Pixuspaint
Users'Manual

INDUSTRIAL GRAPHIC SYSTEM

ACMカラー編集

STUDIO BULLTERRIER
Computer Graphics Software

２章　ACMとカラー編集　目次

2.1　ＡＣＭの基本的概念
2-1-1　ＡＣＭによるカラーコントロール
2-1-2　カラーバーウインドウ
2-1-3　パレットウインドウ
2-1-4　パレットウインドウのオプション
・パレットファイルの読み込み
・カラーパレットまたはパレットリストの保存
・パレットリスト
・コピーを作成
・ファイルから挿入
・ウインドウから挿入
・リストから削除
・リストを保存

2.2　カラーパレット色数の設定
2-2-1　カラーパレットの色数設定
2-2-2　カラーパレットの階調設定

2.3　０番カラーの共通化／分離

2.4　カラーパレットの編集
2-4-1　未使用数の排除
2-4-2　未設定色の排除
2-4-3　カラーの削除
2-4-4　カラーパレットの圧縮
2-4-5　カラーパレットの統合
2-4-6　カラーパレットのソート
2-4-7　グラデーションの作成
2-4-8　離散色をまとめる

2.5　リプレースカラー
2-5-1　リプレースカラー
2-5-2　カラーマスク
2-5-3　フラッシュカラー
2-5-4　マルチフラッシュカラー
2-5-5　チェックカラー

2.6　ビルトインパレット
2-6-1　ビルトインパレットの切り替え
2-6-2　システムパレットについて

2.7　色補正ツール
2-7-1　ガンマ補正
2-7-2　明るさ／コントラスト
2-7-3　色相／彩度／明度
2-7-4　階調の反転
2-7-5　階調の2値化

2.8　画像ロード時のカラーマネージメント
2-8-1　画像ロード時の操作手順について

2.9　ウインドウ間でのカラーマネジメント
2-9-1　パレット編集しない
2-9-2　追加
2-9-3　上書き
2-9-4　合わせ込み

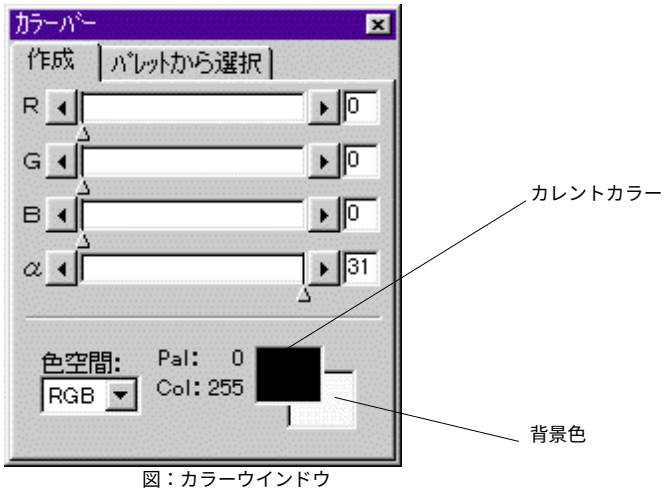
2.1　ACMの基本概念

2.1.1
ACMによるカラーコントロール

ACM（AbsoluteColorManagement）テクノロジーは、スタジオブルテリアが開発したカラーマネージメントシステムです。
この技術は、画像のCTRへの表示方法、データ処理の方法、ファイルへの保存方法などを規定するもので、作成したパレット情報内で、絶対的なカラーナンバーとカラー成分が常に保持されます。
これにより、いままでOSに依存していたディザのON/OFF、表示の色数制限、色空間の圧縮などを自在に指定することが可能となり、画面の表示色数（256色、フルカラーなど）の設定に関わらず、常に同一の操作で目的とする画像を作成することができます。

2.1.2
パレットの書き出し

『図：カラーバーウインドウ』はカレントカラーの色成分を指定します。



図：カラーウインドウ

色空間…… **カラーの作成方法を、ＲＧＢ、ＨＳＶから選択します。**

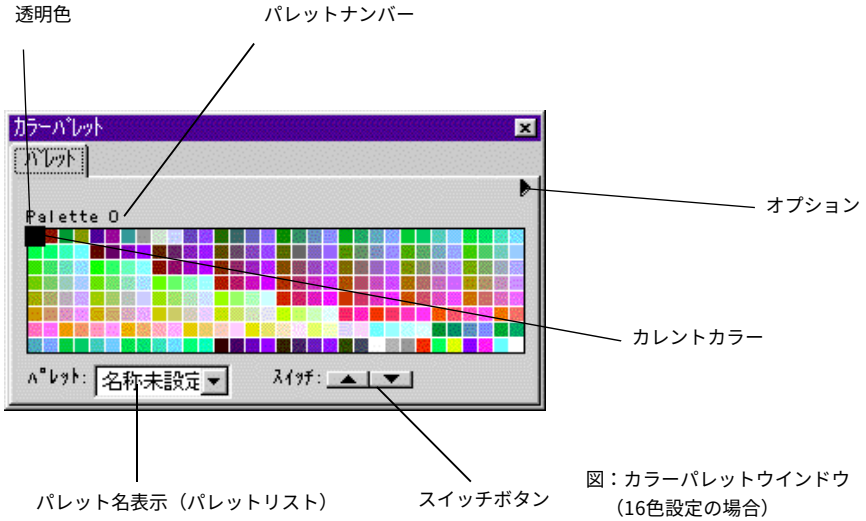
Ｐａｌ…… **パレットナンバーを表示します。**

Ｃｏｌ…… **カラーナンバーを表示します。**

2-1-3

パレットの書き出し

ここでは、カラーパレットウインドウの名称と機能について解説します。PIXUSPAINTでは、「図：カラーパレットウインドウ』のようにそれぞれに名称がついています。



図：カラーパレットウインドウ
（16色設定の場合）

名称と機能の概要

カレントカラー……**現在選択中のカラーが、黒い枠で表示されます。**

透明色 ……**透明色は0番に固定されています。**

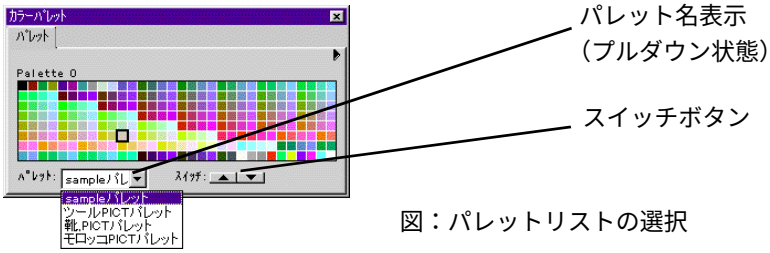
未設定色の表示 ……**カラーを作成していない未設定色は斜線で表示されます。**

パレットリスト ……**PIXUSPAINTはウインドウごとに複数のカラーパレットを登録することが出来ます。この複数カラーパレットの集まりをパレットリストと呼びます。**

パレット名表示 ……**現在選択されているパレット名を表示するほか、プルダウンで登録されたパレットリストを表示し、直接、任意のカラーパレットを選択することができます（図：パレットリストの選択）。**

スイッチボタン ……**クリックすると、パレットリストに登録されたカラーパレットをひとつずつ上下にスイッチングして切り替えます。**

上下スクロールボタン……**パレットをスクロールします（図：パレットのスクロール全体表示）。**

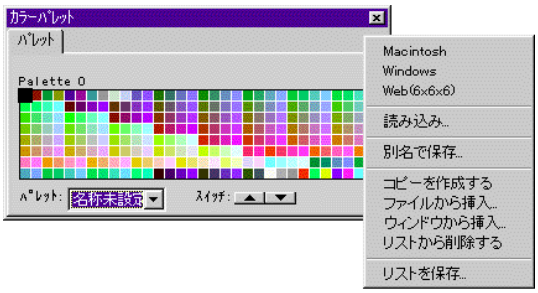


図：パレットリストの選択

2-1-4

カラーパレットウインドウのオプション

PIXUSPAINTではカラーパレットのオプション機能（図：オプションのプルダウン）を使用して、カラーパレットの読み込み（登録）や、切り替え、パレットリストの作成、挿入、保存などを行うことができます。



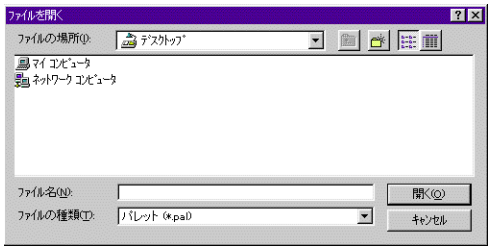
図：オプションのプルダウン

パレットファイルの読込　パレット名表示に選択されたカラーパレットに、読み込んだカラーパレットを上書きします。既に保存されているパレットデータを読み込んで、任意のウインドウに割り当てることも可能です。

操作手順 …… パレットの読み込みは以下のように操作を行います。

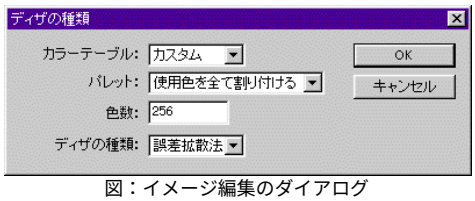
① カラーパレットウインドウ内のオプションから“読み込み”を選択します。

② ファイル選択のダイアログが開き、そこから指定するファイルを選択します（図：ファイル選択ダイアログ）。



図：ファイル選択ダイアログ

③ 読み込んだパレット名のダイアログが開き、読み込んだパレットの名称が表示されます。パレットの名前を変更したい場合は、このダイアログ上で名前を入力します（パレットリストを使用して、複数のパカラーレットを切り替える際に、名称によってどのカラーパレットかを識別することができます）。



図：イメージ編集のダイアログ

④ イメージ編集のダイアログが開きます。ここで、“上書き”または、“合わせ込み”のどちらかを選択します。

上書き

“上書き”を選択すると、画像のカラーナンバーは変更せずに、パレットだけが更新されます。上書きは、複数のパレットでカラーバリエーションを試す場合などに使用します。

合わせ込み

“合わせ込み”を選択すると、読み込んだパレットに合わせて画像のカラーが最適化されます。最適化はパレットの色数（8色、16色など）に関わらず、つねに8ビット（２５６色）の空間で処理され、一度最適化した画像は、オリジナルのものとカラーナンバーが異なります。

注）上書き、合わせ込みについては２.９を御参照ください。

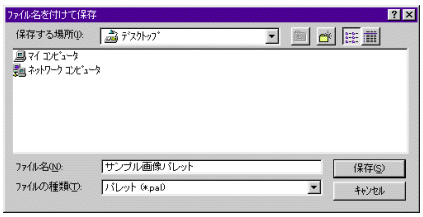
カラーパレット、または パレットリストの保存

カラーパレットはファイルとして保存することが可能です。パレット単体での保存の他、複数のカラーパレットを登録し“パレットリスト”を作成することもできます。これらのパレットは任意に切り替えることができ、カラーバリエーションの確認などに使用できます。

操作手順 …… パレットの保存は以下のように操作を行います。

① カラーパレットウインドウ内のオプションから“別名で保存”または、“リスト保存”を選択します。

② 保存先指定のダイアログが開き、そこから保存先を選択します（図：保存先指定ダイアログ）。



図：保存先指定ダイアログ

別名で保存
現在パレット名表示に選択されているパレットを別名で保存します。保存の単位はパレットの色数に関わらず、つねに8ビット（２５６色）パレットが保存されます。

リストを保存
パレットリストに登録された複数のパレットを、ひとつのファイルに保存できます。保存時には各パレットの名称も保存されます。

パレットリスト

PIXUSPAINTはウインドウ内に複数のパレットを登録し、パレットリストを作成することができます。これらのパレットは任意に切り替えることができ、カラーバリエーションの確認などに使用できます。
また、パレットリストはファイルとして保存することが可能です。

パレットリストの編集
パレットリストにパレットを登録、または削除する場合は、オプションのプルダウンから任意の項目を選択します。

コピーを作成する …… パレット名表示に選択されているパレットのコピーを作成します。

ファイルから挿入 …… パレットをファイルから読み込んでリストに挿入します。

ウインドウから挿入 …… PIXUSPAINTで開いているほかのウインドウから、パレットデータを挿入します。（対応中）

リストから削除 …… パレット名表示に選択されているパレットをリストから削除します。

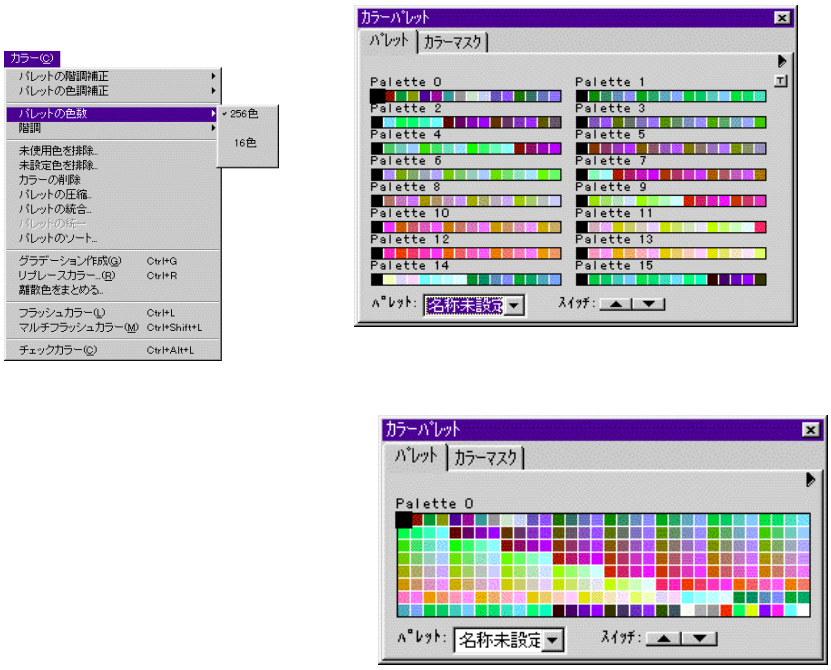
リストを保存 …… アクティブウインドウのパレットリストをリストとして保存します。

2.2 カラーパレット色数の限定

2-2-1

カラーパレットの色数設定

PIXUSPAINTではシステムが管理するパレット色数を１６色、２５６色の中から選択出来ます（図：色数の切り替え）。この設定はメニューバーの『カラー』項目、"パレットの色数"をプルダウンすることで設定出来ます。

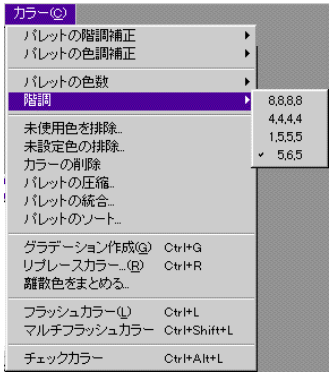


図：色数の切り替え

2-2-2

カラーパレットの階調設定

PIXUSPAINTでは色成分の階調数を設定することが可能です。この設定はメニューバーの「カラー」項目、"階調"をプルダウンすることで設定出来、8.8.8.8、4.4.4.4、1.5.5.5、5.6.5の4段階の中から選択できます。この機能によって出力装置、表示装置のスペックに合わせた色設定が可能となります（図：階調の変更）。



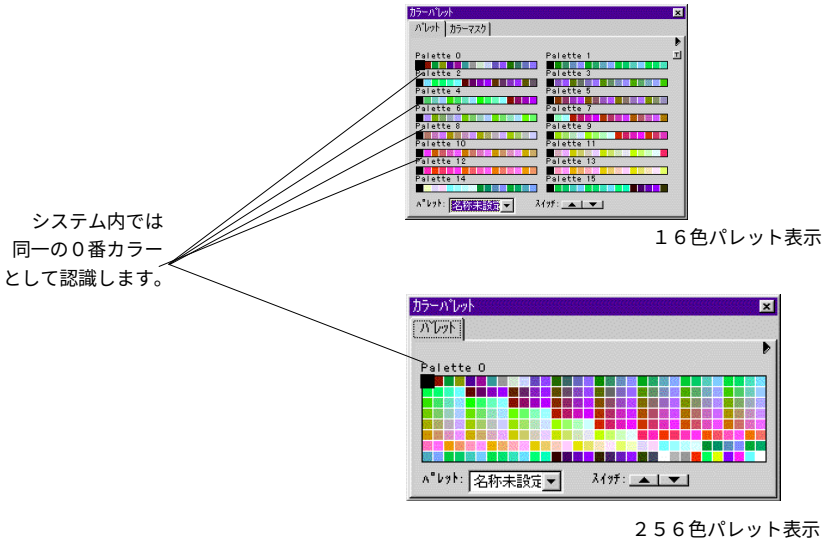
図：階調の変更

2.3　０番カラーの共通化／分離

PIXUSPAINTでは、16色のパレット表示を選択した場合、各パレットの０番カラーを、２５６色パレットの０番カラーとして共通で使用する事ができます。

０番カラーの共通化

PIXUSPAINTでは16色パレット表示で、０番のカラーを共通化すると、２５６パレットの０番に当たる色を各パレット共通で０番として使用します。この為、１６色パレット表示で、何れかのパレットの０番のカラー成分を変更すると、全てのパレットで０番で変更が起きます。（図：０番カラーの認識）



図：０番カラーの認識

０番カラーの共通化設定

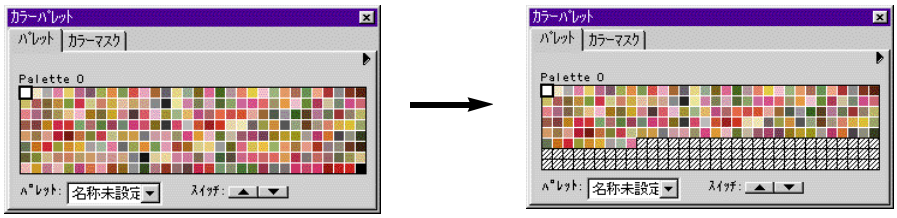
PIXUSPAINTで０番カラーを共通化する場合、メニューバーの「ファイル」項目から環境設定（図：０番カラーの分離）を選び、０番カラーの共通化をやめて分離させることができます。

図：０番カラーの分離

2.4 カラーパレットの編集

2-4-1
未使用色の排除

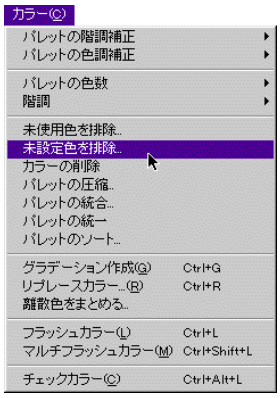
"未使用色の排除"は、画像で使用していない色を排除して、カラー番号をパレットの先頭から順に詰めます（図未使用色の排除の実行例）。この機能では、カラーパレットの移動と同時に、画像内の色情報も自動的にパレットに合わせて編集されます。尚、この処理はウインドウ全体に適用されます。



図：未使用色の排除の実行例

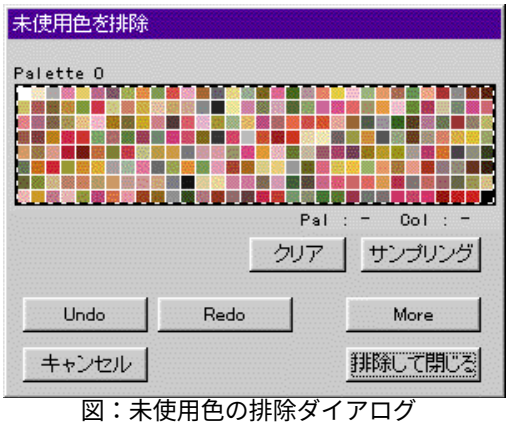
操作手順 …… **この機能は以下のように操作します。**

① **メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"未使用色の排除"を選択すると、『図：未使用色の排除ダイアログ』が開きます。**



② **表示されたカラーパレット内をドラッグし、未使用色を排除する領域を選択します。**

③ **［排除］、又は［排除して閉じる］を選ぶと機能が実行されます。**



図：未使用色の排除ダイアログ

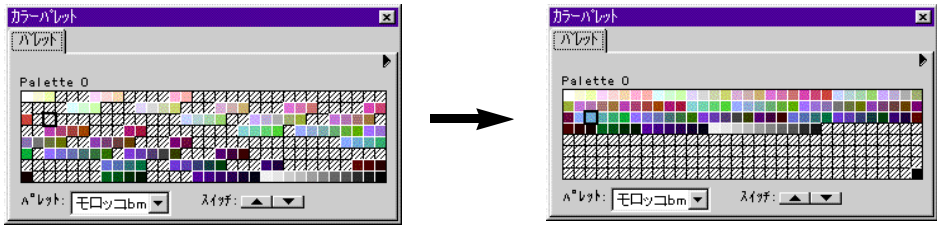
排除 …… **［排除］を選択すると、別の領域にも連続して機能を実行できます。また［Undo］、［Redo］ボタンで効果を確認することが出来ます。**

排除して閉じる …… **［排除して閉じる］を選択すると、機能を実行してダイアログが閉じます。**

2-4-2

未設定色の排除

"未設定色の排除"は、カラーパレット内にある未設定色（斜線表示の部分）を排除して、カラー番号をパレットの先頭から順に詰めます（図：未設定色の排除の実行例）。この機能では、カラーパレットの移動と同時に、画像内の色情報も自動的にカラーパレットに合わせて編集されます。尚、この処理はウインドウ全体に適用されます。



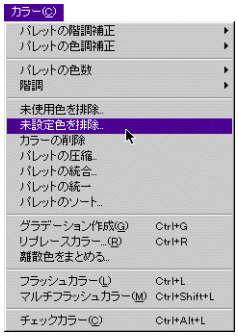
図：未設定色の排除の実行例

操作手順 …… **この機能は以下のように操作します。**

① **メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"未設定色の排除"を選択すると、『図：未設定色の排除ダイアログ』が開きます。**

② **表示されたパレット内をドラッグし、未設定色を排除する領域を選択します。**

③ **［排除］、又は［排除して閉じる］を選ぶと機能が実行されます。**



図：未設定色の排除ダイアログ

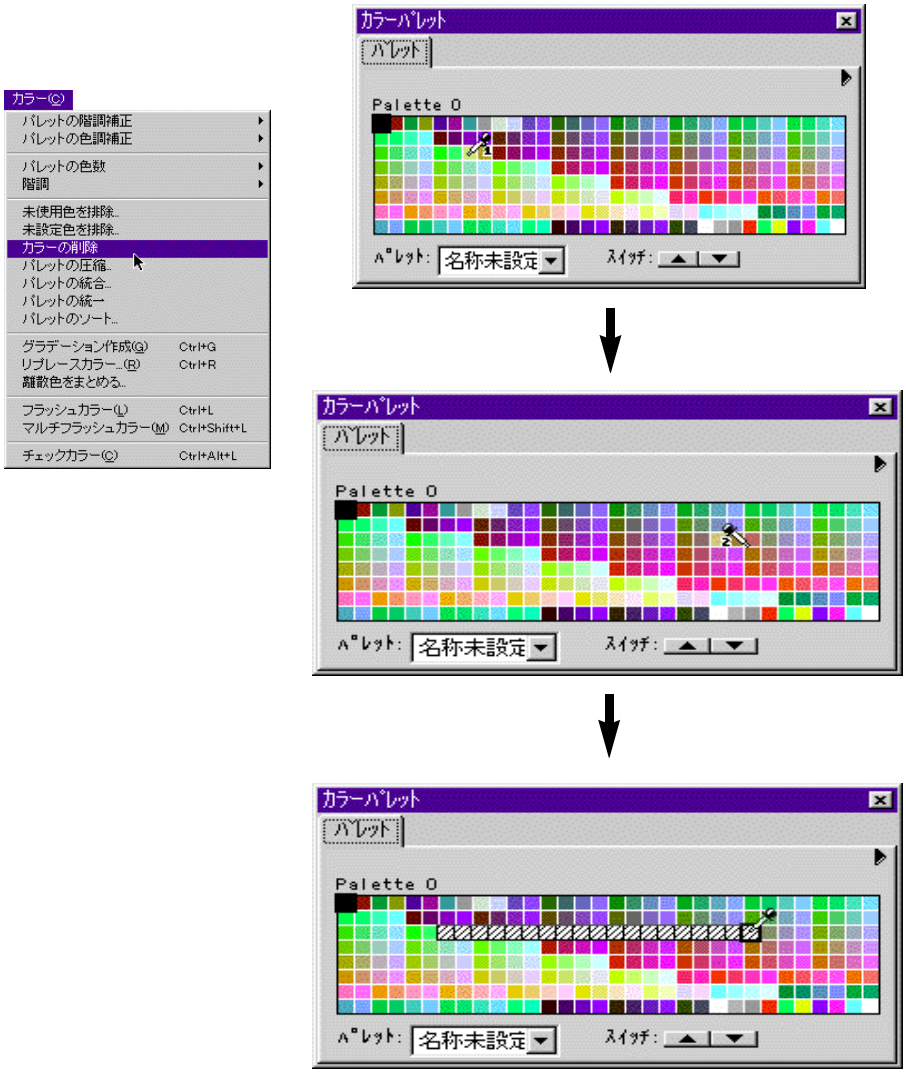
排除 …… **［排除］を選択すると、別の領域にも連続して機能を実行できます。また［Undo］、［Redo］ボタンで効果を確認することが出来ます。**

排除して閉じる …… **［排除して閉じる］を選択すると、機能を実行してダイアログが閉じます。**

2-4-3

カラーの削除

“ カラーの削除 ” は、指定した範囲の色を全て未設定状態（斜線表示）にします。未設定にした色が画像中で使用されている場合は、画像内の所定の色を０番の色に自動的に変換します。未設定状態にする範囲は、カラーの削除選択後、カーソルで範囲の左端と右端を指定します（図：カラーの削除の実行例）。尚、この処理はウインドウ全体に適用されます。

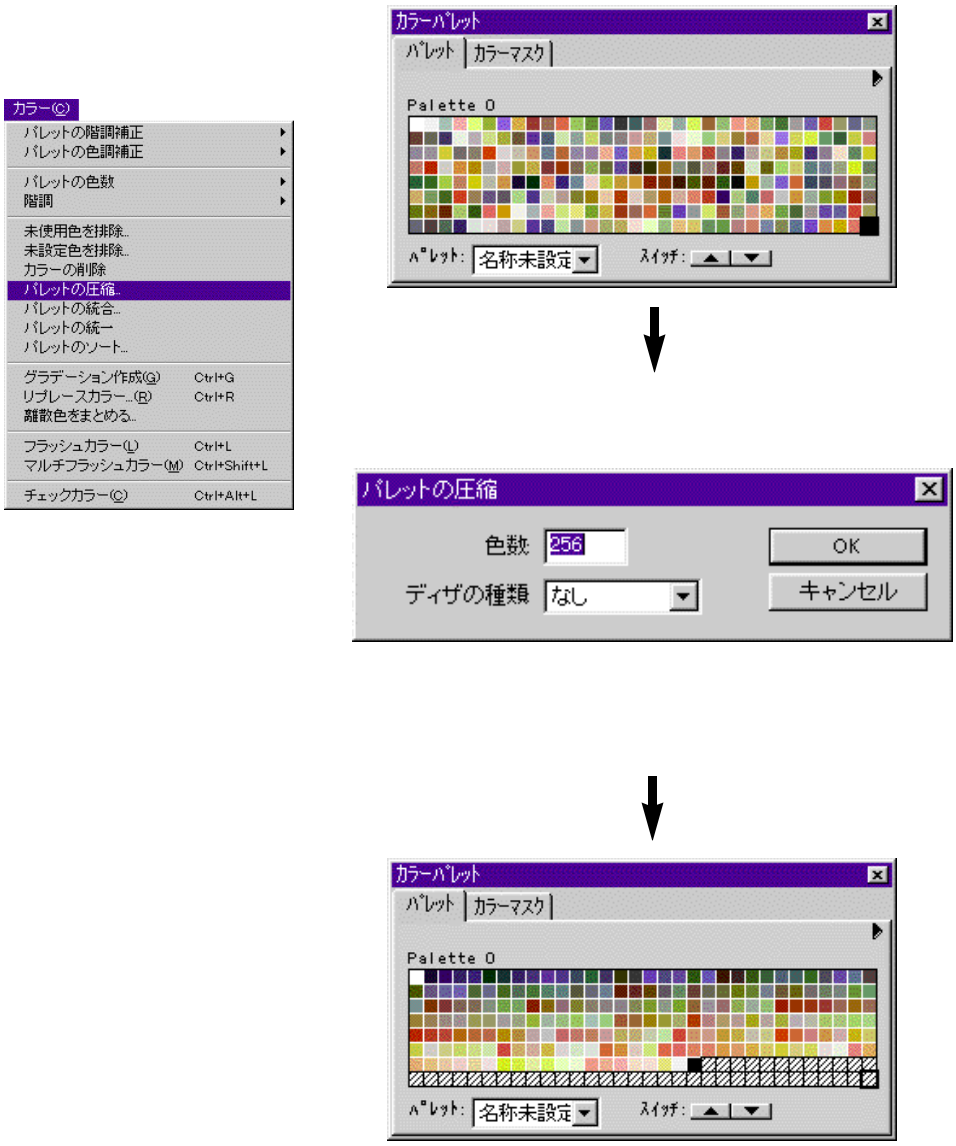


図：カラーの削除の実行例

2-4-4

パレットの圧縮

"パレットの圧縮"は、カラーパレットの使用色を指定した色数に圧縮します。この処理を行う際、カラーパレットの圧縮と同時に、画像内の色情報も自動的にカラーパレットに合わせて編集されます（図：パレット圧縮の実行例）。またこの処理はウインドウ全体に適用されます。

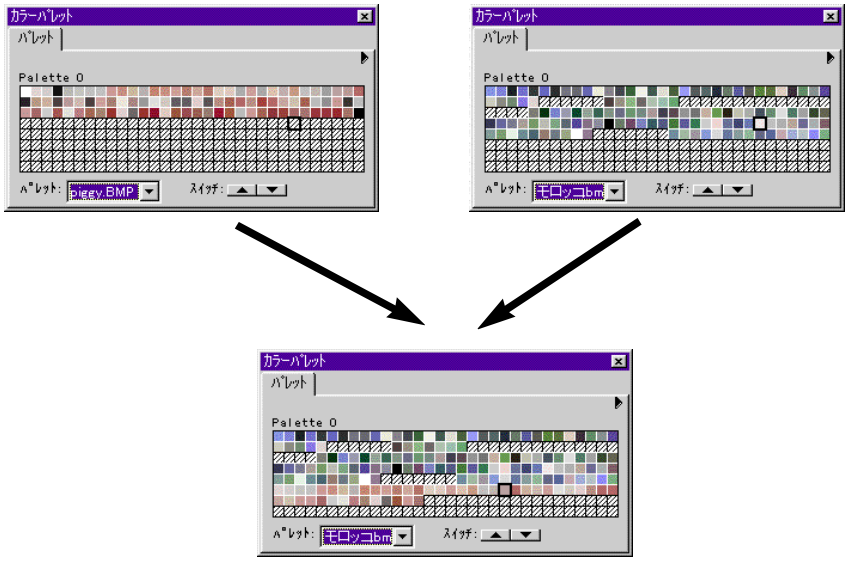


図：カラーパレットの圧縮の実行例

2-4-5

パレットの統合

"パレットの統合"は、２つのウインドウ間でカラーパレットを統合し、共通の新しいカラーパレットを作成します（図：カラーパレットの統合の実行例　）。この機能は双方のカラーパレットの使用領域が重なっていない場合にしか使用することが出来ませんので、予め"カラーの削除"や"リプレースカラー"等の機能を使って、双方のカラーパレットの使用領域を調整しておく必要があります。

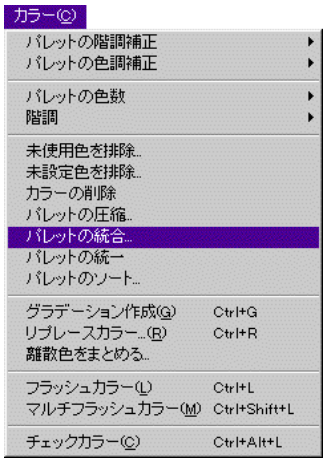


図：カラーパレットの統合の実行例

操作手順 ..... **"カラーパレットの統合"は以下のように操作します。**

①　予め、統合する２つのカラーパレットの使用領域を調整しておきます。

②　メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"パレットの統合"を選択します。この操作で『図：カラーパレットの統合ダイアログ』が開きます。



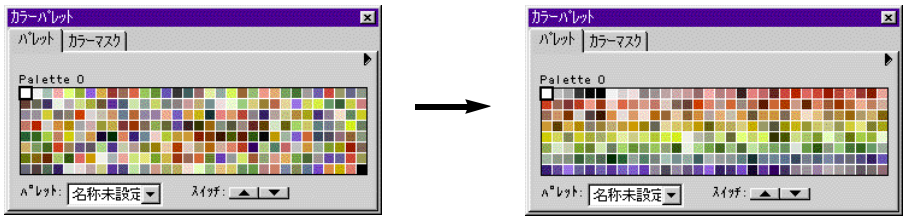
図：パレットの統合ダイアログ

③　パレット１、パレット２のボタンをプルダウンし、統合する２つのパレット名（＝ウインドウ名）を選択し［OK］ボタンを押します。

3-4-6

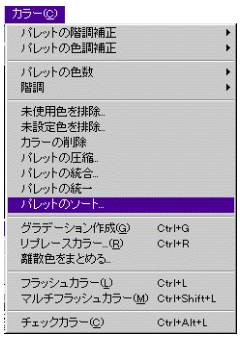
パレットのソート

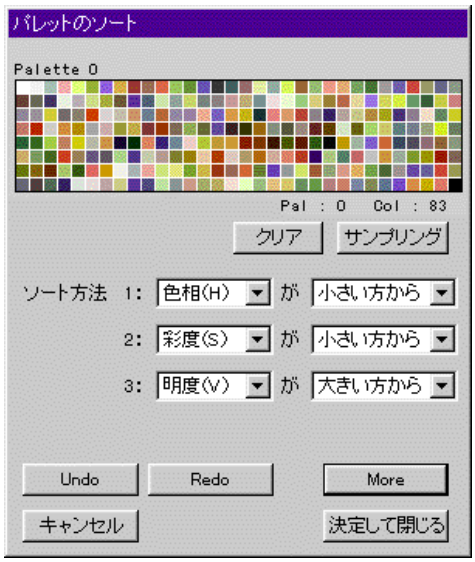
"パレットのソート"は、パレット内の色成分をソートし、指定した順に並べ替えます。この処理を行う際、同時に画像内の色情報も自動的にパレットに合わせて編集されます（図：パレットのソートの実行例）。またこの処理は、ウインドウ全体に適用されます。



図：パレットのソートの実行例

"パレットのソート"は『図：パレットのソートダイアログ』で操作を行います。





図：パレットのソートダイアログ

ソートする範囲 …… **パレット内のどの範囲をソートするかは、カーソルのドラッグによって領域を作成することで設定できます。**

ソート方法 …… **どの順番でソートを行うかを指定します。ソート方法１、２、３の順にソートは行われ、ここで指定できるソート方法は、H、S、V、R、G、Bの各成分で、それぞれソートした結果を、大きい順に並べるか、小さい順に並べるかを指定できます。**

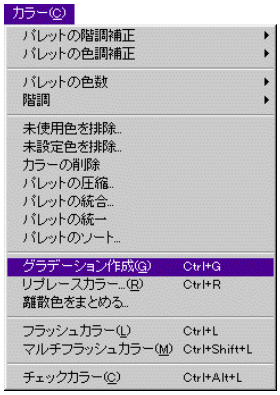
カラーマスクを参照 …… **この項目をチェックしておくと、カラーマスクで指定された色のソートを行いません。**

2-4-7

グラデーション作成

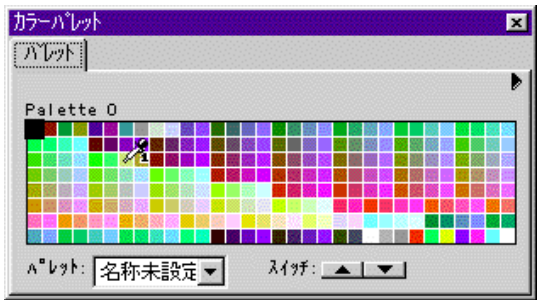
“ グラデーション作成 ” は、指定した２色の間の色を補間して、自動的にグラデーションを発生させます。

操作手順 ……“ グラデーション作成 ” の操作は以下のように行います。



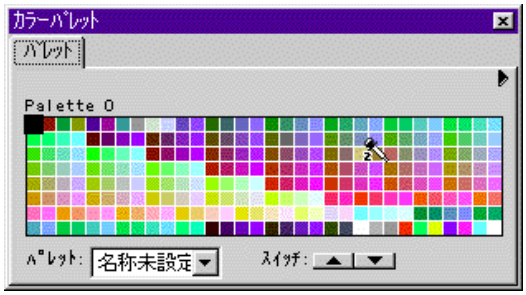
① メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"グラデーション"を選択します。

② カーソルをカラーパレットウインドウに移動させると、カーソルの形状が『図：最初の１色を選択』のように変化し、この状態で補間させたい１色をクリックします。

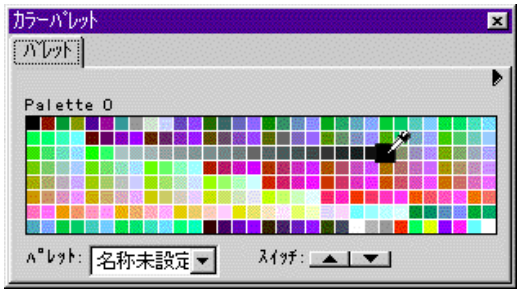


図：最初の１色を選択

③ 次にカーソルの形状が『図：最後の１色を選択』のように変化しますので、この状態で補間させたいもう１色をクリックすると、『図：グラデーションの生成』のように指定した２色間にグラデーションが生成されます。



図：最後の１色を選択



図：グラデーションの生成

画面内での色指定 …… グラデーションの２色の指定は、上記のパレット内での操作に加え、画面内の画像から直接指定することも可能です。

2-4-8

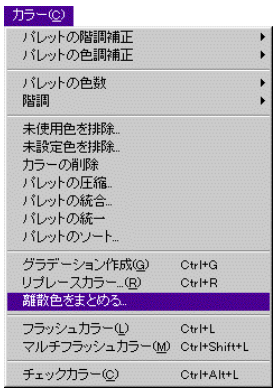
離散色をまとめる

“ 離散色をまとめる ” は、パレット内に不連続に分散して選択されたカラーをまとめ、指定の連続した領域に移動する機能です。

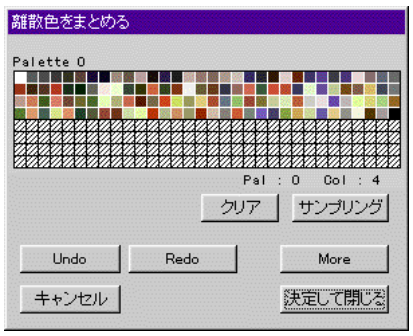
“ リプレースカラー ” が、画像のカラーナンバーを変更するか、パレットのナンバーを変更するか、など変更内容を選択できる事に対して、“ 離散色をまとめる ” では、画像およびカラーパレットのナンバー情報を、同時に変更し描き替えるため、色数を一定に保つ事が可能です。

“ 離散色をまとめる ”、“ リプレースカラー ” は、それぞれ目的に応じて使い分けて下さい。

操作手順 ……“ 離散色をまとめる ” は以下のように操作します。

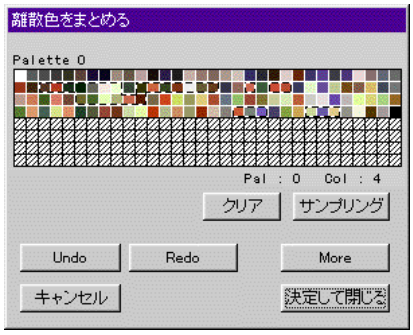


① **メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"離散色をまとめる" を選択すると、『図：離散色をまとめるダイアログ』が開きます。**



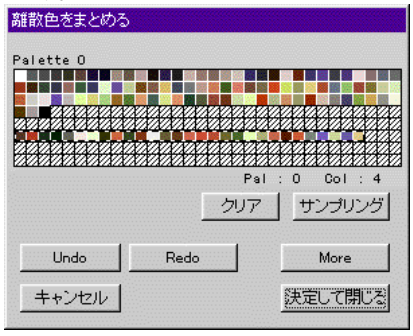
図：離散色をまとめるダイアログ

② **まとめたい色をカーソルのクリックで選択します（図：不連続に選択されたカラー）。不連続領域は shift+ クリックで選択できます。**

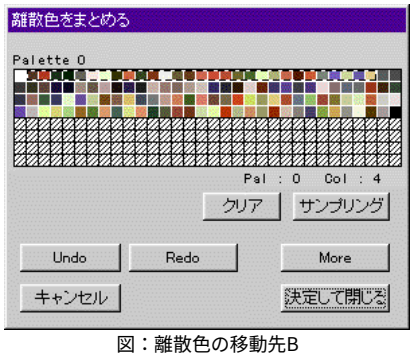


図：不連続に選択されたカラー

③ **移動したい位置へ②で指定した範囲をドラッグします。移動先は、すでにカラーが設定された領域でも、未設定の領域でもかまいません。**
※すでにカラーが設定された領域へ移動した場合、その領域に設定されていたカラーは自動的に後続の領域に繰り下げられます（図：離散色の移動先A、B）。



図：離散色の移動先A
(すでにカラーが設定されている領域へ移動)



図：離散色の移動先B
(カラー未設定の領域へ移動)

④ **移動等の編集した内容に問題がなければ、選択範囲の外側をクリックするか、［More］ボタンを押すと効果が確定します。**

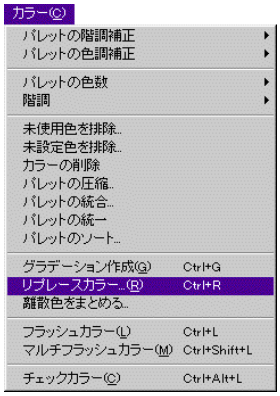
2.5 リプレースカラー

2-5-1
リプレースカラー

“ リプレースカラー ” は、指定した範囲のカラーパレット情報を他に移動したり、画像を他のカラーで塗り替えます。この機能は画像のカラーバリエーションを作る際や、複数のパレットを統合する際などに有効です。

操作手順 ……“ リプレースカラー ” は以下のように操作します。

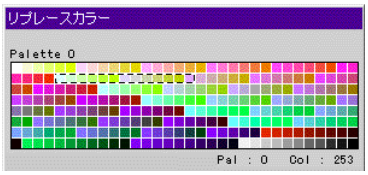
① メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"リプレースカラー"を選択すると、『図：リプレースカラーダイアログ』が開きます。



図：リプレースカラー・ダイアログ

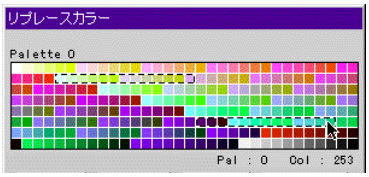
② 変更するデータと、変更方法をダイアログの中から選択します（詳細後述）。

③ カーソルをドラッグし、変更したいカラーの範囲を矩形で囲みます（図：変更する範囲を矩形で選択）。



図：変更する範囲を矩形で表示

④ ③で表示された矩形を、移動させたい場所までドラッグすれば、カラーの移動が実行されます（図：矩形をドラッグ）。



図：矩形をドラッグ

⑤　変更した内容に問題がなければ、選択範囲の外側をクリックするか、［More］ボタンを押すと効果が確定します。

別の場所に移動を行いたい場合は、再度移動先の領域をドラッグします。また移動元の領域をドラッグすると、④の状態から移動し直すことが出来ます。

⑥　選択の仕方によってはカラーパレット全体が移動元、または移動先の領域に含まれてしまう場合もあります。このような時は［More］ボタンを使用して下さい。

⑦　更に別の領域を移動する場合は、②～⑤の動作を繰り返します。

⑨　全ての操作が終了したら［決定して閉じる］ボタンを押すと、全ての操作が確定してダイアログボックスが閉じます。

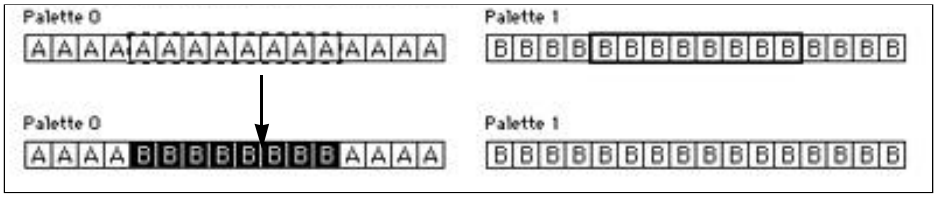
変更するデータ　「変更するデータ」は、何を変更するのかを選択し、各項目は以下を意味します。

カラー …… カラーパレットの情報のみ変更し、画像のカラーＮｏは塗り替えません。

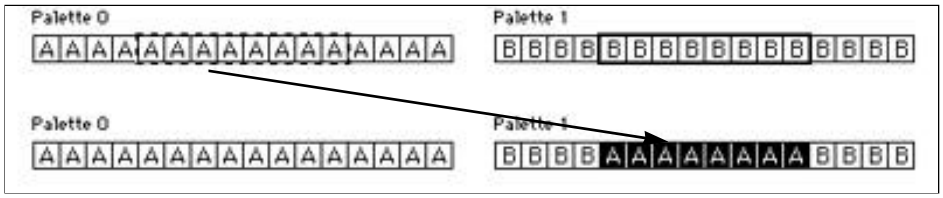
画像 …… 画像のカラーＮｏのみを塗り替え、カラーパレットは変更しません。

変更方法 ……「変更方法」は、どのような変更を行うのかを選択し、各項目は以下を意味します。

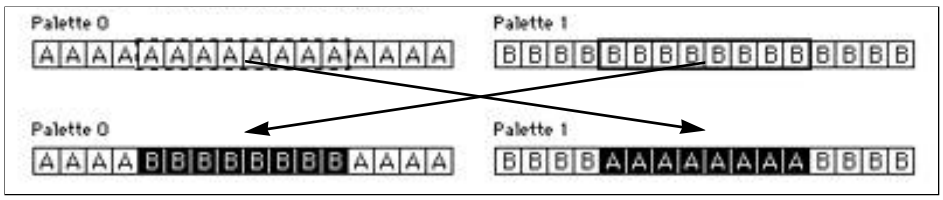
リプレース　矩形(破線)で範囲指定したカラーを、ドラッグ先(実線)のカラーで置き換えます。



ムーブ　矩形(破線)で範囲指定したカラーで、ドラッグ先(実線)のカラーを書き換えます。

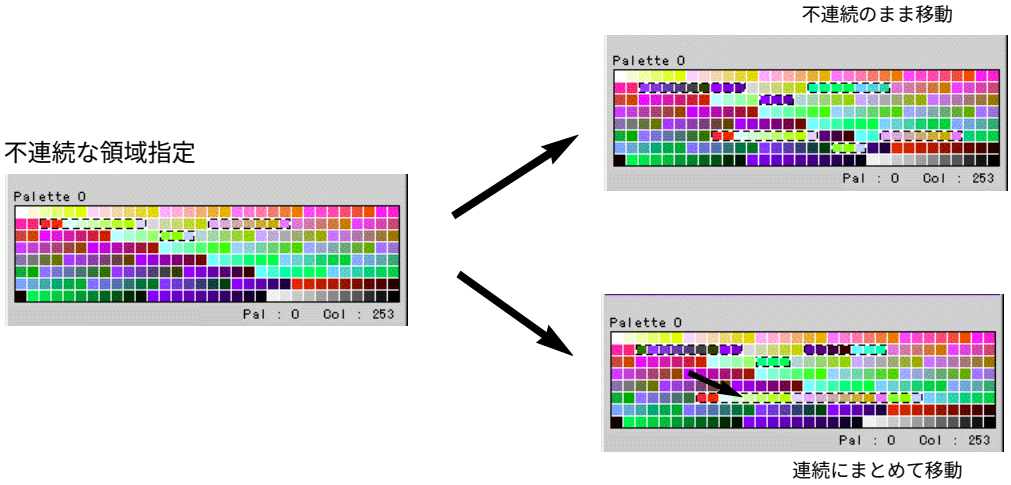


チェンジ　最初に矩形(破線)で範囲指定したカラーと、ドラッグ先(実線)のカラーを入れ換えます。



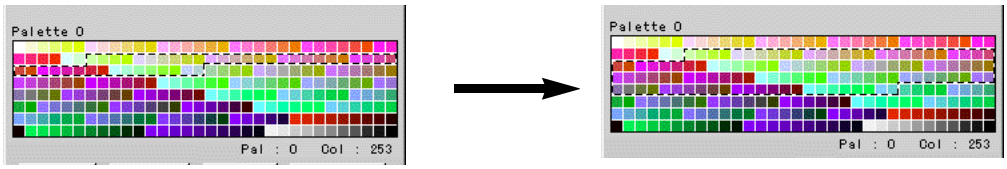
カラー、画像共に移動 …… このチェックボックスを指定すると、画像のカラーＮｏとカラーパレットを、同時に指定した領域に移動させます。

離散色をまとめる …… 選択した領域が不連続に分散している場合、移動先を不連続のままにするか、１つの連続した領域にまとめるかを選択することが出来ます（図：不連続色の移動方法）。"カラー、画像共に移動"を指定したときに特に有効です。



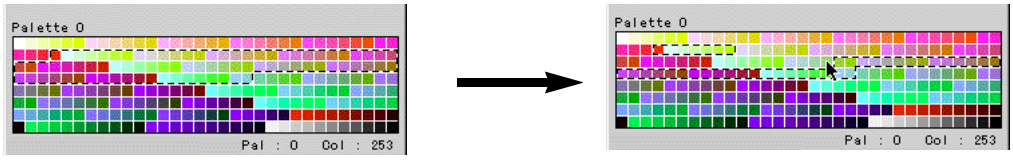
図：不連続色の移動方法

領域の追加指定 …… キーボードの［shift］キーを押しながらカーソルをドラッグすると、既に選択されている領域に加えて、複数の領域を追加することが出来ます。（図：領域の追加指定）



図：領域の追加指定

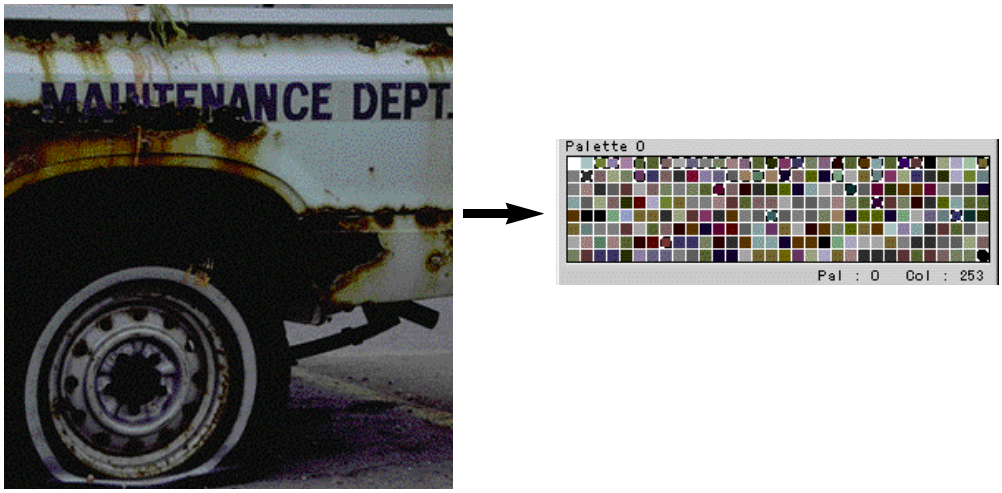
領域の切り取り指定 …… キーボードの［option］キーを押しながらカーソルをドラッグすると、既に選択されている領域から、ドラッグした範囲を切り取ることが出来ます。（図：領域の切り取り指定）



図：領域の切り取り指定

クリア …… **パレットの選択色を全て未選択状態にします。**

サンプリング …… **画像の選択領域内を調べ、使用色を自動的にパレットの選択色に割り当てます（図：サンプリング）。選択領域が設定されていない場合は、画像全体の使用色を調べます。**



図：サンプリング

2-5-2
フラッシュカラー

フラッシュカラーは、カレントカラーをフラッシュ（点滅）させ、画像中のどこで色が使用されているかを調べます。

操作手順 …… **フラッシュカラーは以下のように操作を行います。**

① **調べたい色を選択し、カレントカラーの状態にします。**

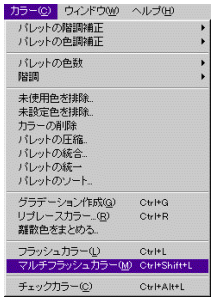
② **メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"フラッシュカラー"を選択すると、画像中のカレントカラーが点滅します。**

③ **開いているフラッシュカラーのダイアログのキャンセルボタンをクリックするとフラッシュカラーが終了します。**

2-5-3
マルチフラッシュカラー

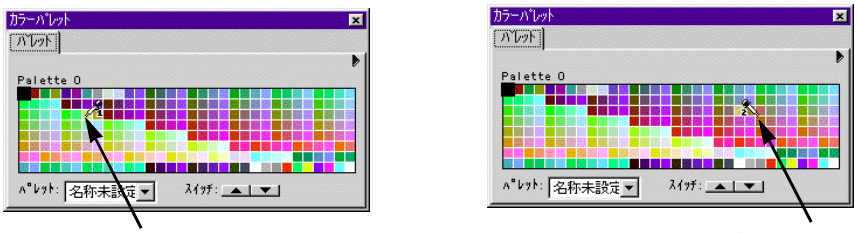
マルチフラッシュカラーは、指定した範囲の色を全てフラッシュ（点滅）させ、画像中のどこで色が使用されているかを調べます。

操作手順 …… **マルチフラッシュカラーは以下のように操作を行います。**



① **メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"マルチフラッシュカラー"を選択します。**

② **カーソルの形状がスポイト状に変わりますので、カラーパレットウインドウ中で、指定したい範囲の左端の色と右側色を選択します（図：マルチフラッシュの指定範囲）。選択が完了すると、画面中の指定範囲の色が点滅します。**



図：マルチフラッシュの範囲指定

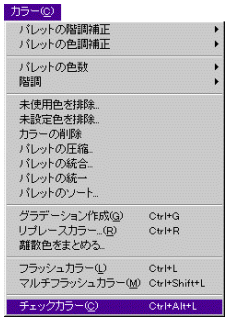
③ **開いているマルチフラッシュカラーのダイアログのキャンセルボタンをクリックするとマルチフラッシュカラーが終了します。**

2-5-4

チェックカラー

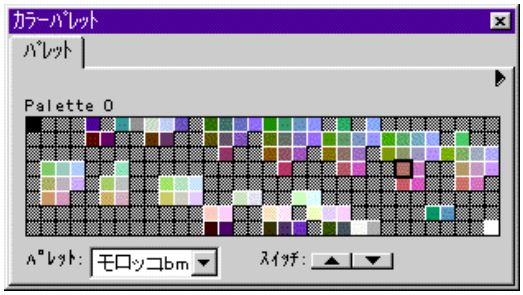
チェックュカラーは指定した範囲内の使用色、未使用色を走査し、その結果をカラーパレットに表示します。

操作手順 ……この機能は以下のように操作します。



① 画像内の調べたい範囲を、領域選択ツールで選択します。範囲指定をしない場合は、画像全体が選択されます。

② メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"チェックカラー"を選択します。この操作で、領域内で使用されていない色はグレーの表示に変わります（図：チェックカラーの実行例）。



図：チェックカラーの実行例

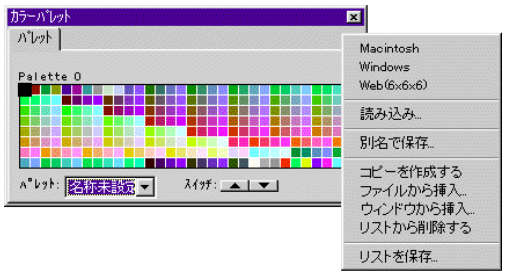
③ 開いているチェックカラーのダイアログのキャンセルボタンをクリックするとチェックカラーの表示は元の状態に戻ります。

2.6 ビルトインパレット

PIXUSPAINTはプログラムにMacintosh、Windowsそれぞれのシステム初期設定の８ビットパレット、およびWebパレットの３つのパレットを内臓しています。
これにより、表示デバイスなど、作成後の画像のデータの使用目的にあったパレットに切り替えることが可能になり、モニター上で画像の再現状態を確認しながら、作画、加工などの作業を進めることができます。
この機能を使用すると、パレットは自動的に指定したモードに切り替わり、画像もそれに合わせて最適化されます。

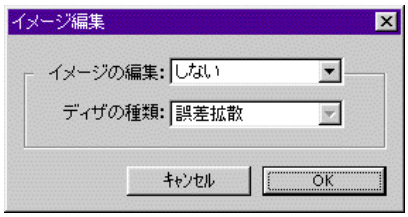
2-6-1
ビルトインパレットの切り替え

操作手順 ……①　**ビルトインパレットへの切り替えは、カラーパレットウインドウのオプション項目をプルダウンし、任意のパレットを選択します（図：ビルトインパレットへの切り替え）。**



図：ビルトインパレットへの切り替え

②　**『図：パレット切り替えのダイアログ』が開きますので、合わせ込みの有無とディザの種類を選択してください。OKをクリックすると、画像の表示が指定したパレットの色に切り替わります。**



図：パレット切り替えのダイアログ

注）　合わせ込み、ディザの種類については“ACMカラー編集：２-９項ウインドウ間のカラーマネージメント”で詳しく説明しています。御参照ください。

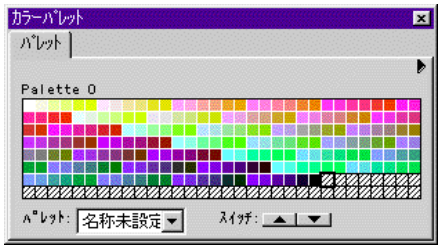
2-6-2

システムパレットについて

Macintosh …… マッキントッシュシステムの初期設定８ビットパレットを使用します。これは、０番から２５５番までに、R.G.B.カラーを均等にサンプルしたパレットです。

Windows …… ウィンドウズシステムの初期設定８ビットパレットを使用します。０番から９番、２４６番から２５５番までのシステム固定色と、１０番から２４５番にR.G.B.カラーを均等にサンプルしたパレットです。

Web …… マッキントッシュとウィンドウズのシステムパレットから、共通に使用できる色をまとめた２１６色のパレットです。このパレットでは、２５６色のうち、使用されないカラーナンバーが斜線で表示されます（図：Webパレットの表示）。
このパレットは特にインターネットブラウザや、CD-ROMなどの制作に適し、マッキントッシュ、ウインドウウズ、どちらのコンピュータでも同じ画像を再現することができます。



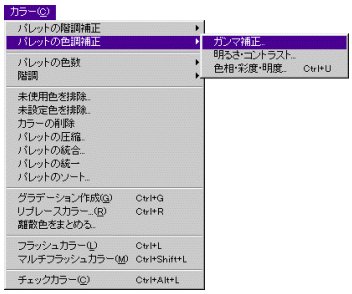
図：Webパレットの表示

2.7 色補正ツール

2-7-1
ガンマ補正

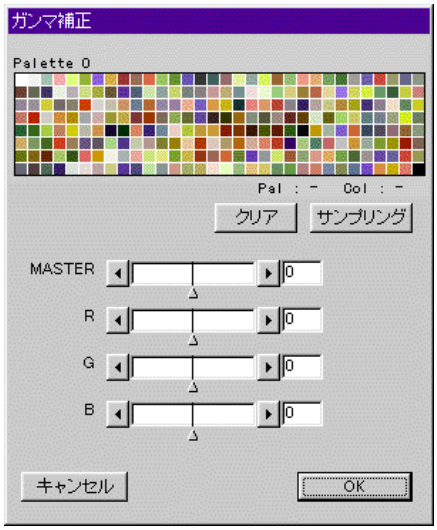
"ガンマ補正"は、指定したパレット全体の色を、R、G、Bの各成分ごとに、より明るく、あるいはより暗く調整します。"ガンマ補正"を使用した場合、各色成分の階調のバランス、及びダイナミックレンジが保たれ、自然な感じの明暗調整が可能となります。

操作手順 …… **ガンマ補正は以下のように操作を行います。**



① **メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"パレットの色調補正"の中から更に"ガンマ補正"を選択します。**

② **『図：ガンマ補正のダイアログ』が開き、この中で処理を行うパレット範囲を指定します。**



図：ガンマ補正のダイアログ

クリア …… **パレットの選択色を全て未選択状態にします。**

サンプリング…… **画像の選択領域内を調べ、使用色を自動的にパレットの選択色に割り当てます。**

③ **MASTER、R、G、Bの各スライドバーでパラメータの増減を行います。パラメータの値は、0を基準として＋方向に調整すると明るく、－方向に調整すると暗くなります。［OK］ボタンを押すと変換が確定します。**

［MASTER］ …… **R、G、Bの各成分を全て同時に調整します。**

［R］ …… **R成分のみの調整を行います。**

［G］ …… **G成分のみの調整を行います。**

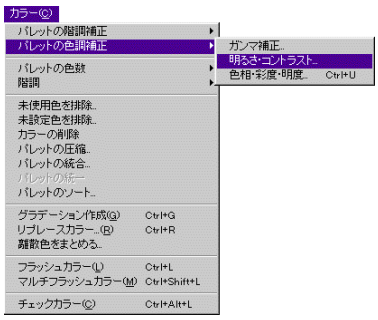
［B］ …… **B成分のみの調整を行います。**

2-7-2

明るさ・コントラスト

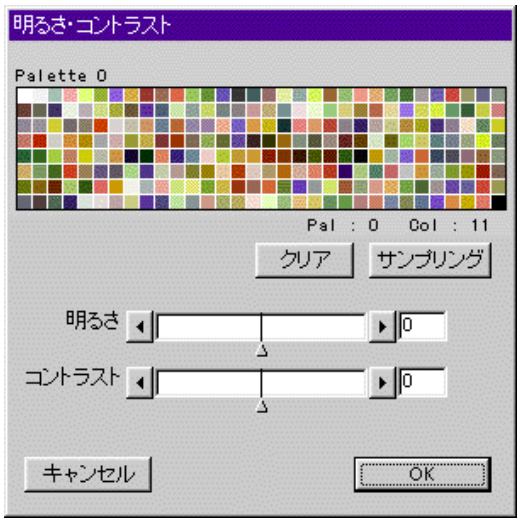
"明るさ・コントラスト"は、指定したパレット領域の、明るさ、コントラストのそれぞれについて値を増減させます。

操作手順 ……明るさ・コントラストは以下のように操作を行います。



① メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"パレットの色調補正"の中から更に"明るさ・コントラスト"を選択します。

② 『図：明るさ・コントラストのダイアログ』が開き、この中で処理を行うパレット範囲を指定します。



図：明るさ・コントラストのダイアログ

クリア ……パレットの選択色を全て未選択状態にします。

サンプリング……画像の選択領域内を調べ、使用色を自動的にパレットの選択色に割り当てます。

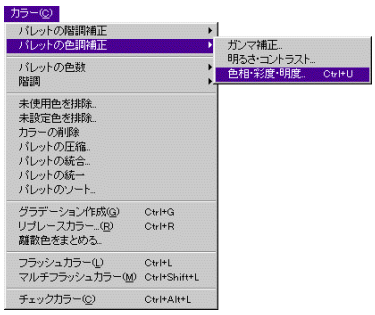
③ 明るさ、コントラストのスライドバーで各パラメータの増減を行います。［OK］ボタンを押すと変換が確定します。

2-7-3

色相・彩度・明度

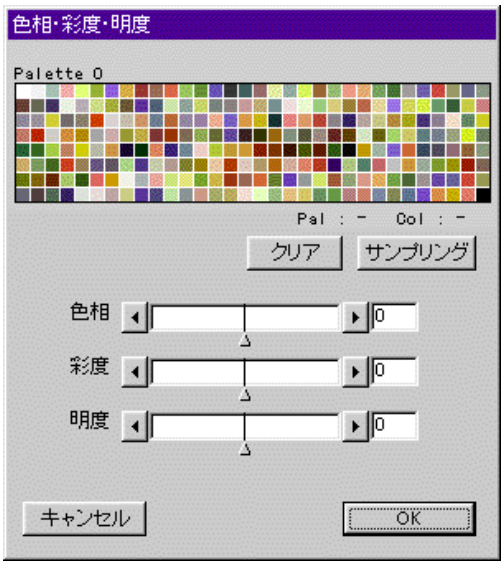
"色相・彩度・明度"は、指定したパレット領域の、色相、彩度、明度のそれぞれについて値を増減させます。

操作手順 ……**色相・彩度・明度は以下のように操作を行います。**



① **メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"パレットの色調補正"の中から更に"色相・彩度・明度"を選択します。**

② **『図：色相・明度・彩度調整のダイアログ』が開き、この中で処理を行うパレット範囲を指定します。**



図：色相・彩度・明度調整ダイアログ

クリア ……**パレットの選択色を全て未選択状態にします。**

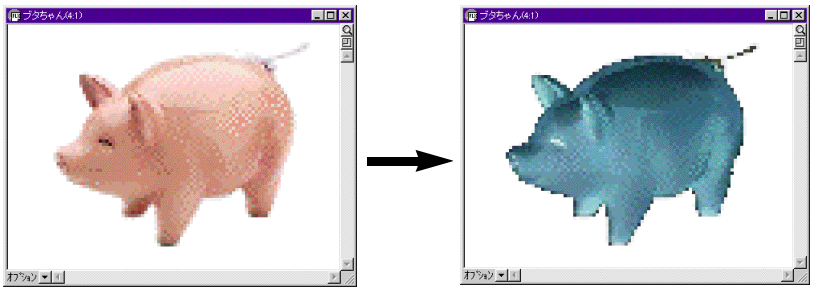
サンプリング……**画像の選択領域内を調べ、使用色を自動的にパレットの選択色に割り当てます。**

③ **色相、彩度、明度のスライドバーで各パラメータの増減を行います。［OK］ボタンを押すと変換が確定します。**

2-7-4

階調の反転

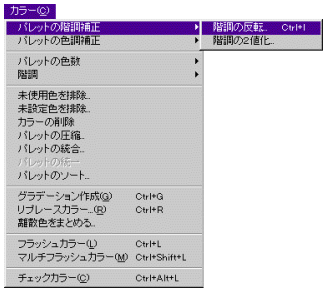
"階調の反転"は、カラーパレットの色成分を反転させてネガポジ反転を行います（図：階調の反転の実行例）。この操作は、メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"パレットの階調補正"の中から更に、"階調の反転"を選択します。



図：階調の反転の実行例

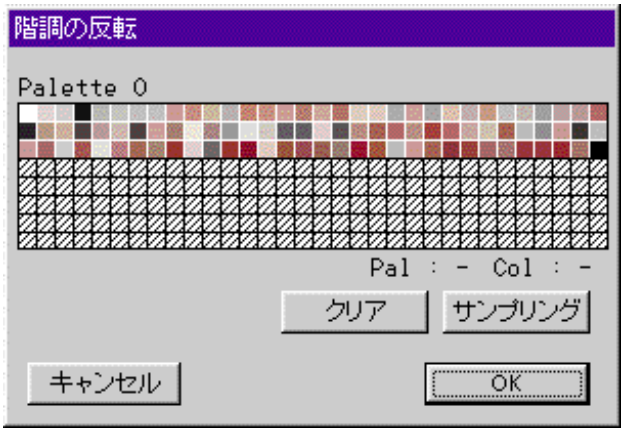
操作手順

階調の反転は以下のように操作を行います。



① メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"パレットの階調補正"の中から更に"階調の反転"を選択します。

② 『図：階調の反転ダイアログ』が開き、この中で処理を行うパレット範囲を指定します。



図：階調の反転ダイアログ

クリア ……パレットの選択色を全て未選択状態にします。

サンプリング ……画像の選択領域内を調べ、使用色を自動的にパレットの選択色に割り当てます。

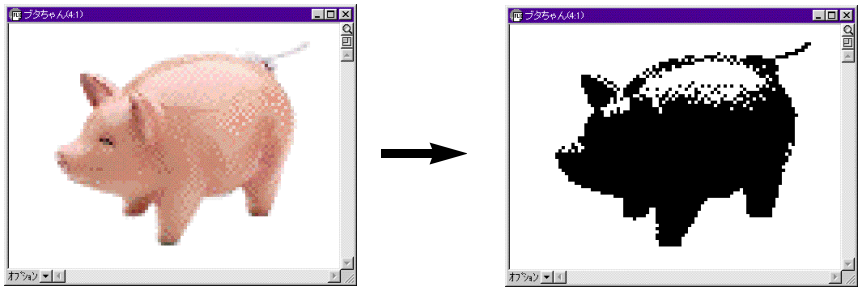
③ 領域を選択すると、パレットの色成分は『図：階調の反転』のように変換されます。［OK］ボタンを押すと変換が確定します。

図：階調の反転

2-7-5

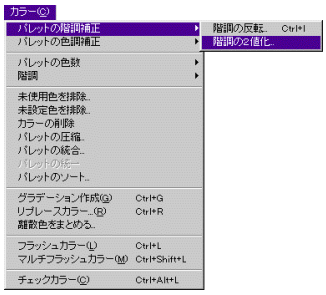
階調の２値化

"階調の２値化"は、パレットの色成分から明度のみを検索し、指定した「しきい値」を基準として白と黒の色成分に変換します（図：階調の２値化の実行例)。



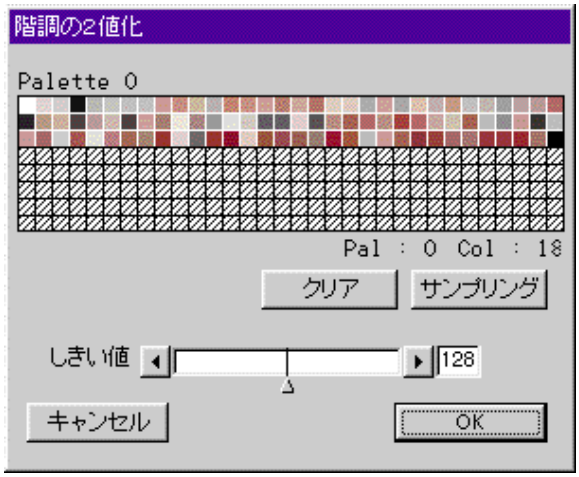
図：階調の２値化の実行例

操作手順 ……**階調の２値化は以下のように操作を行います。**



① **メニューバーの「カラー」項目をプルダウンし、"パレットの階調補正"の中から更に"階調の２値化"を選択します。**

② **『図：階調の２値化ダイアログ』が開き、この中で処理を行うパレット範囲を指定します。**



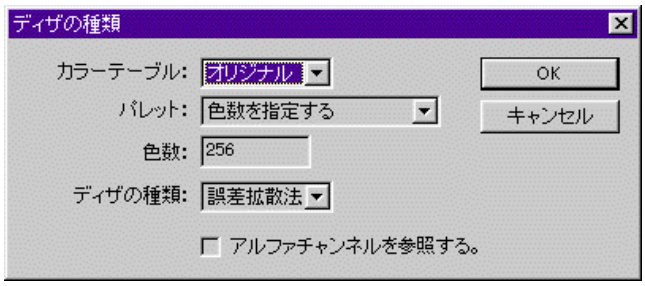
図：階調の２値化ダイアログ

クリア ……**パレットの選択色を全て未選択状態にします。**

サンプリング ……**画像の選択領域内を調べ、使用色を自動的にパレットの選択色に割り当てます。**

2.8 画像ロード時のカラーマネジメント

PIXUSPAINTではファイルから画像を読み込む際、『図：画像ロード時のカラーカラーマネージメントダイアログ』で、必要に応じてカラーパレットの編集処理を行う事ができます。この機能により、参照するパレットや使用する色数を指定して読み込むことができ、更にフルカラー画像を、指定した色数に減色して読み込むことも可能となります。



図：画像ロード時のカラーカラーマネージメントダイアログ

カラーテーブル …… カラーテーブルを選択します。

オリジナル　画像に保存されているカラーパレットを選択します。

カスタム　指定した方法でパレットを編集します。フルカラー画像を読み込む際は指定した色数で自動的にパレットが生成されます。

パレット …… カラーパレットをどのように編集するか選択します。

使用色を全て割り付ける　画像が使用している色を全てカラーパレットに割り当てて画像をロードします。この方法でフルカラー画像を読み込む際は、最適な２５６色で自動的にパレットが生成されます。

パレットの色数に合わせる　指定中の"パレット色数"（３-２-２項）に合わせて、パレットを自動生成し、画像をロードします。（１６色、２５６色のいずれかに合わせます）

色数を指定する　指定した色数でカラーパレットを自動生成し、画像をロードします。

システム　Macintoshのシステムパレットに合わせて画像をロードします。

現在のパレットを使用する　現在使用中のパレットに合わせて画像をロードします。

色数 …… "色数を指定する"を選択した場合の、自動生成させるパレットの色数を数値で指定します。

ディザの種類 …… 画像の表現にディザを使用するかどうかを選択します。

アルファチャンネルを参照する …… アルファチャンネル付きの画像（例：32bitTGA）を開く際に、アルファ値が設定されている箇所を０番色（透明色）で塗りつぶします。

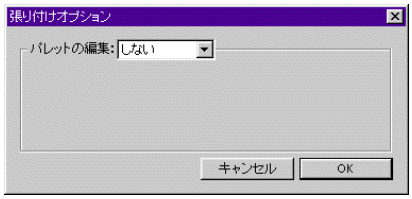
注　画像のロードに関する解説は、１.１５項をご参照下さい。

2.9 ウインドウ間でのカラーマネジメント

2-9-1

パレット編集しない

"パレット編集しない"（図："パレット編集しない"のダイアログ）を選ぶと、クリップボードの画像をペーストする際、カラーナンバーを一切編集せず、コピー先のカラーパレットの同Ｎｏにあるカラーでクリップボードの画像を画面上に表示します。



図："パレット編集しない"のダイアログ

主な用途 ……**"パレット編集しない"は、主に以下のような用途に使用します。**

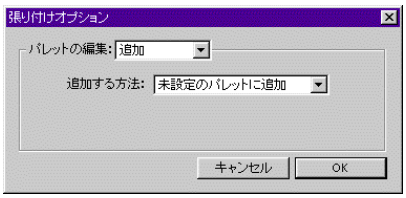
① 同一のパレットを使用したウインドウ間で画像のやり取りを行う場合。

② 同一のウインドウ内で画像のコピーを行う場合。

2-9-2

追　加

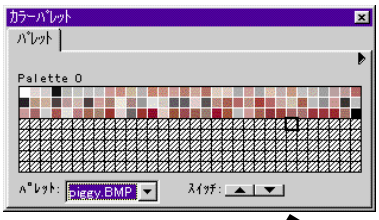
"追加"（図：　"追加"のダイアログ）はクリップボードの画像をペーストする際、画像が使用している色を、ペースト先のウインドウが持つパレットの未設定領域に追加します。



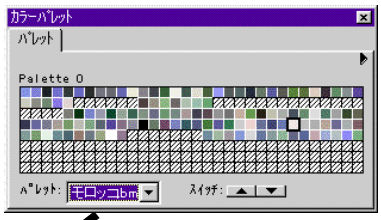
図："追加"のダイアログ

未設定のパレットに追加

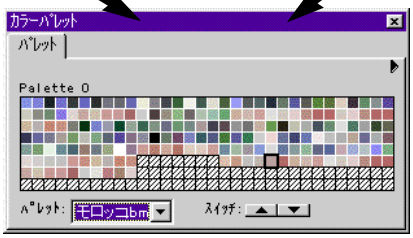
ウインドウのカラーパレットの内、色が設定されていない空き領域を探して追加します。（図"未設定の



（コピー元のパレット）



（コピー先のパレット）

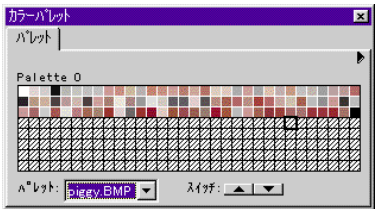


（ペースト後のパレット）

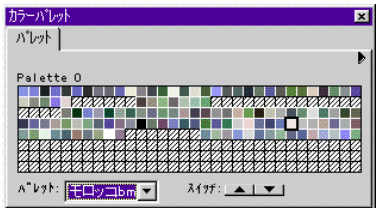
図"未設定のパレットに追加"の例

連続した未設定色に追加

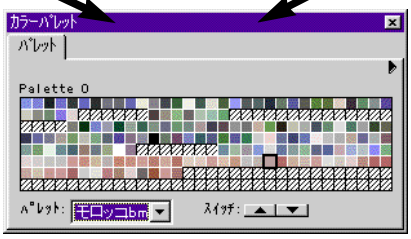
ウインドウのパレットの内、画像の使用色数分の連続した、未設定領域を探して追加します。（図："連続した未設定のパレットに追加"の例）



（コピー元のパレット）



（コピー先のパレット）



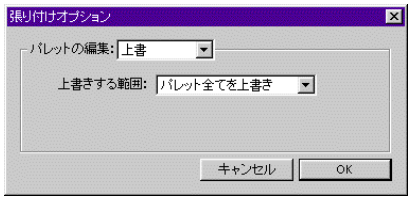
（ペースト後のパレット）

図："連続した未設定のパレットに追加"の例

2-9-3

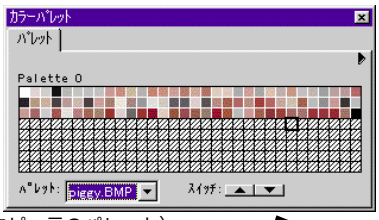
上　書　き

"上書"（図："上書"のダイアログ）はクリップボードの画像をペーストする際、画像が使用している色を、ペースト先のウインドウが持つパレットに上書します。

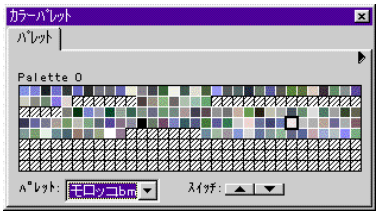


図："上書"のダイアログ

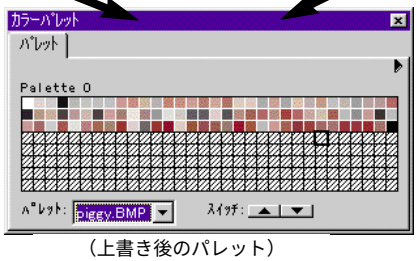
パレット全てを上書　……画像に設定された全てのパレットを、コピー先のパレットに上書します。
（図："パレット全てを上書"の例）



（コピー元のパレット）



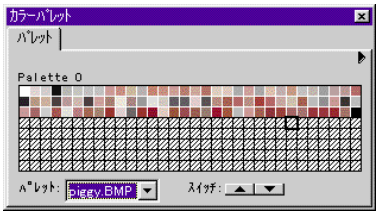
（コピー先のパレット）



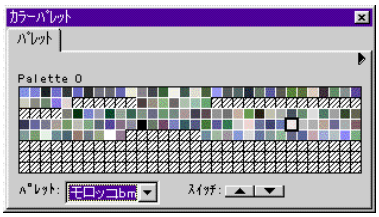
（上書き後のパレット）

図："パレット全てを上書"の例

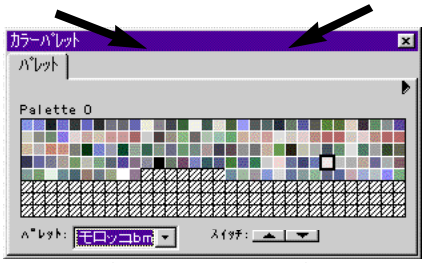
使用中の色のみ上書　…… 画像で使用している色のみをコピー先のパレットに上書します。
（図："使用中の色のみ上書"の例）



（コピー元のパレット）



（コピー先のパレット）



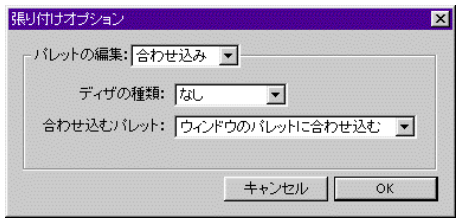
（ペースト後のパレット）

図："使用中の色のみ上書"の例

2-9-4

合 わ せ 込 み

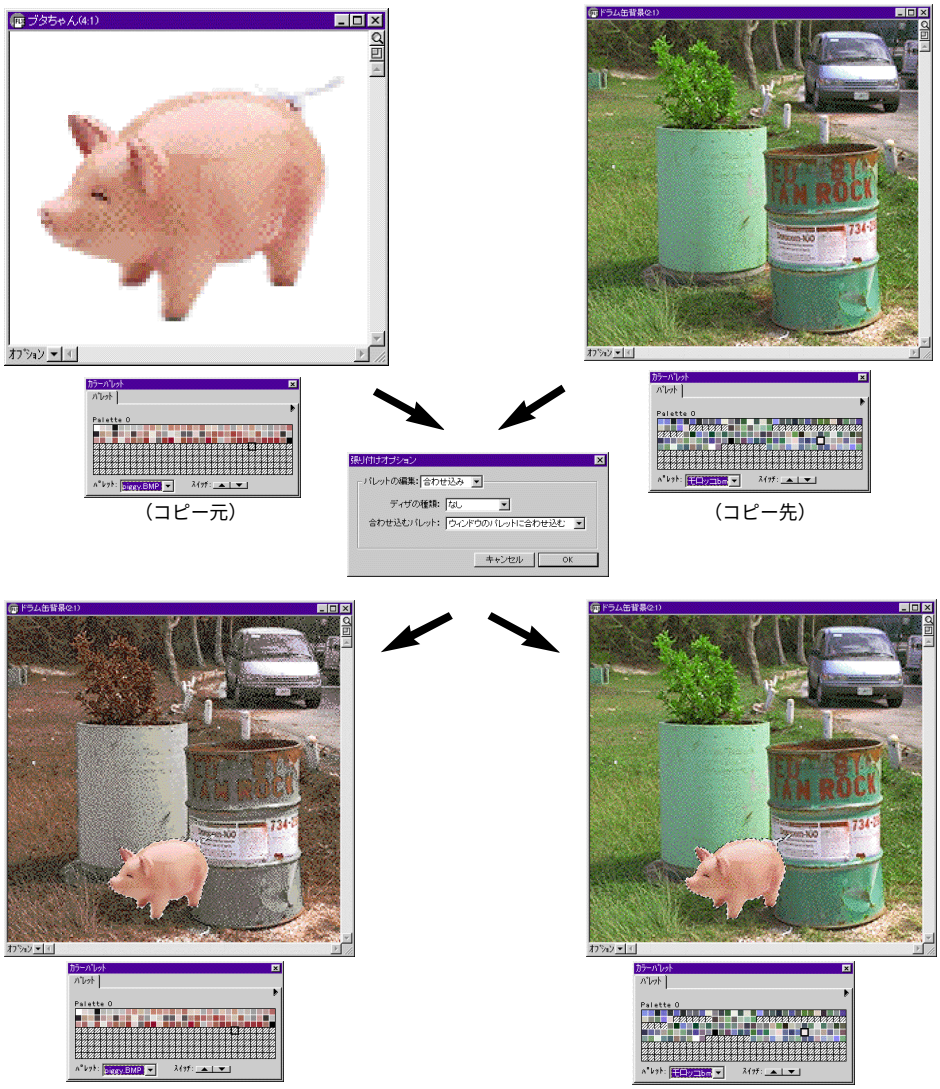
『図："合わせ込み"ダイアログ』はクリップボードの画像をペーストする際に開き、コピー先（ウインドウ）あるいはコピー元（クリップ）のパレットに合わせて色を最適化します。



図："合わせ込み"のダイアログ

ディザ …… **ペースト時に、画像にディザをかけるかどうかを選択します。**

合わせ込むパレット …… **合わせ込むパレットを、"ウインドウ"と"クリップ"から選択します。**



図："合わせ込み"の例

有限会社スタジオブルテリア　　〒223-0062　横浜市港北区日吉本町1-4-12 H & Aヒルズ 1 F
TEL　　０４５-５６０-１４８６
FAX　　０４５-５６０-１４９３

PIXUSPAINT USER'S GUIDE　第2章　ACMカラー編集　1999 ／05