

ダヴィンチ フォト



E-mail: lantech@lantech-software.co.jp
Website: <http://www.lantech-software.co.jp>
[C] Winconssoft Co., Ltd / Lantechsoftware Co., Ltd

**Davinci
Photo**
Version: 1.500.3729

Davinci-Photo
プログラム紹介

Davinci-Photo は多機能なイメージ編集プログラムです。

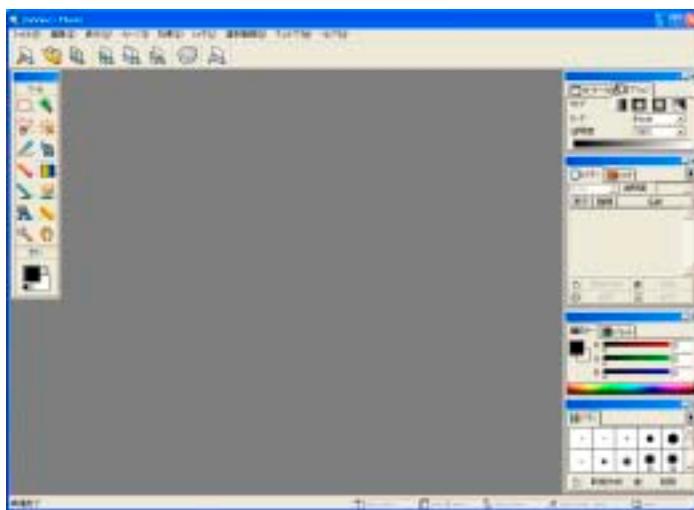
第1章 ダヴィンチフォトの定義とツールバー



1. 定義

初めてコンピュータグラフィックスに接し、グラフィックプログラムを学びながら満足感を感じることは、おそらく写真を加工して合成するという作業ではないでしょうか。コンピュータグラフィックスを学ぶ一番大きな理由は目で見て楽しめるイメージを容易に表現することができるということだと思います。ダヴィンチフォトはテクスチャ(Texture)やパターンまたその他の特殊効果を使って多様な表現ができるプログラムです。

これからダヴィンチフォトの使用方法について、理解しやすいように各項目のメニュー別に説明していきます。この章ではまず、[画面 1-1]の左側にある"ツール"と、右側の"ナビゲータ"、"レイヤ"、"カラーパレット"、"ブラシ"等の機能について簡単に紹介することにします。



【画面 1-1】ダヴィンチフォト メイン画面



2. ツールバー

ツールボックスにあるツールバーはダヴィンチフォトのイメージを作成するときに必ず必要なものです。ツールバーを利用して新しいイメージを作成したり、また作成したイメージを使って別のイメージを作成します。各ツールバーの機能は [画面 1-2] に示す通りです。



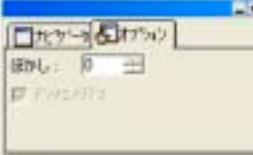
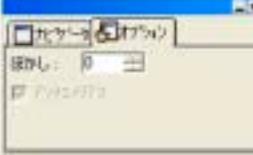
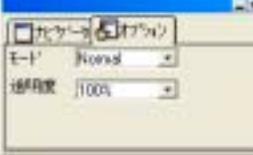
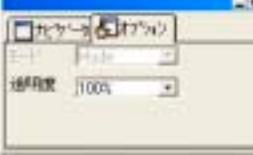
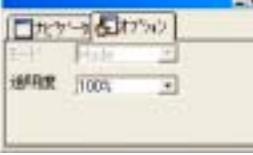
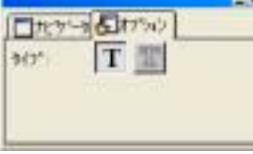
[画面 1-2] ツールバーの内容

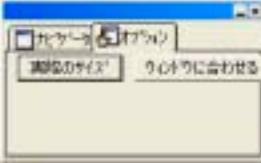
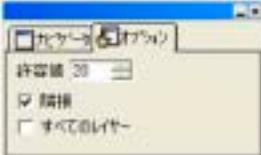
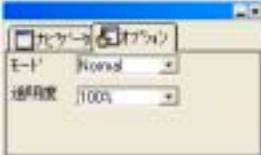
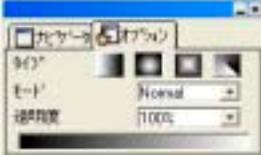
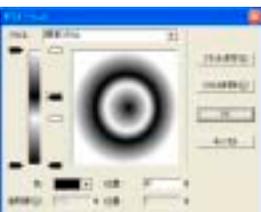


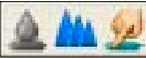
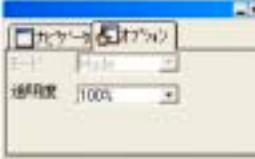
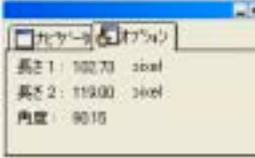
ツールの選択について

- ・ツールを選択するときはアイコンをクリックします。
- ・同分類のツールを一緒に選択するときはツールボックス横のツール名かホットキーをクリックします。

[画面 1-2]のツールバーの内容は次の通りです。

ツール	内容	オプション
	<p>選択ツール 矩形/楕円形/カットを使用します。</p>	
	<p>自由選択ツール 自由/多角形を使用します。</p>	
	<p>ブラシツール ブラシ/スタンプ/ペンを使用します。モードおよび透明度のオプションが使用できます。</p>	
	<p>消しゴムツール 消しゴムを使用します。透明度のオプションが使用できます。</p>	
	<p>明度ツール 明るく/暗くを使用します。モードおよび透明度のオプションが使用できます。</p>	
	<p>テキストツール テキスト/3Dテキストを選択し文字入力を行います。</p>	

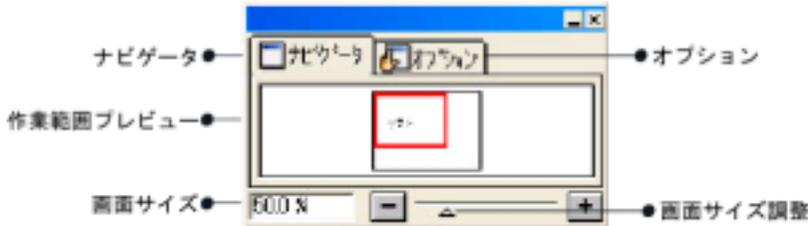
ツール	内容	オプション
	<p>拡大ツール イメージの拡大、縮小をドラッグしながら行ないます。 オプションを利用して実際の大きさまたは画面に合わせた大きさを指定します。</p>	
	<p>移動ツール 文字やイメージを自由に移動させるツールです。</p>	なし
	<p>自動選択ツール イメージの似通った色を選択するツールです。 オプションで範囲指定をします。</p>	
	<p>スプレーツール イメージにスプレー効果を与えるツールです。 モードおよび透明度のオプションが使用できます。</p>	
	<p>塗り潰し/グラデーションツール  ーバーをクリックすると"グラデーション設定"ダイアログボックスが表示され、オプションでグラデーションを使用することができます。 モードや透明度のオプションもあります。</p>	 

ツール	内容	オプション
	<p>ぼかしツール ぼかし/シャープ/擦り等の効果を使用します。 。オプションで透明度の使用もできます。</p>	
	<p>スポイトツール スポイト/物差しを使用します。 ピクセル、インチ、センチ等の単位をオプションで指定します。</p>	
	<p>ハンドツール 画面を拡大したとき重なりあって見えない部分を移動させるツールです。</p>	なし
	<p>カラーツール 使用中の色、背景色、基本色等の確認と変更を行ないます。</p>	なし



3. ナビゲータバー

ナビゲータダイアログボックスではレイヤの表示サイズを指定します。サイズはバーを使って**拡大/縮小**操作をしながら行ないます。また、数値を入力してもサイズ変更を行うことができます。



【画面 1-3】ナビゲータバー

[画面 1-3]の "オプション"には、いま使っているツールが表示されます。



4. レイヤバー

レイヤとはイメージを保存した空間（イメージを保存する部屋のようなもので、イメージ層と呼びます）がいくつも集まった複数の層のことを言います。イメージごと層に分けて整理しておき、必要なときに取り出して使用します。レイヤメニューでは 新規作成、 削除、 複製、 結合 機能を使用します。

表示メニューの をクリックすると の状態になってレイヤの内容は画面に表示されません。

レイヤの名前の部分をダブルクリックするとレイヤ名を変更する"レイヤオプション"のダイアログボックスが表示されます。

透明度の をクリックすると バーが表示されます。このバーで透明度の調節を行ないます。

ただし背景レイヤの透明度調整や削除作業はできません。

背景レイヤをダブルクリックして、別の名前にした場合は透明度調整ができるようになります。



【画面 1-4】レイヤバー

レイヤの種類	内容
	イメージ レイヤのイメージが表示されます。
	テキスト レイヤのイメージが表示されます。
	3D テキスト レイヤのイメージが表示されます。

レイヤダイアログの名前の欄にあるレイヤをドラッグして表示位置を変更することができます。

また  新規作成、 削除、 複製、 結合 をクリックするとそれぞれの内容が実行されます。 結合 は作成したレイヤをオリジナルレイヤにまとめる機能です。



チェック

通常 ディザ合成
乗算 スクリーン オーバーレイ ソフトライト ハードライト
焼き込みカラー 覆い焼きカラー
比較(暗) 比較(明) 差の絶対値 除外
色相 彩度 カラー 輝度

【画面 1-5】レイヤの結合モード



結合モードの内容

- ・**通常**：
標準結合のモードです。上位レイヤは見えますが下位レイヤは見えません。
- ・**ディザ合成**：
噴射状態のような効果を表示します。100%不透明の状態のときは使用しません。
- ・**乗算**：
白色イメージの多いレイヤにはあまり効果がありませんが
黒色イメージの多いレイヤに対してはさらに暗くする効果があります。
- ・**スクリーン**：
二つのレイヤのうち明るい方のイメージだけを強調します。
- ・**オーバーレイ**：
複合モードとスクリーンモードの効果をあわせ持ったモードです。
暗いイメージだけを集めるとさらに暗くなり、明るいイメージだけ集めると
さらに明るくなります。
- ・**ソフトライト**：
上位レイヤに伴ってイメージが変わるモードです。
上位レイヤの暗いイメージが下位レイヤをさらに暗くし、
上位レイヤの明るい部分が下位レイヤをさらに明るくします。

- ・**ハードライト**：
上位レイヤの色に伴って下位レイヤの色がはげしく変化するモードです。
- ・**焼き込みカラー**：
下位レイヤの明るい部分が光を放つモードです。ハードライトが彩度を変えるレイヤなら焼き込みカラーは明度を変えるモードといえます。
- ・**覆い焼きカラー**：
明度を落とすモードです。焼き込みカラーとは反対のモードです。
- ・**比較（暗）**：
二つのレイヤのうち暗い方の色だけを選んで新しいモードを作ります。
- ・**比較（明）**：
二つのレイヤのうち明るい方の色だけを選んで新しいモードを作ります。
- ・**差の絶対値**：
上位レイヤと下位レイヤの色のうち明るい部分だけを反転するモードです。
- ・**除外**：
上位レイヤと下位レイヤの対応する部分を転換させるモードです。
- ・**色相**：
上位レイヤの色を下位レイヤに反映させるモードです。
- ・**彩度**：
上位レイヤの彩度が下位レイヤの彩度に影響を与えるモードです。
- ・**カラー**：
上位レイヤの彩度と下位レイヤの明度を使って新しいイメージを作るモードです。
- ・**輝度**：
カラーイメージを白黒イメージにするモードです。



5. マスクバー

マスクレイヤは、画像の一部をマスク画像で覆っておくと、その部分を他の色で塗っても、元の色を変化させずに留めておくことができるという機能を持っています。また外部ファイルにアルファ効果を適用させる機能もありますが、詳しいことはダヴィンチドローの項で説明することにします。



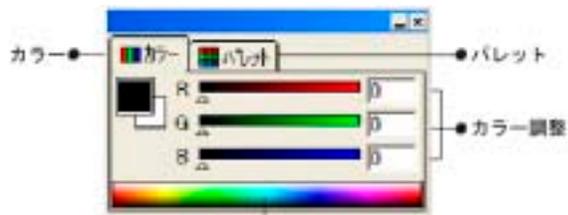
【画面 1-6】マスクバー

" 使用"にチェックして作成した内容はアルファイメージで保存されます。



6. カラーバー

自由に色を指定し使用します。



この部分をクリックし、カラーを選択

【画面 1-7】カラーバー



7. パレットバー

パレットに使用する色の追加や削除をします。



【画面 1-8】パレットバー



【画面 1-9】パレットバー オプションメニュー

【画面 1-9】で、パレットオプションを使用し、パレットの内容を修正することができます。



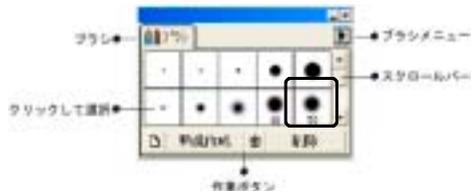
8. ブラシバー

ツールバーのブラシを使用する前に、どのようなブラシを使用するかブラシパレットで設定しておきます。

【画面 1-10】の"●"にマウスをあてダブルクリックすると

【画面 1-12】が表示されます。

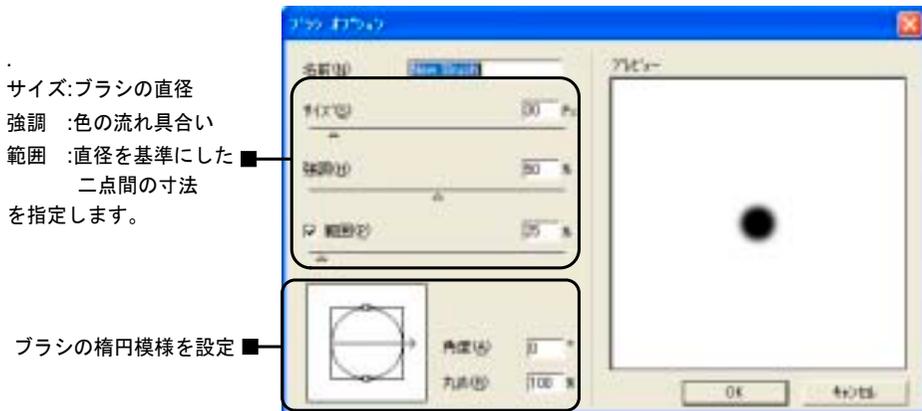
ここでバーを使いブラシの大きさや強度等を設定します。



【画面 1-10】ブラシバー



【画面 1-11】ブラシバー オプションメニュー



【画面 1-12】 ブラシオプションダイアログボックス

[画面 1-12]では ブラシオプションの内容変更もできます。

Tip ピクセル

- ①ピクセル寸法とはビットマップイメージの高さと幅を構成するピクセルの数のことをいいます。画面に表示されたイメージの大きさは、モニターの大きさや設定のほかイメージのピクセル数により決定されます。イメージファイルの大きさはピクセル寸法に比例します。
- ②イメージ画面を構成するピクセルの数のことをイメージ解像度と言い普通インチ当りのピクセル(ppi (pixel per inch))で表示します。高解像度イメージには解像度が低い同じ寸法のイメージに比べ、より多い、すなわちより小さいピクセルが入っています。たとえば解像度が72ppiで、1インチx1インチのイメージには総計5184のピクセル(幅方向に72ピクセルx高さ方向に72ピクセル=5184)が入っていますが、解像度が300ppiの同じイメージには総計90,000個というはるかに小さいピクセルが入っています。



9. ツールバーを利用した作成例

ダヴィンチフォトのサンプルのイメージファイルを開き画面の端に表示されたをクリックし、イメージの大きさを調節します。



この部分をドラッグしてイメージの大きさを調節します。

【画面 1-13】 イメージ画面

ナビゲータバーの画面サイズ調整バーで表示部分のサイズを調節します。



【画面 1-14】 イメージのサイズ調節

バーを操作してサイズを調節します。



【画面 1-15】 調節した状態

イメージファイルを開くと【画面 1-16】のようにファイル名がレイヤボックスに表示されます。ここで **新規レイヤ** をクリックし新しいレイヤを追加すると【画面 1-17】のように表示されます。

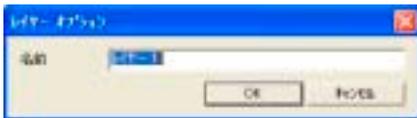


【画面 1-16】レイヤダイアログボックス

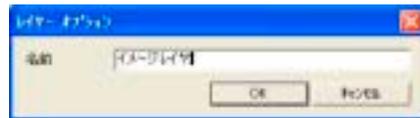


【画面 1-17】新しいレイヤ追加

[画面 1-17]で"レイヤ1"をダブルクリックすると
[画面 1-18]の名前変更ダイアログボックスが表示されます。

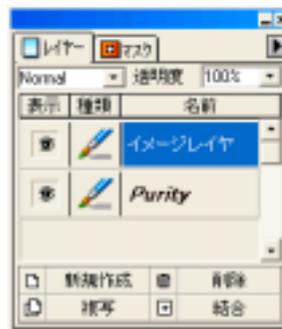


【画面 1-18】レイヤ名変更ダイアログボックス



【画面 1-19】イメージ追加、に変更

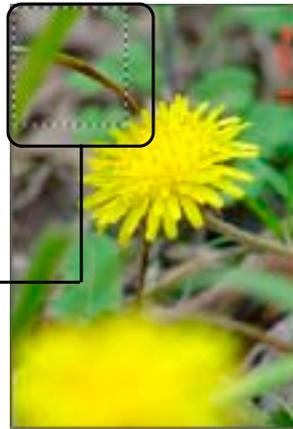
[画面 1-19]でレイヤ名を
"イメージレイヤ"に変更し
をクリックすると [画面 1-20] の
ように変更された画面が表示されま
す。



【画面 1-20】レイヤ名変更後

ツールボックスの"矩形選択"ツール
()を選択しドラッグすると、
[画面 1-21]のように点線の四角形が
表示されます。

ドラッグ部分 ■



【画面 1-21】ドラッグした状態

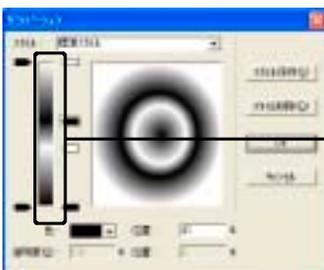
[画面 1-21] のイメージを[画面 1-22]のグラデーションオプション
ダイアログボックスでグラデーションツール()を使用し作業を
行ないます。



円形模様を選択

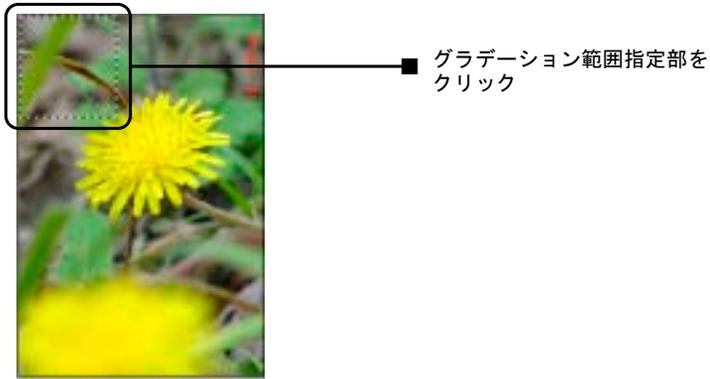
ダブルクリックすると [画面 1-23]が表示されます

【画面 1-22】グラデーションダイアログ



色の選択、追加、削除を行ないます

【画面 1-23】グラデーション設定



【画面 1-24】グラデーション範囲指定

グラデーション設定後 [画面 1-24]のように範囲指定部分をクリックすると [画面 1-25]のように完成画面が表示されます。



【画面 1-25】完成画面

[画面 1-26]のレイヤ表示、"イメージレイヤ"部に目  模様があるときは [画面 1-27]の表示になり、無いときは [画面 1-28]の表示になります。



【画面 1-26】レイヤバー



【画面 1-27】目模様あり



【画面 1-28】目模様なし

第2章 ファイル(F) メニュー

この章では、イメージ作成のためのいろいろな機能の使い方、保存方法、およびオプション等について説明をします。



【画面 2-1】 ファイルメニュー



1. 新規作成(N)

ファイルメニューの[新規作成(N)]かショートカットキー<Ctrl+N>または短縮アイコン()をクリックすると[画面 2-1-1]の新しいイメージを作成するダイアログボックスが表示されます。



■ イメージの幅と高さの単位は、ピクセル/インチ/センチの中から選択します。解像度は、ピクセル/センチ、ピクセル/インチのどちらかを選びます。

■ 作業画面の背景は、白色/背景色/透明の中から選択します。

【画面 2-1-1】新規イメージ作成ダイアログボックス

[画面 2-1-1]のダイアログボックスで名前、イメージの大きさ、背景を指定し をクリックすると[画面 2-1-2]の新規イメージ作成画面が表示されます。



【画面 2-1-2】新規イメージ作成画面



2. テキスト入力

テキスト短縮アイコン() をクリックすると [画面 2-2-1]のテキスト入力ダイアログボックスが表示されます。



フォント選択部の  ボタンをクリックしてフォントを選択します。
次に 欄にチェックを入れ スタイルを指定します。
フォントの大きさは 1から100の中から選びます。
文字の色をクリックしながら選択します。
文字の並べ方は標準、右寄せ、左寄せの中から選びます。
この作業は、テキスト文字のブロックを作成した後で行ないます。

【画面 2-2-1】テキスト入力ダイアログボックス



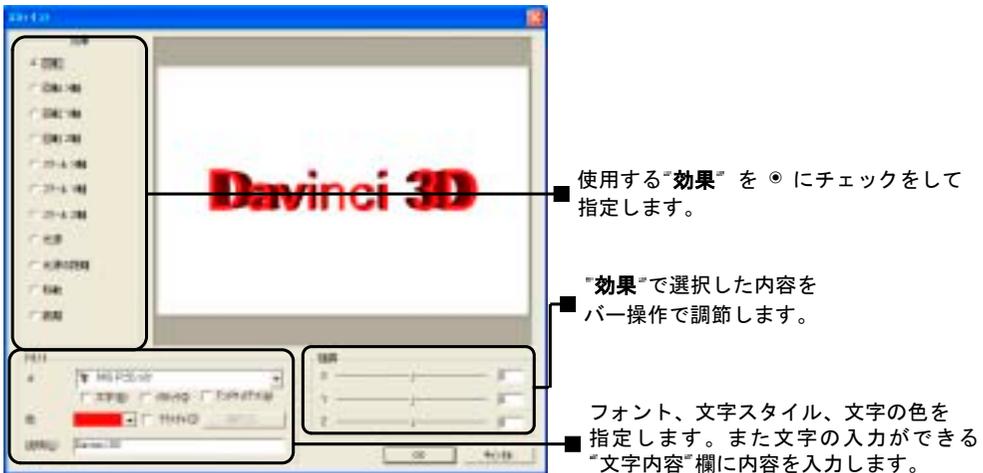
フォント選択部の  をクリックして "MS明朝"を選択
スタイルは"太く"、"斜体"、"下線"にチェック
文字の大きさは100に設定
色は"黒"を指定して  をクリック

【画面 2-2-2】テキスト文字を作成した例



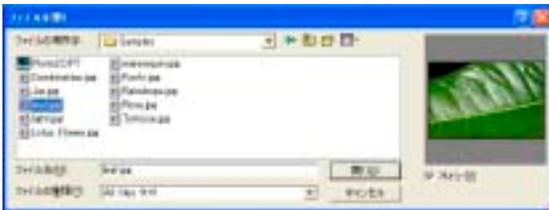
3. 3D テキスト入力

3Dテキスト短縮アイコン(📄) をクリックすると [画面 2-3-1]の3Dテキストダイアログボックスが表示されます。



【画面 2-3-1】3Dテキスト入力ダイアログボックス

[画面 2-3-1] の"テキスト"では、文字のイメージ作りのために、“太く”、“イタリック”、“アンチエイリアス”等に チェック表示をして活用します。また“テクスチャ”に チェック表示をして **選択** をクリックすると、[画面 2-3-2] のダイアログボックスが表示され、イメージ保存されたディレクトリを開くことができます。



【画面 2-3-2】ファイルを開くダイアログボックス

[画面 2-3-2]でイメージを選択し **開く(O)** かショートカットキー <O>をクリックすると次のように表示されます。



【画面 2-3-3】通常



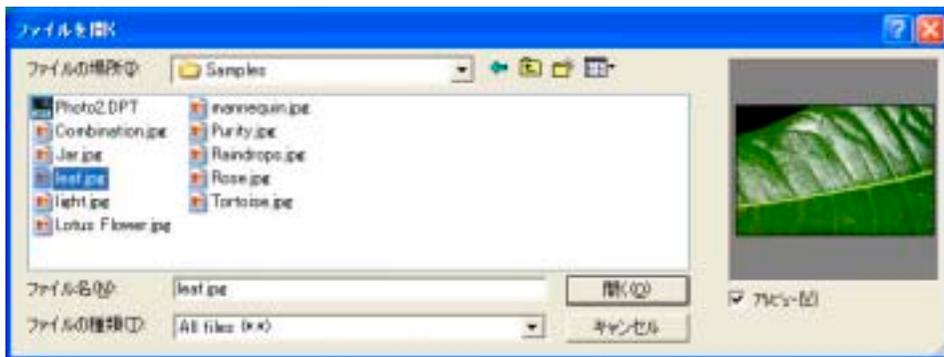
【画面 2-3-4】テクスチャを適用

設定後 [画面 2-3-1]の **OK** をクリックします。



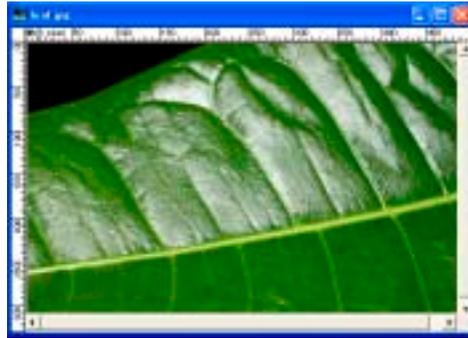
4. 開く(P)

ファイルメニューの **開く(O)** かショートカットキー <Ctrl + O>または短縮アイコン  をクリックすると[画面 2-4-1]のファイルを開くダイアログボックスが表示されます。



【画面 2-4-1】ファイルを開くダイアログボックスでプレビューを実行した状態

[画面 2-4-1]のダイアログボックスで、"leaf"というイメージファイルを選択し  かショートカットキー <O>をクリックすると [画面 2-4-2]のように選択したイメージが表示されます。



【画面 2-4-2】 イメージを開いた画面



5. 閉じる(C)

ファイルメニューの [閉じる(C)] かショートカットキー <Ctrl + W>をクリックすると画面は閉じられます。



6. Davinci Viewer(D)

ファイルメニューの [Davinci Viewer(D)] かショートカットキー < Ctrl + Shift + V>をクリックし、ドラッグ&ドロップをしてDavinci Viewerを開くことができます。



7. 保存(S)

ファイルメニューの [保存(S)] かショートカットキー <Ctrl + S>または短縮アイコン()をクリックすると、[開く(O)]で作成したファイル名で保存されます。



8. 名前を付けて保存(A)

ファイルメニューの [名前を付けて保存(A)] かショートカットキー <Ctrl + Shift + S>をクリックすると [画面 2-8-1]の 名前を付けて保存のダイアログボックスが表示されます。



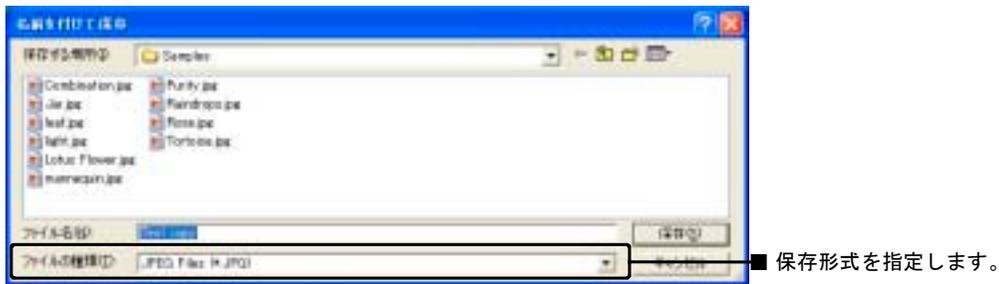
【画面 2-8-1】名前を付けて保存ダイアログボックス

[画面 2-8-1]で ディレクトリ、ファイル名、ファイル形式を指定して [保存(S)] かショートカットキー <S>をクリックすると、指定した内容で保存されます。



9. 別形式で保存(V)

ファイルメニューの[別形式で保存(V)] かショートカットキー<Ctrl + Shift + C>をクリックすると[画面 2-9-1]の別形式で保存ダイアログボックスが表示されます。



【画面 2-9-1】別形式で保存ダイアログボックス

【画面 2-9-1】でディレクトリ、ファイル名、ファイル形式を指定して
保存(S) かショートカットキー <S>をクリックすると選択した内容で保存されます。



10. TWAIN選択(T)

ファイルメニューの [TWAIN選択(T)] かショートカットキー <T>をクリックすると 【画面 2-10-1】のTWAIN選択ダイアログボックスが表示されます。スキャナ機能を使用するときはシステムにスキャナ等が設定されていなければなりません。



【画面 2-10-1】TWAIN選択

Tip スキャンシステム

- ・写真やビデオ等のフィルムをシステムに読み込んでイメージを作成しファイル形式にして保存します。



11. TWAIN取り込み(I)

ファイルメニューの[TWAIN取り込み(I)]かショートカットキー<I>をクリックすると[画面 2-10-1] のTWAIN選択ダイアログボックスで設定したTWAIN機器の取り込みダイアログボックスが表示されます。

アプリケーションがTWAINに対応しているシステムであれば、[画面 2-10-1]のTWAIN選択ダイアログボックスでTWAIN機器を選択し、デジタルカメラやPCカメラからイメージを読み込むことができます。

コンピュータに設置されたTWAIN機器によっては取り込み方法が変わります。



12. スクリーンキャプチャ

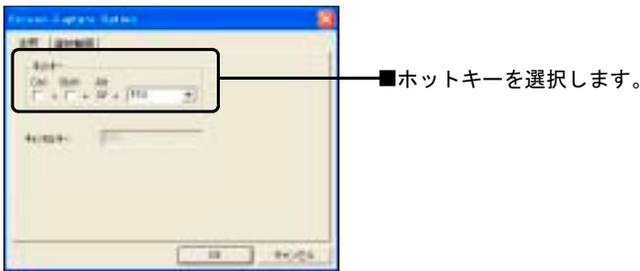
ファイルメニューの [スクリーンキャプチャ] をクリックすると [画面 2-12-1] のメニューが表示されます。



【画面 2-12-1】スクリーンキャプチャ メニュー

1) オプション(O)

[画面 2-12-1]ファイルメニューの[スクリーンキャプチャ]メニューで[オプション(O)]をクリックするか、スクリーンキャプチャメニューのショートカットキー<O>をクリックすると [画面 2-12-2] のオプションダイアログボックスが表示されます。

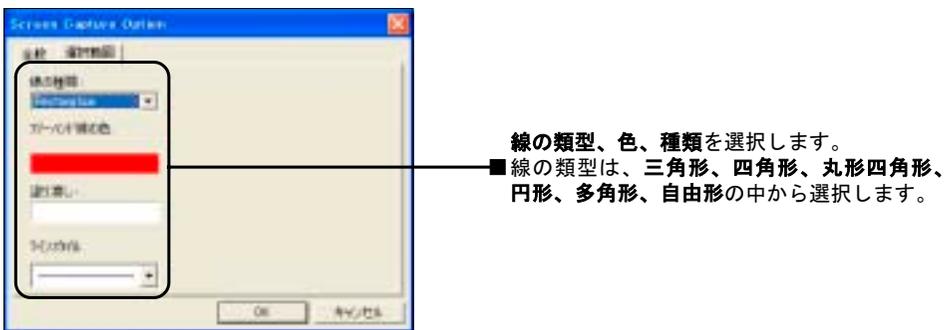


【画面 2-12-2】スクリーンキャプチャ ダイアログ

[画面 2-12-2]スクリーンキャプチャダイアログの"全般" をクリックしてキャプチャ開始のホットキーを選択します。

また"選択範囲"をクリックすると[画面 2-12-3]の領域設定ダイアログボックスが表示されます。

[画面 2-12-3]のダイアログで、使用する "線の種類、線の色、ラインスタイル"等を選択します。設定後、 をクリックします。



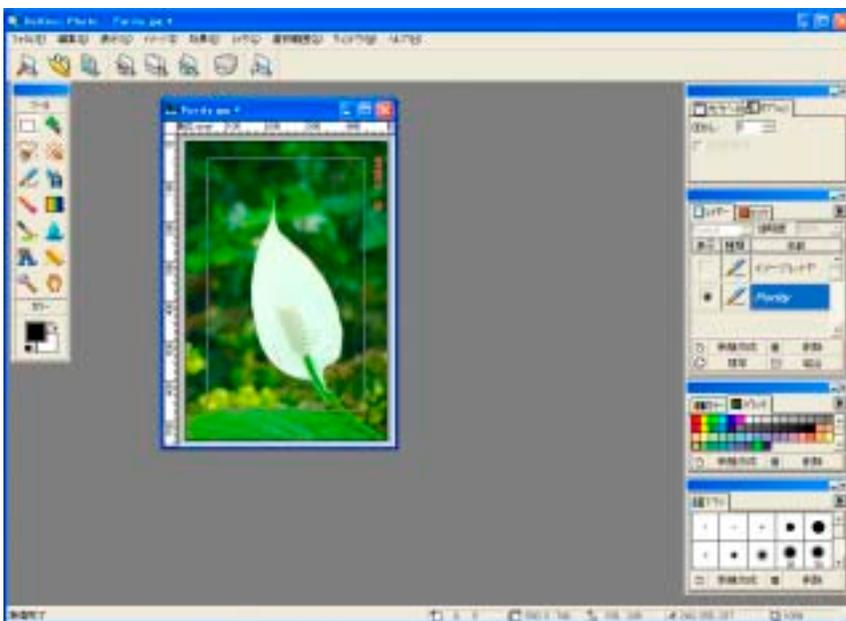
【画面 2-12-3】スクリーンキャプチャ 選択範囲ダイアログ

2) アクティブクライアント(C)

[画面 2-12-1]ファイルメニューの [スクリーンキャプチャ]メニューにある [アクティブクライアント(C)]をクリックするか、スクリーンキャプチャメニューのショートカットキー<C>をクリックしたあとファンクションキー<Alt + F10>をクリックするとキャプチャされた画面が新しいウィンドウに表示されます。

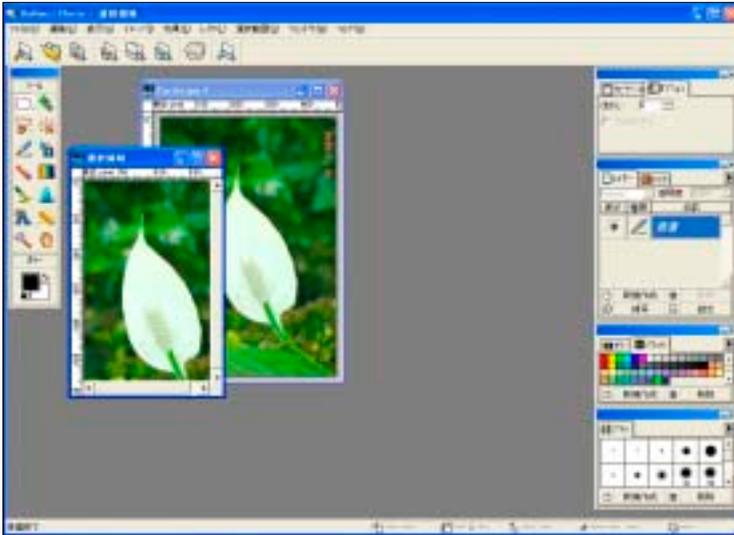
3) 選択範囲(G)

[画面 2-12-1]ファイルメニューの[スクリーンキャプチャ]メニューにある[選択範囲(G)]をクリックするか、スクリーンキャプチャメニューのショートカットキー<G>をクリックし、キャプチャする範囲をドラッグして指定すると [画面 2-12-4]のように表示されます。



[画面 2-12-4] キャプチャ範囲選択

[画面 2-12-4]の画面キャプチャオプションで指定したショートカットキー<Alt + F10>をクリックするとマウスポインタが  模様になります。ここで事前に設定しておいた場所にマウスを持って行ってドラッグするとキャプチャが実行されます。[画面 2-12-5]は選択された範囲でキャプチャされた状態を表示しています。



【画面 2-12-5】 選択された範囲がキャプチャされた画面

4) 選択ウィンドウ(E)

[画面 2-12-1]ファイルメニューの[スクリーンキャプチャ]メニューにある [選択ウィンドウ(E)]をクリックするか、スクリーンキャプチャメニューのショートカットキー<E>をクリックしたあとショートカットキー<Alt+F10>をクリックしてキャプチャするウィンドウを選択します。



【画面 2-12-6】
キャプチャするウィンドウを選択

5) カーソルのみ(U)

[画面 2-12-1]ファイルメニューの[スクリーンキャプチャ]メニューにある[カーソルのみ(U)]をクリックするか、スクリーンキャプチャメニューのショートカットキー <U>をクリックしたあとショートカットキー<Alt + F10>をクリックすると、キャプチャされたウィンドウが表示されます。

6) フルスクリーン(F)

[画面 2-12-1]ファイルメニューの[スクリーンキャプチャ]メニューにある [フルスクリーン(F)]をクリックするか、スクリーンキャプチャメニューのショートカットキー <F>をクリックしたあとショートカットキー<Alt + F10>をクリックすると画面全体をキャプチャした画面が表示されます。

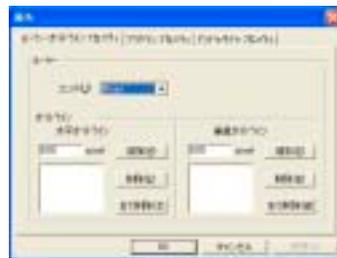
7) 画面キャプチャ中止(S)

[画面 2-12-1]ファイルメニューの[スクリーンキャプチャ]メニューにある [スクリーンキャプチャの中止(S)]をクリックするか、スクリーンキャプチャメニューのショートカットキー <S>または "Esc"をクリックするとスクリーンキャプチャは中止されます。



13. 設定(R)

ファイルメニューの[設定(R)]かショートカットキー<Ctrl + Shift + R>をクリックすると[画面 2-13-1]の環境設定ダイアログボックスが表示されます。



【画面 2-13-1】設定ダイアログボックス

[画面 2-13-1]の設定ダイアログボックスで、ルーラー/ガイドライン、プラグイン、アンドゥ/リドゥの設定をした後、**OK**をクリックします。



14. 印刷設定

ファイルメニューの [印刷設定] かショートカットキー <Ctrl + Alt + P>をクリックすると[画面 2-14-1]の印刷設定ダイアログボックスが表示されます。



【画面 2-14-1】印刷設定ダイアログボックス

このダイアログで、印刷位置、大きさ、用紙等、基本的事項の指定又は変更を行いません。

印刷する大きさを "%" で指定できます。用紙の大きさに合わせて、を選択したときは、"用紙サイズに合わせる"または"センタリング"のどちらかを指定します。

用紙の規格を指定しているときは印刷ボタンをクリックすると印刷が実行されます。用紙の規格を新たに指定するときはページ設定ボタンをクリックします。

[画面 2-14-1]の印刷設定ダイアログで **ページ設定** をクリックすると

[画面 2-14-2]のページ設定ダイアログボックスが表示されます。

[画面 2-14-2]のページ設定で用紙の大きさ、印刷方向 (縦または横) を指定し

OK をクリックします。



■ 用紙の大きさと印刷方向を指定します。

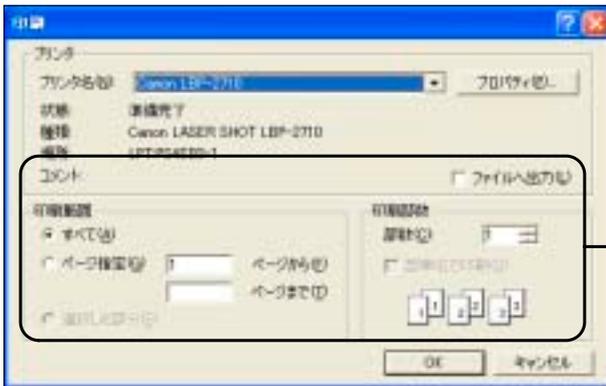
【画面 2-14-2】 ページ設定

また **プリンタ設定(P)** かショートカットキー <P>をクリックすると【画面 2-14-3】のプリンタを指定できるダイアログボックスが表示されます。



【画面 2-14-3】 プリンタ設定ダイアログボックス

"**プリンタ名**"をクリックしてプリンタを指定し **OK** をクリックします。また **プロパティ(P)** かショートカットキー <P>をクリックすると印刷ダイアログボックスが表示されます。



印刷方法は"ファイルへ出力"と"印刷用紙で印刷"の二通りがあります。印刷範囲と印刷枚数を指定します。

【画面 2-14-4】印刷ダイアログボックス

[画面 2-14-5]のように印刷開始状態が表示されます。

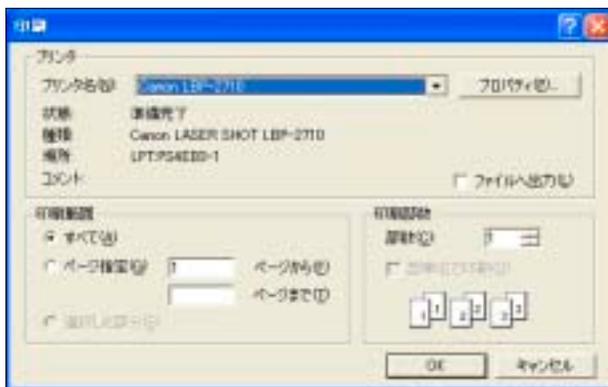


【画面 2-14-5】印刷開始状態表示



15. 印刷(P)

ファイルメニューの [印刷(P)] かショートカットキー <Ctrl + P>または短縮アイコン()をクリックすると [画面 2-16-1] の印刷ダイアログボックスが表示されます。



【画面 2-16-1】印刷ダイアログボックス

[画面 2-16-1]の  をクリックすると [画面 2-16-2]のように印刷開始状態が表示されます。



【画面 2-16-2】印刷開始状態表示



16. 終了(X)

ダヴィンチフォトプログラムを終了するときはファイルメニューの [終了(X)] かショートカットキー<Alt + F4>をクリックするとプログラムは終了します。またプログラム上段右側にある閉じる(☒) をクリックしてもプログラムは終了します。

第3章 編集(E) メニュー

この章ではファイル編集を行なう機能について説明します。

編集(E)	表示(V)	イメージ(I)	か
アンドウ(U)			Ctrl+Z
リドゥ(R)			Ctrl+Y
切り取り(D)			Ctrl+X
コピー(C)			Ctrl+C
結合部分を貼り付け(B)			Ctrl+A
貼り付け(P)			Ctrl+V
削除(D)			
塗り直し(E)			

【画面 3-1】編集メニュー



1. アンドウ(U)

編集メニューの [アンドウ(U)] がショートカットキー <Ctrl + Z>をクリックすると作成中の画面が、直前に作成した画面に戻ります。

アンドウは作成した順序通りに実行されます。



2. リドゥ(R)

編集メニューの [リドゥ(R)] がショートカットキー <Ctrl + Y>をクリックすると、取り消した画面に戻ります。リドゥは作成した順序通りに実行されます。



3. 切取り(T)

切取りする個所の範囲指定をし、編集メニューの [切取り(T)] かショートカットキー <Ctrl + X>または短縮アイコン()をクリックすると範囲指定した個所が切取りされます。

切取りした個所はクリップボードに貼り付け(P)され保存されます。



4. コピー(C)

コピーする個所の範囲指定をし、編集メニューの [コピー(C)] かショートカットキー <Ctrl + C>または短縮アイコン()をクリックします。



■コピーの範囲指定

【画面 3-4-1】コピー



5. 貼り付け(P)

コピーや切取りをしてクリップボードに貼り付けし保存するときは、編集メニューの [貼り付け(P)] かショートカットキー <Ctrl + V>または短

縮アイコン()をクリックします。

コピーした画面に直接貼り付けしたり、新しいイメージを作成しコピーしたイメージを貼り付けし、新しいイメージデータとして使用します。



6. 結合部分をコピー(M)

すべてのレイヤをひとまとめにして画面上のクリップボードに表示します。編集メニューの [結合部分をコピー(M)] かショートカットキー<Ctrl + Shift + A>をクリックするとすべてのレイヤが クリップボードにコピーされます。



7. 削除(E)

削除する個所の範囲指定をし、編集メニューの [削除(E)] かショートカットキー をクリックすると範囲指定した個所が削除されます。

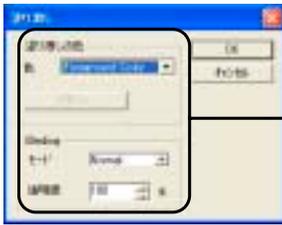


8. 塗り潰し(F)

装飾する個所の範囲指定をし、編集メニューの[塗り潰し(F)]をクリックすると [画面 3-8-1]の塗り潰しダイアログボックスが表示されます。

[画面 3-8-1]の "色" で "色彩"をクリックし、Foreground Color、Background Color、Black、White、Pattern の中から選択します。

"Pattern" を選択すると、 ボタンをクリックできるようになり、パターン画像を選択する画面が表示されます。



塗り潰す色とパターンイメージの選択をし、モードと透明度の %を指定します。

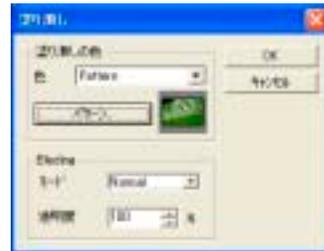
【画面 3-8-1】塗り潰しダイアログボックス

【画面 3-8-1】で指定をし **OK** をクリックすると範囲指定した個所の塗り潰し結果が表示されます。**パターン** をクリックした場合は 【画面 3-8-2】のようにイメージを開くダイアログボックスが表示されます。



【画面 3-8-2】イメージを開く

【画面 3-8-2】でイメージを選択したあと **開く** かショートカットキー <O> をクリックすると【画面 3-8-3】の塗り潰しダイアログボックスに、設定された内容が表示されます。

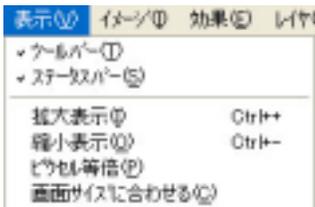


【画面 3-8-3】パターンイメージ適用

【画面 3-8-3】の "Blending" のところで "モード"、"透明度" の指定もします。これは "レイヤの結合種類" と同じ方法で使います。

第4章 表示(U) メニュー

この章では表示メニューで使用するツールについて説明します。



【画面 4-1】表示メニュー



1. ツールバー(T)

通常ツールバーはプログラム画面上に表示されていますが、表示メニューの [ツールバー(T)] かショートカットキー<T>をクリックすると画面表示が消えます。ツールバーの種類は次の通りです。



【画面 4-1-1】ツールバーアイコン



2. ステータスバー(S)

通常ステータスバーはプログラム画面上に表示されていますが、表示メニューの [ステータスバー(S)] かショートカットキー <S>をクリックすると画面表示が消えます。



【画面 4-2-1】ステータスバー



3. 拡大表示(I)

表示メニューの [拡大表示(I)] かショートカットキー <Ctrl + +>をクリックするとイメージが拡大されます。



4. 縮小表示(O)

表示メニューの [縮小表示(O)] かショートカットキー <Ctrl + ->をクリックするとイメージが縮小されます。



5. ピクセル等倍(P)

表示メニューの [ピクセル等倍(P)] かショートカットキー <Ctrl + 0>をクリックすると、拡大または縮小したイメージがもとの大きさに戻ります。



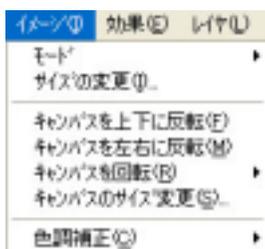
6. 画面サイズに合わせる(C)

表示メニューの [画面サイズに合わせる(C)] かショートカットキー <Ctrl + Shift + 0>をクリックすると、画面の大きさに合わせてイメージが表示されます。

第5章 イメージ(I) メニュー

イメージ作りをするときに、スキャンしたイメージを前に置いて、どのように手を加えたらいいのか悩まれたことがあると思います。イメージを改善する具体的な方法を知らないために、スキャンした写真にどんな効果や変化を与えたらより良いイメージになるのか分からないとか、イメージの明るさや鮮明度が不足しているにもかかわらず、そのまま作業を続けてしまうということもあります。

そのようなときのために、この章で説明するイメージメニューの内容を確実にマスターしておけば大いに役立つことでしょう。



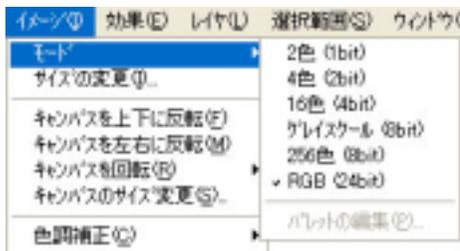
【画面 5-1】イメージ メニュー



1. モード

イメージモードは、互いに違った色を見比べる表のようなもので、イメージに使う色を色彩パレットに保存します。

イメージメニューの [イメージモード] をクリックすると [画面 5-1-1] のメニューが表示されます。 [画面 5-1-1] のメニューにあるカラー形式を使ってイメージを作成します。



〔画面 5-1-1〕 イメージモードメニュー

1) 2色(1ビット)

イメージを二種類の色(白、黒)で表現します。

2) 4色(2ビット)

イメージを四種類の色で表現します。

3) 16色(4ビット)

ビットが多くなるほど(ピクセル当りの情報ビット数が多くなるほど)デジタルイメージに使用できる色彩が多くなり、より正確な色彩を再現することができます。たとえば、1ビットのピクセルは白と黒の2色しか使用できませんが、8ビットピクセルは2の8乗、256種類の色彩を使用することができます。

4) グレースケール(8ビット)

8ビットまたはそれ以下のディスプレイで作業する場合、ビデオカードは一度に256色を表示します。

本来RGBイメージは一度に1,670万色を表示することができます。

しかしモニタは 1,670万色のうち 256色だけを表示します。

5) 256色(8ビット)

24ビットのピクセルは2の24乗で約1600万種類の色を使用することができます。ビット値は普通ピクセル当り1から64ビットの範囲内にあります。

6) RGB(24ビット)

24ビットのピクセルは2の 24乗で約1600万種類の色を使用することができます。24ビットのRGBイメージは、赤、緑、青それぞれに8ビットを保有しています。



2. サイズの変更(I)

イメージメニューの [サイズ変更(I)] かショートカットキー <I> をクリックすると [画面 5-2-1]のサイズの変更ダイアログボックスが表示されます。



イメージの幅と高さを設定します。
"文書サイズ" にすると印刷するサイズで設定され、解像度も設定されます。
"縦横比を固定"にチェックをすると幅か高さのいずれかの数値を入力したらもう片方は比率に応じて設定されます。
"画像の再サンブル"はイメージを大きくしたときの補正作業を行いません。

【画面 5-2-1】サイズの変更ダイアログ

[画面 5-2-1]のダイアログボックスで、ピクセル、文書サイズを設定します。
[画面 5-2-1]で、[画面 5-2-2] に表示されたイメージの幅と高さを同じ"400"にし をクリックすると[画面 5-2-3]のように変更された状態が表示されます。



【画面 5-2-2】変更前のイメージ(500×746)



【画面 5-3-3】変更後のイメージ(400×400)



3. キャンバスを上下に反転(V)

イメージメニューの [キャンバスを上下に反転(V)] かショートカットキー<V>をクリックすると【画面 5-3-1】のイメージが【画面 5-3-2】のように上下に反転して表示されます。



【画面 5-3-1】変更前のイメージ



【画面 5-3-2】上下に反転したイメージ



4. キャンバスを左右に反転(H)

イメージメニューの[キャンバスを左右に反転(H)]がショートカットキー<H>をクリックすると[画面 5-4-1]のイメージが[画面 5-4-2]のように左右に反転して表示されます。



【画面 5-4-1】変更前のイメージ

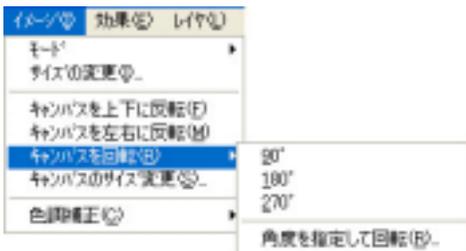


【画面 5-4-2】左右に反転したイメージ



5. キャンバスを回転(R)

イメージメニューの [キャンバスを回転(R)]をクリックすると[画面 5-5-1]のように回転角度が表示されます。



【画面 5-5-1】回転角度

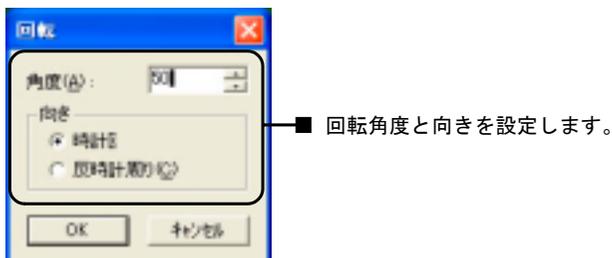
1) 90度/180度/270度

あらかじめ設定されたキャンバス回転角度には "90度"、"180度"、"270度" の3種類があり、いずれかを選択します。

2) 角度を指定して回転(R)

[角度を指定して回転(R)]がショートカットキー<R>をクリックすると回転角度を任意に設定できる回転ダイアログボックスが表示されます。

[画面 5-5-2]の回転ダイアログボックスで、イメージの回転角度を50度に設定し、向きは "時計回り(W)"を指定して確認クリックをすると[画面 5-5-4]のように表示されます。



【画面 5-5-2】 回転ダイアログボックス



【画面 5-5-3】 変更前のイメージ

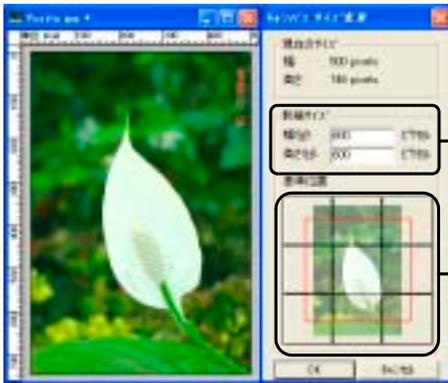


【画面 5-5-4】 時計方向に 50度回転



6. キャンバスのサイズ変更(S)

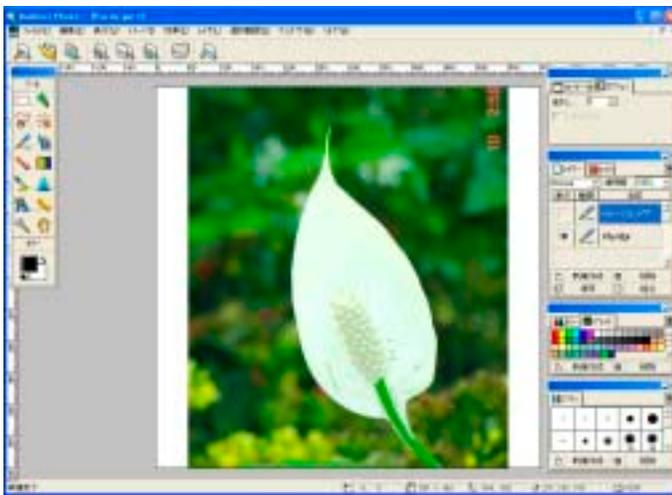
イメージメニューの [キャンバスのサイズ変更(S)] がショートカットキー <S> をクリックすると[画面 5-6-1]の キャンバスのサイズ変更ダイアログボックスが表示されます。 [画面 5-6-1]でキャンバスの大きさを幅、高さともに "600" に変更し をクリックすると [画面 5-6-2]のように表示されます。



■ 変更する幅と高さのピクセル値を入力します。ここではどちらも600に設定して作成します。

■ 基準となる位置をクリック

【画面 5-6-1】 キャンバスのサイズ変更設定



【画面 5-6-2】 キャンバスのサイズ変更後の画面



7. 色調補正(C)

色相、彩度、明度は色の性質を表す三要素です。

色相は朱色、あい色、黄色、緑等、色を区分する基準です。

彩度は色の鮮明度を表します。

明度は色の明るさを表します。白がもっとも明るく、黒が含まれるにつれて暗い色になっていきます。

イメージメニューの [色調補正(C)] がショートカットキー <C> をクリックすると [画面 5-7-1] の様に色調に関するメニューが表示されます。



【画面 5-7-1】色調補正メニュー

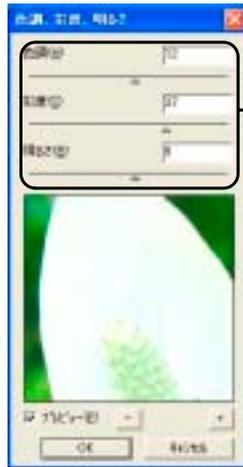
1) 色合い、彩度、明度(H)

イメージメニューの [色調補正(C)] がショートカットキー <C> をクリックし、色調補正メニューの中の [色相/彩度/明度(H)] がショートカットキー <H> をクリックすると [画面 5-7-3] の色相、彩度、明度のダイアログボックスが表示されます。

[画面 5-7-3]の色相、彩度、明度欄にあるスクロールバーで調節を行ない  をクリックすると [画面 5-7-2]のイメージが [画面 5-7-3]のように表示されます。



【画面 5-7-2】 変更前のイメージ



バーを操作して色相、彩度、明度の調節を行ないます。

【画面 5-7-3】 変更後のイメージ

2) コントラスト(C)

イメージメニューの [色調補正(C)] がショートカットキー <C>をクリックし、色調補正メニューの中の [コントラスト(C)] がショートカットキー <C>をクリックするとコントラストダイアログボックスが表示されます。ここで色の明るさや暗さを調節しコントラスト効果を出します。

3) 階調(S)

イメージメニューの [色調補正(C)] がショートカットキー <C>をクリックし、色調補正メニューの中の [階調(S)] がショートカットキー <S>をクリックすると階調ダイアログボックスが表示されます。

4) 階調を反転(I)

イメージメニューの [色調補正(C)] がショートカットキー <C>をクリックし、色調補正メニューの中の [階調を反転(I)] がショートカットキー <I>をクリックすると、フィルムが写真と反対の色で処理されるのと同じ原理で、イメ

ージの色が反転します。

5) グレイスケール(G)

イメージメニューの [色調補正(C)] かショートカットキー <C>をクリックし、色調補正メニューの中の [グレイスケール(G)] かショートカットキー <G>をクリックすると、 カラー画像を白黒画像に変換します。グレイスケールは色彩がなく明度だけのイメージです。

6) カラーバランス(B)

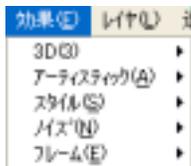
イメージメニューの [色調補正(C)] かショートカットキー <C>をクリックし、色調補正メニューの中の [グレイスケール(B)] かショートカットキー をクリックすると、 カラーバランスを調整するダイアログが表示されます。

7) レベル補正(L)

イメージメニューの [色調補正(C)] かショートカットキー <C>をクリックし、色調補正メニューの中の [レベル補正(L)] かショートカットキー <L>をクリックすると、カラーレベルを調整するダイアログが表示されます。

第6章 効果(E) メニュー

この章では効果メニューについて説明します。
いろいろな効果を用いて新しいイメージを作成します。



【画面 6-1】効果メニュー



1. 3D(3)

効果メニューの [3D(3)] かショートカットキー <3>をクリックすると [画面 6-1-1]のメニューが表示されます。



【画面 6-1-1】3Dメニュー

[画面 6-1-2]のイメージに効果を与えます。

[画面 6-1-1]メニュー[ボタン化(B)]かショートカットキーをクリックすると [画面 6-1-3]のボタン化ダイアログボックスが表示されます。



【画面 6-1-2】変更前のイメージ



■ バーを操作してイメージの幅と高さを設定します。

■ イメージの色を選択します。

■ プレビューで作成内容の確認をします。

【画面 6-1-3】ボタン化 ダイアログボックス

[画面 6-1-3]で **色:** をクリックすると [画面 6-1-4]の "色の設定"ダイアログボックスが表示されます。ここで使用する色を指定します。



その他の色を選択する時はここをクリックします。
色を選択したら "OK" をクリックします。

【画面 6-1-4】色の設定ダイアログボックス

【画面 6-1-3】の ボタン化ダイアログボックスで効果内容を設定し **プレビュー** をクリックすると設定した状態を見ることができます。

作成内容を確認し **OK** をクリックすると【画面 6-1-5】のように表示されます。

また【画面 6-1-5】の作成をしたあともう一度ボタン化ダイアログで追加適用すると、【画面 6-1-6】の様に3D効果が追加された状態が表示されます。



【画面 6-1-5】3D効果 画面

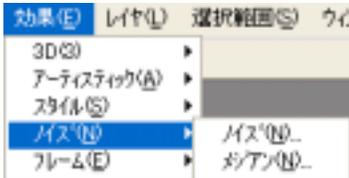


【画面6-1-6】3D効果 追加画面



2. ノイズ(N)

効果メニューの [ノイズ(N)] かショートカットキー <N>をクリックすると [画面 6-2-1]のメニューが表示されます。

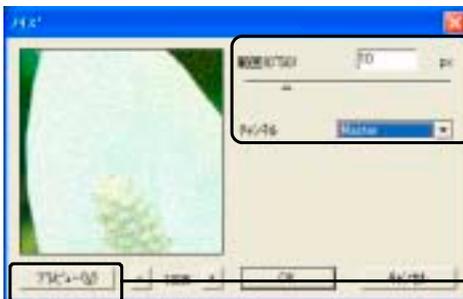


【画面 6-2-1】ノイズ メニュー

1) ノイズ(N)

ノイズは不規則に発生する残像をイメージに挿入する機能です。

[画面 6-2-1] メニューの [ノイズ(N)] かショートカットキー <N>をクリックすると [画面 6-2-2]のノイズ ダイアログボックスが表示されます。



バー操作または数値を入力してノイズ効果を調節します。
チャンネル欄ではイメージの色を、青、赤、緑、混合色の中から選びます。

プレビューで作成内容を確認します。

【画面 6-2-2】3D ノイズ ダイアログボックス

[画面 6-2-2]の ノイズ ダイアログボックスで効果を選択し **プレビュー** をクリックしてその内容を確認したあと **OK** をクリックすると [画面 6-2-3]のようにノイズ効果が実施された画面が表示されます。



【画面 6-2-3】ノイズ効果

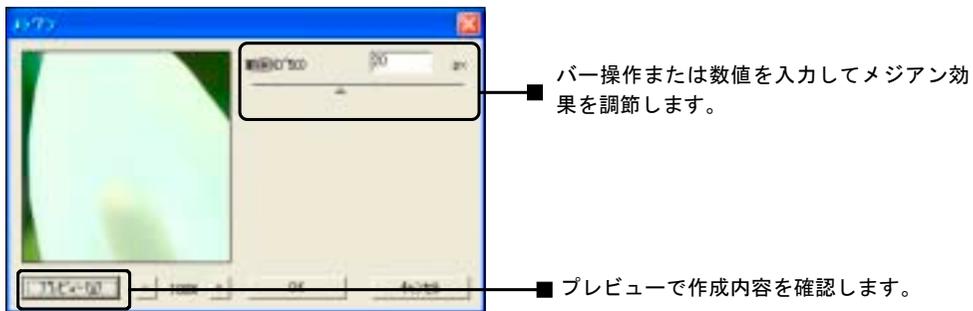
2) メジアン(M)



【画面 6-2-4】ノイズ メニュー

イメージの色を二種類の色の中間色にする機能です。

【画面 6-2-4】メニューの [メジアン(M)] がショートカットキー <M>をクリックすると 【画面 6-2-5】のメジアンダイアログボックスが表示されます。



【画面 6-2-5】メジアン ダイアログボックス



3. アーティスティック(A)

効果メニューの [アーティスティック(A)] かショートカットキー <A>をクリックすると [画面 6-3-1]のメニューが表示されます。



【画面 6-3-1】アーティスティックメニュー

1) スケッチ(K)

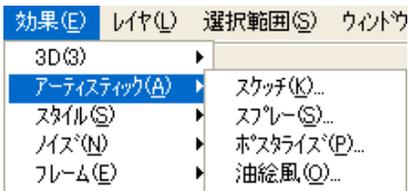
効果メニューの [画面 6-3-1]のメニューで [スケッチ果(K)] かショートカットキー<K>をクリックすると [画面 6-3-2]のスケッチダイアログボックスが表示されます。



■ プレビューで作成内容を確認します。..

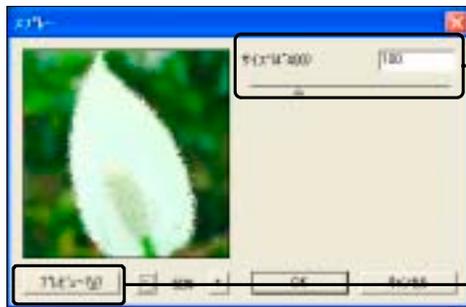
【画面 6-3-2】スケッチ ダイアログボックス

2) スプレー(P)



【画面 6-3-3】アーティスティックメニュー

【画面 6-3-3】メニューの [スプレー(P)] かショートカットキー <P>をクリックすると [画面 6-3-4]のスプレーダイアログボックスが表示されます。

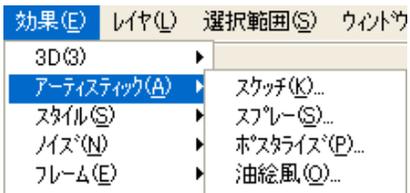


■ バー操作または数値を入力して調節します。

■ プレビューで作成内容を確認します。..

【画面 6-3-4】スプレー ダイアログボックス

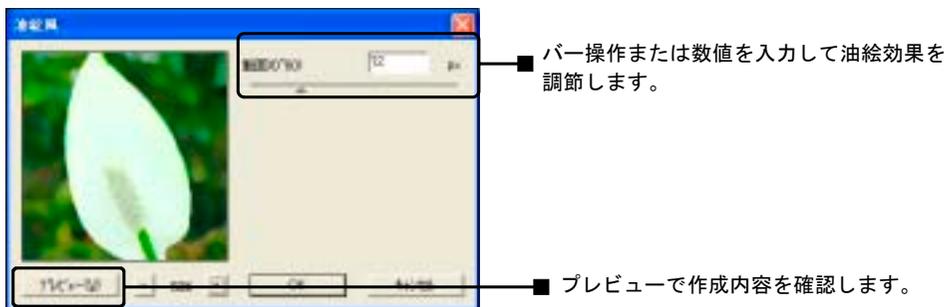
3) 油絵風(O)



【画面 6-3-5】アーティスティックメニュー

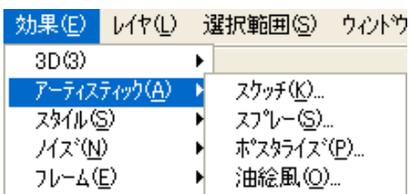
ちょうど油絵で描いたような効果を与える機能です。

効果メニューの [画面 6-3-5] のメニューで [油絵風(O)] かショートカットキー <O>をクリックすると [画面 6-3-6]の油絵風ダイアログボックスが表示されます。



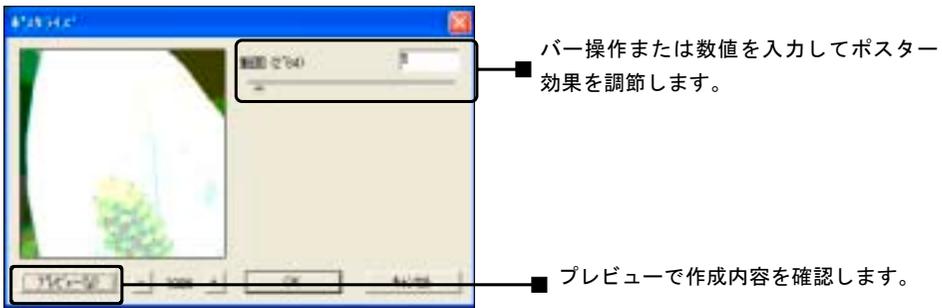
【画面 6-3-6】油絵風 ダイアログボックス

4) ポスタライズ(P)



【画面 6-3-7】アーティスティックメニュー

効果メニューの [画面 6-3-7] のメニューで [ポストライズ(P)] かショートカットキー<P>をクリックすると[画面 6-3-8]のポストライズダイアログボックスが表示されます。

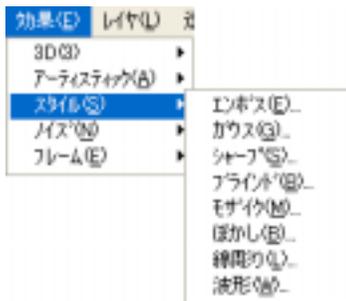


【画面 6-3-8】ポストライズ ダイアログボックス



4. スタイル(S)

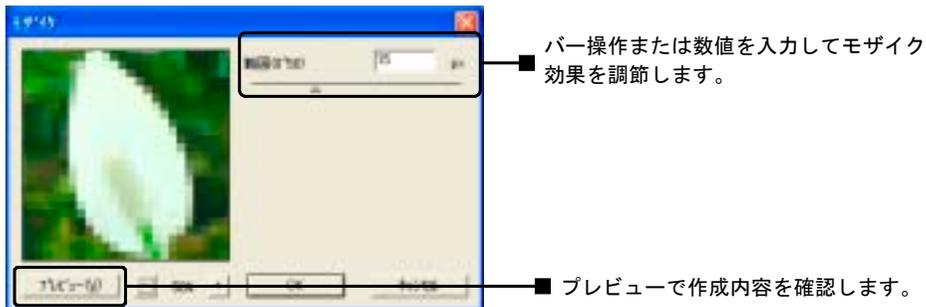
効果メニューの [スタイル(S)] かショートカットキー <S>をクリックすると [画面 6-4-1]のメニューが表示されます。



【画面 6-4-1】スタイルメニュー

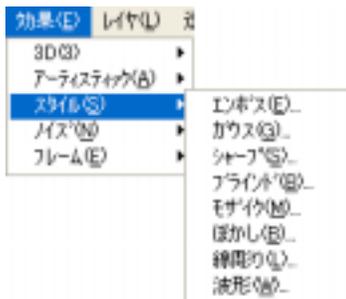
1) モザイク(M)

[画面 6-4-1] のメニューで [モザイク(M)] かショートカットキー <M>をクリックすると [画面 6-4-2]のモザイク ダイアログボックスが表示されます。



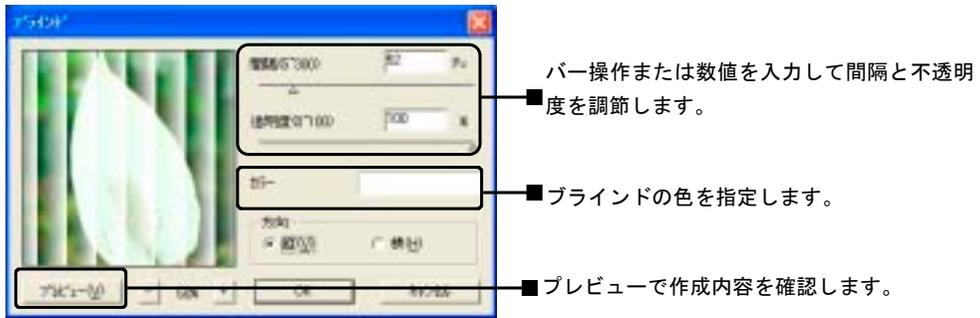
【画面 6-4-2】モザイク ダイアログボックス

2) ブラインド(C)



【画面 6-4-3】スタイルメニューのブラインド選択

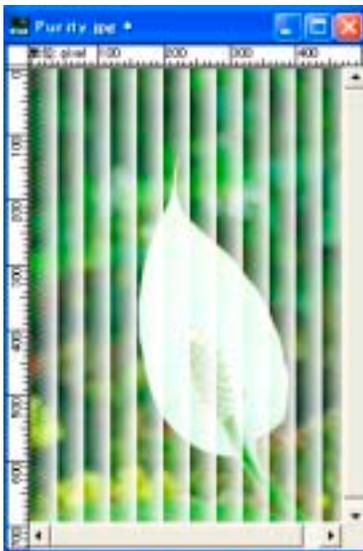
[画面 6-4-3] のメニューで [ブラインド(L)] かショートカットキー <L>をクリックすると[画面 6-4-4]のブラインドダイアログボックスが表示されます。



【画面 6-4-4】ブラインド ダイアログボックス

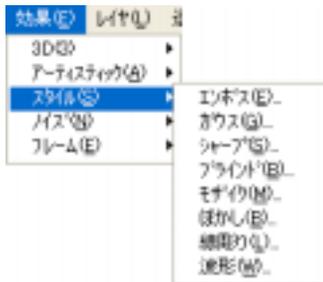
【画面 6-4-4】の **カラー** をクリックし "色" ダイアログボックスで使用する色を選択、または作成します。

【画面 6-4-4】で設定したら **プレビュー** で内容を確認し **OK** をクリックします。【画面 6-4-5】はブラインド効果を実施した画面です。



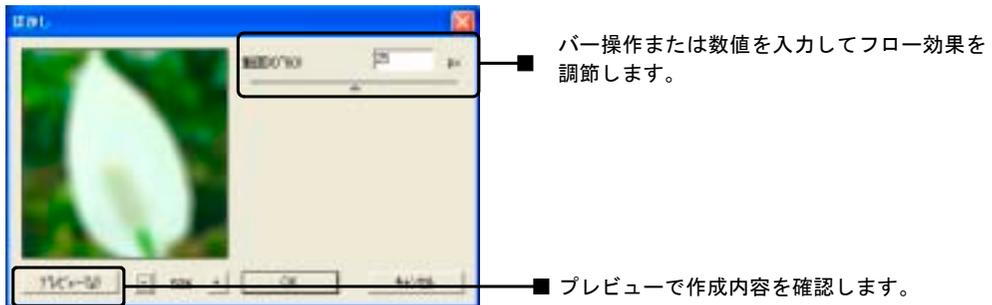
【画面 6-4-5】ブラインド効果実施

3) ぼかし(B)



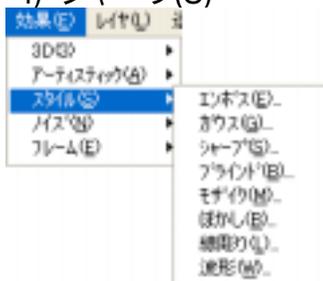
【画面 6-4-5】スタイルメニューのぼかし選択

【画面 6-4-6】のメニューで [ぼかし(B)] がショートカットキー をクリックすると [画面 6-4-7]のぼかしダイアログボックスが表示されます。



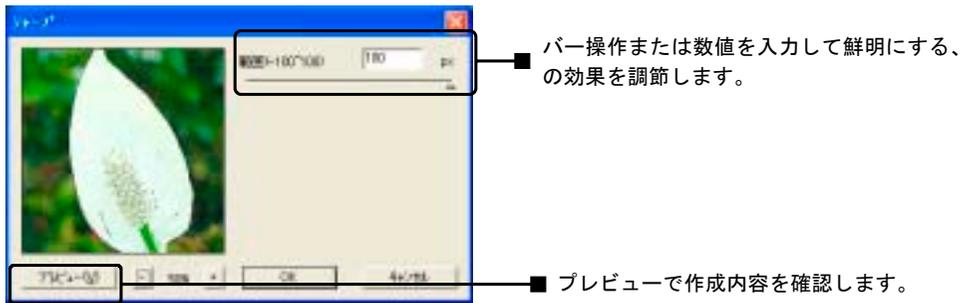
【画面 6-4-7】ぼかしダイアログボックス

4) シャープ(S)



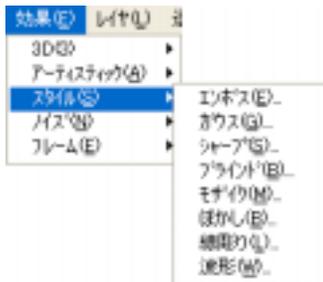
【画面 6-4-8】スタイルメニューのシャープ選択

[画面 6-4-8] のメニューで [シャープ(S)] かショートカットキー <S>をクリックすると[画面 6-4-9]にシャープダイアログボックスが表示されます。



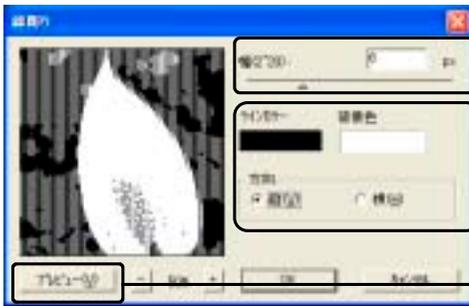
【画面 6-4-9】 シャープ ダイアログボックス

5) 線彫り(L)



【画面 6-4-10】 スタイルメニューの線彫りを選択

[画面 6-4-10] のメニューで [線彫り(L)] かショートカットキー <L>をクリックすると [画面 6-4-11]の線彫りダイアログボックスが表示されます。



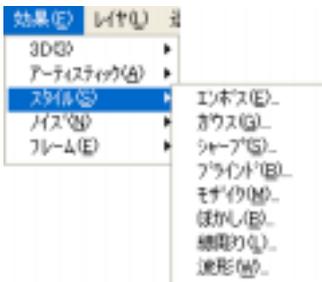
■ バー操作または数値を入力して範囲を設定します。

■ ラインカラー、背景色を選択します。
線の方向は縦、横のいずれかを選びます。

■ プレビューで作成内容を確認します。

【画面 6-4-11】線影り ダイアログボックス

6) エンボス(E)



【画面 6-4-12】スタイルメニューのエンボスを選択

【画面 6-4-12】のメニューで [エンボス(E)] かショートカットキー <E>をクリックすると [画面 6-4-13]のエンボスダイアログボックスが表示されます。



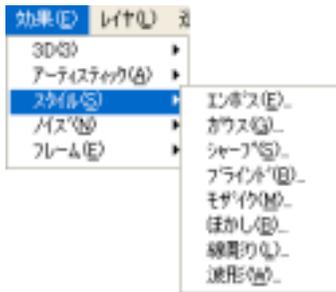
■ バー操作または数値を入力して浮き出し効果を設定します。

■ 光線の方向を指定します。

■ プレビューで作成内容を確認します。

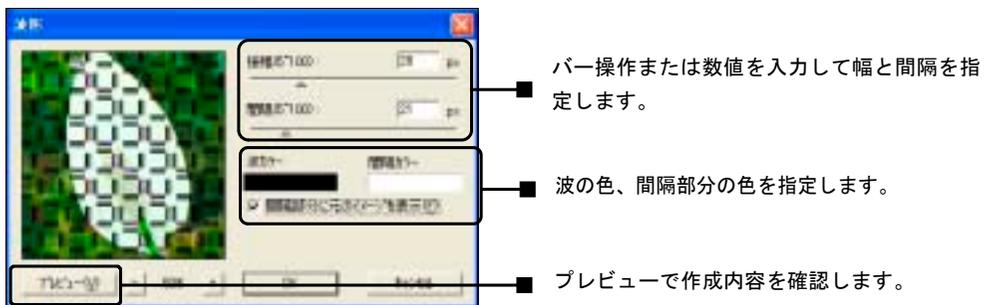
【画面 6-4-13】エンボス ダイアログボックス

7) 波形(W)



【画面 6-4-14】スタイルメニューの波形を選択

【画面 6-4-14】のメニューで [波形(W)] かショートカットキー <W>をクリックすると 【画面 6-4-15】の波形ダイアログボックスが表示されます。

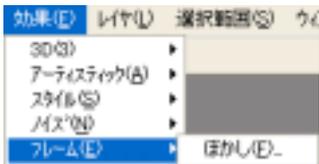


【画面 6-4-15】波形 ダイアログボックス



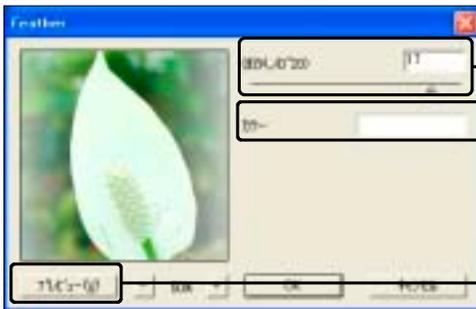
5. フレーム(F)

効果メニューの [フレーム(F)] かショートカットキー <F>をクリックすると [画面 6-5-1]のメニューが表示されます。



【画面 6-5-1】フレームメニューのぼかしを選択

[画面 6-5-1] のメニューの [ぼかし(F)] かショートカットキー <F>をクリックすると [画面 6-5-2]のぼかしダイアログボックスが表示されます。



■ バー操作または数値を入力してぼかし程度を設定します。

■ 色を選びます。

■ プレビューで作成内容を確認します。

【画面 6-5-2】ぼかし ダイアログボックス

第7章 レイヤ(L) メニュー

この章ではレイヤについて説明することにします。



【画面 7-1】レイヤ メニュー



1. レイヤの新規作成(C)

イメージを新たに作成したり、編集や修正などの作業を容易に行なうためにレイヤを利用します。

レイヤ メニューの **[レイヤの新規作成(C)]** かショートカットキー <C>またはレイヤバーの **[新規作成]** をクリックすると【画面 7-1-2】、【画面 7-1-3】の新しいレイヤを追加するダイアログボックスが表示されます。



【画面 7-1-1】レイヤバー



【画面 7-1-2】レイヤ追加1



【画面7-1-3】レイヤ追加2



2. レイヤのコピー(U)

同じ内容のレイヤが必要なときはレイヤのコピーを使用します。

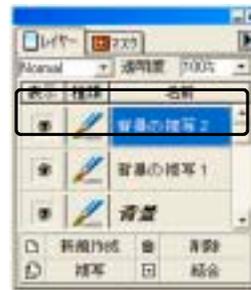
レイヤメニューの [レイヤのコピー(U)]かショートカットキー <U>またはレイヤバーの  複製 をクリックすると [画面 7-2-2]、 [画面 7-2-3]のよ様にレイヤがコピーされます。



【画面7-2-1】レイヤバー



【画面 7-2-2】レイヤコピー1



【画面7-2-3】レイヤコピー2



3. レイヤの削除(D)

レイヤを削除するときは、レイヤメニューの[レイヤの削除(D)]かショートカットキー <D>またはレイヤダイアログボックスの  をクリックすると [画面 7-3-2]、 [画面 7-3-3]の様にレイヤが削除示されます。



【画面 7-3-1】
レイヤダイアログ



【画面 7-3-2】 レイヤ2削除



【画面 7-3-3】
レイヤ1削除



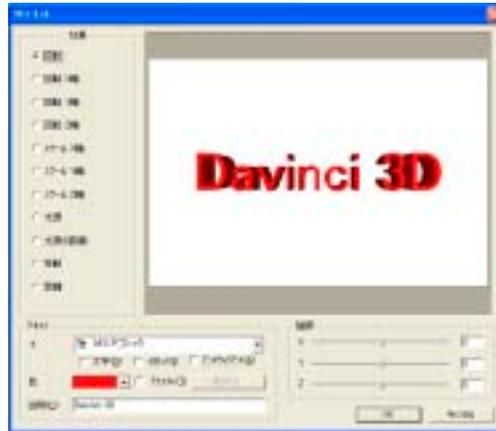
4. レイヤのプロパティ(P)

レイヤメニューの [レイヤのプロパティ(P)]かショートカットキー <P>またはレイヤダイアログボックスの名前ボタンをダブルクリックすると [画面 7-4-1]のようにレイヤ名を変更することができます。

この場合テキストレイヤと3Dテキストレイヤが別々に表示されます。



【画面 7-4-1】テキストレイヤプロパティ



【画面 7-4-2】3Dテキストレイヤプロパティ



5. レイヤの上下反転(F)

レイヤを上下に反転する場合は、レイヤメニューの[レイヤの上下反転(F)]がショートカットキー<F>をクリックします。



6. レイヤの左右反転(V)

レイヤを左右に反転する場合は、レイヤメニューの[レイヤの左右反転(V)]がショートカットキー<V>をクリックします。

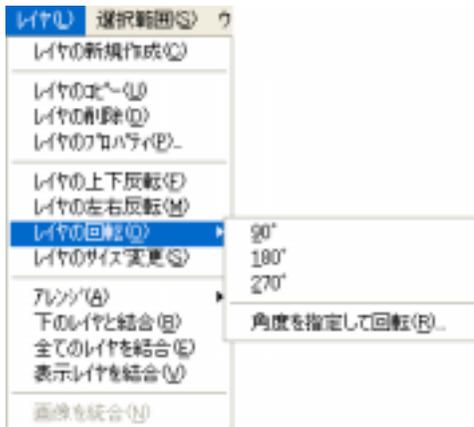


7. レイヤの回転

背景レイヤの回転を行なうことはできません。レイヤの回転を行なうときは、背景レイヤをコピー、またはレイヤの新規作成をして行ないます。また背景レイヤをもとにして新たに作成したレイヤはそのまま回転させるこ

とができます。

レイヤメニューの[レイヤの回転]をクリックすると[画面 7-7-1]のメニューが表示されます。



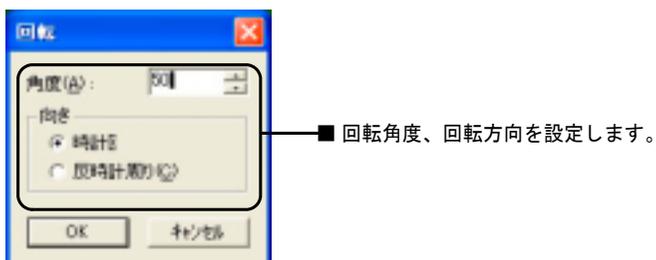
【画面 7-7-1】レイヤの回転メニュー

1) 90度/180度/270度

回転角度 "90度/180度/270度"、いずれかを選択します。

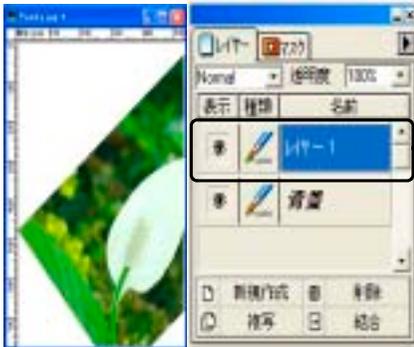
2) 角度の指定して回転(R)

[角度を指定して回転(R)]かショートカットキー<R>をクリックすると[画面 7-7-2]の回転角度ダイアログボックスが表示されます。



【画面 7-7-2】角度を指定して回転ダイアログボックス

角度を 50度にし をクリックすると [画面 7-7-3]の画面が表示されます。



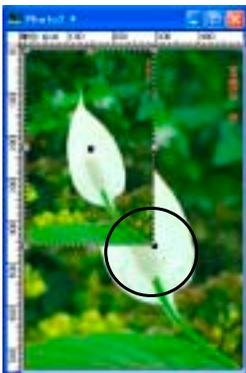
表示部の に目のチェック表示をすると回転結果を確認することができます。

【画面 7-7-3】 イメージを50度回転



8. レイヤのサイズ変更(S)

レイヤメニューの [レイヤのサイズ変更(S)]かショートカットキー <S>をクリックすると [画面 7-8-1]のように大きさ変更画面が表示されます。大きさの変更はドラッグしながら行ないます。設定する大きさに変更し "Enter" キーを押します。キャンセルするときは "Esc"キーをクリックします。



【画面 7-8-1】 レイヤの大きさ変更



9. アレンジ(A)

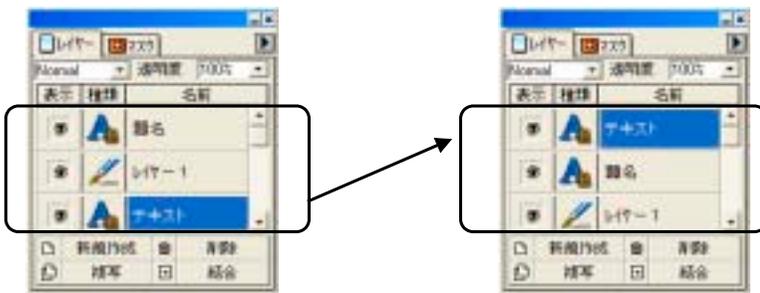
レイヤメニューの [アレンジ(A)] がショートカットキー <A>をクリックすると [画面 7-9-1]のメニューが表示されます。



【画面 7-9-1】配列メニュー

1) 最前面(F)

レイヤメニューの[アレンジ(A)] がショートカットキー<A>をクリックし、メニューの中の[最前面(F)] がショートカットキー <Ctrl + Home>をクリックすると [画面 7-9-3]のように選択したレイヤが最前面に移動して表示されます。

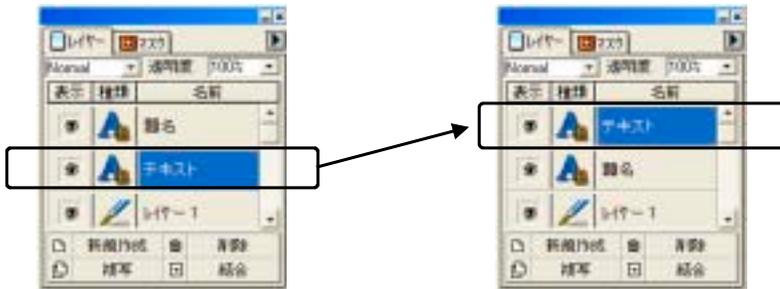


【画面 7-9-2】移動前の画面

【画面 7-9-3】最前面に配置

2) 前面へ(+)

レイヤメニューの [アレンジ(A)] がショートカットキー <A>をクリックし、メニューの中の [前面へ(+)] がショートカットキー <Ctrl + PaUp>をクリックすると[画面 7-9-5]のように選択したレイヤが前面へ（一つ上に）移動して表示されます。

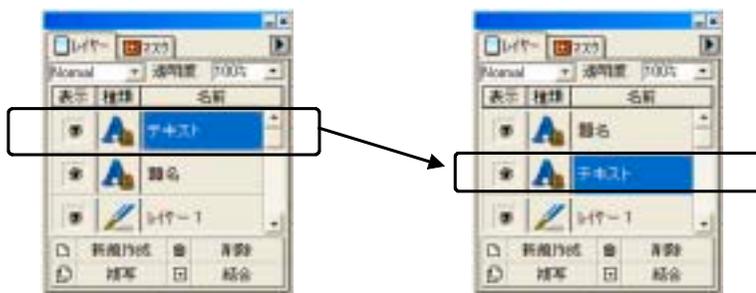


【画面 7-9-4】移動前の画面

【画面 7-9-5】前面へ（一つ上に）移動

3) 背面へ(-)

レイヤメニューの [アレンジ(A)] がショートカットキー <A>をクリックし、メニューの中の [背面へ(-)] がショートカットキー <Ctrl + PaDn>をクリックすると[画面 7-9-7]のように選択したレイヤが背面へ（一つ下に）移動して表示されます。



【画面 7-9-6】移動前の画面

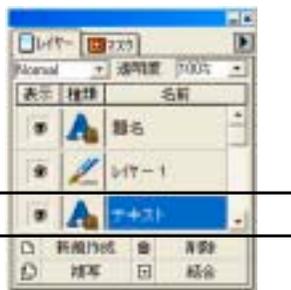
【画面 7-9-7】背面へ（一つ下に）移動

4) 最背面(B)

レイヤメニューの [アレンジ(A)] かショートカットキー <A>をクリックし、メニューの中の [最背面(B)] かショートカットキー <Ctrl + End>をクリックすると[画面 7-9-9]のように選択したレイヤが最背面に移動して表示されます。



【画面 7-9-8】 移動前の画面



【画面 7-9-9】 最背面に移動



10. 下のレイヤと結合(B)

レイヤメニューの [下のレイヤと結合(B)] かショートカットキー をクリックすると、[画面 7-10-2]の例のように"題名"と "テキスト0" のレイヤが一つに結合されます。



【画面 7-10-1】 結合前



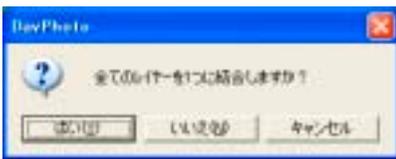
【画面 7-10-2】 結合後



11. 全てのレイヤを結合(E)

レイヤメニューの [全てのレイヤを結合(E)] がショートカットキー <E>をクリックすると、[画面 7-11-1]のメッセージが表示されます。

ここで がショートカットキー <Y>をクリックすると、すべてのレイヤが一つに結合され [画面 7-11-3]のように表示されます。



【画面 7-11-1】全体のレイヤを一つにする



【画面 7-11-2】結合前



【画面 7-11-3】結合後



12. 表示レイヤを結合

レイヤメニューの [表示レイヤを結合] をクリックすると [画面 7-12-1]のように表示されます。表示レイヤ、というのはレイヤダイアログの "表示"欄

- にチェックされているレイヤだけを一つに結合し、チェックされていない
- レイヤは結合しないという意味です。



【画面 7-12-1】表示レイヤのみ結合



13. 画像を統合

テキスト/3Dテキストのレイヤを普通のレイヤに変える機能です。テキスト/3Dテキストは、そのままの状態では固有の効果を正常に使うことができないので一般レイヤに変える必要があります。そこでこの機能を使ってレイヤの属性を変更しその効果を使えるようにします。レイヤメニューの[画像を統合]をクリックすると[画面 7-13-2]、[画面 7-13-4]のように、テキスト/3Dテキスト形態が一般レイヤに変更されます。



【画面 7-13-1】テキストレイヤ形態



【画面 7-13-2】統合レイヤ形態



【画面 7-13-3】 3Dテキストレイヤ形態

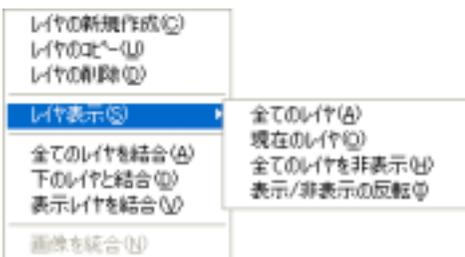


【画面 7-13-4】 統合レイヤ形態



14. レイヤメニュー

[画面 7-14-1]のレイヤバーの  ボタンをクリックし、表示されるレイヤメニューの内容を実行することができます。



【画面 7-14-1】 レイヤメニュー

第8章 選択範囲(S) メニュー

この章では選択範囲メニューについて説明します。



【画面 8-1】 選択範囲メニュー



1. 全て選択(A)

選択範囲メニューの [全て選択(A)]かショートカットキー <A>または <Ctrl + A>をクリックすると [画面 8-1-1]のように、画面全体が点線で選択された状態が表示されます。



■ イメージのふちの部分に点線で表示されます。

【画面 8-1-1】 画面全体を選択した状態



2. 選択を解除(D)

選択範囲メニューの[**選択を解除(D)**]かショートカットキー <D>または <Ctrl + D>をクリックすると[画面 8-1-1]で選択した内容が解除されます。



3. 選択範囲を反転(I)

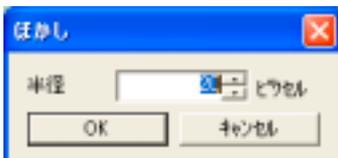
選択範囲メニューの [**選択範囲を反転(I)**]かショートカットキー <I>または <Ctrl + Shift + I>をクリックすると 選択した領域が反転して選択されます。



4. 境界をぼかす(F)

選択範囲メニューの[**境界をぼかす(F)**]かショートカットキー<F>または <Ctrl + Shift + F>をクリックすると [画面 8-4-1]の境界をぼかすダイアログボックスが表示されます。

ぼかす値を入力し、をクリックすると、選択範囲の角を丸めることができます。



【画面 8-4-1】境界をぼかすダイアログボックス



5. 選択範囲の変更(M)

選択範囲メニューの **[修正(M)]**がショートカットキー <M>をクリックすると **[画面 8-5-1]**のメニューが表示されます。

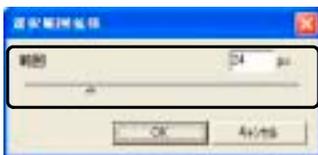


【画面 8-5-1】修正メニュー

1) 拡張(E)

範囲指定をし、選択範囲メニューの**[選択範囲の変更(M)]**がショートカットキー<M>をクリックしたあと、**[拡張(E)]**がショートカットキー <E>をクリックすると**[画面 8-5-2]**の拡張設定ダイアログボックスが表示されます。

バーを操作して拡大設定をし **OK** をクリックすると範囲指定した部分の拡大が実行されます。



■ バーを操作して拡張する数値を入力します。

【画面 8-5-2】拡張 ダイアログボックス

2) 縮小(R)

範囲指定をし、選択範囲メニューの **[選択範囲の変更(M)]**がショートカットキー <M>をクリックしたあと、**[縮小(R)]**がショートカットキー <R>をクリックすると **[画面 8-5-3]**の縮小設定ダイアログボックスが表示されます。

バーを操作して縮小設定をし **OK** をクリックすると 範囲指定した部分の縮小が実行されます。



■ バーを操作して縮小する数値を入力します。

【画面 8-5-3】縮小 ダイアログボックス

3) 境界線(B)

範囲指定をし、選択範囲メニューの[**選択範囲の変更(M)**]かショートカットキー<M>をクリックしたあと、[**境界線(B)**]かショートカットキーをクリックすると【画面 8-5-4】の境界先設定ダイアログボックスが表示されます。

バーを操作して縮小設定をし をクリックすると 範囲指定した部分の縮小が実行されます。



■ バーを操作して境界線の幅の数値を入力します。

【画面 8-5-4】境界線 ダイアログボックス



6. 選択範囲の保存(S)

選択範囲メニューの[**選択範囲の保存(S)**]かショートカットキー <S>をクリックすると【画面 8-6-1】の保存ダイアログボックスが表示されます。

ファイル名を指定して かショートカットキー <S>をクリックすると、選択範囲が保存されます。



【画面 8-6-1】選択範囲保存 ダイアログボックス



7. 選択範囲の読み込み(L)

選択範囲メニューの[**選択範囲の読み込み(L)**]かショートカットキー <L>をクリックすると【画面 8-7-1】の読み込みダイアログボックスが表示されます。

ファイル名を指定して  かショートカットキー <O>をクリックすると、選択範囲を読み込みます。



【画面 8-7-1】選択範囲読み込み ダイアログボックス

第9章 ウィンドウ(W) メニュー

この章では各ウィンドウとそのオプションについて説明します。

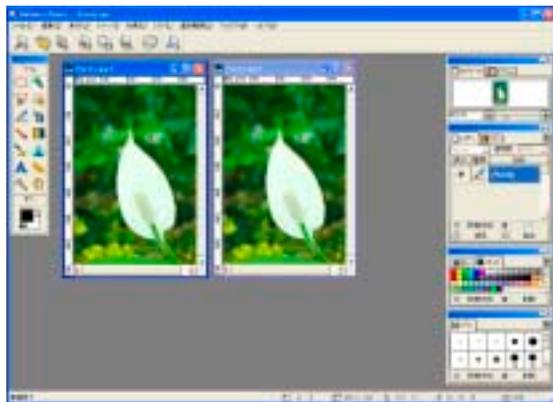


【画面 9-1】ウィンドウ メニュー



1. 新規ウィンドウ(N)

ウィンドウメニューの [新規ウィンドウ(N)]がショートカットキー <N>をクリックすると [画面 9-1-1]のようにいま開かれているイメージをコピーして同じ内容の新しいウィンドウをいくつでも作成することができます。コピーして作成したイメージの名前は、それぞれ異なる名称をつけて保存できます。

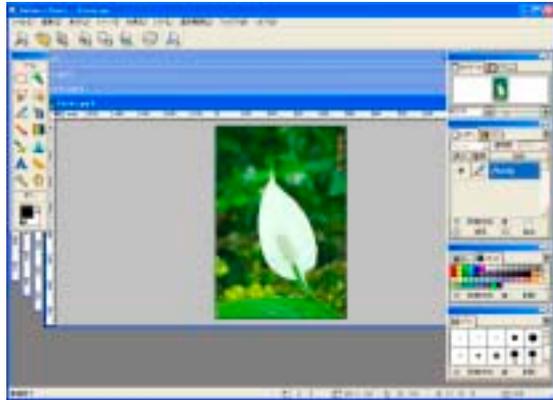


【画面 9-1-1】新規ウィンドウ



2. 重ねて表示(C)

ウィンドウメニューの[重ねて表示(C)]かショートカットキー<C>をクリックすると [画面 9-2-1]のように、複数のウィンドウが少しずつずらした位置に重ねられて表示されます。



【画面 9-2-1】重ねて表示



3. 並べて表示(T)

ウィンドウメニューの [並べて表示(T)]かショートカットキー<T>をクリックすると [画面 9-3-1]のように、複数のウィンドウがそれぞれ重ならないようにタイル状に並べられて表示されます。



【画面 9-3-1】並べて表示



4. アイコンの整列(A)

ウィンドウメニューの[アイコンの整列(A)] かショートカットキー <A>をクリックして、アイコン化されたウィンドウを整列します。



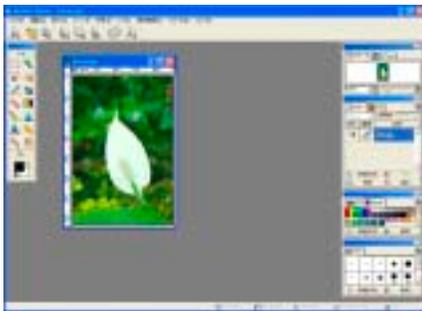
5. ツールバー(M)

ウィンドウメニューの[ツールバー(M)] かショートカットキー <M>をクリックしてツールバーの表示、非表示を行ないます。

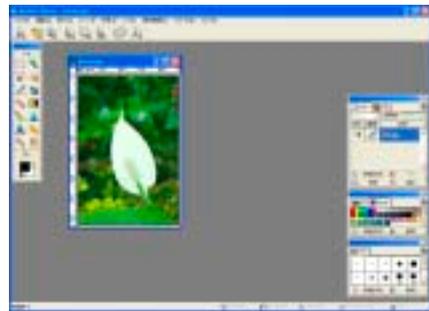


6. ナビゲータバー

ウィンドウメニューの [ナビゲータバー]をクリックすると [画面 9-6-2]の様にナビゲータバーの表示、非表示を行います。



【画面 9-6-1】 通常画面

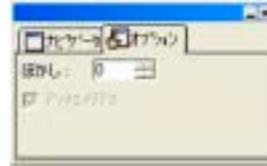


【画面 9-6-2】 ナビゲータバー非表示



7. オプションバー

ウィンドウメニューの[オプションバー]をクリックすると [画面 9-7-1]の様にオプションバーの表示、非表示を行います。

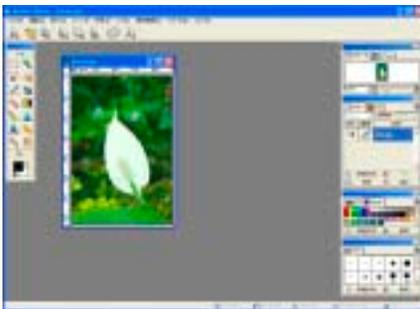


【画面9-7-1】オプションバー

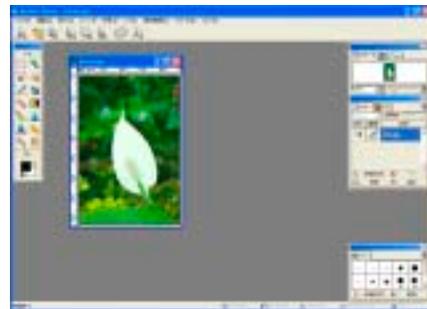


8. カラーバー

ウィンドウメニューの[カラーバー]をクリックすると[画面 9-8-2]の様にカラーバーの表示、非表示を行います。



【画面 9-8-1】通常画面



【画面 9-8-2】カラーバー非表示



9. パレットバー

ウィンドウメニューの[パレットバー]をクリックすると[画面 9-9-1]の様にパレットバーの表示、非表示を行います。

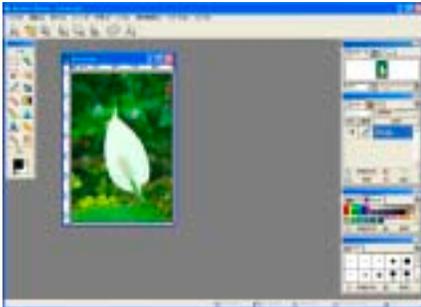


【画面 9-9-1】パレットバー

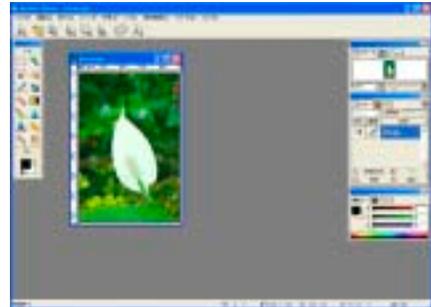


10. ブラシバー

ウィンドウメニューの[ブラシバー]をクリックすると[画面 9-10-2]の様にブラシバーの表示、非表示を行います。



【画面 9-10-1】通常画面

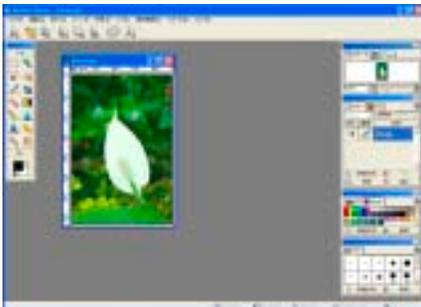


【画面 9-10-2】ブラシバー非表示

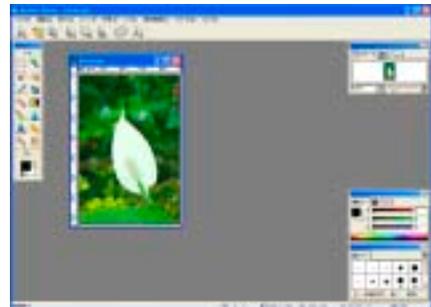


11. レイヤバー

ウィンドウメニューの [レイヤバー]をクリックすると[画面 9-11-2]の様にレイヤバーの表示、非表示を行います。



【画面 9-11-1】通常画面



【画面 9-11-2】レイヤバー非表示



12. マスクレイヤバー

ウィンドウメニューの [マスクレイヤバー] をクリックすると[画面 9-12-1]の様にマスクレイヤバーの表示、非表示を行います。

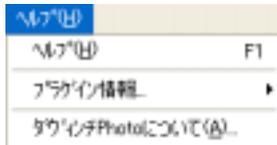


■ 透明度の調節をします。

【画面 9-12-1】マスクレイヤバー

第10章 ヘルプ(H) メニュー

ヘルプメニューでは、ダヴィンチフォトに関する説明と情報提供が行なわれます。



【画面 10-1】 ヘルプメニュー



1. ヘルプ(H)

ヘルプメニューの [ヘルプ(H)] かショートカットキー<H>かファンクションキー<F1>をクリックすると[画面 10-1-1]のようにヘルプの内容が表示されます。



【画面 10-1-1】 ヘルプ

