します。明るさの最大値フィルターと明るさの最小値フィルターは、指定した半径で、現在のピクセルの明るさの値を、その周囲のピクセルの明るさの最大値または最小値に置き換えます。明るさの最大値フィルターは、チョークを適用するのと同じ効果があります。白い部分を広げ、黒い部分を縮小します。明るさの最小値フィルターは、スプレッドを適用するのと同じ効果があります。黒い部分を広げ、白い部分を縮小します。

スクロール

スクロールフィルターは、選択範囲を指定した量だけ右または下に移動し、選択範囲の元の位置に空のスペースを残します。選択範囲の大きさによって、空のスペースは透明の背景、エッジのピクセルまたは画像の右または下のエッジのピクセルで埋めることができます。

プラグインフィルター

サードパーティによって開発されたプラグインフィルターをインストールできます。インストールしたプラグインフィルターは、通常はフィルターメニューの一番下に表示されます。ただし、開発者が別の場所を指定している場合はその場所に表示されます。

プラグインモジュールの作成に興味をお持ちの方は、Adobe Systems のデベロッパーサポートにお問い合わせください。

重要：サードパーティ製プラグインの不具合や質問については、プラグインの製造元にお問い合わせください。

関連項目

193 ページの「フィルター」

195 ページの「フィルターの適用」

26 ページの「プラグイン」

Digimarc フィルター

Photoshop Elements では、画像を開くときに Digimarc® の透かしが自動的に検索されます。透かしが検出された場合は、アプリケーション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。

関連項目

193 ページの「フィルター」

196 ページの「フィルターカテゴリ」

195 ページの「フィルターの適用」

Digimarc フィルターの検出

1. フィルター／ Digimarc ／透かしの読み込みを選択します。フィルターで透かしが見つかった場合、ダイアログボックスに Digimarc ID、著作権の年（ある場合）および画像の属性が表示されます。
2. 「OK」をクリックします。Web ブラウザーがインストールされている場合は、「Web 検索」をクリックすると、画像の所有者に関する詳細情報を確認できます。このオプションをクリックすると、ブラウザーに Digimarc の Web サイトが開き、該当する Digimarc ID に関する連絡先情報が表示されます。

第 11 章：ペイント

ペイントツールは、画像のピクセルの色を変更するために使用します。ブラシツールと鉛筆ツールでは、従来の描画ツールのようにブラシストロークで色を適用できます。グラデーションツール、塗りつぶしコマンド、塗りつぶしツールでは、広い範囲に色を適用できます。消しゴムツール、ぼかしツール、指先ツールでは、画像の既存の色を変更できます。

Adobe® Photoshop® Elements 9 のペイント機能では、オプションを設定することで、色をどのように適用または変更するかを指定できます。色にグラデーションを付けて適用したり、エッジをソフトにしたり、大きなブラシストロークで適用したり、様々なブラシの動きを使用したり、異なる合成プロパティを使用したり、異なる形状のブラシを使用することができます。エアブラシを使用して、スプレーペイントのような効果を出すこともできます。

ペイントの概要

ペイントツール

Photoshop Elements の編集ワークスペースでは、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、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。



オプションバーのブラシオプション
A. ブラシのポップアップパネルとサムネール **B.** ブラシのサイズポップアップスライダーとテキストボックス **C.** 詳細メニュー

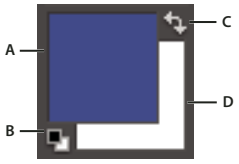
ブラシツールを使用すると、アンチエイリアス処理された滑らかな線を描けます。他のペイントツールには、輪郭のはっきりしたラインを描く鉛筆ツールや、レイヤーからカラーピクセルを消去する消しゴムツールなどがあります。塗りつぶしツールと塗りつぶしコマンドを使用すると、画像の領域をカラーまたはパターンで塗りつぶせます。パターンスタンプツールでは、規定のパターンまたは自分でデザインしたパターンでペイントできます。

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。詳しくは、115 ページの「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

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。

関連項目

224 ページの「カラーの選択」

描画モード

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と役に立ちます。

- 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

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。

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。

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。

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ーで使用される 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）。

関連項目

226 ページの「スウォッチパネルの使用」

228 ページの「Adobe カラーピッカーの使用」

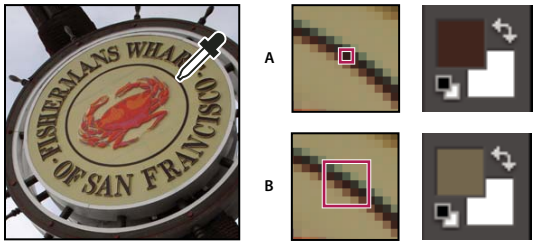
285 ページの「ディザ」

カラーの選択

スポイトツールを使用したカラーの選択

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、ポインターの下の 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 編集ワークスペースで、ツールボックスからスポイトツール 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、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 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。

4 マウスボタンを放して新しいカラーを選択します。

注意：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。

関連項目

221 ページの「描画色と背景色」

ツールボックスからのカラーの選択

❖ 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。

関連項目

221 ページの「描画色と背景色」

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 ¥ 9.0 ¥ Presets ¥ Color Swatches フォルダーには、様々なスウォッチライブラリが含まれます。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。

関連項目

248 ページの「プリセットマネージャーの使用」

スウォッチパネルを使用したカラーの選択

1 編集ワークスペースで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）パネルの左上にあるポップアップ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。スウォッチライブラリがパネルのスウォッチライブラリのポップアップメニューに表示されるようにするには、Photoshop Elements ¥ 9.0 ¥ Presets ¥ Color Swatches フォルダーにファイルを保存します。

注意：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 編集ワークスペースで、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、「完了」をクリックします。

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。

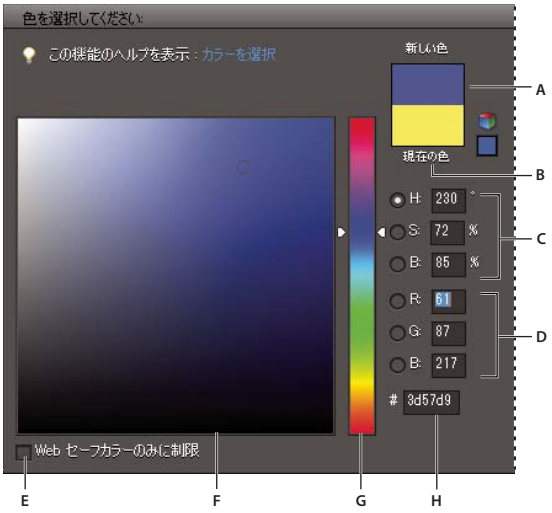
- スウォッチをパネルのごみ箱ボタンにドラッグし、「OK」をクリックして削除を確定します。
- Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押してポインターをはさみのアイコンに変えてから、スウォッチパネルの色をクリックします。

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。

注意：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。

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.** カラースライダー **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 カラースライダー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。

注意：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。編集／環境設定／一般を選択し、カラーピッカーを選択します。

ペイントツール

ブラシツールの使用

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、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 編集ワークスペースで、描画色を設定して、ペイントするカラーを選択します。

2 ツールボックスでブラシツールを選択します。

3 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。

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。

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。不透明度を低く設定すると、ペイントストロークの下のピクセルが透けて見えます。不透明度のポップアップスライダーをドラッグするか、値を入力します。

エアブラシ 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。

ブラシ機能拡張のオプション その他のブラシオプションを設定します。

関連項目

221 ページの「描画モード」

221 ページの「描画色と背景色」

235 ページの「ブラシオプション」

237 ページの「ブラシライブラリへの新しいブラシの追加」

238 ページの「筆圧感知タブレットサポートの有効化」

鉛筆ツールの使用

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 編集ワークスペースで、描画色を設定して、ペイントするカラーを選択します。

2 ツールボックスで鉛筆ツールを選択します（鉛筆ツールはブラシツール の中にあります）。

3 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。

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。不透明度を低く設定すると、ペイントストロークの下のピクセルが透けて見えます。不透明度のポップアップスライダーをドラッグするか、値を入力します。

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。

関連項目

221 ページの「描画モード」

221 ページの「描画色と背景色」

220 ページの「ペイントツール」

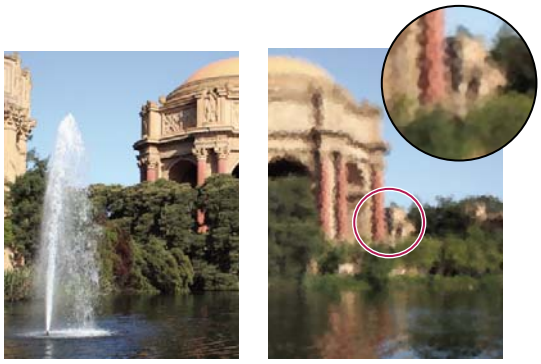
235 ページの「ブラシオプション」

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 編集ワークスペースで、ツールボックスから印象派ブラシツール を選択します（印象派ブラシツールがツールボックスに表示されない場合は、ブラシツール または色の置き換えツール を右クリックし、ツールボックスの印象派ブラシツールをクリックします）。

2 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。

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、221 ページの「描画モード」を参照してください）。

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ピクセルが透けて見えます。不透明度のポップアップスライダーをドラッグするか、値を入力します。

ブラシ機能拡張のオプション「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。

関連項目

235 ページの「ブラシオプション」

指先ツールの使用

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 編集ワークスペースで、ツールボックスから指先ツール を選択します（指先ツールがツールボックスに表示されない場合は、ぼかしツール またはシャープツール を選択し、オプションバーの指先ツールアイコンをクリックします）。

2 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。

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。

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、221 ページの「描画モード」を参照してください）。

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。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

235 ページの「ブラシオプション」

消しゴムツールの使用

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 ツールボックスで消しゴムツール 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、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 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。

モード「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。

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（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）。

関連項目

221 ページの「描画モード」

235 ページの「ブラシオプション」

マジック消しゴムツールの使用

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。

注意：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 ツールボックスで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、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 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。

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。

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。

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。

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。

関連項目

221 ページの「描画モード」

235 ページの「ブラシオプション」

56 ページの「レイヤーパネル」

100 ページの「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」

背景消しゴムツールの使用

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、背景のフリン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。

注意：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 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、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 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。

ブラシプリセットピッカー 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。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。

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。

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。

関連項目

235 ページの「ブラシオプション」

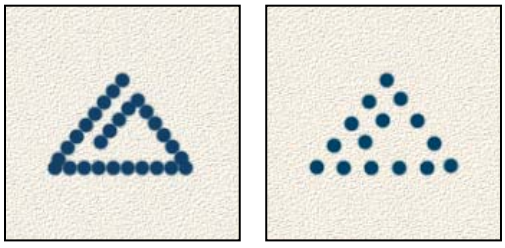
ブラシの設定

ブラシオプション

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オプションバーのブラシのサムネールが変わります。

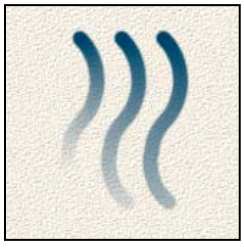
ブラシ機能拡張使用オプションを設定するには、ブラシツールを選択し、オプションバーのその他のオプションメニューで次のコントロールのいずれかを選択します。

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（オプションバーのブラシのサムネールは、間隔の変更を反映して動的に変化します）。



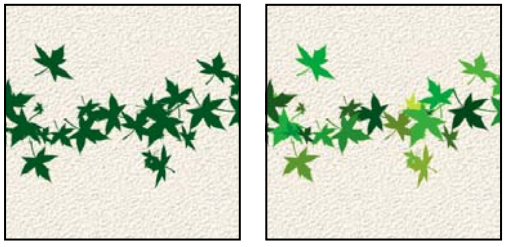
間隔を広げると、ブラシのストロークがまばらになります。

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。



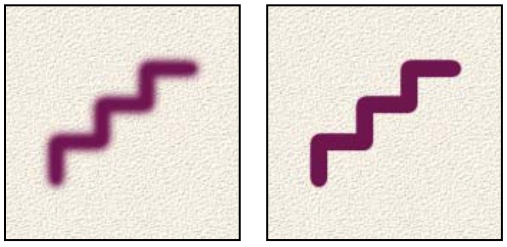
左から 40、60、80 ステップのフェード

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、221 ページの「描画色と背景色」を参照してください）。



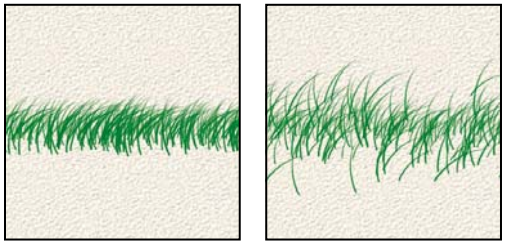
カラーのジッターなし／ありのペイントストローク

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。



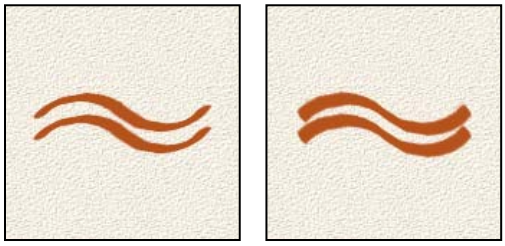
硬さの異なるブラシストローク

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て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。



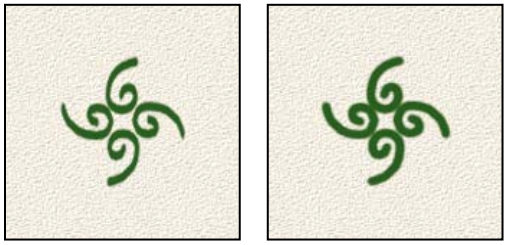
散布値の低いブラシストロークと高いブラシストローク

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。

関連項目

221 ページの「描画モード」

ブラシライブラリへの新しいブラシの追加

1 ブラシツール を選択します。

2 ブラシサンプルの横にある矢印をクリックして、オプションバーにポップアップパネルを表示します。次にブラシポップアップメニューからカテゴリを選択し、修正するブラシをブラシリストから選択します。

3 オプションバーを使用してブラシを修正します。

4 ブラシサンプルの横の矢印をクリックしてパネルメニューを表示し、「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。

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 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、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 編集メニューから「ブラシを定義」または「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。

関連項目

248 ページの「プリセットマネージャーの使用」

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。

❖ 編集ワークスペースで、ツールボックスからブラシツールを選択し、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。

塗りつぶしおよびストローク

塗りつぶしツールの使用

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 編集ワークスペースで、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 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。

パターン 塗りつぶしに使用するパターンを設定します。

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。

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ピクセルが透けて見えます。不透明度のポップアップ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。

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。

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。

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。

関連項目

221 ページの「描画色と背景色」

221 ページの「描画モード」

100 ページの「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」

72 ページの「塗りつぶしレイヤーの作成」

カラーまたはパターンによるレイヤーの塗りつぶし

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 編集ワークスペースで、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／塗りつぶしレイヤーを選択します。

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。

関連項目

241 ページの「パターン」

221 ページの「描画モード」

221 ページの「描画色と背景色」

72 ページの「塗りつぶしレイヤーの作成」

レイヤー上のオブジェクトへの境界線（輪郭）の描画

「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。

注意：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 編集ワークスペースで、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ポップアップ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）。

関連項目

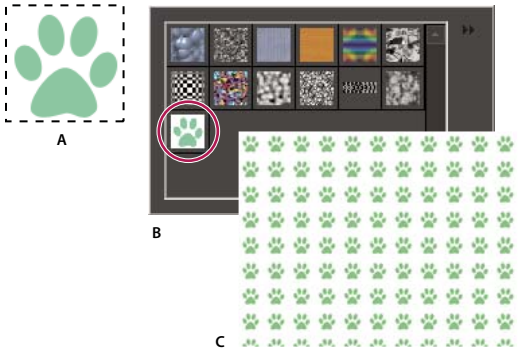
221 ページの「描画モード」

パターン

パターン

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

関連項目

239 ページの「カラーまたはパターンによるレイヤーの塗りつぶし」

248 ページの「プリセットマネージャーの使用」

パターンスタンプツールの使用

パターンスタンプツール では、編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 編集ワークスペースで、ツールボックス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、オプションのパターンスタンプツールをクリックします）。

2 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 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。

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（221 ページの「描画モード」を参照してください）。

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のピクセルが透けて見えます。不透明度のポップアップスライダーをドラッグするか、値を入力します。

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。

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。

関連項目

239 ページの「カラーまたはパターンによるレイヤーの塗りつぶし」

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。

関連項目

87 ページの「選択範囲」

PostScript Patterns フォルダーからのプリセットパターンの使用

PostScript Patterns フォルダーにある各プリセットファイルには、個々のパターンが Adobe Illustrator 形式で含まれています。これらのパターンは任意の解像度で拡大縮小することができます。

1 ファイル／開くを選択します。

2 Photoshop Elements 9.0 ¥ Presets ¥ Patterns ¥ PostScript Patterns を選択します。

3 使用するパターンファイルを選択し、「開く」ボタンをクリックします。

4 汎用 EPS フォーマットファイルをラスタライズダイアログボックスが開いたら、「OK」をクリックして先に進みます。

5 選択範囲／すべてを選択を選択するか、オプションバーの「ぼかし」を 0 ピクセルに設定して長方形でパターンの範囲を選択します。

6 編集／選択範囲からパターンを定義を選択します。パターンは、Adobe Photoshop Elements パターンとして定義されます。

7 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、「OK」をクリックします。

関連項目

248 ページの「プリセットマネージャーの使用」

グラデーション

グラデーション

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。

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、メニュー内の小さな三角形をクリックし、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。

関連項目

72 ページの「塗りつぶしレイヤーの作成」

グラデーションの適用

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 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 オプションバーの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。

5 （オプション）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のピクセルが透けて見えます。不透明度のポップアップ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。

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。

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。

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

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 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。

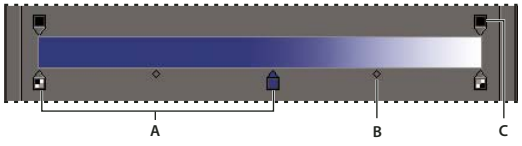
7 テキスト上のグラデーション開始点にポインターを置き、ドラッグして終了点を定義します。

関連項目

61 ページの「レイヤーのラスタライズ」

グラデーションの定義

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 編集ワークスペースで、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横にある「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、次のいずれかの操作を行います。

- 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。
- カラーポップアップメニューから「描画色」を選択して、現在の描画色を使用します。
- カラーポップアップメニューから「背景色」を選択して、現在の背景色を使用します。
- 現在の描画色または背景色以外のカラーを常にグラデーションに使用するには、カラーポップアップメニューから「ユーザーカラー」を選択します。

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の菱形を左または右にドラッグします。

8 編集中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、ポップアップ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、「新規グラデーション」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。

関連項目

228 ページの「Adobe カラーピッカーの使用」

グラデーションの透明部分の指定

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。分岐点の下の三角形が黒に変わり、開始透明度を編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。
- 不透明度のポップアップ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透明部分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。

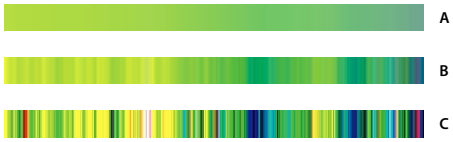
中間不透明度を削除するには、透明度分岐点を上にドラッグしてグラデーションバーから外すか、透明度分岐点を選択してから「削除」ボタンをクリックします。

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。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

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 編集ワークスペースで、グラデーションツール を選択します。

2 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。

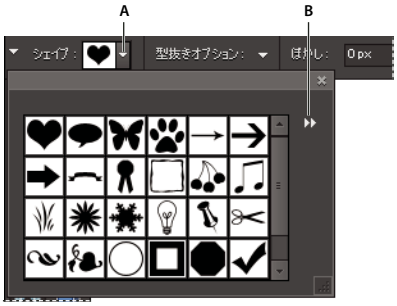
7 独自のグラデーションプリセットを追加するために、「新規グラデーション」をクリックします。

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。

プリセットとライブラリ

プリセット

標準編集ワークスペースでは、ポップアップパネルはオプションバーに表示されます。このパネルは、既定のブラシ、スウォッチ、グラデーション、パターン、レイヤースタイル、カスタムシェイプなどのライブラリを呼び出すときに使用します。各ライブラリ内の既定のアイテムは、「プリセット」と呼ばれます。ポップアップパネルが閉じているときには、現在選択されているプリセットのサムネール画像が代わりに表示されます。



オプションバーの型抜きツールポップアップパネルの表示
A. クリックすると、ポップアップパネルが表示されます。**B.** クリックすると、プリセットライブラリを含むポップアップパネルメニューが表示されます。

ポップアップパネルでは、プリセット名、サムネールアイコン、またはその両方が表示されるように、外観を変更することができます。

プリセットマネージャーを使用すると、各種のプリセットライブラリを読み込むことができます。プリセットは、独立したライブラリファイルに格納されます。これらのファイルは、Photoshop Elements アプリケーションフォルダー内の Presets フォルダーにあります。

プリセットツールオプションの使用

1 使用するツールを選択します。

2 オプションバーで、ポップアップパネルを開きます（ポップアップパネルは一部のツールにしかありません）。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 現在読み込まれているプリセットライブラリを表示および選択するには、ポップアップパネルの右上の三角形をクリックします。
- プリセットを選択するには、ライブラリのアイテムをクリックします。
- ブラシを保存するには、ポップアップパネルメニューを開いて「ブラシを保存」コマンドを選択し、表示されるダイアログボックスに名前を入力して「OK」をクリックします。
- グラデーションまたはパターンを保存するには、パネルメニューを開いて「新規グラデーション」または「新規ブラシ」コマンドを選択し、表示されるダイアログボックスに名前を入力して「OK」をクリックします。
- ブラシ、グラデーションまたはパターンの名前を変更するには、パネルメニューを開いて「ブラシ名の変更」または「グラデーション名の変更」コマンドを選択し、新しい名前を入力して「OK」をクリックします。

- パネルからブラシ、グラデーションまたはパターンを削除するには、ポップアップパネルメニューを開いて「ブラシ名を削除」、「グラデーション名を削除」または「パターン名を削除」コマンドを選択します。また、Alt キー（Mac OS の場合は Option キー）を押しながらブラシまたはグラデーションをクリックして削除することもできます。
- ブラシ、グラデーションまたはパターンのライブラリを保存するには、ポップアップパネルメニューを開いて、「ブラシを保存」または「グラデーションを保存」コマンドを選択し、ライブラリファイルの名前を入力して「保存」をクリックします。
- ブラシ、グラデーションまたはパターンのライブラリを読み込むには、ポップアップパネルメニューを開いて「ブラシファイルの読み込み」または「グラデーションの読み込み」コマンドを選択し、追加するライブラリファイルを選択して「読み込み」をクリックします。

注意：「ブラシファイルの読み込み」コマンドを使用すると、ブラシライブラリの内容が、使用可能なブラシに追加されます。ブラシのプリセットライブラリを選択した場合は、現在の各ブラシがプリセットライブラリによって置き換えられます。

- パネル内の現在のグラデーションセットを置き換えるには、ポップアップパネルメニューを開いて下部のライブラリファイルを選択し、「OK」をクリックします。「グラデーションの置き換え」コマンドを選択して、ライブラリファイルを参照して選択し、「読み込み」をクリックすることもできます。
- パネル内の現在のブラシまたはパターンのセットを置き換えるには、ブラシメニューからライブラリを選択します。

注意：現在のブラシ、グラデーションまたはパターンのセットを置き換えるには、ポップアップパネルメニューからプリセットマネージャーを選択し、プリセットマネージャーを使用して別のブラシ、グラデーションまたはパターンのライブラリを選択することもできます。

- 初期設定のブラシ、グラデーションまたはパターンのセットを読み込むには、ポップアップパネルメニューを開いて、「初期設定に戻す」コマンドを選択します。

ポップアップパネルメニュー内のアイテムの表示の変更

1 次のいずれかの操作を行います。

- 1 つのパネルの表示を変更するには、ポップアップパネルの右上の三角形 をクリックして、ポップアップパネルメニューを開きます。
- すべてのパネルの表示を変更するには、編集／プリセットマネージャーを選択してプリセットマネージャーを開いてから詳細メニューをクリックします。

2 次の表示オプションを選択します。

テキスト表示 各アイテムの名前が表示されます。

サムネール（小）を表示 / サムネール（大）を表示 各アイテムのサムネールが表示されます。

リスト（小）を表示 / リスト（大）を表示 各アイテムの名前とサムネールが表示されます。

サムネール（ストローク）ブラシストロークのサンプルとサムネールが表示されます（ブラシのみ）。

注意：上記のオプションの一部を選択できないポップアップパネルもあります。

プリセットマネージャーの使用

標準編集ワークスペースでは、プリセットマネージャー（編集／プリセットマネージャー）を使用して、Photoshop Elements に付属している既定のブラシ、スウォッチ、グラデーションおよびパターンのライブラリを管理できます。例えば、好みのブラシのセットを作成したり、プリセットを初期設定の状態に戻したりできます。

ライブラリの種類別にファイル拡張子の異なるファイルと初期設定のフォルダーがあります。プリセットファイルは、Photoshop Elements プログラムフォルダー内の Presets フォルダーにインストールされます。

注意：プリセットマネージャーのプリセットを削除するには、削除するプリセットを選択して「削除」をクリックします。ポップアップメニューから「初期設定に戻す」コマンドを使用すれば、いつでもライブラリに初期設定アイテムを復元できます。



プリセットマネージャーで、プリセットを新しい位置へドラッグ

ライブラリの読み込み

1 プリセットマネージャーで、プリセットの種類メニューから「ブラシ」、「スウォッチ」、「グラデーション」または「パターン」を選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 「読み込み」をクリックし、読み込みダイアログから必要なライブラリを保存しているプリセットファイルを選択してから、「読み込み」をクリックします。別のフォルダーに保存されているプリセットファイルを読み込む場合は、ダイアログのナビゲーションを使用してプリセットファイルを選択します。初期設定では、プリセットファイルは Photoshop Elements プログラムフォルダー内の Presets フォルダーの中にインストールされています。
- 「詳細」ボタンをクリックし、表示されるメニューの下部からライブラリを選択します。

3 完了したら、「完了」ボタンをクリックします。

初期設定のライブラリの復元、または現在表示されているライブラリの置き換え

❖ プリセットマネージャーで、詳細メニューをクリックし、表示されるメニューから次のようにコマンドを選択します。

初期化（初期設定）現在選択されているプリセットの種類のライブラリを初期設定に復元します。

置き換え 現在のライブラリを別のライブラリの内容に置き換えます。

ライブラリのサブセットの保存

1 プリセットマネージャーで、連続している複数のプリセットを選択するには Shift キーを押しながら最初と最後のアイテムをクリックします。連続していない複数のプリセットを選択するには、Ctrl キー（Mac OS の場合は Command キー）を押しながら各アイテムをクリックします。選択したプリセットだけが新規ライブラリに保存されます。

2 「セットを保存」をクリックし、ライブラリの名前を入力します。ライブラリを初期設定とは別のフォルダーに保存したい場合は、保存する前に新規フォルダーを指定します。

プリセット名の変更

1 プリセットマネージャーで、次のいずれかの操作を行います。

- プリセットのリストに表示されるサムネール、またはテキストを選択して、「名前変更」をクリックします。
- プリセットのリストに表示されるサムネール、またはテキストをダブルクリックします。

2 新しいプリセット名を入力します。複数のプリセットを選択した場合、名前の入力を求めるメッセージが複数回表示されます。

第 12 章：テキストとシェイプの追加

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。編集ワークスペースで、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。

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がありません。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。

テキストの追加と編集

テキスト

編集ワークスペースで、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。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（文字ツールを右クリック）すると、テキストの形状を選択範囲として指定できます。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。オプションバーに確定ボタン およびキャンセルボタン が表示されているときは、文字ツールは編集モードです。

注意：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

1 編集ワークスペースで、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。

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）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。

テキストは、テキストレイヤーと呼ばれるテキスト専用のレイヤーに表示されます。

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。

- オプションバーの確定ボタン 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。

注意：テキストレイヤーを確定しないで破棄するには、キャンセルボタン をクリックします。

関連項目

193 ページの「画像へのスタイル化したテキストの追加」

テキストツールのオプション

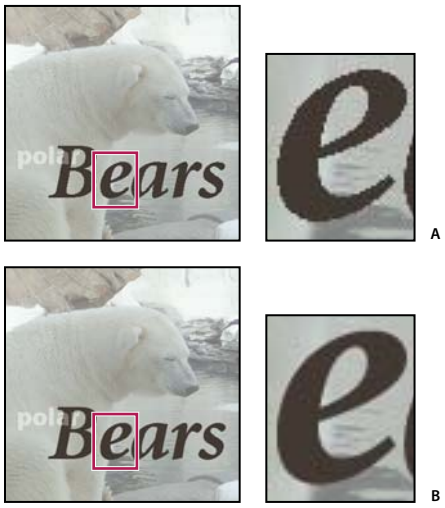
オプションバーで、テキストツールのオプションを選択します。

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。

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。



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

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。

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。

テキストカラーメニュー 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。

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）。

テキストの向きを変更 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。

テキストレイヤーの文字の編集

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 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）。

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 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。

- 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。

4 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。

テキストの整列

❖ 文字ツールを使用して、整列ポップアップメニューをクリックし、次のいずれかを選択します。

テキストの左揃え レイヤーの各テキスト行の左端を、最初のカーソル位置に揃えます。

テキストの中央揃え（水平方向） レイヤーの各テキスト行の中心を、最初のカーソル位置に揃えます。

テキストの右揃え レイヤーの各テキスト行の右端を、最初のカーソル位置に揃えます。

文字の選択

1 編集ワークスペースで、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

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、所定のフォントに対して相当するスタイルがない場合のみ、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てから、確定ボタンをクリックします。

注意：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

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 または縦書き文字ツール 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。編集ワークスペースで、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

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。



オプションバーのカラーメニューに表示される多数のプリセットカラースウォッチから選択できます。

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 次のいずれかの操作を行います。

- カラーピッカーで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のカラー部分をクリックします。
- 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の三角形をクリックします。

関連項目

226 ページの「スウォッチパネルの使用」

228 ページの「Adobe カラーピッカーの使用」

マスクされた文字の作成および使用

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 編集ワークスペースで、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（251 ページの「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。

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、オプションバーのワープボタン 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

1 編集ワークスペースで、レイヤーパネルから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、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。
- レイヤー／テキスト／横書き、またはレイヤー／テキスト／縦書きを選択します。

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

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 あ が表示されます。

日本語テキストの文字間隔の縮小

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。文字詰めを適用すると、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。

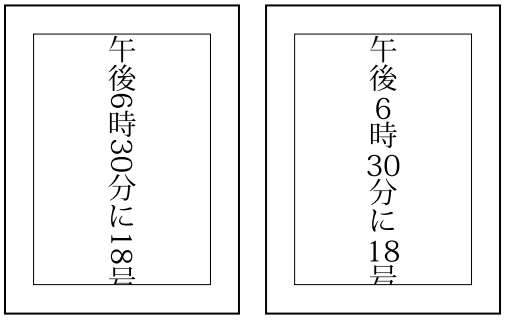
3 オプションバーの日本語テキストオプションを表示ボタン あ をクリックします。ボタンが表示されていない場合は、環境設定で「日本語テキストオプション」が選択されているかどうかを確認してください。

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。

注意：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

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。

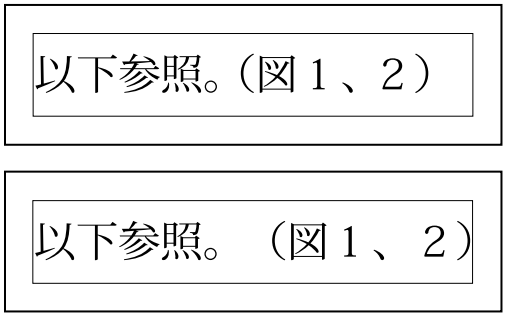


縦中横を設定していない文字列（左）と、縦中横を使用した文字列（右）

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 あ クリックします。
4. 「縦中横」を選択します。

約物を半角にするのオンまたはオフ

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。文字組みをオフにすると、これらの文字に全角の間隔設定が適用され、オンにすると、半角の間隔設定が適用されます。



文字組みをオンにした文字列（上）と、文字組みをオフにした文字列（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 あ クリックします。
3. 「約物を半角にする」を選択します。

シェイプの作成

シェイプ

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がありません。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

関連項目

261 ページの「シェイプの選択と移動」

261 ページの「シェイプの変形」

262 ページの「シェイプへのレイヤースタイルの適用」

長方形、正方形または角丸長方形の描画

1 編集ワークスペースで、長方形ツール または角丸長方形ツール を選択します。必要に応じて、ツールボックスで別のシェイプツールをクリックして、表示されたリストからツールを選択します。

2 （オプション）オプションバーで、幾何学オプションの三角形をクリックして、次のオプションを使用します。

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「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長方形を描画します。

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）。

ピクセルにスナップ 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。

3 画像内をドラッグしてシェイプを描画します。

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。必要に応じて、ツールボックスで別のシェイプツールをクリックして、表示されたリストからこのツールを選択します。

2 （オプション）オプションバーで、幾何学オプションの三角形をクリックして、次のオプションを使用します。

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）。

3 画像内をドラッグして楕円形を描画します。

多辺シェイプの描画

1 編集ワークスペースで、多角形ツール を選択します。必要に応じて、ツールボックスで別のシェイプツールをクリックして、表示されたリストからこのツールを選択します。

2 （オプション）オプションバーで、幾何学オプションの三角形を選択して、次のオプションを使用します。

半径 多角形の中心から外部点までの距離を指定します。

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。

星形 多角形を星形に変換します。

辺のくぼみ 星形のくぼみの深さを指定します。

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。

3 辺ボックスで、多角形の辺の数を指定します。

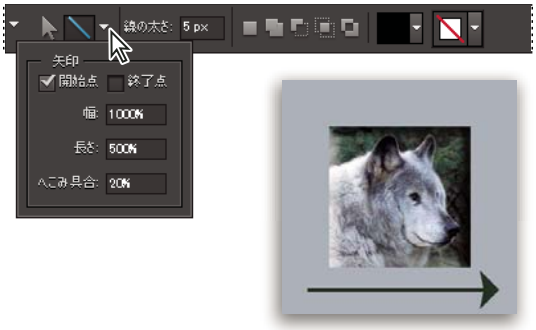
4 画像内をドラッグして多角形を描画します。

ラインまたは矢印の描画

1 編集ワークスペースで、ラインツール を選択します。必要に応じて、ツールボックスで別のシェイプツールをクリックして、表示されたリストからこのツールを選択します。

2 （オプション）オプションバーで、幾何学オプションの三角形を選択して、次のオプションを使用します。

矢印の開始点と終了点 ラインと一緒に矢印を描画します。「開始点」、「終了点」またはその両方を選択して、ラインのどちらの端に矢印を描画するか指定します。シェイプオプションはポップアップダイアログボックスで設定できます。



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。矢印のへこみ具合の値（-50 %～ +50 %）を入力します。

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。

3 「線の太さ」ボックスで、線の太さ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。

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 編集ワークスペースで、カスタムシェイプツール を選択します。必要に応じて、ツールボックスで別のシェイプツールをクリックして、表示されたリストからこのツールを選択します。

2 オプションバーで、シェイプポップアップパネル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）オプションバーで、幾何学オプションの三角形を選択して、次のオプションを使用します。

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。

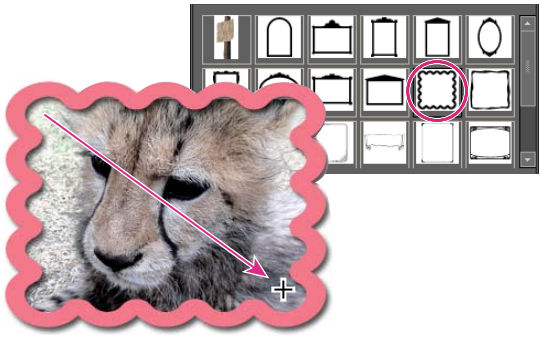
定義比率 縦横比は初期設定のままで、サイズだけドラッグで変更しながら描画します。

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。

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

1 編集ワークスペースで、レイヤーパネル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。

シェイプの編集

シェイプの選択と移動

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 編集ワークスペースで、次のいずれかの操作を行います。

- ツールボックスでシェイプ選択ツール を選択します。
- 別のシェイプツールがアクティブな場合は、オプションバーのシェイプ選択ツールをクリックします。

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

1 シェイプ選択ツール 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。
- 変形するシェイプをダブルクリックし、アンカーをドラッグしてシェイプを変形します。

レイヤー内のすべてのシェイプのカラーの変更

1 編集ワークスペースで、レイヤーパネルの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 カラーピッカーツール を使用して新しいカラーを選択します。

注意：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。

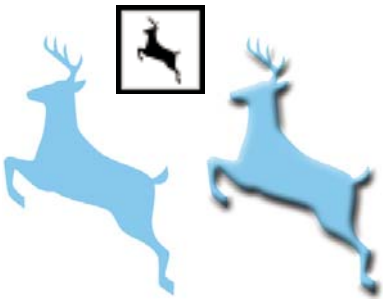
関連項目

228 ページの「Adobe カラーピッカーの使用」

239 ページの「塗りつぶしツールの使用」

シェイプへのレイヤースタイルの適用

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 レイヤーパネルで、新規レイヤーを作成ボタン をクリックします。

2 コンテンツパネルでシェイプを選択し、新規レイヤーに挿入します。

3 効果パネルで、レイヤースタイルボタン をクリックし、シェイプに適用するサムネールをダブルクリックします。

第 13 章：編集ワークスペースでのプロジェクトの作成

スライドショーやフォトブックなどのプロジェクトに写真を使用して、家族や友達と共有することができます。

注意：スライドショー、メニュー付き VCD、およびフリップブックのオプションは、Mac OS では使用できません。

プロジェクトの基本

整理ワークスペースおよび編集ワークスペースでは、写真に対して素早く簡単にクリエイティブな編集を行うことができます。整理ワークスペース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、整理ワークスペースで使用する写真を選択し、編集ワークスペースでプロジェクトを作成します。

「作成」タブの下にあるプロジェクトで、プロ仕様のテンプレートを使用して自分だけのプロジェクトを作成できます。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。

プロジェクトは整理ワークスペースに表示されます。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、Windows エクスプローラーを使用してこれらを移動しないでください。移動する場合は、整理ワークスペースで「移動」コマンドを使用してください。

プロジェクトは、様々な方法で配信できます。例えば、スライドショーを VCD に書き込めます。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。

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および CD ／ DVD のラベルやジャケットが含まれています。

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。

1 ページのプロジェクトの場合、初期設定で Photoshop 形式（PSD）で保存されます。複数ページで構成されるプロジェクトの場合は、より多用途なフォトプロジェクト形式（PSE）で保存されます。画像を 1 つ 1 つ開いて編集する必要がある通常の画像形式とは異なり、PSE では一度に最大 30 ページを作成およびプリントできます。

注意：複数ページのファイルは比較的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固有のテーマまたは共通の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には、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が用意されていますが、どちらのテンプレートにも、ほとんどのプロジェクトに共通なレイアウトオプションとテーマオプションが用意されています。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も指定します（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編集ワークスペースで開きます。作成パネルの「ページ」、「レイアウト」、「アートワーク」および「テキスト」タブにより、フレーム、背景およびレイヤースタイルを追加または変更できます。例えば、アルバムのすべてのページに選択したテーマの初期設定の背景を使用する代わりに、「アートワーク」タブを使用して、各ページに固有の背景を適用することができます。

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、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、Adobe Photoshop Elements Online Services を使用し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：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

新規フォトプロジェクトを作成するには、「作成」タブから開始します。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。また、「選択した画像で自動的に塗りつぶす」を選択して、プロジェクトエリアで開いているすべての画像を一度に追加することもできます。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、いつでも「レイアウト」、「アートワーク」および「テキスト」タブで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 プロジェクト内で選択した画像を、プロジェク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。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プロジェクトエリアの画像を並べ替えます。画像の順序は、フォトプロジェクト内でプロジェクトエリアから画像をドラッグするか、保存先フォルダーから直接追加することでいつでも変更できます。プロジェクトエリアのコンテクストメニューオプションを使用し、プロジェク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。

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、家庭用プリンターでプリントしたり、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することができます。



フォトコラージュの例

関連項目

267 ページの「フォトコラージュ、ラベル、CD および DVD ジャケットの作成」

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、家庭用プリンターでプリントしたり、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

関連項目

267 ページの「フォトコラージュ、ラベル、CD および DVD ジャケットの作成」

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。ジャケットは、家庭用プリンターでプリントしたり、PDF 形式で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。



CD および DVD ジャケットの例

関連項目

267 ページの「フォトコラージュ、ラベル、CD および DVD ジャケットの作成」

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。ラベルは、家庭用プリンターでプリントしたり、PDF 形式で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。



CD および DVD ラベルの例

関連項目

267 ページの「フォトコラージュ、ラベル、CD および DVD ジャケットの作成」

スライドショー

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。

スライドショーが完成したら、配信する方法を選択できます。

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

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 整理ワークスペースで、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、編集ワークスペースを開きます。

2 「作成」タブ 作成 を選択します。プロジェクトタイプを確認できます。次のいずれかの操作を行います。

- 「フォトコラージュ」をクリックします。
- 「詳細オプション」をクリックし、「CD ジャケット」を選択します。
- 「詳細オプション」をクリックし、「DVD ジャケット」を選択します。
- 「詳細オプション」をクリックして、「CD / DVD ラベル」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。

編集ワークスペースにプロジェクトが開きます。作成パネルの「ページ」、「レイアウト」、「アートワーク」および「テキスト」タブを使用してデザインを変更できます。

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。新しいページを追加することもできます。

7 次の操作を行って、写真を表示したり、カスタマイズしたりします。

- 写真の位置を変更またはサイズを調整します。
- 写真を回転させます。
- テキストを追加したり、編集します。
- 写真を置き換えたり、削除します。

8 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。

関連項目

270 ページの「フォトプロジェクトの編集」

フォトブックの作成

このプロセスに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid2328_pse9_jp を参照してください。

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® 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。フォトブックは、Adobe Photoshop Elements Online Services を利用したオンラインでのプリント注文に対応しています。

フォトブックの作成

1 整理ワークスペースでフォトブックに追加する画像を選択するか、画像を編集ワークスペースで開きます。「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、プロジェク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」、「アートワーク」および「テキスト」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 ページを追加または削除します。

レイアウト レイアウトをダブルクリックして適用します。

アートワーク 背景、フレームおよびグラフィックを選択します。

テキスト ページ上のテキストを追加および編集します。

7 「詳細モードに切り替え」をクリックして、「標準編集」オプションにアクセスします。

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 「プリント」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 「完了」をクリックします。

オンラインサービスを使用したフォトブックの作成

オンラインサービスを使用して、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。

注意：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。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。

1 編集ワークスペースの「作成」をクリックして「フォトブック」を選択します（または、Elements Organizer で「作成」タブを選択して「フォトブック」を選択します）。

2 利用できるオンラインサービスを選択します。

3 画面の指示に従って、フォトブックの作成および注文を行います。

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、家庭用プリンターでプリントしたり、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

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とローカルプリンターでのプリント

1 編集ワークスペースの「作成」をクリックして「グリーティングカード」を選択します（または、Elements Organizer から「作成」タブを選択して「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、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、プロジェク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」および「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 ページを追加または削除します。

レイアウト レイアウトをダブルクリックして適用します。

アートワーク 背景、フレームおよびグラフィックを選択します。

テキスト ページ上のテキストを追加および編集します。

6 「詳細モードに切り替え」をクリックして、「標準編集」オプションにアクセスします。

注意：詳細モードでは、作品のサイズは変更できません。

7 「プリント」をクリックします。

8 「完了」をクリックします。

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

Shutterfly を使用して、写真のアップロード、フォトカレンダーの作成、コピーの注文をすることができます。

1 編集ワークスペースの「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」タブを選択して「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、プロジェクトエリアで既に開いているすべての写真を追加します。

5 「OK」をクリックします。

Photoshop Elements によりフォトカレンダーが作成され、作成パネルに「ページ」、「レイアウト」、「アートワーク」および「テキスト」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 ページを追加または削除します。

レイアウト レイアウトをダブルクリックして適用します。

アートワーク 背景、フレームおよびグラフィックを選択します。

テキスト ページ上のテキストを追加および編集します。

7 「詳細モードに切り替え」をクリックして、「標準編集」オプションにアクセスします。

注意：詳細モードでは、作品のサイズは変更できません。

8 「プリント」をクリックします。

9 「完了」をクリックします。

フォトプロジェクトの編集

フォトプロジェクトの編集

編集ワークスペースで、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、テクスチャ、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

編集ワークスペースで、フォトプロジェクトに画像を追加できます。画像を追加した後で、それらを並べ替えたり、修正したり、置き換えることができます。

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。単一レイヤーの画像は JPEG ファイルとして保存され、複数レイヤーの画像は PSD ファイルとして保存されます。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。

1 フォトプロジェクトを編集ワークスペースで開いていない場合は、Elements Organizer でフォトプロジェクトを選択して、補正／標準写真編集を選択するか、フォトプロジェクトを編集ワークスペースにドラッグします。画像は、編集ワークスペースでのみフォトプロジェクトに追加できます。

2 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。画像がプロジェクトエリアに配置されます。

3 プロジェクトエリアから写真を選択して、フレームにドラッグします。フレームとは、レイアウトの内側のグレーの領域です。フォトプロジェクト内の既存の写真を置き換えるには、写真を右クリックして「写真の置き換え」を選択し、別の画像ファイルを選択して「配置」をクリックします。また、フォトプロジェクトで画像をダブルクリックし、新しい写真を取得ボタンをクリックするか、プロジェクトエリアから別の写真を選択して、フレームにドラッグすることもできます。

クイック補正モードでの写真の編集

1 編集ワークスペースで、写真を右クリックして「クイック編集」を選択します。

2 各種スライダーを使用して思い通りに編集します。

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

1 プロジェクトエリアで、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 次のいずれかの操作を行います。

- 白紙のページを追加するには、編集／白紙のページを追加を選択するか、プロジェクトエリアでページを右クリックし、コンテクストメニューから「白紙のページを追加」を選択します。また、白紙のページをフォトプロジェクトの別の場所にドラッグすることもできます。例えば、タイトルページとして使用する場合は、フォトプロジェクトの先頭にドラッグします。
- 現在のレイアウトを使用する新しいページを追加するには、編集／現在のレイアウトを使用してページを追加を選択するか、プロジェクトエリアでページを右クリックし、コンテクストメニューから「現在のレイアウトを使用してページを追加」を選択します。また、新しいページをプロジェクトの別の場所にドラッグすることもできます。例えば、新しいページをプロジェクト内の別の位置へ移動できます。
- ページを削除するには、編集／現在のページを削除を選択するか、ページを右クリックし、コンテクストメニューから「現在のページを削除」を選択します。

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

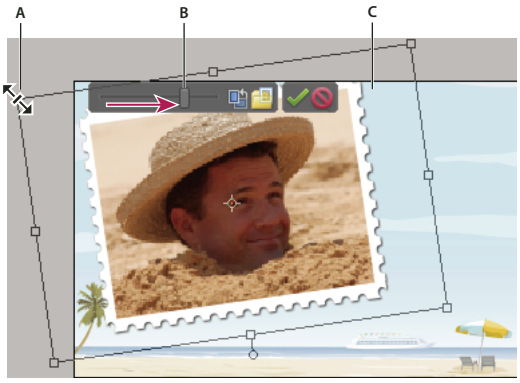
1 写真とフレームを一緒に調整するには、写真を 1 回クリックします。フレーム内の写真を調整するには、写真をダブルクリックします。

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。
- 写真のサイズを調整するには、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。



編集ワークスペースでの写真のサイズ変更
A. 写真の角をドラッグしてサイズを調整します。**B.** サイズ調整スライダーをドラッグします。**C.** フォトフレームの外側の領域は表示されません。

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

❖ 次のいずれかの操作を行います。

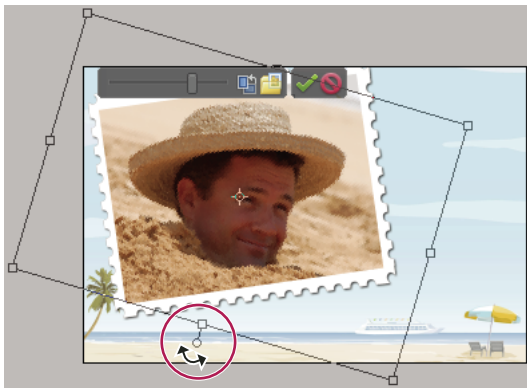
- 写真をダブルクリックして、新しい写真を取得 をクリックします。
- プロジェクトエリアにある写真を、既存の写真の上にドラッグします。
- ページ上の写真を置き換えるには、写真を右クリックし、「写真の置き換え」をクリックします。
- ページ上の写真を削除（消去）するには、写真を右クリックし、「写真を消去」をクリックします。

フォトプロジェクト内の写真の回転

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。



フォトプロジェクト内の画像の回転

- 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 CS5 でのフォトプロジェクトのページの編集

Adobe® Photoshop® CS5 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、編集／Photoshop で編集コマンドを使用して、JPEG、GIF およびその他の単一ページの写真ファイルを Photoshop に送信できます。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 フォトブラウザーで、フォトプロジェクトを右クリックします。

2 「プロパティを表示」を選択します。

3 一般ページで、プロジェクトファイルの横にあるフォルダーアイコンをクリックします。Windows エクスプローラーで PSE ファイルが表示されます。

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 CS5 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。

重要：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。

スライドショーのメニューを含む VCD の作成

スライドショーを Video CD（VCD）に書き込んで友人や家族と共有できます。VCD を作成するには、CD-RW ドライブまたは DVD-RW ドライブを用意し、CD-R／RW ディスクのみを使用する必要があります。

スライドショーのメニューを含む VCD の作成作業は、編集ワークスペースで開始して、Elements Organizer で完了することができます。作成／詳細オプション／メニュー付き VCD をクリックして、スライドショーのメニューを含む VCD の作成を開始します。

フリップブック

フリップブックにより、写真のストップモーションビデオを作成することができます。フリップブックの作成作業は、編集ワークスペースで開始して、Elements Organizer で完了することができます。作成／詳細オプション／フリップブックをクリックして、フリップブックの作成を開始します。

第 14 章：Web 用に最適化

Web 用に最適化すると、インターネットでの表示に最適になるように、画像の圧縮や表示オプションの設定が行われます。画像をインターネットで配信する場合、ファイルサイズは重要です。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。

画像の最適化

最適化

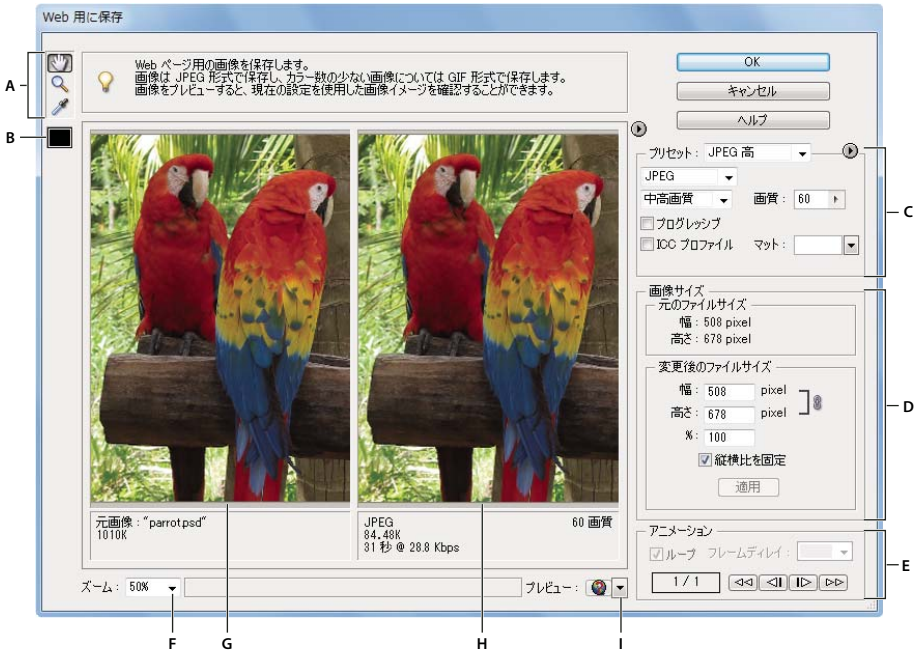
画像を Web で配信するときは、ファイルサイズを考慮する必要があります。ダウンロード時間が極端に長くならない程度に小さく、カラーやディテールを十分に保持できる程度に大きくなくてはなりません。

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使用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

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。編集ワークスペースで写真を開いて、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 **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.** 元の画像 **H.** 最適化した画像 **I.** ブラウザープレビューメニュー

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、画像の下の情報が変化します。

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。

関連項目

287 ページの「Web ブラウザーでの最適化画像のプレビュー」

288 ページの「カラー表示の相違のプレビュー」

287 ページの「推定ダウンロード時間の表示」

Web 用に最適化されたファイル形式

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 と同じ用途で使用します（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 はカラールックアップテーブルを作成します。元画像のカラーがカラールック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。

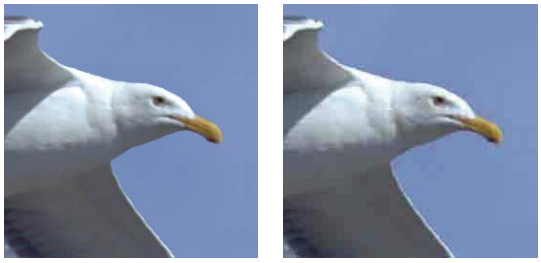
Web での画像の表示は、コンピュータープラットフォーム、オペレーティングシステム、モニター、ブラウザーで表示されるカラーによっても異なります。異なるブラウザーやプラットフォームで画像をプレビューして、Web でどのように表示されるか確認することもできます。

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。

注意：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）。

関連項目

284 ページの「マット処理した GIF 画像や PNG 画像の作成」

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、ブラウザー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。

関連項目

284 ページの「GIF または PNG 画像での透明な背景の保持」

PNG-8 形式

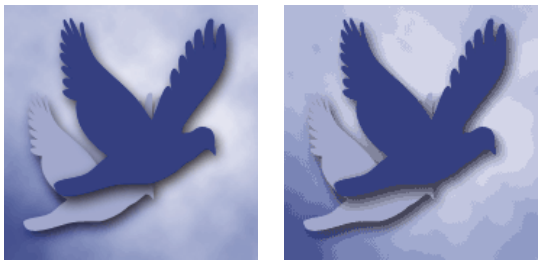
PNG-8 形式は、8 ビットカラーを使用します。GIF 形式と同様に、PNG-8 は、ラインアート、ロゴ、活字などのシャープなディテールを保持したまま、べた塗り部分を効率的に圧縮します。

PNG-8 は、ブラウザーによってはサポートされていない場合があるので、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マを使用しているので、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。

注意：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、ブラウザー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。



ディザ処理していない 256 色の PNG-8 画像（左）とディザ処理した 16 色の PNG-8 画像（右）

関連項目

284 ページの「GIF または PNG 画像での透明な背景の保持」

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ーもあります。

関連項目

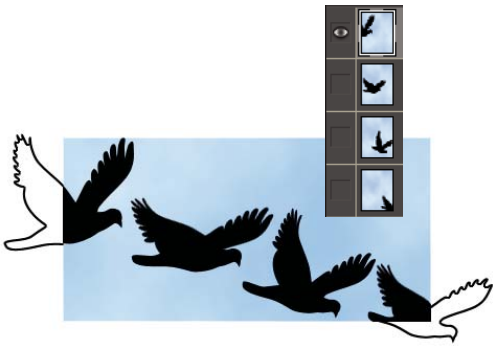
284 ページの「GIF または PNG 画像での透明な背景の保持」

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で簡単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、編集ワークスペースで 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、編集ワークスペースで「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。



別々のレイヤーの画像を組み合わせてアニメーションを作成することもできます。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

288 ページの「アニメーションのプレビュー」

既定の最適化設定の適用

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。

注意：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「カスタム」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。

JPEG 形式として最適化

JPEG は標準的な写真圧縮形式です。

1 編集ワークスペースで、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。

注意：プログレッシブ JPEG をサポートしていないブラウザーもあります。

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ーもあります。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。

関連項目

277 ページの「JPEG 形式」

186 ページの「カラーマネジメント」

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 編集ワークスペースで、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、カラールック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ー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。

関連項目

285 ページの「ディザ」

283 ページの「Web 画像の透明ピクセルとマット処理」

PNG-24 として最適化

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 編集ワークスペースで、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。

関連項目

284 ページの「GIF または PNG 画像での透明な背景の保持」

アニメーション GIF ファイルの作成

1 編集ワークスペースで、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。

注意：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 Web ブラウザーでアニメーションを繰り返し再生します。

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。

関連項目

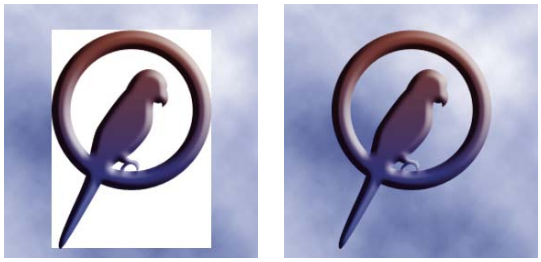
288 ページの「アニメーションのプレビュー」

55 ページの「レイヤーについて」

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

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)。

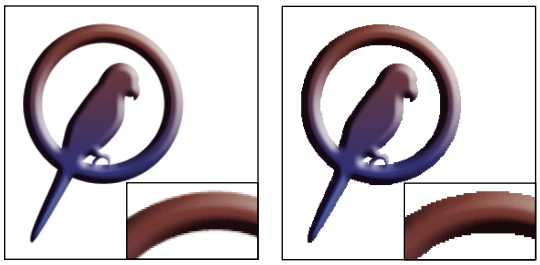


透明部分なしの Web ボタン（左）と透明部分ありの Web ボタン（右）

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 ページの背景にテクスチャ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）

関連項目

57 ページの「レイヤーの追加」

276 ページの「Web 用に最適化されたファイル形式」

GIF または PNG 画像での透明な背景の保持

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 編集ワークスペースで、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。

関連項目

278 ページの「GIF 形式」

278 ページの「PNG-8 形式」

279 ページの「PNG-24 形式」

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 編集ワークスペースで、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）

関連項目

278 ページの「GIF 形式」

278 ページの「PNG-8 形式」

279 ページの「PNG-24 形式」

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 ページの背景にテクスチャ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 編集ワークスペースで、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。

関連項目

278 ページの「GIF 形式」

278 ページの「PNG-8 形式」

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 編集ワークスペースで、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。

関連項目

277 ページの「JPEG 形式」

Web 画像のディザ

ディザ

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 色のみの表示）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。

ブラウザーのディザ処理 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。ブラウザーのディザ処理は、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、ブラウザー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。

関連項目

276 ページの「Web 用に最適化されたファイル形式」

228 ページの「Adobe カラーピッカーの使用」

281 ページの「GIF や PNG-8 形式として最適化」

Web 画像でのディザの制御

1 編集ワークスペースで、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

ブラウザーのディザ処理は、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ーでプレビューできます。

1 編集ワークスペースで、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「ブラウザーディザ」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。

関連項目

287 ページの「プレビューメニューへのブラウザーの追加」

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

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 編集ワークスペースで、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。

関連項目

275 ページの「Web 用に保存ダイアログボックスの使用」

プレビューメニューへのブラウザーの追加

1 編集ワークスペースで、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

1 編集ワークスペースで、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。

関連項目

275 ページの「最適化」

カラー表示の相違のプレビュー

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 編集ワークスペースで、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。

注意：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。

関連項目

275 ページの「最適化」

アニメーションのプレビュー

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 編集ワークスペースで、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。

第 15 章：写真のプリントと配信

Adobe® Photoshop® Elements 9 では、様々な方法で写真をプリントおよび配信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。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）、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）をプリントしたり、T シャツに転写プリントすることもできます。また、Photoshop Elements では、インターネット経由で画像を配信したり、プリントを注文することもできます。

写真のプリント

プリントの概要

プリントの概要に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid2333_pse9_jp を参照してください。

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（整理ワークスペースで、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、およびカレンダーなど、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。



A B C

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。

関連項目

295 ページの「ページおよびプリンターオプションの設定」

編集ワークスペースでの写真のプリント

1 次のいずれかの操作を行います。

- 編集ワークスペースで写真を開きます。
- プロジェクトエリアで写真を選択し、Ctrl キー（Mac OS の場合は Command キー）を押しながらクリックして、プロジェクトエリアから複数の写真を選択します。

注意：整理ワークスペースで写真を選択し、「選択したファイルを Elements Organizer で表示」オプションを選択します。写真はプロジェクトエリアに表示されます。

2 ファイル／プリントを選択します。

注意：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。

3 「追加」をクリックし、整理ワークスペースから写真を選択します。カタログやアルバムなど、異なるセットに含まれる写真を選択できます。また、特定のキーワードタグや重要度が設定された写真などの条件を指定することもできます。

4 プリンターを選択メニューからプリンターを選択します。また、「用紙設定」ボタンをクリックしてページプリントオプションを指定することもできます。

5 （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

6 用紙サイズメニューから用紙のサイズを選択します。

7 プリント形式を選択メニューからいずれかのオプションを選択します。

8 プリントサイズを選択メニューから、プリントサイズを選択します。

9 「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。

10 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。

11 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。

注意： 「上」と「左」の値の初期設定単位はインチです。既定の単位リストから他の単位を選択できます。

12 （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。

13 「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。

関連項目

295 ページの「ページおよびプリンターオプションの設定」

145 ページの「再サンプルを行わないプリントサイズと解像度の変更」

プリントダイアログボックスを使用した写真の追加

1 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。

2 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 カタログ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。

編集ワークスペースからプリントする場合のその他のオプション

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
- カスタムプリントサイズ
- カラーマネジメント

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。

注意：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せん）。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** プリンターまたは Photoshop Elements のどちらでカラーを管理するかを選択できます。「カラーマネジメントなし」を選択することもできます。
- **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）。

❖ 編集ワークスペースで、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。

編集ワークスペースでの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 標準編集モードで、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。

関連項目

55 ページの「レイヤーについて」

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。

- 編集ワークスペースで写真を開きます。
- 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：整理ワークスペース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。

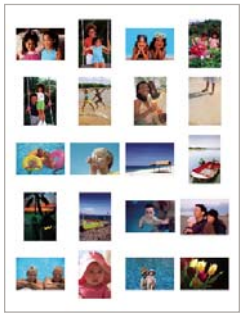
- ローカルプリンターでプリントを選択して、コンピューターに接続したプリンターを使用して写真をプリントします。プリントダイアログボックスを起動します。詳しくは、291 ページの「編集ワークスペースでの写真のプリント」を参照してください。
- 「ピクチャパッケージをプリント」を選択します。

注意：Windows でこのオプションを選択すると、整理ワークスペース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のプリントを参照してください。

4 画面の指示に従って、写真をプリントします。

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ール画像を表示して、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、整理ワークスペースからプリントできますが、このプロセスを編集ワークスペースから開始することができます。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

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。ピクチャパッケージは、整理ワークスペースからプリントできますが、このプロセスを編集ワークスペースから開始することができます。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

プリントオプション

ページおよびプリンターオプションの設定

1 ファイル／プリントを選択し、プリントダイアログボックスで「用紙設定」を選択します。標準編集、クイック補正、またはガイド付き編集で「プリント」コマンドを使用するには、写真を開く必要があります。

2 ページ設定ダイアログボックスで「プリンターの設定」ボタンをクリックして、「プリンター名」メニューからプリンターを選択します。必要に応じて「プロパティ」ボタンをクリックし、レイアウトおよび用紙オプションを指定します。プリンタードライバーのダイアログボックスを表示できる場合は、「詳細設定」ボタンをクリックして、他のプリンターオプションを設定できます。「詳細設定」ボタンとプリンターオプションを使用できるかどうかは、使用しているプリンター、プリンタードライバー、Windows のバージョンによって異なります。「OK」をクリックして、ダイアログボックスを閉じます。

注意：プリントする画像を拡大縮小する場合は、プリンターの詳細設定オプションではなく、プリントプレビューダイアログボックスの拡大縮小オプションを使用します。拡大縮小した画像のプレビューを確認できるので、プリントダイアログボックスを使用する方が便利です。また、プリンターの詳細設定オプションとプリントプレビューダイアログボックスの両方で拡大縮小オプションを設定しないでください。拡大縮小が 2 度適用され、最終的な画像が意図しないサイズになってしまう場合があります。

3 ページ設定ダイアログボックスで、用紙サイズや向きなどのオプションを指定し、「OK」をクリックします。

オンライン配信サービスへの写真の送信

1 編集ワークスペースで「配信」タブ 配信 をクリックします。

2 「詳細オプション」をクリックし、ポップアップメニューからいずれかの写真配信サービスを選択します。

3 画面の指示に従って、写真をオンラインで配信します。

写真の配信

Photoshop Elements で、写真を電子メールで配信することができます。写真を電子メールに添付するか、フォトメールを使用して写真を電子メールに埋め込むことができます。また、オンラインアルバムを配信したり、写真を CD や DVD に書き込んで配信することもできます。Elements Organizer では、メディアファイルを効率的に構成および管理することができるため、Photoshop Elements で配信操作を開始して、Elements Organizer で完了することができます。Elements Organizer により、配信するメディアファイルを選択できます。Photoshop Elements の「配信」タブには、写真を配信するための次のオプションがあります。

オンラインアルバム アルバムを配信できます。

電子メールにファイルを添付 電子メールの添付ファイルとして写真を配信できます。

フォトメール ウィザードを使用して、写真を電子メールメッセージの本文に、カラフルなカスタムレイアウト（テンプレート）で埋め込むことができます。

注意：フォトメールは Mac OS ではサポートされていません。

Flickr に配信 写真を Flickr にアップロードできます。

Facebook に配信 写真を Facebook にアップロードできます。

Send To SmugMug Gallery Enables you to upload photos on SmugMug Gallery.

また、オンラインサービスを使用して画像を配信することもできます。

注意：電子メールでファイルを共有する方法に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid914_pse_jp を参照してください。

第 16 章：Photoshop Elements のショートカットキー

Elements Organizer では、画面の操作や、整理ワークスペース内の写真の検索、表示および編集に、ショートカットキーを使用できます。編集ワークスペースでも、表示、選択、編集など、標準編集モードの様々なツールを使用する際にショートカットを使用できます。

Windows 7 のキーボードショートカット

Photoshop Elements は、Windows 7 の次のキーボードショートカットをサポートしています。

目的	ショートカット
Aero プレビューをアクティブにする	Windows + スペースバー
Aero シェイクをアクティブにする	Windows + Home
最大化	Windows + 上向き矢印
元のサイズに戻す、または最小化	Windows + 下向き矢印
現在のウィンドウを上下に最大化	Windows + Shift + 上向き矢印
現在のウィンドウを画面の左半分または右半分にスナップ メモ：マルチモニター構成の場合、このコマンドを繰り返すことでウィンドウを別のモニターに移動できます。	Windows + 左向き矢印 Windows + 右向き矢印
現在のウィンドウを左側または右側のモニターに移動	Windows + Shift + 左向き矢印 Windows + Shift + 右向き矢印
デスクトップを拡大表示	Windows + +（プラス）
デスクトップを縮小表示	Windows + -（マイナス）
タスクバーのグループ化されたアイコン内のウィンドウ（またはタブ）を移動	Ctrl キーを押しながらクリック

画像の表示時に使用するキー（標準編集）

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	Windows	Mac OS
開いているドキュメントを順に切り替え	Ctrl + Tab	
開いているドキュメントを逆順に切り替え	Ctrl + Shift + Tab	
画像をウィンドウサイズに合わせる	Ctrl + 0（または手のひらツールをダブルクリック）	Command + 0

目的	Windows	Mac OS
100 %拡大	Ctrl + Alt + 0（またはズームツールをダブルクリック）	Command + Option + 0
手のひらツールに切り替え（テキスト編集モードを除く）	スペースバー	スペースバー
ズームインツールに切り替え	Ctrl + スペースバー	スペースバー + Command
ズームアウトツールに切り替え	スペースバー + Alt	スペースバー + Option
ズームの選択範囲の位置をドラッグして変更	スペースバーを押しながらドラッグ	スペースバーを押しながらドラッグ
画像内の特定の領域にズームイン	ナビゲーターパネルで、プレビュー内を Ctrl + ドラッグ	ナビゲーターパネルで、プレビュー内を Command + ドラッグ
手のひらツールで画像をスクロール	ドラッグするか、ナビゲーターパネルで表示領域ボックスをドラッグ	ドラッグするか、ナビゲーターパネルで表示領域ボックスをドラッグ
1 画面上または下にスクロール	Page Up または Page Down	Page Up または Page Down
10 単位上または下にスクロール	Shift + Page Up または Page Down	Shift + Page Up または Page Down
1 画面左または右にスクロール	Ctrl + Page Up または Page Down	Command + Page Up または Page Down
10 単位左または右にスクロール	Ctrl + Shift + Page Up または Page Down	Command + Shift + Page Up または Page Down
表示を左上または右下に移動	Home または End	Home または End

ツールの選択時に使用するキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	Windows	Mac OS
同じキーボードショートカットキーを使用するツールを順に切り替え	Shift キーを押しながらショートカットキーを押す（一般環境設定の「ツールの変更に Shift キーを使用」の選択が必要）	Shift キーを押しながらショートカットキーを押す（一般環境設定の「ツールの変更に Shift キーを使用」の選択が必要）
入れ子になっているツールを順に切り替え	Alt キーを押しながらツールをクリック	Option キーを押しながらツールをクリック
移動ツール	V	V
ズームツール	Z	Z
手のひらツール	H	H
スポイトツール	I	I
長方形選択ツール 楕円形選択ツール	M	M
なげなわツール マグネット選択ツール 多角形選択ツール	L	L
自動選択ツール	W	W
選択ブラシツール（またはクイック選択ツール）	A	A

目的	Windows	Mac OS
横書き文字ツール 縦書き文字ツール 横書き文字マスクツール 縦書き文字マスクツール	T	T
切り抜きツール 再構成ツール	C	C C
型抜きツール	Q	Q
角度補正ツール	P	P
赤目修正ツール	Y	Y
スポット修復ブラシツール 修復ブラシツール	J	J
コピースタンプツール パターンスタンプツール	S	S
消しゴムツール 背景消しゴムツール マジック消しゴムツール	E	E
鉛筆ツール	N	N
ブラシツール 印象派ブラシツール 色の置き換えツール	B	B
スマートブラシツール 詳細スマートブラシツール	F	F
塗りつぶしツール	K	K
グラデーションツール	G	G
長方形ツール 角丸長方形ツール 楕円形ツール 多角形ツール ラインツール カスタムシェイプツール シェイプ選択ツール	U	U
ぼかしツール シャープツール 指先ツール	R	R
スポンジツール 覆い焼きツール 焼き込みツール	O	O

目的	Windows	Mac OS
すべてのパネルの表示／非表示を切り替え（コンテンツパネルとレイヤーパネルを除く）	Tab	Tab
描画色と背景色を初期設定に戻す	D	D
描画色と背景色を入れ替え	X	X

オブジェクトの選択時と移動時に使用するキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	Windows	Mac OS
選択範囲の選択を解除	Ctrl + D	Command + D
選択中に選択範囲の位置を変更	スペースバーを押しながらドラッグ	スペースバーを押しながらドラッグ
選択範囲に追加または選択範囲の一部を削除	任意の選択ツール + Shift または Alt キーを押しながらドラッグ	任意の選択ツール + Shift または Option キーを押しながらドラッグ
選択範囲の共通範囲を選択	任意の選択ツール（クイック選択ツールと選択ブラシツールを除く）+ Shift + Alt キーを押しながらドラッグ	任意の選択ツール（クイック選択ツールと選択ブラシツールを除く）+ Shift + Option キーを押しながらドラッグ
選択範囲を正方形または正円に固定（アクティブな選択範囲が他にない場合）	Shift キーを押しながらドラッグ	Shift キーを押しながらドラッグ
中心から選択範囲を描く（アクティブな選択範囲が他にない場合）	Alt キーを押しながらドラッグ	Option + ドラッグ
形状を固定し、中心から選択範囲を描く	Shift + Alt キーを押しながらドラッグ	Shift + Option + ドラッグ
移動ツールに切り替え	Ctrl（手のひらツールまたは任意のシェイプツールが選択されている場合を除く）	Command（手のひらツールまたは任意のシェイプツールが選択されている場合を除く）
マグネット選択ツールから多角形選択ツールに切り替え	Alt キーを押しながらドラッグ	Option キーを押しながらドラッグ
マグネット選択ツールまたは多角形選択ツールの最後のアンカーポイントを削除	削除	削除
マグネット選択ツールの操作を適用またはキャンセル	Enter または Esc	Enter または Esc
選択範囲のコピーを移動	移動ツール + Alt キーを押しながら選択範囲をドラッグ	移動ツール + Option+ 選択範囲をドラッグ
選択範囲を 1 ピクセル移動	任意の選択範囲 + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印または下向き矢印	任意の選択範囲 + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印または下向き矢印
選択アイテムを 1 ピクセル移動	移動ツール + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印または下向き矢印	移動ツール + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印または下向き矢印
レイヤー上で何も選択されていないときにレイヤーを 1 ピクセル移動	Ctrl + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印または下向き矢印	Command + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印、下向き矢印
認識する幅を拡大または縮小	マグネット選択ツール + [または]	マグネット選択ツール + [または]
切り抜きを実行または終了	切り抜きツール + Enter または Esc	切り抜きツール + Enter または Esc
切り抜きシールドのオン／オフを切り替え	/（スラッシュ）	/（スラッシュ）

マジック抽出ダイアログボックス用のキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	**ショートカット（Windows と Mac OS 共通）**
描画ブラシ	B
角度補正ツール	P
ポイント消去	E
選択範囲追加ツール	A
選択範囲削除ツール	D
修復ブラシツール	J
ズームツール	Z
手のひらツール	H

選択範囲を変形する時のキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	**Windows**	**Mac OS**
中心から変形または対称的に変形	Alt	Option
形状を固定	Shift	Shift
変形	Ctrl	Command
ゆがみ	Ctrl + Shift	Command + Shift
遠近法を変更	Ctrl + Shift + Alt	Command + Shift + Option
適用	Enter	Enter
キャンセル	Esc または Ctrl +.（ピリオド）	Esc または Command + .（ピリオド）

ペイントおよびブラシ使用時のキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	Windows	Mac OS
スポイトツールに切り替え	任意のペイントツールまたはシェイプツール + Alt（印象派ブラシを除く）	任意のペイントツールまたはシェイプツール + Option（印象派ブラシを除く）
背景色を選択	スポイトツール + Alt キーを押しながらクリック	スポイトツール + Option + クリック
不透明度、許容値または露光量を設定	任意のペイントツールまたは編集ツール + 数値キー（例えば 0 = 100 %、1 = 10 %、4 と 5 を続けて押した場合 = 45 %）	任意のペイントツールまたは編集ツール + 数値キー（例えば 0 = 100 %、1 = 10 %、4 と 5 を続けて押した場合 = 45 %）
描画モードを順に切り替え	Shift + +（プラス）または -（マイナス）	Shift + +（プラス）または -（マイナス）
描画色または背景色で選択範囲またはレイヤーを塗りつぶし	Alt + Backspace または Ctrl + Backspace	Option + Delete（Backspace）または Command + Delete（Backspace）
レイヤーの塗りつぶしダイアログボックスを表示	Shift + Backspace	Shift + Delete（Backspace）
透明ピクセルのロックのオン／オフを切り替え	/（スラッシュ）	/（スラッシュ）
ポイントを直線で結ぶ（直線を描く）	任意のペイントツール + Shift キーを押しながらクリック	任意のペイントツール + Shift キーを押しながらクリック
ブラシを削除	Alt キーを押しながらブラシをクリック	Option + ブラシをクリック
ブラシサイズを減少または増加	[または]	[または]
ブラシのやわらかさまたは硬さを 25 % ずつ減少または増加	Shift + [または]	Shift + [または]
前または次のブラシサイズを選択	,（カンマ）または .（ピリオド）	,（カンマ）または .（ピリオド）
最初または最後のブラシを選択	Shift + ,（カンマ）または .（ピリオド）	Shift + ,（カンマ）または .（ピリオド）
ブラシに十字アイコンを表示	Caps Lock	Caps Lock

テキスト使用時のキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	Windows	Mac OS
画像内でテキストを移動	テキストレイヤーを選択した状態で Ctrl キーを押しながら文字をドラッグ	テキストレイヤーが選択されている状態で、Command + 文字をドラッグ
1 つ左または右の文字、1 つ上または下の行、1 つ左または右の単語を選択	Shift + 左向き矢印／右向き矢印、Shift + 上向き矢印／下向き矢印、Ctrl + Shift + 左向き矢印／上向き矢印	Shift + 左向き矢印／右向き矢印または下向き矢印／上向き矢印、または Command + Shift + 左向き矢印／右向き矢印
挿入ポイントからマウスをクリックしたポイントまでの文字を選択	Shift キーを押しながらクリック	Shift キーを押しながらクリック
1 つ左または右の文字、1 つ上または下の行、1 つ左または右の単語に移動	左向き矢印／右向き矢印、上向き矢印／下向き矢印、Ctrl + 左向き矢印／右向き矢印	左向き矢印／右向き矢印、下向き矢印／上向き矢印、または Command + 左向き矢印／右向き矢印
単語、行または段落を選択	ダブルクリック、3 回クリック、4 回クリック	ダブルクリック、3 回クリック、4 回クリック

目的	Windows	Mac OS
バウンディングボックスのサイズを変更するときに、それに合わせて中のテキストを拡大・縮小および変形	Ctrl キーを押しながらバウンディングボックスのハンドルをドラッグ	バウンディングボックスのハンドルを Command + ドラッグ
左揃え、中央揃え、右揃え	横書き文字ツールまたは横書き文字マスクツール + Ctrl + Shift + L、C または R	横書き文字ツールまたは横書き文字マスクツール + Command + Shift + L、C または R
上揃え、中央揃え、下揃え	縦書き文字ツールまたは縦書き文字マスクツール + Ctrl + Shift + L、C または R	縦書き文字ツールまたは縦書き文字マスクツール + Command + Shift + L、C または R
初期設定のフォントスタイルに戻す	Ctrl + Shift + Y	Command + Shift + Y
下線のオン／オフを切り替え	Ctrl + Shift + U	Command + Shift + U
打ち消し線のオン／オフを切り替え	Ctrl + Shift + /（スラッシュ）	Command + Shift + /（スラッシュ）
選択されているテキストの文字サイズを 2 pt/px 縮小または拡大	Ctrl + Shift + < または >	Command + Shift + < または >

レイヤーパネルのショートカットキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	Windows	Mac OS
レイヤーオプションを設定	Alt キーを押しながら新規レイヤーを作成ボタンをクリック	Option + 新規ボタンをクリック
確認メッセージを表示せずに削除	Alt キーを押しながらごみ箱ボタンをクリック	Option キーを押しながらごみ箱ボタンをクリック
値を適用し、テキストボックスのアクティブ状態を維持	Shift + Enter	Shift + Enter
レイヤーの透明部分を選択範囲として読み込み	Ctrl キーを押しながらレイヤーサムネールをクリック	Command + レイヤーのサムネールをクリック
現在の選択範囲に追加	Ctrl + Shift キーを押しながらレイヤーをクリック	Command + Shift キーを押しながらレイヤーサムネールをクリック
現在の選択範囲から一部削除	Ctrl + Alt キーを押しながらレイヤーサムネールをクリック	Command + Option キーを押しながらレイヤーサムネールをクリック
現在の選択範囲との共通範囲を選択	Ctrl + Shift + Alt キーを押しながらレイヤーサムネールをクリック	Command + Shift + Option キーを押しながらレイヤーサムネールをクリック
すべての表示レイヤーを結合	Ctrl + Shift + E	Command + Shift + E
新規レイヤー作成ダイアログを表示	Alt キーを押しながら新規レイヤーボタンをクリック	Option + 新規レイヤーを作成ボタンをクリック
ターゲットレイヤーの下に新規レイヤーを作成	Ctrl キーを押しながら新規レイヤーボタンをクリック	Command + 新規レイヤーを作成ボタンをクリック
一番下または一番上のレイヤーをアクティブ化	Shift + Alt + [または]	Shift + Option + [または]
1 つ下または上のレイヤーを選択	Alt + [または]	Option + [または]
ターゲットレイヤーを下または上に移動	Ctrl + [または]	Command + [または]

目的	Windows	Mac OS
すべての表示レイヤーのコピーをターゲットレイヤーに結合	Ctrl + Shift + Alt + E	Command + Shift + Option + E
下のレイヤーと結合	Ctrl + E	Command + E
現在のレイヤーを下のレイヤーにコピー	Alt + パネルのポップアップメニューの「下のレイヤーと結合」コマンド	Option + パネルのポップアップメニューの「下のレイヤーと結合」コマンド
すべての表示レイヤーをアクティブレイヤーにコピー	Alt + パネルのポップアップメニューの「表示のレイヤーと結合」コマンド	Option + パネルのポップアップメニューの「表示レイヤーを結合」コマンド
ターゲット以外の表示レイヤーの表示／非表示を切り替え	Alt キーを押しながら目のアイコンをクリック	Option + 目のアイコンをクリック
ターゲットレイヤーの透明ピクセルのロックまたは最後に適用したロックのオン／オフを切り替え	/（スラッシュ）	/（スラッシュ）
レイヤーのプロパティを編集	レイヤーサムネールをダブルクリック	レイヤーサムネールをダブルクリック
すべてのテキストを選択（文字ツールを一時的に選択）	テキストレイヤーのサムネールをダブルクリック	テキストレイヤーのサムネールをダブルクリック
クリッピングマスクの作成	Alt キーを押しながら 2 つのレイヤーを分割する線をクリック	Option + 2 つのレイヤーの分割線上をクリック
レイヤーの名前を変更	レイヤー名をダブルクリック	レイヤー名をダブルクリック

描画モード使用時のキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	Windows	Mac OS
描画モードを順に切り替え	Shift + +（プラス）または -（マイナス）	Shift + +（プラス）または -（マイナス）
標準	Shift + Alt + N	Shift + Option + N
ディザ合成	Shift + Alt + I	Shift + Option + I
背景	Shift + Alt + Q	Shift + Option + O
消去	Shift + Alt + R	Shift + Option + R
比較（暗）	Shift + Alt + K	Shift + Option + K
乗算	Shift + Alt + M	Shift + Option + M
焼き込みカラー	Shift + Alt + B	Shift + Option + B
焼き込み（リニア）	Shift + Alt + A	Shift + Option + A
比較（明）	Shift + Alt + G	Shift + Option + G
スクリーン	Shift + Alt + S	Shift + Option + Control + S
覆い焼きカラー	Shift + Alt + D	Shift + Option + Control + D
覆い焼き（リニア）	Shift + Alt + W	Shift + Option + W
オーバーレイ	Shift + Alt + O	Shift + Option + O
ソフトライト	Shift + Alt + F	Shift + Option + F

目的	Windows	Mac OS
ハードライト	Shift + Alt + H	Shift + Option + H
ビビッドライト	Shift + Alt + V	Shift + Option + V
リニアライト	Shift + Alt + J	Shift + Option + J
ピンライト	Shift + Alt + Z	Shift + Option + Control + Z
ハードミックス	Shift + Alt + L	Shift + Option + L
差の絶対値	Shift + Alt + E	Shift + Option + E
除外	Shift + Alt + X	Shift + Option + Control + X
色相	Shift + Alt + U	Shift + Option + U
彩度	Shift + Alt + T	Shift + Option + T
カラー	Shift + Alt + C	Shift + Option + C
輝度	Shift + Alt + Y	Shift + Option + Y

情報パネルのショートカットキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	ショートカット（Windows と Mac OS 共通）
色情報モードを変更	スポイトアイコンをクリック
単位を変更	十字アイコンをクリック

スウォッチパネルのショートカットキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	Windows	Mac OS
描画色から新規スウォッチを作成	パネル内の空白の領域をクリック	パネル内の空白の領域をクリック
背景色を選択	Ctrl キーを押しながらスウォッチをクリック	Command + スウォッチをクリック
カラーを削除	Alt キーを押しながらスウォッチをクリック	Option + スウォッチをクリック

パネルの表示／非表示を切り替えるときに使用するキー（標準編集）

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	ショートカット
ヘルプを開く	F1
コンテンツパネルの表示／非表示を切り替え	F7
情報パネルを表示するまたは隠す	F8
ヒストグラムパネル表示／非表示を切り替え	F9
ヒストリーパネルの表示／非表示を切り替え	F10
レイヤーパネルを表示するまたは隠す	F11
ナビゲーターパネルの表示／非表示を切り替え	F12

フィルターギャラリー使用時のキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	Windows	Mac OS
選択されているフィルターの上に新しいフィルターを適用	Alt キーを押しながらフィルターをクリック	Option キーを押しながらフィルターをクリック
すべてのカテゴリのフィルターの展開／折りたたみを切り替え	Alt キーを押しながら三角形をクリック	Option キーを押しながら三角形をクリック
「キャンセル」ボタンを「すべてクリア」ボタンに変更	Ctrl	Command
「キャンセル」ボタンを「初期化」ボタンに変更	Alt	Option
取り消し、やり直し	Ctrl + Z	Command + Z
次のステップに進む	Ctrl + Shift + Z	Command + Shift + Z
前のステップに戻る	Ctrl + Alt + Z	Command + Option + Z

ゆがみフィルター使用時のキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	Windows	Mac OS
ワープツール	W	W
乱流ツール	A	T
渦ツール - 右回転	R	C
渦ツール - 左回転	L	L
縮小ツール	P	P
膨張ツール	B	B

目的	Windows	Mac OS
ピクセル移動ツール	S	S
反射ツール	M	M
再構築ツール	E	E
ズームツール	Z	Z
手のひらツール	H	H

Photomerge Panorama のショートカットキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	Windows	Mac OS
選択ツール	A	A
回転ツール	R	R
視点変更ツール（「遠近法」オプションが選択されている場合）	V	V
ズームツール	Z	Z
手のひらツール	H	H
手のひらツールに切り替え	スペースバー	スペースバー
前のステップに戻る	Ctrl + Z	Command + Z
次のステップに進む	Ctrl + Shift + Z	Command + Shift + Z
選択されている画像を 1 ピクセル移動	右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印または下向き矢印	右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印または下向き矢印
「キャンセル」ボタンを「初期化」ボタンに変更	Alt	Option
個々の画像の枠線を表示	Alt キーを押しながら画像上でポインターを移動	Option キーを押しながら画像上でポインターを移動

Camera Raw ダイアログボックス使用時のキー

このリストには、主なショートカットだけを示します。他のショートカットは、メニューコマンドやツールヒントに表示されます。

目的	Windows	Mac OS
プレビューでクリッピングされるハイライトを表示	Alt キーを押しながら露光量スライダーまたは黒レベルスライダーをドラッグ	Option キーを押しながら露光量スライダーまたは黒レベルスライダーをドラッグ
Camera Raw ダイアログボックスで、「コピーを開く」ボタンを有効にする	Alt	Option

第 17 章：用語集

この用語集は、Adobe® Photoshop® Elements 9 やデジタル画像に関して使用される用語を説明しています。目的の用語がここにない場合は、用語をヘルプで検索して、機能固有の定義を参照してください。

用語の定義の検索

❖ ヘルプの目次で「デジタル画像用語」の下の文字を展開します。文字の下に用語が見つからない場合は、「検索」ボックスに用語を入力してヘルプ全体から検索します。

デジタル画像用語

数字

1 インチあたりのインクドット数（dpi） プリンター解像度の単位。dpi 設定値が大きいと、ディテールの緻密なプリントが出力されます（308 ページの「1 インチあたりのピクセル数（ppi）」も参照してください）。

1 インチあたりのピクセル数（ppi） カメラやコンピューターファイルに保存される画像解像度の単位。ppi 設定値が大きいと、ディテールが緻密で、ファイルサイズが大きい写真になります（308 ページの「1 インチあたりのインクドット数（dpi）」も参照してください）。

16 ビットのグレースケール 様々な階調のグレーを含むことができる高ビット画像モード。Photoshop Elements では、統合された状態の 16 bit 画像がサポートされています（16 bit 画像のレイヤーはサポートされていません）。

2 バイトフォント アジア系言語のフォントを表す用語。多くの場合、CJK（中国語、日本語、韓国語）フォントと呼ばれます。これらの文字を表すために 1 バイトではなく 2 バイトが必要です。

48 ビットの RGB カラー 1 つのチャンネルにつき多数のカラーを含むことができる高ビット画像モード。Photoshop Elements では、1 つのカラーチャンネルにつき 8 bit または 16 bit の画像がサポートされているので、RGB 画像の合計は、1 つのチャンネルあたりのビット数に応じて、24 bit または 48 bit になります。

A

ADM Adobe Dialog Manager の略。Photoshop Elements の多くのプラグインに必要なファイルです。

Adobe Color Engine 画面およびプリントに表示するカラーを管理します。1 つのカラースペースの色域を別のカラースペースの色域にマッピングするために使用されます。

Adobe RGB Adobe Systems Incorporated（アドビ システムズ 社）が作成した RGB カラースペースプロファイル。広い色域が提供されます（311 ページの「RGB」も参照してください）。

Adobe カラーピッカー Adobe アプリケーションで描画色または背景色を指定するために使用する組み込みユーティリティ。

Adobe フォトダウンローダー Photoshop Elements の機能の 1 つで、接続されたカードリーダー、カメラまたは携帯電話から写真を自動的に検索してダウンロードします。自動検出はカメラまたはカードリーダーの環境設定で無効にできます。無効にしても、フォトブラウザーで写真の取り込みのアイコンをクリックし、カメラ、携帯電話またはカードリーダーの中から選択することで、手動でダウンローダーにアクセスできます。

AGMLib Photoshop Elements に必要で、ともにインストールされる Adobe Graphics Manager ライブラリファイル。

B

bit/ チャンネル 1 つのチャンネルあたりのビット数。これにより、各カラーチャンネルが含むことができる階調数が決まります。

BMP Windows でビットマップファイルを保存する際に使用する標準ファイル形式。Windows では BMP ファイルをあらゆる種類のディスプレイデバイスで表示できます。

C

Camera Raw 形式 データをカメラセンサーでキャプチャしたとおり正確に記述する形式。カメラ内処理は適用されません。**RAW** 形式とも呼ばれます（この形式は、320 ページの「汎用フォーマット」とは異なります）。

CCITT Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique の略。通信に関する規格を規定する団体です。現在は、ITU-T（International Telecommunications Union-Telecommunication Standardization sector の略）と呼ばれています。CCITT は白黒画像用の可逆圧縮方式の 1 つを開発しました。

CIE Commission Internationale de l'Éclairage の略。1930 年代初頭に色の国際的標準を規定した団体です。Lab カラーモデルは CIE によって開発されたものです。

CMap ファイル 日本語フォントなど、2 バイトフォントの文字セットにアクセスするために使用されるファイル。

CMYK シアン、マゼンタ、イエロー、ブラックのこと。ほとんどのプリンターではこれらのインクを使用してカラー画像を作成します。Photoshop Elements では CMYK カラーモードはサポートされていませんが、ほとんどのデスクトッププリンターでは自動的に CMYK カラーモードに変換されます。

ColorSync **Apple** 社が提供するカラーマネジメントソフトウェア。

CoolType アドビ システムズ社が提供するフォント技術で、画面でのテキスト解像度を向上させます。

Cos オブジェクト Adobe PDF ファイルの内部部分の 1 つ。

E

EPS Encapsulated PostScript の略。イラスト作成アプリケーションおよび DTP アプリケーションで使用される画像を保存するために使用されるファイル形式です。

EPS PICT プレビュー Mac OS EPS ファイルに保存される低解像度スクリーンプレビュー。

EPS TIFF プレビュー EPS ファイルに保存される低解像度スクリーンプレビュー。

EPS ファイル Encapsulated PostScript ファイル。ベクトルデータとビットマップデータの両方のデータを扱うことができ、ほとんどのグラフィックアプリケーション、イラスト作成アプリケーション、DTP アプリケーションでサポートされているグラフィックファイル形式です。

EXIF Exchangeable Image File Format の略。カメラとソフトウェア間でのデータ交換を簡素化するための規格です。カメラモデル、写真の撮影日時、カメラ設定、シャッタースピードなどがデータに含まれることがあります。

F

FDF **Adobe Acrobat** PDF ファイルのコメントを含むファイル。Photoshop Elements では FDF ファイルは開けません。

G

GIF グラフィック画像ファイルの形式。ラインアートやテキストを含む、単一色の範囲が大きい画像に適したファイル形式。Web アニメーションは GIF 形式の画像で実行されます。

H

HSB 人間のカラーの知覚に基づき、色相、彩度および明度に従ってカラーを記述するカラーモード。

I

ICC International Color Consortium の略。ICC デバイスプロファイルは、スキャナー、モニター、プリンターなどのデバイス間でカラーを正確に再現するための業界標準です（321 ページの「プロファイル」も参照してください）。

ICM Image Color Management の略。Windows に組み込みのカラーマネジメントシステムで、画像用およびスキャナーやプリンターなどのデバイス用のカラープロファイルを使用します。Apple 社の Mac OS の ColorSync と同様のものです。

J

JPEG Joint Photographic Experts Group の略。コンピューター画像ファイルの圧縮アルゴリズムを開発するための専門家委員会。また、JPEG アルゴリズムが適用されるグラフィックファイルのことも指します。JPEG 形式は、写真を Web 上で共有するために一般に使用される形式です。

JPEG 圧縮 画像データおよびファイルサイズを縮小する非可逆圧縮方式（320 ページの「非可逆圧縮方式」も参照してください）。

L

LZW 圧縮 単一色の範囲が大きい画像の圧縮に特に適した可逆圧縮方式。

M

Microsoft Panel ファイル 画像ファイルに添付されるカラーテーブル。

P

PDF（PDP） Portable Document Format の略。グラフィックや写真など、印刷されたドキュメントのエレメントを電子画像として取り込む Adobe ファイル形式の 1 つです。PDF ドキュメントは検索、ページ間移動、印刷および電子メール送信が可能です。PDF ファイルと PDP ファイルは同じものですが、PDF ファイルは Adobe Acrobat で開き、PDP ファイルは Adobe Photoshop Elements で開く点が異なります。

PICT Mac OS でデジタル画像を保存するためのファイル形式。

PixMap コンピューターのメモリに保存されるビットマップ画像。

PNG-24 Portable Network Graphics の略。24 ビットカラーをサポートしている画像形式。JPEG 形式と同様、PNG-24 では写真のディテールを保持します。JPEG とは異なり、256 段階の透明度をサポートしています。

PNG-8 Portable Network Graphics の略。8 ビットカラーを使用するビットマップ画像形式。GIF 形式と同様に、PNG-8 は、ラインアート、ロゴまたは活字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。

PostScript アドビ システムズ社が開発したプログラミング言語で、印刷されるページや表示されるページ上のテキスト、グラフィックシェイプおよびサンプル画像の外観を記述したものです。

PSD Adobe Photoshop および Adobe Photoshop Elements の固有のファイル形式。

Q

QuickTime コンピューターでムービー、その他のマルチメディアファイルを表示できる、Apple 社のソフトウェア。

R

RAID Redundant Array of Independent Disks の略。パフォーマンスを向上させ、ハードウェアやソフトウェアの障害時に適切に対処できるようにするために、複数のドライブを同時に使用するディスクドライブの管理方法のことです。

RGB コンピューターディスプレイでカラーを表現するためのモデル。レッド、グリーン、ブルー（RGB）を様々な割合で組み合わせて、カラーを表現します。RGB モデルでは 256 x 256 x 256 色を表現できます。

RGB 作業用スペースプロファイル RGB 作業用スペースを定義するカラープロファイル。デジタルカメラ用のものやスキャナー用のものがあります。

RLE（Run Length Encoding） 画像の各レイヤーの透明部分を圧縮するための可逆圧縮方式（313 ページの「可逆圧縮方式」も参照してください）。

S

Scitex ファイル 専用の Scitex システムで使用される高解像度ファイル。Photoshop Elements では、RGB カラーモードの Scitex ファイルを開くことができます。

sRGB 現在 Web の標準となっている RGB カラースペース。ほとんどのコンピューターのモニターで表示できるのは、sRGB カラースペースのカラーのみです（314 ページの「カラースペース」も参照してください）。

T

Targa（TGA）形式 Truevision のビデオボードを使用するシステムと互換性があるファイル形式。

TIFF Tagged Image File Format の略。印刷または配信用の画像に広く使用されているデジタル画像形式。TIFF 画像は可逆圧縮方式で圧縮できます。

TWAIN アプリケーションや、スキャナー、カメラなどのデバイスで、情報交換に使用されるプロトコル。

U

Unicode 文字 世界的に統一された文字コードの 1 つ。

V

VCD Video Compact Disc の略。MPEG 形式のオーディオおよびビデオを含む CD。VCD は DVD プレーヤーまたは CD プレーヤーで再生できます。Photoshop Elements で作成したメニューを VCD に組み込むことができます。

W

Web セーフカラー ブラウザーやコンピュータープラットフォームに関係なく、Web 上で常に表示される 216 色のうちのいずれか。

Z

ZIP エンコーディング 単一色の範囲が大きい画像に最適な可逆圧縮方式。

あ

アーティファクト 不適切な設定または不完全な処理が原因で、デジタル画像に予期しない不要な変更が加えられること。ブルーミング、モアレ、シャープ、ノイズなどがあります。

アウトラインデータ PostScript フォントのアウトラインデータは、印刷時に使用されます。このデータはフォントのアウトラインファイルに保存されます。プリンターフォントと呼ばれることもあります。

赤目 カメラのフラッシュが被写体の網膜に反射して、被写体の目に赤い点が表示される現象。画像を取り込むときに自動的に取り除くか、赤目修正ツールを使用して取り除くことができます。

明るさの値 画像または選択範囲の明るさのこと。通常は 0 %（黒）～ 100 %（白）の範囲になります。

アクティブレイヤー レイヤーパネルで現在選択されているレイヤー。

浅浮彫り デジタル写真で、画像が背景の表面からやや盛り上がったように見える効果のこと。

圧縮 ビットマップ画像のファイルサイズを小さくする技術。

アニメーション GIF GIF 形式の一連の画像で、連続表示されたときに動いているという錯覚を生み出します。

アルバム 一緒に表示する写真を集めたもの。アルバム内の写真には異なるキーワードタグを付けることができます。アルバム内の各写真には番号が振られているので、ランク別に整理できます。アルバムは、フォトアルバムおよびスライドショーの写真を整理する場合に便利です。

アルファチャンネル 画像の特定の部分の操作、切り抜きおよび保護に使用するマスク。Photoshop Elements では、アルファチャンネルは「保存した選択範囲」と呼ばれます。アルファチャンネルを保存するには、選択範囲／選択範囲を保存を選択します。アルファチャンネルを読み込むには、選択範囲／選択範囲を読み込むを選択します。

アンシャープマスク 明るい領域と暗い領域の間のコントラストを強くすることで、画像のディテールをシャープにする技法（ややピンぼけのネガをオリジナルに重ねることでコントラストを強くするという、従来の写真技法に由来する名称です）。

アンチエイリアス 境界にあるピクセルのカラーを平均化して、デジタル画像の縁のギザギザを滑らかにすること。

い

色合い 白を追加することで彩度を減らし明るさを増やして作り出すカラーバリエーション。

色温度（1）暖色（レッド系）から寒色（ブルー系）までの連続体に沿ったカラーの位置のこと。（2）物体が特定の色で輝く前に吸収する必要がある熱の度数（ケルビン単位）のこと。様々な種類の光と同様、各カラーは色温度に関連付けられます。

色数 画像の各ピクセルを表示または印刷するために使用できるカラー情報の量を示します。色数が多いほど、デジタル画像で使用できるカラーが多くなり、カラー表現がより正確になります。

色分解 RGB カラーデータを印刷用の CMYK データに変換すること。

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すること。

インターレースビデオ 初期のテレビ用に開発されたシステムで生成されるビデオで、標準のテレビディスプレイで現在でも使用されています。ビデオは 30 フレーム / 秒（NTSC の場合）または 25 フレーム / 秒（PAL の場合）で画面上に表示されます。各フレームは 2 つのインターレースフィールドに分割され、1/60 秒間表示されます。奇数のフィールドにはビデオフレームの奇数番号の走査線がすべて含まれ、偶数のフィールドには偶数番号の走査線が含まれます。人間の目は、2 つの連続したインターレースフィールドの情報を、1 つの統合フレームとして認識します（321 ページの「プログレッシブスキャン」も参照してください）。

インデックスカラー 最大 256 色のパネルの各カラーに割り当てられたインデックスをピクセル値に使用することによって表現されるカラー。

う

ウィザード 作成プロセスを最初から最後まで段階的に説明する Photoshop Elements のツール。作成プロセスの各段階で使用できる機能はすべて紹介されます。必要な機能はどれかを判断してから、次のステップに進みます。

埋め込まれたプロファイル 画像ファイルに常駐する ICC（カラー）プロファイル。このプロファイルにより、画像のカラーが正しく変換されるようになります（314 ページの「カラーマネジメント」も参照してください）。

え

エアブラシ 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せるブラシオプション。筆圧を強めると、ペイント量が増えます。このオプションを使用すると、スプレーペイントによる画像のような効果が生まれます。

エイリアシング 対角線、円弧などの縁に表示されるギザギザのこと。ピクセルがのこぎり状のパターンで並ぶことが原因で発生します。

エラー コマンドまたは操作の失敗を通知するシステムまたはアプリケーションのメッセージ。

エラーログ「複数ファイルをバッチ処理」コマンドの実行中にエラーが発生した場合に生成されるテキストファイル。

遠近法 写真を撮影する際の角度やレベルで、カメラの視野のことです。

演算コード化された JPEG JPEG ファイルの圧縮に使用されるファイル圧縮の種類の 1 つ。

お

覆い焼き 画像の一部を選択的に明るくすること。

オーディオキャプション 写真に追加するナレーション。

温度 カラーに関して使う場合は、特定の色を発光するときの物体の温度（ケルビン単位）のこと。様々な種類の光と同様、各カラーは色温度に関連付けられます（316 ページの「黒体輻射」も参照してください）。

オンラインサービス インターネット経由で接続して注文を行うことができるサービスのこと。Photoshop Elements から直接オンラインサービスにアクセスして、プリント、フォトブック、カードなどを注文できます。さらに、オンライン配信サービスを使用して写真をオンラインで配信することもできます。

か

カードリーダー 写真、オーディオ、ビデオ、その他のデータを保存、アップロードまたはダウンロードするときに使用する持ち運び可能ハードウェア。カードリーダーからデータを Photoshop Elements にダウンロードできます。

解析モジュール ベクトルデータをビットマップデータに変換するプラグイン。

解像度 画像の鮮明さやシャープさを表します。デジタル画像では、1 インチあたりのピクセル数（ppi）で表します（323 ページの「モニター解像度」および 321 ページの「プリンター解像度」も参照してください）。

解像度の非依存性 画像解像度を変更せずに画像のサイズを変更できます。一般的なビットマップ画像では、ピクセル解像度は固定されているので、画像を大きくすると、画質が低下します。これに対し、それぞれの解像度を使用すると、画像は、単純化するか印刷するまで、ピクセルにレンダリングされません。

可逆圧縮方式 データの損失により画質が低下することを避ける画像圧縮方式。可逆圧縮方式では通常、非可逆圧縮方式よりも低い圧縮率を使用します。

拡張モジュール パフォーマンスを向上させたり、機能を追加したりする、Photoshop Elements 用のプラグイン。

加算混合色 レッド、グリーン、ブルーのこと。人間の目は、これらの 3 色以外のすべてのカラーを、この 3 色を組み合わせたものとして知覚します。コンピューターのモニターでは、加算混合色以外のカラーを作成するために、これらの 3 色の光を組み合わせます。例えば、イエローを作成する場合、モニターはレッドとグリーンの光を組み合わせます。加算混合色を最大明度で相互に組み合わせると、ホワイトが作成されます（316 ページの「減算混合色」も参照してください）。

カスタムシェイプ オプションバーのカスタムシェイプメニューにあるシェイプの 1 つ。カスタムシェイプツールを選択すると、カスタムシェイプメニューが有効になります。

仮想記憶ディスク Photoshop Elements には独自の仮想メモリシステムがあり、空き領域があるディスクドライブまたはドライブパーティションを自動的に使用できます。操作を実行するのに十分なメモリがない場合は、仮想記憶ディスクを使用するように指定できます。

画像キャッシュ 仮想メモリとして使用されるハードディスク領域のセクション。画像キャッシュによって、画面での高解像度画像の再描画速度が向上します。

画像モード グレースケール、RGB など、画像のカラーモードのこと。

壁紙 Windows デスクトップ上にある 1 つまたは複数の背景画像。Photoshop Elements の作成ウィザードを使用して独自の壁紙を作成することができます。

カラーキャスト 写真に現れた不必要な色または予期しない色のこと。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。

カラースペース 特定のデバイス向けまたは特定の目的のために設計されるカラーモード。例えば、Adobe RGB はアドビアプリケーションで使用されるカラースペースで、sRGB は大半のモニターで使用されるカラースペースです。画像のカラープロファイルと、画像が表示されるアプリケーションまたはデバイスのカラースペースとを一致させるようなカラーマネジメントでは、カラースペースは重要な役割を果たします。アドビアプリケーションで使用されるカラースペースは、作業用スペースと呼ばれることもあります。

カラー値 カラーコンポーネントから指定されたピクセルのカラーを数学的に記述したもの。

カラーチャンネル 画像内のすべてのカラーを作成する構成要素となるカラーのこと。通常は、レッド、グリーン、ブルー（RGB）です。

カラーテーブル 314 ページの「カラールックアップテーブル（CLUT）」を参照してください。

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。

カラー範囲 デバイスが特定のカラースペースで再現できるカラーの範囲のこと。

カラーホイール 補色が正反対に位置するように円内に配置された、可視光線スペクトルにおけるカラーの表現のこと。

カラーマネジメント あるデバイスから別のデバイスに（カメラからコンピューター、コンピューターからカメラなど）画像を移動したときに、カラーの一貫性を保つために使用されるシステム。

カラーモード カラーの構成要素を、カラーモデルのカラーチャンネルの数に基づいて、どのように組み合わせるかを決定します。カラーモードには、グレースケール（1 チャンネル）、RGB（3 チャンネル）、CMYK（4 チャンネル）などがあります。Photoshop Elements では、モノクロ 2 階調、グレースケール、インデックスおよび RGB の各カラーモードがサポートされています。

カラーモデル カラーの構成要素を指定するために使用されるシステム。主なカラーモデルは RGB、CMYK および HSB です。

カラールックアップテーブル（CLUT） ビット数が不足していてすべてのカラーを表すことができない場合に、カラーのインデックスを作成したりカラーを参照したりするために使用されるシステム。

環境光 カメラのフラッシュで強化されていない、写真の撮影時に現存する照明効果のこと。

寒色 スペクトルの青系統の色域にあるカラー。

カンバス 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。レイヤーデータは、カンバスの外側に位置することがありますが、画像が統合されるとカンバスにクリップされます。カンバスのサイズおよびカラーを変更するには、イメージ／サイズ変更／カンバスサイズを選択します。

ガンマ調整 画像の中間調を暗くまたは明るくすることで生じるコントラストのこと。ガンマを調整するときは、ハイライトとシャドウに実質的な影響を与えないようにして中間調の明るさを変更します。

関連付け アプリケーションに関連していること（「ファイル関連付け」とも呼ばれます）。ファイル形式ごとに関連付けられたアプリケーションがあります。例えば、PSD ファイルは **Adobe Photoshop** および Photoshop Elements に関連付けられています。アプリケーションが関連付けられていないファイルを開こうとすると、警告が表示されます。

き

擬似フォント 使用できないフォントの外観を擬似的に表す、コンピューターによって作成されるフォント。

輝度 明るさのこと。理論的には、RGB 値の最高値と最低値を足して 2 で割った値。

逆光 被写体の背後にある光源から放射される光のこと。

キャッシュファイル 仮想メモリとして使用されるファイル。キャッシュファイルによって、Photoshop Elements の処理速度が向上します。

キャプション 写真に付けられたテキストまたは音声のメモ。フォトブラウザーでオーディオキャプションを追加するには、コンピューターのマイクを使用するか、オーディオファイルを読み込みます。テキストキャプションを追加するには、フォトブラウザーのプロパティパネルまたは標準編集のファイル情報ダイアログボックスのキャプションフィールドにテキストを入力します。

境界をぼかす 選択範囲のエッジをぼかすこと。

許容値 一部のツールの動作を適用する精度を表す値。許容値は、ツールによって処理される隣接ピクセル間の値の差を記述するものです。許容値を高く設定すると、許容値を低く設定した場合よりも変更されたり選択されたりするピクセルが多くなります。

許容量 自動選択ツールおよび「色の置き換え」コマンドで許容される値の設定。選択範囲に含める近似色の範囲を設定します。「許容値」を参照してください。

切り替え 2 枚の写真の間に適用される効果。スライドショーの場合は、写真が次の写真に替わるときに視覚的にどのように表現するかに影響します。例えば、写真をフェードで切り替えて、写真をフェードアウトさせながら、次の写真をフェードインさせることができます。

切り抜き 構図を改善するため、または画像の周りに枠を作成するために、画像の一部をトリミングすること。

く

クイックマスク Photoshop のクイックマスクモードで作成されたマスクチャンネル。Photoshop Elements にはクイックマスクモードがないので、Photoshop 画像のすべてのチャンネルが統合されます。

組み文字 318 ページの「縦中横」を参照してください。

クラッキング 古い絵画に見られる非常に細い表面のひび割れや、写真画像で表面をひび割れたように見せるために使用される効果のこと。

グラデーション ブラックとホワイトを含む、隣り合った 2 つのカラー間で滑らかな移行を実現する複数の方法のいずれか。

クリップボード「カット」または「コピー」コマンドで保存されたデータを一時的に保持する領域。

クリップボード上のパスデータ クリップボード上に保存されたベクトルパスのデータ。ベクトルパスは、テキストレイヤー、シェイプレイヤーなどのベクトルデータで使用されます。

グレー作業用スペースプロファイル 一定のカラー設定でグレースケール画像を表示および印刷する最適な方法を決定する既定のプロファイル。

グレースケール ブラック、ホワイト、グレーの階調のみを含む単一チャンネルの画像。ビット数によっては、グレースケール画像で様々な階調のグレーを再現できます。

クロマ 316 ページの「彩度」を参照してください。

け

蛍光体 CRT モニターの内部に塗布されている物質。電気的な刺激に反応して発光し、画面上での発色に影響を与えます。時間の経過によって蛍光体が劣化するため、モニターのキャリブレーションまたはプロファイルの再作成が必要になります。

減算混合色 シアン、マゼンタ、イエローのこと。理論上は、これらの 3 色の色素を同量ずつ組み合わせると、黒になります。プリンターではこれらのカラーを様々な割合で組み合わせて、印刷可能なすべてのカラーを表現します。加算混合色は光のカラーを組み合わせるために使用されるのに対して、減算混合色はインクのカラーを組み合わせるために使用されます（313 ページの「加算混合色」も参照してください）。

こ

黒体輻射 まったく熱を持たないときは黒で、熱せられると様々な色で輝き始める理論物質。色温度（ケルビン単位）が上昇するにつれ、色が赤（温度が最低）から白（温度が最高）に変わりながら輝き始めます（312 ページの「色温度」も参照してください）。

コピー コピースタンプツールを使用してペイントすること。コピースタンプツールを使用してペイントする前に、アクティブレイヤー上にサンプルポイントを設定する必要があります。

コマンド 目的の操作を実行するために選択するメニュー項目のこと。

コンテンツに応じる スポット修復ブラシツールのオプション。このオプションを選択すると、背景に穴を生じさせることなく不要なオブジェクトを除去できます。

コンテンツレイヤー 画像、テキストまたはオブジェクトを含む、Photoshop Elements のレイヤー。

コントラスト 画像内の明るい領域と暗い領域の明るさの差のこと。コントラストによって、画像のシェード数が決まります。

さ

再サンプル 画像のピクセル数を変更して、解像度を変更すること。ダウンサンプルはピクセル数を減らすことで、アップサンプルはピクセル数を増やすことです。

彩度 カラーの純度や度合い。最も彩度が高いカラーはグレーを含んでいません。彩度コントロールを使用して、カラーをより鮮やかにしたり（追加する黒または白を少なくする）、より地味にしたり（追加する黒または白を多くする）します。

差分 JPEG ファイル 特定の JPEG ファイルで使用される符号化法の一種。Photoshop Elements では差分 JPEG ファイルはサポートされていません。

サムネール 画像を縮小し低解像度で表示したもの。編集対象の写真を見つけやすいように、写真のサムネールが表示されます。

散布 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。

散布の間隔 ブラシストロークに適用されるエレメント間の間隔を定義します。

サンプル 描画ツールやペイントツールで使用するために、スポイトツールを使用してカラーを選択すること。

し

シェイプレイヤー ベクトルベースのシェイプを含むレイヤー（323 ページの「レイヤー」も参照してください）。

色域 デバイスで再現できるカラーの範囲のこと（314 ページの「カラースペース」も参照してください）。

色相 オブジェクトが反射または発光したカラー。通常の使い方では、色相は、カラーをレッド、ブルー、イエローなど、「あるカラーのカラー」として識別できるプロパティです。

色調補正 シャドウ、ハイライト、中間調という画像の色調に対して行われる補正のこと。ハイライトとシャドウの値を調整して色調範囲を拡大したり、シャドウとハイライトの値に影響を与えずに中間調の明るさを調整したりできます。

ジッター ブラシストロークのランダム度を指定します。

自動レベル補正 カラーの自動補正のコマンド。

シャープ 写真編集プログラムで、被写体のエッジのディテールを強調するあらゆる機能。シャープは多くの場合、カメラ内処理の一環として適用されますが、Camera Raw ファイル画像には適用されません（312 ページの「アンシャープマスク」も参照してください）。

シャープによるハロー効果 シャープを適用しすぎることで発生する、エッジの周囲に明るいリングや線として現れるアーティファクトのこと（311 ページの「アーティファクト」も参照してください）。

シャドウ 画像内の最も暗いエレメントであり、暗い部分で認識可能なディテールの度合い（319 ページの「ハイライト」も参照してください）。

出力可能な文字 印刷可能なテキストオブジェクト。

照度 写真の被写体に当たる光の程度を表します。

シルエット 明るい部分を背景にした輪郭内の暗い部分。

す

スウォッチ スウォッチパネル内から選択可能な既定のカラー。Photoshop Elements では、スウォッチを最大 8190 色読み込めます。

スキャン CCD（Charged Couple Device）などのセンサーが受光して、スライドやプリントなどの目に見える画像をデジタル画像に変換するプロセスのこと。

スクリーン解像度 モニターで使用されるピクセルグリッドの寸法。

スタック 1 つの写真の下にまとめてグループ化される複数の写真。同じ被写体を撮影した複数の写真でフォトブラウザーをいっぱいにしたくない場合は、スタックを作成できます。

ストローク（1）「境界線を描く」コマンド、描画ツール、ペイントツールまたは選択ツールを使用して、画像または画像の一部の周囲に作成するアウトラインのこと。（2）ペイントツールまたは描画ツールのどちらかで、特にブラシを使用して作成する線の特性。

スポットカラーチャンネル **Pantone** カラーなどのスポットカラーを含む Photoshop チャンネルのこと。Photoshop Elements ではスポットカラーチャンネルはサポートされていません。

スムージング 周囲のピクセルの値を平均化して、コントラストを弱めて、ソフトなぼかし効果を生む技法。

スライス 機能に応じて分割された、画像の一部。Photoshop で使用されます。Photoshop Elements ではスライスはサポートされていません。

せ

セピアプリント 茶色のトーンの写真。写真編集プログラムでは、特殊な効果を適用して、このアンティーク風の見た目を表現します。

選択範囲 レイヤーへの複製、カラー補正、削除、回転など、あらゆる操作の対象として選択された画像の部分。選択範囲は、選択範囲の境界線内に含まれるすべてのピクセルを全選択または部分選択したもので構成されます。

選択モジュール Photoshop Elements で選択範囲を指定することを可能にするプラグイン。例えば、TextureSelect プラグインは、マジック選択ブラシツールおよびマジック抽出で使用されます。

鮮明度 画像のディテールのシャープさまたは鮮明さのこと。

た

ターゲットカラー 写真を補正するときに、ハイライト、中間調のグレーおよびシャドウに指定するカラー。

ターゲットチャンネル Photoshop のチャンネルパネルで選択されたチャンネル。Photoshop Elements にはチャンネルパネルはありません。

ターゲットパス Photoshop のパスパネルで選択されたパス。Photoshop Elements にはパスパネルはありません。

ターゲットレイヤー レイヤーパネルで選択されたレイヤー。

タグ 写真を整理するために使用するラベル。人、場所、行事などの内容を表す独自のタグを作成します。1 枚の写真に複数のキーワードタグを適用することもできます。タグを適用したら、タグを検索して写真を簡単に見つけることができます。

縦中横 縦書き行にレイアウトされた横書き文字のブロック。

縦横比 画像の幅と高さの比率。画像がページまたはモニターにどのように収まるかを決定するために使用されます。

ダブルトーン 2 つのカスタムインキを使用する、2 色グレースケールファイル。Photoshop Elements ではダブルトーンファイルはサポートされていません。

単一チャンネルの画像 モノクロ 2 階調モード画像、グレースケール画像、インデックスカラー画像など、1 つのチャンネルを含む画像。

暖色 赤系統の色域にあるカラー。熱を連想させるイエロー、オレンジなどが含まれます。

ち

チャンネル 画像内のカラーデータを記述するための構成概念。白黒のグレースケール画像には 1 つのチャンネル、RGB 画像には 3 つのチャンネル、CMYK 画像には 4 つのチャンネルがあります。通常、チャンネルではレッド、グリーンまたはブルーのいずれかを記述し、これらの 3 色を混合してすべてのカラーを作成します。

中間調 最も明るいハイライトと最も暗いシャドウの間に収まる領域。

注釈 Photoshop ファイルに追加されるメモ。Photoshop Elements では、注釈の表示および削除は可能ですが、追加はできません。

調整レイヤー ピクセル値を永続的に変更することなく、画像にカラー補正と色調補正を適用できるレイヤー。カラー補正と色調補正を試すには、調整レイヤーを使用します。調整レイヤーは、そのレイヤーより下のレイヤーが透けて見えるベールのようなものです（323 ページの「レイヤー」も参照してください）。

ちりめんじわ フィルム感光剤が高温から低温に急激に変化する（高温の現像液から低温の定着液に移す）ことで発生する、従来の写真効果。写真画像の線のパターンがランダムに表現され、クラッキングよりも粗くなります。

て

ディザ 利用できる複数のカラーを使用することにより、利用できないカラーに近い状態を表すこと。利用できないカラーを再現しようとすると、隣接ピクセルのカラーが変更されます。

データ書き出しモジュール Photoshop Elements から異なるファイル形式の画像を書き出すことを可能にするプラグイン。

デジタルカメラ コンピューターが処理可能なビット単位の情報を持つピクセルで構成された画像データを記録するカメラ。

点描 非常に小さな点で描画されていて、距離を置くと個々の点が識別できなくなるような画法。目で見ると、これらの点が結合されて知覚色になります。

と

統合 表示されているすべてのレイヤーを背景レイヤーに結合して、ファイルサイズを小さくすること。

透明度 デジタル写真で、画像または画像レイヤーの透明部分をサポートする機能。一部の画像形式では透明部分はサポートされていません。

トリミング Photoshop の「トリミング」コマンドを使用して、画像からピクセルを削除すること。Photoshop Elements には「トリミング」コマンドはありません。

ドロップレット ドロップレットアイコンにドラッグした画像をバッチ処理する小型のアプリケーション。Photoshop Elements ではドロップレットはサポートされていません。

な

長さがゼロの画像 サイズが指定されていない画像のこと。

に

入力モジュールのインターフェイス デジタルカメラまたはスキャナーからの写真の取り込みを可能にするプラグイン。

ぬ

塗りつぶしレイヤー 交換可能な属性としてべた塗り、パターンまたはグラデーションが含まれるタイプのレイヤー。

の

ノイズ 干渉またはカメラのエラーが原因で発生するアーティファクトのこと。多くの場合、ノイズは予期しない色の不要なピクセルや、一般に「粒子の粗い」外観として現れます。特定の圧縮方式によってノイズが増幅されることがあります。

ノイズグラデーション 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のこと。

は

バージョンセット Elements Editor で編集内容を保存するときに自動的にまとめてグループ化される、編集されたバージョンの写真。Photoshop Elements の初期設定では、Elements Editor で写真を編集すると、編集したバージョンが先頭の写真として保存され、オリジナルの写真と以前に編集したバージョンの写真がその下にグループ化されます。バージョンセット内の写真はいつでも表示したりグループを解除したりできます。

ハーフトーン 写真でグレーの階調を擬似的に表現する、大きさの一定しないドットで構成されるモノクロ画像。**PostScript** プリンターで写真を再現する場合および出版物を印刷する場合に使用されます。

背景レイヤー 画像の一番下にあるレイヤー。通常は画像データを含んでいます。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。

ハイライト 画像内の最も明るい要素（317 ページの「シャドウ」も参照してください）。

ハイライトとシャドウ 画像内の最も明るいカラーと最も暗いカラー。

バウンディングボックス 画像、シェイプまたはテキストの周囲にある長方形の枠線。ドラッグして回転させたりサイズ変更したりできます。

白色点 白を表現するために使用する基準点。この基準点を使用して、画像内の他のすべてのカラーを計算します。

パターン Photoshop Elements に組み込まれている既定のパターン、または自分で作成するパターン。パターンは、塗りつぶしレイヤー、「塗りつぶし」コマンド、パターンスタンプツールまたは塗りつぶしツールで使用できます。

バッチ処理 ファイルのグループに対して 1 つまたは複数の作業を同時に処理すること。

パノラマ 被写体を広い視野で見ること。通常は、個別に撮影したショットを部分的に重ね合わせて、1 つの画像に合成して作成した風景を指します。

幅がゼロの画像 サイズが指定されていない画像のこと。

パン 一定の時間内に、写真のフォーカスをある被写体または領域から別の被写体または領域に変更すること。例えば、Photoshop Elements スライドショーで、パンの開始位置を写真内のある顔に、パンの終了位置を別の顔に設定すると、写真から動画を作成できます。また、一定の時間内に写真のズームインまたはズームアウトを行うこともできます。例えば、写真内のある顔のクローズアップから始めて、写真全体を表示するようにズームアウトできます。

汎用フォーマット 科学分野で使用されるファイル形式など、文書化されていない形式で保存された画像を収容することを目的とする形式（この形式は、309 ページの「Camera Raw 形式」とは異なります）。

ひ

非可逆圧縮方式 画像データの一部が失われるような圧縮率を使用する画像圧縮方式。

ピクセル デジタル画像を構成する、四角形の基本データ単位。アンチエイリアスが適用されていないピクセルのエッジは、のこぎり状のパターンになることがあります（320 ページの「ビットマップ画像」も参照してください）。

ピクセル寸法 画像の幅と高さのピクセル数。これは、写真の画像データの量の単位であり、印刷するときやモニターに表示するときの物理的なサイズではありません。

ヒストグラム デジタル画像を構成するピクセル値の分布を示す棒グラフ。横軸はレベルを 0（最も暗い）～ 255（最も明るい）の範囲で示し、縦軸は各レベルのピクセル数を示します。

ヒストリー画像 ヒストリーパネルに表示される画像のヒストリー。

ビット数 画像のピクセルを表すために使用されるカラーの数。1 bit 画像はモノクロです。8 bit 画像は 256 色または 256 階調のグレーになります。16 bit 画像は 65,536 色になります。

ビットマップ画像 コンピューターメモリ内のピクセルの行と列で構成される画像。「ラスター画像」とも呼ばれます。ビットマップファイル形式には、BMP、GIF、JPEG、PSD、PICT および TIFF があります（322 ページの「ベクトル画像」も参照してください）。

ビデオモニター ビデオモニターでは、プログレッシブスキャン方式を使用して画像を表示します（これとは対照に、テレビでは、インターレースフィールドを使用します）。

ビネット 画像のエッジが徐々にフェードアウトする効果。

非フリンジピクセル アンチエイリアス処理された選択範囲で 50 %以上選択されているピクセル。

描画モード 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する機能。合成色が基本色（元のカラー）に適用されて、新しい色である結果色が作成されます。レイヤーに適用された描画モードは、レイヤーのピクセルをその下のレイヤーのピクセルとどのように合成するかを決定します。

ふ

ファイル関連付け Photoshop Elements の内部エンジンの 1 つで、アプリケーションで異なるファイル形式を認識する、変更する、開くことを可能にします。

ファイル形式モジュール Photoshop Elements で異なるファイル形式を開くことを可能にするプラグイン。

ファイルの末尾 ファイル内の読み取り可能なコードの最後の行。「予期せずにファイルの末尾に達しました」のようなエラーが表示された場合は、作業中のファイルが破損していることを示します。

フィルター 画像の見せ方を変えるための、あらかじめ用意されている方法。例えば、見た目をモザイクのように変える、独自の照明効果を追加する、ゆがみを適用するなどが可能です。

フィルターモジュール Photoshop Elements とともにインストールされ、フィルターメニューに表示されるフィルタープラグイン。

フェード ペイントツールで使用するときは、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制御します。

フォールオフ量 光源から届くときの光の減少量のこと。色相・彩度ダイアログボックスでは、近似色間の切り替えの長さも示します。

フォント 共通の太さや幅、スタイルを共用する文字、数字、句読点および記号のセット。例えば、Times Italic があります。

フォントサーバー Photoshop Elements の内部エンジンの 1 つで、アプリケーションでのフォントの使用および表示を可能にします。

フォントスタイル フォントファミリーに属する個々のフォントのバリエーション。フォントスタイルには斜体、標準、太字があります。

フォントファミリー 名前は同じだがスタイルが異なるフォントを集めたもの。例えば、Times Italic、Times Bold、Times Bold Italic はすべて同じフォントファミリーに属します。

複数ファイルの名前を変更 複数のファイルの名前を自動的に同時に変更できます。「複数ファイルをバッチ処理」コマンドで使用できます。

復帰 画像を最後に保存した状態に戻すコマンド。

不透明 透明の反対。不透明なテキスト、シェイプまたはレイヤーを通して下にある画像を見ることはできません。

不透明度 光を遮断する度合いのこと。レイヤー、フィルターおよびエフェクトの不透明度を変更して、下にある画像がさらに透けて見えるようにする（または見えないようにする）ことができます。

太字スタイル 太字スタイルが含まれていないフォントファミリーに太字効果を適用できるようにする文字スタイル。

プラグインモジュール アドビ製品に機能を追加するために、アドビ システムズ社やサードパーティが開発した小型のソフトウェアプログラム。

ブラシの種類 ブラシツールのスタイル。ブラシ、印象派ブラシまたはエアブラシのいずれかになります。

ブラシプリセット サイズ、太さなどがあらかじめ設定されたブラシ。Photoshop Elements には、様々なブラシプリセットが組み込まれており、自由に選択できます。また、独自のブラシプリセットを作成することもできます。Photoshop Elements では、ブラシプリセットを最大 8000 件作成できます。

プリンター解像度 プリンターが画像の細部を表現する能力を示すデータの密度。1 インチあたりのインクドット数（dpi）で表します。通常、インクジェットプリンターで高画質の写真をプリントする場合、解像度が 240 dpi であれば十分な品質を得られます（313 ページの「解像度」および 323 ページの「モニター解像度」も参照してください）。

プリンタープロファイル プリンターでのカラーの再現方法を定義するプロファイル。

ブルーミング カメラの（ピクセルに対応する）1 つのセンサーから隣接したセンサーへのカラー情報のオーバーフローが原因で発生するアーティファクトのこと。ブルーミングによって、ストリーク、ハロー効果、ディテールの損失が発生することがあります（311 ページの「アーティファクト」も参照してください）。

フレームレイヤー 画像にマスクを適用するレイヤー。フレームレイヤーは画像に接し、画像に使用したものと同じ方法でサイズ変更、回転または位置変更できます。

プログレッシブスキャン 毎秒 60 のビデオフレームを左から右に描画する画面上に画像を表示するプロセスのこと。プログレッシブスキャンでは、インターレースビデオよりもちらつきの少ない鮮明な画像が再現されます。

プロジェクト Photoshop Elements で写真を使用して作成する成果物のこと。スライドショー、アルバムページ、グリーティングカード、カレンダーなどを作成できます。

プロファイル デバイス、アプリケーションまたは写真ファイルのカラースペースに関する情報。ICC デバイスカラープロファイルでは、画像のカラーデータを変換できるので、カラーが特定のデバイス上で正確に再現されるようになります（314 ページの「カラーマネジメント」も参照してください）。

へ

ベースライン JPEG JPEG ファイル用の標準圧縮方式。ベースライン JPEG ファイルは、Web 上では一行ずつ渡されるように表示されます。

ベクトル画像 画像エレメントを描画するための幾何学公式を組み込む形式で保存された、ライン、シェイプ、その他のグラフィック画像のコンポーネント。このため、グラフィックの拡大縮小時に画質が低下することがなく、出力の線がギザギザになることもありません。**Adobe Illustrator** はベクトル画像用プログラムです。

ベベル 画像またはテキストの全体または一部の周囲を押し出すまたは押し下げる効果のこと。ベベルを使用すると、対象の境界線の内側および外側のエッジにハイライトとシャドウを適用して、3 次元の奥行きのような効果を出します。

変形 拡大・縮小、ゆがみ、自由な形への伸縮、回転を行うことや、レイヤー、選択範囲またはシェイプの遠近法を変更すること。

変形バウンディングボックス 変形コマンドを使用して変更している画像の部分を囲むボックス。

ほ

ポイント 文字の初期設定単位。例えば、Times Roman Regular の 12 ポイントなどです。

ぼかし 画像または画像の一部のディテールを柔らかい印象にすること。

ぼかし（ガウス）色調とカラーを円錐形に分布させて適用する、柔らかな印象を与える効果のこと。

補色 組み合わせたときに白色光になる 2 つの光のカラー、または組み合わせたときに黒になる 2 つのインクのカラーのこと。補色はカラーホイールで向き合っている色です。

ポスタリゼーション 画像の連続階調の数を減らすこと。ポスタリゼーションを適用すると、画像が平面的になり、アニメのようになります。この効果は意図的に適用する場合もありますが、過度の圧縮によって発生することもあります。

ホットスポット すべてのディテールが失われる程度まで光が集中する領域のこと。つまり、白で塗りつぶされる領域のことです。

ホワイトバランス 白熱灯、蛍光灯、太陽光などの光源の違いにより同一のカラーが異なって表現されるのを補正する機能のこと。

ま

マット処理 Web ページに表示される画像の透明部分をシミュレートするための方法。透明部分がサポートされていない場合は、背景と一致するマットカラーを指定して、透明部分をシミュレートできます。

マルチプルマスター カスタマイズ可能な Type 1 フォントで、太さ、幅、スタイル、オプティカルサイズなどの様々な特徴を持つ書体が含まれています。

め

明度 画像の相対的な明るさまたは暗さのこと。カラーの強度を決定します。また、カラーの相対的な明るさまたは暗さを示すこともあります（315 ページの「輝度」も参照してください）。

メゾティント 表面の粗い金属版から作成されたエッチングに見られる光と影のパターンをシミュレートする効果。

も

モアレ 画像に現れる、波紋柄に似た波打った縞模様のこと。モアレは、カメラで画像のディテールを取り込めないために発生するアーティファクトであることがあります。

文字組み 日本語文字の句読点、記号、数字の間の間隔を定義するシステム。

文字スタイル 321 ページの「フォントスタイル」を参照してください。

文字マスク 文字の形状をした選択範囲。

文字レイヤー ベクトルベースのテキストを含むレイヤー（323 ページの「レイヤー」も参照してください）。

モニター解像度 ピクセル単位で表される、モニターの解像度。画面に表示される画像のサイズは、画像のピクセル数、モニターのサイズおよびモニター解像度によって決まります（313 ページの「解像度」および 321 ページの「プリンター解像度」も参照してください）。

や

焼き込み 画像の一部を選択的に暗くすること。

ゆ

ゆがみ 画像のコンテンツが垂直軸または水平軸に対して偏向すること。ゆがみは、カメラのアーティファクトの場合や、意図的に適用された効果の場合があります。

ら

ラスター画像 320 ページの「ビットマップ画像」を参照してください。

ラスタライザー テキストなどのベクトルデータをビットマップデータに変換する Photoshop Elements のエンジン。

ラスタライズ 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またはパターン塗りつぶしレイヤーを通常の画像レイヤーに変換すること。フィルターを適用したりペイントツールを使用したりする前に、このようなレイヤータイプをラスタライズする必要があります。

れ

レイヤー 複数の画像を重ねるためや組み合わせるために使用するメカニズム。レイヤーは、重ねたり並べ替えたりできる、透明なシートのようなものです。通常の画像レイヤーのほかに、特殊なレイヤーもあります（319 ページの「塗りつぶしレイヤー」および 318 ページの「調整レイヤー」を参照してください）。

レイヤーグループ Photoshop 画像とともに保存されたレイヤーを集めたもの。Photoshop Elements でレイヤーグループを含むファイルを開いても、セット内の個々のレイヤーは読み取り専用フォルダーに表示されません。Photoshop Elements でレイヤーグループを編集するには、最初にレイヤーをラスタライズする必要があります。

レイヤーマスク 調整レイヤー内の保護された領域。マスクの下の領域は編集できません。

レベル補正エフェクト カラーと色調を補正するための機能。レベル補正では、最大限の色調範囲を使用するようにシャドウ値とハイライト値を設定したり、中間調のみを調整したり、カラーキャスト（色かぶり）を補正したりできます。

レンダリング シェイプレイヤー、テキストレイヤーなどのベクトルレイヤーを通常のレイヤーに変換すること。ベクトルレイヤーを通常のレイヤーに変換するには、レイヤー／レイヤーをラスタライズを選択します。

連文字 318 ページの「縦中横」を参照してください。

ろ

露光量 写真の撮影時の光量を表します。デジタル写真は、露出不足の場合は暗くなりすぎ、露出オーバーの場合は明るくなりすぎます。

露出不足の画像 光が弱い状態またはカメラの設定が不適切な状態で撮影されたために、暗くなりすぎている画像。

ロックしているファイル 読み取り専用として設定されているファイル。フォトブラウザーでは、ロックしているファイルには鍵のアイコンが表示されます。

ロックしているレイヤー レイヤーパネル内の、鍵のアイコンが適用されているレイヤー。ロックしているレイヤーを変更することはできません。背景レイヤーは常にロックされています。

わ

ワープ 画像（多くの場合テキスト）を様々な形状に合わせるために変形させること。例えば、1 行のテキストを円弧や波形の形状に変形させることができます。