

PortraitPro ユーザー手引き

バージョン
24

Anthropics Technology Ltd

www.portraitpro.co.jp

目次

パート	始める	5
1	クイック・スタートガイド.....	7
2	最良の結果にするためのコツ.....	7
3	のエディション.....	8
PortraitPro		
パート	ステップガイド	11
1	画像を開く.....	12
2	顔の確認.....	13
3	顔の修整.....	14
4	仕上がりの保存.....	14
5	パンツール.....	15
6	ブラシツール.....	15
7	部分ブラシツール.....	16
8	自動バッチ編集機能.....	17
9	手動バッチ編集機能.....	19
10	手動で顔を配置する.....	19
11	輪郭の調整.....	21
12	フルボディ修整.....	24
13	プラグインモード.....	24
14	グループ写真.....	25
15	修整する顔の選択.....	26
パート	参照	29
1	メニューコマンドの参照.....	30
	ファイルメニュー.....	30
	編集メニュー.....	32
	自動バッチ.....	33
	表示メニュー.....	33
	ヘルプメニュー.....	34
2	ツールバー.....	35
3	コントロールパネルの参照.....	36
	ズームコントロール.....	38
	プリセット.....	39
	スナップショット.....	41
	スライダーコントロール.....	41
	顔整形コントロール.....	43
	肌をなめらかにするコントロール.....	46
	肌照明と肌色コントロール.....	49
	メイクアップコントロール.....	51

目コントロール	54
口と鼻のコントロール	57
髪コントロール	59
写真コントロール	60
背景の編集 取替え	62
背景マスクの編集	63
背景の選択	66
オーバーレイ	68
画像修復	68
ツールの参照	69
切り抜きツール	70
ノイズの除去	71
コピーツール	71
空の置き換え	72
アートエフェクト	73
照明ブラシ	73
照明ブラシ バックライト	74
肌部分のツール	75
髪部分ツール	75
効果マスクツール	76
4 ダイアログの参照	76
自動バッチ	77
手動バッチ	79
性別の選択	82
画像保存オプション	83
設定	84
一般設定	85
カラー設定	87
言語設定	90
プラグイン	91
設定	92
画像設定	94
プリセットの保存	96
プリセットの管理	97
5 プラグイン・インストールガイド	97
6 サードパーティー・クレジット	98
7 対応しているファイルの種類	102
8 キーショートカット	104

パート



1 始める

はじめに

PortraitProはポートレート写真をたった5段階で修整加工でき、数分でプロの結果を出せる、最も簡単で早い写真修正ツールです。

PortraitProは通常、プロが使用するエアブラシや写真編集ソフトウェアとはまったく異なった機能を搭載しています。PortraitProは何百もの美しい顔のサンプリングをされており、その結果スライダーをわずかに動かすだけで、必要な微修整を必要なだけ行うことができます。

PortraitProに組み込まれた人間の美についての内在的知識とプロの照明技術により、初心者の方でもたった数分の作業で、最高品質の写真編集ができます。

PortraitProは、通常版・Studio版・Studio64の3つの [エディション](#)⁸⁾にてご用意しております。このマニュアルはすべてのエディションに対応しています。

PortraitProはWindows版とMac版の両方でご用意しています。このマニュアルはWindows版です。

作業を開始する

どのようにしてPortraitProを使用するかについて簡単に目を通す場合は、[クイック・スタートガイド](#)⁷⁾をご覧ください。

[ステップガイド](#)¹²⁾では段階ごとの詳しい説明が表示されています。

さらに詳しいヘルプが必要な場合は、こちらのリンクへお進みください。www.anthropics.com/jp/support/portraitpro よくある質問のほかカスタマーサポートへのアクセスが可能です。

1.1 クイック・スタートガイド

チュートリアル

PortraitProのプロユーザーになるのに最も早い方法は、アプリケーションのホーム画面から進むことのできる、チュートリアルをすべて見て習うことです。

画像を編集する

これらは画像を編集する際の基本ステップです：

1. [編集をしたい画像を読み込みます。](#)^[12]
2. [顔が正確に自動検出されているかを確認します。](#)^[13]
3. [プリセットを使うか、スライダーで調整します。](#)^[14]
4. [仕上がりを保存](#)^[14]

1.2 最良の結果にするためのコツ

もしも手引きのすべてに目を通す時間がない場合は、このページよりPortraitProでの最良の結果を得る基本のコツがわかります。

輪郭が正確に配置されているかを確認する

最も良い結果を出すには、輪郭が正確に配置されている必要があります。自動顔検出機能で選択された輪郭は通常ほとんど間違いはありませんが、輪郭の配置を調整してさらに正確にし、より良い結果にすることができます。特に顔まわりの輪郭線が顔の輪郭にきちんと沿っているかを確認してください。肌の再照明効果を与える場合に重要となります。

スライダーを上げすぎない

ほとんどの場合わずかな編集で、写真を美しく改良することができます。

お好みの結果が得られるまでスライダーを移動してください。。

ただスライダーの効果を上げすぎると、不自然で作り物のように見えてしまいますので注意してください。

小さな肌の汚れを修正するのにスライダーの使用は適しません。

吹き出物や汚れを除去する際に、[修正](#)^[46]ツールを使うとやりすぎを避けることができます。

スライダーを上げすぎて顔全体に影響を与えてしまうのを避けます。

肌部分が正しいか確認する

PortraitProは自動的に写真中の肌部分を検出します。ですが、より良い結果を出すためには自動で検出された肌部分の調整が必要な場合もあります。

[延長と切り取り](#)^[75]ツールを使って正しくない肌部分の上をペイントします。

1.3 のエディション

PortraitPro

PortraitProには、通常版・Studio版・Studio Max版の3つのエディションがあります。通常版は一般のユーザーやアマチュアカメラマン向きです。Studio版は上級者・プロユーザー向きです。Studio Max版はStudio版のすべての機能のほかに、たくさんの写真を編集するプロカメラマン向けに自動バッチ機能を搭載しています。

このマニュアルはすべてのエディションに共通です。特定のエディションのみの機能の場合は、それがわかるようになっています。

[Studio Max版のみ](#)⁸⁾

[Studio版とStudio Max版のみ](#)⁸⁾

[Studio版のみ](#)⁸⁾

下のテーブル表は、PortraitProのそれぞれのエディションのメイン機能を表示しています。

通常版	Studio版	Studio Max版	
✗	✗	✓	自動バッチ機能
✗	✓	✗	手動バッチ機能
✗	✓	✓	スマートフィルター機能搭載のPhotoshopプラグインとして使用可能
✗	✓	✓	Lightroomのプラグインとして使用可能
✗	✓	✓	カメラRAW画像形式の読み込み可
✗	✓	✓	Adobe DNG形式の読み込み可
✗	✓	✓	48ビットカラーのTIFFファイルとJPEGファイルの読み込みと書き込みが可
✗	✓	✓	JPEG・PNG・TIFFの埋め込みカラープロファイルに対応
✗	✓	✓	異なるカラースペースの転換に対応
✗	✓	✓	モニター設定と作業カラースペースに対応
✓	✓	✓	肌をなめらかにする
✓	✓	✓	肌の再照明
✓	✓	✓	肌の再着色
✓	✓	✓	顔の整形

✓	✓	✓	目の修整
✓	✓	✓	髪の修整
✓	✓	✓	口の修整
✓	✓	✓	メイクをする
✓	✓	✓	手動修正ブラシ
✓	✓	✓	写真コントロール
✓	✓	✓	背景の編集コントロール
✓	✓	✓	制限なしに完全カスタマイズ可能なプリセット
✓	✓	✓	写真中の一人以上の人物の編集
✓	✓	✓	JPEG・PNG・TIFF形式画像の読み込みと書き込み可
✓	✓	✓	無料オンラインサポート

パート



2 ステップガイド

この項ではPortraitProを使用の際に踏んでいくステップの詳細を説明しています。

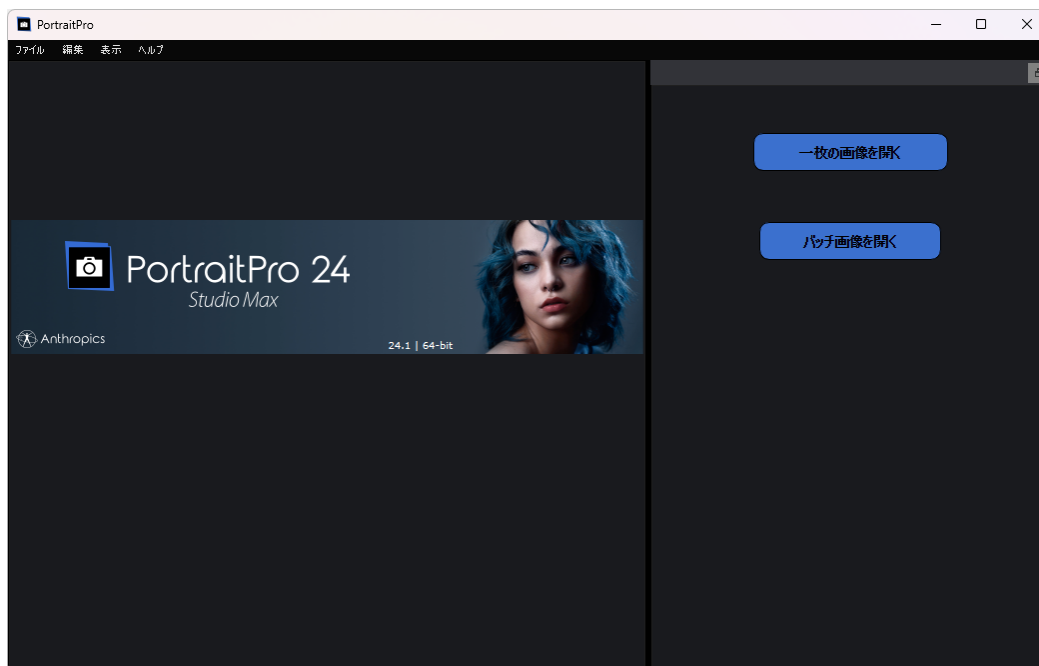
特に大事なステップは [顔を修整する](#) ^[14] 段階です。修整した画像を調整できます。

そのほかの段階は、自動顔検出で画像が正しく検出されなかった場合のみ必要です。

2.1 画像を開く

PortraitProスタート画面

PortraitProを起動させると、スタート画面から始まります：



一枚の画像を開く

編集したい画像を開くには：

- 一枚の画像を開くのボタンをクリックするかもしくは
- [ファイルメニュー](#) ^[30]より開くのコマンドを選択してください。

これにより画像を開くパネルが開きます。

編集したいファイルを選択したら「開く」のボタンをクリックしてください。

[PortraitProで読み込み可能な画像の種類](#) ^[102]

画像が開くとPortraitProは自動で画像中の顔を検出し、性別を確定します。

一人の顔のみが検出された場合は、[顔の修整](#) ^[14]段階に自動で進みます。

二人以上の顔が検出された場合は、[顔の選択](#) ^[20]段階に自動で進みます。

もしも顔が検出されなかった場合は、[手動で顔の配置](#)¹⁹をするよう求められます。

画像のバッチを開く

Studio版またはStudio Max版の[PortraitProのエディション](#)⁸をお持ちの場合は、バッチ機能で画像のバッチを開くことができ作業がスピード化できます。

Studio Max版は[自動バッチ機能](#)¹⁷を搭載しています。

Studio版は[手動バッチ機能](#)¹⁹を搭載しています。

2.2 顔の確認

顔の自動検出が完了したら、次の3つの点を確認してください: 輪郭線の位置、肌と髪の毛のマスク、性別と年齢。

もしも画像に2人以上の顔がある場合は、これらの点をそれぞれの顔で確認してください。選択中の顔のみ編集可能です。別の顔の確認または編集には、[選択中の顔を変更する](#)²⁵に進んでください。

輪郭線の位置

輪郭線は顔のまわりに表示されます。この輪郭線は修正前の画像に表示されますので、修正前のみ表示または修正前と修正後の表示が選択されているかを確認してください。

もしも輪郭線が表示されない場合は、修正前の画像上にマウスを動かして、輪郭線を表示させます。

輪郭線はそれぞれの顔の輪郭上と、顔パーツの輪郭上に表示されなくてはなりません。もしも間違って配置されている部分がある場合は、コントロールポイントを移動させて正しい位置に動かしてください。コントロールポイントを移動させるには、オレンジの十字が表示される所までマウスを動かして、マウスの左ボタンでクリックホールドします。マウスを動かして正しい位置に調整したら、クリックを解除します。

もしも輪郭線を大幅に変更する場合や、ポイントを動かす時にソフトの動きが著しく遅いと感じた場合は、[輪郭線の調整](#)²⁷段階で、ポイントの位置を調整する方が早く作業ができる可能性があります。

肌と髪の毛のマスク

肌と髪の毛の部分は自動で検出されます。これを確認するには、[肌部分](#)⁷⁵と[髪の毛部分](#)⁷⁵のツールを使用します。

これらのマスクは肌と髪の毛の編集効果が与えられる場所に使われます。

性別/年齢層

それぞれの顔は、女性、男性、子供のいずれかに選択されます。これは顔の上のヘッダーの中に表示されます。もしも正しく選択されていない場合は、マウスを動かしてヘッダーを開くと(もしヘッダーが閉じている場合)、性別と年齢層を変更できる選択肢ボタンが表示されます。

この設定は顔を編集する上で、最高の結果を作り出すために役立ちます。すでに行われている編集にわずかに影響が出ますが、メインの効果はデフォルトの[プリセット](#)³⁹が使用されます。

ご注意: この設定は、違う性別の見かけの顔に変更したり、その年齢層に見せたりするものではありません。

2.3 顔の修整

画像を開いて顔が検出されたら、次は顔の修整を始めましょう。

仕上がりを見る

修正前と修正後の写真を並べて見るか、修整された画像だけを可能な限り大きな画面で見るかを選択できます。画像の上のタブを利用し、どちらのオプションにするかを選択してください。

どちらのオプションを選択しても、**Enter**キーをホールドするだけで、いつでも編集された(修正後)画像を元画像(修正前)に切り替えることができます。

仕上がりの変更

PortraitProはこの段階になると自動的に画像を修整します。このデフォルトの環境設定については[プリセット](#)^[39]をご参照ください。

プリセット

PortraitProは[プリセット](#)^[39]機能を搭載しており、特定のスライダー複数またはすべてのスライダーの値を設定して、特定の効果を保存できます。このプリセットをいくつか試して、お持ちの写真にぴったりの編集効果を選ぶことができます。

[スナップショット](#)^[41]機能では、現段階の編集を一旦保存しておき、後からその段階に戻って来ることができます。プリセットと違って、この保存は一時的なため、新しい画像を開くと保存は消えてしまいますのでご注意ください。

スライダー

画像にどれだけ修整効果を与えるかをコントロールするには、[コントロールパネル](#)^[36]のスライダーを使います。

スライダーはいくつかの項となってグループ化されていて、顔の様々な部分をコントロールすることができます。この項の名前の部分をクリックすると、項を開いたり閉じたりできます。名前の横の三角は、項が開いているときは下を向き、項が閉じているときは右を向いています。それぞれの項を無効/有効にするには、項の名前の横にある電源アイコンをクリックしてください。

それぞれの項にあるマスタースライダーを動かすと、その項全体での効果がどのようにコントロールできるかを見ることができます。

各項の下には、効果を細かくコントロールすることができるスライダーが構成されています。

2.4 仕上りの保存

編集した画像の保存

編集した画像を保存するには：

- [ツールバー](#)^[35]にある保存ボタンをクリック、または
- [ファイルメニュー](#)^[30]にある、*Jpg/Tiff/Png*で保存のコマンドを選択してください。

これにより[画像の保存オプション](#)^[83]ダイアログが開かれ、保存形式を選択することができます。

[ファイルメニュー](#)^[30]にある保存コマンドでは、編集した画像を前に選択していた形式と同じ形式で保存したり、まだ形式を選択していなかった場合は、元画像のファイルと同じ形式で保存ができます。

ご注意：画像を保存するには、[画像の編集](#)^[14]段階に来ている必要があります。

セッションの保存

すべての設定を保存して、また後で作業を続けたい場合は、[ファイルメニュー](#)^[30]から、[セッションの保存](#)を選択します。これにより、元画像、すべてのポイント配置、肌部分と髪部分、スライダーの値、スナップショットなどが「.ppx」ファイルとして保存されます。

PortraitProのセッションを再開したい場合は、[画像を開く](#)^[12]の段階で .ppx ファイルを選択してください。

2.5 パンツール

パンツールは[画像の修整](#)^[14]の際に使用できます。

ほかのツールが選択されていない場合、パンツールがデフォルトのツールになっています。

パンツールを使用するには、見えている部分の修整画像の中でクリック・ドラッグします。

パンツールはそのほか [ズームコントロール](#)^[38]でも使用されます。

もし横に並べるレイアウトが選択されている場合、オリジナル画像のビューの中でも使用可能なツールはパンツールだけです。

2.6 ブラシツール

ブラシツールは[画像の編集](#)中^[14]に使用可能です。ブラシツールは絵の具の筆を使うような感覚で使います。ブラシで「ペイント」をしたい部分にカーソルを動かし、効果を与えたい部分の上でマウスの左ボタンをホールドしながら、ドラッグさせて使用します。

ブラシツールには2種類あります。このページでは、特定の部分に肌の編集ができる、通常のブラシツールの使い方を説明しています。別のタイプのブラシは[部分ブラシツール](#)^[16]です。肌と髪に効果を与える領域を選択するのに使用します。

修正ブラシと復元ブラシ

以下のブラシはメイン画像ビューの上にあるバーから使用できます。

修正ブラシ	<p>自動で除去されなかった肌のトラブルや吹き出物の上をこのブラシでペイントして、さらなる修正ができます。</p> <p>修正ブラシボタンの上にマウスを持ってくると、修正ブラシのサイズと濃度を変更できるコントロールパネルが表示されます。</p>
復元ブラシ	<p>このツールでペイントをすると、編集で除去した部分を元に復元できます。</p> <p>復元ブラシボタンの上にマウスを持ってくると、復元ブラシのサイズと濃度を変更できるコントロールパネルが表示されます。さらに、効果マスクの表示/編集^[76]ができるボタンも含まれています。</p>

ブラシコントロール

ブラシの選択には、適切なボタンをクリックしてください。

ブラシを非選択するには、もう一度ボタンをクリックします ([パンツール](#)^[15]に戻ります)。

ブラシツールは絵の具の筆を使う感覚で使用します。編集された画像中で、ブラシ効果を与えたい部分の上をペイントをして使います。

ブラシを使用するには、編集された画像上でマウスの左ボタンをホールドして、マウスをドラッグさせてください。ブラシストロークを終了するには、マウスのボタンを離します。カーソルが通過する部分は、すでに「ペイント済み」の部分です。

ブラシサイズ

ブラシで効果を与える範囲をブラシサイズで調整します。ブラシを使用中に表示されるカーソルの円の大きさと、この範囲がわかります。ブラシサイズの変更にはいくつか方法があります：

- ブラシサイズスライダーを調整する
- 【と】キーを使用して、ブラシサイズを大小に変更する
- ALTキーをホールドしてマウスのホイールを使う
- ALTキーをホールドして、マウスを右クリックしながら水平にドラッグする

ブラシ濃度

ブラシ濃度（透明度）は、ブラシで与える効果の度合いをコントロールします。濃度100はブラシ効果が一回のストロークですべて与えられます。濃度を低くして、少しずつ調整していくこともできます。

例えば、修正ブラシの濃度を50に設定してニキビの上をペイントすると、ニキビの除去が半分の効果になります。マウスを離してもう一回同じ部分にペイントをすると、さらに半分の効果をニキビの除去に与えることができます。これにより、まわりの部分がぼやけることなく、ニキビの除去をすることができます。

ブラシツールを選択すると、ブラシサイズと濃度を設定できるコントロールが選択ボタンの近くに表示されます。キーボードを使用して透明度の度合いを調整することもできます。1 から 9のキーは、10% から90%の濃度で設定され、は透明度を100%に設定します。

ブラシを元に戻す

どのブラシツールでも、[編集メニュー](#)^[32]の「元に戻す」コマンドか、**Control-Z**キーショートカットから、ひとつ前のブラシストロークに戻ることができます。さらにこのコマンドを続けると、現在のセッション内での編集履歴をさかのぼって戻ることができます。[編集メニュー](#)^[32]の「やり直し」コマンドか、**Control-Y**で元に戻したコマンドのやり直しができます。

タブレット対応

PortraitProはタブレットとスタイラスにも対応しています。タブレットとスタイラスをお持ちの場合は絵を描くのが簡単です。

2.7 部分ブラシツール

部分ブラシツールは[画像の修整中](#)^[14]に使用可能です。肌と髪の修整をする部分の調整にこのツールは使用されます。

PortraitProでは自動で肌と髪部分を検出しますが、写真によっては正確に選択されない場合もあります。部分ブラシツールはそのような場合に選択部分の調整に使用されます。

部分ブラシツールは「頭の良い」スマートブラシですので、自動的に範囲の端を検出します。

部分ブラシツールを選択すると、ブラシの位置は二重の円で表示されます。外側の円がブラシ効果を与える部分です。内側の円は「検出」範囲です。このブラシでペイントすると、検出範囲は普通にパインとされます。内側の円と外側の円の間の部分は、内側の円の範囲と似てる色部分のみをペイントします。これにより端を作業する場合、外側の円が端を越えていても検出範囲をが部分内に入っていれば、自動的にブラシは端を越えないように上手にペイントをします。

このスマートブラシでペイントする際に、ALTキーをホールドするとこの検出機能の位置をロックすることができます。髪の毛の細かい部分をペイントするときなどにこの機能が役に立ちます。

肌ブラシ

[肌部分](#)^[75]の表示または修正には、[肌コントロール](#)^[46]の項の肌コントロールの表示ボタンをクリックして肌部分の表示/編集ボタンを選択します。

肌部分の延長	肌の修整で肌として扱われる部分を足すことができます。 もし自動検出されなかった肌の部分がある場合はこのツールを使用して追加したい部分をペイントしてください。
肌部分の切り取り	肌の修整で肌として扱われるべきでない部分を切り取ることができます。 もし自動検出で肌でない部分が肌として選択された場合はこのツールを使用して切り取りたい部分をペイントしてください。

髪ブラシ

[髪部分](#)^[75]を表示または修正するには、[髪コントロール](#)^[59]の項で髪コントロールの表示ボタンをクリックして髪部分の表示/編集ボタンを選択します。

髪部分の延長	髪の修整で髪として扱われる部分を足すことができます。 もし自動検出されなかった髪の部分がある場合はこのツールを使用して追加したい部分をペイントしてください。
髪部分の切り取り	髪の修整で髪として扱われるべきでない部分を切り取ることができます。 もし自動検出で髪でない部分が肌として選択された場合はこのツールを使用して切り取りたい部分をペイントしてください。

2.8 自動バッチ編集機能

[Studio Max版のみ](#)^[8]

Studio Max版は自動バッチ編集機能を搭載しており、複数の画像のバッチを自動で編集するのに便利です。

ひとつひとつの写真にも調整ができるように表示されます。

画像のバッチを開く

画像のバッチを開いて自動で編集を行うには、スタート画面で**画像のバッチを開く**のボタンをクリックしてください。

するとファイルを開くパネルが開きます。

編集をするファイルの入っているフォルダを検索し、編集をしたい画像を選択してください。

2つ以上の画像を選択する場合は、ファイルを開くパネルよりCTRL キーを押しながら追加したい画像を選択するか、複数の画像をマウスで四角にドラッグして選択してください。

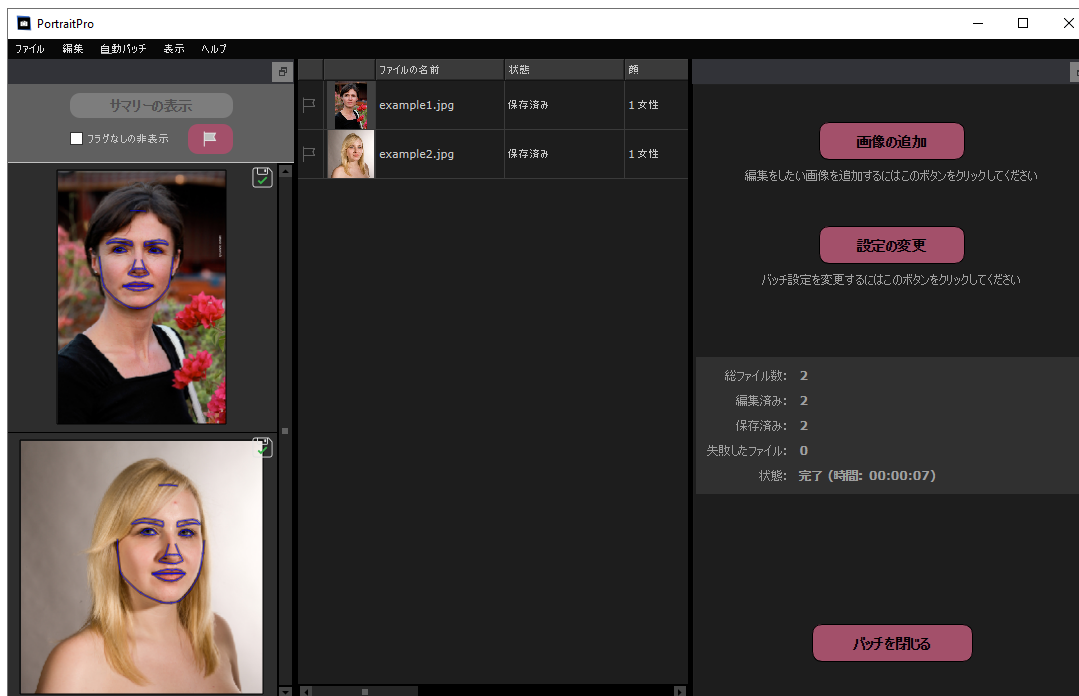
保存オプションの設定

開きたい画像を選択したら、[自動バッチ保存オプション](#)^[7]ダイアログが開きます。ここより編集を行った画像をどこにどの形式で保存するかを設定し、性別・年齢・使用するプリセットのデフォルトを設定できます。

パネル上のOKボタンをクリックして次に進みます。この時点でパネルをキャンセルすると、自動バッチモードも閉じてしまうのでご注意ください。

編集

自動バッチ機能が開いている場合は、バッチ内にあるすべての画像のサムネールがフィルムストリップのパネルで表示されます。



上のスクリーンショットの左部分にあるのがフィルムストリップです。メインビューとコントロールパネルの自動バッチコントロールでも表示されます。

画像は自動で編集されます。編集は2段階で行われます。最初にひとつひとつの画像中にあるすべての顔を検出します。それからひとつひとつの顔の修整をします。

[自動バッチ保存オプション](#) ^{7A}ダイアログで自動保存が選択されている場合は、3段階目で個々の画像が保存されます。

個々の画像の状態はこの表示に反映されます。

編集結果の確認

画像をクリックして選択すると、メインビューよりその画像を見ることができます。編集が行われた画像は表示され、修整された顔に調整を与えることができます。(複数の顔の場合でも同じです。)

自動顔検出機能では、輪郭の選択が正確にされないことも時折ありますので、ひとつひとつの画像を開いて確認することをおすすめします。

ひとつひとつの画像中にある個々の顔で確認すべき点は次のとおりです:

- それぞれの顔パーツの輪郭線がきちんと顔の端まで選択されている。(特にあご部分)
- [肌](#) ^{7B}と[髪](#) ^{7B}部分が正確に選択されている。
- 性別と年齢がが正確に選択されている。

画像の編集結果に問題のない場合は、次の画像をクリックするかメインビューより選択すると、開いている画像が保存されます。

上のスクリーンショットのように、メインビューでフィルムストリップ上のサマリーの表示ボタンまたは、[自動バッチメニュー](#)^[33]でサマリーの表示

2.9 手動バッチ編集機能

[Studio版のみ](#)^[8]

Studio版では手動バッチ編集機能が搭載されているので、複数の画像のバッチを自動で読み込むことができます。

手動バッチ編集機能を使用するには、[ファイルメニュー](#)^[30]よりバッチを開くのコマンドを選択してください。

[バッチダイアログ](#)^[7]が開き、バッチにファイルを追加するほか、編集を行った画像をどこにどの形式で保存するかを設定し、性別・年齢・使用するプリセットのデフォルトを設定できます。

手動バッチ編集機能を使うと、個々の画像は通常に読み込んだのと同じように開きますが、毎回ファイルを開くダイアログに進む必要がありません。

さらにそれぞれの画像はバッチダイアログで選択したフォルダに保存されるように設定できるので、毎回の保存の度に保存のダイアログを開く必要がありません。

この設定はそれぞれの画像の編集が終了したら、保存をして次を開くのコマンドより行えます。このコマンドは[ファイルメニュー](#)^[30]に存在し、[顔の修整](#)^[14]段階でツールバーにある保存をして次を開くのボタンをクリックしても同じことができます。このコマンドは手動バッチセッションが起動されている時のみに表示されます。

2.10 手動で顔を配置する

写真中の顔が自動で検出されなかった場合、半分自動または手動で顔を配置してください。

半分自動で顔を配置するには、[顔の選択](#)^[26]ステージに進み、鼻をクリックしてからあごをクリックします。これにより、顔パーツは自動で検出されます。

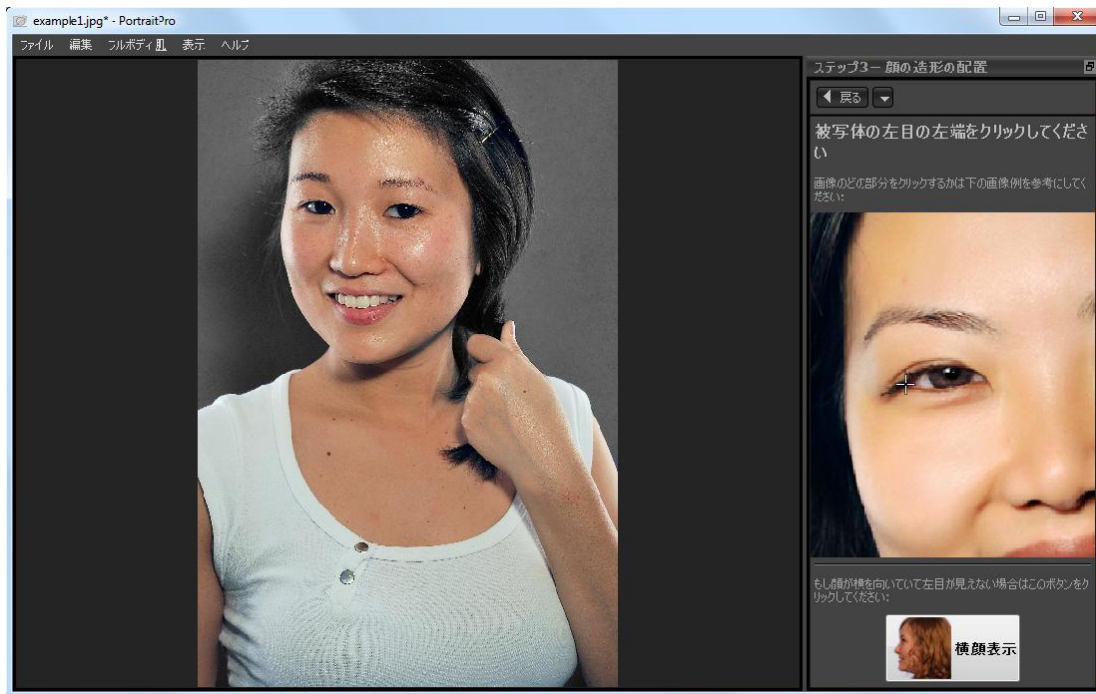
もし顔パーツの配置が正確でない場合は、最後の手段として手動で配置を行ってください。これは、人間でない顔を配置するときなどには便利です。

手動で顔を配置させるには、手動で顔を配置するボタンを[顔の選択](#)^[26]ステージでクリックしてください。

これにより[性別の選択](#)^[82]ダイアログを開き、新しい顔の性別を設定できます。

[顔の5つのメインパーツを配置する](#)

性別の選択が終わったら、次のステップは顔の5つのメインパーツの配置です。



5つのメイン顔パーツは:



顔パーツのポイント配置

それぞれのポイントをクリックすると、PortraitProは自動で次のポイントに移動します。

画像例が、それぞれのポイントでどこに配置をすればよいかを教えてください。

ポイントをクリックドラッグすると、すでに配置したポイントを動かして調整することができます。

カーソルにつく小さなテキストラベルにより、どのポイントを設定しているかがわかります。もしこのラベルを非表示にしたい場合は、[一般設定](#) ⁸⁵パネルで非選択にしてください。

ズームイン

ズームインをして配置をさらに正確に行います。カーソルでズームインするには、CTRLキーをホールドしてください。

横顔表示

顔が横を向いている場合は、コントロールパネル下にある横顔表示ボタンを押してください。

もし顔が横向きかどうか分からない場合は、両目が見えているかどうかを確認してください。もしも顔が横に向いて目がひとつしか表示されていない場合は、横顔表示ボタンを押してください。

横顔表示ボタンを押すと、目・鼻・口をそれぞれひとつずつの配置となります。

輪郭の調整

5つのメイン顔パーツを配置すると、PortraitProは自動で輪郭線を配置して、[輪郭の調整](#)^[2]のステージで表示します。

輪郭が正しく配置されていない部分がある場合は、次へボタンをクリックして[顔の修整](#)^[1]ステージに進む前に、その部分の調整を行ってください。

2.11 輪郭の調整

輪郭線を移動させる

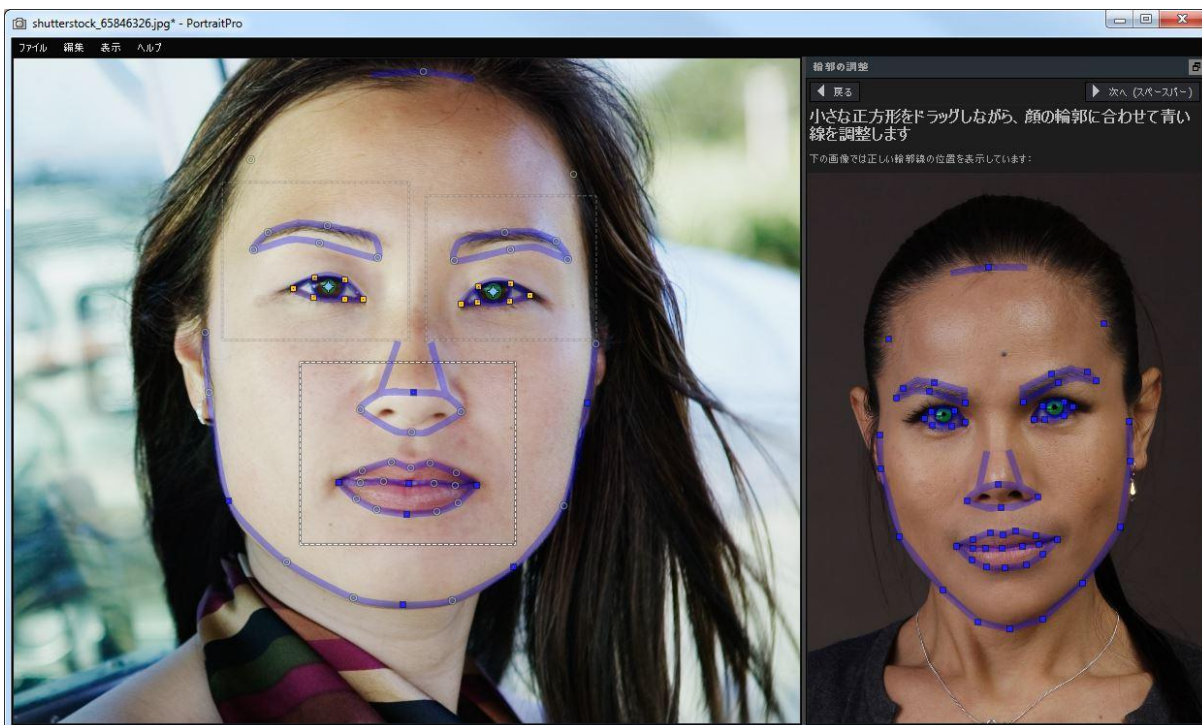
輪郭の調整 段階では顔のまわりに輪郭線が表示され、位置を調整することができます。

輪郭線は自動で配置されるので、この段階はオプションのみとなります。もしも輪郭線が正確に配置されていない場合は、[画像の修整段階](#)^[1]に修正前の画像上で調整できます。もしも自動顔検出機能が顔を検出できなかった場合は、この輪郭の調整段階で輪郭線を手動で配置してください。

この段階へは次の方法のひとつから進むことができます：

- [顔の修整](#)^[1]段階で「戻る」をクリックする
- [顔の選択](#)^[2]段階で、顔上の輪郭線の調整ボタンをクリックする
- [手動で顔の配置をする](#)^[3]

もしも顔パーツの輪郭線が正確に配置されていない場合は調整の必要があります。輪郭線の配置例はコントロールパネルに表示されます。



輪郭の調整

メイン作業ビューにある画像の上に青の線で輪郭線が表示されています。この線はコントロールポイントをドラッグして動かすことができます。

コントロールポイントは設定の違いで表示が異なります：

- 小さな黄色の正方形 - 自動顔パーツ検出機能で配置されたポイント。もしもポイントが正確に配置されていない場合は、手動で正確な位置に移動させてください。
- 小さな青の正方形 - 手動で配置したポイント
- ライトグリーンの円 - ほかのポイントの位置をベースにして自動的に配置されたポイントです。ほかのポイントが移動するとこのポイントも移動します。

コントロールポイントをドラッグすると、配置されたポイントだというしるしにポイントは青い正方形に変わります。



最高の結果を出すには：

- 最小限のポイントの移動で輪郭線を合わせてください
- ポイントはなるべく大幅に移動させないようにします。ひとつひとつのポイントに時間をかけ過ぎて調整していると、作業に時間をとるだけでなくかえって良くない結果となることがあります。
- 小さな黄色または青い正方形で配置されたポイントから動かしてみましょう。小さな緑の円の移動はなるべく少ないほうが良い結果となります。

目と口の輪郭をさらに正確に調整するには、点模様の長方形の中をクリックしてそのパーツにズームインできます。ズームアウトするには再度クリックしてください。

輪郭線が正しく配置されたら(または調整が必要ない場合)、スペースキーをクリックするか次へのボタンをクリックしてください。



目の瞳孔と虹彩の輪郭を調整する

2つの円が目の中に表示されます。小さいほう(緑)の円は瞳孔(目の中心の黒い部分)のまわりにフィットされています。大きいほう(青)の円は虹彩(目の色がついている部分)のまわりにフィットされています。これらの円は自動的に配置されるので、基本的には調整の必要はありません。

この円を動かすには、円の中心にあるポイントをドラッグします。

この円の大きさを変更するには、輪郭線を内側または外側にドラッグします。

もし瞳孔が円でない場合は、瞳孔の輪郭線上の小さな青い正方形をドラッグして楕円にします。

もし瞳孔と虹彩の中心が正確に同じでない場合は、虹彩の円をクリックして中心にドラッグし瞳孔と合わせます。瞳孔の円をクリックまたは目からカーソルを離してまた戻ると、瞳孔と虹彩を同時に動かすことができます。

それぞれの顔パーツの輪郭を調整する

さらに正確に調整したい場合は、メイン顔パーツにズームインして輪郭線の配置を調整できます。これは「[一般設定](#)」⁸⁵パネルでズームインのステップをとばして輪郭の調整をするのチェックボックスを非選択にしてください。

横顔の場合は、自動顔パーツ検出機能が横顔には対応していないため設定に関係なく輪郭の調整を必要とします。

PortraitProはひとつひとつの顔パーツに順番に進んでいくので、調整が必要な場合はそれぞれのパーツで選択された輪郭線を動かしてください。

顔パーツには以下の順番で進みます：

左目と眉

左目の輪郭線は自動で設定されます。もし正確に選択されていない場合はコントロールポイントを移動させて調整してください。

眉の形により眉の周りを正確にフィットさせることは難しい場合がありますが、あまり気にせず大体の正しい配置を決めてください。たとえ眉の形にうまくフィットさせて輪郭がとれたとしても、ポイントをたくさん移動しすぎるよりはポイントを最小限に移動させたほうがかえって良い結果となります。

右目と眉

左目と眉の内容と同じで今度はすべて右になります。

鼻と口

この段階になると、「[一般設定](#)」⁸⁵の中でオフになっていなければ、口の開閉のパネルが表示されます。このパネルには2つのボタンがあります：

開いた口 もしも修整する顔が口を閉じている場合は、このボタンをクリックしてください。すると口の端から端に4つの線が現れます。上2つの線は上唇の上に配置され、下2つの線は下唇の上に配置されます。もしも上唇の下部分のラインが下唇の上部分が近いと、上唇のほうの線が消え、中央にコントロールポイントだけ残り、閉じた口と認識されます。

閉じた口 もし口が閉じている場合はこのボタンをクリックしてください。すると3つのラインが口の端から端に現れます。中央線は両唇が重なる部分に配置されます。



もしもスペースバーを早く押しすぎると、この口の開閉を聞いてくるダイアログを見逃してしまい次の段階に進んでしまいます。もしその場合は口は開いたものと認識されます。実際に口が閉じている場合は、次へのボタンの隣にある戻るボタンをクリックするか、単純に中2つの線を重ねることで変更できます。

顔の輪郭

顔の輪郭は特別に正確に設定する必要はありません。ここでもやはり同じ要領で、ポイントの移動が少なければ少ないほど、より良い結果が得られます。

顔の輪郭のポイントを顔のまわりに動かすことはなるべく避け、内側と外側に動かすだけにしましょう。

すべての顔パーツの配が終わったら、次へをもう一回クリックしてPortraitProの画像プロセスをスタートさせます。すると[写真の修整](#)^[14]段階に移動し、いよいよお楽しみ頂けます！

2.12 フルボディ修整

PortraitProはポートレート写真編集用に開発されていますが、もしもお持ちの写真に体部分も写っている場合は、肌部分に肌修整をすることができます。

この修整をするにはPortraitProに画像のどの部分が肌かを認識させる必要があります。これには [肌部分](#)^[75]で説明されている肌部分ツールを使用します。

2.13 プラグインモード

PortraitProをプラグインとして使用する

[Studio版のみ](#)^[87]

PortraitProのStudio版では「プラグインモード」に入ることができます。これはほかのアプリケーション(Photoshopなど)よりPortraitProを使って修整を行う際に使用されます。PortraitProはほかのアプリケーションのプラグインとして機能を果たします。

After the plug-in has been successfully installed as outlined in the [プラグイン・インストールガイド](#)^[97]に記載されているようにプラグインが無事にインストールされると、画像編集ソフトのプラグインとしてPortraitProを使用することができます。

PortraitProがほかのアプリケーションよりプラグインとして起動されている場合は、そのアプリケーションでの画像やレイヤーはPortraitProで読み取られ、通常通りに顔の修整ができます。顔の修整が済んだら [顔の修整](#)^[14]段階で、プラグインから戻る ボタンをクリックすると、PortraitProが閉じ、元々使用していたアプリケーションに戻ります。

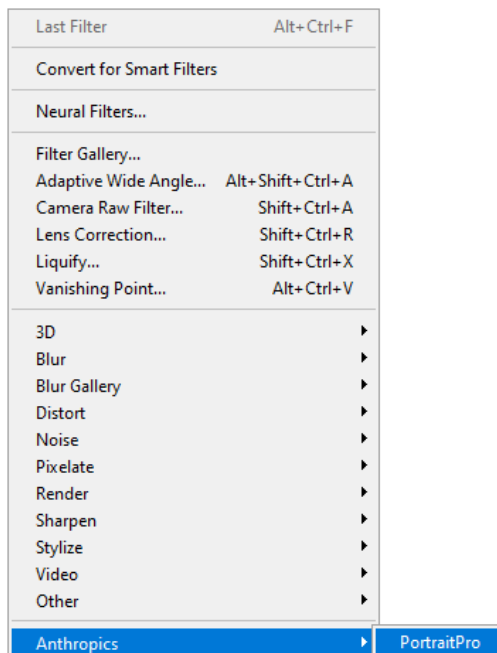
PortraitProがプラグインモードの時は下記の点にご注意ください

- [ファイルメニュー](#)^[30]のコマンドは プラグインから戻る のみになります。
- ほかのアプリケーションで開いた画像の大きさと同じにするため、プラグインモードでは [切り取りツール](#)^[70]は使用できません。

PhotoshopよりPortraitProを使用する

プラグインがインストールされると、PortraitProはPhotoshopのフィルターに表示されます。Photoshopの [フィルターメニュー](#)より [Anthropics](#)というサブメニューを選択し、[PortraitPro](#)というメニューを選択します。

PortraitProはほかのPhotoshopのフィルターと同様に機能し、選択されたレイヤーでの選択部分(または未選択の場合はすべての部分)に効果を与えます。フィルターを選択するとフィルターのかかった画像は自動でPortraitProで開かれます。



Plug-in Location: Filter > Anthropics > Portrait Professional

2.14 グループ写真

グループショットの編集

もし写真の中に二人以上の顔がある場合は、すべての顔は自動で検出され、自動編集されます。

顔の修整は一人ずつ行いますので、その段階で選択の顔が、スライダーやプリセットなどを使って編集ができる顔となります。

選択の顔は、[ズームコントロール](#)^[38]の中の、青い卵型の丸で表示されます。もし画像に一人しか顔が写っていない場合は、この青い丸は表示されません。

選択の顔を変更

選択の顔を変更するには、以下のいずれかの方法で行います：

- パンツールまたはズームで別の顔を表示させます。古い顔は表示されないことが多く、現在選択の顔が自動で別の顔に切り替わります。
- 修正前の画像で顔の周りにある卵型の丸をクリックしてください。
- [ツールバー](#)^[35]の中にある別の顔ボタンをクリック(またはCTRL+E キーショートカット)して、[顔の選択](#)^[26]段階に切り替え、編集したい顔を選択してください。

選択の顔が変更すると、ズームコントロールのアップデートに青い卵型の丸が表示されるので、どれが現在選択中の顔かが簡単にわかります。

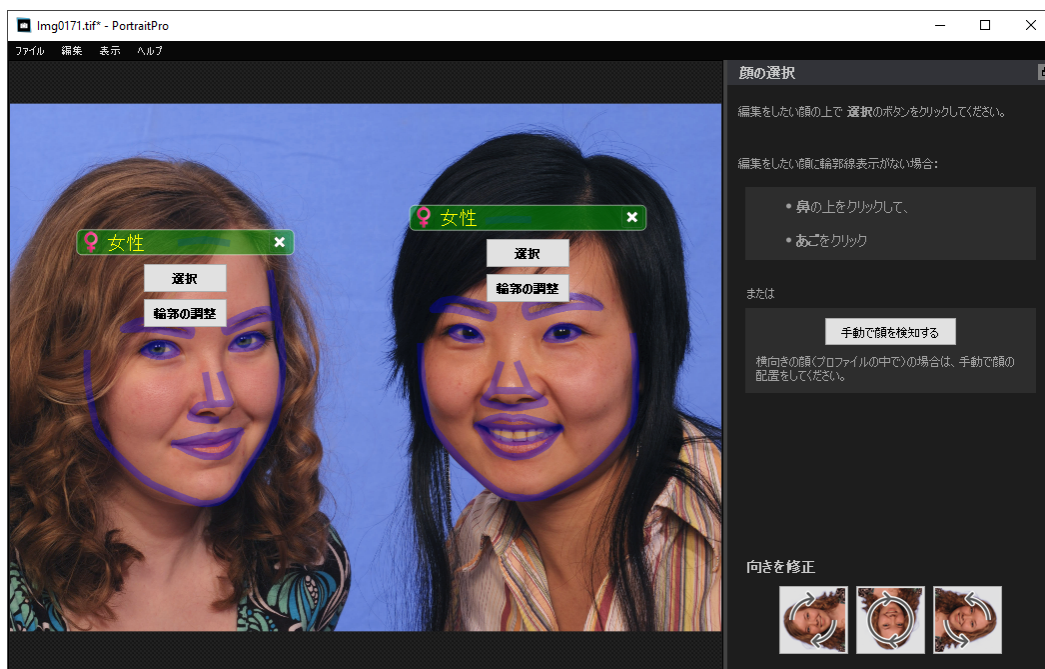
検出されなかった顔

もしもグループショットの画像で自動顔検出機能が検出できなかった顔がある場合は、[顔の選択](#)^[26]段階に進み、鼻とあごをクリックして、その顔を追加してください。

2.15 修整する顔の選択

画像を開くとPortraitProは、顔の選択段階で、ひとつ以上の顔を検出したか、または顔を検出できなかったかを、画像上に表示します。

この段階に進むには、ファイルメニューのこの写真の中の別の被写体を修整するコマンドを選択するか、または顔の修整¹⁴の段階で、ツールバーの別の顔ボタンをクリックしても、進むことができます。



輪郭線はそれぞれの顔のまわりに表示されます。顔の性別と年齢層を確認して、顔の上にある次へのボタンをクリックすると、その顔の修整ができます。それから次の段階に進み、輪郭を確認して輪郭の調整²¹をすることができます。

顔の修整が終了してからこの段階に戻ってきたときは、顔の上に輪郭の調整という追加ボタンが表示されます。このボタンをクリックすると、輪郭の調整ができます。次へボタンをクリックすると、顔の修整¹⁴段階に戻り、修整済みの顔になります。

時折、実際に顔がない部分で顔が検出される場合があります。この場合は、顔を選択しない限り何の変更もありませんので、そのままにしておいてください。顔の右上にあるx印をクリックすると、顔の輪郭線を削除することができます。

自動で検出されなかった顔を修整する

もし修整したい顔が自動で検出されなかった場合は(顔のまわりに輪郭線が表示されていない場合)、顔の鼻をクリックした後に、あごをクリックしてください。

鼻をクリックするまでは、カーソルに「鼻をクリックする」というラベルが表示されます。鼻をクリックするとx印が現れ、鼻のポイントを移動することができます。鼻のポイントを削除するには、ESCキーを押してください。

鼻をクリックすると、カーソルは「あごをクリックする」に変わりますので、あごの上をクリックしてください。

鼻とあごをクリックすると、顔のまわりに輪郭線が自動で配置されます。

手動で顔を配置する

横顔表示の顔(横向き)は、PortraitProは自動で顔の配置ができません。そのような場合は、手動で顔を配置するボタンをクリックしてください。すると、顔のまわりに手動で輪郭線を配置¹⁹することができます。

それぞれの顔をコントロール

配置(自動または手動により)されたそれぞれの顔のまわりには、輪郭線が表示されます。





さらに、顔の上にヘッダーバーが表示され、その下に選択と輪郭線の調整ボタンが表示されます。

修整前の顔の場合は、ヘッダーバーは青で表示され、修整後の顔の場合は緑で表示されます。

コントロール	説明
性別の検知/選択	これはヘッダーバーの中に表示されます。ヘッダーバーの中にマウスを移動させると開いて、性別と年齢層を設定することができます。PortraitProはどのような要素が女性と男性の顔を魅力的に見せるかを学習しているため、それぞれの顔の性別を認識する必要があります。
削除ボタン	これはヘッダーバーの右側にある×印です。これをクリックすると、PortraitProがこの顔に保存していたすべてのデータが削除されます。
次へのボタン	修整する顔を選択してください。最初に顔を選択すると、 輪郭の調整 [2] 段階に進み、輪郭線が表示され調整することができます。もしすでに顔の修整がされている場合は、このボタンをクリックしてさらなる編集を行うことができます。
輪郭の調整ボタン	このボタンは、すでに顔の修整が行われている場合にだけ現れます。顔パーツの輪郭線を調整することができます。注意してください。 画像の修整 [14] 段階でも輪郭線を調整することができますが、 輪郭の調整 [2] 段階で行うほうが参考画像が表示されるため、わかりやすいかもしれません。

性別/年齢のシンボル

性別は以下のシンボルで表示されます。

-  性別と年齢が未設定 性別と年齢が未設定のときに、輪郭線の選択または調整がクリックされた場合、[性別の選択](#) [82] ダイアログが開いて、性別と年齢層の設定を先に要求されます。
-  これは大人の女性の顔です。
-  これは大人の男性の顔です。
-  これは12歳以下の子供の顔です。

もしも年齢層が「子供」で設定されている場合、子供の顔の形を変えることを避けるため、顔の形に適応される修整は削減されます。

画像の回転

画像の方向が正しくない場合、コントロールパネルの下部分にあるこのボタンをクリックして、画像を回転できます。

注意: もしも性別の選択ダイアログが表示される場合は、画像の回転ボタンをクリックする前にキャンセルしてください。

肌のみ修整

もし顔が配置されていない場合は、[肌のみ修整](#)という追加ボタンがコントロールパネルに現れます。

ここより、PortraitProの肌修整のみを行うことができます。この機能は写真中に顔が写っていない場合でも使用することができます。

[肌のみ修整](#) ボタンをクリックすると、どの部分が肌であるかを手動で検知させる必要があるため、[肌部分ブラシツール](#) [16] を使用します。

[肌のみ修整](#) モードの中では、顔パーツなどを修整するコントロールは使用できませんのでご注意ください。

パート



3 参照

この項ではPortraitProのそれぞれのメニューコマンドとコントロールについての説明をしています。

[メニューコマンドの参照](#)^[30]ではそれぞれのメニューコマンドの説明をしています。

[コントロールの参照](#)^[36]では[画像の修整](#)^[14]中に使用可能なそれぞれのコントロールの説明をしています。

[ダイアログの参照](#)^[76]ではプログラムが使用しているメインダイアログの説明をしています。

3.1 メニューコマンドの参照

以下はPortrait Proのメニューバーで使用できるコマンドです。



ファイルメニュー ^[30]	ファイルの開閉、印刷、または設定の変更をするコマンド
編集メニュー ^[32]	もとに戻る・やり直し
自動バッチ ^[33]	Studio Max版のみ ^[8] これは 自動バッチ ^[17] 機能が有効になっているときにだけ現れます。バッチから画像を足したり削除するコマンドや設定の変更を含みます。
表示メニュー ^[33]	画像の表示をコントロールするコマンド
ヘルプメニュー ^[34]	ヘルプを表示、アップデートの確認、サポートまたはボックスについてを見るコマンド

3.1.1 ファイルメニュー

ファイルメニューには以降のコマンドが含まれます：

開く	<p>ファイルを開きます(対応ファイル形式^[102]を参照ください)。</p> <p>すでにファイルが開いていて未保存の変更がある場合は、新しいファイルを開く前に、変更の保存または破棄を求められます。</p> <p>お持ちのエディションがStudio Max版の場合は、バッチとして複数のファイルを選択することができます。</p>
バッチを開く	<p>Studio版のみ^[8]</p> <p>バッチ^[79]ダイアログを開きます。</p>
保存して次を開く	Studio版のみ ^[8]

	<p>このコマンドは、バッチ⁷⁹ダイアログで開いた画像を作業している場合のみに現れます。</p> <p>現在の画像を保存して、同じバッチの次の画像を開きます。</p> <p>ファイルが保存されているフォルダとファイル形式は、バッチダイアログで設定可能です。</p> <p>バッチから開いた画像を、ファイル > 閉じるを使用してファイルを閉じた場合は、このコマンドは「次を開く」として現れます。</p>
保存	<p>現在のファイルを保存します。ファイルを開いて最初にこのコマンドを使用する場合は、以降の決まりが適応されます：</p> <p>もしJPEGファイルを開いた場合は、編集後の画像もJPEGに保存されます。</p> <p>PNGファイルを開いた場合には、編集した画像はPNG形式で保存されます。</p> <p>TIFFファイルやRAW画像 (Studio版 または Studio Max のエディションのみ)、を開いた場合には、編集した画像はTIFF形式で保存されます。</p> <p>もしセッションファイル(拡張子 .ppx)を開いた場合は、セッションファイルに保存されます。</p> <p>それ以降は、このコマンドは前に保存した種類のファイルに保存されます。</p> <p>もしこのコマンドが最初に使用され、新しいファイルが作成されるときは、ファイルの保存パネルが表示されて保存先の選択ができます。</p> <p>このコマンドは画像ステージの編集¹⁴のときにのみ使用可能です。</p>
名前をつけて保存	<p>現在のファイルを保存します。これは保存コマンドに似ていますが、ファイルの保存パネルではどこにファイルを保存するかを設定することができます。</p> <p>このコマンドは画像ステージの編集¹⁴のときにのみ使用可能です。</p>
Jpg/Tiff/Pngで保存	<p>画像オプションの保存⁸³パネルを表示して、編集した画像をJPG、TIFF、PNG形式のファイルに保存し、保存オプションを設定できます。</p> <p>どこにファイルを保存するかを選択できる、ファイルの保存ダイアログが現れます。</p> <p>このコマンドは画像ステージの編集¹⁴のときにのみ使用可能です。</p>
セッションの保存	<p>PortraitProで再度作業ができるよう、現在のセッションを保存します。</p> <p>PortraitProのセッションファイルは、他のアプリケーションでは開くことのできない画像形式です。ファイルの拡張子は「.ppx」です。ポイントの配置、スライダーの設定、マスクなどすべてを含んで画像を保存できます。さらに、画像にスナップショット⁴が保存されている場合は、それも含んで保存されます。</p> <p>このコマンドは画像ステージの編集¹⁴のときにのみ使用可能です。</p>
閉じる	<p>現在のセッションを閉じます。もしも未保存の変更がある場合は、変更の保存または破棄の選択を求められます。</p> <p>閉じるコマンドで最初の画面¹²に戻ります。</p>
次の顔に切り替える	<p>現在編集中の顔から、集合写真の中の次の顔に切り替えます。</p> <p>このコマンドは写真の中に2人以上の顔がある場合のみ使用可能です。</p>

前の顔に切り替える	現在編集中の顔から、集合写真中の前の顔に切り替えます。 このコマンドは写真の中に2人以上の顔がある場合のみ使用可能です。
同じ写真中の別の顔を修正する	顔の選択 [26]のステージに進んで、同じ写真中の別の顔を編集することができます。 画像の編集ステージ [35]で ツールバー [35]にある、別の顔ボタンからでも、同じコマンドが用意されています。
輪郭の調整	輪郭の調整 [21]ステージ。輪郭は修正前のビューからでも調整可能ですが、たくさんのポイントを動かす必要がある場合には、お持ちのWindowsのスピードや画質にもよりますが、輪郭の調整ステージで調整するほうが簡単です。
設定	設定 [87]ダイアログを開きます。 注意: Macパソコンではこのコマンドは、「環境設定」という名前で、PortraitProのアプリケーションメニューに入っています。
印刷	印刷ダイアログを開いて、編集後の画像を印刷することができます。
終了	アプリケーションを終了します。もし未保存の変更がある場合は、変更の保存または破棄を求められます。 注意: Macパソコンではこのコマンドは、「PortraitProの終了」という名前で、PortraitProのアプリケーションメニューに入っています。

プラグインモード

もしもアプリケーションが[プラグインモード](#) [24]になっている場合、ファイルメニューにあるコマンドはプラグインから戻るのみで、編集した画像を元のアプリケーションに戻して、PortraitProを終了させます。

3.1.2 編集メニュー

編集メニューには以下のコマンドが含まれます:

取り消し	スライダーの数値の変更や、ブラシツールで行った変更を取り消します。 つまり編集が気に入らない場合は、いつでも前の段階に戻ることができるということです。異なる設定や色々なスライダーを動かしたりして、お試しいても問題はありません。 このコマンドは 画像ステージの編集 [14]のときにのみ使用可能です。
やり直し	取り消し コマンドで取り消した操作をもう一度やり直すことができます。
コピー	このサブメニューはクリップボードに色々な画像をコピーするコマンドを提供します。 元画像のコピー 元画像をクリップボードにコピーします。 PortraitProのセッションファイル(.ppx)を読み込む場合に便利です。

最終画像のコピー	編集した画像をクリップボードにコピーします。保存される編集画像と同じ画像となります。
肌マスクのコピー	肌マスクをクリップボードにコピーします。白が肌部分で、黒は肌ではない部分です。
髪マスクのコピー	髪マスクをクリップボードにコピーします。白が髪部分で、黒は髪ではない部分です。
前景画像のコピー	背景マスクが検出された場合、マスクをクリップボードにコピーします。白が前景部分で黒が背景部分です。
背景画像のコピー	前景画像のコピーで複製された画像の反対画像をコピーし、白が背景で黒が前景となります。

3.1.3 自動バッチ

[Studio Max版のみ](#) ⁸⁴

自動バッチメニューは以下のコマンドを含みます：

サマリーの表示	バッチ内にある画像の情報を表示するサマリーを表示します。
設定の変更	自動バッチ保存設定 ⁷⁷ ダイアログを開きます。
画像の追加	ファイルを開くダイアログを開いてバッチに画像を追加できます。
現在開いている画像の削除	現在開いている画像をバッチより削除します。
破損の画像を削除	破損の画像がある場合にバッチより削除します。破損の画像とは、画像ファイルに問題があったり顔が検出されなかった画像を指します。
編集済みの画像を削除	編集済みの画像がある場合にバッチより削除します。編集済みの画像とはすでに修整が行われ保存されている画像を指します。(

3.1.4 表示メニュー



表示メニューには以下のコマンドが含まれます。

フル画面	アプリケーションを画面全体に拡大して、作業スペースを最大にします。 アプリケーションを通常の画面に戻すには、このコマンドをもう一度選択してください。
コントロールパネルの合体	メインウィンドウにコントロールパネルを合体させるか、離して浮いた状態にするかを選択できます。 まれにコントロールパネルが合体されていないときに、画面から見えなくなってしまうことがあります。このコマンドは簡単にそれを戻すことができます。
修正前のウィンドウをドッキングさせる	「修正前」のウィンドウをドッキングさせるか、別ウィンドウとして切り離すかを選択することができます。

	<p>修正前のウィンドウの右上にあるボタンをクリックしても、ドッキングするか切り離すかを選択することができます。</p> <p>ご注意: 修正前と修正後のウィンドウを同時に切り離すことはできません。修正後のウィンドウが切り離されている状態で、修正前のウィンドウを切り離すと、修正後のウィンドウは自動でドッキングされます。</p>
修正後のウィンドウをドッキングさせる	「修正後」のウィンドウをドッキングさせるか、別ウィンドウとして切り離すかを選択することができます。
スピードレンドリング	<p>修整画像が計算されるスピードを早めます。</p> <p>これは修整画像の作業ピクセルを減らして行われます。</p> <p>スライダーの動きが特に鈍い場合は、このオプションが便利です。</p> <p>もし修整画像がソフトすぎる場合は、このオプションをオフにしてください。</p> <p>注意: このオプションはアプリケーションの中で、修整画像がどのように表示されるかを見るためのものです。ファイル > Jpg/Tiffに保存メニューコマンドで保存した画像の品質には、影響はありません。</p>

3.1.5 ヘルプメニュー

ヘルプメニューは以降のコマンドがあります:

コンテンツ	オンラインヘルプを開き、テーブルコンテンツを表示します。
クイック・スタートガイド	クイック・スタートガイド  を表示してオンラインヘルプを開きます。
キー・ショートカット	キー・ショートカット  を表示してオンラインヘルプを開きます。
すべてのポップアップヘルプの非表示	すべてのポップアップヘルプを非表示にします。ポップアップヘルプが表示されている場合にのみこのコマンドは表示されます。
アップデートの確認...	デフォルトのブラウザを開いて、使用のPortraitProが最新版であるかを確認します。 もしアップデートが用意されている場合は、ダウンロード用のリンクが表示されます。
サポート...	デフォルトのウェブブラウザを開いて、PortraitProのサポートページを表示します。 ここから一般的な質問に対する答えを探ことができ、また PortraitProのカスタマーサポートに問い合わせができます。
フォーラム...	デフォルトのブラウザを起動させ、PortraitProユーザーフォーラムを開きます。 ここよりPortraitProコミュニティに参加をすると、製品や写真一般について意見を交わしたりできます。
PortraitProについて	PortraitProについてのボックスを開き、お持ちのソフトのバージョンを表示します。

3.2 ツールバー

画像が読み込まれ編集可能な状態になると、アプリのメイン画面の上部分にツールバーが表示されます。



ツールバーには次のボタンがあります：

	取り直し	スライダーの数値の変更や、ブラシツールで行った変更を取り消します。 <i>編集 > 取り直し</i> メニューコマンドと同じ
	やり直し	取り直しコマンドで取り消した操作をもう一度やり直すことができます。 <i>編集 > 取り直し</i> メニューコマンドと同じ
	別の顔	顔の選択 [26]のステージに進んで、同じ写真中の別の顔を編集することができます。 <i>ファイル > この写真中の別の顔を修正する</i> メニューコマンドと同じ。
	保存	画像オプションの保存 [83]パネルを表示して、編集した画像をJPG、TIFF、PNG形式のファイルに保存し、保存オプションを設定できます。 <i>ファイル > Jpg/Tiff/Pngで保存</i> メニューコマンドと同じ
	保存して次を開く	現在の画像を保存して、同じバッチの次の画像を開きます。 <i>ファイル > 保存して次を開く</i> メニューコマンドと同じ
	閉じる	現在のセッションを閉じます。もしも未保存の変更がある場合は、変更の保存または破棄の選択を求められます。 <i>ファイル > 閉じる</i> メニューコマンドと同じ。
	プラグインから戻る	画像を保存してアプリを終了します。 このボタンは、アプリが プラグインモード [24]になっている時のみ表示されます。
	修正	修正ブラシ [15]を選択します。自動で除去されなかった肌の吹き出物やトラブル部分の上でこのブラシを使って、さらなる修正を行います。
	復元	復元ブラシ [15]を選択します。除去された肌の吹き出物などを元に戻したい部分に、このブラシをペイントして復元します。
	効果マスク	効果マスク [76]を表示します。効果マスクの一部を削除すると、その部分は元画像のままとなり、PortraitProの編集効果は与えられません。 効果マスクを変更した場合のみこのボタンが表示されます。効果マスクを最初に変更する場合は、復元ツールのポップアップコントロールパネルにある、効果マスクの表示/編集ボタンをクリックします。
	修正前を表示	修正後の画像から修正前の元画像に表示を切り替え、修正前と修正後の違いを確認できます。 元画像はマウスボタンをクリックホールドしている間だけ表示されます。マウスボタンを離すと、修正後の画像表示に戻ります。

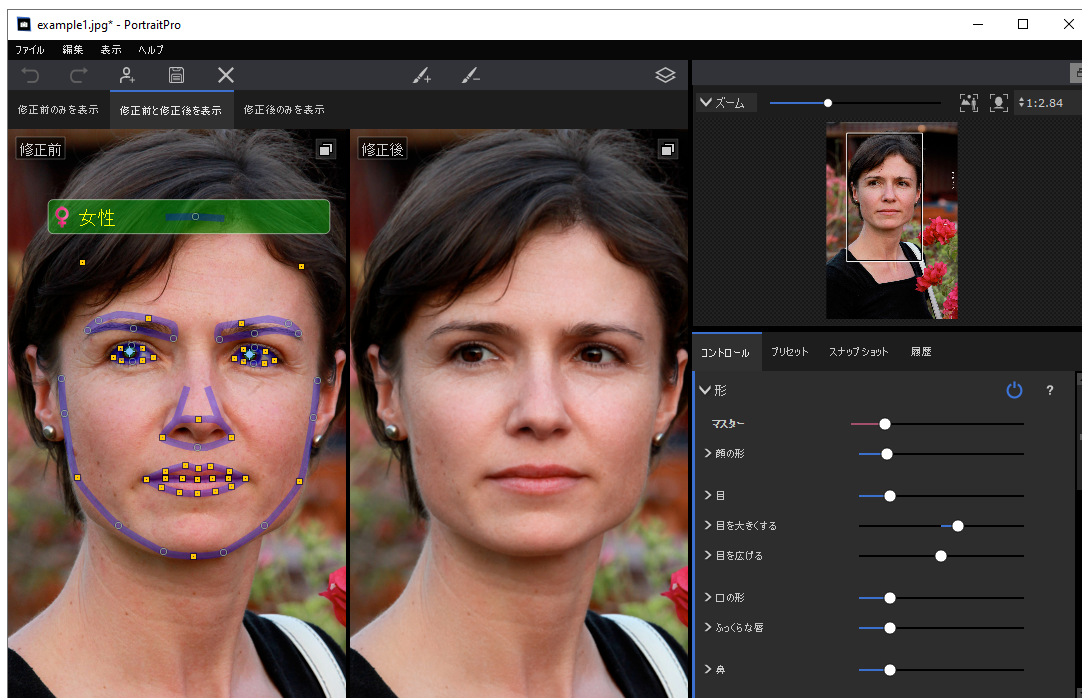
これらのボタンのテキストラベルは、表示可能なサイズの大きな画面の場合のみ表示されます。

[設定ダイアログ](#) [88](#)のツールバーボタンのラベルを表示オプションから、これらのラベルを非表示にすることができます。

3.3 コントロールパネルの参照

この項では、写真の編集時に使用可能なメインコントロールを説明しています。

画像修整コントロールの概要



[ズームコントロール](#) [38](#) - 表示されている画像の範囲を選択できます。

ズームコントロールの下には3つのタブがあり、メインスライダーコントロール、プリセット、スナップショットのそれぞれを表示させることができます。

[スライダーコントロール](#) [41](#) - 「コントロール」のタブをクリックして、メインスライダーコントロールを表示させます(キーショートカット **F9**)。これにより、画像編集のすべてのコントロールが可能になります。

以下の項にグループ分けされています：

- [形](#) [43](#) - 顔の形の変更をコントロールできます
- [肌をなめらかにする](#) [46](#) - 肌をなめらかにする編集効果をコントロールできます
- [照明と色変更](#) [49](#) - 被写体にかかる照明とその色を調整できます
- [メイク](#) [51](#) - 顔にメイクを足すことができます
- [目](#) [54](#) - 目の編集効果をコントロールできます
- [口と鼻](#) [57](#) - 口、唇、鼻の編集効果をコントロールできます

- [髪](#)^[59] - 髪の編集効果をコントロールできます
- [写真](#)^[60] - 明るさ/コントラストや切り取りなど、写真全体の編集をコントロールできます
- [レイヤー](#)^[62] - 背景マスクを設定し、背景部分の設定をコントロールできます
- [ツール](#)^[69] - [切り取りツール](#)^[70]などの色々なツールへの切り替えボタンを含みます。

[プリセット](#)^[39] - 「プリセット」のタブをクリックしてプリセットを表示させます(キーショートカット**F10**)。プリセットは、あらかじめ用意された編集設定で画像の顔を編集できます。独自でカスタマイズしたプリセットも保存することができます。

[スナップショット](#)^[41] - 「スナップショット」のタブをクリックしてスナップショットを表示させます(キーショートカット**F11**)。この機能はプリセットによく似ていますが、作業中の画像にのみ使用可能となっています。

修正前の画像 - 元画像を表示します

修正後の画像 - 編集後の画像を表示します

コントロールの表示

それぞれの項のヘッダー部分をクリックして、コントロールパネルのメインの項(上のスクリーンショット右側)を開いたり閉じたりすることができます。これらのボタンは小さい三角がついており、その項が開いているときは三角が下を指し、項が閉じているときは三角が横を指しています。

コントロールのサイズ変更

コントロールパネルは左端をドラッグすることで、パネルを拡げたり狭くしたり表示サイズを変更できます。

コントロールのドッキングまたは切り離し

コントロールパネルを切り離す(別ウィンドウ表示させる)には、ヘッダー部分をダブルクリックします。

コントロールのヘッダー右部分にある切り離しボタンをクリックするか、メニューコマンドの表示 > コントロールパネルのドッキングを使用しても同様に切り離しができます。

切り離しされると、画面上を自由に移動させることができます。

ヘッダーをダブルクリックして再度ドッキングをすることができます。

修正前と修正後の表示をドッキングまたは切り離しする

修正前と修正後の表示は、切り離して別ウィンドウでの表示が可能です。もしも2台以上のモニターをお使いの場合に、別モニターに移動して作業が可能です。

修正前と修正後の表示を切り離すには、表示の右上端にある「切り離す/ドッキングする」ボタンをクリックします。

そのほかの方法では、メニューコマンドの表示 > 修正前のウィンドウをドッキングするまたは 表示 > 修正後のウィンドウをドッキングするを使用することもできます。

切り離しができるのは、修正前または修正後のどちらかひとつだけです。もしひとつがすでに切り離されている状態で、もうひとつを切り離すと、最初に切り離されていたウィンドウはメインビューにドッキングされます。

編集後の画像を表示する

アプリケーションが最初にインストールされた時のデフォルト表示は、上のスクリーンショットのように、元画像と編集後の画像が左右並んで表示されます。

画像の上のタブは作業ビューのレイアウトをコントロールします。

- **修正前のみを表示**タブをクリックして、元画像のみを表示できます。この画像上にカーソルを置くと、顔のアウトラインが表示され、再配置が可能になります。
- **修正後のみを表示**タブをクリックして、修正後画像のみを表示できます。もしブラシツールが選択されている場合は、この表示の中でブラシを使用することができます。
- **修正前と修正後を表示**タブをクリックして、左右に並んだ表示に戻ります。左右に画像を並べて表示できるだけの幅があるウィンドウのみ、このタブが表示されます

修正前と修正後を交互に表示させる

どちらのレイアウトの場合でも、ENTERキーをいつでも押して、修正前と修正後の画像を交互に表示させることができます。元画像はENTERキーをホールドしている時にのみ表示されます。

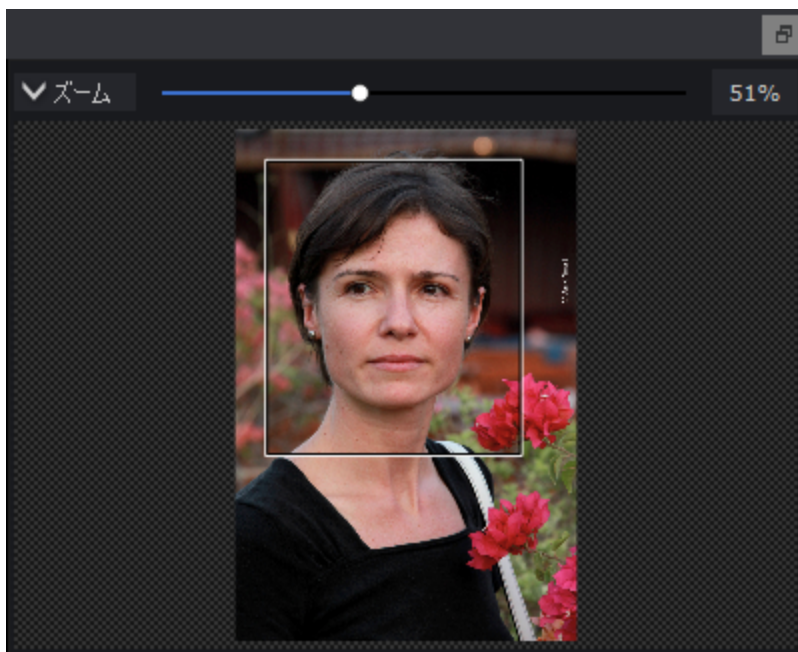
これにより修正後と元画像の表示を交互に替えられるので、編集効果が一目でわかり便利です。

画像の上にある**修正前**を表示のボタンをクリックホールドしても同じことができます。

3.3.1 ズームコントロール

ズームコントロールパネルは画像編集ステージのコントロールパネルの一部です。

ここより、全体画像のどの部分が見えているのかを作業ビューで確認することができます。さらにズームインやズームアウトをしたり、現在のビューにパンすることができます。



上のスクリーンショットではズームコントロールパネルを表示しています。

ズームコントロールパネルには以下のコントロールが含まれます：

ズームボタン	ズームコントロールを折りたたんで画像ウィンドウを隠します。 もう一度クリックしてズームコントロールを開きます。
--------	--

ズームスライダー	ズームイン(右にスライドする)またはズームアウト(左にスライドする)することができます。
ズームイン/ズームアウトボタン	ドロップダウンメニューで様々なズーム倍率を表示します。 現在のズーム倍率が選択されています。

ズームコントロール内の四角形をドラッグして、ビューをパンすることができます。

四角形の外側をクリックすると、その点を中心にしてビューが表示されます。

[パンツール](#)^[15]を使用してもビューをパンすることができます。

ズームコントロールのサイズ変更

コントロールパネルの右端をドラッグして、コントロールパネル全体(ズームコントロールを含む)を大きくすることができます。

ズームコントロールと保存スライダーコントロールの間のスペースをドラッグして、ズームコントロールを縦に長くしたり短くしたりできます。

キーショットカット

+	ズームイン
-	ズームアウト

3.3.2 プリセット

プリセットを表示させるには、コントロールパネル内のナビゲーション下にあるプリセットのタブをクリックしてください。(キーショットカット **F10**)

プリセットを使用するといくつかの、またはすべてのスライダーの値を素早く設定できます。

プリセットは[メインスライダーコントロール](#)^[4]の中にある項と合うように、わかれています。それぞれの項にあるプリセットは、その項の中にあるスライダーにだけ適応されます。

さらに、[グローバルプリセット](#)の項があります。この項にあるプリセットは、すべての項にあるすべてのスライダーに適応されます。

プリセットにはそれぞれ名前がついていて、現在の顔にプリセットを適応させた場合どのような仕上がりになるかが画像で表示されます。

プリセットをドラッグ・ドロップして並べ替えることができます。

PortraitProのインストール時には、すぐに使用可能な様々なプリセットが設定されています。

グローバルプリセットのひとつは、顔の修整時に最初のスライダーの値を設定するのに使用されます。被写体が女性/男性/子供のそれぞれで、使用するプリセットも異なります。新しい顔に使用するデフォルトのプリセットを変更するには、[プリセットの管理](#)^[9]から行います。

選択されたプリセットの強度

プリセットの強度を選択するスライダーは、すべてのプリセットの上についています。プリセットを選択すると、このスライダーが有効となり、100まで設定できます。選択されているプリセットの強度を強めたり弱めたりする時に使用します。

もしこのスライダーの値を0に動かすと、すべてのスライダー効果はなくなります。

コントロールパネルにあるスライダーのいずれかを調整すると、プリセットに戻ってきたときにこのスライダーは無効になります。

プリセット作成メニュー

プリセットの上で右クリックをして作成メニューを開きます。



現在の設定にアップデートする

選択したプリセットの中の現在の設定を保存します。もし選択のプリセットがグローバルプリセットの場合は、すべての設定が保存されます。その他のプリセットは、プリセットが保存されている項の設定のみとなります。

名前の変更

プリセットの名前を変更するダイアログを開きます。

削除する

プリセットを削除します。

フィルター設定の編集

プリセットのフィルター設定を変更するダイアログを開きます。フィルター設定は顔の性別/年齢を基に、現在の顔に必要なないプリセットを隠します。

デフォルトの女性の設定

このプリセットを女性の顔のデフォルトとして設定します。ひとつの顔のみがデフォルトの女性の顔となりますので、このプリセットは前のデフォルトと取り替えられます。このオプションは、グローバルプリセットのみで使用可能です。

デフォルトの男性の設定

デフォルトの女性の設定と同じ要領で、デフォルトの男性としてプリセットを設定します。

デフォルトの子供の設定

デフォルトの女性の設定と同じ要領で、デフォルトの子供としてプリセットを設定します。

注意: プリセット作成メニューのコマンドでは、変更をもとに戻したり、やり直す機能はありません。

プリセットの保存と管理

プリセットパネルの一番上に2つのボタンがあります:

保存	プリセットの保存 ⁹⁶ ダイアログを開いて、現在のスライダーの値を新しいプリセットとして保存できます。 キーショットカット: F2
管理	プリセットの管理 ⁹⁷ ダイアログを開いてプリセットの名前の変更/並べ替え/削除などができます。さらにデフォルトの女性または男性のプリセットの変更ができます。

元のプリセットにリセットする

内蔵のグローバルプリセットのひとつに元画像にリセットするがあります。これはすべてのスライダーの値を0にするので、すべての効果が無効の状態になります。

キーショートカット: **F4**

このキーショートカットを使えば、わざわざプリセット内の元画像にリセットするを探ることなく、すべてのスライダーの値を0にリセットすることができます。このキーショートカットは元画像にリセットするのプリセットが[プリセットの管理](#)ダイアログで削除されていても、使用可能です。

ユーザー間でのプリセットの複製

PortraitProで保存したプリセットは、1ユーザーのみ使用可能です。プリセットはファイルの中に保存されているため、このプリセットを複製して別のユーザーが使用することはできません。

プリセットはデータフォルダの中に保存されています。このフォルダを探すには、Windowsファイルエクスプローラを開いてから、一番上の空欄に次を入力してください: **%APPDATA% Enter**キーを入力してユーザーデータフォルダを開き、*Anthropics/PortraitPro/UserPresets*に進みます。

プリセットは.pprの拡張式で保存されます。

プリセットファイルはユーザーのユーザープリセットフォルダの中に複製できます。複製したプリセットはPortraitProのプリセットリストの中に表示されます。注意: PortraitProがすでに起動している時に、ユーザープリセットフォルダにプリセットを複製する場合は、ソフトを再起動させてください。

3.3.3 スナップショット

スナップショットを表示するには、コントロールパネルの中にあるナビゲーター下のスナップショットタブをクリックしてください。(キーショートカット **F11**)

スナップショットは、現在の画像にのみ保存されているということ以外では、グローバル[プリセット](#)と非常によく似ています。スナップショットは複数のセットの設定で現在の画像を保存し、素早く替えることができます。

スナップショットを保存するには、スナップショットのタブにして、保存ボタンをクリックします。また、キーショートカット**F3**を押しても同じことができます。スナップショットを保存の際には、名前をオプションでつけることができます。この名前は、スナップショットのビューでスナップショットの下に表示されます。

PortraitProのセッションを保存([ファイル](#)メニューのセッションの保存コマンドを使用)すると、スナップショットはセッションに保存され、次にそのセッションを開いたときに再ロードされます。セッションの保存をしない限りは、セッションを閉じた時にスナップショットは破棄されます。

スナップショットをプリセットに入れるには、現在の顔にスナップショットを使用して、現在の設定をプリセットとして保存してください。

3.3.4 スライダーコントロール

スライダーコントロールを見るには、コントロールパネルのナビゲーター下にある、コントロールタブをクリックしてください。(キーショートカット**F9**)

スライダーは画像の修整で主体となるコントロールです。



スライダーの値が0になっている時は、効果は無効です。スライダーを右（0が中央にあるときは左）に移動させると効果が増していきます。

スライダーの上をダブルクリックして値を0にします。

スライダーの項

スライダーはいくつかの項になって分けられています。

顔の整形 ⁴³	顔パーツを美しくするため、顔を微妙に整形します。
肌をなめらかにする ⁴⁶	肌のみかけを改良します。 さらに、PortraitProが肌と認識した部分を修正できるツールを提供します。
肌照明と肌色コントロール ⁴⁹	被写体にかかる照明を修正します。さらに肌色の調整もできます。
メイクアップ ⁵¹	顔にメイクを追加します。
目 ⁵⁴	目の見かけを改良します。 さらに赤目除去のオプションも提供します。
口と鼻 ⁵⁷	口と鼻の見かけを改良します。
髪 ⁵⁹	髪の見かけを改良します。 さらに、PortraitProが髪と認識した部分を修正できるツールを提供します。
写真 ⁶¹	明るさやコントラストなど、写真全体の様々な部分をコントロールできます。 さらに、画像を切り取りできるツールを提供します。
レイヤー ⁶²	背景マスクを設定して、背景と前景部分を設定できます。さらに、オーバーレイレイヤーを追加できます。
ツール ⁶⁹	この項では、スライダー使用でない色々なツールのボタンが含まれます。

画面を見やすくするには、それぞれの項は名前のボタンをクリックするだけで、開いたり閉じたりできます。名前の横の矢印は、項が閉じているときは右を向き、項が開いているときは下を向いています。

それぞれの項を無効/有効にするには、項の名前の横にあるオン/オフボタンをクリックしてください。項がオフになっているときは、修整画像に効果は適応されません。これはそれぞれの項がどの効果を与えているかを見るのに便利です。

項がオフになっている状態でスライダーを動かすと、その項は自動でオンとなり、その項にあるほかのスライダーの数値は0で設定されます。これは、その項でひとつのスライダー以外をオフにしたい場合に便利な方法です。

スライダー構成

スライダーは縦に構成されています。

いくつかの項にはマスタースライダーがあり、その項の中にあるメインのスライダーをすべてコントロールします。これにより、その項のコントロールがいかに画像に効果を与えているかがわかります。

各マスタースライダーの下には、すべての部分に細かな修整コントロールができるスライダーが、縦に構成されています。

もしスライダーの下にさらにサブスライダーがある場合は、スライダーのラベルは三角のボタンとして、ラベルの左側に表示されます。このボタンをクリックしてサブスライダーを開きます。

サブスライダーが下にあるスライダーを動かすと、サブスライダーも一緒に動きます。

サブスライダーを動かすと、親スライダーもわずかに動くのがわかります。これは、親スライダーは常に下にあるスライダーの値の平均値となっているためです。これにより、サブスライダーが閉じているときでも、サブスライダーの大体の値が予測できます。

スライダーの使用

各スライダーはラベルに説明された効果をコントロールします。

スライダーのほとんどは、右に動かすと効果が増えて、左に動かすと効果が減ります。例外は、マイナスの値が存在し、0が中央にあるスライダーです。これらのスライダーの場合は、スライダーを中央から離すほど効果を増やし、戻すほど効果が減ります。

スライダーをドラッグすると、修整された画像がリアルタイムでアップデートされるので、効果が一目でわかります。

もしスライダーの値が0の場合は、画像にそのコントロール効果は現れません。

中央に0のあるスライダーは、0に「スナップ」するので、スライダーが0に近づくとも0にスナップして動きます。もしも0に近い値にしたいのに、スライダーが0にスナップしてしまう場合は、CTRLキーをホールドすると、スライダーが0にスナップするのを解除できます。

スライダーをドラッグする代わりに、数値をクリックして、上下のコントロールを使ってスライダーの位置を変更できます。また、直接数値を入力または上下のカーソルキーを使用します。

マウスで上を通過させると、個々のスライダーが何をすることがわかります。

3.3.5 顔整形コントロール

PortraitProではスライダーを動かすだけで、顔パーツをわずかに整形し改良することができます。人によっては、ポートレート写真編集での整形はやりすぎだという意見もありますので、その場合は形スライダーを0に設定すれば、PortraitProは形を変えることはありません。

しかしながら、このツールをパスする前にぜひ一度お試しすることをお勧めします - 形をわずかに変えることで、お持ちのポートレート写真がどれだけ劇的に改良されるかを実感頂けることでしょう。成功のコツは、やり過ぎないことです - 目的は被写体のベストルックスを引き出すことですので、別人に変えてしまうことはありません。良い例としては、目を大きくする機能を使って、被写体の顔をはっきりと自信を持ったルックスにし、魅力的な目にすることができます。

スライダー

マスター	このスライダーは、同じ項の他のスライダーと連携しており、顔と顔パーツの形を全体的に編集することができます。このスライダーを動かしてみると、他のスライダーも一緒に動くことがわかります。マスタースライダーと連携していないサブスライダーは、ふっくらな唇にするスライダーや、目を大きくするスライダーなど、特定の顔のみに使用する機能になります。
顔の形	顔の形を修整します。顔の形 ボタンをクリックすると、以下のサブスライダーが開きます: 額 頭の上半分の形を修整します。 あご あごの形を修整します。

目	<p>眉毛と目の両方の形と配置を修整します。目 ボタンをクリックすると、以下のサブスライダーが開きます:</p> <p>左目 左目の形のみ修整します - 左右の目の形やサイズが対称でない場合に便利です。</p> <p>右目 右目の形のみ修整します</p> <p>眉の形 眉の形を修整します。眉の形 ボタンをクリックすると、2つのサブスライダーが開き、左右の眉をそれぞれ別に編集することができます。</p> <p>斜視 左右の目の間を遠ざけます(または近づけます)。斜視 ボタンをクリックすると、2つのサブスライダーが開き、左右の目をそれぞれ別に編集することができます。</p>
目を大きくする	<p>被写体の目を大きく(または小さく)します。目を大きくする ボタンをクリックすると、2つのサブスライダーが開き、左右の目をそれぞれ別に編集することができます。</p>
目を広げる	<p>目を水平に広げ(または狭め)ます。このツールは目を大きくするスライダーを使用した後に、瞳孔と虹彩の丸い形を復元するのに便利です。</p>
口の形	<p>口の形を修整します。口の形 ボタンをクリックすると、以下のサブスライダーが開きます:</p> <p>上唇 上唇の形のみ修整します。</p> <p>下唇 下唇の形のみ修整します。</p> <p>表情 口の表情を変更します。</p> <p>リップラインのぼかし 歯と唇の間のラインをぼかして、顔の整形によりギザギザなラインになってしまうのを防ぎます。被写体の口が閉じている場合は、このスライダーは表示されません。</p>
ふっくらな唇	<p>唇をふっくらとさせます。ふっくらな唇のボタンをクリックすると、2つのサブスライダーが開き、上唇と下唇をそれぞれ別に編集することができます。</p>
鼻	<p>鼻の形を修整します。鼻 ボタンをクリックすると、以下のサブスライダーが開きます:</p> <p>鼻の形 鼻の形を修整します。</p> <p>鼻を短くする 頭のサイズを変えて、鼻を短く(または長く)します。</p> <p>鼻みぞを短くする 鼻の長さを変えて、上唇と鼻の間にある鼻みぞを短く(または長く)します。</p> <p>鼻先を細くする 鼻先を小さく(または大きく)します。</p> <p>鼻を細くする 鼻全体を細く(または太く)します。</p>
首と肩	<p>この項には、首と肩の形を調整して修整するスライダーが含まれます。</p> <p>この項の最後にあるショルダー ボックス機能を使うことで、自動検知された首と肩の配置を調整することができます。</p>

	<p>首を引っ込める</p> <p>首の長さ</p> <p>首を細くする</p> <p>首の付け根</p> <p>肩</p> <p>腕</p> <p>ショルダーボックス</p>	<p>あご下にある首部分を引っ込ませます。</p> <p>首の長さを長くしたり短くしたりします。</p> <p>首を細くまたは太くします。</p> <p>首のベースの配置を調整します。</p> <p>肩を上下に動かします。</p> <p>腕を細くまたは太くします。</p> <p>この項を開いて、画像上の肩がある部分にぴったりと配置ができるスライダーを表示します。これらのスライダーが調整されている間は、修正後の画面上にショルダーボックスが表示されます。</p> <p>もしも首と肩のスライダーを使っての編集がうまくいかない場合は、ショルダーボックスの配置を調整することで改良できる場合があります。</p>
レンズ補正	被写体を近距離から撮影する時(スマートフォンでの撮影などでよく見られます)に、顔のパーツがつぶれて見えたりすることがあります。そのような場合は、このスライダーで調整します。	
頭を前に移動	頭をカメラの方に移動させると、あごをきれいに見せることができます。このスライダーではその作用を利用しています。	
表情	<p>表情のスライダーは、被写体の表情を笑顔にさせる(またはその逆)場合に使用します。</p> <p>表情ボタンをクリックすると、複数のサブスライダーが開き、その他様々な表情を足すことができます。</p>	
髪の毛	髪の毛を増やします。髪が元々ない場合などで髪部分 ⁷⁵ が設定されていない場合には、このスライダーの効果はありません。	
ヘアライン	このスライダーでは髪の毛の形を調整して、後退する生え際を改良するために使用されます。	

メガネの形を復元

被写体がメガネをかけている場合に、目の形を編集した際にメガネの形が変わってしまうことがあります。このような時は、メガネの形を復元のボックスを選択します。

例

これらの写真は、顔の整形機能でいかに顔のルックスを改善できるかを見せています。



3.3.6 肌をなめらかにするコントロール

肌をなめらかにするコントロールでは、自然な肌質を保ちながら、しわ・吹き出物・肌あれなどを取り除いたり減らしたりできます。

PortraitProは自動で肌部分を検知しますが、[肌部分の確認と修正](#) [75] をするとさらに良い仕上がりとなります。

スライダー

マスター	この項にあるスライダーは、それぞれ繋がりながら、一般的な肌の修整を行います。そのため、ひとつのスライダーが動くとき別のスライダーも動くようになっています。
目のまわり	<p>目の下のクマを削減し、目じりのしわを減らします。目のまわりボタンをクリックするとサブスライダーが開いて、それぞれの修整を個別に行うことができます：</p> <p>目の下を明るくする 目の下のクマが現れている部分の肌色を明るくして、クマを削減します。目の下を明るくするの隣にある三角をクリックするとサブスライダーが開き、左右の目を個々に編集することができます。</p> <p>目の下をなめらかにする 目の下のクマが現れている部分の肌色を明るくして、クマを削減します。目の下をなめらかにするの隣にある三角をクリックするとサブスライダーが開き、左右の目を個々に編集することができます。</p> <p>目じりのシワをなめらかにする 左目の左端と、右目の右端の部分にある、目じりのシワ部分をなめらかにします。目じりのシワをなめらかにするの隣にある三角をクリックするとサブスライダーが開き、左右の目を個々に編集することができます。</p>
肌トラブル	微妙に肌部分の赤みを取り除き、肌のトラブルを少なくします。

	 <p>修正前 修正後</p>
細いしわ	<p>肌部分のしわを細くして薄くしながら、しわを目立たなくさせます。</p>  <p>修正前 修正後</p>
細い影	<p>肌部分の暗い染み部分と細かいしわを薄くすることができます。</p>  <p>修正前 修正後</p>
毛穴の除去	<p>エアブラシ効果で、肌部分の毛穴を取り除き、肌をなめらかにします。</p>  <p>修正前 修正後</p>
てかりの除去	<p>肌部分の小さなてかり部分を修整します。</p>

	 <p style="text-align: center;">修正前 修正後</p>
皮脂の除去	肌部分の広がってかき部分を修整します。
シャープにする	肌部分をシャープにします。シャープにするボタンをクリックして、サイズのスラィダーを開き、シャープ効果の大きさを調整できます。
眉を整える	ぼさぼさの眉毛を整えます。
口のまわり	しわなどの口まわりの肌の欠点を素早くきれいにします。
顔以外の肌	顔でない部分の肌をなめらかにします。
質	リアルな肌質を使って肌質の修整を調整し、自然な見かけの肌になります。この肌質は、スラィダーが効果を出す範囲と、修正ブラシのストロークに入ります。肌質の変更を確認するには、画像にズームインする必要があります。肌質の隣にある三角をクリックして、下のサブスラィダーを開きます： 明るさ 肌合いの明るさをより細かくコントロールします。 色の彩度 肌合いの彩度をより細かくコントロールします。彩度が高いほど、色合いは強くなります。 サイズ 肌質の模様を大きくまたは小さくできます。
詳細	詳細スラィダーでは、ホクロやシワ、目立つ点などの詳細を削減したり、戻したりできます。これは、肌をなめらかにする機能のすべてのスラィダーと修正ブラシに影響します。 肌をなめらかにする機能のほかのスラィダー数値が0に設定されている場合は、効果はありませんが、数値が高い場合に最も効果を出します。 もし修正ブラシが完全に吹き出物を削除しなかった場合は、詳細スラィダーを左に動かすと、吹き出物をさらに減らすことができ、エアブラシ効果の見かけにしていきます。

肌質の種類

様々な種類の肌質オプションから選択することができます。置き換える肌の画像にズームインして、肌質に与えられる効果を見ることができます。

吹き出物の除去

PortraitProはデフォルトで吹き出物を自動除去します。

肌コントロールの一番下にあるドロップダウンメニューから、吹き出物除去を選択して、PortraitProが吹き出物を除去する角度を調整することができます。

もしもPortraitProが自動で吹き出物を除去できなかった部分がある場合は、**修正ブラシ**を使用して、その部分を修正してください。
もし残しておきたかった部分をPortraitProが除去してしまった場合は、**復元ブラシ**を使用して手動で復元してください。

[ブラシの使用に関するさらなる説明](#) ¹⁵

例

下にある修正前と修正後の画像からは、PortraitProがいかにシワを自動除去したかがわかります。



3.3.7 肌照明と肌色コントロール

PortraitProでは被写体の顔の明るさを、簡単なコントロールで変えることができます。これらのコントロールは顔の見せ方に非常に効果を出します。

これらのコントロールのいくつかは、顔の輪郭位置にとっても敏感です。もし良い仕上がりにならない場合は、**修正前**のビューから[輪郭の調整](#) ¹⁴を行って、輪郭線を合わせてみてください。

注意:この項にあるスライダーとその他のコントロールは、[肌部分](#) ⁷⁵として選択されている部分にのみ効果を与えます。[肌部分の表示/編集](#) ⁷⁵ボタンをクリックしてください。

照明の方向

一般の照明の方向は、この項の一番上にある丸を動かして変更できます。もしも照明を変更したくない場合は、中央にそのまま残しておいてください。

スライダー

ベースコントラスト	照明のコントラストを変更する
体のコントラスト	体部分にかかる再照明を調整します。このスライダーを0に設定したままにすると、顔にかかる再照明と同じ効果が与えられたままになります。 体の照明をオフにするには、このスライダーを100に設定します。

	<p>ご注意：体の照明をうまく使用するためには、背景マスクの作成が必要となります。もしも体の照明機能を頻繁に使う場合は、一般設定 [85]にある自動で背景を検知するの設定を選択することをおすすめします。また、レイヤー [62]の項でも背景マスクを作成することができます。</p> <p>体の照明コントラストボタンをクリックすると、以下のサブスライダーと色選択が開きます。</p> <p>水平に突く 照明の方向コントロールで照明の配置を設定するように、体の照明効果を水平に動かします。</p> <p>縦に突く 照明の方向コントロールで照明の配置を設定するように、体の照明効果を縦に動かします。</p> <p>ハイライトカラー ハイライト部分に再照明をあてる際に使用される色</p> <p>影の色 影部分に再照明をあてる際に使用される色</p>
モデル	顔パーツをもっと彫り深く見せたり、はっきりと見せたりしたい場合に、画像に再照明を与えます。
照明の修正	肌や顔パーツをなめらかに見せるための「美容照明」に似た効果で照明を与えます。
ほお骨	ほお骨にインパクトを与えます。ほお骨ボタンをクリックすると、2つのスライダーが表示され、左右のほお骨をそれぞれ編集することができます。
左の影	顔の左側部分に影を足します。
右の影	顔の右側部分に影を足します。
左の側光	顔の左側部分に側光を与えます。
右の側光	顔の右側部分に側光を与えます。
スモーキーアイ	スモーキーなアイシャドーや濃い眉毛があるような感覚で、目の上部分を暗くします
とがらせる	唇の下に影を足して、唇をはっきり見せます。
鼻の整形	鼻にインパクトを与えます。
肌色スタイル	肌色の説明は下を参照してください。

照明ブラシ

[照明ブラシツール](#) [73]を選択するには、照明ブラシボタンを選択します。

肌色スタイル

肌色スタイルの項にあるスライダーは以下になります。

色変更	このスライダーはスタイルのドロップダウンメニューの設定次第で、異なる効果を出します。
-----	--

スタイル	肌部分に使用される色補正のスタイルをコントロールします。 色補正: 肌の色があまりに良くない時に一般的な色補正を行います。 その他のオプション: 肌の色を変更して、特定のスタイルの色にマッチさせます。
明るさとコントラスト	色変更スライダーで、どれだけ明るさとコントラスト(色調と彩度の反対)を変えるかをコントロールします。 色変更スライダーが0に設定されている場合は、このスライダーの効果はありません。
他の顔の色修正	写真中にあるその他の顔に同じ色修正を行います。これにより、肌を修正することによって写真のホワイトバランスを調整することができます。
温度	温度(赤-青)色を取り除いて、顔の色調整を手動で行います。
濃淡	温度(緑-紫)色を取り除いて、顔の色調整を手動で行います。
日焼け肌	肌部分を日焼け色にします。日焼け肌ボタンをクリックすると、次のサブスライダーが開きます: 飽和 肌部分を濃い色にします。 暗くする 肌部分をわずかに暗くします。 ゴールド 肌色にゴールドを与えます。スライダーを右に移動させると効果が上がり、左に移動させると削減します。

3.3.8 メイクアップコントロール

メイクアップコントロールでは、写真を撮ったあとでも現実的なメイク効果を足すことができます。被写体をさらに良いルックスにしたり、ただ異なるルックスに変えたいときなどに使用します。

メイクを足すには、マスタースライダー(それぞれのメイク部分の)を上げて不透明度を高くします。メイク機能のすべては、以下を参照してください。

髪の毛やその他のものが顔にかかっている場合: メイクは髪の毛の上には表示されないで、メイクの上に髪の毛がかかっている場合、髪部分の調整(髪の毛コントロール内)で、実際に髪の毛の部分ペイントしてください。(このテクニックは、手やメガネなど別の物がメイクの上にかかっている場合にも使えます。)

横顔: 横顔表示の顔にはメイクの効果は与えられませんので、メイクの機能も表示されません

メイク機能

口紅	口紅は、ただ口に色を塗るだけではありません。顔のふきでものなどをカバーするときにも使えます(カバースライダーを使用)。 マスタースライダー マスタースライダーは口紅全体の不透明度をコントロールします。この下にあるサブスライダーはすべてマスタースライダーから影響を受けます。不透明度が0になっている場合は、口紅の効果も見えないので、他のコントロールを調整中に75%までジャンプできます。
----	--

	<p>質 口紅の材質をコントロールする際に使用します。異なるオプションを試してみると、材質の違いが理解できます。</p> <p>色 口紅の色は、明るさの 슬라이ダーと、色調と彩度のカラーピッカーで変更ができます。色調と彩度は「+」をドラッグしてください。</p> <p>光沢 口紅に足す光沢の量を調整できます。</p> <p>カバー 唇の元の光沢をどれだけ残すかを調整できます。もしすでに光沢のある唇の場合は、低いカバーにすると光りすぎる唇になってしまいます。高いカバーにすると、唇の問題は防げますが、元の明るさが消えているので、人工的な見かけになってしまいます。</p>
<p>マスカラ</p>	<p>目を強調させたいときにマスカラを使います。</p> <p>マスタースライダー マスタースライダーはマスカラ全体の不透明度をコントロールします。この下にあるサブスライダーはすべてマスタースライダーから影響を受けます。不透明度が0になっている場合は、マスカラの効果も見えないので、他のコントロールを調整中に75%までジャンプできます。</p> <p>アプリケーション どのようなスタイルのマスカラにするかを選択できます。</p> <p>ソフト 時折、目に焦点が合っていないこともあるので、PortraitProは元画像の焦点を計算して、マスカラのソフトさを合わせます。コノスライダーはデフォルトの焦点検知の調整に使えます。</p> <p>まつ毛をパッチリさせる PortraitProは修正前のパネルで、目のマークアップを使用します。マークアップは目玉と目の輪郭線が合うところに配置します。目の輪郭線からはみ出ているまつ毛は、マスカラの根元とマークアップ部分が開いています。ですが、顔が傾いている場合は、輪郭線は大きかったり小さかったりします。これらの状況をふまえて、このスライダーはマスカラの配置を調整します。</p> <p>質 マスカラの材質を足します。</p>
<p>アイシャドー（上下）</p>	<p>アイシャドーは目を強調させたいときに使います。</p> <p>マスタースライダー マスタースライダーはアイシャドー全体の不透明度をコントロールします。この下にあるサブスライダーはすべてマスタースライダーから影響を受けます。不透明度が0になっている場合は、アイシャドーの効果も見えないので、他のコントロールを調整中に75%までジャンプできます。</p> <p>質 アイシャドーの材質をコントロールする際に使用します。異なるオプションを試してみると、材質の違いが理解できます。</p> <p>色 アイシャドーの色は、明るさの 슬라이ダーと、色調と彩度のカラーピッカーで変更ができます。色調と彩度は「+」をドラッグしてください。</p> <p>光沢 アイシャドーに足す光沢の量を調整できます。</p> <p>内側/外側の不透明度 これはメイクの内側または外側の不透明度を変更するのに使います。</p>

<p>アイライナー</p>	<p>アイライナーは目を強調するのに使います。</p> <p>不透明度 アイライナーの不透明度をコントロールします。</p> <p>アプリケーション アイライナーの形をコントロールします。</p> <p>質 アイライナーの材質を足します。</p>
<p>チーク</p>	<p>チークは頬に明るみを足すのに使われます。</p> <p>マスタースライダー マスタースライダーはチークの不透明度をコントロールします。この下にあるサブスライダーはすべてマスタースライダーから影響を受けます。不透明度が0になっている場合は、チークの効果も見えないので、他のコントロールを調整中に75%までジャンプできます。</p> <p>顔の形 チークを異なる顔の形に合わせて調整できます。</p> <p>色 チークの色は、明るさのスライダーと、色調と彩度のカラーピッカーで変更ができます。色調と彩度は「+」をドラッグしてください。</p>
<p>日焼けパウダー</p>	<p>日焼けパウダーは、日焼け肌に店ながら顔に彫りを与えます。</p> <p>マスタースライダー マスタースライダーは日焼けパウダーの不透明度をコントロールします。この下にあるサブスライダーはすべてマスタースライダーから影響を受けます。不透明度が0になっている場合は、日焼けパウダーの効果も見えないので、他のコントロールを調整中に75%までジャンプできます。</p> <p>色 日焼けパウダーの色は、明るさのスライダーと、色調と彩度のカラーピッカーで変更ができます。色調と彩度は「+」をドラッグしてください。</p>
<p>ハイライト</p>	<p>ハイライトは、顔を明るく見せて顔に彫りを与えます。</p> <p>マスタースライダー マスタースライダーはハイライト全体の不透明度をコントロールします。この下にあるサブスライダーはすべてマスタースライダーから影響を受けます。不透明度が0になっている場合は、ハイライトの効果も見えないので、他のコントロールを調整中に75%までジャンプできます。</p> <p>色 ハイライトの色は、明るさのスライダーと、色調と彩度のカラーピッカーで変更ができます。色調と彩度は「+」をドラッグしてください。</p>
<p>眉鉛筆</p>	<p>眉鉛筆のコントロールを使用する場合は、眉毛の輪郭が正しく配置されているかを確認してください。輪郭が正しく配置されていない場合は、修正前の画面で調整できます。</p> <p>マスタースライダー マスタースライダーは眉鉛筆全体の不透明度をコントロールします。この下にあるサブスライダーはすべてマスタースライダーから影響を受けます。不透明度が0になっている場合は、眉鉛筆</p>

	<p>色</p> <p>左右</p>	<p>の効果も見えないので、他のコントロールを調整中に75%までジャンプできます。</p> <p>眉鉛筆の色は、明るさのスライダーと、色調と彩度のカラーピッカーで変更ができます。色調と彩度は「+」をドラッグしてください。</p> <p>左右の不透明度をそれぞれ調整する場合はこれを使用してください。</p>
--	--------------------	---

例

これらの写真は、どのようにメイクを改善したかを表示しています。



3.3.9 目コントロール

PortraitProは自動で目を明るくしたり、白くしたり、シャープにしたりすることができます。目のコントロールでは正確にどれだけの効果を与えるかを調整することができます。さらに目の色を変えることもできます。

部分的に隠れた目: 目に髪の毛などがかかっている状態で目のスライダーを使用すると、良い結果になりません。もしも目に髪の毛がかかっている場合は、髪部分ブラシ(髪コントロール内)を使って、髪としてピクセルを選択し、目に対する効果をなくします。

もしも別の物(手やメガネなど)が目覆ってしまっている場合は、復元ブラシを使って、この物体に効果がかかってしまうことを避けられます。「元画像に復元」を選択し、物体の上をブラシで塗るだけです。

完全に隠れた目: もしも目のひとつが完全に隠れている場合は、目のメニュートップにある、目 オン/オフボタンを使って、その片目にかかる効果をすべてオフにします。もしも両目が隠れてしまっている場合は、目のメニューのヘッダーにある電源ボタンをクリックして、目のメニュー全体を無効にすることができます。

スライダー

マスター	このスライダーはこの項にあるスライダーすべてと連携しており、目に一般的な修整を与えることができます。このスライダーを動かすと、ほかのスライダーも一緒に動きます。
目を白くする	<p>白目部分を明るく白くします。この部分は白くする部分のスライダーで調整ができます。</p> <p>このホワイトニング効果は白目部分にある色を取り除き、スライダーがトップにあるときはグレーの影部分だけ残します。</p> <p>目を白くするボタンをクリックすると、2つのサブスライダーが表示され、左目と右目をそれぞれ個々に調整ができます。</p>
清潔な目	<p>白目部分の血管やその他の汚れを除去しきれいにします。効果を与える部分は白くする部分のスライダーで調整できます。</p> <p>清潔な目のボタンをクリックすると4つのサブスライダーが表示され、左目と右目をそれぞれ個々に調整することができます。左目と右目のサブスライダーでは、それぞれの目の全体的な効果を、0(効果なし)から100(最大効果)にコントロールすることができます。左の曲線と右の曲線のスライダーでは、スライダーを右に動かして目の曲線部分を大きくしたり、スライダーを左に動かして目を細くすることができます。曲線スライダーは清潔な目を調整する効果が使用されているときに有効になるので、連携する左目または右目のスライダーが0になっている場合は効果が無効になります。</p>
白くする部分	<p>目を白くするスライダーや清潔な目のスライダーで効果を与える部分を調整できます。</p> <p>白くする部分のボタンをクリックすると、2つのサブスライダーが表示され、左目と右目の部分をそれぞれ個々に調整することができます。</p>
瞳孔を濃くする	<p>瞳孔(瞳の中央にある黒い部分)を濃くします。</p> <p>瞳孔を濃くするのボタンをクリックするとさらに2つのサブスライダーが開き、左目と右目の瞳孔をそれぞれ個々に濃くすることができます。</p>
濃くする瞳孔の大きさ	<p>瞳孔を濃くする際に瞳孔の大きさを変えます。</p> <p>濃くする瞳孔の大きさのボタンをクリックすると、2つのサブスライダーが表示され、左目の瞳孔と右目の瞳孔をそれぞれ個々に調整することができます。</p>
目をシャープにする	<p>被写体の目をシャープにします。</p> <p>目をシャープにするボタンをクリックするとさらに下のサブスライダーが開き、目の異なる部分に与えるシャープ効果の量をコントロールすることができます。</p> <p>左上まつ毛 左目の上まつ毛をシャープにします。</p> <p>左下まつ毛 左目の下まつ毛をシャープにします。</p> <p>左目 左目をシャープにします。</p> <p>左まつ毛部分 左目のシャープ効果を与える部分のサイズを変更します。</p> <p>右上まつ毛 右目の上まつ毛をシャープにします。</p>

	<p>右下まつ毛 右目 右まつ毛部分</p>	<p>右目の下まつ毛をシャープにします。 右目をシャープにします。 右目のシャープ効果を与える部分のサイズを変更します。</p>
眉をシャープにする	<p>被写体の眉をシャープにします。 眉をシャープにするボタンをクリックすると、さらに2つのサブスライダーが開き、左目と右目に与える効果を個々に操作することができます。</p>	
虹彩を明るくする	<p>目の色をより明るくまたは濃くします(色がついている瞳の部分)。 虹彩を明るくするボタンをクリックすると、さらに2つのサブスライダーが開き、左目と右目の虹彩をそれぞれ個々に、明るくまたは濃くすることができます。</p>	
目の色の変更	<p>目の色の変更ボタンをクリックすると、さらに下のサブスライダーが開き、細かな設定で目の色を変更できます。</p> <p>変更量 このスライダーが0の位置にある場合は、目の色は変更されません(色と明るさのスライダーは無効になります)。 色と明るさのスライダーで設定した目の色に変更するには、このスライダーを100に設定してください。低い数値にすると、元の目の色と選択した色がブレンドされます。 もしこのスライダーが0の位置にある場合は、色と明るさのスライダーが動くたびに、自動的にスライダー数値が100に設定されます。 変更量ボタンをクリックするとさらに2つのサブスライダーが開き、左目と右目を個々に変更量の設定ができます。</p> <p>色 目の色を設定します(変更量のスライダーが0でない場合のみ有効)。 色のボタンをクリックすると、さらに2つのサブスライダーが開き、左目と右目を個々に目の色の設定ができます。</p> <p>明るさ 目の色の明るさを設定します。 明るさのボタンをクリックするとさらに2つのサブスライダーが開き、左目と右目を個々に目の明るさの設定ができます。</p>	
コンタクトレンズ	<p>目にコンタクトレンズを足すには、コンタクトレンズのリストオプションより選びます。コンタクトレンズの不透明度スライダーでコンタクトレンズをはっきり見せたり薄く見せたり、コンタクトレンズの大きさスライダーでレンズのサイズを変更することもできます。</p>	
まぶたを足す	<p>まぶたの始まるラインを強調します。</p>	

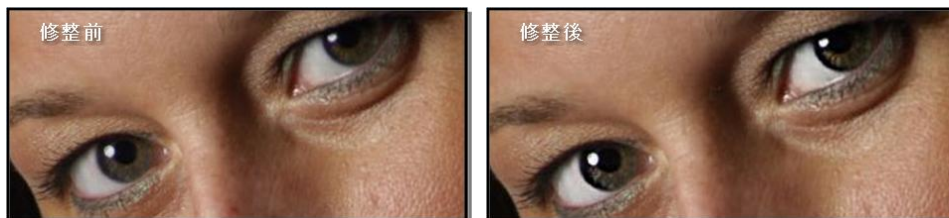
瞳孔の反射を取り除く	<p>このスライダーは、瞳孔を黒くして反射を取り除きます。反射の追加のドロップダウンリストと一緒に使用して、新しい反射を追加できます。</p> <p>瞳孔の反射を取り除くボタンをクリックするとさらに2つのサブスライダーが開き、左目と右目の瞳孔にあるキャッチライト反射をそれぞれ個々に取り除くことができます。</p>
キャッチライトの追加	<p>このスライダーでキャッチライト(反射)画像を足すことができます。</p> <p>スライダーの数値が0に設定されている場合は、キャッチライトは追加されません。</p> <p>スライダーを高くすると、追加されたキャッチライトの明るさが高くなります。</p> <p>このスライダーが100に設定されているのにキャッチライトが見えない場合は、目よりも外の部分にキャッチライトが配置されている可能性があります。キャッチライト画像ボタンをクリックして、キャッチライトのコントロールを開き、一番下のコントロールでキャッチライトを正しい位置に動かしましょう。</p>
キャッチライト画像	<p>現在選択されているキャッチライト画像を表示します。このボタンをクリックして、使用可能なすべてのキャッチライト画像のコントロールを開きます。</p> <p>キャッチライトの追加のコントロールでは、画像のひとつをクリックして、目のキャッチライトとして使用したい画像を選択できます。</p> <p>さらに、コントロールパネルの一番下にあるコントロールを使って、目の中のキャッチライトの位置を動かすことができます。</p>

赤目除去

写真に「赤目」(フラッシュに反応して被写体の目が赤く写る)がある場合、目コントロールの一番上にある赤目除去ボックスをチェックすることで自動的に除去されます。

例

下に表示されている修正前と修正後の写真から、モデルの目がPortraitProの自動処理によりいかに白く、シャープになったかがわかります。



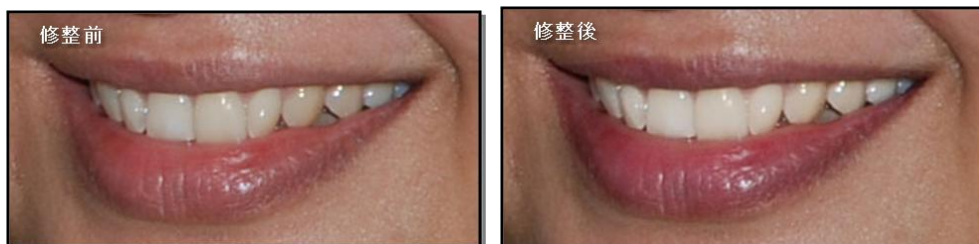
3.3.10 口と鼻のコントロール

PortraitProは自動的に歯を白くし、唇の色を修整します。口と鼻のコントロールではこれらの効果の調整ができ、ご希望のイメージに近づけます。

スライダー

マスター	このスライダーはこの項にあるスライダーすべてと繋がっており、口に一般的な修整を与えることができます。このスライダーを動かすと、ほかのスライダーも一緒に動きます。
歯を白くする	このスライダーは歯を白くします。効果を与える部分は歯部分スライダーでコントロールできます。このコントロールは口が閉じている場合は表示されません。
歯をきれいにする	歯をきれいにします。効果を与える部分を変更するには白くする部分のスライダーを調整してください。口が閉じている場合はこのコントロールは表示されません。
白部分	このスライダーで歯を白くきれいにする部分をコントロールします。口が閉じている場合はこのコントロールは表示されません。
唇の彩度	唇の色をさらに鮮やかにします。
唇を濃くする	このスライダーを右に動かして唇の色を濃く、または左に動かして色を明るくします。
唇のコントラスト	さらに印象的な唇にするため、唇部分のコントラストを増大させます。
口をシャープにする	口の輪郭と詳細をシャープにします。口をシャープにするボタンをクリックするとさらに下のサブスライダーが開き、口のそれぞれの部分を別々にコントロールしてシャープ効果の量を調整できます。 上唇 上唇のみシャープにします 歯 歯のみシャープにします 下唇 下唇のみシャープにします
鼻のコントラスト	鼻の色にコントラストを出して強調させます。
唇を潤す	唇に輝きを与えます。
唇の色調	唇の色を変更します

例



3.3.11 髪コントロール

PortraitProではスライダーを動かして被写体の髪を修整できます。この作業を行う前に、髪部分がきちんと選択されていることが重要ですのでご注意ください – [髪部分](#) [75]の参照。

スライダー

髪色の変更	<p>髪色をどれだけ変更するかをコントロールします。</p> <p>髪色のスウォッチを選択して色を設定します。</p> <p>髪色の変更のドロップダウンメニューで選択されてた色が0の時、スライダーは自動で75に設定されます。</p>
カラーハイライト	<p>このスライダーで髪にカラーハイライトを足すことができます。</p> <p>この項を開いて、ハイライトの色を選択し、ハイライトのコントロールを表示します。</p> <p>髪サンプル画像のひとつをクリックして、ハイライトの色を選択するか、カラーピッカーを使って好みの色を選択します。</p> <p>多さスライダーでハイライトの量を調整します。</p> <p>前髪スライダーは被写体に前髪がある場合、前髪部分のハイライトの密度をコントロールします。</p> <p>ランダムスライダーはハイライトの模様を変更します。ハイライトはランダムに作成されるので、このスライダーで色々なバリエーションをランダムに試すことができます。</p>
光沢	<p>髪に光沢を追加します。光沢 ボタンをクリックすると、光沢の量と光沢のやわらかさの2つのサブスライダーが開きます。</p> <p>光沢の量では、追加する光沢の量を設定できます。</p> <p>光沢のやわらかさでは、追加した光沢のやわらかさをコントロールできます。光沢の量が0で設定されている場合は、この効果は無効になります。</p>
自動レベル	髪部分のコントラストと色を自動で改良します。
光を埋める	髪部分に光を埋めて、影の部分を明るくします。
黒	髪の黒い部分を濃くしたり明るくしたりします。
コントラスト	髪部分のコントラストを調整します。
色の強さ	色の強さを増して、より印象の強い髪の色にします。
色の彩度	髪部分の色の彩度を調整します。
温度	髪部分の色の温度(赤-青)を調整します。
濃淡	髪部分の色の温度(緑-紫)を調整します。

シャープにする	必要に応じて、暗い部分のコントラストを高くしたり低くしたりします。
---------	-----------------------------------

髪修整モード

さらなるコントロールが髪修整モードに備わっています。髪修整モードに進むボタンをクリックして、スライダーを表示させます。

<p>髪の影を塗りつぶす</p>	<p>髪の固まりなどで髪にできた影を塗りつぶします。</p>  <p style="text-align: center;">修正前 修正後</p> <p>髪の影を塗りつぶすボタンをクリックすると、さらに次のサブスライダーが開き、細かな修整を与えることができます：</p> <p>影の明るさ 「髪の影を塗りつぶす」スライダーにより明るくする影の度合いをコントロールします。</p> <p>影の質感 「髪の影を塗りつぶす」により明るくする影の質感の度合いをコントロールします。</p>
<p>髪をなめらかにする</p>	<p>髪をなめらかに、きれいな見かけにします。</p>  <p style="text-align: center;">修正前 修正後</p> <p>髪をなめらかにするのボタンをクリックすると、下のサブスライダーが開き、髪をなめらかにする際のさらなるコントロールを与えることができます：</p> <p>なめらかさの度合い 髪をなめらかにするやわらかさの度合いを調整します。</p>

髪修整モードを終了するには、**OK**ボタンをクリックします。

3.3.12 写真コントロール

これらのコントロールは画像全体に効果を与え、コントラストや色温度など、写真の見かけを変えます。

[切り取りツール](#)⁷⁰を使って、画像の切り取りができます。

スライダー

自動レベル	写真全体のコントラストや色を自動で改良します。このスライダーの効果は、写真によってはほとんど変わらない場合があります。
ヒストグラムを平にする	画像の色を調整してヒストグラムを平にします。
露出	写真全体の露出(明るさ)を調整します。
影を明るくする	照明を部分にあてるように、画像の暗い部分を明るくします。
黒	画像の非常に暗い部分をさらに暗くしたり明るくしたりします。
コントラスト	画像のコントラストを高くしたり低くしたりします。
もやを取り除く	必要に応じて、暗い部分のコントラストを高くしたり低くしたりします。
高い/低い キー	画像をもっと高いキー(もっと明るいトーンに)したり低いキー(もっと暗いトーンに)変更できます。
写真カラースタイル	この項を開いて、写真にカラースタイルを与えることができるコントロールを表示します。 色変更スライダーでは色変更の量をコントロールできます。もしもこのスライダーが0に設定されている場合は、変更はありません。 スタイルドロップダウンメニューでは、内蔵された数多くのスタイルから選択することができます。 明るさのコントラストスライダーでは、色変更の明るさとコントラストを調整できます。
色の強さ	画像全体の色の強さを調整します。色の強さを増やすと、おとなしい色を強めてインパクトを出しますが、すでに色の彩度が調整されている場合には、効果があまり出ません。これは肌トーンの保存に役立ちます。
色の彩度	画像全体の色の彩度を調整します。色の彩度を上げると、画像の色にインパクトを与えます。色の彩度を下げると、色を弱く(もっとグレーに)します。
温度	このスライダーでは、色温度(赤-青)を取り除いて、画像全体の色を調整します。
濃淡	このスライダーでは、色合い(緑-紫)を取り除いて、画像全体の色を調整します。
白黒	このスライダーはデフォルトで画像を白黒に変換します。 白黒ボタンをクリックすると、暗い色のトーン、中間色のトーン、明るい色のトーンに設定できる色パレットを開きます。これらはデフォルトで黒、中間グレー、白になりますが、調整をして様々な効果を出すことができます。
光沢	画像にもっと「光沢」を与えます。光沢ボタンをクリックすると、光沢の量と光沢のやわらかさの2つのサブスライダーが開きます。 光沢の量では、追加する光沢の量を設定できます。

	光沢のやわらかさでは、追加した光沢のやわらかさをコントロールできます。光沢の量が0で設定されている場合は、この効果は無効になります。	
ビネット	ビネットコントロールでは、写真に昔風のビネット効果を与えることができます。	
	ビネット	ビネットスライダーのメインスライダーは、ビネット効果の不透明度をコントロールできます。もしこれが0のときは、ビネットの効果は現れません。これが100のときは、ビネット効果は写真の端まで現れます。
	半径	ビネット効果を与える半径をコントロールします。
	色	ビネットの色を設定します。
	硬さ	ビネットの柔らかい部分のサイズを設定します。
	水平のオフセット	ビネットの中心を左右に動かします。
	縦のオフセット	ビネットの中心を上下に動かします。

3.3.13 背景の編集 取替え

PortraitProではお持ちの画像に追加画像レイヤーを足すことができます。

PortraitProではさらに、背景の完全な置き換えや、背景と全景の間に追加の要素を足したりなど、背景の編集をすることができます。

[背景マスク](#)^[63]は、写真中のどの部分が背景でどの部分が前景かを認識することができます。PortraitProは自動で背景マスクを作成します。作成した背景マスクは、提供されるツールで必要に応じて調整ができます。

背景の変更

背景の変更をするには、レイヤー ボタンをクリックして、レイヤーの項を開きます。

レイヤーの項には、次のサブセットのボタンが含まれます：

背景マスクの作成

このボタンをクリックすると、PortraitProは自動的にマスクを作成して、[背景マスクの表示/編集](#)^[63]コントロールの項を開いて、背景コントロールに切り替わります。

このボタンは背景マスクがまだ作成されていない段階の時に表示されます。

背景マスクの表示/編集

[背景マスクの表示/編集](#)^[63]コントロールの項を開いて、背景コントロールに切り替わります。

このボタンは背景マスクがすでに作成されている場合、または読み込んだ元画像にアルファチャンネルがあった場合のみに表示されます。

背景の変更

Switches to the Background controls, with the [背景の変更](#)^[66]コントロールの項を開いて、背景コントロールに切り替えます。

このボタンは背景マスクがすでに作成されている場合、または読み込んだ元画像にアルファチャンネルがあった場合のみに表示されます。

オーバーレイの追加

[オーバーレイコントロール](#)^[68]に切り替わります。

このボタンは、オーバーレイがまだ追加されていない段階の時に表示されます。

オーバーレイの表示/編集

[オーバーレイコントロール](#)⁶⁸に切り替わります。

このボタンは、ひとつ以上のオーバーレイがすでに追加されている場合のみ表示されます。

背景マスクの作成ボタンをクリックする前に、写真中のすべての顔が検出され、顔の輪郭が正しく選択されているかをお確かめください。もし正確に選択されていない顔がひとつでもある場合は、ツールバーにある、別の顔ボタンをクリックしてください。PortraitProは初めに自動で背景マスクを作成することから、顔の配置を認識する必要があるため、この作業は必ず行ってください。

背景マスクの作成に最初から時間をかける必要はありません。マスクが大体正しく作成できたら、次へのボタンをクリックして、背景の変更の項を開きます。

背景コントロールが表示されている時は、[背景マスク](#)⁶³コントロールと、[背景画像](#)⁶⁶コントロールのヘッダーをクリックするだけで切り替えができます。

背景画像を変更したら、背景マスクの項に戻って、ツールを使用してマスクの調整ができます。

背景の変更具合によって、背景マスクの正確さが関係することに注意してください。もしも新しい背景が元の背景に近い場合は、背景マスクの作成にそれほど正確さは必要としません。それと反対に、もし新しい背景が元の背景と大きく異なる場合は、背景マスクを正確に作成する必要があります。

オーバーレイの追加

オーバーレイの追加またはオーバーレイの表示/編集ボタン(どちらか表示されている方)をクリックして to open the [オーバーレイのコントロール](#)⁶⁸を開きます。これらのコントロールを使って、お持ちの画像にさらに画像エレメントを追加することができます。

オーバーレイ画像の選択肢が提供されます。さらに、お持ちの画像を使用することもできます。オーバーレイとして使用するのに理想的なのは、アルファチャンネルを含み、画像の一部を透明に設定できる画像です。

3.3.13.1 背景マスクの編集

はじめに

背景マスクは画像の背景部分を選択します。この選択部分が、[背景コントロール](#)⁶⁶で効果が与えられる部分となります。

背景マスクの編集にあるコントロールとツールで、背景マスクの調整ができます。

ツールのほとんどは、背景と前景のどちらの部分も設定ができるようにベアになっています。背景または前景を表示して編集できても、マスクはひとつだけです。前景部分は、背景部分の反対で、その逆も同じことです。

編集を始める

背景マスクの編集に入ると、背景マスクは自動で作成されます。良い仕上がりにするためには、このマスクがきちんと選択されるよう調整が大抵は必要となります。

新しく作成されたマスクを調整する場合の推奨ステップはこちらです：

- 塗りつぶしツールを使って、選択が間違っている広い部分を修正します。

これらのツールは、広い部分の上でなぐり書きをすると、塗りつぶしができます。自動で塗りつぶされる部分は、画像中の端を検知します。

- 次へのボタン(コントロールパネルの右下部分)をクリックして、[背景の選択](#)⁶⁶を開き、お好みの背景に設定ができます。

背景マスクを正確に微調整する前にお好みの背景を設定する理由は、背景の変更具合によって必要とされる正確さも変わってくるためです。これにより、マスクの微調整に時間をかけすぎることありません。

- 背景マスクの項のヘッダーをクリックして、背景マスクの編集に戻ります。
- マスクの端付近の修正はスマートブラシツールを使います。

これらのツールは、ペイントされた部分の中で背景と前景の境界線を自動で検知しますので、背景と前景を一緒にペイントしてしまうことはありません。

- スマートブラシでもうまく修正できない部分がある場合は、背景と前景のツールを使用してください。

部分をペイントするには、ズームイン([ズームコントロール](#)³⁸⁾を使用してから背景または前景ブラシを使います。

その他のツールも状況によって使用します。例えば細かい部分を探すツールでは、髪の毛のきわにある細く飛び出た毛などに使えます。

マスクの端まわりの色かにじんでいる場合は、マスク全体の調整スライダーを使って素早く修正ができます。

マスクツール

コントロールパネルの上部分にあるボタンをクリックすると、背景マスクを調整できる12種類の異なるツールが表示されます。

これらのツールを使うには、画像の上にカーソルを動かします。ツールのほとんどは、カーソルを上を持ってこるだけで効果のプレビューが見れます。マウスを画像の上に動かしている間にマウスの左ボタンをクリックホールドして、マスクにそのツールの効果を与えます。

ツールボタンの下にあるブラシサイズのスライダーを使って、ブラシサイズを調整できます。

いくつかのツールは、強度の設定もできます。もしそれらのツールのひとつが選択されている場合は、強度のスライダーがブラシサイズスライダーの下に表示されます。

背景の塗りつぶし	背景であるべき部分の中でなぐり書きをします。このブラシでなぐり書きした部分は自動的に塗りつぶされます。 キーショットカット: S
前景を塗りつぶす	前景であるべき部分の中でなぐり書きをします。このブラシでなぐり書きした部分は自動的に塗りつぶされます。 キーショットカット: D
スマート背景	背景としてペイントされる部分を設定します。このツールでは、画像の背景と前景の色を比較して、どの部分が背景かを自動的に検知します。 キーショットカット: F
スマート前景	前景としてペイントされる部分を設定します。このツールでは、画像の背景と前景の色を比較して、どの部分が前景かを自動的に検知します。 キーショットカット: G
背景	背景のマスクを設定します。 キーショットカット: H
前景	前景のマスクを設定します。(背景でない部分) キーショットカット: J
背景の拡大	背景部分を少し広げます。これはマスクの端がペイントされている場合にだけ効果を与えます。端が前景部分のほうに動かされて、背景部分が拡大されます。 キーショットカット: K
前景の拡大	前景部分を少し広げます。これはマスクの端がペイントされている場合にだけ効果を与えます。端が背景部分のほうに動かされて、前景部分が拡大されます。

キーショットカット:L

マスクの端をソフトにする	マスクの端をぼかします。このツールは、マスクの端がペイントされている場合のみに効果を与えます。新しい背景のはじまり部分をぼかしてソフトにしたいときに便利です。
マスクの端をシャープにする	マスクの端をシャープにします。このツールは、マスクの端がペイントされている場合のみに効果を与えます。
端を検知する	このツールでは、マスクの端を元画像のはっきりとした端の部分とそろえることができます。このツールは、マスクの端がペイントされている場合のみに効果を与えます。このツールは元画像にはっきりとした端があり、マスクの端とそろえたい場合に使います。ほかのツールを使用してマスクを大体調整したら、端を検知するツールを使用して、元画像の端とぴったり合うようにします。
細かい部分を検知する	細かい部分がたくさんある部分にこのツールを使います。ペイントされている背景と前景の部分を自動的に設定します。このツールはスマート前景とスマート背景ツールの機能が入っています。

マスクの表示

マスクを編集する際には、どのような編集をしているかが簡単にわかるよう、様々な方法で見ることができます。

表示モードにするには、マスクがどのように表示されるかを見せる小さい画像のひとつをクリックしてください。

それぞれのボタンの上にカーソルを動かすと、ボタンの上にモードの名前が表示されます。

仕上りの表示	これは、最終的な仕上がりを表示するためとても便利です。元画像に新しい背景がどのように現れるかが表示されます。 キーショットカット: 1 (6左表示の場合)
前景の色表示	背景をフラットカラーに見せて、元画像の前景を表示することができます。背景に使用する色は、ドロップダウンメニューより選択できます。背景を取り替えたときに、元画像のどの部分が変更されないかが表示されます。 キーショットカット: 2 (7左表示の場合)
背景の色表示	前景をフラットカラーに見せて、元画像の背景を表示することができます。前景に使用する色は、ドロップダウンメニューより選択できます。前景としたい部分が背景部分に入っている場合に、この表示は便利です。 キーショットカット: 3 (8左表示の場合)
マスクオーバーレイの表示	半透明カラーの背景マスクを上のにせた状態で元画像を表示します。このオーバーレイで使用する色はドロップダウンリストで選択できます。 キーショットカット: 4 (9左表示の場合)
マスクのみ表示	マスクのみを表示します。背景が白、前景が黒で表示されます。 キーショットカット: 5 (左表示の場合)

一度に複数のマスク表示を見ることは場合によってとても便利です。これは2つの表示が並んでいる画像上のデュアルビュータブを選択してください。このタブが選択されているときは、コントロールパネルに2セットのマスク表示モードボタンが現れますので、異なるモードを左右の表示に設定できます。

マスク全体の調整

コントロールパネルの下部分に、マスク全体を簡単に修正できるスライダーが3つあります。

これらのスライダーがマスクの端のみに効果を与えますのでご注意ください。

ぼかし/シャープ	このスライダーを左に動かしてマスク全体の端をぼかします。このスライダーを右に動かしてマスク全体の端をシャープにします。
拡大/縮小	このスライダーを左に動かして背景マスクを大きくします(前景を縮小します)。このスライダーを右に動かして背景マスクを縮小します(前景を拡大します)。
端をシフトする	このスライダーを左に動かしてマスクの端を内側に動かします。このスライダーを右に動かしてマスクの端を外側に動かします。
キーショットカット	
CTRL	クリックホールドしている間はパンツールに替わります。これにより表示の中で画像を移動させることができます。
SHIFT	クリックホールドしている間は反対のツールに替わります。これにより背景に使用しているツールと、前景に使用しているツールを取り替えることができます。さらに、マスクをソフトにするツールとマスクをシャープにするツールを取り替えることができます。
S, D, F, G, H, J, K, L	現在のツールを取り替えます。上にあるツールの説明には、それぞれのツールのショートカットが表示されています。
1, 2, 3, 4, 5	マスクがどのように表示されるかを変更できます。上にあるマスクビューの説明にはそれぞれの表示モードへのショートカットが表示されています。 もしデュアルビュータブが選択されている場合は、これらのキーは右側のビューに適応されません。
6, 7, 8, 9,	左側のビューでマスクがどのように表示されるかを変更できます。これらのキーはデュアルビュータブが選択されている場合のみ使用できます。
[.]	ブラシサイズを小さくまたは大きくします。

3.3.13.2 背景の選択

この段階にあるコントロールでは、背景部分をどのように編集するかを選択することができます。

取替えの種類

コントロールパネル内の最初のオプションでは、背景部分をどのように取り替えるかを選択することができます。どのオプションを選択するかによって、ラジオボタンの下に異なるコントロールが表示されます。

下のテーブル表は、可能な取替えのオプションを表示し、それぞれに使用可能なコントロールについて説明しています。

フラットカラー	背景部分全体をフラットカラーに取り替えます。 色選択コントロールを使って、使用する色を設定します。 クロスフェードスライダーでは、フラットカラーと元画像を混ぜることができます。もし元の背景を完全にフラットカラーに変えたい場合は、このスライダーを100に設定してください。
カラーグラデーション	背景部分全体をカラーグラデーションに取り替えます。 グラデーションは2つの色で画像の2箇所の位置に設定されています。色選択コントロールを使って色を設定します。2つの色の位置は、画像の中で円として表示され、この円をドラッグしてカラーグラデーションを動かすことができます。

画像中の色の位置をドラッグすると、画像の端や、縦・横・斜めに位置が並んだ場合にスナップ移動します。このスナップ移動機能を無効にするには、ALTキーを押しながらドラッグをしてください。

クロスフェードスライダーでは、グラデーションカラーと元画像を混ぜることができます。もし元の背景を完全にグラデーションカラーに変えたい場合は、このスライダーを100に設定してください。

新しい背景画像

背景に新しい画像を配置します。

背景の選択ボタンをクリックして、ファイルの選択ダイアログを開いて、新しい画像を選択することができます。内蔵の背景フォルダを開くが選択されている場合、ファイルダイアログはアプリケーションフォルダよりPortraitProが提供する背景画像を含むフォルダを開きます。または、ファイルダイアログは最後に選択したファイルのあるフォルダを開きます。

新しい画像が読み込まれると、画像の中で配置することができます。新しい画像のまわりには長方形が表示されます。この長方形をドラッグして画像を動かすか、角や端をドラッグして画像のサイズ変更をすることができます。さらにこの長方形を外側にドラッグして、画像を回転させることもできます。

画像の再配置でドラッグする際に、正確に画像位置を合わせるために、様々な位置にスナップ移動します。このスナップ移動機能を無効にするには、ALTキーを押しながらドラッグをしてください。

クロスフェードスライダーでは、新しい画像と元画像を混ぜることができます。

元の背景を使用する

元の背景のままにするには、このオプションを選択してください。

この機能は、背景を取り替えずに元の背景を編集したいときには便利です。(下の「背景の編集」コントロールを参照ください)

背景の編集

背景の編集を使うと背景の調整ができます。

ぼかし

背景をぼかします

ぼかしが選択されている場合は、フィールドの深度のスライダーが有効になり、フィールドの深度に効果を与えることができます。フィールドの深度スライダーが0になっている場合は、フィールドの深度の効果は反映されません。

フィールドの深度の効果は、背景に距離がありフラットであることを仮定します。焦点とフィールドの深度を強調させたいときには、背景の横ラインはぼかしがない状態となり、ぼかしスライダーで設定したぼかしのレベルに到達するまで、両側のぼかしの度合いが大きくなっていきます。フィールドの深度スライダーはぼかしのない部分をコントロールします(レンズのフィールドの深度と同じ役割をします)。

もしもフィールドの深度スライダーが0よりも高くなっている場合、平面位置のフォーカススライダーが有効となり、距離をつけるよう焦点が設定され、ぼかしを入れないラインが設定されている場合に、その高さを設定するのに使います。

明るさ

背景部分を明るくしたり暗くすることができます。

コントラスト

背景部分のコントラストの度合いを減らしたり増やしたりすることができます。

露出

背景部分の露出度合いを、増やしたり減らしたりすることができます。

フラッシュの調整

フラッシュにより露出しすぎた明るい部分を調整して、明るさを減らします。

黒

暗い部分の明るさを減らして、画像の黒い部分をきれいに見せます。

トーンカーブ	トーンカーブの項を開いて、画像中の異なる部分の明るさをそれぞれ調整できるスライダーを表示させます。
温度	背景の色温度を調整します。スライダーを左に動かして色温度を減らします(青を増やします)。スライダーを右に動かして色温度を増やします(黄色を増やします)。
濃淡	背景の色の濃淡を調整できます。スライダーを左に動かすと、画像にマゼンタが強調され、スライダーを右に動かすともっと緑になります。

3.3.13.3 オーバレイ

PortraitProではお持ちの画像にオーバレイ画像を足すことができます。

これはすべての効果と処理の後に追加しますので、ほかのスライダーに影響を与えられることはありません。

オーバレイの追加:

- レイヤーのコントロールを開くには、[レイヤー](#)⁶²ボタンをクリックしてください。
- オーバレイの追加ボタンをクリックして、オーバレイの表示/編集コントロールに切り替えます。
- オーバレイ画像レイヤーの追加ボタンをクリックして、オーバレイ画像を追加します。
- 画像選択のダイアログを開くには、[画像の選択](#)ボタンをクリックしてください。

画像が追加されたら、メイン画像上のコントロールポイントをドラッグしながら、画像を動かしたり大きさを変更したりできます。

[背景画像](#)⁶⁶コントロールと同様に、レイヤーの順番を変えたり削除したりすることができます。

3.3.14 画像修復

これらのコントロールは生成AIを使用し、新しいコンテンツで画像の一部の置き換えができます。

[口と歯](#)

これらのコントロールは、綺麗ではない歯を修正するのに通常使われます。ドロップダウンから、良い仕上がりになるオプションを選択できます。

[メガネの反射を減らす](#)

このコントロールは、被写体がかけているメガネに反射が映っていて、目が見えなくなっている場合に使用します。

このコントロールを使用する前に、反射で影響を受けている可能性もあるので、[肌マスク](#)⁷⁶を確認して調整し、目の周りのマークアップの配置も確認しましょう。

次に反射マスクを設定します。自動反射マスクのスライダーを動かすと、反射が検知された部分がハイライトされます。もし写真に反射が写っていない場合は、この効果はありません。

反射マスクの表示/編集ボタンからも自動で反射マスクを調整することができます。次に、肌マスクや髪マスクの時と同様にマスクを編集できます。

反射マスクが正しく設定されたら、最も良い仕上がりになるオプションをドロップダウンから選んでください。

ほつれ毛

ほつれ毛削除ツールを使用して、ほつれ毛や無精ひげの上をペイントして削除します。

修復画像の効果を削除する

画像修復除去ツールを使用して、この項のコントロールで画像に与えた効果を除去することができます。

顔の復元

この機能は、ぼやけていたりノイズがある顔の場合に使用します。もしもこれを高画質の画像に使用すると、逆効果の結果になりますので注意しましょう。

顔の復元は、この項でのその他のツールとの併用はできませんので、このツールが有効になっている場合には、その他のツールは無効になります。その他のツールを有効にするには、顔の復元を無効にしてください。

それぞれの目・鼻・口に合ったオプションをご用意していますので、最も良い仕上がりになるものを選択できます。

3.3.15 ツールの参照

この項では、PortraitProのツールを説明しています。

これらのツールは、[写真の修整](#)^[14]をする際に使用ができます。

ツールの項

ツールの項には5つのツールが使用可能です。

- [切り抜きツール](#)^[70] 写真を切り取る際に使われます。
- [ノイズの除去](#)^[71] 自動で画像上のノイズを削除します。
- [コピーツール](#)^[71] 写真上にある物を消したい場合に、写真の一部をコピーして別の部分に移動できます。
- [空の置き換え](#)^[72] 写真に写っている空をもっとダイナミックで魅力的な空に置き換えます。
- [アートエフェクト](#)^[73] アーティスティック効果を画像全体に適用できます。

照明ブラシツール

ひとつのツールは照明と色変更の項にあります。

- [照明ブラシ](#)^[73] 画像に照明効果を与えることができます。

一般ツール

これらのツールは編集後(修正後)の画像表示で使用可能です。ツールを変更して修正後の画像をクリックするとそのツールでの効果が表示されます。

それぞれのツールは異なる形のカーソルになっていますので、どのツールが選択されているかが簡単にわかります。

[パンツール](#)^[15]

画像の表示を動かします。その他のツールが選択されていない場合は、これがデフォルトのツールに

	なっています。
ブラシツール ^[15]	修正後の画像で、さらに修正したり細かな部分を復元したりできます。
部分ブラシツール ^[16]	修正後の画像で、肌部分または髪部分の調整ができます。

3.3.15.1 切り抜きツール

切り抜きツールを選択するには、[ツール](#) ^[69]の項にある切り抜きツールボタンをクリックします。

切り抜きツールは、写真中の使用部分を調整するのに使われます。被写体を写真の中でフォーカスするには、このツールを使って余分なものを削除することが必要です。写真を切り抜いても、実際に写真の情報は失われません。表示部分を変えているだけで、もし切り抜きが上手くいかなかった場合はいつでも再調整できます。

ツールを開く際に、切り抜きグリッド線が写真の上に覆われます。



このグリッド線は、参考のため3つに分割され、表示される写真部分を表示します。グリッド線を調整するには、グリッド線上の点の上をクリック・ホールドし、お好みの位置へドラッグします。


表示されている切り抜きで良い場合は、実行をクリックして変更をします。もしこの変更をキャンセルしたい場合は、放棄をクリックします。



アドバイス: プロのカメラマンは、目や口を通常ポートレートの「3分の1」のラインに置きます。これにより、写真により良いバランス感を与えることができます。

切り抜きの縦横比は、切り抜きコントロールパネルの中にある縦横比の修正機能を使って修正できます。例えば、6x9インチの写真を印刷したい場合(通常の写真サイズ)に、この比率で作業します。これには、横比率と縦比率の空欄をクリックし、希望の比率を入力して縦横比修正の数字を設定します。この作業をすることにより、切り抜きグリッド線をほかの位置にドラッグしても、自動的にその比率が保持されます。


3.3.15.2 ノイズの除去

ノイズを削除するツールを選択するには、[ツール](#)  の項にあるノイズを削除するボタンをクリックします。

このツールでは自動的に写真上のノイズを削除することができます。この機能は先端のAI技術を使用しているので、シンプルなおぼかしフィルターよりもずっときれいな仕上がりにすることができます。

ノイズをどれだけ削除するかを調整するには、強さのスライダーでコントロールします。

3.3.15.3 コピーツール

コピーツールを選択するには、[ツール](#)  の項にあるコピーツールボタンをクリックします。

コピーツールは画像の一部をコピーして、別の部分に使用できるので、画像上に隠したい物体がある時などに便利です。

このツールには、追加と削除の2つのモードがあり、コントロールパネルのトップにある2つのボタンで選択可能です。

追加モードでは、画像中で隠したい部分の上を塗って、その部分にパッチを追加します。マウスを離すと、塗った形は青いアウトラインで表示され、その形のコピーが赤いアウトラインで表示されます。赤でアウトラインされた部分は青いアウトライン上にコピーされます。矢印は赤いアウトライン部分から青いアウトライン部分に何がコピーされるかを指しています。

赤いアウトライン部分(ソース部分)の位置は、画像中にドラッグして調整することができます。

青いアウトライン部分(目標部分)のサイズは、追加モードの時にさらに塗って延長することができます。赤いアウトライン部分は常に青いアウトライン部分のサイズと同じになりますのでご注意ください。

画像中の色々な部分を塗って、さらなるパッチをコピーすることができます。

削除モードに入るには、削除ボタンをクリックします。このモードでは、青いアウトライン部分の上を塗ってサイズを小さくしたり、完全に取り除いたりすることができます。パッチのサイズを小さくするには、青いアウトライン部分の上を塗ってください。赤いアウトライン部分の上を塗っても、何も変わりません。

ブラシサイズスライダーでは使用しているブラシのサイズを変更できます。

パッチコントロール

新しいパッチが追加される度に、番号のつけられたボタンがコントロールパネルに表示されます。

番号のついたボタンの上にカーソルを動かして、どのパッチが影響するかを見たり、メイン表示の上にカーソルを動かして、連携しているボタンをハイライトします。

パッチ設定を調整するには、番号のついたボタンをクリックして選択します。新しいパッチが追加されると、自動で選択されます。


パッチボタンが選択されると、3つのスライダーが表示され、目標部分にソースのピクセルがコピーされるのに役立ちます。

端 - このスライダーは、コピーされた色を調整するのに、ソースの端と目標部分の違いがいかに使用されるかに影響します。

コントラスト - このスライダーから、ソース部分からコピーしたピクセルのコントラストを調整できるので、目標部分と合わせるのに便利です。コントラストの変更が必要でない場合は、スライダーの値を中央にするか、スライダーを左に動かしてコントラストを低くしたり、右に動かしてコントラストを高くしたりします。

再照明 - このスライダーではソースから目標部分にピクセルをコピーする際に、照明に合わせるためにどれだけの再照明のアルゴリズムが必要かをコントロールします。

3.3.15.4 空の置き換え

空の置き換えツールを選択するには、[ツール](#)  の項にある空の置き換えボタンをクリックします。

このツールは写真中に空がしっかり見えている場合に便利です。たくさんのきれいな空の選択肢から空を選んで、空の置き換えをすることができます。

空の置き換えモードには2つのコントロール項目があります：

空部分 - 空を含んでいる写真部分を改良するコントロールを提供します。

空の見かけ - 空に編集を与えるコントロールを提供します。

このモードに最初に入ると、空の見かけコントロールが表示されます。

空部分または空の外観のコントロールをクリックして、どちらのコントロールを表示するかを変更できます。

コントロールパネルのトップに、空の置き換えの選択ボックスがあります。ここから空の置き換え機能を有効または無効にします。

空部分のコントロール

空部分のコントロールが開いている時は、メイン画像部分は白黒に変わり、空部分がオレンジ色で表示されます。

空部分は自動で検出されますが、必ずしも常に正しく選択される訳ではありません。

空部分を改良するのに8つのブラシツールが用意されています。新しい空は空部分として表示されている部分のすべてに配置されるので、ベストの仕上がりにするためには正確に行う必要があります。

使用可能なツールは：

空の設定、空でない部分の設定 - このツールのどちらかを選択して、間違って選択された部分を変更します。このツールは、変更したい部分の上でさっと塗るだけで自動でその部分を埋めようとします。ブラシ濃度スライダーを使って、塗りの範囲をどれぐらいにすかをコントロールできます。

スマートブラシ（ハードまたはソフト） - このツールを使って空の端を改良することができます。端がハードであるべき場合は、ハードブラシを使用します。端がソフトであるべき場合は、ソフトブラシを使用します。これらのブラシを使用する時は、延長したい部分（空または空でない部分）を最初にクリックして、ブラシを端に持っていきます。このブラシは最初にクリックした部分を延長します。

端をソフトにする - 空と空でない部分の境界線を微妙にソフトにしたい場合に、このブラシを塗って使います。

端をシャープにする - 空と空でない部分の境界線を微妙にシャープにしたい場合に、このブラシを塗って使います。

空の詳細 - このツールでは、小さな詳細が含まれた部分の上をさっと塗って、空ではない部分の詳細を空から拾います。

延長ブラシ - 部分を微妙に延長したいときにこのブラシを使います。初めに、延長したい部分（空または空でない部分）でクリックをして、ブラシを端に沿って延長したいところまで動かします。

空の外観コントロール

このコントロールをクリックして空の画像を表示し、選択可能な空の画像をポップアップさせます。スクロールをして選択可能な空画像をすべて見たら、そのうちのひとつを選択します。するとメイン画像の空部分が、選択した空に置き換えられます。

メイン画像に置き換えた空がある場合、メイン画像の上でクリック・ドラッグをして空の画像を動かすことができます。空の画像が小さくそれ以上表示できない場合は、動かすことはできませんので、ズームスライダーで空を大きくしてから動かしてください。

画像の中で、空を水平に反転させたい場合は、空を水平に反転させるをクリックします。元に戻すにはもう一回このボタンをクリックしてください。

画像に新しい空を追加する際には、以下のスライダーを使ってベストの仕上がりにすることができます。

空から照らす - もしも画像中に空と異なる色が含まれている場合は、合体させて画像はとても不自然に見えます。このスライダーを使うと、画像中の色を空の色に近づけ、空から照らされたような外観にします。これは画像の仕上げを自然にしたい場合に役立ちます。

空の端 - 空の端がソフトで元背景との重なりで作られた「円光」を、ここで取り除くことができます。このスライダーを使ってソフトな端を内側に移動させ、円光を取り除きます。

もやを取り除く - 画像にもやを足したり、取り除いたりできます。

露出 - 空の露出を調整します。

コントラスト - 空のコントラストを調整します。

空のぼかし - 空をぼかします。元画像が狭いフィールド深度で撮影され、合体させた画像の空がシャープすぎて不自然に見える場合にこれを使います。

空のズーム - 空のサイズを大きくします。画像ビューの中でクリック・ドラッグをして空を移動することができます。

3.3.15.5 アートエフェクト

アートエフェクトモードに入ると、画像に効果を与えられるアートエフェクトがリスト表示されます。

リストから選択して効果を与えてください。

効果をひとつ選択すると、その効果の設定を調整するためのいくつかのスライダーが表示されます。編集を行うとその設定が記憶され、次回に同じ効果を選択したときに同じ設定が表示されます。スライダーを元の値にリセットするには、スライダーのリセットボタンをクリックします。

この効果はアートエフェクトモードに入っている場合のみ有効になります。効果を画像に与えるためには、このモードに入っている間に画像を保存してください。

アートエフェクトモードを一度終了して、また戻ると、同じ効果を同じ設定値で与えることができます。この機能はアートエフェクトモードから一旦出て、別の編集をした後に、再度戻ってくる場合に便利です。

アートエフェクトモードを終了する際に、このモードで与えた効果を保存する必要があるため、メッセージダイアログがデフォルトで表示されます。この表示をコントロールするには、[一般設定](#)^[89]ダイアログから、アートエフェクトモードを終了する時に画像を保存するを選択します。

3.3.15.6 照明ブラシ

照明ブラシを選択するには、[照明と色変更](#)^[49]の項にある照明ブラシボタンをクリックします。

照明ブラシで写真の上を塗るように使うと、塗った部分を明るくしたり暗くしたりすることができます。

照明ブラシには3つのモードがあります。コントロールパネルの上部分にあるタブを選択して、モードを切り替えることができます。

通常モード

通常モードでは、どこでも塗ったところにブラシ効果が与えられます。

中間のグレー色より明るい色で塗ると、写真が明るくなります。

中間のグレー色より濃い色で塗ると、写真が暗くなります。

中間のグレー色で塗ると、その前に使用した照明ブラシの効果を削除することができます。

マスクモード

マスクモードではブラシ効果がマスクされ、最初にクリックした前景または背景の範囲のみに塗ることができます。もしも前景を最初にクリックした場合は、ブラシは前景のみに使用が可能です。もしも背景を最初にクリックした場合は、ブラシは背景のみに使用が可能になります。

このマスク機能以外は、ブラシ効果は通常モードと同じ効果になります。

バックライトモード

[バックライトモード](#)^[74]は通常モードやマスクモードとは仕様が異なる機能ですので、別のページで詳しくご説明します。

コントロール

ブラシサイズ - このスライダーではブラシのサイズを設定できます。

ブラシ濃度 - ブラシの濃度を設定できます。わずかな効果には、このブラシ濃度のスライダー数値を低くします。

ブラシ効果の追加 - これが選択されている場合に、低いブラシ濃度で同じ箇所を何度もペイントすると、その都度に効果が濃くなっていきます。もしもこれが選択されていない場合は、一度ペイントした部分にもう一度ペイントしても効果は変わりません。

ブラシカラー - ブラシで塗る色を設定します。中間グレーで塗ると変化はありません。中間グレーより濃い色は画像を暗くし、中間グレーより明るい色は画像を明るくします。

色を設定して照明を削除 - 中間のグレーに色を設定します。この色でペイントをすると、すでにペイントした照明効果を削除することができます。照明ブラシを使用していない部分にこの色をペイントしても、何も変わりません。

すべてを削除 - このボタンをクリックして、画像上にペイントしたすべての照明効果をすべて削除することができます。

3.3.15.7 照明ブラシ バックライト

照明ブラシを選択するには、[照明と色変更](#)^[49]の項にある照明ブラシボタンをクリックします。

このページでは、バックライトタブをクリックして選択されたバックライトモードについて説明します。

このモードは通常モードとマスクモードとはだいぶ異なる仕様です。

バックライトモードでは、髪の後ろ側にバックライトがかかっているようなエフェクトを作成することができます。

このブラシは髪のエッジに使用します。もしもお好みの効果が得られないときは、[ヘアマスク](#)^[75]の調整が必要な場合がありますのでご確認ください。

低いノイズの画像のほうが良い仕上がりになりますので、編集時の画像にノイズがある場合は、[ノイズの削除](#)^[76]ツールを先にご使用ください。

コントロール

ブラシサイズ - このスライダーではブラシのサイズを設定できます。

ブラシ濃度 - ブラシの濃度を設定できます。わずかな効果には、このブラシ濃度のスライダー数値を低くします。

髪の色 - これは髪の色と判断された細い髪の部分を最大に豊かにし、髪ハイライトで色を足します。

耐ノイズ - 画像中のノイズは仕上がりに影響します。その場合は、ペイントの前にこのスライダーを上げて仕上がりを改善します。

明るい影の色 - 髪の後ろ側に塗る色

髪ハイライトカラー r - 髪の端にある細い髪の部分にハイライトを与える色

すべてを削除 - このボタンをクリックして、画像上にペイントしたすべての照明効果をすべて削除することができます。

3.3.16 肌部分のツール

PortraitProは写真中のどの部分が肌であることを、自動で検知します。この部分が肌スライダーと肌照明スライダーで効果が適応される部分となります。写真によっては、PortraitProは肌部分を正確に検知できない場合がありますので、常に肌部分を確認して、必要に応じて修正してください。

肌部分の確認と修正は、肌部分を修整するスライダーが含まれた項の一番上にある、肌部分の表示／編集ボタンをクリックしてください。これらの項は、[肌をなめらかにする](#)⁴⁶と[肌の照明と着色](#)⁴⁹となります。

これにより肌部分選択ツールに替わります。肌部分は修整された画像の上に、デフォルトで薄い青で表示されます。もしこの色では写真の肌部分が見つからない場合は、色のドロップダウンリストより、別の色を選択してください。



もし肌部分が正確に選択されていない場合は、[肌部分ブラシ](#)¹⁶を使用して、手動で調整してください。

さらに、肌部分の再計算ボタンをクリックして、PortraitProに肌部分の再計算をさせることができます。

OKボタンをクリックして、スライダーコントロールに戻ります。

3.3.17 髪部分ツール

PortraitProは画像上の髪部分を自動で検出します。この部分が髪スライダーのコントロールで効果を与える部分となります。この部分が正確に選択されていないとスライダーの機能がきちんと作用しませんのでご注意ください。

髪部分の確認と修正をするには：

[髪コントロール](#)⁵⁹の項で髪コントロールの表示のボタンをクリックします。

髪コントロール上の髪部分の表示／編集ボタンをクリックします。これにより髪部分選択ツールに切り替わります。髪部分は修整画像上で透明のピンクのオーバーレイで表示されます。もしこの色が画像上で見にくい場合は、ドロップダウンリストより別の色に変更することができます。



もしも髪選択部分を修正する場合は、[髪部分ブラシ](#)^[16]を使って調整します。

OKボタンをクリックして髪コントロールに戻ります。

3.3.18 効果マスクツール

効果マスクは、効果が与えられる部分の設定を可能にします。この効果マスクは、肌をなめらかにする効果や、メイクアップ効果がすでに使われている部分に、影響が出てしまうのを防ぎます。

[顔整形](#)^[43]の項で形を変更した場合は、効果マスクが反映されません。

効果マスクの表示や編集には、メイン画像上のツールバーにある[復元](#)^[15]ブラシボタンの上にマウスを動かして、効果マスクの表示・編集をクリックして、[効果マスクブラシツール](#)^[16]に切り替えます。

3.4 ダイアログの参照

この項は、PortraitProのダイアログについて説明しています。

自動バッチ保存機能 ^[77]	Studio Max版のみ ^[87] 自動バッチ機能を使用中に現れるオプションです。
手動バッチ ^[79]	Studio版のみ 手動バッチ編集のコントロール ^[87]
性別を選択 ^[82]	顔の性別と年齢を手動で選択できます。
画像保存オプション ^[83]	画像を保存する際にJPEG・TIFF・PNGのいずれかの形式を選択できます。

一般設定 ^[88]	PortraitProでの様々な部分の調整を設定します。
カラー設定 ^[87]	カラープロファイル設定 (Studio版のみ)
言語の設定 ^[90]	ユーザーインターフェースの言語設定 (多言語バージョンのみ)
スライダーの保存 ^[96]	現在使っているのスライダーの値を保存します
保存されたスライダーの管理 ^[97]	保存されたスライダー設定の管理 (名前の変更、並べ替え、削除)。

3.4.1 自動バッチ

[Studio Max版のみ](#) ^[87]

[自動バッチ](#) ^[17]を新たに始めると、このダイアログが表示されます。

バッチ作業が始まってからもこのダイアログを開くことができます。

- **設定の変更** メニューコマンドを選択
- 自動バッチサマリーを表示中にコントロールパネルより**設定の変更** ボタンをクリックします

PortraitPro

自動バッチ 保存オプション

自動保存

保存フォルダ

ソースフォルダ内のサブフォルダに保存する

指定のフォルダに保存する

編集済み 画像のファイル名

プレフィックスの追加 サフィックスの追加

保存画像の種類

すべての顔の性別/年齢層

▼

▼

プリセットを適用させる

女性の顔に使用するデフォルトのプリセット: ▼

男性の顔に使用するデフォルトのプリセット: ▼

子供の顔に使用するデフォルトのプリセット: ▼

背景のオプション

自動で背景を検出をして透明にする

顔検出オプション

もしも顔が検出されなかった場合は、肌修整のみモードをご使用ください

自動保存

もしこれが選択されている場合は、それぞれの画像は修整が終わると自動で保存されます。編集をした画像はフォルダの保存の項にある設定フォルダに、編集画像ファイル名の項で設定されたファイル名で保存されます。

もしこれが選択されていない場合は、画像は編集後に自動で保存されません。読み込んだ画像のうち数枚だけを保存したい場合は、自動保存を設定しないほうが簡単です。これには初めにすべての画像を読み込んだときに、この自動保存を非選択にしてください。すべての画像を見直していらぬ画像を削除することもできます。パネルを再度表示して自動保存の選択をしてください。

フォルダの保存

編集した画像を保存するフォルダは、特定のフォルダにすることも、元画像が保存されている場所にサブフォルダを新たに作ることも可能です。

元画像と同じフォルダ内に保存するには、「ソースのフォルダ内のサブフォルダに保存」を選択し、このオプションの横にあるテキストボックスを消してください。PortraitProは元画像に修整を上書きすることはできないので、もしこのオプションを設定した場合は次の項でプレフィックスまたはサフィックスを入力する必要があります。

編集画像ファイル名

プレフィックスまたはサフィックスの欄にテキストが足されていない限り、編集された画像は元画像と同じファイル名で保存されます。

もしプレフィックスが空欄でない場合は、ファイル名の最初に追加できます。

もしサフィックスが空欄でない場合は、ファイル名の最後に追加できます。

保存画像の種類

編集画像を保存の際に、変更ボタンをクリックしてファイル形式を選択してください。

すべての顔の性別／年齢層

性別と年齢層の検知は通常自動で行われますが、もしもすべての画像中にある顔が同じ性別・年齢層の場合はここで設定をし、自動検知機能で万が一間違いが出ることも避けられます。

使用プリセット

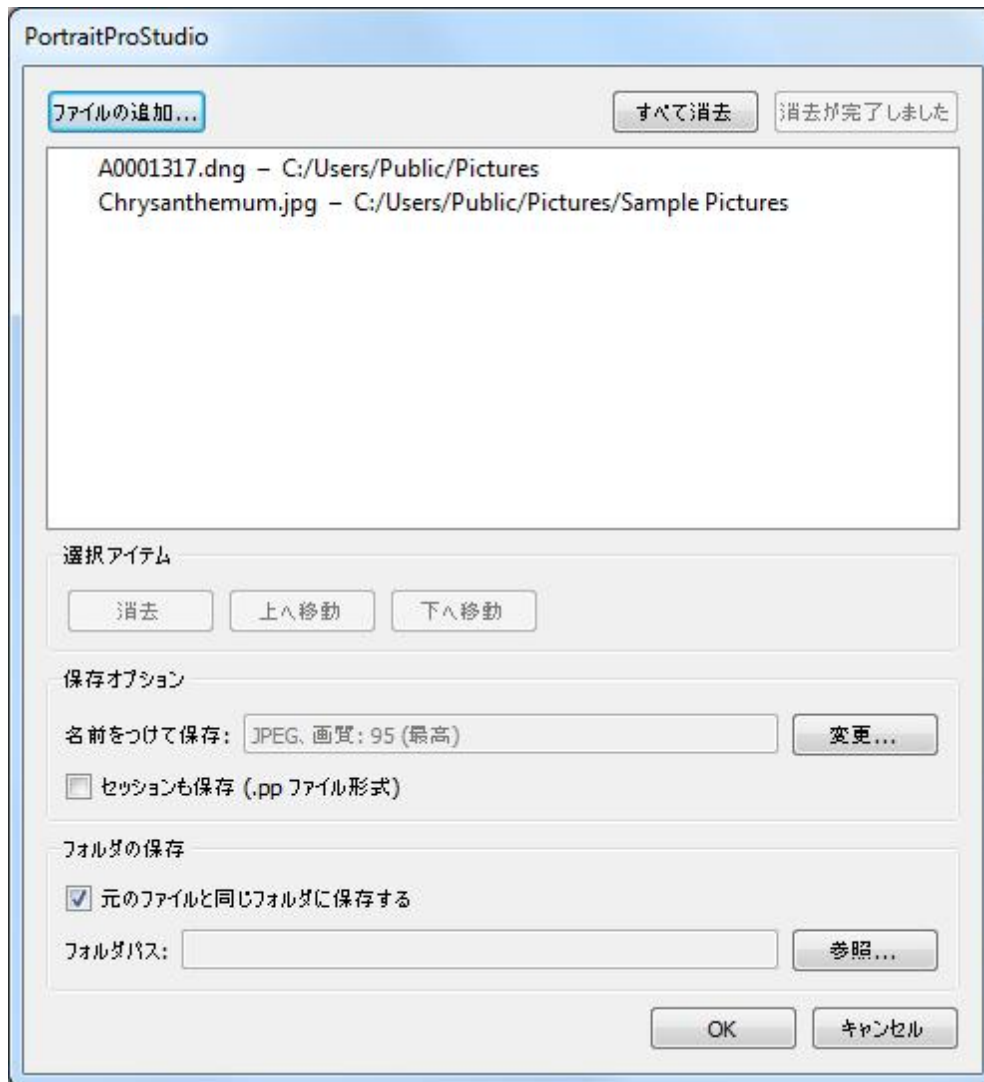
ドロップダウンリストより、女性、男性、子供のそれぞれに合った修整のプリセットを選択できます。

[フィルムストリップ表示より顔を選択](#)¹⁷⁾して、[顔の修整段階](#)¹⁴⁾で表示させ使用されているプリセットと異なるプリセットを別の顔に使用できます。

3.4.2 手動バッチ

[Studio版のみ](#)⁸⁾

ファイル > バッチを開く... のメニューコマンドよりこのダイアログを開きます。



このダイアログより作業をするファイルリストの設定ができます。それぞれのファイルが保存されるときに使用する保存オプションを設定できます。

ファイルの追加

バッチリストにファイルを追加する場合は、ファイルの追加ボタンをクリックします。これより追加したいファイルを選択できるダイアログを開くことができます。

バッチの中にあるファイルはダイアログの一番上にリスト化されて表示されます。

バッチリストの使用

OKボタンをクリックすると変更が保存され、作業の完了していないファイルがリストの最初より開きます。

画像の修整が終わったら **ファイル** ³⁰メニューより、保存して次を開くのコマンドを選択します。これにより選択のオプションを使用のまま、自動的に次のファイルがリストより開きます。

もしバッチダイアログを再び開くと、作業が終了したばかりのファイルのとなりにチェックマークが現れます。

以下のようなアイコンがリストの中のファイルの隣に現れます：

- 作業中 - ファイルが作業を待機している状態の場合
- ✓ 完了 - 修整が終了しファイルが保存された場合
- ✗ 失敗 - ファイルを開くことができない場合
- 🔄 スキップ - 保存されないままファイルが終了した場合

ファイルの上で右クリックをしてポップアップメニューより状態のリセットを選択し、ファイルの状態を「作業中」にリセットできます。

バッチの中のすべてのファイルの作業が終了したら、完了したファイルの削除をクリックし、ファイルをリストから削除します。

バッチの中のファイルとバッチの設定はPortraitProを終了の際に保存されるので、次にPortraitProを起動しても引き続きバッチの中のファイルの作業ができます。

ファイルの整理

ファイルはリストに表示されている順番で開きます。もしファイルの順番を変更したい場合は、リストの中の1つまたは複数のファイルを選択し「上に移動」または「下に移動」をクリックします。

選択したファイルの削除は削除ボタンをクリックします。これはリストよりファイルを削除するのみで、ファイル自体をディスクから消去はしませんのでご注意ください。

リストより2つ以上のファイルを選択するときは、CTRLキーをホールドしながら別のファイルを選択してください。別の方法では、SHIFTキーを使って現在のファイルとクリックされたファイルの間にファイルを追加できます。

保存オプション

ファイルは保存オプションの項に表示された形式で保存します。保存形式を変更するダイアログを開くには、変更ボタンをクリックしてください。

もしもセッションも保存のボックスを選択した場合は、PortraitProセッションファイル(拡張子.pp)も同時に保存され、すべてのポイントの配置とスライダーの値が画像と一緒に保存されます。セッションファイルを開けば、顔にポイントの配置をすることなく画像の修整の続きをそのまま行うことが可能です。セッションファイルは修整画像と同じファイル名で同じフォルダ内に保存されますが、.ppの拡張子が最後についています。

ファイルは元のファイルと同じフォルダに保存が選択されている場合は元のファイルと同じフォルダ内に保存されます。もしも修整画像を異なるフォルダに保存したい場合は、このオプションを非選択にしてフォルダのパスフィールドにパスを入力してください。参照ボタンをクリックしてフォルダの選択ダイアログを開き、保存先のフォルダを選択できます。

修整された画像は元のファイルと同じファイル名で保存されます。もしも[ファイルの保存設定](#) [85]で、ファイル名の末尾に足す文字を設定した場合はこの文字が足されます。

3.4.3 性別の選択

被写体の性別が設定されていない場合にこのダイアログが表示されます。



女性 または 男性 ボタンを選択して性別を設定してください(もし被写体が子供の場合は 少女 または 少年 を選択)。性別の選択後パネルが閉じ、PortraitProは次のステップへと進みます。

もし性別の設定をしなくて前の段階に戻るにはキャンセルをクリックしてください。

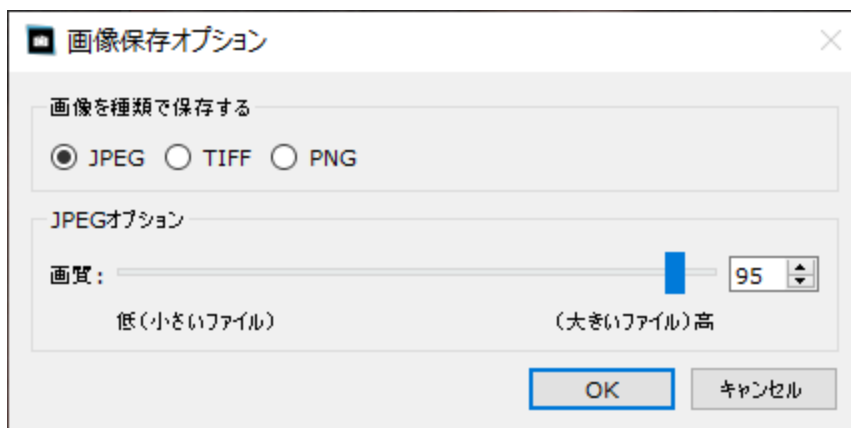
顔が検出され自動的にダイアログが表示されると、輪郭線の削除ボタンも表示されるので、顔の検出がきちんとされていない場合にクリックしてください。

このダイアログは以下のときに表示されます：

- [画像の読み込み](#) [12]後に顔が検出された時
- [顔の選択](#) [26]段階で選択ボタンをクリックして顔を選択の際に、その顔の性別が設定されていない場合

3.4.4 画像保存オプション

ファイル > Jpg/Tiff/Pngで保存メニューから画像を保存すると、画像保存オプションが表示されます。



ここでJPEG、TIFF、PNGのいずれかを選択して画像の保存ができます。

JPEG形式

JPEGを選択すると、保存画像の画質をコントロールすることができます。低い画質で保存をすると、ファイルサイズは小さくなります。保存後にこれ以上編集をする予定がない場合は、JPEGで保存するのが最も良い選択肢でしょう。

TIFF形式

TIFFで画像を保存すると、JPEGで保存するよりも大抵ファイルサイズは大きくなります。しかしながら、TIFFは画像をそのまま保存するので、保存の際のロスはありません。別の編集ソフトなどでまた画像を編集する予定がある場合は、TIFFで保存するのが最も良い選択肢でしょう。

TIFF画像は、非圧縮またはロスレス圧縮のいずれかで保存ができます。TIFFファイルを後から圧縮設定のサポートがない別のソフトで開く必要がある場合(ほとんどの最近のソフトは圧縮設定のサポートをしています)以外は、圧縮での保存を推奨します。

TIFF画像はさらに追加チャンネルとしてマスクを追加のオプションがあります。もしこれが選択されていると、髪と肌のマスクが追加チャンネルとしてTIFFファイルに保存されます。Photoshopなどのソフトなどでこれが使用されます。

PNG形式

PNGもロスレス圧縮を使用する形式です。

ビットカラーサンプル設定

[Studio版とStudio Max版のみ](#) ⁸⁾

TIFFとPNG形式では8ビットカラーサンプルまたは16ビットカラーサンプル(ピクセルあたり24ビットまたは48ビット)で保存ができます。編集した画像にバンディングなどのアーティファクトが見られる場合、8ビットカラーサンプルではなく16ビットカラーサンプルで保存をすると通常解決ができます。しかしながら、16ビットカラーサンプルの使用は8ビットカラーサンプルの約2倍のファイルサイズになります。さらに、16ビットカラーサンプルに対応をしていないソフトも存在します。

サイズの変更オプション

画像の保存時に、ファイルサイズを小さくして保存することもできます。

これは、元のサイズに対する倍率で指定するか、幅か高さ(ピクセル単位)で指定ができます。どちらで入力しても、片方の値も自動で変更されるので保存された画像の縦横比を維持することができます。

3.4.5 設定

このダイアログを開くには、ファイル > 設定のメニューコマンドを選択します。

一般 ^[85]	一般設定
色 ^[87]	カラー設定
言語 ^[90]	言語設定
プラグイン ^[91]	PortraitProをPhotoshopのフィルターとして使用できるように、Photoshopフィルターのプラグインをインストールします。
GPU ^[92]	Studio Max版のみ ^[8] GPU アクセラレーションを有効または無効にします。

3.4.5.1 一般設定

このダイアログを開くには、ファイル > 設定のメニューコマンドを選択します。

設定

一般 色 言語 フラグイン GPU

ファイル保存設定

元の画像に上書きしない

画像ファイル名にサフィックスを追加:

最近使用したファイルの設定

アプリケーションが開いているときは最近使用したファイルのリストを保存しない

ユーザーインターフェイス設定

ダークユーザーインターフェイススタイルを使用

顔の造作ポイントを配置の際、カーソルでラベルを表示する

イメージにアクティブなカーソルを表示する

ズームインのステップをとばして輪郭の調整をする

ポイントの配置制限を使用する

□の輪郭を調整の際、□が開いているかどうか確認

ひとつずつ項を開く

ツールのガイドを表示

スライダーの値を表示

ツールバーボタンのラベルを表示

チュートリアルの表示

自動処理中

画像中の顔を自動的に検出します

自動で性別・年齢を検知します

背景の自動検出

更新

更新の自動確認

OK キャンセル ヘルプ

ファイルの保存設定

元画像に上書き保存をしないように注意しましょう。- このボックスをチェックすると、ファイルの保存時にPortraitProが元画像とは異なるファイル名を作ります。

画像ファイル名にサフィックスを追加する - 上のオプションが選択されている場合は、保存されるファイルの新しいファイル名は、前のファイル名にサフィックスが追加されたものとなります。デフォルトの追加サフィックスは「_pp」です。例えばpicture.jpgというファイルが読み込まれている場合、デフォルトの保存ファイル名はpicture_pp.jpgになります。

最近のファイル設定

アプリケーションが閉じているときは、最近のファイルのリストを保存しないでください。- このボックスをチェックすると、アプリケーションが閉じているときにファイルを開いた履歴が保存されることはありません。

ユーザーインターフェースの設定

暗い色のユーザーインターフェーススタイル - 暗い色のグループを使用する場合は、このボックスをチェックするか、このボックスのチェックを外してもっとWindowsのスタイルにします。

顔パーツの配置にカーソルでラベルをつける - このボックスをチェックすると、5つの顔パーツの配置の際に、カーソルがポイントの横に追加テキストを表示してくれます。

画像上に有効スライダーを表示する - 編集時のスライダーを一時的にメイン画像の上で表示させたい場合は、これを選択します。この機能は、メイン画像を見ながらスライダーの範囲を見ることができるので便利です。

輪郭の調整時にズームインステップをとばす - 最初の5つのポイントが配置された後に、左目・右目・鼻・口にそれぞれズームインされるステップをとばすには、このボックスをチェックしてください。注意: これは横顔の写真には適応されません(顔が横を向いている場合)。

ポイントの配置制限を使用する - ポイントを特定のラインに沿って配置させたい場合は、このボックスをチェックしてください。これにより、ポイントが間違った場所に配置されるのを防ぎますが、経験のあるユーザーの方の場合は、この機能が非選択になっているほうが良い結果を出せることでしょう。

口の輪郭を調整の際、口が閉じているかどうかを確認する - これが選択されていて、手動で顔のまわりにポイントを配置する際に、PortraitProは口が開いているか閉じているかどうかを質問します。このオプションでも開いた口か閉じた口かをスペースバーを使って選択し、口のポイントを編集できる次のステージに進むことができます。実際に口が閉じている場合は、唇のポイントをくっつけると、閉じた口として形を作ります。

項をひとつずつ表示 - このボタンが選択されている場合にコントロールパネルで項を開くと、その直前に開いていた項が閉じ、項をひとつずつ表示することができます。もしこれが選択されていない場合は、同時に開く項の数に制限はありません。

アートエフェクトモードを終了する時に画像を保存する - これが選択されている場合は、[アートエフェクト](#)モードを終了する際にダイアログが表示され、画像の保存を行うかどうかのメッセージが表示されます。

ツールのアドバイス - ツールのアドバイス(口の上にカーソルを持ってきたときに表示されるポップアップヘルプ)をオフにする場合は、このボックスを非選択にしてください。

スライダーの値を表示する - これが選択されている場合、各スライダーの数値を常に表示することができます。もしこれが選択されていない場合は、スライダーを調整している最中にだけ数値が表示されます。

ツールバーボタンにラベル表示する(スペースがある場合のみ) - これを選択すると、ツールバーの各ボタンにスペースがある場合、テキストを表示することができます。

チュートリアルを表示 - これを選択すると、アプリのホーム画面でチュートリアルを表示できます。

自動処理設定

画像中の顔を自動検出する - 画像を開いたときに、自動で顔を検出させたい場合はこのボックスをチェックしてください。もしこのボックスがチェックされていない場合は、顔の編集の前に画像中にあるすべての顔を手動で配置する必要があります。

自動で性別/年齢を検知する - 画像を開いて検出されたすべての顔の性別と年齢(大人または子供)を、自動検知させたい場合は、このボックスをチェックしてください。もしこのボックスが選択されていない場合は、それぞれの顔の性別と年齢を手動で選択してから、顔の編集を始めることになります。

自動で背景を検知する - これを選択すると、画像を開いたときに画像の背景マスクを自動検知させることができます。もしこれが選択されていない場合は、[レイヤーの項](#)⁶²⁾にある背景マスクの作成ボタンをクリックして背景マスクを作成します。

集合写真中の全ての顔を自動で編集する - 集合写真に写っている全ての顔を編集する場合には、このボックスを選択してください。もしこれが非選択になっていて、画像中に2人以上の顔が検知された場合は、どの顔を編集するかを選択して作業を行う必要があります。画像中の別の顔を編集する場合は、順番に[選択](#)²⁵⁾をする事になります。

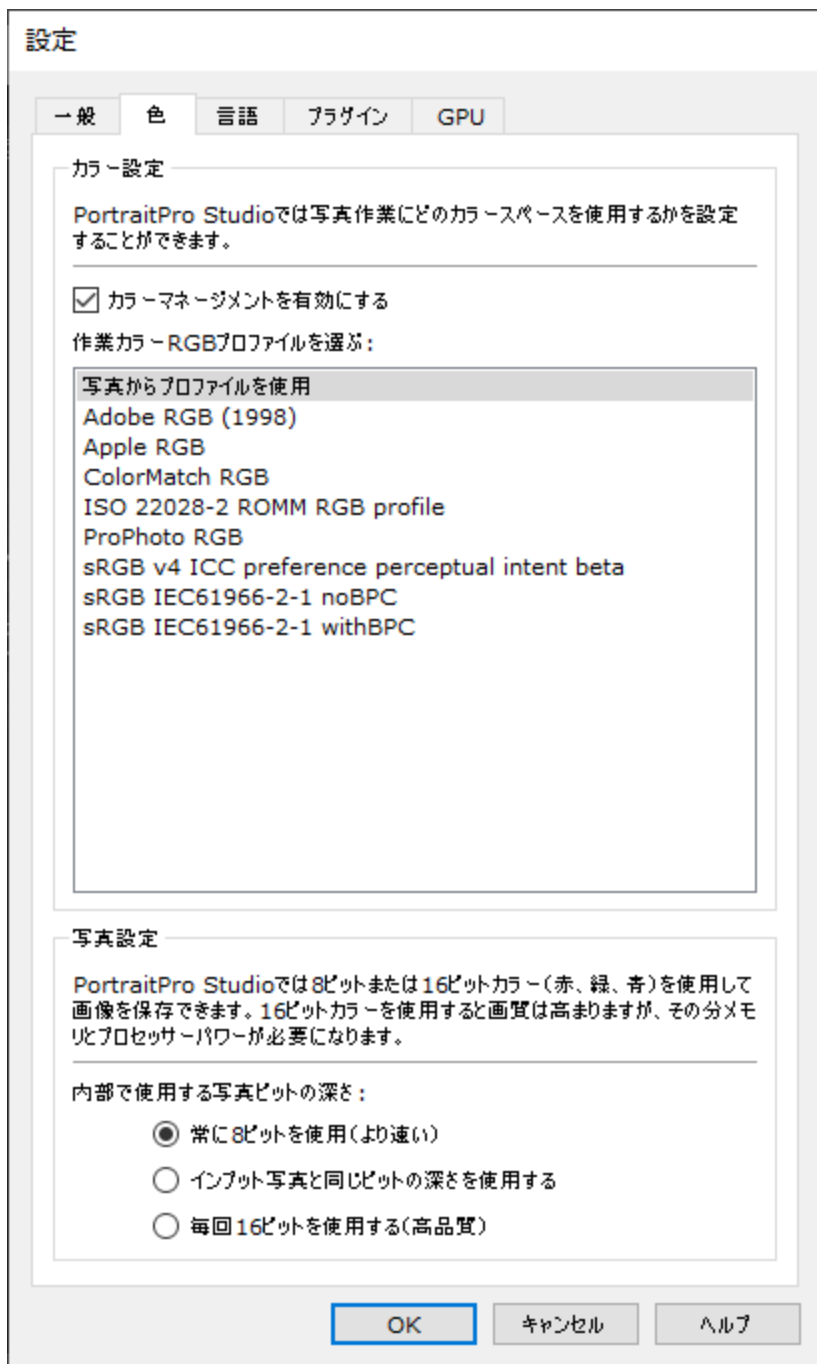
アップデートの設定

更新の自動確認 - これが選択されていると、PortraitProの新しいアップデートがあるかどうか定期的に確認されます。もしアップデートがある場合は、最初の画面でボタンが表示されます。アップデートボタンをクリックすると、可能なアップデートについての情報がブラウザより表示されます。

3.4.5.2 カラー設定

[Studio版とStudio Max版のみ](#)⁸⁾

このダイアログを開くには、ファイル > 設定のメニューコマンドを選択し、色のタブを選択します。



カラーマネージメントは、モニターで見る色と実際の色が可能な限り近くなるよう働きます。

さらに、PortraitPro Studio内でどの作業カラープロファイルを使用するかを設定することができます。これは様々な種類の色を代表する色域に影響します。また、画像保存の際の使用カラー空間となります。

さらに、PortraitPro Studioで使用される色の深度を設定することができます。これはカラーサンプルごとのビット数になります。

それぞれのピクセルは3つのカラー(赤、緑、青)サンプルから成り立っています:

- 8ビットカラーサンプルは24ピクセルです。
- 16ビットカラーサンプルは48ピクセルです。

注意:このダイアログはPortraitProのStudio版のみ対応しています。通常版のPortraitProでは無効化されたカラーマネージメントと、8ビットカラーサンプルで作業ができます。これはつまり、画面上に表示される色は正確ではないかもしれませんが、カラープロファイルは保存されますのでPortraitProで保存した画像は元の画像が読み込まれたときと同じカラープロファイルを保持することになります。もしこれらの画像を別のカラーマネージメントされたプログラムで使用すると色は正確に表示されています。

カラーマネージメントについて

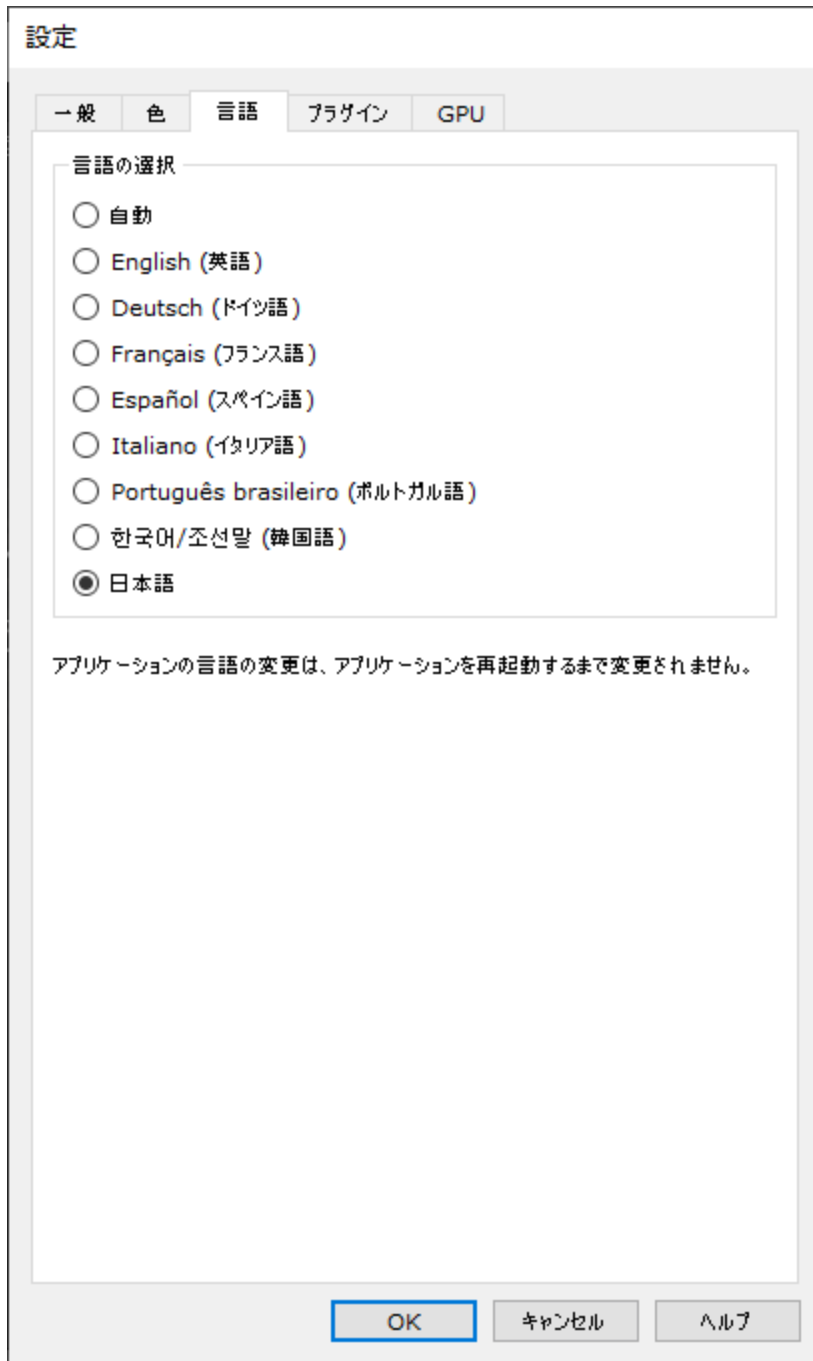
カラーマネージメントが有効になっている場合は、PortraitProはご使用のモニタープロファイルと画像で特定されているカラープロファイルに見合っただけ色が画面上に表示されているかを確認します。ベストの仕上がりにするには、モニターの製造時点で設定されたプロファイルを使用するよりも、モニタをキャリブレーションすることをお勧めします。

例えば、sRGBプロファイルで保存した画像とAdobe (1998) プロファイルで保存した画像がある場合、もしもカラーマネージメントが無効になっている場合は微妙に違う色で画面上に表示されますが、カラーマネージメントが有効になっている場合は同じ色に見えます。カラーマネージメントが有効になっていても、画像を作成の際に色域が消えたり、画像表示のプロセス段階で異なるカラープロファイルの変換にエラーが生じたりする理由で、色がわずかに違って見える場合もありますが、この違いはとても微妙なため、気がつくことはほとんどありません。

たくさんの枚数をプリントする場合は、作業プロファイルをAdobe (1998)とし、ほとんど画面上で画像を見る場合であるならばsRGBとすることをことにお勧めします。どちらの場合でも、理由がない限りはカラープロファイルの変更は避けたいほうが、色域が消えたり(例:新しいカラースペースで同じ色がない)画像表示のプロセス段階でエラーが生じたりすることを避けられ、良い結果を出すことができます。

3.4.5.3 言語設定

このダイアログを開くには、ファイル > 設定のメニューコマンドを選択し、言語のタブを選択します。



もし自動オプションを選択した場合は、お持ちのパソコンの言語設定と同じ言語で自動設定されます。これを選択しない場合は、英語が自動で選択されます。

3.4.5.4 プラグイン

[Studio版とStudio Max版のみ](#) ⁸⁾

このダイアログを開くには、ファイル > 設定 のメニューコマンドを選択し、プラグインのタブを選択します。



このダイアログから、PortraitProを使用するための、プラグインフィルタをインストールすることができます。

PortraitProがインストールされる際には、プラグインのインストールも続けて行う選択も可能です。このパネルではそのプラグインインストーラを再度起動することができます。PortraitProのインストール時にプラグインをインストールしなかった場合や、バージョンアップグレードした際などにここからプラグインのインストールを行います。

プラグインインストーラは、インストールされているバージョンを、自動で検知します。検知されたそれぞれのアプリケーションの横にあるボックスを選択して、プラグインのインストールを始めます。

どのフォルダにプラグインをインストールするかを選択が可能です。これは、互換性のあるほかのアプリケーションにもプラグインをインストールしたい時や、何らかの理由で自動で検知されなかったでのインストールの際に便利です。

プラグインモード設定

自動プラグインモード - これが選択されている場合は、アプリケーションを起動の際にパスがコマンドラインに特定されていると、PortraitProは[プラグインモード](#)^[24]に入ります。

3.4.5.5 設定

GPU

[Studio Max版のみ](#)^[8]

ダイアログを開くには、ファイル > 設定メニューからGPUのタブを選択してください。

GPU加速はPortraitProの拡張機能として使用されるもので、ダウンロード・インストールをする必要があります。

この拡張機能は、PortraitPro Studio Max版をお持ちのお客様には無料で提供させて頂いております。

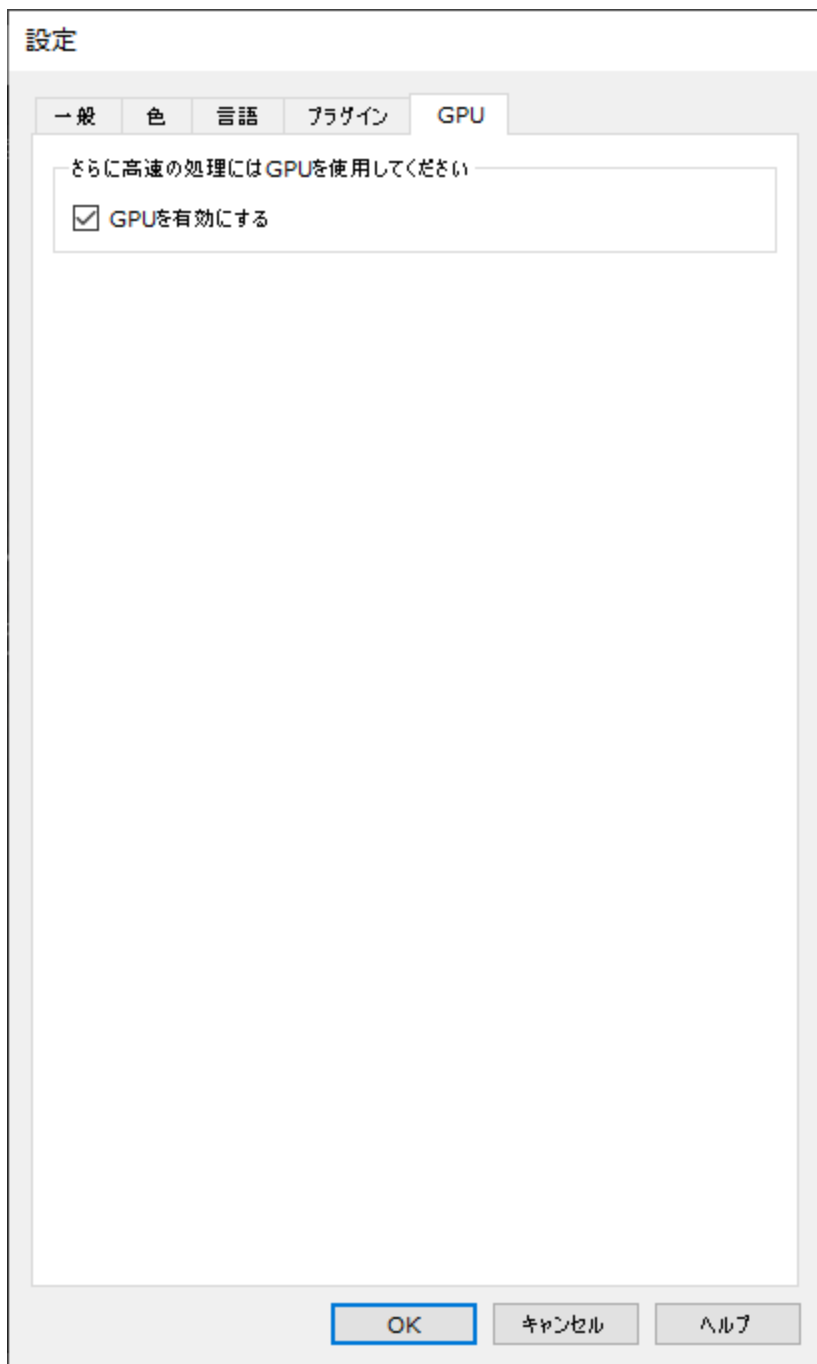
この拡張をまだダウンロード・インストールしていない場合は、このパネルに表示されるダウンロード先へのリンクにお進みください。

互換性

このGPUオプションを使用するためには、ご使用のパソコンが互換性のあるNVIDIAグラフィックカードを搭載している必要があります。このパネルから、互換性のあるグラフィックカードが搭載されているかどうかを知ることができます。

さらに、お持ちのパソコンのCPUはGPU拡張に対応できる必要があります。このパネルでは、お持ちのパソコンのCPUが古すぎる場合にお知らせをします。

お持ちのパソコンに互換性があり、拡張のダウンロード・インストールが完了した場合は、GPU設定ダイアログはこのようになります：



GPU加速を有効・無効にする

GPUを有効にするのチェックボックスを選択してください。

次にPortraitProを起動させると、アプリケーションのホーム画面でバージョン番号の横に、GPUと表示されます。これにより、PortraitProがGPU加速で起動していることがわかります。

もしもPortraitProがお持ちのパソコンのグラフィックカードを何らかの理由により使用できない場合は、GPUのオプションは自動で無効となります。

もしもGPU加速で問題が発生する場合は、パソコンのグラフィックカードのドライバが最新のものにアップデートされているかをお確かめください。

3.4.5.6 画像設定

RAW

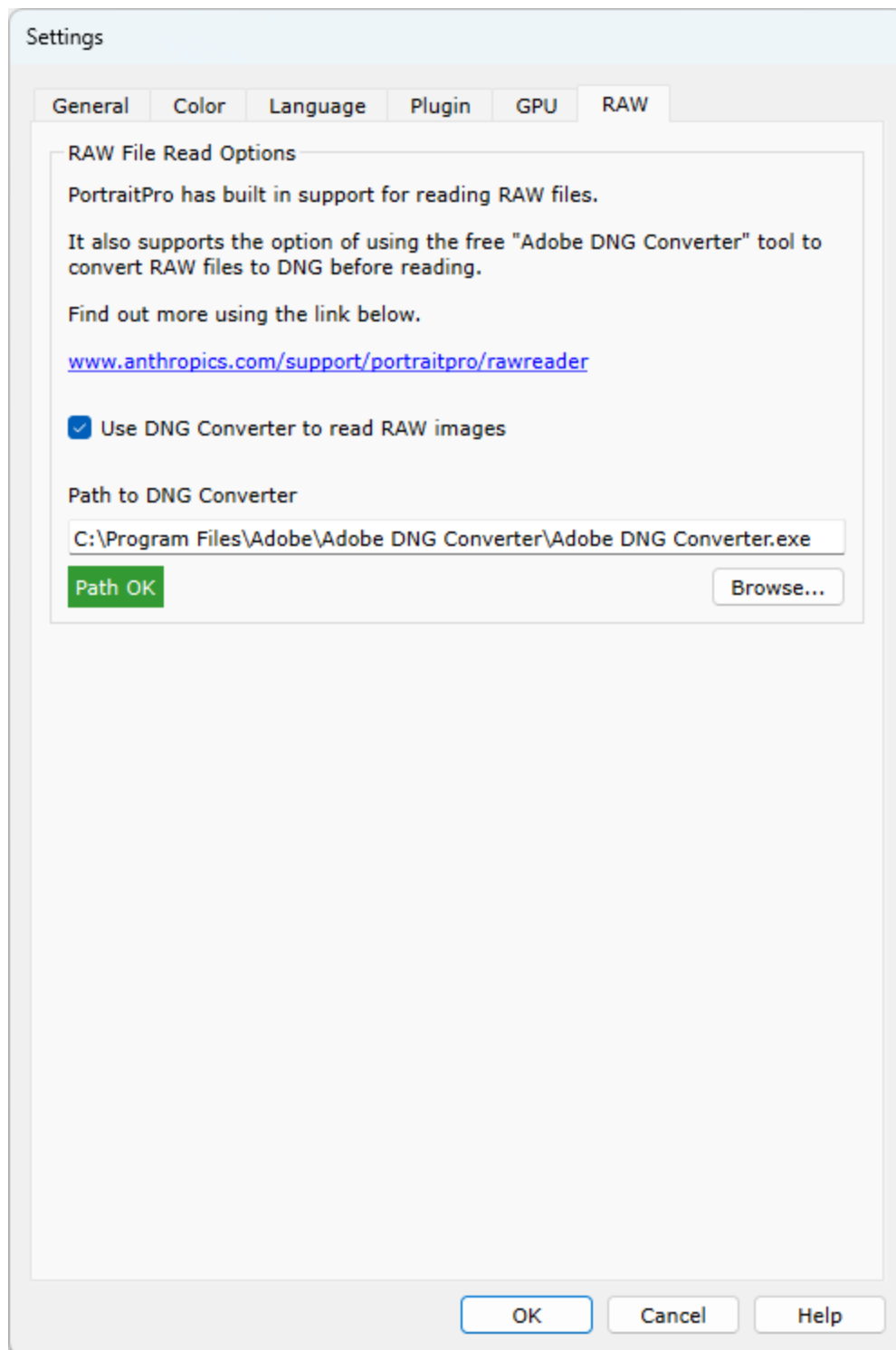
[Studio版とStudio Max版のみ](#) 

PortraitProにはRAW画像を読み取る機能が搭載されていますが、最新カメラのRAW画像には対応していない場合もあります。

この問題を解決するために、PortraitProでは自動で無料のAdobeツールを使用して、RAW画像をPortraitProで読み取り可能なフォーマットに変換できるようになりました。

*Adobe DNG Converter*を使用するには、[以下の方法に従ってください](#)。

*Adobe DNG Converter*をインストールしてPortraitProから使用可能にすると、RAW画像設定はこのようになります：



3.4.6 プリセットの保存

このダイアログを開くには、[プリセットのコントロール](#)³⁹内にある、プリセットの保存ボタンをクリックしてください。

プリセットの保存

種類:
グローバル

名前:

フィルター

すべての顔に表示
 成人の顔のみ
 成人女性の顔のみ
 成人男性の顔のみ
 子供の顔のみ

保存 キャンセル

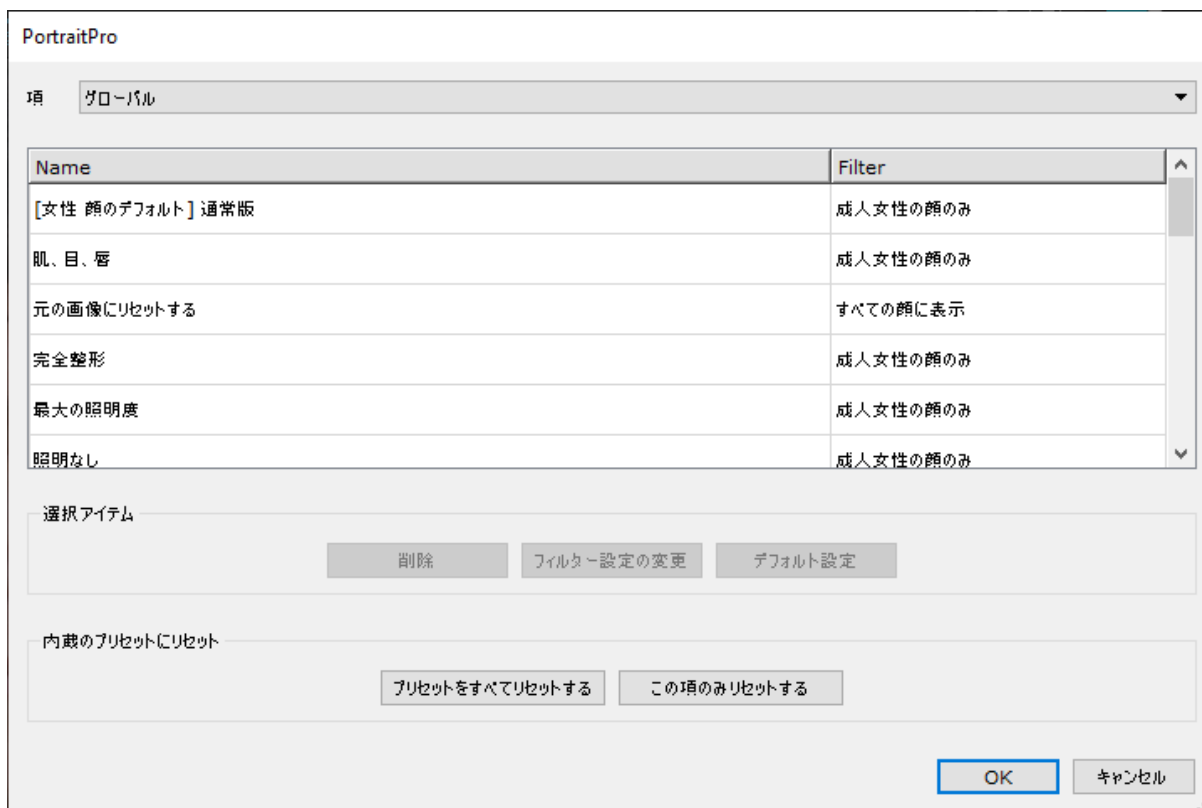
保存したいプリセットを選択します。グローバルプリセットはすべてのスライダーが含まれます。そのほかの種類は、セクションごとのスライダーのみが含まれています。

名前を入力して保存ボタンをクリックすると、その時点でのスライダーの値が保存されます。もしすでに存在しているプリセットの名前を入力すると、上書きされます。ご注意ください:すでに存在しているプリセットに、上書きをしたい場合の一番簡単な方法は、そのプリセットの上で右クリックをして、ポップアップメニューから現在の設定にアップデートするを選択する方法です。

フィルターオプションのひとつを選択して、プリセットを反映させたい顔の種類を選択してください。

3.4.7 プリセットの管理

このダイアログを開くには、[保存スライダー](#)^[39]コントロールの中の管理ボタンを押します。



このダイアログは保存スライダー設定を表示します。

保存スライダーの名前を変更するには、リストの中で名前の上をダブルクリックして新しい名前を入力します。

保存スライダーの並べ替えは、リストの中で新しい位置にドラッグします。

保存スライダーの設定を削除するには、削除したいスライダーの上をクリックしてハイライトし、削除 ボタンを押します。

保存スライダー設定を新しい顔を読み込んで新しい被写体にしようしたい場合は、使用したいスライダーの上をクリックしてデフォルトの女性またはデフォルトの男性 ボタンをクリックします。

3.5 プラグイン・インストールガイド

[Studio版とStudio Max版のみ](#)^[8]

PortraitPro Photoshopプラグインのインストール

PortraitProのStudio版とStudio Max版では、PortraitProを[プラグイン](#)^[24]としてPhotoshopやそのほかの対応可能な画像編集ソフトで使用することができます。

このオプションはStudio版とStudio Max版のインストールの終了画面からインストールが可能です。

プラグインのインストールを始めるには、インストール終了画面から終了をクリックして、**Photoshop**プラグインインストーラを起動のチェックボックスを選択してください。

インストーラーはAnthropics Technology Ltd.により起動されます。続けるを選択して、インストーラーを進めます。

言語の選択画面が表示されます。ご希望の言語を選択したら**OK**をクリックして続けてください。

初期画面が表示されます。次へをクリックして続けてください。

インストールする場所を選択の画面から、プラグインをどのプログラムにインストールするかを選択することができます。インストーラーは自動でプラグインに対応のインストール済みソフトを検出し、表示します。検出されたご希望のプログラムのチェックボックスを選択してください。さらに手動でインストールパスを線なくする場合は、インストールパスを手動で選択するを選択すると、特定のフォルダにプラグインをインストールすることができます。ご希望の選択ができたら、次へ**Next >**をクリックして次に進んでください。

もしもインストールする場所画面で、インストールパスを手動で選択するを選択した場合は、次にプラグインの転送先フォルダの画面になります。自動で検出されなかったプログラムのフォルダを選択することができます。 検索をクリックしてPortraitProのプラグインをインストールしたいプログラムを選択してください。そして次へ **>**をクリックします。

この画面では、インストールしたいプラグインのバージョンを選択することができます。インストールしようとしているプログラムと見合うバージョンを選択する必要があります。32ビットのアプリケーションには、32ビットのプラグインを選択してください。64ビットのアプリケーションには64ビットのプラグインを選択してください。選択が終了したら、次へ **>**をクリックしてください。

この画面のインストールをクリックすると、PortraitProのプラグインを選択したプログラムにインストールします。

(注意: プラグインはPortraitPro内のファイル > 設定 > プラグイン > プラグインインストーラーの起動からでもインストールは常に可能です。)

プラグインの再インストール

インストール先のアプリケーションがなかった場合などで、PortraitProのインストール時にプラグインをインストールしなかった場合は、後からプラグインをインストールすることも可能です。

これを行うには、[プラグインの設定](#) [9] ダイアログよりプラグインインストーラーを再度起動させてください。

トラブルシューティング

もしもPortraitProのプラグインがPhotoshop(またはその他の対応可能アプリケーション)で表示されない場合は、正しくインストールされていない可能性があります。これはプラグインが間違ったフォルダにインストールされてしまったことが原因です。

これを修正するには、プラグインがインストールされるべき正しいフォルダを選択する必要があります。プラグインのインストール場所は通常"**C:\Program Files\<APPLICATION-NAME>\Plug-ins**"となります。例: "**C:\Program Files\Adobe Photoshop CC\Plug-ins**". 正しいフォルダを選択したら、[プラグイン設定](#) [9] ダイアログより、「手動でインストールパスを選択する」のオプションを選択して、プラグインインストーラーを起動させてください。

3.6 サードパーティー・クレジット

PortraitProはここに認められている、複数のサードパーティーライブラリを使用しています。これらの貴重なリソースを提供してくださった著者の方々にはこの場を借りましてお礼を申し上げます。

[dcraw](#)

RAW 画像の読み込み機能は、[dcraw](#)より供給されています。

Copyright 1997-2012 by Dave Coffin, dcoffin a cybercom o net

[tiff](#)

TIFF画像の読み込み・書き込み機能は、[libtiff](#)より供給されています。

Copyright (c) 1988-1997 Sam Leffler
Copyright (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Permission to use, copy, modify, distribute, and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that (i) the above copyright notices and this permission notice appear in all copies of the software and related documentation, and (ii) the names of Sam Leffler and Silicon Graphics may not be used in any advertising or publicity relating to the software without the specific, prior written permission of Sam Leffler and Silicon Graphics.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS-IS" AND WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS, IMPLIED OR OTHERWISE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

IN NO EVENT SHALL SAM LEFFLER OR SILICON GRAPHICS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER OR NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF DAMAGE, AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

[jpeg](#)

JPEG画像の読み込み・書き込み機能は、[jpeg](#)より供給されています。

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

This software is copyright (C) 1991-2011, Thomas G. Lane, Guido Vollbeding.

[png](#)

PNG画像の読み込みと書き込み機能は、[png](#)より供給されています。

[zlib](#)

Zlib 圧縮サポート機能は、[zlib](#)より供給されています。

(C) 1995-2012 Jean-loup Gailly and Mark Adler

[Adobe DNG SDK](#)

DNG 読み取り機能はAdobe DNG SDKより供給されています。

Lossless JPEG code adapted from:

Copyright (C) 1991, 1992, Thomas G. Lane.
Part of the Independent JPEG Group's software.

Copyright (c) 1993 Brian C. Smith,
The Regents of the University of California
All rights reserved.

Copyright (c) 1994 Kongji Huang and Brian C. Smith.
Cornell University
All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose, without fee, and without written agreement is hereby granted, provided that the above copyright notice and the following two paragraphs appear in all copies of this software.

IN NO EVENT SHALL CORNELL UNIVERSITY BE LIABLE TO ANY PARTY FOR DIRECT, INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE AND ITS DOCUMENTATION, EVEN IF CORNELL UNIVERSITY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

CORNELL UNIVERSITY SPECIFICALLY DISCLAIMS ANY WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE SOFTWARE PROVIDED HEREUNDER IS ON AN "AS IS" BASIS, AND CORNELL UNIVERSITY HAS NO OBLIGATION TO PROVIDE MAINTENANCE, SUPPORT, UPDATES, ENHANCEMENTS, OR MODIFICATIONS.

Copyright © 2006 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe is a registered trademark or trademark of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. Windows is either a registered trademark or a trademark of Microsoft Corporation in The United States and/or other countries. Mac is a trademark of Apple Computer, Inc., registered in the United States and other countries. All trademarks noted herein are the property of their respective owners.

Adobe XMP SDK

The Adobe XMP SDKはAdobe DNG SDKより供給されています。

Copyright 2009 Adobe Systems Incorporated and others. All rights reserved. The original version of this source code may be found at <http://adobe.com>.

lcms library

ICC カラープロファイルの処理機能は、[lcms](#)より使用されています。

Little CMS

Copyright (c) 1998-2007 Marti Maria Saguer

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

OpenCV

自動顔検出機能は [OpenCV](#) ライブラリより使用されています。

License Agreement

For Open Source Computer Vision Library

Copyright (C) 2000-2008, Intel Corporation, all rights reserved.

Copyright (C) 2008-2011, Willow Garage Inc., all rights reserved.

Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- * The name of the copyright holders may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the Intel Corporation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

Machine Learning Framework

Machine learning frameworkはDarwinより供給されています。

DARWIN: A FRAMEWORK FOR MACHINE LEARNING RESEARCH AND DEVELOPMENT

Copyright (c) 2007-2012, Stephen Gould

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- * Neither the name of the software's copyright holders nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT

SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Boost

General classesは[boost](#)より供給されています。

Boost Software License - Version 1.0 - August 17th, 2003

Permission is hereby granted, free of charge, to any person or organization obtaining a copy of the software and accompanying documentation covered by this license (the "Software") to use, reproduce, display, distribute, execute, and transmit the Software, and to prepare derivative works of the Software, and to permit third-parties to whom the Software is furnished to do so, all subject to the following:

The copyright notices in the Software and this entire statement, including the above license grant, this restriction and the following disclaimer, must be included in all copies of the Software, in whole or in part, and all derivative works of the Software, unless such copies or derivative works are solely in the form of machine-executable object code generated by a source language processor.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR ANYONE DISTRIBUTING THE SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Delaunay Triangulation

Delaunay triangulation機能はAT&TのKen Clarkson氏より供給されています。

Ken Clarkson wrote this. Copyright (c) 1995 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHORS NOR AT&T MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

3.7 対応しているファイルの種類

PortraitProでは、以降の種類のファイルの読み取り・書き込みができます。

種類	拡張子	説明

JPEG	.jpg; .jpeg	ロジック圧縮を使う種類の画像ファイル
TIFF	.tif; .tiff	未圧縮またはロスレス圧縮を使う種類の画像ファイル 注意: 16ビットカラーサンプル(48ビットピクセル)を含むTIFFファイルの画像は、Studio版のみで対応しています。
PNG	.png	一般的な画像ファイル形式のひとつ 注意: 16ビットカラーサンプル(48ビットピクセル)を含むPNGファイルの画像は、Studio版のみで対応しています。
PPX	.ppx	セッションの保存をするための、PortraitPro独自のファイルの種類です。

Studio版

さらに、PortraitPro Studio版とStudio Max版は、以降のカメラRAW画像ファイルに対応しています。


メーカー	種類
Adobe	.dng
ARRI	.ari
Canon	.crw; .cr2
Epson	.erf
Fuji	.raf
Imacon	.fff
Kodak	.tif; .kdc; .dcr
Mamiya	.mef; .mos
Minolta	.mrw
Nikon	.nef
Olympus	.orf
Panasonic	.raw; .rw2
Pentax	.ptx; .pef
Phase One	.tif; .iiq

Red	.r3d
QuickTake	.qtk
Sony	.arw; .srf; .sr2

3.8 キーショートカット

PortraitProではアプリケーションの様々な段階で、以降のキーショートカットが使用可能です。

メニューコマンド

CTRL+O	ファイル > 開くコマンド
F4	Studio版のみ  ファイル > パッチを開くコマンド
CTRL+S	ファイル > 保存コマンド
CTRL+W	ファイル > 閉じるコマンド
CTRL+N	ファイル > 次の顔に切り替えコマンド
CTRL+P	ファイル > 前の顔に切り替えコマンド
CTRL+E	ファイル > この写真中の別の顔を修正するコマンド
CTRL+A	ファイル > アウトラインの調整コマンド
CTRL+Z	編集 > 取り消しコマンド
CTRL+Y	編集 > やり直しコマンド

スタート画面

スペースバー	ファイルを開くダイアログを表示して、開きたいファイルを選択することができます。
--------	---

性別の選択

f	顔を女性の顔に設定して、顔パーツの配置に進みます。
m	顔を男性の顔に設定して、顔パーツの配置に進みます。

顔パーツの配置

キーショートカットはありません

輪郭の調整

スペースバー	次の顔パーツに進んで調整
.	輪郭の調整ステージの最後にスキップする。

写真の修正

+	ズームイン
-	ズームアウト
ENTER (押しながら)	元画像と修正後画像を交互に表示します。
a	肌部分を表示または非表示します。
t	修正ツールの選択
r	復元ツールの選択
s	肌部分延長ツールの選択
d	肌部分切り取りツールの選択
h	髪部分延長ツールの選択
j	髪部分切り取りツールの選択
c	切り抜きツールの選択
x	元のプリセットにリセットを選択すると、画像に変更を与えずにコントロールをリセットします。
[ブラシの大きさ(ブラシツール ¹⁵ または部分ブラシツール ¹⁶ が選択されている場合)を小さくします。
]	ブラシの大きさ(ブラシツールが選択されている場合)を大きくします。
0-9	ブラシの筆圧(修正ブラシまたは復元ブラシツールが選択されている場合)を変更します。
ESC	現在選択されているツールを非選択にします。
スペースバー (押しながら)	ブラシツールが選択されているときは、一時的にパンツールに替わります。
SHIFT (押しながら)	ブラシツールが選択されているときは、一時的に反対のツールに替わります。
ALT (押しながら)	スマートブラシが選択されているときは、一時的に検知機能をロックします。これは、髪の毛の先など細かい部分にブラシを使用する場合に便利です。
F1	ヘルプ > コンテンツ コマンド
F2	プリセットの保存 ⁹⁶ ダイアログを表示します。
F3	スナップショットの保存 ⁴⁷ ダイアログを表示します。
F4	ファイル > バッチを開くコマンド Studio版のみ ⁸⁷ 。
F5	ファイル > 保存して次を開くコマンド Studio版のみ ⁸⁷ 。

F6	ズームして画像ピクセルと画面ピクセルを1:1で表示します。
F7	ズームして画像全体を表示します。
F8	ズームして顔を表示します。
F9	コントロールパネルの中の コントロール ^[41] タブを選択。
F10	コントロールパネルの中の プリセット ^[39] タブを選択。
F11	コントロールパネルの中の スナップショット ^[41] タブを選択。
F12	プラグインから戻る - アプリケーションが プラグインモード ^[24] になっている場合、画像を保存してアプリケーションを閉じます。