

PortraitPro ユーザー手引き

バージョン17

Anthropics Technology Ltd

www.portraitpro.co.jp

目次

パートI 始める	6
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.....	8
3 PortraitProのエディション.....	9
パートII ステップガイド	12
1 画像を開く.....	12
2 自動バッチ編集機能.....	13
3 手動バッチ編集機能.....	15
4 顔の修整.....	15
5 修整する顔の選択.....	16
6 手動で顔を配置する.....	18
7 輪郭の調整.....	20
8 フルボディ修整.....	23
9 プラグインモード.....	23
10 グループ写真.....	24
パートIII 参照	26
1 メニューコマンドの参照.....	26
ファイルメニュー.....	26
編集メニュー.....	28
自動バッチ.....	28
表示メニュー.....	29
ヘルプメニュー.....	29
2 コントロールパネルの参照.....	30
ズームコントロール.....	31
プリセット.....	33
スナップショット.....	35
スライダーコントロール.....	35
顔整形コントロール.....	37
肌をなめらかにするコントロール.....	39
肌照明と肌色コントロール.....	41
メイクアップコントロール.....	43
目コントロール.....	46
口と鼻のコントロール.....	49
髪コントロール.....	50
写真コントロール.....	51
背景の編集/取替え.....	53
背景マスクの編集.....	53
背景の選択.....	56
肌部分のツール.....	58

髪部分ツール	59
3 ダイアログの参照	59
自動バッチ	60
手動バッチ	62
性別の選択	65
画像保存オプション	66
設定	66
一般設定	67
カラー設定	68
言語設定	71
プラグイン	72
プリセットの保存	73
プリセットの管理	75
4 ツールの参照	75
パンツール	76
ブラシツール	76
部分ブラシツール	77
切り抜きツール	78
5 プラグイン・インストールガイド	79
6 サードパーティー・クレジット	80
7 対応しているファイルの種類	84
8 キーショートカット	85

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](#) に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版の両方にご用意しています。このマニュアルはMac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](#) をご覧ください。

[ステップガイド](#) 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.portraitpro.co.jp/support 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

PortraitProでの編集作業はステップごとに進んでいきます。段階を踏んで顔の修整をするガイドします。このクイック・スタートガイドでは作業ステップの詳細をご覧ください。

編集する画像の選択

PortraitProを起動させると、スタート画面が開きます。

「一枚の画像を開く」のボタンをクリックするかまたはファイルメニューより「開く」を選択してください。これによりファイルを開くダイアログが表示され、読み込みたい画像を選択することができます。

PortraitProは画像を読み込みメイン作業エリアに表示し、写真中のすべての顔を自動で検出します。

編集をしたい顔を選択する

次のステップは写真の中に何人の顔が自動検出されたかで異なります。

一人の顔が選択された場合

顔が自動で編集され、[顔の修整](#) [15] 段階に進んで表示されます。

まれに自動性別検知機能で性別の判断ができないことがあります。その場合は[性別の選択](#) [65] ダイアログが表示されますので、女性または男性ボタンをクリックして性別を選択してください。(子供の顔の場合は女の子または男の子を選択してください)

二人以上の顔が検出された場合

検出されたすべての顔が表示されます。[修整する顔を選択](#) [16] するか、自動で顔が検出されなかった場合[手で顔を配置](#) [18] します。

最初の顔の編集が済んだら、「別の顔」のボタンをクリックし、[顔の修整](#) [15] 段階から[顔の選択](#) [16] 段階に戻ります。

顔がひとつも検出されなかった場合

もしも自動検出機能で顔がひとつも検出されなかった場合は、ダイアログが開きそれを知らせます。このダイアログを閉じると、[手で顔を配置](#) [18] する段階に進みます。

修正後の画像を見て微調整をする

顔の選択をすると、[顔の修整](#) [15] 段階に自動で進みます。

画面の左部分に修正前の画像が表示され、右部分に修正後画像が表示されます。(画像の上にある「修正前と修正後の画像を表示」と「修正後の画像のみを表示」のタブで表示変更ができます。)

輪郭の配置と性別・年齢を確認する

*修正前*の画像上に顔の輪郭が表示されます。もしも正確に輪郭が選択されていない場合は、コントロールポイントをクリック・ドラッグして調整してください。コントロールポイントを移動させると*修正後*の画像上に変更が現れるので、比較をしながら配置が行えます。

まれに自動顔検出機能が、実際に顔でない部分を選択することがあります。その場合は選択された部分の右上にある白い×印をクリックして、輪郭を削除することができます。それから自動検出されなかった顔を[手で選択](#)してください。

性別の自動検出機能により選択された性別と年齢は、*修正前*の画像上で顔の上部分に表示されます。もしもこの選択が正しくない場合は、顔の上にあるヘッダーの中より正しい性別と年齢を選択ください。

*修正前*の画像上からカーソルを動かすと、コントロールが非表示になり修正前と修正後の画像の比較がしやすくなります。*修正前*

の画像上にカーソルを持ってくるとまたコントロールが表示されます。

肌と髪部分の確認

肌と髪部分は自動で検出されます。肌をなめらかにするコントロールまたは肌を明るくするコントロールにある、**肌部分の表示・編集**ボタンをクリックして、肌部分が正確に選択されているかを確認することができます。髪肌部分が正確に選択されているかを確認するには、髪のある**髪部分の表示・編集**ボタンをクリックしてください。もしも正しく選択されていない場合は、ブラシを使って調整ができます。選択部分を追加するには、**延長**ブラシで修正後の画像上に塗ります。選択部分を切り取るには**切り取り**ブラシを使います。

スライダーを使って修整の微調整をする

ENTERキーを押すと修正前と修正後の画像が入れ替わって表示されるので、修整の効果が確認できます。


違う種類の修整効果を与えたい場合は、**プリセット**ボタンをクリックしてプリセットの項を開き、いくつかのプリセットを試すことができます。

修整の微調整は、画面右部分にあるコントロールスライダーより簡単に行うことができます。

画像の修整を保存するには、画面左上にある**ファイルメニュー** より「保存」を作業の途中でも選択できます。

「セッションの保存」を選択すると、編集を途中で保存してまた後で編集を続けることができます。

写真中の別の顔

もしも2人以上の顔が写真中にある場合は、**顔の選択** 選択段階にある「別の顔」のボタンをクリックしてください。

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** 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 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 PortraitProのエディション

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](#) ⁹¹

[Studio版とStudio Max版のみ](#) ⁹¹

[Studio版のみ](#) ⁹¹

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
✗	✓	✓	Photoshopのプラグインとして使用可能
✗	✓	✓	Apertureの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のプリセット |
| ✓ | ✓ | ✓ | 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。

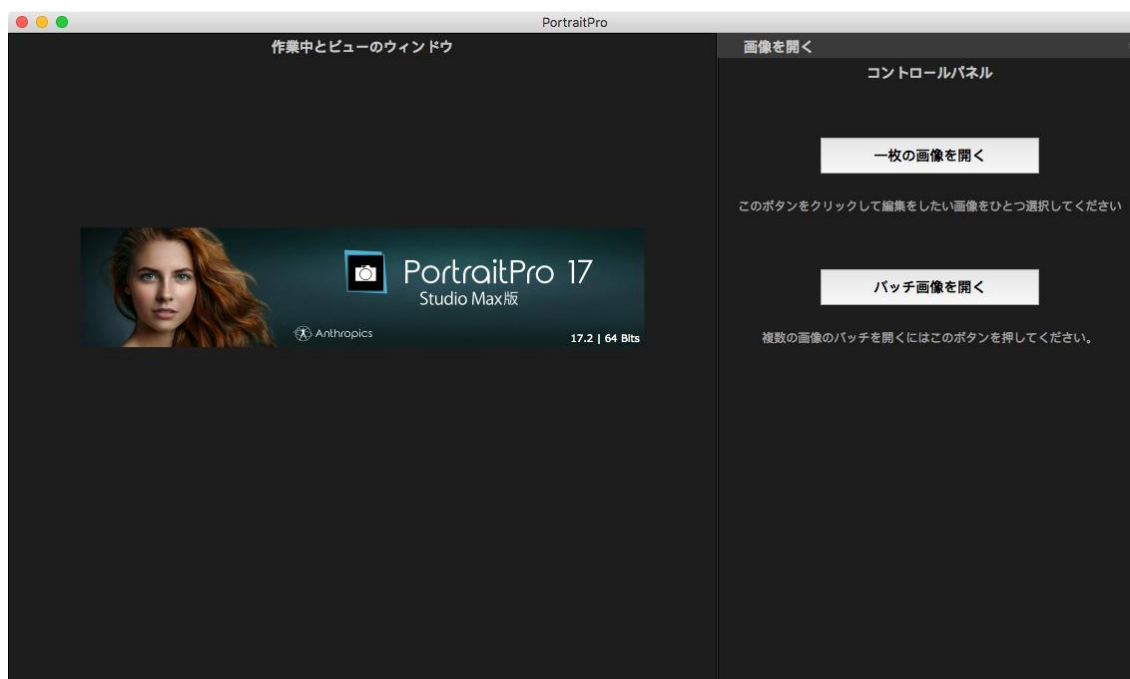
特に大事なステップは [顔を修整する](#) ^[15] 段階です。修整した画像を調整できます。

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](#) ^[20]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 ^[84]

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、[顔を修整](#) ^[15]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](#) ^[16]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](#) ¹⁸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](#) ⁹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](#) ¹³を搭載しています。

Studio版は[手動バッチ機能](#) ¹⁵を搭載しています。

2.2 自動バッチ編集機能

Studio Max版のみ ⁹

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Command 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](#) ⁶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](#)^[60]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](#)^[58]と[髪](#)^[59]部分が正確に選択されている。
- 性別と年齢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、[自動バッチメニュー](#)^[28]でサマリーの表示

2.3 手動バッチ編集機能

Studio版のみ⁹⁾

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](#)²⁶⁾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](#)⁶²⁾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](#)²⁶⁾に存在し、[顔の修整](#)¹⁵⁾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。

2.4 顔の修整

画像を開いて顔が検出されたら、次は[顔の修整](#)³⁰⁾を始めましょう。

修正前と修正後を比較する

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え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。

確認すべきポイント

それぞれの顔の修整でこの段階に入ったら、別のプリセットに変更したりスライダーを調整する前に、まず最初に以下を確認しましょう：

輪郭線を確認する

顔のまわりに自動で輪郭線が配置されます。修正前の顔の上にこの輪郭線は表示されるので、修正前と修正後のタブが選択されているかを確認しましょう。

もし輪郭線が表示されていない場合は、カーソルを修正前の顔の上に移動させると表示されます。

輪郭線は顔パーツと顔の端の線に沿って表示されますが、もしも正しく選択されていない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調整してください。コントロールポイントを移動させるには、カーソルをその輪郭線の上に移動させオレンジ色の十字を表示させ、マウスの左のボタンをクリックホールドさせます。正しい位置にカーソルを移動させたら、クリックしていた左ボタンを離してください。

肌と髪を選択部分を確認する

肌と髪部分は自動で検出されます。選択された部分を確認するには、[肌部分](#)⁵⁸⁾と[髪部分](#)⁵⁹⁾のツールを使います。

性別と年齢層の確認

性別と年齢層(大人または子供)は自動で検知されます。検知結果は顔の上にあるヘッダーに表示されます。もし正しく検知されなかった場合は、マウスをヘッダーに持ってきてヘッダーを開き(もし閉じている場合)、正しい性別と年齢層を選択してください。

修整結果の変更

PortraitProはこの段階にく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](#)^[33]を参照ください。

画像の修整結果を変更するには、[コントロールパネル](#)^[30]にあるスライダーを動かして調整できます。

スライダーは項ごとに分別されているので、顔のそれぞれの部分のコントロールができます。最初にこの段階へ入ると、[顔整形コントロール](#)^[37]と[肌コントロール](#)^[39]の項が開いており、そのほかの項は閉じています。それぞれの項は項の名前が表示されているボタンをクリックすることにより、開いたり閉じたりできます。項が開いているときは、三角の先が下を指しており、閉じているときは右を向いています。

ひとつの項全体の効果をコントロールしたい場合は、マスタースライダーを移動させてみてください。

項の中にあるスライダーはさらに細かくそれぞれの部分の効果をコントロールできます。

PortraitProはさらに[プリセット](#)^[33]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。このプリセットを試して編集している写真にぴったりの効果を選ぶことができます。

修整結果の保存

修整結果を保存するには、[ファイルメニュー](#)^[26]より保存コマンドを選択するか、左上にある「次へ」のボタンを選択してください。これにより修整した画像を保存することができます。

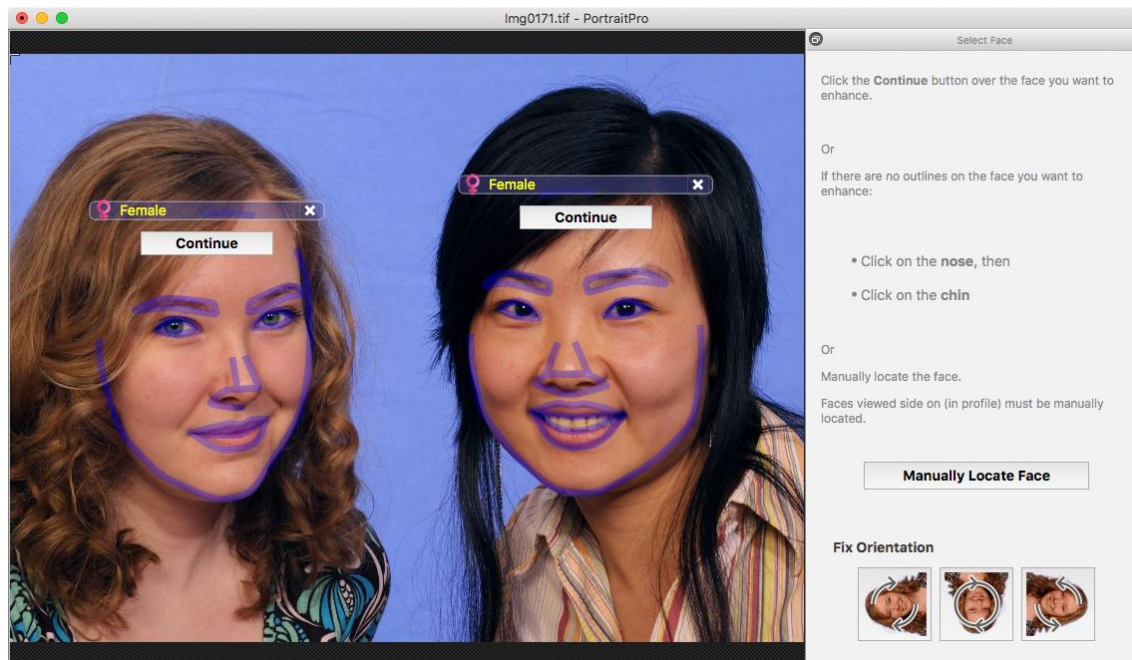
Jpg/Tiff/Pngで保存オプションでは、保存をしたい画像のファイル形式を選択することができます。

画像を再び読み込んでスライダーの調整を続けるために、現在の設定をすべて保存したい場合は、セッションの保存を[ファイルメニュー](#)^[26]より選びます。これにより元の画像、すべてのポイントの位置、肌と髪の毛の部分とすべてのスライダーの値を「.ppx」ファイル形式として保存します。

2.5 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](#)^[15]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](#) [20]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](#) [15]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、そのまましておいてください。顔の右上にある×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×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](#) [17]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
性別の検知/選択

説明
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

削除ボタン	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。
次へのボタン	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。
輪郭の調整ボタン	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]の段階に進み、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。 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 [1]の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]の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](#) [65]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](#) [77]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。

2.6 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](#) [16]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。

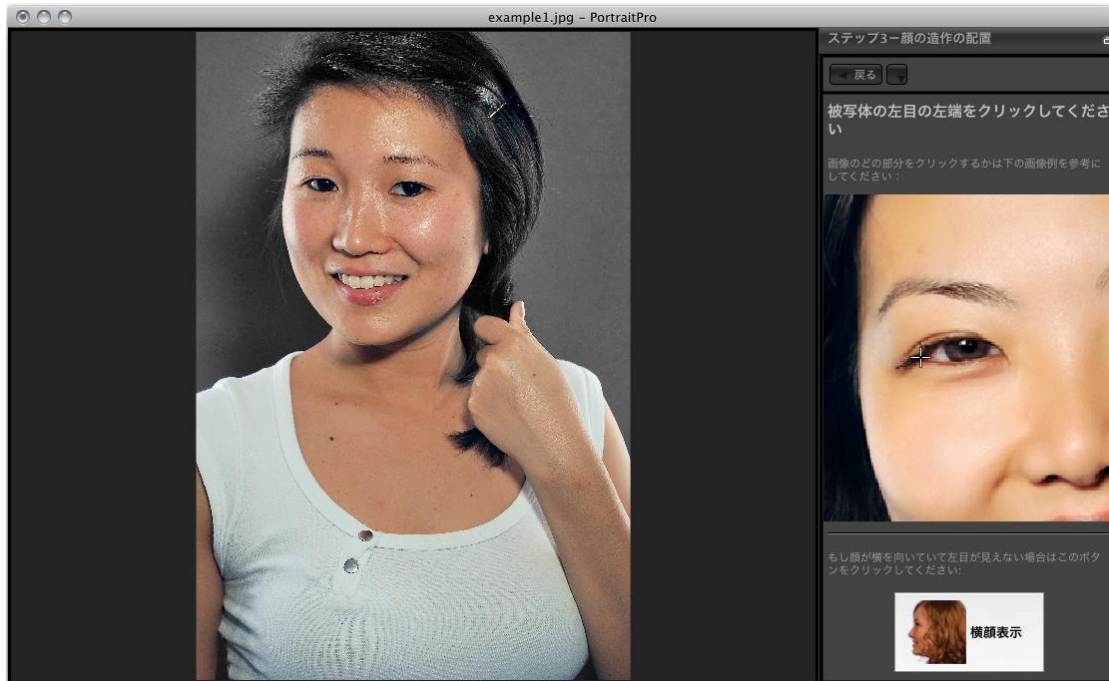
もし顔パーツの配置が正確でない場合は、最後の手段として手動で配置を行ってください。これは、人間でない顔を配置するときなどには便利です。

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](#) [16]ステージでクリックしてください。

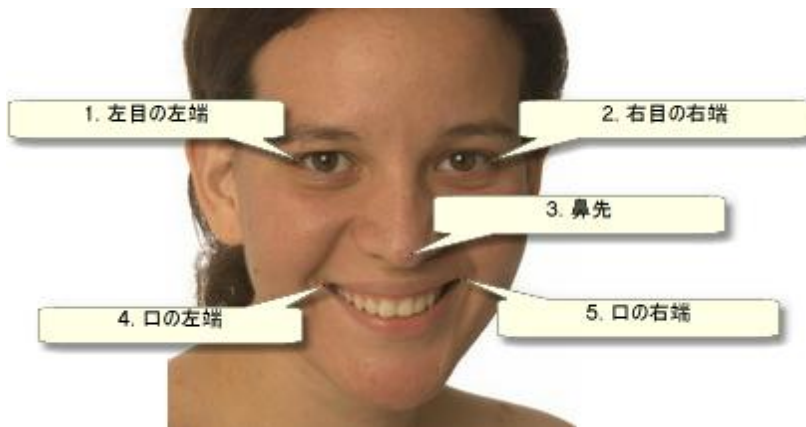
これにより性別の選択⁶⁵ダイアログを開き、新しい顔の性別を設定できます。

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、どのポイントに配置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](#)⁶⁷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、CMD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](#) [20]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](#) [15]ステージに進む前に、その部分の調整を行ってください。

2.7 輪郭の調整

輪郭線を移動させる

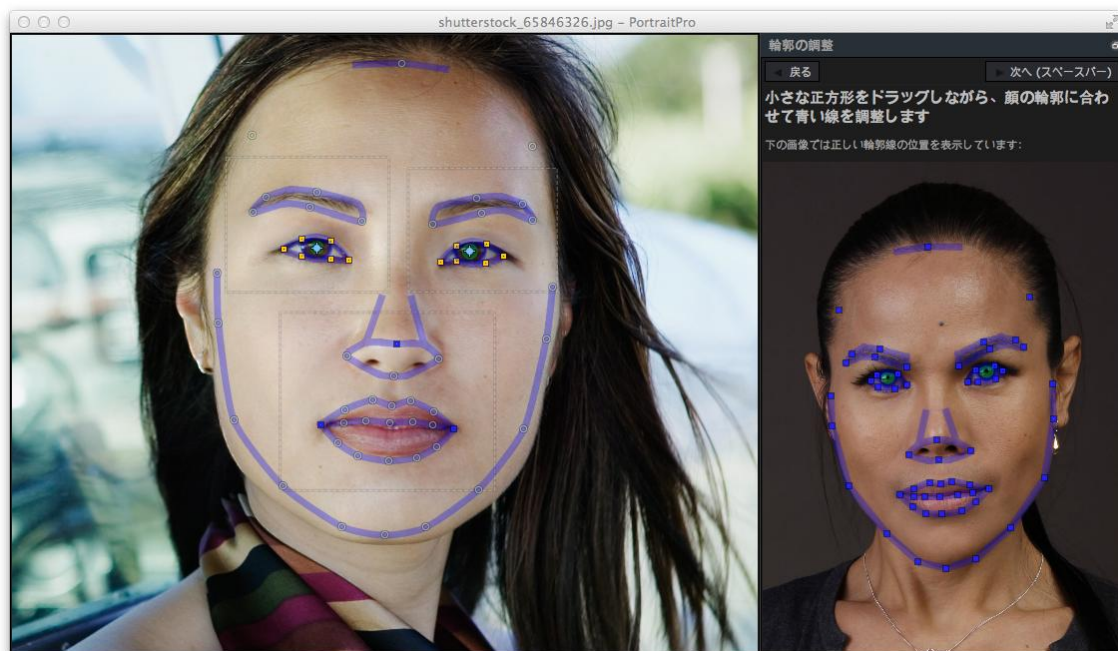
[輪郭の調整](#) 段階では顔のまわりに輪郭線が表示され、位置を調整することができます。

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](#) [15]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](#) [15]段階で「戻る」をクリックする
- [顔の選択](#) [16]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](#) [18]

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。

次へ (スペースバー)

目の瞳孔と虹彩の輪郭を調整する

2つの円が目の中表示されます。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](#) [67] 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](#) [67] 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 もしも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](#)¹⁵段階に移動し、いよいよお楽しみ頂けます！

2.8 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](#)¹⁵で説明されている肌部分ツールを使用します。

2.9 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](#)⁹

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](#)¹⁷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](#)¹⁵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。

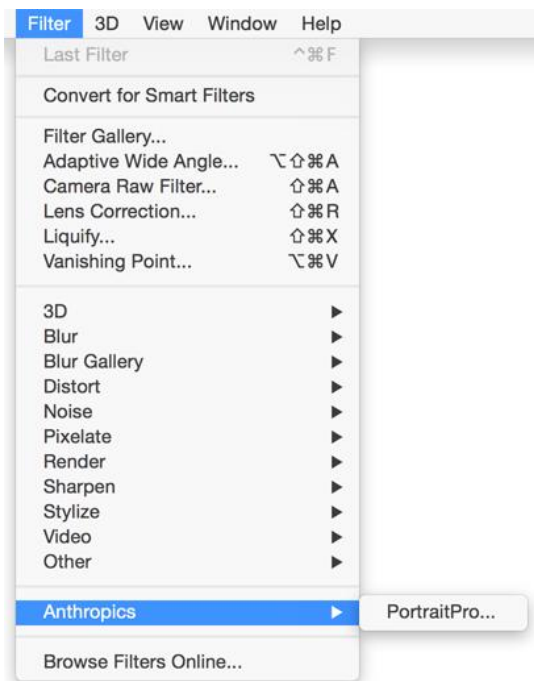
PortraitProがプラグインモードの時は下記の点にご注意ください

- [ファイルメニュー](#)²⁶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](#)¹⁷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

2.10 グループ写真

グループ写真の作業

もし写真の中に二人以上の顔がある場合は、それぞれの顔の編集作業を順番行います。

画像を開いてから自動顔検出で二人以上の顔が検出された場合は、[顔の選択](#) [16] 段階に進みます。[顔の修整](#) [15] 段階で修整する顔を選択 ボタンで選びます。

次の顔の修整をするのに、顔の選択段階に戻るには：

- [顔の修整](#) [15] 段階でツールバーの **別の被写体** ボタンをクリックするか、
- [ファイルメニュー](#) [26] より「写真の中の別の被写体を選択する」を選択します(キーショートカット **CTRL+E**)。

これらのどちらの選択でも、[顔の選択](#) [16] 段階に戻り、別の顔の修整を行うか、すでに修整した顔にさらに調整を与えることができます。

画像中のすべての顔が修整されるまで、制限なくこの作業を繰り返すことができます。

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。

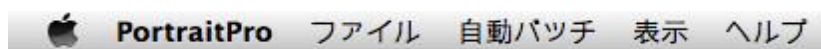
[メニューコマンドの参照](#)^[26]ではそれぞれのメニューコマンドの説明をしています。

[コントロールの参照](#)^[30]では[画像の修整](#)^[15]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](#)^[59]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 ^[26]	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 ^[28]	もとに戻る・やり直し
自動バッチ ^[28]	Studio Max版のみ ^[9] これは 自動バッチ ^[13] 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 ^[29]	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 ^[29]	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^[84]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^[9]</p> <p>バッチ^[62]ダイアログを開きます。</p>
保存して次を開く	<p>Studio版のみ^[9]</p> <p>このコマンドは、バッチ^[62]ダイアログで開いた画像を作業している場合にのみ現れます。</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>もしTIFFファイルや RAW画像 (Studio版のみ)を開いた場合は、編集後の画像はTIFFに保存されます。</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時は、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 [15]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 [15]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 [66]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 [15]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 [35]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 [15]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>
同じ写真中の別の顔を修正する	<p>顔の選択 [16]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。</p> <p>画像の編集ステージ [15]でツールバーにある、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。</p>
設定	<p>設定 [68]ダイアログを開きます。</p>

	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](#)^[23]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降のコマンドが入っています:

もとに戻る	スライダーの数字変更をもとに戻します。 これはすでに変更した結果が気に入らない場合でも、いつでももとに戻すことができるので、保存設定を色々試したりスライダーを移動したりしてもまったく問題ないという事を意味します。 このコマンドではブラシ画法のやり直しはできませんのでご注意ください。ブラシ画法のやり直しをするには、 ブラシツール ^[76] をご覧ください。 このコマンドは 画像の修整段階 ^[15] でのみ使えます。
やり直し	もとに戻した作業を やり直し コマンドにより、もう一度やり直しすることができます。

3.1.3 自動バッチ

[Studio Max版のみ](#)^[9]

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 ^[60] 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。
スピードレンダリング	修整画像が計算されるスピードを早めます。 これは修整画像の作業ピクセルを減らして行われます。 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。 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。 <i>注意:</i> 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。

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のみに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。

注意: Macをご使用の場合は、このコマンドはPortraitProのアプリケーションメニューの中にあります。

3.2 コントロールパネルの参照

この項では、写真修整の際に使用可能な主なコントロールについて説明しています。

画像修整コントロールの概要



[ズームコントロール](#) [37] - 表示されている画像の部分を選択できます

[プリセット](#) [33] - 複数のスライダーをグループとして設定することができます。

[スライダーコントロール](#) [35] - 画像の修整においてコントロールができる、メインのスライダーコントロールです。

以下がグループとなって項になっています:

- [顔整形コントロール](#) [37] - どのように顔の形を変えるかをコントロールします
- [肌を滑らかにするコントロール](#) [39] - どのように肌の修整をするかをコントロールします
- [肌照明コントロール](#) [41] - 肌にかかる照明を調整できます
- [メイクアップコントロール](#) [43] - 顔にメイクアップを足すことができます
- [目コントロール](#) [46] - どのように目の修整をするかをコントロールします
- [口と鼻コントロール](#) [49] - どのように口・唇・鼻の修整をするかをコントロールします
- [髪コントロール](#) [51] - どのように髪の修整をするかをコントロールします
- 肌色コントロール - 肌色の調整ができます
- [写真コントロール](#) [57] - 写真全体の明るさ・コントラストなどをコントロールします

修正前の写真 - 元の（修正前）画像を表示します

修正後の写真 - 編集後の（修正後）画像を表示します

コントロールの表示

コントロールパネルのメイン項目（上のスクリーンショットの左部分）は、それぞれの項のヘッダーにあるボタンをクリックすることにより開いたり閉じたりできます。これらのボタンは小さな三角が横についており、その項が開いているときはポイントが下を向き、項目が閉じているときはポイントが右を向きます。

コントロールのサイズを変える

コントロールパネルの右端をドラッグすることによって、パネルを拡げたり縮めたりできます。

コントロールパネルのメイン項目は間のスペースをドラッグすることにより大きさを変えることができます。

コントロールを合体させる又は切り離す

右上部分のヘッダーをダブルクリックすることにより、コントロールパネルを切り離す（別のウィンドウで開く）ことができます。

一旦切り離されると、画面上で自由に動かすことができます。

再びヘッダーをダブルクリックするか、メインウィンドウの左はしから右端にドラッグして、くっつけることができます。

コントロールパネルをくっつけるためにドラッグするときは、コントロールウィンドウをただ左から右に動かすのではなく、カーソルを端に動かすようにすることが重要です。

修正後の画像を見る

アプリケーションがインストールされたときのデフォルト状態では、上のスクリーンショットのように修正前と修正後の画像が横に並んで表示されます。

画像の上の2つのタブは、作業ビューのレイアウトをコントロールします。

- 改良後の画像のみを見る場合は、修正後のみ表示 タブの上をクリックします。
- 横に並べたレイアウトに戻すには、修正前と修正後タブの上をクリックします。

修正前と修正後を交互に表示

どちらのレイアウト表示でも、Enterキーを押すといつでも修正後の画像をオリジナル画像に変えることができます。オリジナル画像はenterキーを押し続けたときに表示されます。

これにより修正後と元の画像を交互に見ることができ、変化を見るのにとても便利な方法です。

また、修正前を表示 と表示している画像の上のボタンを、マウスでクリックホールドしても同じことができます。

3.2.1 ズームコントロール

ズームコントロールは写真修整段階の、コントロールパネルの一部です。

これより作業ビューの中で画像全体のどの部分が表示されているかがわかります。さらに現在のビューをズームイン・ズームアウト、または左右上下に動かすコントロールもここでできます。




上のスクリーンショットはズームコントロールを表示しています。

ズームコントロールのヘッダーには以降のコントロールを備えています：

ズームボタン	ズームコントロールを折りたたんで、ズームコントロールのヘッダーだけを表示します。 もう一度クリックをしてズームコントロールを出します。
ズームスライダー	ズームイン(右にスライド)またはズームアウト(左にスライド)ができます。
"画面フィット"ボタン	ビューをズームして画像全体を表示します。
"顔" ボタン	ビューを顔にズームインします。
"1:1"ボタン	ズームの度合いを設定して、オリジナル画像中のピクセルを1画面ピクセルとします。
ズームイン・アウトボタン	いくつかのズームの度合いをドロップダウンメニューで表示します。 現在のズームの度合いがチェックされています。 画像ピクセルと画面ピクセルの比率はこれらの例に表示されています： <ul style="list-style-type: none"> • 4:1とは4画像ピクセルが1画面ピクセルにフィットするという意味です。(画像は4つの段階でズームアウトします)。 • 1:4とは1画像ピクセルが4画面ピクセルで表示されるという意味です(画像は4つの段階でズームインされます)。

ズームコントロールの中の長方形をドラッグしてビューを「左右上下に」移動できます。

長方形の外側をクリックすることによってそのポイント上のビューを中央揃えにします。

さらにビューを [パンツール](#)  を使って左右上下に動かすことができます。

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することにより、コントロールパネル全体（ズームコントロールを含む）の幅を広げることができます。

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することによって、ズームコントロールを長くしたり縮めたりすることができます。

キーボード・ショートカット

+	ズームイン。
-	ズームアウト。

3.2.2 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。（キーショートカット **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](#) ³⁵ 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。

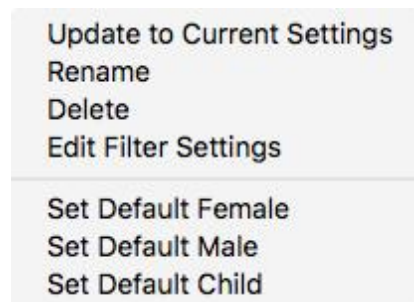
プリセットにはそれぞれ名前がついていて、現在の顔にプリセットを適応させた場合どのような仕上がりになるかが画像で表示されます。

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](#) ⁷⁵ から行います。

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われます。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  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  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。

キーショットカット: **F4**

このキーショットカットを使えば、わざわざプリセット内の元画像にリセットするを探すことなく、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。このキーショッ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。

プリセットはユーザーのライブラリフォルダの中に保存されています。ユーザーのホームフォルダ内にあるライブラリフォルダは、通常Finderアプリケーションにより隠されています。これを探すには、FinderメニューのGoメニューに進み、altキーをホールドしてください。するとGoメニューの中に、ライブラリフォルダが現れます。ライブラリフォルダを開くにはこれを選択してから、Library/Application Support/Anthropics/PortraitPro/UserPresetsに進んでください。

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。

3.2.3 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](#)^[33]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](#)^[26]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。

3.2.4 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 ^[37]	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 ^[39]	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 ^[41]	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 ^[43]	顔にメイクを追加します。
目 ^[46]	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 	口と鼻の見かけを改良します。
髪 	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 	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。
背景 	背景マスクを設定して、背景部分に与える修正部分を設定します。

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。

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、CMD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のがわかります。

3.2.5 顔整形コントロール

PortraitProは、スライダーを動かすだけで顔の目鼻立ちをわずかに整えたり、美化することができる唯一の写真編集ソフトです。

Portrait Proのこの独特な機能で写真の顔の形まで変えてしまうのはやりすぎだと感じる人もいるかもしれません。そういった場合は形状スライダーを"0"値のままにしておけば、PortraitProが形状を変えることはありません。

ですが、この効果を"ずるい"の一言で片付けてしまう前に、一度お試しいただくことを強くおすすめします。— 本当にわずかな形の変化によって被写体がどれほど魅力的になるか、きっと驚かれるはずです。このコツのひとつは やりすぎない事 — 被写体をほんの少しスリムにさせる程度か、または被写体が良いコンディションの日に撮影をしたように見せかけると考えたら良いでしょう！

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、顔の形とパーツ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。マスタースライダーと繋がっていないスライダーは、ふっくらな唇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効果のスライダーです。
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	両方の目と眉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： 左目 左目のみ形を修整します - 両目の大きさと形の違う目の場合に便利です。 右目 右目のみ形を修整します 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さらに2つのサブスライダーが開き、左眉と右眉の形を別々に操作することができます。 斜視 両目の瞳を離します(または近づけます)。
目を大きくする	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さらに2つのサブスライダーが開き、左目と右目を別々にコントロールすることができます。
口の形	口全体の形を修整します。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： スマイル 口の形を変えて笑顔に見せます。 上唇 上唇の形のみを修整します。 下唇 下唇のみ形を修整します。 表情 唇の表情を変えます。 リップラインのぼかし 歯と唇の間のラインをぼかして、顔の造形によりギザギザな見かけになってしまうのを防ぎます。このスライダーは口が閉じている状態では表示されません。

ふっくらな唇	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上唇と下唇をそれぞれ別々にコントロールすることができるサブスライダーが開きます。
鼻	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： 鼻を短くする 頭の大きさを変えて鼻を短くします。 鼻みぞを短くする 鼻の長さを変えて、鼻みぞ(鼻と口の間の縦溝)を短くします。 鼻先のスリム化 鼻の先端を細く(または大きく)します。 鼻のスリム化 鼻全体を小さく(または大きく)します。
首	首を長くして被写体をさらに魅力的に見せます。
レンズ補正	被写体を近距離から撮影した時に、鼻が大きく見えたり顔のパーツがつぶれて見えたりすることがあります。このスライダーではそのような問題を調整します。
頭を前に向ける	頭をカメラの方向に向けるとあごの下の肌が引き上げられ実物よりきれいに見せることができます。このスライダーではこの作用を利用しています。

メガネの形を復元

もし被写体がメガネをかけていて、顔整形機能で目を修整した際にメガネの形が変わってしまった場合は、メガネの形を復元のボックスを選択してください。これにより修整でメガネが変形してしまうのを避けます。

例

次の2枚の写真は、顔整形でいかに顔を美化できるかを見せています。







3.2.6 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、しわ・吹き出物・肌あれなどを、元の肌質を使いながら取り除いたり削減したりできます。この作業はただスライダーを移動させるだけでできます。

さらに細い影やてかりなども削減できます。

PortraitProは自動で肌部分を検知しますが、[肌部分の確認と修正](#)⁵⁸をするとさらに良い仕上がりととなります。

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 目の下の肌を明るくしてクマを削減します。目の下を明るくするボタンをクリックするとサブスライダーが開いて、左右の目の修整を個別に行うことができます。</p> <p>目の下をなめらかにする 目の下の肌をなめらかにしてクマを削減します。目の下をなめらかにするボタンをクリックするとサブスライダーが開いて、左右の目の修整を個別に行うことができます。</p> <p>目じりのシワをなめらかにする 目じりのシワがある、左目の左部分と右目の右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ボタンをクリックするとサブスライダーが開いて、左右の目の修整を個別に行うことができます。</p>
肌トラブル	<p>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> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 5px;"> 修正前 修正後 </div>
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> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 5px;"> 修正前 修正後 </div>

<p>細い影</p>	<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>
<p>毛穴の除去</p>	<p>なめらかなエアブラシ効果で、毛穴を取り除き、肌部分をなめらかにします。</p>  <p>修正前 修正後</p>
<p>てかりの除去</p>	<p>肌部分のてかりをピンク色を足して柔らかくします。</p>  <p>修正前 修正後</p>
<p>シャープにする</p>	<p>肌部分をシャープにします。</p>
<p>眉を整える</p>	<p>ぼさぼさの眉毛を整えます。</p>
<p>口のまわり</p>	<p>しわなどの口まわりの肌の欠点を素早くきれいになります。</p>
<p>質</p>	<p>肌合いの修正の際に、どれだけの分量の肌合いを与えるかをコントロールします。この肌合いは修正ブラシのストローク部分とスライダーで修正を与えた部分に入り込みます。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。肌質 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>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。</p> <p>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。</p>

	サイズ	合成の肌合いの模様を大きくまたは小さくします。
--	-----	-------------------------

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上にあるドロップダウンメニューから、吹き出物除去を使って、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](#) ⁷⁶

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。



3.2.7 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](#) ¹⁵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](#) ⁵⁸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](#) ⁵⁸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

コントラスト	照明のコントラストを変更する
モデル	被写体をさらに魅力的に見せるように照明をあてます。
照明の修正	顔のみにかかる汚い照明を修正します。
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	顔の左側に影を置きます。
右の影	顔の右側に影を置きます。
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	微妙にスモーキーアイにします。
とがらせる	唇を少しとがさせます。
鼻の整形	鼻にインパクトを与えます。
肌色	肌色の説明は下を参照してください。

肌色

肌色の項を開いて使用できるスライダーは以下です。

肌色の調整 (色補正やその他)	<p>スライダーの左にあるドロップダウンメニューの設定により、スライダーは様々なことができます。</p> <p>色補正: 肌色が悪いときに、一般的な肌色で修正をします。</p> <p>その他のオプション: 特定の色スタイルに合うよう、肌色を変更します。</p> <p>その他2つのスライダーは肌色調整で影響されます。</p> <p>明るさとコントラスト 明るさとコントラストをどれだけ変更するかを調整できます。(色調と再度の反対です)</p>
--------------------	--

	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 暗くする ゴールド	肌部分を濃い色にします。 肌部分をわずかに暗くします。 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。

3.2.8 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に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。
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。
色	口紅の色は、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。
光沢	口紅に足す光沢の量を調整できます。
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。
マスカラ	<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>
アイシャドー（上下）	<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>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>
アイライナー	<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>
チーク	チークは頬に明るみを足すのに使われます。

	<p>マスタースライダー</p> <p>顔の形</p> <p>色</p>	<p>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>チークを異なる顔の形に合わせて調整できます。</p> <p>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>
日焼けパウダー	<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</p> <p>色</p>	<p>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>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>
ハイライト	<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</p> <p>色</p>	<p>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>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>
眉鉛筆	<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</p> <p>色</p> <p>左右</p>	<p>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。



3.2.9 目コントロール

PortraitProでは自動的に、目を明るくしたり、白くしたり、はっきりさせ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得たいかを調整できます。さらに目の色を変えることもできます。

目にかかっている髪の毛やそのほかの物：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。（この技術は手やグラスなどがメイクアップの範囲にかかっている場合に目のスライダー効果を切り抜くにも使用できます）

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繋がっており、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つの子スライダーが表示され、左目と右目をそれぞれ調整ができます。</p>

清潔な目	<p>白目部分の血管やそのほか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2つの子スライダーが表示され、左目と右目をそれぞれ調整ができます。</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。白くする部分のボタンをクリックすると、2つの子スライダーが表示され、左目と右目の部分をそれぞれ調整ができます。</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。Darkens the pupil (the black part in the middle of the eye) in the eyes.</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別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つの子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調整ができます。</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をコントロールできます。</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 左目ををシャープにします。</p> <p>左まつ毛部分 左まつ毛のシャープ効果を与える部分を変更します。</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 右目の下まつ毛をシャープにします。</p> <p>右目 右目ををシャープにします。</p> <p>右まつ毛部分 右まつ毛のシャープ効果を与える部分を変更します。</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。</p> <p>眉のシャープ効果 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、左目と右目に別々の操作ができます。</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)Brightens or darkens the iris (the colored part of the eye).</p> <p>虹彩を明る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、左目と右目の虹彩をそれぞれ別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</p> <p>スライダーが0の位置にある場合は、目の色は変わりません(色と明るさのスライダーは無効になります)。</p> <p>色と明るさのスライダーで設定した目の色にするには、このスライダーを100に設定してください。これより低い数値ですと元の目の色と選択した色がブレンドされます。</p> <p>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はが動くたびに自動的にこのスライダーは100に設定されます。</p> <p>変更量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、左目と右目に別々の操作ができます。</p> <p>色</p> <p>目の色を設定します(変更量のスライダーが0の場合は使用できません)。</p> <p>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、左目と右目に別々の操作ができます。</p> <p>明るさ</p> <p>目の色の明るさを設定します。Sets the intensity of the eye color.</p> <p>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、左目と右目に別々の操作ができます。</p>								
<p>コンタクトレンズを足す</p>	<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。不透明度の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できるほか、大きさのスライダーでサイズを変更することもできます。</p>								
<p>瞳孔の反射を取り除く</p>	<p>瞳孔の光の反射を取り除きます。</p> <p>瞳孔の反射を取り除く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、左目と右目の瞳孔にある反射をそれぞれ別に取り除くことができます。</p>								
<p>反射を足す</p>	<p>様々な種類の反射イメージ(キャッチライト)をリストより選んで目に足すことができます。</p>								
<p>反射の不透明度</p>	<p>反射イメージの不透明度を調整できます。</p>								
<p>反射の微調整</p>	<p>反射を与えるドロップダウンメニューより目に反射効果を与えた場合、反射の微調整ボタンをクリックして目の反射の位置を移動できるスライダーを開きます。</p> <p>もしドロップダウンメニューより目に反射効果を与えていない場合はこれらのスライダーの影響はありません。</p> <table border="0" data-bbox="651 1577 1430 1717"> <tr> <td>左目の水平線</td> <td>左目の反射を水平に微調整します。(左右)</td> </tr> <tr> <td>左目の縦線</td> <td>左目の反射を縦に微調整します。(上下)</td> </tr> <tr> <td>右目の水平線</td> <td>右目の反射を水平に微調整します。(左右)</td> </tr> <tr> <td>右目の縦線</td> <td>右目の反射を縦に微調整します。(上下)</td> </tr> </table>	左目の水平線	左目の反射を水平に微調整します。(左右)	左目の縦線	左目の反射を縦に微調整します。(上下)	右目の水平線	右目の反射を水平に微調整します。(左右)	右目の縦線	右目の反射を縦に微調整します。(上下)
左目の水平線	左目の反射を水平に微調整します。(左右)								
左目の縦線	左目の反射を縦に微調整します。(上下)								
右目の水平線	右目の反射を水平に微調整します。(左右)								
右目の縦線	右目の反射を縦に微調整します。(上下)								

赤目除去

もしあなたの写真に「赤目」(写真の被写体の目がフラッシュに反応して起こる)がある場合、これは目コントロールの上にある 赤目

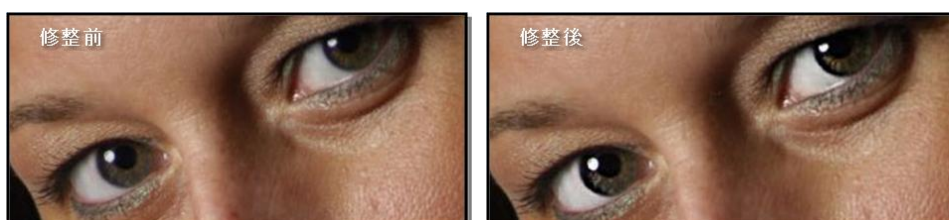
除去ボックスをチェックすることで自動的に除去されます。

反射を与える

目の中に映るイメージ(反射物)を選択して加えることができます。

例

下に表示されている処理前と処理後の写真から、モデルの目がPortraitProの自動処理によりいかに白くなって、はっきりされたかがわかります。



3.2.10 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



3.2.11 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します。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](#) 59の参照。

スライダー

髪色の変更量	髪色をどれだけ変更するかをコントロールします。 髪色の変更のドロップダウンメニューより髪パッチのひとつを選択すると色が設定されます。 髪色の変更のドロップダウンメニューで選択されている時、スライダーは自動で100に設定されます。
光沢	髪に光沢を追加したり減らしたりできます。
明るくする	髪色を明るくまたは濃くします。
赤くする	髪色をさらに鮮やかにします。高い数値にするほど赤くなり、マイナスの数値にするほど髪が白くなります。
色の強調	強調を増してより印象の強い髪の色にします。

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をクリックしてこれらのスライダーにアクセスします。

<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>修正前 修正後</p> <p>髪の影を塗りつぶすの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調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>ばらついた髪をなめらかにします。</p>  <p>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さらに次のサブスライダーが開き、髪をなめらかにする際に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。

3.2.12 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](#)  を使って、画像の切り取りができます。

スライダー

温度	温度(赤-青)色を取り除いて、画像全体の色を調整することができます
濃淡	温度(緑-紫)色を取り除いて、画像全体の色を調整することができます

露出	<p>写真全体の露出(明るさ)を調整します。</p> <p>露出ボタンをクリックすると、その他の露出コントロールがサブスライダーで開きます。</p> <p>色保存の露出 ハイライトが焼けてしまうのを防ぎながら、写真全体の露出(明るさ)を調整します。</p>
明るさ	<p>写真全体の明るさを調整します。このコントロールは画像の中ぐらいのトーンに効果を与えます。</p>
スマートコントラスト	<p>写真全体のコントラストを増やしたり減らしたりして、平均の明るさと色を残しながら、細かい部分を見せることができます。</p> <p>スマートコントラストボタンをクリックすると、その他のコントラストのコントロールがサブスライダーで開きます。</p> <p>コントラスト 画像全体のコントラストを簡単なテクニックで調整します。 色保存のコントラスト 通常のコントラストスライダーで起きてしまうような色変更を防ぎながら、写真全体のコントラストを調整します。</p>
色の強さ	<p>画像全体の色の強さを調整します。色の強さを増やすと、写真の色がインパクトを強めます。色の強さを減らすと、色のインパクトが弱くなります(グレーになっていきます)。</p> <p>色の強さボタンをクリックすると、その他の色の強さのコントロールがサブスライダーで開きます。</p> <p>色の彩度 画像全体の色の彩度(色の強さ)を調整します。色の強さと彩度はほとんど似ていますが唯一の違いは、インパクトの薄い色には色の強さよりも彩度のほうが効果を出せることです。どちらのスライダーも黒/白/グレーの部分には効果を与えません。</p>
トーンカーブ	<p>トーンカーブは明るさの異なる部分にそれぞれ適した変更量を与え、画像の明るさを変更します。トーンカーブはいくつかのサブスライダーと連結しており、スライダーを右に動かして全体を明るくし、左に動かして暗くする効果が含まれています。</p> <p>トーンカーブボタンをクリックすると、以下のコントロールがサブスライダーで開きます。</p> <p>フラッシュの修正 焼けてしまったハイライトの中の詳細を復元します。 ハイライト ハイライトの明るさを増やしたり減らしたりできます。 照明 照明部分の明るさを増やしたり減らしたりできます。 暗い部分 暗い部分の明るさを増やしたり減らしたりできます。 影 影の明るさを増やしたり減らしたりできます。 黒 黒い部分を強調させます。 影を明るくする 画像の暗い部分を明るくして、影部分の詳細を出します。</p>
ビネット	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>半径 ビネット効果を与える半径をコントロールします。</p> <p>色 ビネットの色を設定します。</p> <p>硬さ ビネットの柔らかい部分のサイズを設定します。</p>

3.2.13 背景の編集/取替え

PortraitProでは、写真中のどの部分が背景でどの部分が前景かを表示するマスクを作成できます。その後背景のコントロールを使って、背景のみを編集することができます。

背景の編集でできること:

- 背景を別の画像に取り替える。
- 背景をフラットな色に取り替える。
- 背景をグラデーションカラーに取り替える。
- 元の背景の明るさ、コントラスト、露出、色、その他の調整。
- 元の背景または新しい背景のぼかし、フィールドの深度の効果など。

背景マスクの作成・編集と背景画像の設定には、これらのステップに進んでください。

ステップ 1: 背景マスクの作成と編集

[コントロールパネル](#)^[30]の中にある背景コントロールを最初に開くと、この中で表示されるボタンはマスクの作成です。

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知され、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、ツールバーの中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。

自動で背景マスクを作成して背景モードに入るには、マスクの作成ボタンをクリックしてください。

背景モードには2つの項があります。背景マスクと背景画像です。初めに、背景マスクの項を開いてください。[これにより、背景マスクを編集できるツールが表示されます。](#)^[53]

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、背景画像の項を開きます。

ステップ 2: 背景の選択または編集

[この項の中にあるコントロールでは、背景にどのような編集を与えるかを選択することができます。](#)^[56] 背景の取り替えまたは、現在の背景を編集することができます。

ステップ 3: 背景マスクの調整に戻る

背景が一旦設定されたら、背景マスクに戻り、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。

3.2.13.1 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](#)^[56]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ペアになっています。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のでご注意ください。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](#) 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](#) )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が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。

仕上がり表示	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)

	<p>色選択コントロールを使って、使用する色を設定します。</p> <p>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。</p>
カラーグラデーション	<p>背景部分全体をカラーグラデーションに取り替えます。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
新しい背景画像	<p>背景に新しい画像を配置します。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
元の背景を使用する	<p>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。</p> <p>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)</p>
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	<p>背景をぼかします</p> <p>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。</p> <p>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)。</p> <p>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。</p>

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真っ緑になります。

3.2.14 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](#)³⁹と[肌の照明と着色](#)⁴⁴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づらい場合は、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](#)⁷⁷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。

3.2.15 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](#)⁵⁰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](#)⁷⁷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 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 ⁶⁰	Studio Max版のみ ⁹ 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 ⁶²	Studio版のみ 手動バッチ編集のコントロール ⁹
性別を選択 ⁶⁵	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 ⁶⁶	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 ⁶⁷	PortraitProでの様々な部分の調整を設定します。
カラー設定 ⁶⁸	カラープロファイル設定 (Studio版のみ)
言語の設定 ⁷	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 ⁷³	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 ⁷³	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)。

3.3.1 自動バッチ

[Studio Max版のみ](#) ⁹

[自動バッチ](#) ¹³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



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](#)¹³⁾して、[顔の修整段階](#)¹⁵⁾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。

3.3.2 手動バッチ

[Studio版のみ](#)⁹⁾

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](#) ²⁶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](#) ⁶⁷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。

3.3.3 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。

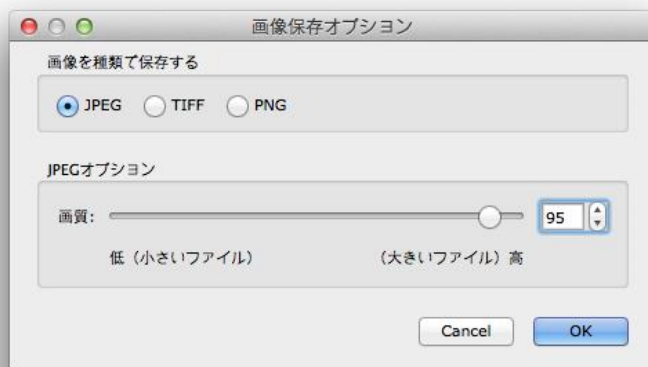
顔が検出され自動的にダイアログが表示されると、輪郭線の削除ボタンも表示されるので、顔の検出がきちんとされていない場合にクリックしてください。

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](#) [16]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

3.3.4 画像保存オプション

メニューコマンドのファイル>Jpg/Tiffで保存を使用して画像を保存の際、画像保存オプションダイアログが表示されます。



ここよりJPEG・TIFF・PNGファイル形式のいずれかの形式で保存をすることができます。

JPEG形式

JPEGを選択すると、保存する画像の画質を選ぶことができます。低画質を選ぶ利点はファイルサイズが小さくなることです。もし保存した後にこの画像の編集を行う予定がないのであれば、JPEGが通常は一番のオプションです。

TIFF形式

画像をTIFF形式で保存すると、通常ファイルはJPEGで保存するよりも大きくなります。しかし、TIFFでは画像がそのまま正確に保存され、画質が損なわれることはありません。ほかの画像編集機能でこの画像編再び開く予定がある場合は、これが一番のオプションです。

TIFF画像は圧縮なしまたは情報を失くさずに圧縮することができます。情報をなくさずに保存を選択しないケースは、圧縮TIFFファイルをサポートしていない他のアプリケーションで、このTIFFファイルを開く場合のみです。(現在はほとんどのソフトウェアではサポートされています)。

PNG形式

PNGもロスレス圧縮を使う形式です。

ビットカラーサンプル設定

[Studio版とStudio Max版のみ](#)

TIFFとPNGファイルは8ビットまたは16ビットカラーサンプル(24ビットまたは48ビットピクセルと同様)です。編集画像に帯のようなものが現れた場合に、8ビットから16ビットカラーサンプルに変更をすることによってこれを修正できます。16ビットカラーサンプルの画像を読み込むことができないプログラムもあります。

3.3.5 設定

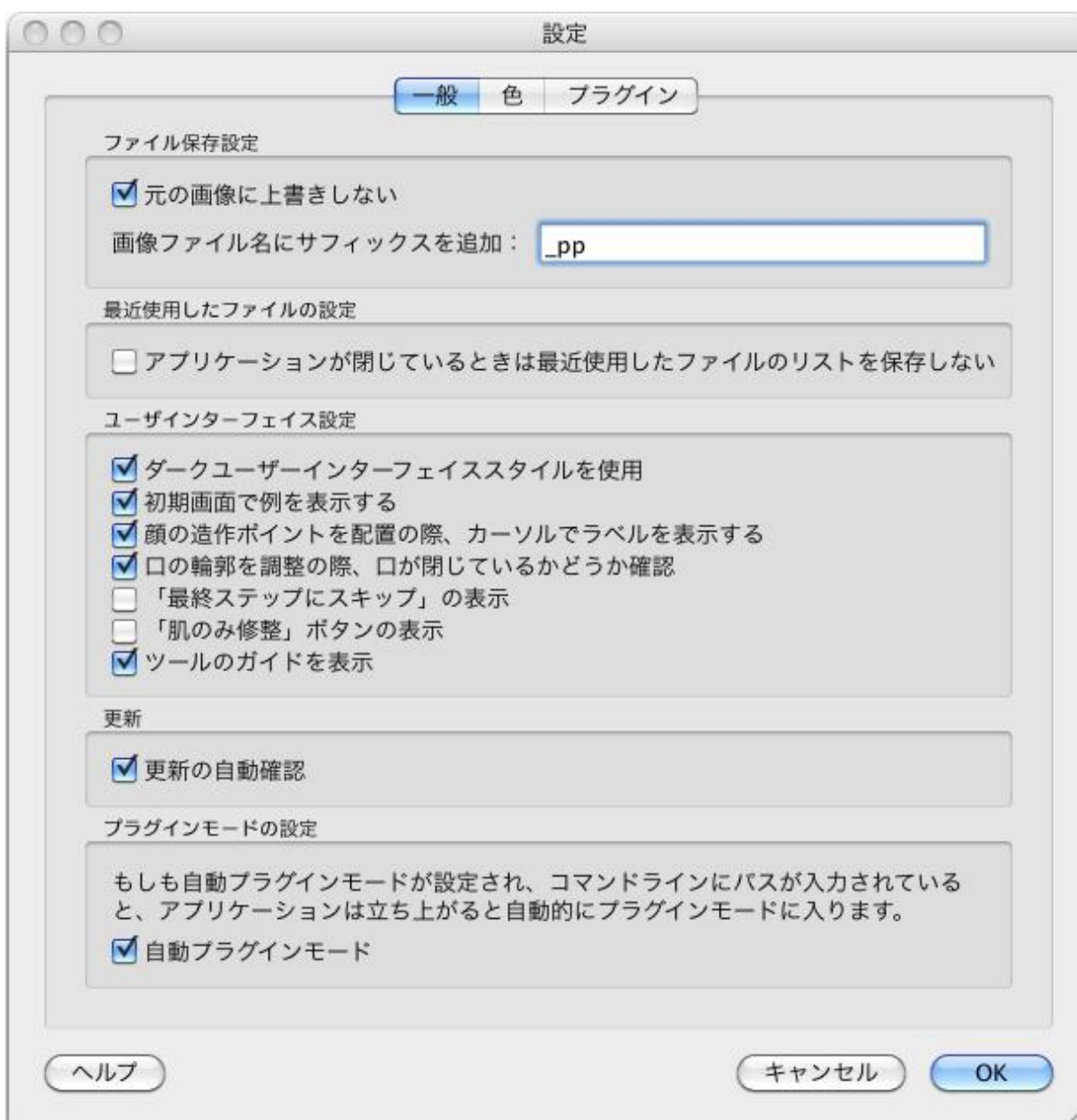
ファイル > 設定 メニューコマンドを選択してこのダイアログを開きます。



色 <small>[68]</small>	色設定
言語 <small>[71]</small>	言語の設定
プラグイン <small>[72]</small>	PortraitProをPhotoshopのフィルター形式で使用可能にする、Photoshopフィルターのプラグインのインストールができます。

3.3.5.1 一般設定

このダイアログを開くには、**PortraitPro > 環境設定**のメニューコマンドを選択します。



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Macのスタイルにします。

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となります。

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。

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 - 口のポイント配置を調整しているときに、口が開いているか閉じているかどうかをPortraitProに質問させるには、このボックスをチェックしてください。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。

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。

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。

3.3.5.2 カラー設定

[Studio版のみ](#)

このダイアログを出すには、**PortraitPro > 環境設定** メニューコマンドで色のタブより選択します。



カラーマネージメントは、あなたが画面で見る色と実際の写真の色が、可能な限り同じになるようにサポートします。

さらに、PortraitProの中でどのカラープロファイルを使用するかを環境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の階調に影響します。

最大のスピードには画面のカラープロファイルをデフォルトのワークプロファイルに設定します。

さらにPortrait Proではカラーの深さを環境設定することができます。これはひとつひとつのカラーサンプルを代表する多数のビットからなっています。

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ではカラーマネージメントを無効にした8ビットカラーでも起動します。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します。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ます。

色管理の説明

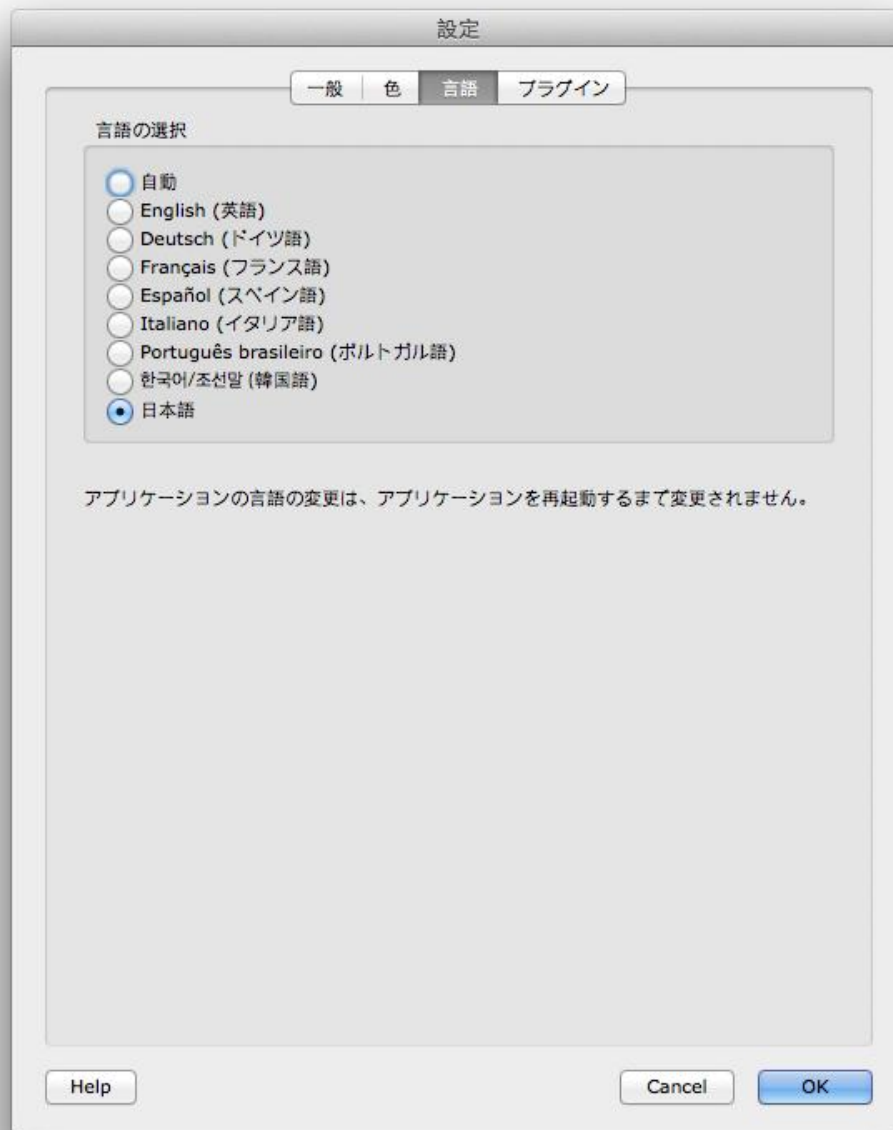
もしカラーマネージメントが有効になっている場合は、PortraitProはご使用のモニタープロファイルと画像で特定されているカラープロファイルに見合っただけ色が画面上に表示されているかを確認します。最高の結果を出すには、モニターの製造時点で設定されたプロファイルを使用するよりも、モニターをキャリブレーションすることをお勧めします。

例えばもし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、もし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、画像を作成の際に扱った色範囲が消えたり画像表示のプロセス段階で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ことがあるかもしれません。けれどもこの違いは本当にわずかなもので通常は気づくことはありません。

もしも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ほうが、扱った色範囲が消えたり(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、良い結果が出せます。

3.3.5.3 言語設定

このダイアログを出すには、**PortraitPro > 環境設定** メニューコマンドで言語のタブより選択します。



自動のオプションを選択するとご使用のパソコンの言語と同じ言語で設定されます。未選択の場合は英語で設定されます。

3.3.5.4 プラグイン

[Studio版のみ](#) 

ファイル > 設定のメニューコマンドよりプラグインのタブを選択してこのダイアログを開きます。



このダイアログによりPortraitProをPhotoshop/Apertureのプラグインとして使用できるよう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のインストールの際にプラグインのインストールも選択できます。このパネルよりプラグインのインストーラを再起動することができます。ここよりPortraitProのインストールの際にプラグインのインストールを選択しなかった場合や、新しいバージョンのPhotoshop/Apertureをインストールした場合などにプラグインのインストールができます。

プラグインインストーラは自動でどのバージョンのPhotoshop/Apertureがパソコンにインストールされているかを検出します。プラグインをインストールしたいアプリケーションのボックスを選択してください。

プラグインをどのフォルダにインストールするかを選択も可能です。もしこのプラグインが対応できるほかのアプリケーションがある場合や、Photoshop/Apertureがインストールされているのに自動検出されなかった場合に便利です。

Photoshopで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のフィルターとして現れます。Photoshopのファイルメニューの中にAnthropicsというメニューが表示され、その中にPortraitProが表示されます。

PortraitProのフィルターはPhotoshopのほかのフィルターと同様、選択されている部分（選択されていない場合はすべての部分）のみに機能します。このフィルターを選択すると、作業中の画像はPortraitProで自動的に開かれ、[プラグインモード](#)²⁴が起動します。PortraitProで画像の修整が済んだら、ファイルメニューの保存して終了コマンドを選択するとPortraitProが終了し、修整した画像はPhotoshopに戻ります。

3.3.6 プリセットの保存

保存スライダをプリセットと入れ替えます。

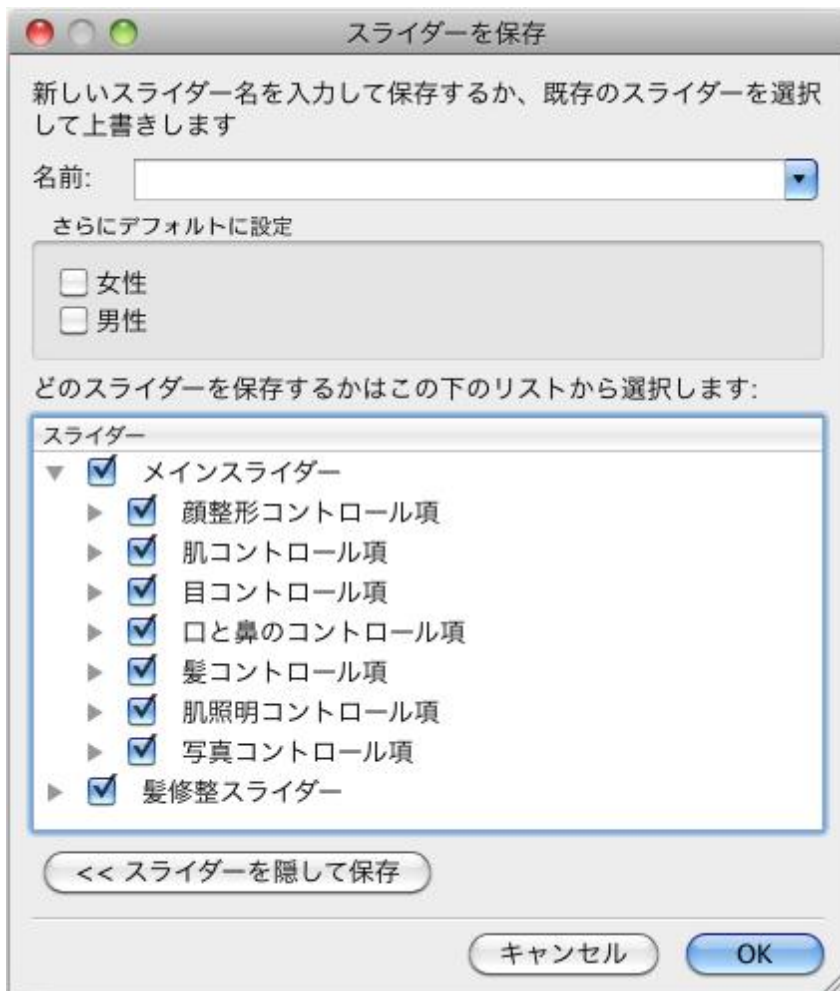
このダイアログを出すには、[保存スライダーコントロール](#)³³の中で、スライダーの保存ボタンをクリックします。



名前を入力してOKをクリックすると、現在のスライダーの数字がほかの保存スライダーと一緒に保存されます。

保存スライダー設定に既存の名前を入力するとその設定は上書きされます。

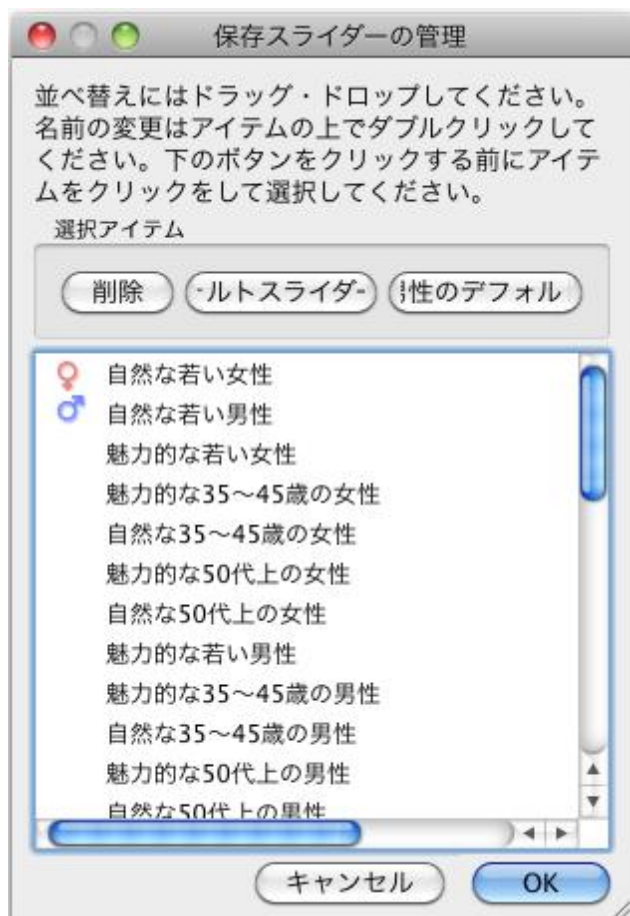
デフォルトにより、すべてのスライダーの数字は保存されています。もしもスライダーの一部を保存したい場合は、保存するスライダーを選択する ボタンを押してください。これにより、下に表示されているダイアログが開かれます。



それぞれのスライダーの横にあるチェックボックスをクリックして、保存済(チェック)と未保存(チェックなし)の切り替えをします。
もしサブスライダーのあるスライダーのチェックボックスをクリックすると、すべてのサブスライダーは同じ設定になります。

3.3.7 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](#)¹³³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。

3.4 ツールの参照

この項ではPortraitProで使用可能なツールの説明がされています。

これらのツールは[画像の修整](#)¹³⁴で修整画像ビューの中で作業の際にしようできます。

ツールを変えると、修整画像ビューの中でクリックした時に何が起るかを変更します。

それぞれのツールは違ったカーソルの形をしているので、どのツールが選択されているかは簡単にわかります。

パンツール ^[76]	画像のビューを上下左右に移動させます。ほか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として選択されています。
ブラシツール ^[76]	修整を行った画像をペイントして、修正を与えたり吹き出物などを復活させたりできます。
部分ブラシツール ^[77]	修整を行った画像をペイントして、肌や髪部分をさらに細かく改良することができます。
切り抜きツール ^[78]	写真を切り抜きするのに使われます。

3.4.1 パンツール

パンツールは[画像の修整](#) ^[15]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](#) ^[37]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。

3.4.2 ブラシツール

ブラシツールは[画像の修整中](#) ^[15]に使用できます。筆ブラシのように機能します。このブラシで「ペイント」したい部分の上にカーソルを移動させ、マウスを左クリック・ホールドして効果を与えたい部分をドラッグします。

ブラシツールには2種類あります。このページでは特定部分の肌を修整するのに使用する通常のブラシツールについて説明をします。もうひとつの種類のブラシは[部分ブラシツール](#) ^[77]で、修整する部分の選択をするときに使います。

修正と復元ブラシ

以下のブラシは画像のメインビューの上にあります。

修正ブラシ	このツールを使って、自動消去されなかった吹き出物の上にペイントすることができます。
復元ブラシ	一旦除去された吹き出物の上にペイントをし、その部分のみ元の状態に戻すことができます。

ブラシコントロール

ブラシを選択するには、適切なコントロールの項目からボタンを押してください。

ボタンをもう一度押してブラシの選択解除をします([パンツール](#) ^[76]に戻ります)。

ブラシツールは絵筆のように作用します。改良された画像のブラシ効果を加えたい部分の上で、絵を描くようにしてツールを使います。

ブラシを使用するには、カーソルが修整画像の中にあるときにマウスの左側を使って、ボタンを押しながらマウスをドラッグします。筆の1画を終えるときにマウスを解除します。この作業を行う際にカーソルが通過する部分は、すでに「ブラシ済み」の部分です。

ブラシサイズ

ブラシサイズはブラシ効果を与える部分の範囲を調整します。ブラシを使うときにこのカーソルの円の大きさにより、どれだけの大きさの部分かかを知ることができます。

ブラシ濃度

ブラシ濃度はブラシ効果をどれだけの強さで使いたいかをコントロールします。濃度100の場合ですとブラシ効果がフルで筆タッチのように使われます。もっと少量の濃度にして、少しずつ変化を加えることもできます。

例えば修正ブラシの濃度を50に設定し、吹き出物の上をペイントすると、吹き出物除去の効果は最大効果の半分になります。もしマウスを解除して、もう一度その吹き出物の上を塗ると、さらに50%の吹き出物除去処理が足されます。こうすることで、不自然に周りの部分までぼやかしてしまうこともなく、十分吹き出物の除去ができます。

ブラシツールが選択されている場合、ブラシサイズと濃度を設定するコントロールは選択ボタンの近くに現れます。

ブラシのやり直し

どのブラシを使用しても、[編集メニュー](#) [28] から元に戻すを選択するとその直前に使ったブラシ効果を取り消すことができ、またコントロール+Zのキーを押しても同じ作用をします。

もとに戻すを続けていくと、そのセッションの中で行った作業を過去に遡っていきます。元に戻したものを先にやり直したい場合は、[編集メニュー](#) [28] からやり直しを選択するかコントロール+Yのキーを押しても同じ作用をします。

タブレットへの対応

PortraitProはタブレットとスタイラスに対応しています。タブレットとスタイラスをお持ちの場合は、このブラシ作業は通常さらに簡単に行えます。

3.4.3 部分ブラシツール

部分ブラシツールは[画像の修整中](#) [15] 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](#) [58] の表示または修正には、[肌コントロール](#) [39] 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⁵⁹を表示または修正するには、髪コントロール⁵⁰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。

3.4.4 切り抜きツール

切り抜きツールは画像の改良¹⁵の際に使うことができます。

切り抜きツールを選択するには、写真コントロール⁵⁴の項の中で切り抜きツールボタンを押します。

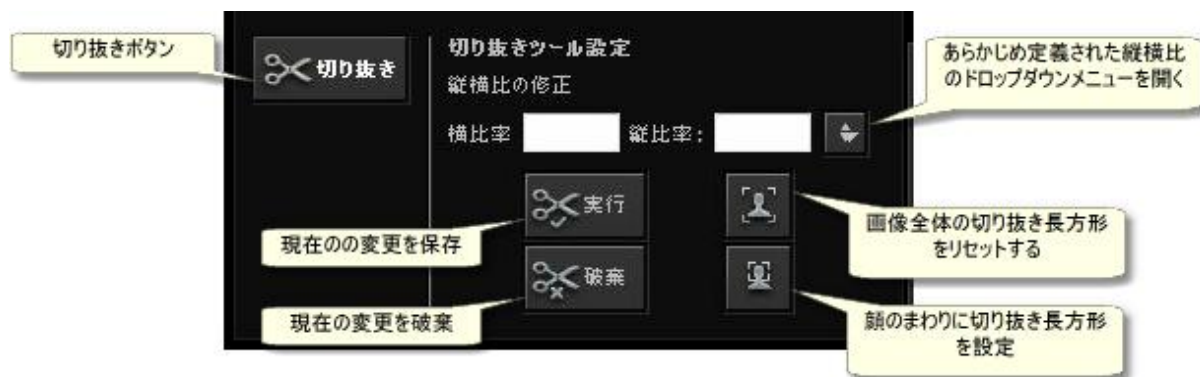
切り抜きツールはあなたの写真のどの部分を使うかを調整するのに使われます。被写体を写真の中でフォーカスするには、これを使って余分なものを削除する必要があります。写真を切り抜いても、実際に写真の情報は失われません。表示部分を変えているだけなので、もし切り抜きが上手くいかなかった場合はいつでも再調整できます。

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、3つに分割された写真の一部を参考に表示します。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。

表示されている切抜きでよろしい場合は、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: プロの写真家は、目や口を通常ポートレートの "3分の1" のラインに位置します。こうすることでもっと美しい写真にすることができます。

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 インチの写真をプリントしたい場合 (通常の写真サイズ)、この比率で作業します。これには、ボックスの中のTo: と By: 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。

3.5 プラグイン・インストールガイド

[Studio版とStudio Max版のみ](#) ⁹⁷

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](#) ²³としてPhotoshopやその他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。

PortraitProのインストーラーが終了した後は、プラグインインストーラーは別のインストーラーとして起動します。

インストーラーは、対応可能なアプリケーションを自動で検出しますので、プラグインをインストールするご希望のアプリケーションを選択してください。

(注意: プラグインはPortraitPro内の**PortraitPro** > 環境設定 > 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](#) ⁷²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なアプリケーション) 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 "/Applications/<APPLICATION-NAME>/Plug-Ins" となります。例: **"/Application/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](#)「[?](#)」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

[tiffib](#)

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.

[jpeglib](#)

JPEG画像の読み込み・書き込み機能は、[jpeglib](#)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.

[pnglib](#)

PNG画像の読み込みと書き込み機能は、[pnglib](#)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

CMD+O	ファイル > 開くコマンド
F4	Studio版のみ  ファイル > バッチを開くコマンド
CMD+S	ファイル > 保存コマンド
CMD+W	ファイル > 閉じるコマンド
CMD+E	ファイル > この写真中の別の顔を修正するコマンド
CMD+Z	編集 > 取り消しコマンド
CMD+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

キーショッ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
[ブラシの大きさ(ブラシツールが選択されている ⁷⁶ 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。
F2	プリセットの保存 ⁷³ ダイアログを表示します。
F3	スナップショットの保存 ³⁵ ダイアログを表示します。
F4	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。

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 ³⁵ タブを選択。
F10	コントロールパネルの中の プリセット ³³ 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 ³⁵ タブを選択。