

カラーシミュレーションパック



ユーザーズマニュアル Ver.4.06

株式会社 ソフトピア

COMPAS-色彩工房 (カラーシミュレーションパック)

ユーザーズマニュアル

はじめに

このたびは「COMPAS-色彩工房(カラーシミュレーションパック)」をお買いあげいただき誠にありがとうございます。

このカラーシミュレーションはフォトレタッチソフト(写真編集ソフト)の一分野ですが、この分野では世界標準といわれているADOBEの Photoshop が有名です。このソフトを機能で超えるソフトはないといわれています。

この世界NO.1のソフトにカラーシミュレーション機能(専用ツール)を付加したものが弊社の『COMPAS-色彩工房』です。

この世界NO. 1ソフトはプロ用といわれ、使いこなすには高額な費用と時間を割いて専門スクールに通う必要があります。さらにカラーシミュレーションをするには非常に多くのステップを踏む必要があり、理解するだけでも大変なことです。このような費用と手間を省くために、弊社ではカラーシミュレーション専用ツールと操作指導をパッケージに入れ、導入した日から使いこなすことを可能にしました。

=====

●記載の会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。

●製品の外観、仕様、マニュアルの内容等は、改良その他の理由により予告なく変更させていただく場合があります。

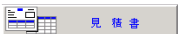
Copyright© 1987-2015 SOFTPIA Co.,ltd.

マニュアルの構成

マニュアル名	番号	目次名と操作の流れ	項目名	ページ
はじめに				2
マニュアルの構成				3
マニュアルの表記規則				5
準備編	1	Photoshopを起動する		7
	2	カラーツールの読み込み		8
	3	色見本の読み込み		13
	4	カラーシミュレーション使うウィンドウとツール		16
	5	ウィンドウアレンジ		18
	6	ツールウィンドウ		20
	7	ツールボックス		22
	8	ズームツールのウィンドウ切り替え		24
操作シミュレーション編		カラーシミュレーションの流れ		27
	1	カラーシミュレーションの準備	現場画像から画像読み込み	29
			画像データを開く	30
	2	マスキング	①マスキング	32
			②マスキングの保存	36
			③原画に上書き保存	38
	3	下地処理	①下地調整・汚れ部分の処理	40
			②電線・電柱などの除去	44
			③画像自動補正	46
			④原画に上書き保存	47
	4	シミュレーション	①塗替色の選択	49
			②マスキングの呼び出し	55
		③塗り替えシミュレーション	有彩色への塗装	56
			無彩色への塗装	
			濃彩色への塗装	
			ベタ塗り	58
			透過(50%)塗り	
			テクスチャ塗装(定義済)	59
			④色の調整	63
			⑤模様付けシミュレーション	64
			⑥シミュレーション画像の保存	65
編集編	1	編集	①出力台紙新規作成	68
			②シミュレーション画像の編集	70
			③画像サイズの調整	72
			④画像の配置	79
			⑤文字入力	81
			⑥画像の保存	90

	2	印刷	91
操作事例編	1	Photoshopを起動する	93
	2	画像を開く	94
	3	マスキング	95
	4	マスキング部位の保存	98
	5	汚れ除去(下地処理)	102
	6	原画保存	106
	7	塗り替え色選択	108
	8	カラーシミュレーション1	110
	9	シミュレーション画像保存	116
	10	カラーシミュレーション2	118
	11	A4横4分割の出力編集	121
印刷設定編	1	EPSON PM-G850	128
	2	EPSON EM-901A	132
	3	キャノン IP-4100	134
よくある質問編	1	マスキング	137
	2	塗り替え色選択	149
	3	シミュレーション	152
	4	色見本について	158
	5	テクスチャ	161
	6	3Dテクスチャ塗装	174
	7	その他の便利な機能	184
サポート編	1	ユーザー登録とサポートのご案内	186
	2	お問い合わせ用紙	187
	3	品質保証規定	188
	4	使用許諾契約書	189
	5	索引	191

マニュアルの表記規則

下図番号／表記(例)	説明
[ファイル (F)]メニュー	メニュー名は、かっこ[]で囲んで表記します。
 ボタン	ボタン名は、表示されているボタンや[]で囲んで表記します。
 [貼付]アイコン	アイコン名は、そのアイコンとかっこ[]で囲んで表記します。
【項目】タグ	タグ名は、表示されている名前をかっこ【 】で囲んで表記します。
[工事登録] ウィンドウ	ウィンドウ名は、表示されている名前をかっこ[]で囲んで表記します。
 こんなときは	操作でのアドバイスを表記します。
 注意	操作で特に注意する事項を表記します。
 操作方法	操作は手順に沿って図と文章で説明しています。
 便利な機能	便利な機能を説明しています。

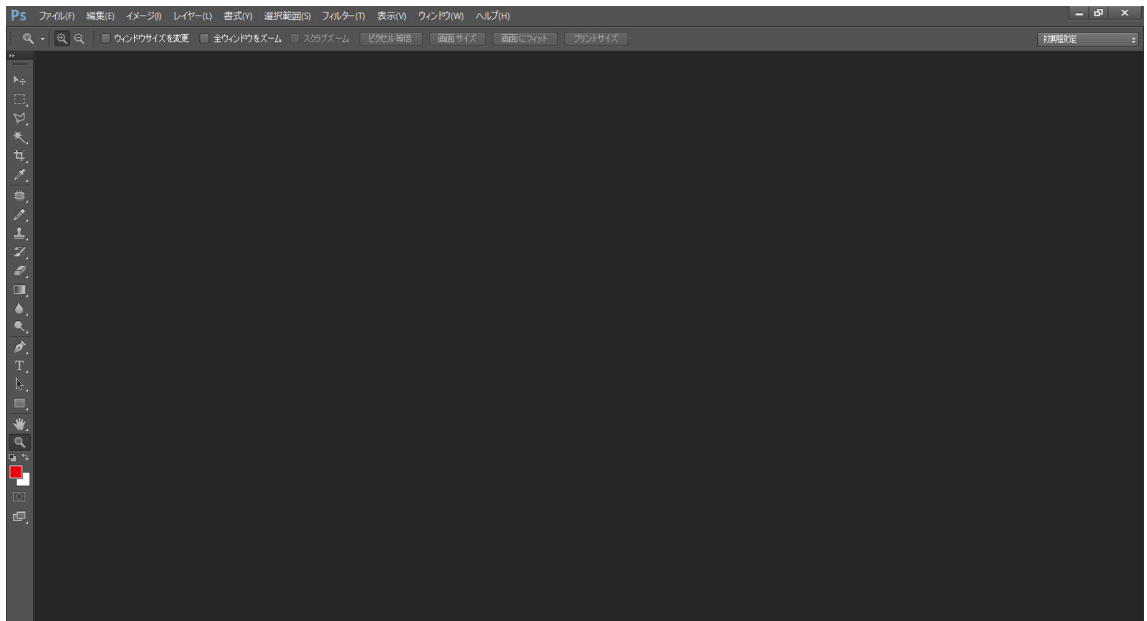
準備編

ソフトウェアの起動や
基本的なカラーシミュレーションに必要な
ツールについて説明しています。

- Photoshopを起動する
- カラーツールの読み込み
- 色見本の読み込み
- カラーシミュレーション画面
- ウィンドウアレンジ
- ツールウィンドウ
- ツールボックス
- ズームツールのウィンドウ切り替え

Photoshopを起動する

Windows スタートボタン⇒すべてのプログラム⇒**Photoshop**をクリックして、Photoshop を起動します。



カラーツールの読み込み

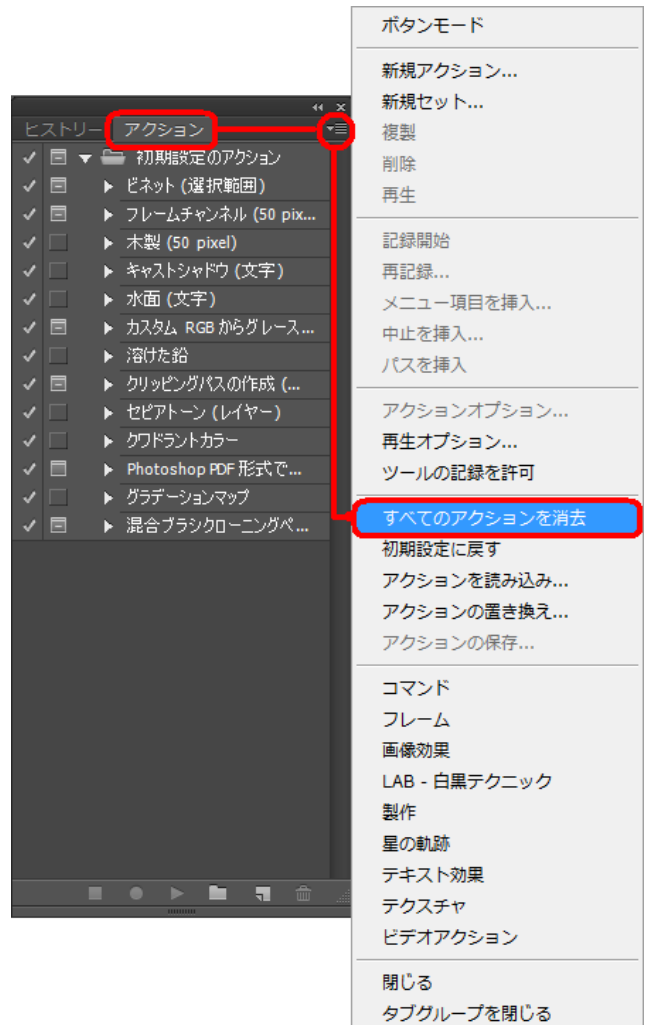
Photoshop が起動できたら、色彩工房CD-ROMをセットして、カラーツールの読み込みを行ないます。



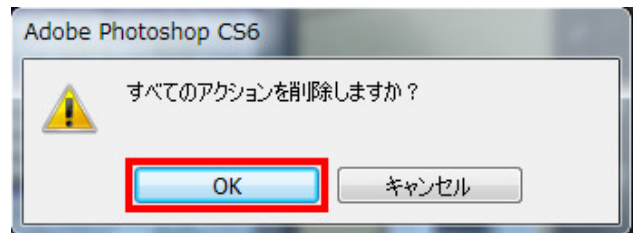
- ① メニューバー **ウィンドウ(W)** → **アクション** をクリックします。



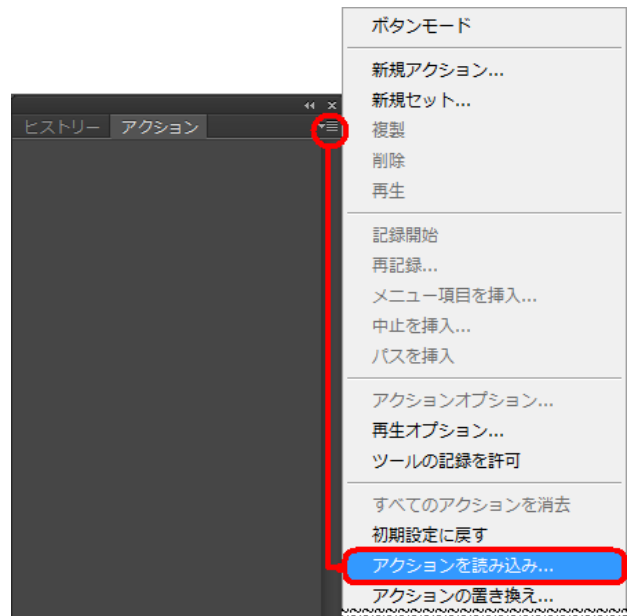
- ② 右図のウィンドウが表示されたら**アクション** タグをクリックし、上部右上端にある**▼三**をクリックします。ポップアップメニューが表示され、**すべてのアクションを消去**をクリックします。
- 右図のようにボタン表示になっていない場合でも**すべてのアクションを消去**をクリックして消去してください。



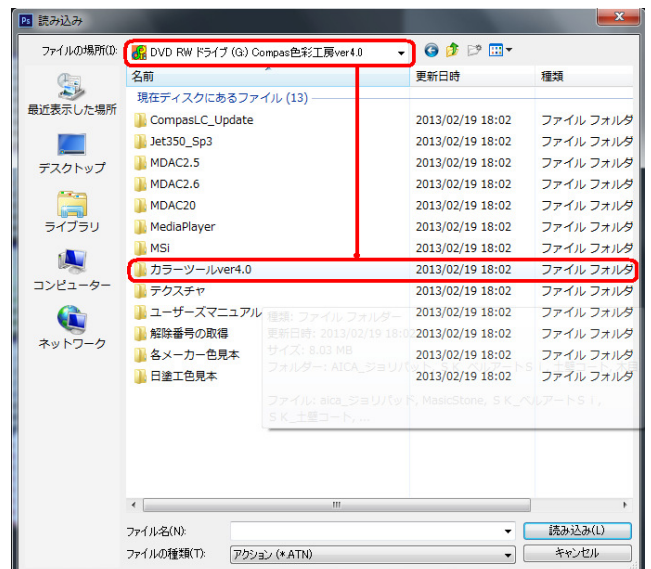
③ 右図のメッセージが表示されたら**OK**ボタンをクリックします。アクションウィンドウの内容が全て消去され、下図のウィンドウになります。



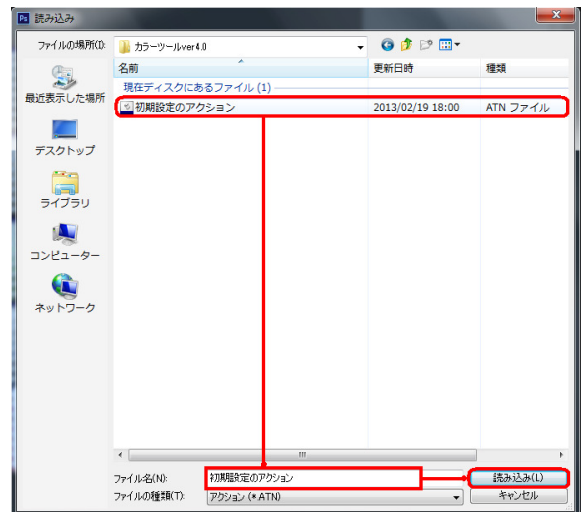
④ 上部右上端にある▼☰をクリックし、ポップアップメニューより**アクションの読み込み**をクリックします。



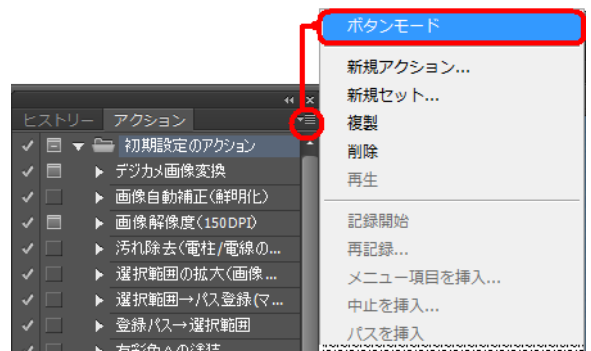
⑤ **ファイルの場所(L)**よりCD-ROMドライブ(**Compas色彩工房ver4.0**)を選択してください。選択後、右図のように収録されているフォルダおよびファイルが表示されます。**カラーツールver4.0**フォルダをクリックして選択します。



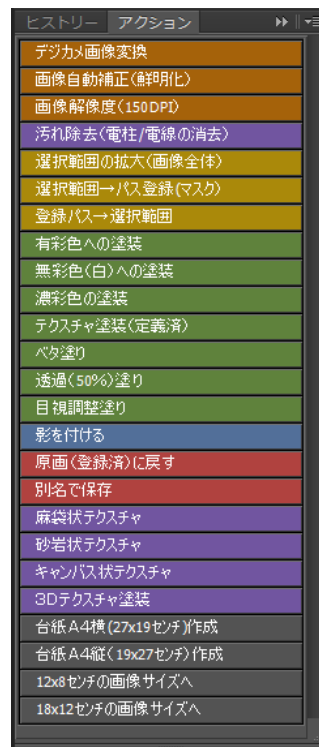
- ⑥ 初期設定のアクション.atn というファイルが表示されたらクリックして選択し、読み込み(L) ボタンをクリックします。



- ⑦ 右図のウィンドウが表示されたらアクションタグをクリックします。上部右上端にある▼☰をクリックし、ポップアップメニューよりボタンモードをクリックします。



- ⑧ 右図のように表示されれば完了です。



カラーツールの説明

■ デジカメ画像入力変換ツール

デジカメ画像変換

デジタルカメラで撮影した画像の場合は、ファイル形式が異なるので変換し、原画像として保存します。

■ 画像修正関連ツール

画像自動補正(鮮明化)

ぼやけている画像をクリアにし、自動色補正します。

画像解像度(150DPI)

画像解像度を150dpiのA44分割を作成する際の台紙A4サイズの画像と同等に調整表示します。

汚れ除去(電柱/電線の消去)

外壁で汚れが目立つ部分の除去、電柱(すでに建物化しているようなものは不可能)、電線の消去を行います。

■ マスキング(範囲指定)関連

選択範囲の拡大(画像全体)

範囲指定を同色で自動的に拡大します。

選択範囲→パス登録(マスク)

範囲指定した箇所を登録します。同一画像で2ヶ所以上の範囲指定をする場合は、名前を付けて登録できます。

登録パス→選択範囲

パス登録した部位を塗装範囲として呼び出します。

■ 塗替え(塗装)関連

有彩色への塗装

原画の色が有彩色(白以外)の全般の色に使用します。

無彩色(白)への塗装

原画の色が無彩色(白)の場合に使用します。

濃彩色への塗装

屋根など塗装色が濃彩色の場合に使用します。

テクスチャ塗装(定義済)

石彫・ゆず肌模様等のテクスチャで塗り替えするときに使用します。

ベタ塗り

図面でカラーシミュレーションする場合はこの機能を使用します。

透過(50%)塗り

塗替色を100%としたとき、その色の透過(50%)で塗り替えます。

目視調整塗り

選択した色の色相に合わせ、明度、彩度だけで目視で詳細微細な色の設定およびシミュレーションができます。



■ その他

影を付ける

図面でカラーシミュレーションする場合は立体感を持たせるために影を付けることができます。

■ 画像保存ツール

原画(登録済)に戻す

画像を元の最終保存した状態まで戻します。

別名で保存

新規画像やシミュレーション後の画像に名前を付けて保存します。

■ テクスチャツール

麻袋状テクスチャ

麻袋状の模様をつける場合に使用します。

砂岩状テクスチャ

砂岩状の模様をつける場合に使用します。

キャンバス状テクスチャ

キャンバス状をつける場合に使用します。

3Dテクスチャ塗装

斜めの角度から撮影した物件画像(写真)に対し、指定したテクスチャをつけたい場合に使用します。

■ 提出用画像作成編集関連ツール

台紙A4横(27×19センチ)作成

提出用画像(台紙)となるA4 横(27×19センチ)サイズの背景色が白の画像を作成します。

台紙A4横(19×27センチ)作成

提出用画像(台紙)となるA4 縦(19×27センチ)サイズの背景色が白の画像を作成します。

12×8センチの画像サイズへ

提出用画像(台紙)がA4 横サイズで4分割のときの画像サイズ(12×8センチ)へ変換します。

8×12センチの画像サイズへ

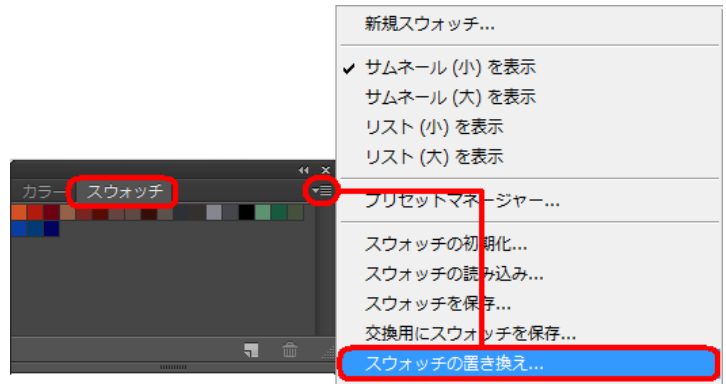
提出用画像(台紙)がA4 横サイズで4分割のときの画像サイズ(8×12センチ)へ変換します。

色見本の読み込み

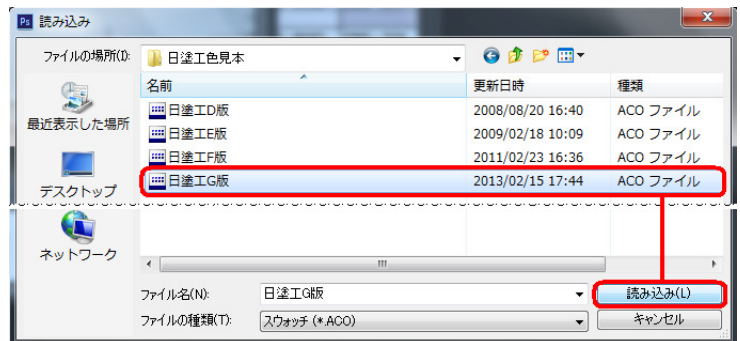


日塗工色見本から選択

① CD-ROM内の各フォルダ内にあるファイルを読み込むには、スウォッチパレットの右端にある **☰** または **▼☰** をクリックします。ポップアップメニューが表示され、**スウォッチの置き換え** を選択します。



② 右図のウィンドウが表示され、CD-ROM内の以下フォルダに以下のスウォッチ用色見本があります。該当のファイルを指定し、**読み込み(L)** ボタンをクリックして読み込みます。





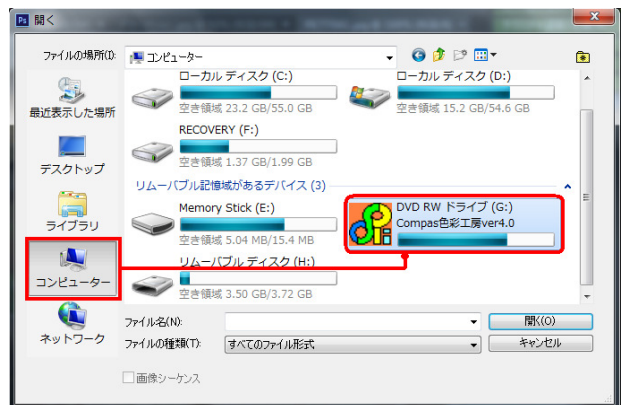
各メーカー色見本帳から選択

各メーカー色見本(関ペ、日ペ、SK他約40種)はCD-ROM内の**各メーカー色見本**フォルダに収録しています。

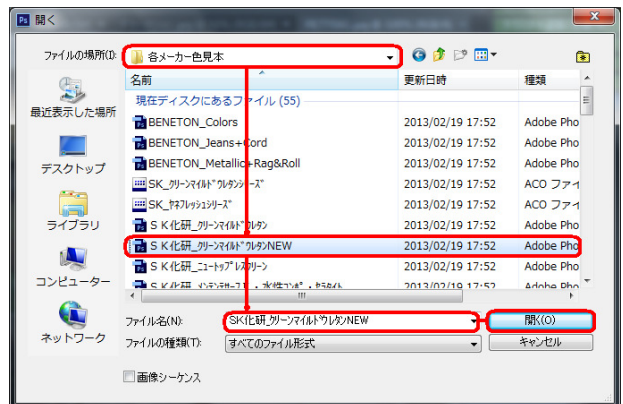
- ① 色彩工房カラーツールインストールCD-ROMをドライブにセットします。メニューバーより**ファイル(F)→開く(O)**を選択します。



- ② 右図のウィンドウが表示され、**マイコンピュータ**⇒CD-ROMドライブの**Compas色彩工房ver4.0**をダブルクリックして選択します。



- ③ **各メーカー色見本**フォルダし、該当のファイル名をダブルクリックまたは、選択後、**開く(O)**ボタンをクリックします。





パレット表示

① スウォッチパレットの右端にある  または  をクリックします。右図のポップアップメニューが表示されます。赤枠内のいずれかをクリックするとパレットの表示を変更することができます。

新規スウォッチ...

- ☒ サムネール (小) を表示
- サムネール (大) を表示
- リスト (小) を表示
- リスト (大) を表示

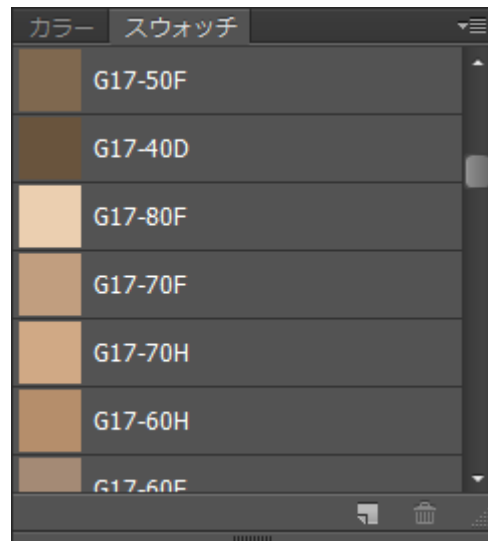
●色のみ

サムネール表示 (大・小)、パレット上で色番号が表示。右図例はサムネール表示 (小)



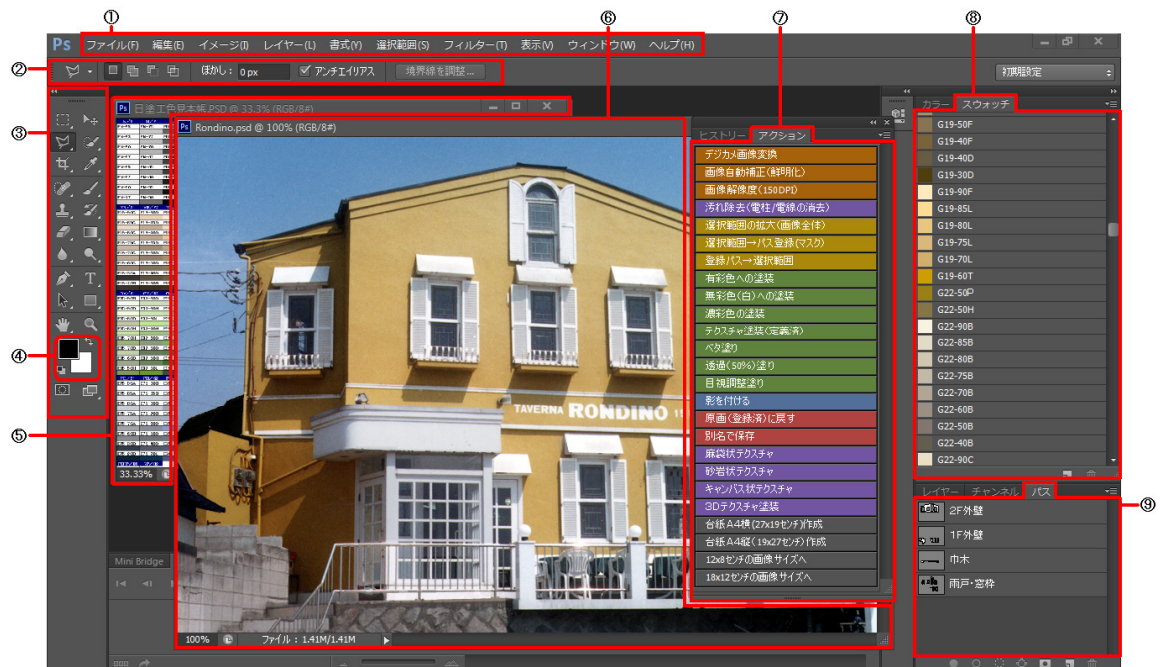
●色+色番号

リスト表示 (大・小)、常に一覧にパレットと色番号が表示。右図例はリスト表示 (大)

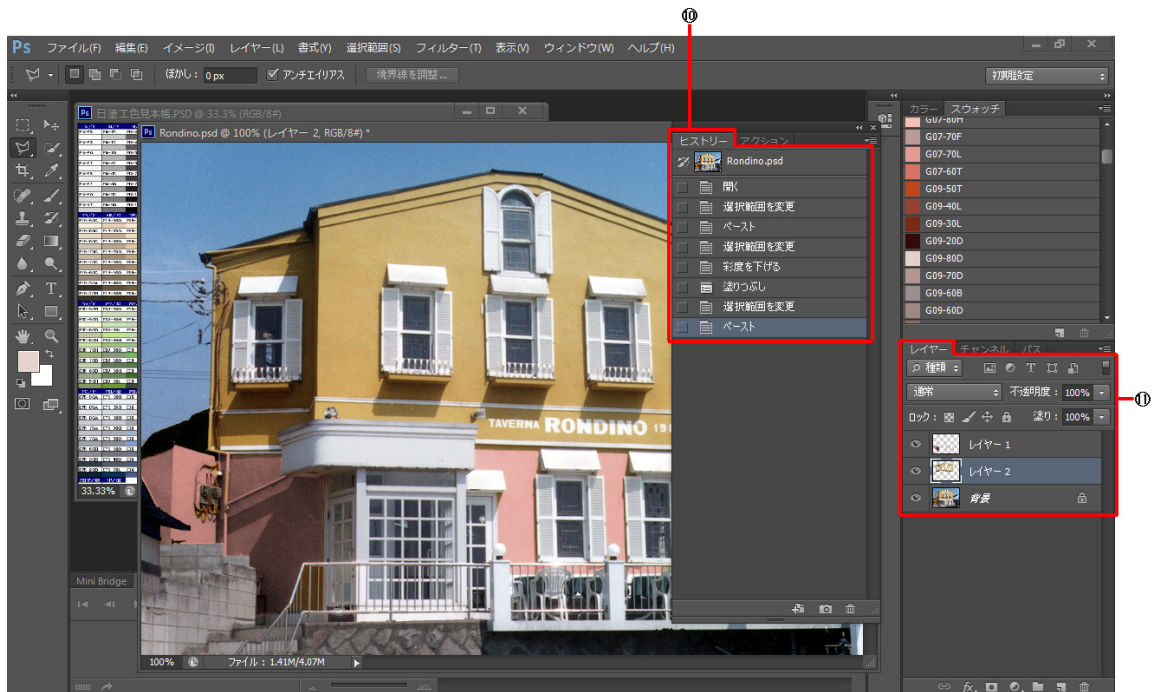


カラーシミュレーションで使うウィンドウとツール

Photoshop起動後、現場画像を開き、カラーシミュレーションの準備が整った画面です。カラーシミュレーションで使用するウィンドウやツールは下図のとおりです。



① メニューバー	
② ツールオプションバー	③より選択したツールの設定の表示と変更ができます。
③ ツールボックス	カラーシミュレーションで利用するツールについては次のツールボックスの説明をお読みください。
④ 塗替色パレット	(=カラーパレット、描画色パレット) 洗濯した塗替色が表示されます。
⑤ 日塗工色見本	画像ファイル化された色見本パレットです。CD-ROM内 日塗工色見本帳 フォルダにある、psd形式のファイルを開くと表示されます。
⑥ (現場)画像	画像の上に表示されるファイル名をドラッグすると表示移動できます。画像は複数表示できますが、必ず手前のファイル名が表示されるバーが青く反転しているものが操作実行可能な画像です。
⑦ カラーツール	(=アクション) 色彩工房のカラーシミュレーションツールです。
⑧ スウォッチ	Photoshopのスウォッチ対応のカラーパレットです。スウォッチウィンドウはメニューバー ウィンドウ(W)⇒スウォッチ でウィンドウを表示させうえて、CD-ROM内 日塗工色見本 フォルダまたは 各メーカー色見本 フォルダの、.acoファイルを読み込み表示できます。読み込み方法はP. 13～「色見本の読み込み」を参照ください。
⑨ パスウィンドウ	範囲指定部位(パス)を保存すると、複数パターンのシミュレーションに便利です。

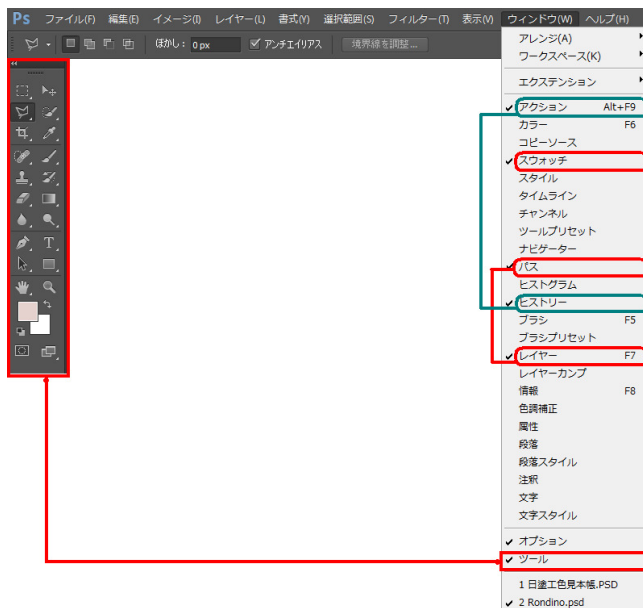


⑩ ヒストリー

⑪ レイヤー

操作履歴により前の操作に戻ることができます。

画像の合成編集ツールです。A44分割出力の編集や、フェンスや手摺りなど細物部分のマスキング、またマスキング修正ツールとして利用します。



各ツールやウィンドウがメインウィンドウに表示されない、閉じてしまった場合は、**メニューバー**⇒**ウィンドウ(W)**より各メニューをクリックしてください。同一ウィンドウ、タグ別で表示されるメニューもあります。

ツール名＝ウィンドウ(W)メニュー名

③ツールボックス = ツール

⑦カラーツール = アクション

⑨パスウィンドウ = パス

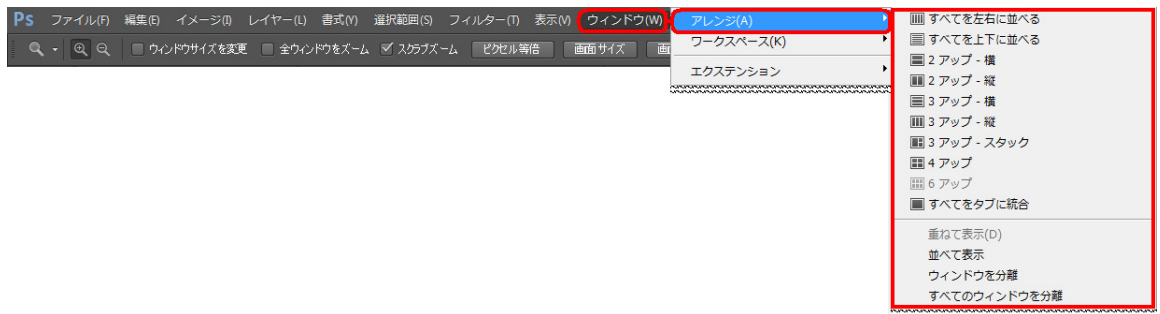
⑩ヒストリー = ヒストリー

⑪レイヤー = レイヤー

※⑦＋⑩、⑨＋⑪＝同一ウィンドウ別タグ表示

ウィンドウアレンジ

メニューバー⇒**ウィンドウ(W)**⇒**アレンジ(A)**で複数のファイルの表示をアレンジできます。



▼ウィンドウ(W)⇒アレンジ(A)⇒すべてのタブに統合

複数のファイルがタブ化され、1つのウィンドウに統合されます。各ファイルの参照の切り替えは各ファイル名のところをクリックします。



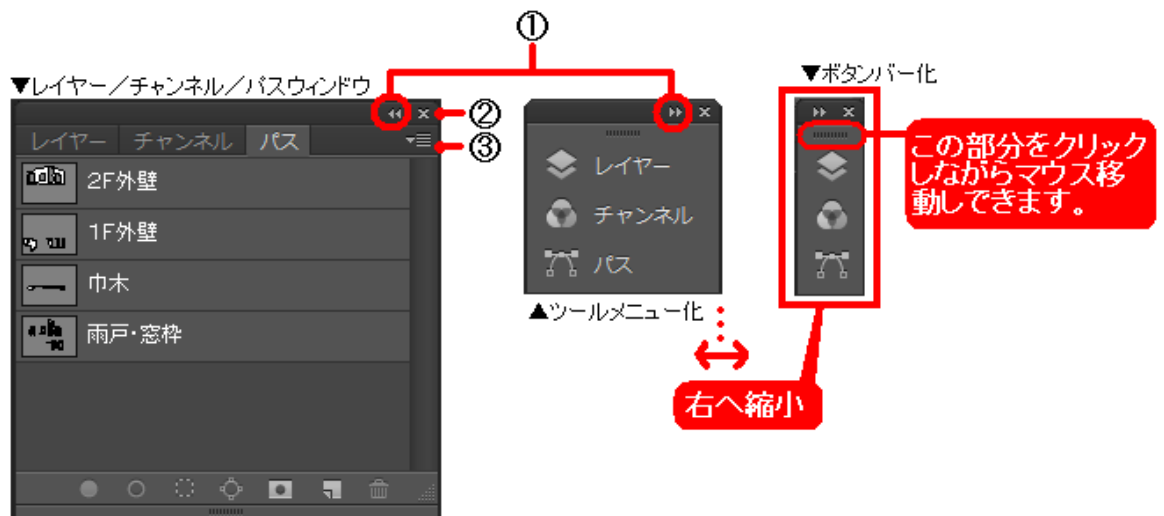
▼**ウィンドウ(W)**⇒**アレンジ(A)**⇒**すべてのウィンドウを分離**／**ウィンドウを分離**

複数のファイルが各ウィンドウに分離表示されます。ファイルを移動するには各ファイル名のところをドラッグするとファイルが移動できます。複数ファイルより1つのファイルを分離するには**ウィンドウを分離**を選択します。



ツールウィンドウ

メニューバー⇒**ウィンドウ(W)**で表示される、パス、レイヤー、アクションなどのタブ化された**レイヤー／チャンネル／パス**ウィンドウは左端にある▶をクリックするとツールメニュー化、さらにウィンドウの端で⇄右へ縮小させると、ボタンバー化表示になり、ツールウィンドウをコンパクト化してウィンドウの作業スペースを広げることができます。

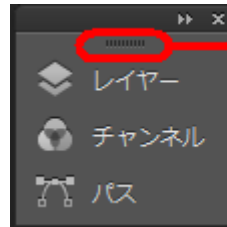


①	▶ / ◀	ウィンドウの詳細表示の指定、ウィンドウ内の作業スペースが狭いときには▶をクリックしてタグ名のみ表示になります。使用するときには◀をクリックして元のウィンドウサイズに戻ります。
②	✕	ウィンドウを閉じます。
③	▼	そのウィンドウのサブメニューを表示します。
④		マウス移動してツールを配置替えができます。



ツールウィンドウのコンパクト化から移動

ツールウィンドウの左端にあるをクリックして、メニュー化またはボタン表示されたツールは、右図の赤枠内のの部分をクリックしながらマウス移動すると下図のようにさまざまにツールを配置替えでき、ウィンドウ内の作業スペースを効率よく作ることができます。



この部分をクリックしながらマウス移動できます。

① 右図①の赤枠内のの部分をクリックしながらマウス移動するとツールバーから離れます。

② 右図②のツールバーとの間にマウス移動すると青い太線が表示されます。



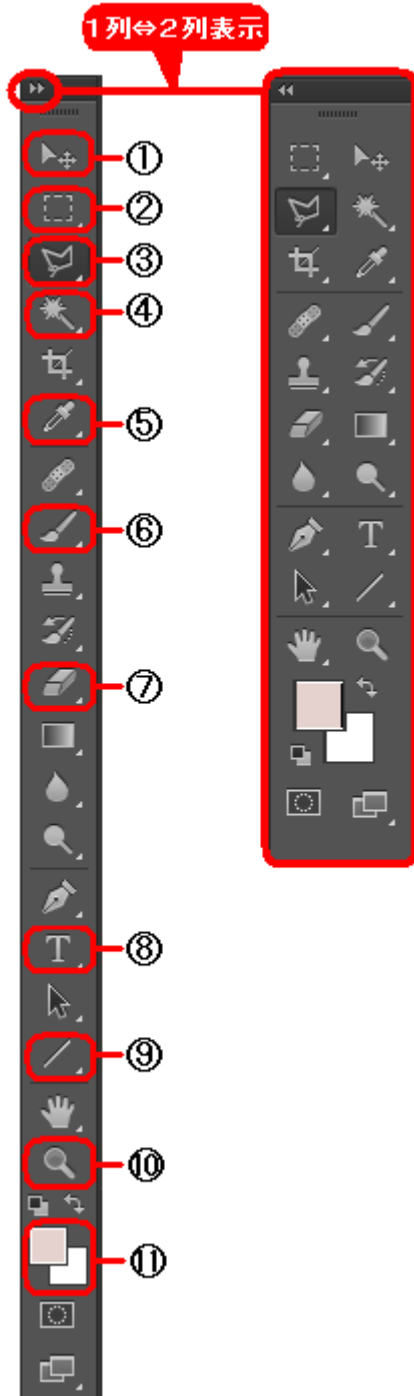
③ マウスを放すと、右図③のようにツールバーとの間に①で移動したツールが割り込まれます。



④ 右図④のように各ツールバーを縦に配置させてコンパクト表示することでウィンドウ内の右端に移動させて、下図のようにウィンドウ内の作業スペースを広くとることができます。



ツールボックス

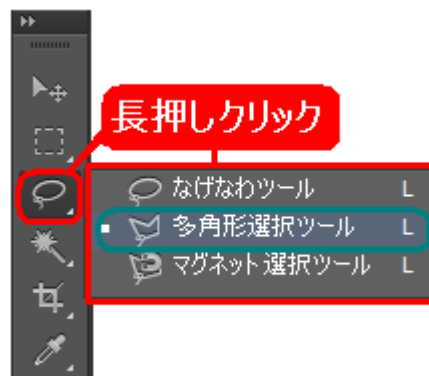


ここではツールボックスの中でも、主に色彩工房で使用するツールのみ説明しています。このツールボックスが画面上に表示されていないときは、メニュー **ウインドウ(W)** → **ツール** をクリックします。

表示後、初期表示は1列ですが、**▶** をクリックすると2列表示になります。また1列表示に戻すときは、**◀** をクリックすると1列表示になります。



ツールボックスの表示が違う！？



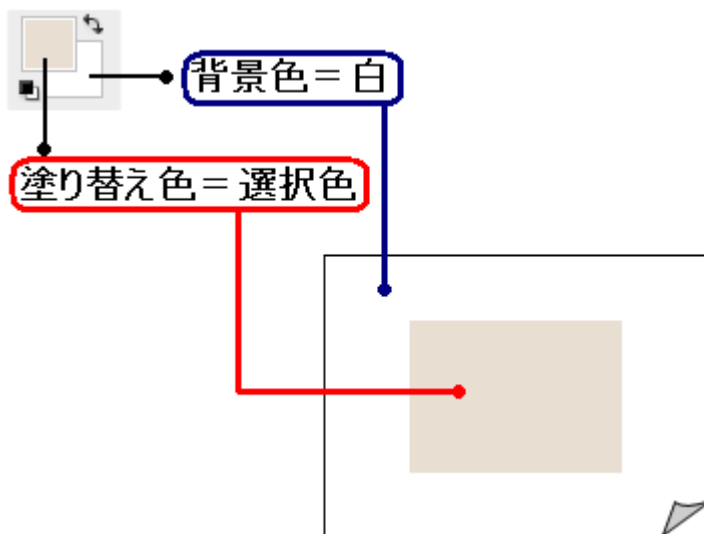
③多角形ツールや④自動選択ツールはマスキングツールとして頻繁に使用しますが、初期表示は異なるツールが表示されています。

そのような場合は、右図のようにその**ツール上でマウスを長押し**すると、そのツールのサブツールが表示され、多角形ツールを選択クリックします。

① 移動ツール	A44分割画像の編集の際に、画像(複数画像＝レイヤー)を移動するのに使用します。
② 長方形ツール	長方形の部位を範囲指定するときに使用します。またこの上でマウスを長押しすると、他のツールが表示されます。
③ 多角形ツール	部位形状毎に指定するマスキングツールです。
④ 自動選択ツール	同色範囲を自動的に選択するマスキングツールです。「選択する色の範囲:」の数値を変更すると自動的に選択する拡張範囲を調整できます。
⑤ スポイトツール	色を選択するツールです。日塗工色見本や各メーカーパレット、その他画像から色を取得する際に使用します。
⑥ ブラシツール／鉛筆ツール	ある部分を少し塗装する際に使用します。
⑦ 消しゴムツール	文字や画像を消去するときに使用します。
⑧ 文字ツール	A44分割画像の編集で文字入力するツールです。フォント・サイズ、行間ピッチ、文字色など変更できます。
⑨ ラインツール	直線箇所(鉄部手摺、格子、フェンスなどの細物)を描画塗替えツールです。
⑩ ズームツール	画像を拡大・縮小表示し、作業スペースの効率化ができます。
⑪ 塗り替え色パレット	上のパレットが塗り替え色、下のパレットはその画像の背景色です。スポイトツールで色を選択すると、塗り替え色パレットに色が表示されます。



塗り替え色パレットについて



カラーシミュレーション画像は常に背景が白画像の上にあり、パレットの上部が塗り替え色＝選択色になります。もし、背景色が白以外の色の場合、消しゴムツールなどで画像を消去した際に、白以外の色になれば描画色の変更が必要です。またこのようなケースで印刷すると、出力したときに白く印字されるところが白以外の色で印字されることになります。

したがって、背景色は常に白(RGB: 255,255,255)に設定してください。

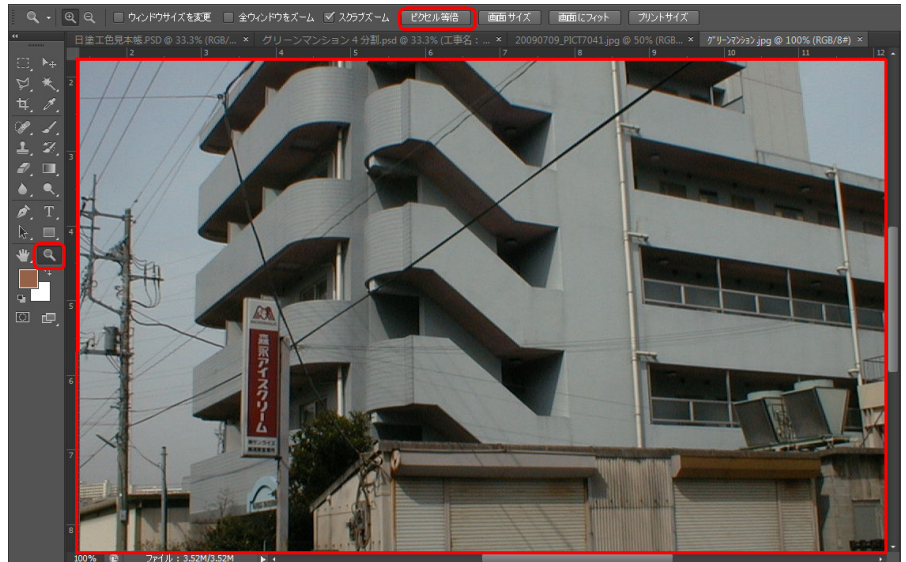
ズームツールのウィンドウ切り替え



ここではツールボックスのズームツールにはウィンドウ内の画像表示を次のように行えます。

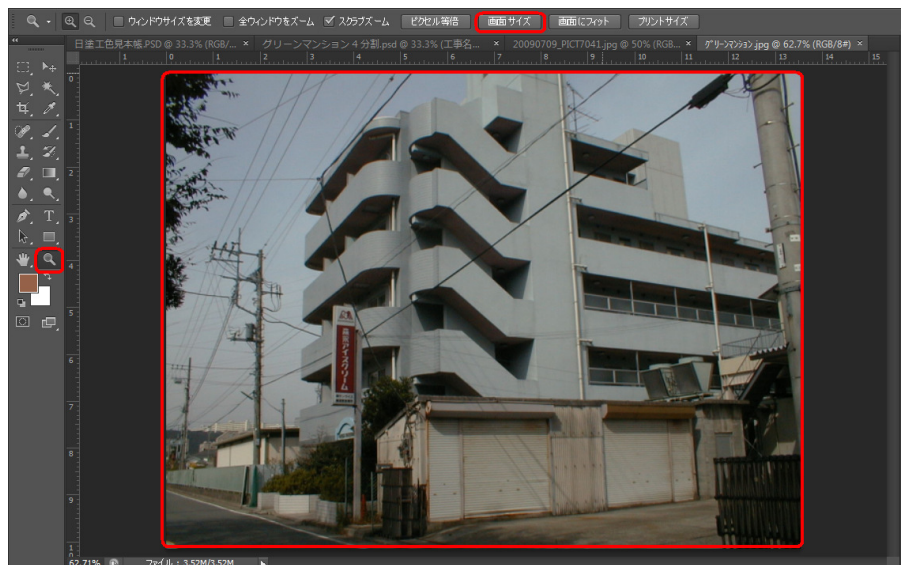
ピクセル等倍

画像を原寸100%
で表示します。



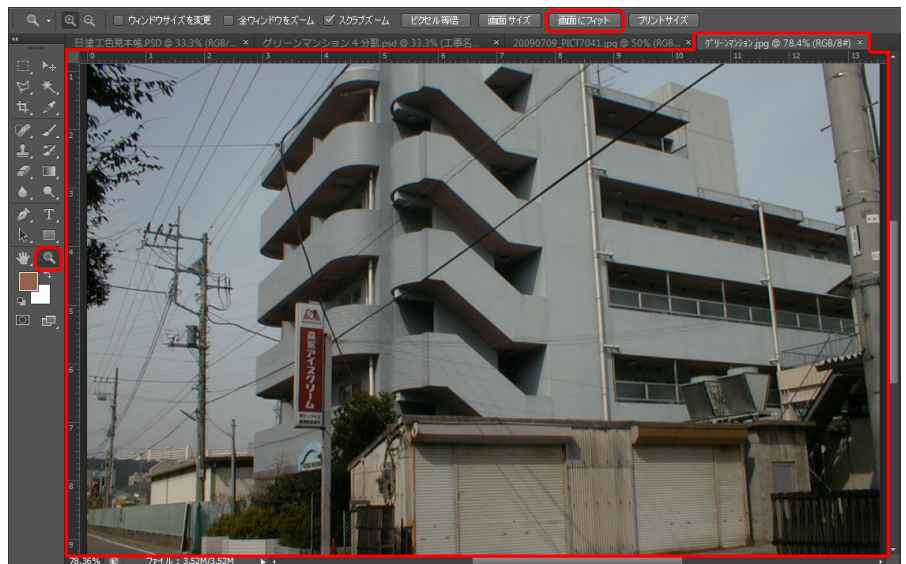
画面サイズ

画面の縦サイズに
合わせて全体を表
示します。

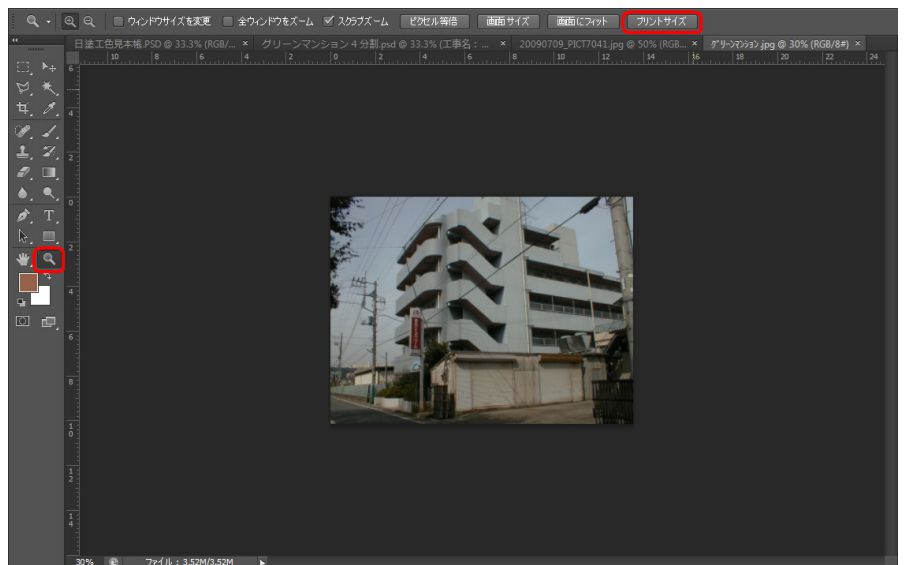


画面にフィット

画面の横サイズに合わせて全体を表示します。

**プリントサイズ**

印刷原寸サイズに合わせて表示します。



操作シミュレーション編

ここでは、カラーシミュレーションの
操作について説明しています。
カラーツールを使用すると、
短時間で簡単にシミュレーションが
できます。

カラーシミュレーションの流れ

カラーシミュレーションの基本的な流れは下記のとおりです。

流れ	手順		内容
【1】シミュレーション準備	① 現場画像の撮影から画像取り込み		高画質、良質なシミュレーションが目的ならば、撮影は快晴の午前中が最適です。曇り、雨の日、障害物が多い方向からの撮影は作業効率上、避けたほうがよいと思われます。また、テクスチャ塗装をするのであれば建物を正面から撮影すると、簡単・短時間で処理ができます。
	② 画像を開く		デジカメで撮影してきた画像、現場画像を写真にしたものならスキャナから、シミュレーションする画像を開きます。
【2】マスキング	① マスキング	自動選択ツール(同色範囲の自動指定)	外壁、屋根、軒天、破風・・・など部位毎にマスキング、デザイン塗装であれば同色で塗る部位毎に指定します。 [使用ツール] 多角形選択ツール、自動選択ツール、長方形ツール、ズームツール
		多角形ツール(部位範囲指定)	
	② マスキングの保存		[使用ツール] 選択範囲→パス登録(マスク)
	③ 原画に上書き保存		ここまでの処理で原画として上書き保存または別名で名前をつけて画像を保存します。
【3】下地処理 ※この処理は除去箇所が無い場合、また汚れの状況から不要な場合は次の【4】へ進みます。	① 下地調整・汚れ部分の処理		マスキング後、電線や電柱などを除去することができます。また外壁の雨染みなどの汚れ部分も処理します。 [使用ツール] 多角形選択ツール、自動選択ツール、ブラシツール、鉛筆ツール、ズームツール、汚れ除去(電柱／電線の消去)、スポイトツール、透過(50%)塗り、目視調整塗り
	② 電柱・電線などの除去		
	③ 画像自動補正		
	④ 原画に上書き保存		ここまでの処理で原画として上書き保存または別名で名前をつけて画像を保存します。
【4】シミュレーション	① 塗替色選択	日塗工色見本帳から選択	日塗工色見本または各メーカー色見本等から塗り替える色を選択します。 [使用ツール] スポイトツール、スウォッチ、ズームツール、カラーライブラリ、カラーピッカー
		各メーカー色見本帳から選択	
		DICカラーガイド(カラーライブラリ)から選択	
		カラーピッカーから選択	
		スウォッチパレットから選択	

		画像から選択	
	② マスキング呼び出し		【1】－②でマスキングした部位を呼び出し、点線化して塗り替えが実行できるよう準備します。 [使用ツール] 登録パス→選択範囲
	③ 塗り替えシミュレーション		【2】－①で呼び出した部位に対して【2】－②で選択した色でシミュレーションします。 [使用ツール] 画像種類によって次のようにツールを使用します。 ●デジカメ、写真のとき 有彩色、無彩色、濃彩色、目視調整塗り、透過(50%)塗り、テクスチャ塗装(定義済) ●図面のとき 透過(50%)塗り、ベタ塗り、目視調整塗り
	④ 色の調整		[使用ツール] 目視調整塗り
	⑤ 模様付けシミュレーション		[使用ツール] 麻袋状テクスチャ 、 砂岩状テクスチャ 、 キャンバス状テクスチャ
	⑥ シミュレーション画像の保存		シミュレーションができれば、必ず色番号やパターン名など分かりやすい名前をつけて別名保存します。
・・・ シミュレーションパターンが複数ある場合は【3】を繰り返し行います。その際に、呼び出す画像のマスキングは【2】－③で保存した画像を表示してシミュレーションします。したがって、マスキング処理は1回で済み、作業効率化・時間短縮が図れます。 ・・・ シミュレーションをメール送信で提出する場合は、ここで終了です。相手先がPhotoshopを持っていない場合は、ブラウザで閲覧するので、ファイル拡張子を.jpg(ジューペグ)にして保存します。			

【1】シミュレーション準備



① 現場撮影から画像取り込み

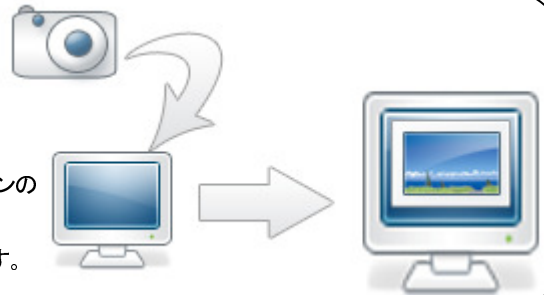
各入力機器から、さまざまな方法で画像を取り込みます。

デジタルカメラから

デジタルカメラから画像を取り込み表示します。

操作については、お手持ちのデジタルカメラに添付の
マニュアルをお読みください。

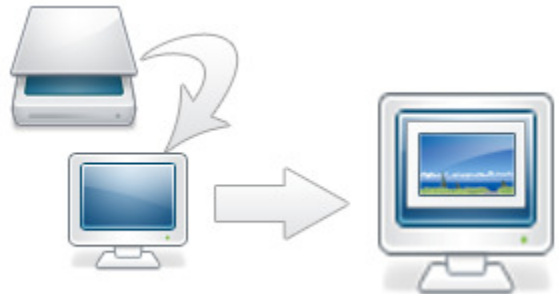
現場画像の撮影は快晴の午前中が最適で、シミュレーションの
作業効率も良好です。また、テクスチャ塗装が目的ならば
建物を正面から撮影すると、簡単・短時間で処理ができます。



写真をスキャナで読み込んでシミュレーション

写真の場合はスキャナで読み込み表示します。

操作については、お手持ちのスキャナに添付の
マニュアルをお読みください。



保存してある画像ファイルでシミュレーション

あらかじめスキャナやデジタルカメラから画像を
入力し、保存しておいたファイルを読み出し
ディスプレイに表示します。



携帯で撮影、メールで送信

携帯電話に付属のカメラで撮影、メールで事務所
などのパソコンへ送信して、ファイルを読み出し、
ディスプレイに表示します。



外壁だけでも、簡単・スピーディーに10分程度で可能。シミュレーションし
た画像を携帯へ返信して色決めできます。

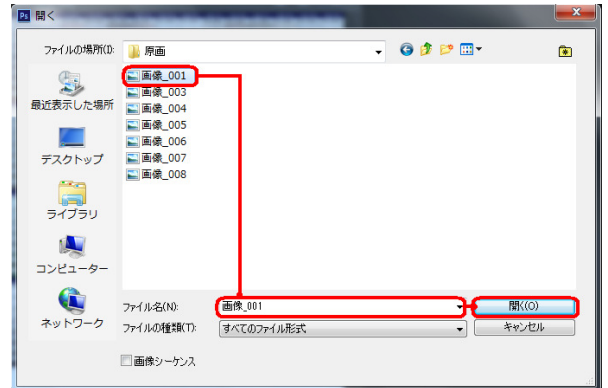




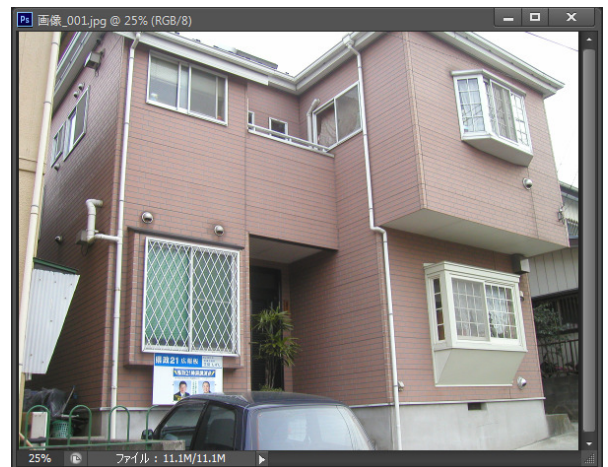
② 画像データ開く

カラーシミュレーションのスタートは現場画像の表示。作業の途中で保存したファイルを開くのもこの方法です。

- ① メニューバーより**ファイル(F)**→**開く(O)**をクリックし、右図のウィンドウが表示されたら、既存ファイルが保存されている場所を指定し、そのファイル名をクリックします。



- ② 選択した画像ファイルが表示されます。



【2】マスキング

ここではマスキング(=塗替えシミュレーションする部位の指定)から、マスキングした部位を保存(=パス指定)までを説明します。

マスキングは基本的に、**自動選択**ツールやカラーツールの**選択範囲の拡大(画像全体)**ボタンを利用すると便利ですが、原画の精度が悪いときや塗替えする建物の形状が単純な場合は、**多角形選択**ツールを利用し、塗替え範囲をポイントで指定し、塗替え範囲指定する方法もあります。また、指定した範囲を何パターンかに色替えして提案するには、範囲指定した個所に部位名を付け、保存しておくと便利です。(=パス保存)

主に使用するマスキングツール

ツール形状	ツール名	内容
	自動選択 ツール	同色範囲を自動的に選択するマスキングツールです。「選択する色の範囲:」の数値を変更すると自動的に選択する拡張範囲を調整できます。
	多角形選択 ツール	部位形状毎に指定するマスキングツールです。
	長方形選択 ツール	長方形の部位を範囲指定するときに使用します。またこの上でマウスを長押しすると、他のツールが表示されます。

① マスキング

ここでは各ツールを使用したときのマスキング操作について説明します。部位や塗り替え色に応じて、使い分けしてください。



自動選択ツール

ツールボックス⇒**自動選択**ツールで同一色の部位を自動的に範囲指定し、不要箇所を削除します。

- ① **自動選択**ツールで塗り替える個所をクリックします。クリックした同色範囲が点線で囲まれます。



- ② カラーツールの**選択範囲の拡大(画像全体)**ボタンをクリックすると、さらに範囲が拡大され、点線で囲まれます。囲まれた内側が塗り替え対象となります。





自動選択ツールで範囲指定後、不要箇所を削除する

自動選択ツールでマスキング後、塗替え範囲が拡大しすぎた時の不要箇所を取り除きます。

- ① **多角形選択**ツールをクリックし、多角形選択ツールモードにします。



- ② 塗替え不要箇所はキーボードの**Alt**キーをクリックしながら、右図の赤線の通りにドラッグして範囲指定します。



範囲指定途中で1つ前のポイントに戻る場合は、**Delete**キーを1回押すと1つ前のポイントに戻ります。





多角形選択ツール

ツールボックス⇒**多角形選択**ツールで部位別、塗り替え色別に範囲を指定します。

- ① **多角形選択**ツールをクリックし、**多角形選択**モードにします。塗り替える建物の開始点を決めて、クリックします。クリックし、開始点を決めます。右図は■のところが開始点となります。



- ② 建物形状に沿って、マウスを動かすと自動的に線が引かれ、角やカーブしているところでクリックします。

- ③ 建物全体を②の操作を連続して行くと、右図のように——で建物全体が囲まれ、範囲指定されます。■はマウスをクリックしたところです。



範囲指定途中で1つ前のポイントに戻る場合は、**Delete**キーを1回押すと1つ前のポイントに戻ります。



- ④ 開始点まで戻り、マウスを放すと、点線で囲まれます。この点線の内側が塗り替え対象範囲となります。





塗替え範囲の追加／不要範囲の削除は・・・

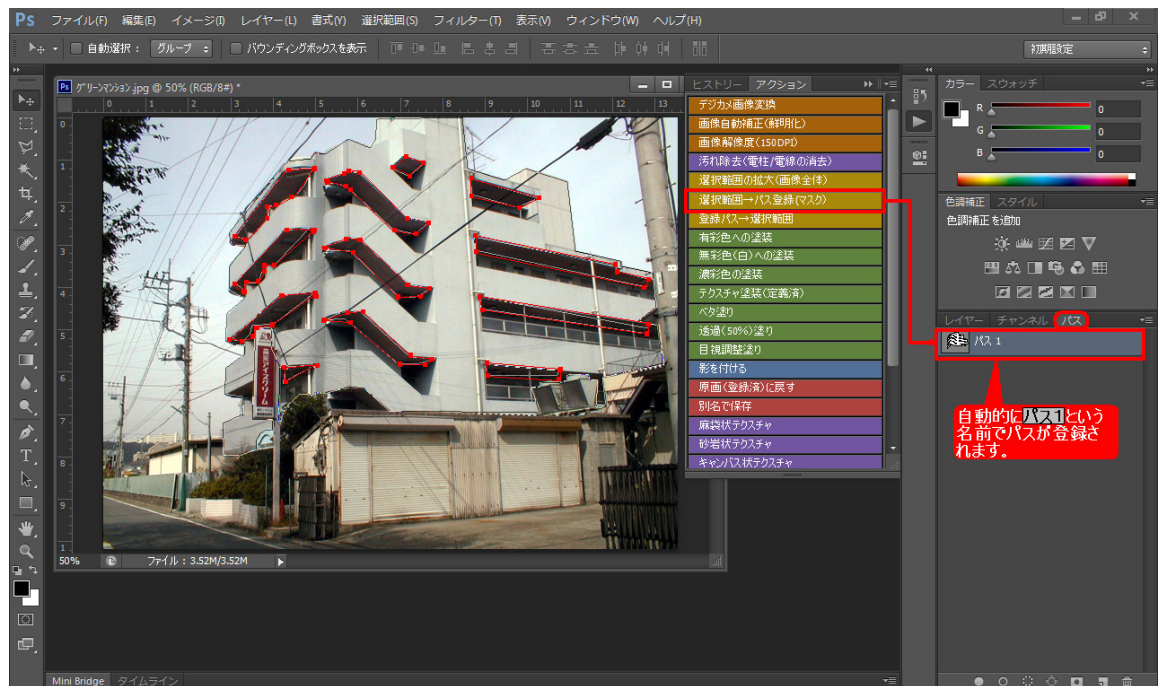
1回で全ての塗替え範囲指定を行えない場合は、2回目の範囲指定する前に、**Shift** キーを押しながら、

多角形選択ツールを使用します。右図は前ページからの操作説明上記④より、**Shift** キーを押しながら、■を開始点とし、■のところでマウスをクリックし、開始点まで戻ります。また、1回で全ての塗替え範囲指定を行い、窓など不要な箇所は**Alt**キーを押しながらマウスをクリックします。



②マスキングの保存

塗替え範囲指定ができたなら、カラーツールの**選択範囲→パス登録(マスク)**ボタンをクリックし、範囲指定した場所を保存しておきます。



⚠ ここまでの処理を原画としてカラーシミュレーションを行いますので、この画像を上書き保存します。



マスキング部分の登録(パス登録)と部位名変更

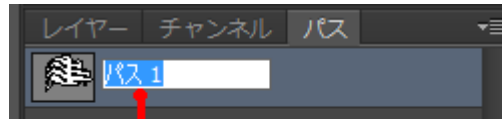
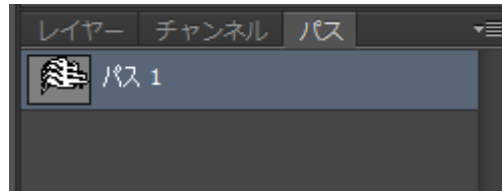
範囲指定後、カラーツール **選択範囲→パス登録(マスク)** ボタンをクリックすると、下図のウィンドウが表示されます。

① **パス**ウィンドウはメニューバー **ウインドウ(W)⇒パス** で表示させます。
右図の**パス**ウィンドウに、**パス1** が登録されます。

パス1 は消去し、部位名などに名前を変更します。

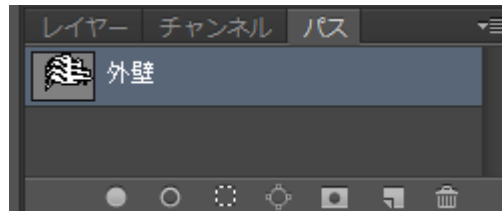


同様のパス名はつけられません。



ダブルクリックするとマウスカーソルが移動します。

② 入力したパス名に変更されます。



③ 原画に上書き保存

マスキングからマスキングした部位のパスまで処理を上書き保存します。この上書き保存することにより、マスキング処理は1度で済み、以降はシミュレーション作業のみで短時間でシミュレーションができます。



- ① メニューバーより**ファイル(F)**→**保存(S)**をクリックします。



- ② 同名のファイルに上書き保存されます。



【3】下地処理

雨染みなどの外壁の汚れや、電柱、電線の除去は、**カラーツールの汚れ除去(電柱)**ボタンを使用します。電柱など除去する箇所が無い、また汚れ除去が不要な場合は次の【4】シミュレーションへ進んでください。



① 下地調整・汚れ部分の処理



外壁クラック部分の下地調整

下图の赤枠内のクラック部分を、カラーツール **汚れ除去(電柱／電線の消去)** を使って消去します。



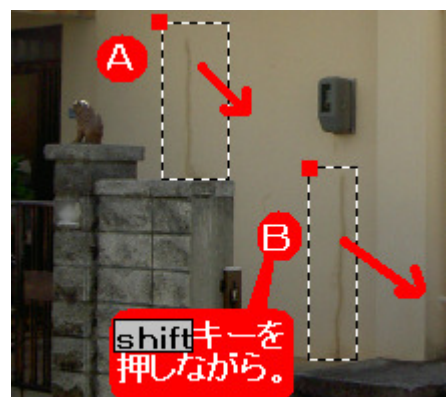
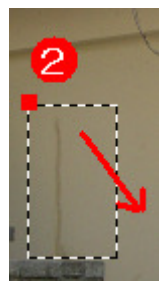
① ツールボックスより左上の**長方形ツール**を選択し、**長方形ツールモード**にします。



② 右図の■のあたりをクリックし、矢印の方向へマウスを移動し、汚れを点線で囲みます。



同一の汚れ部分は**A**、**B**のように2箇所いっぺんに指定することも可能です。その際、**A**の箇所を指定した後、**shift**キーを押しながら、**B**の箇所を指定します。



▲同一汚れ部分の指定

- ③ 右図のカラーツールで**汚れ除去(電柱／電線の消去)**をクリックします。



- ④ 右図のように汚れが消去または薄くなります。さらに汚れの酷い場合は、2回もしくは複数回**汚れ除去(電柱／電線の消去)**をクリックすることで、汚れが他の部分と中和され薄くなります。



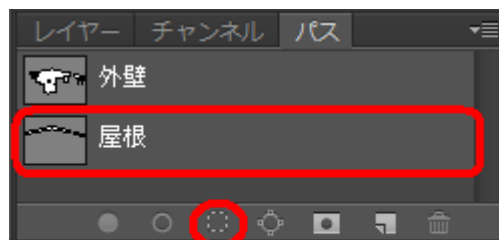


雨染みの処理

下図の赤枠内の外壁などの雨染み汚れをカラーツールで**透過(50%塗り)**を使って除去します。



- ① 屋根のマスキングパスをクリックします。



登録パス→選択範囲

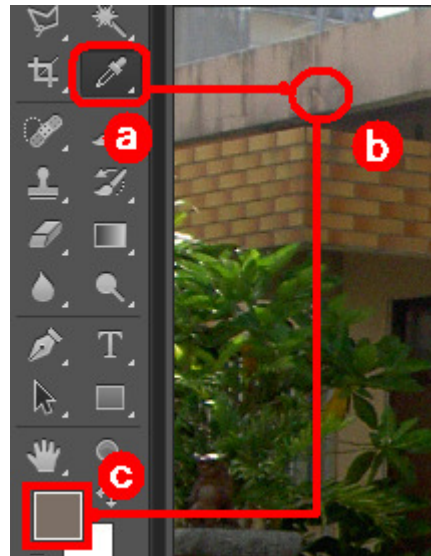
- ② 右図のカラーツールで**登録パス→選択範囲**をクリックします。

上記①で**パス**ウィンドウ下の**点線○**をクリックすると、下図のように、屋根のマスキング部位が点線で表示されます。



③ 右図のように汚れ部分の酷いところの色を拾います。

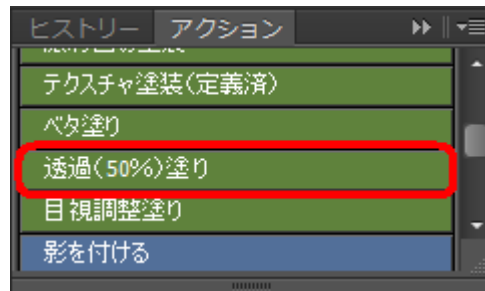
- a. ツールボックスの**スポイトツール**をクリックし、**スポイトツールモード**にします。
- b. 汚れのひどい部分をクリックします。
- c. ツールボックスの**塗り替え色パレット**に**b.** でクリックしたと部分の色が表示されます。



④ 右図のカラーツールで**透過(50%塗り)**をクリックします。

下図のように、屋根の汚れ部分が薄くなります。

さらに汚れの酷い場合は、2回もしくは複数回**透過(50%塗り)**をクリックするか、**有彩色への塗装**などのツールを使用することで、汚れが他の部分と中和され薄くなります。



② 電線・電柱などの除去



【1】電線の除去

電線部分を範囲指定し、カラーツールの**汚れ除去(電柱／電線の消去)**ボタンをクリックします。

- ① **多角形選択**ツールをクリックし、**多角形選択ツール**モードにします。外壁の汚れが目立つ部分や、電線、電柱などを範囲指定します。右図のように ■——■ で除去する部分を範囲指定します。



- ② カラーツールの**汚れ除去(電柱／電線の消去)**ボタンをクリックすると、右図のように範囲指定した部分が除去されます。



- ③ 範囲指定した部分をクリックすると、点線が消えます。





【2】電柱の除去

電柱など1クリックで除去することが難しい時は、**汚れ除去(電柱／電線の消去)**ボタン数回連続クリックします。



それでも除去されない時は、電線を**長方形選択**ツールで範囲指定します。
電柱近くの空の色を**スポイト**ツールで選択し、**ブラシ**ツールで電柱を塗りつぶしていきます。その後、再度ボタンをクリックすると、自然な状態で電柱を除去することができます。



③ 画像自動補正



画像自動補正(鮮明化)

画像が全体的に暗い、ブレなど場合はカラーツールの**画像自動補正(鮮明化)**ボタンで自動補正できます。



④ 原画に上書き保存

汚れ除去や下地処理・調整後の画像を上書き保存します。この画像、マスキングと下地処理した画像を基にシミュレーション作業を短時間で処理します。



- ① メニューバーより**ファイル(F)**→**保存(S)**をクリックします。



- ② 同名のファイルに上書き保存されます。



【4】シミュレーション

マスキングができればシミュレーションです。シミュレーションは以下の流れで行うのが最適です。

① 塗替色の選択

日塗工色見本帳E版／各メーカー色見本帳／カラーライブラリ(DIC他)／カラーピッカー／スウォッチ／表示中の画像から

② マスキングの呼び出し

③ 塗り替え

カラーツール: **有彩色への塗装** / **無彩色(白)への塗装** / **濃彩色への塗装** / **ベタ塗り** / **透過(50%)塗り**

④ 色の調整

カラーツール: **目視調整塗り**

⑤ 模様付け(テクスチャ塗装)

⑥ シミュレーション画像の保存

① 塗替色の選択

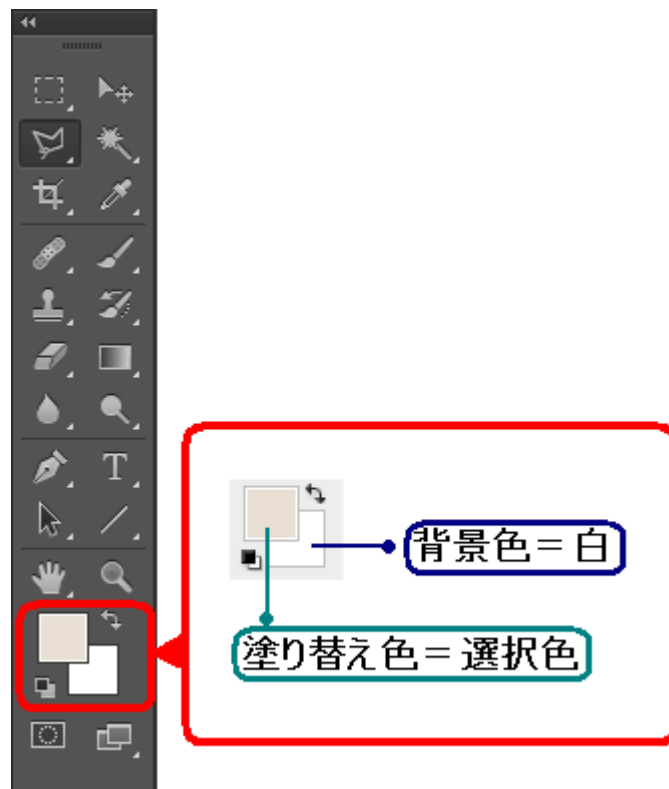
ここでは、塗替色の選択を説明しています。色の選択は下記の方法で行えます。

色見本帳から

- 日塗工色見本帳(色彩工房ツールパック CD-ROM内色見本帳フォルダに添付)
- 各種メーカー色見本(色彩工房ツールパック CD-ROM内各メーカー色見本帳フォルダに添付)
- Photoshop標準添付 カラーライブラリ(DIC色見本)

その他、カラーピッカーや色見本で自由に色を選択したり、また表示中の画像の中から色を選択したり、またメーカーの色見本帳をスキャナで読み込み画像化し、その中から色を選択またはテクスチャを作成することもできます。また自分でテクスチャを作成することができます。

選択した色は、ツールボックスの塗替色パレットの描画色へ表示されます。(ただし、テクスチャは表示されません。)





日塗工色見本帳E版から選択

表示されている日塗工色見本（画像）から色を選択する方法です。

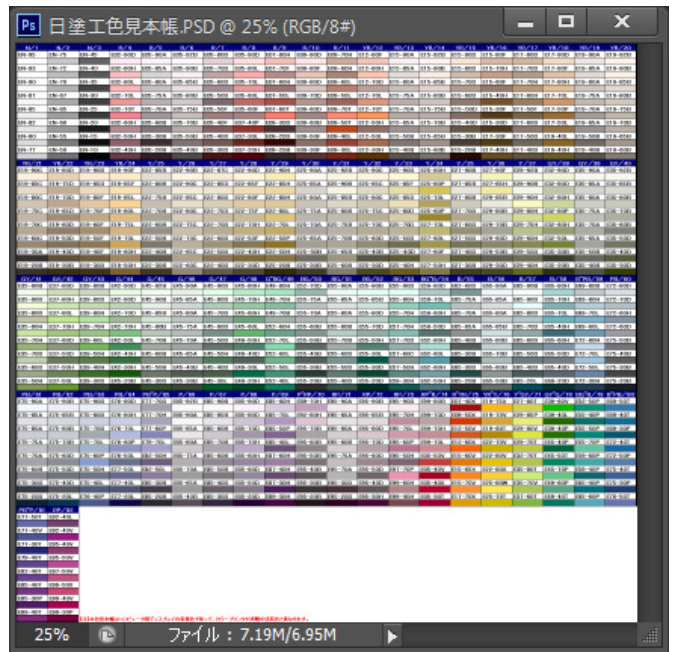
色番号が見るには拡大・縮小表示

■ツールボックスから

 **ズーム** ツールをクリックし、拡大表示したいところをクリックします。縮小したいときには、このツールモードにし、縮小表示したいところを、**Alt** キーを押しながらクリックします。

■メニューバーから

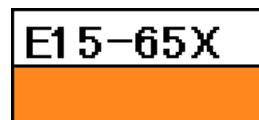
拡大するときは、メニューの**ビュー(V)→ズームイン(I)**をクリックします。縮小するときは、同様のメニューの**ズームアウト(O)**をクリックします。各メニュー共、拡大・縮小率が思うようでない場合は、この操作を繰り返す行います。



- ① ツールボックスより**スポイト**ツールをクリックします。



- ② スポイトツールモードになっているので、**色見本帳ファイル**の該当する色の上をクリックします。



- ③ 選択した色が、右図のツールボックスの**塗装色**パレットに表示されます。





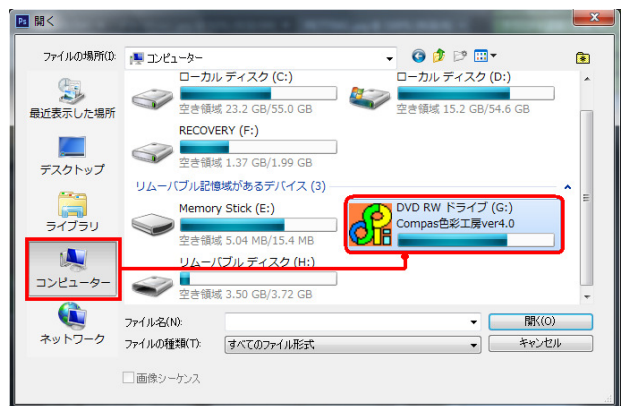
各メーカー色見本帳から選択

各メーカー色見本(関ペ、日ペ、SK他約40種)はCD-ROM内の**各メーカー色見本**フォルダに収録しています。

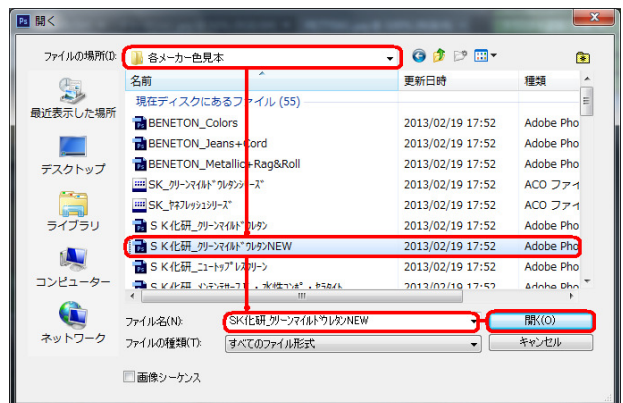
- ① 色彩工房カラーツールインストールCD-ROMをドライブにセットします。メニューバーより**ファイル(F)→開く(O)**を選択します。



- ② 右図のウィンドウが表示され、**マイコンピュータ**⇒CD-ROMドライブの**Compas色彩工房ver4.0**をダブルクリックして選択します。



- ③ **各メーカー色見本**フォルダし、該当のファイル名をダブルクリックまたは、選択後、**開く(O)**ボタンをクリックします。



④ 右図のように表示されたら、日塗工色見本と同様にツールボックスの**スポイト**ツールで該当する色の上でクリックして選択します。



原色	混合色	標準色			
イエロー	白色イエロー/9010	AN-85	AN-80	AN-75	AN-70
オーカー	白色オーカー/9010	SR-174	SR-177	SR-401	SR-165
アカサビ	白色アカサビ/95.5	SR-163	SR-164	SR-175	SR-178
マルーン	白色マルーン/9010	SR-111	SR-113	SR-403	SR-404
クロ	白色クロ/95.5	SR-161	SR-405	SR-407	SR-104
レッド	白色レッド/95.5	SR-409	SR-410	SR-411	SR-406
オレンジ	白色オレンジ/9010	SR-108	SR-168	SR-109	SR-413
ブルー	白色ブルー/95.5	SR-412	SR-169	SR-132	SR-414
グリーン	白色グリーン/95.5	SR-415	SR-416	SR-418	SR-425
バイオレット	白色バイオレット/95.5	SR-419	SR-420	SR-421	SR-426
		SR-408	SR-402	SR-422	SR-423

⑤ 選択した色が、右図のツールボックスの**塗装色**パレットに表示されます。





DIC色見本帳から選択

Photoshop **カラーライブラリ** に添付の **DIC** など色見本帳から好みの色を選択する方法です。

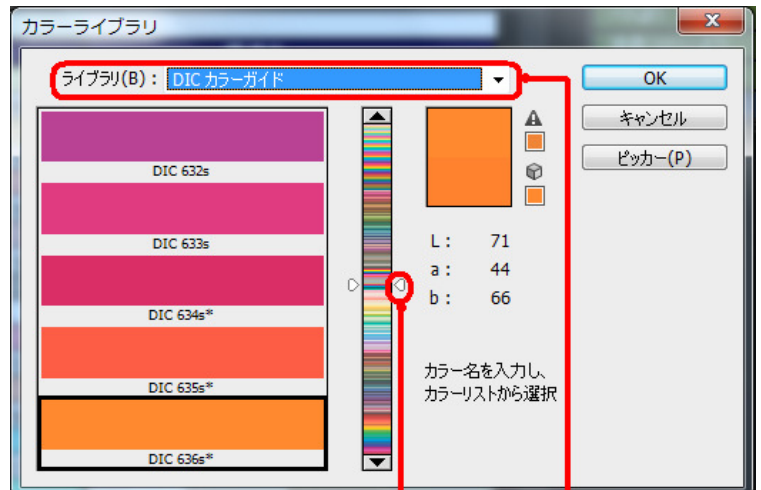
- ① ツールボックスの**塗替色**パレットをダブルクリックします。



ダブルクリック

- ② 右図の**カラーライブラリ**ウィンドウが表示されます。カラーピッカー(描画色)ウィンドウが表示された場合は、**カラーライブラリ**ボタンをクリックすると表示されます。

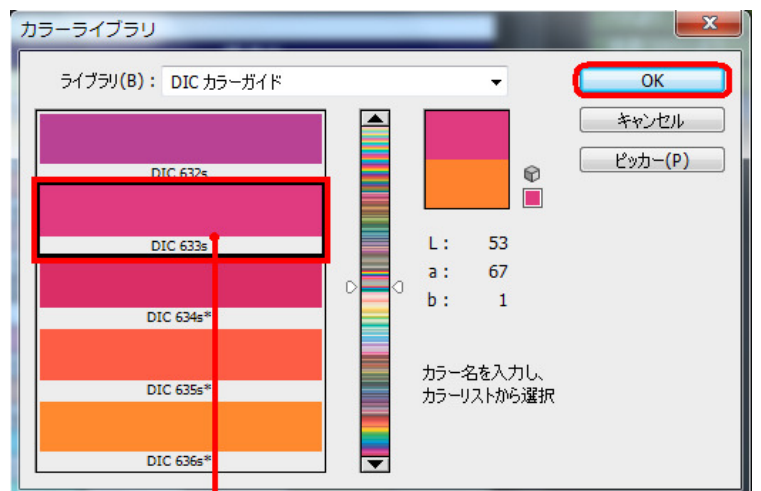
- ③ 右図のウィンドウが表示され、**ライブラリ(B)**をドロップダウンし、**DICカラーガイド**を選択します。画面中央のカラーバーのクリック、またはカラーバーの該当する色付近をクリックして表示されます。



クリックしながらスライドすると、左のカラーガイドの表示も変わります。

ライブラリを▼で選択します。DIC以外にも印刷・デザイン関連の見本帳があります。

- ④ 該当する色をクリックして選択、**OK**ボタンをクリックします。



クリックして選択

- ⑤ 選択した色がツールボックスの**塗装色**パレットに表示されます。

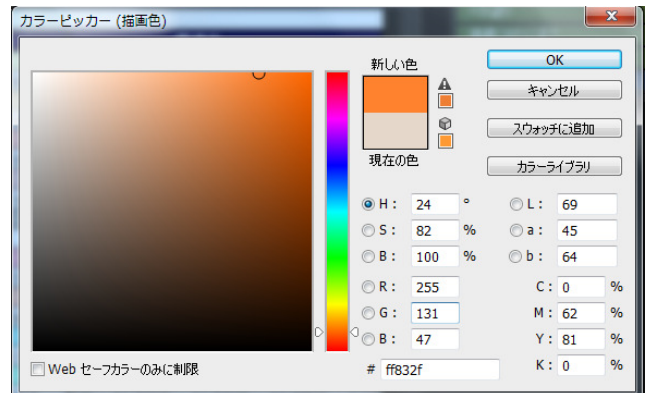




カラーピッカーから選択

Photoshopのカラーピッカーから好みの色を選択する方法です。

ツールボックスの塗替色パレットをクリックすると、カラーピッカーウィンドウが表示されます。該当する色をクリックし、OKボタンをクリックします。

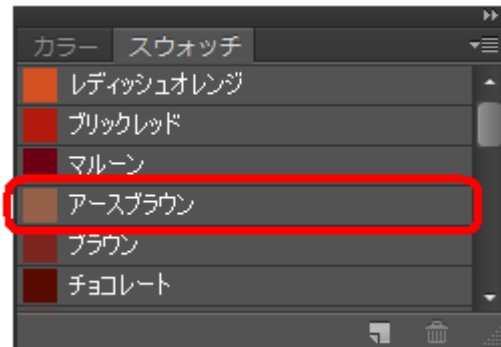


スウォッチパレットから選択

各メーカー色見本(関ペ、SK他約5種)はCD-ROM内の各メーカー色見本フォルダに収録しています。

① メニューバーのウィンドウ(W)→スウォッチでウィンドウが表示されます。ウィンドウの上にカーソルを置くと自動的にスポイトツールモードになり、該当する色をクリックします。

右図のように色見本が表示されない場合は、CD-ROM内に収録されているものを読み込みしてください。詳しくは「よくある質問編」をお読みください。



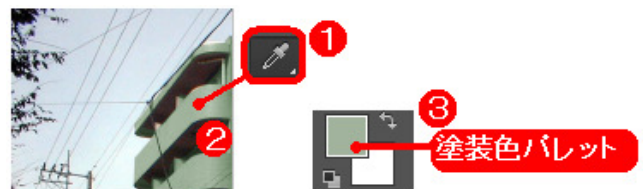
② 選択した色がツールボックスの塗替色パレットに表示されます。



画像から選択

表示中の画像からツールボックスのスポイトツールを使って選択、汚れ除去など下地処理で使用すると便利です。

ツールボックスのスポイトツールをクリックし、右図の①のスポイトツールモードにし、②のように画像の上をクリックします。クリックしたところの色がツールボックスの塗替色パレットに表示されます。



② マスキングの呼び出し

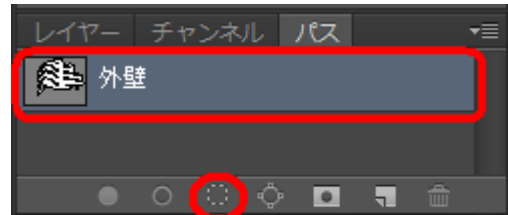


塗替え範囲の作成

マスキングで保存した部位(パス)を呼び出し、塗り替え実行可能に点線化します。

① 塗り替えるパス(部位名)をクリックして色反転させます。

このとき**パス**ウィンドウ下の**点線**ををクリックすると、下図のように、屋根のマスキング部位が点線で表示され、下図③になります。



= 登録パス→選択範囲

② マスキングしたパスが表示されます。

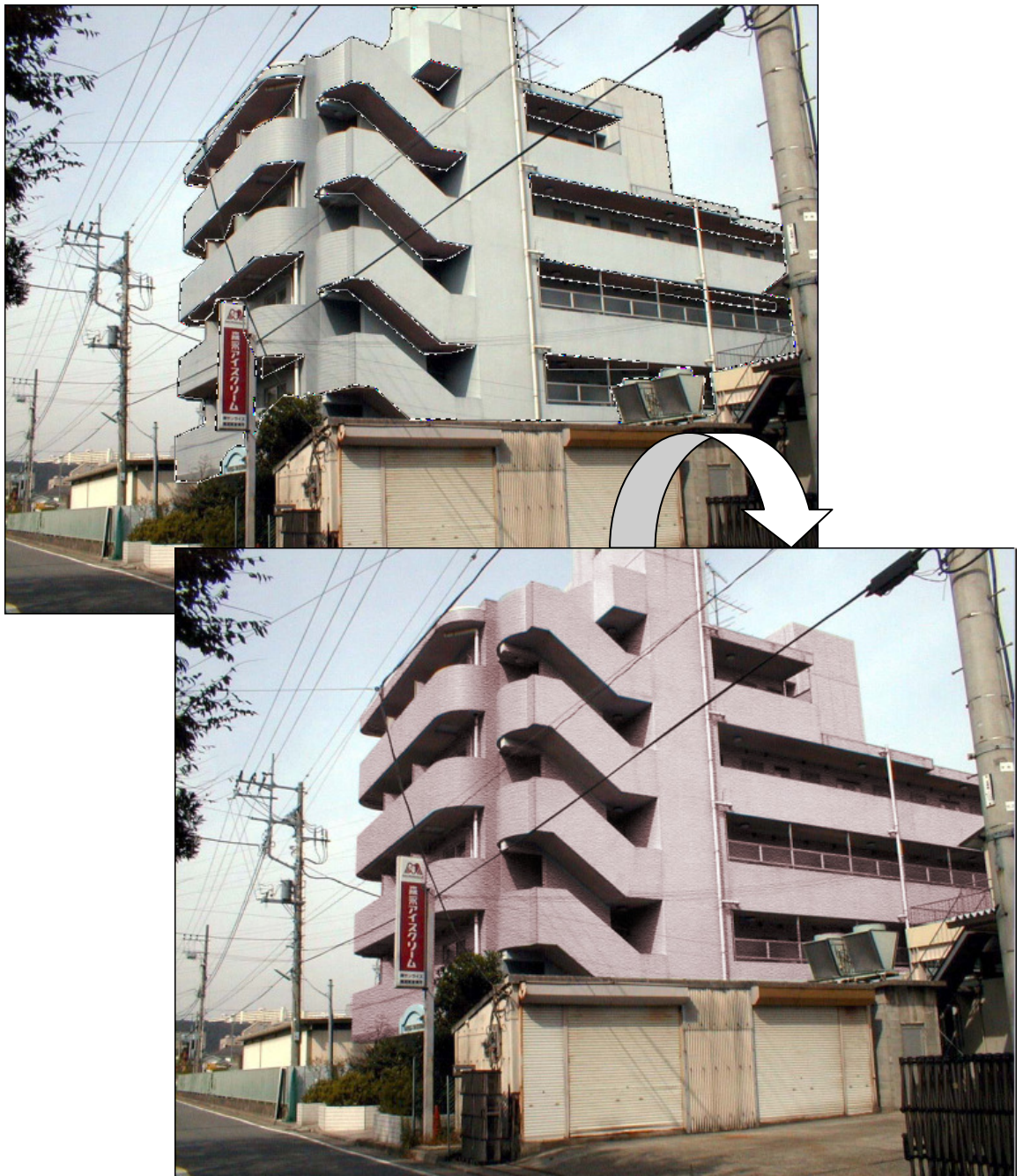


③ カラーツールの**登録パス→選択範囲**ボタンをクリックします。選択したパスが線で囲まれ、その上で点線によって囲まれます。



③ 塗替えシミュレーション

塗り替えはカラーツールを使用してリアルなシミュレーションができます。





有彩色への塗装、無彩色への塗装、濃彩色への塗装

写真やデジカメ画像の場合は塗り替える画像(下地色)によって、各ボタンを使い分けしてください。

有彩色への塗装

塗り替え前の現在の色が淡色の場合など

どうしても1回塗りでは思うような色が再現できない場合は、いずれかのボタンで塗り替え後再度クリックして2回塗りや**有彩色への塗装**×**無彩色への塗装**、**有彩色への塗装**×**濃彩色への塗装**など、これらのボタンを組合せて使用するなどしてもOKです。



▲有彩色への塗装

無彩色への塗装

塗り替え前の現在の色が白やアイボリー系の場合

どうしても1回塗りでは思うような色が再現できない場合は、いずれかのボタンで塗り替え後再度クリックして2回塗りや**有彩色への塗装**×**無彩色への塗装**、**有彩色への塗装**×**濃彩色への塗装**など、これらのボタンを組合せて使用するなどしてもOKです。



▲無彩色への塗装

濃彩色の塗装

塗り替え前の現在の色が濃色の場合

どうしても1回塗りでは思うような色が再現できない場合は、いずれかのボタンで塗り替え後再度クリックして2回塗りや**有彩色への塗装**×**無彩色への塗装**、**有彩色への塗装**×**濃彩色への塗装**など、これらのボタンを組合せて使用するなどしてもOKです。



▲濃彩色への塗装

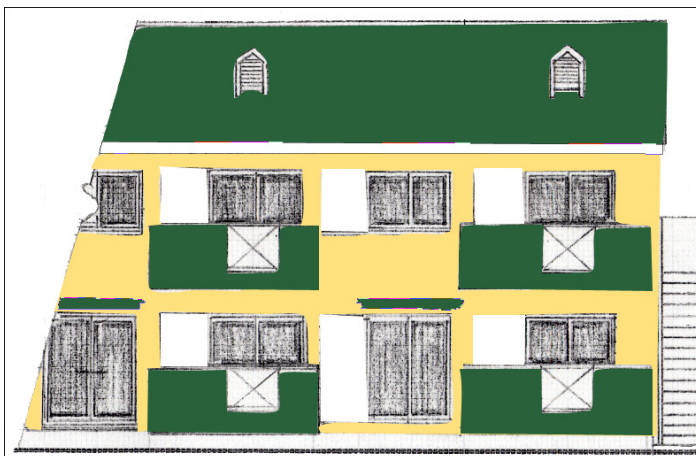


ベタ塗り、透過(50%)塗り

図面などから起こした画像の塗り替えシミュレーション方法です。

ベタ塗り

選択した塗替色を100%で塗り替えるので、塗り絵のような状態になります。



▲ベタ塗りの場合

透過(50%)塗り

選択した塗替色を50%で塗り替えるので、図面が少し残る状態で薄く塗られます。



▲透過(50%)塗りの場合



テクスチャ塗装(定義済)

多彩色模様や石調テクスチャをパターン(模様)として読み込んだ後、塗り替えシミュレーション方法です。

テクスチャ塗装(定義済)

多彩色模様や石調テクスチャをパターン(模様)として読み込んだ後、カラーツールの**テクスチャ塗装(定義済)**でシミュレーションします。このとき、**テクスチャとシミュレーション対象となる画像の解像度とサイズの調整が必要です**。シミュレーション後は**目視調整塗り**により現場に近い色に調整することも可能です。



- ① マスキング(部位範囲指定)した画像ファイルを開きます。



- ② カラーツールの**デジカメ画像変換**ボタンをクリックします。解像度を150 dpiにします。

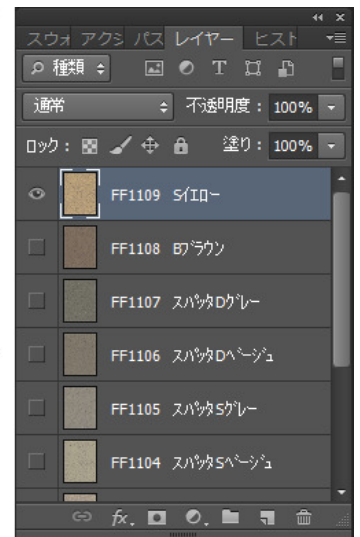
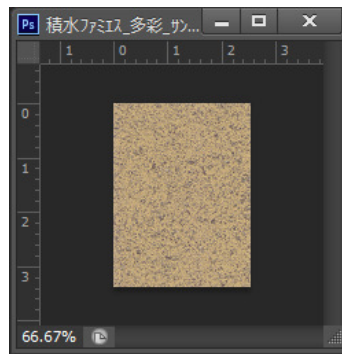


③ あらかじめ、多彩色や石調のテクスチャを右図のように画像化したファイルを開きます。



1製品複数を1つ画像でレイヤー化しておくことで、右図のレイヤーウィンドウのように各色一覧表示し、レイヤーに色番号と色名を付けておくことで、切り替え選択しやすくなります。

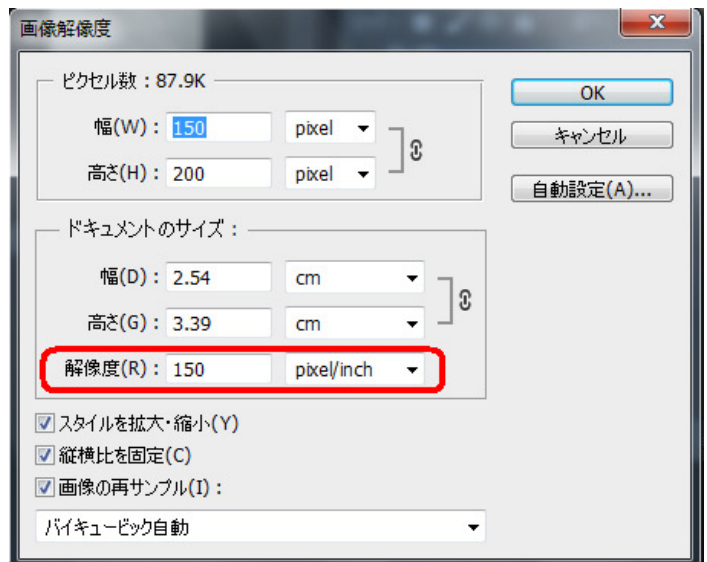
詳しくは「よくある質問編」P. 180～参照してください。



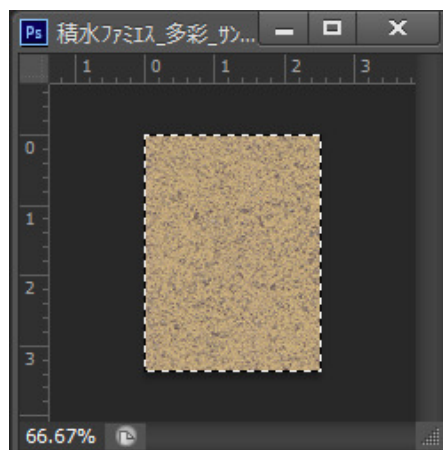
④ テクスチャ画像の解像度とサイズもメニューバーの**イメージ(I)→画像解像度(O)**をクリックし、右図のウィンドウにて調整します。このとき、各種メーカーのテクスチャ原寸スケールと現場画像の遠近によって、ドキュメントの**サイズの幅(D)**、**高さ(G)**も最適なサイズへ計算してください。**解像度(R)**は②の現場画像を150dpiにしているので**必ずこの数値を統一させます**。



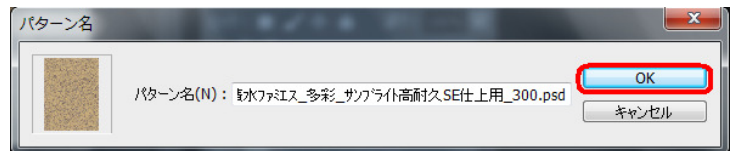
既に150dpiで作成したテクスチャであれば**ドキュメントのサイズ**を現場画像に併せて調整します。



⑤ テクスチャ画像をメニューバーの**選択範囲(S)→すべて選択(A)**で右図のように点線化します。



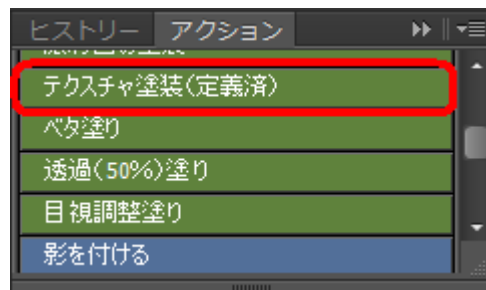
- ⑥ メニューバーの**編集(E)**→**パターンの定義(D)**をクリックし、右図のウィンドウが表示されたら、**パターン名(N)**を確認し**OK**ボタンをクリックします。



- ⑦ シミュレーション画像に戻し、マスキング(部位範囲指定)した部位を、選択し、カラーツールの**登録パス⇒選択範囲**をクリックし、右図のようにシミュレーション部位を点線化します。



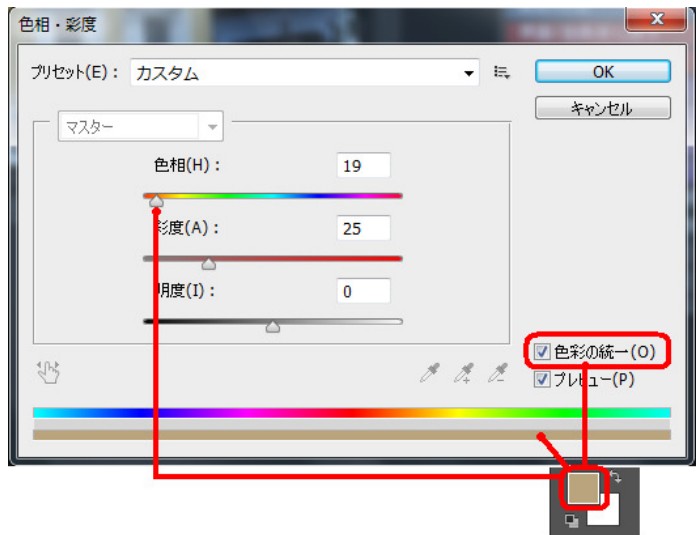
- ⑧ カラーツールの**テクスチャ塗装(定義済)**をクリックします。下図のようにシミュレーションされます。



⑨ シミュレーション直後の範囲指定後、カラーツールの**目視調整塗り**ボタンをクリックすると、右図のウィンドウが表示されます。



⑩ 右図の**色彩の統一(O)**をクリックすると、選択されている塗替色に対応して色相を自動調整します。あとは**彩度(A)**、**明度(I)**の各△を適度にスライドして最適な色へ調整シミュレーションします。



⑪ 右図のようにシミュレーションされます。



④ 色の調整



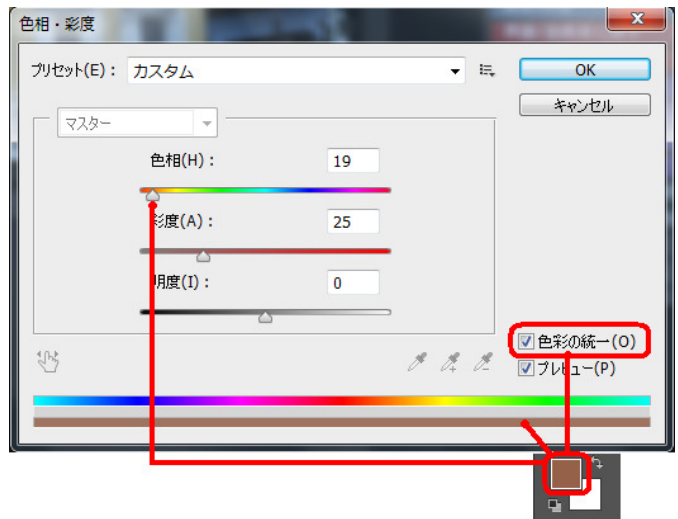
目視調整塗り

シミュレーション後の色調整ツールとして、また色が決定されていない場合に使用します。

- ① 塗装範囲指定後、カラーツールの目視調整塗りボタンをクリックすると、右図のウィンドウが表示されます。



- ② 右図の色彩の統一(O)をクリックすると、選択されている塗替色に対応して色相を自動調整します。
あとは彩度(A)、明度(I)の各△を適度にスライドして最適な色へ調整シミュレーションします。



- ③ シミュレーション確定したら、OKボタンをクリックしてウィンドウを閉じます。



⑤ 模様付けシミュレーション

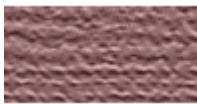


カラーシミュレーション後に模様を付ける

塗替え直後、パスが点線化されている状態で、カラーツールの各テクスチャボタンを押下すると模様が現れます。

麻袋状テクスチャ

塗替え直後、パスが点線化されている状態で**麻袋状テクスチャ**ボタンをクリックします。



◀ 麻布



▲ 麻袋状テクスチャ

キャンバス状テクスチャ

塗替え直後、パスが点線化されている状態で**キャンバス状テクスチャ**ボタンをクリックします。



◀ キャンバス



▲ キャンバス状テクスチャ

砂岩状テクスチャ

塗替え直後、パスが点線化されている状態で**砂岩状テクスチャ**ボタンをクリックします。



◀ 砂岩



▲ 砂岩状テクスチャ

⑥ シミュレーション画像の保存



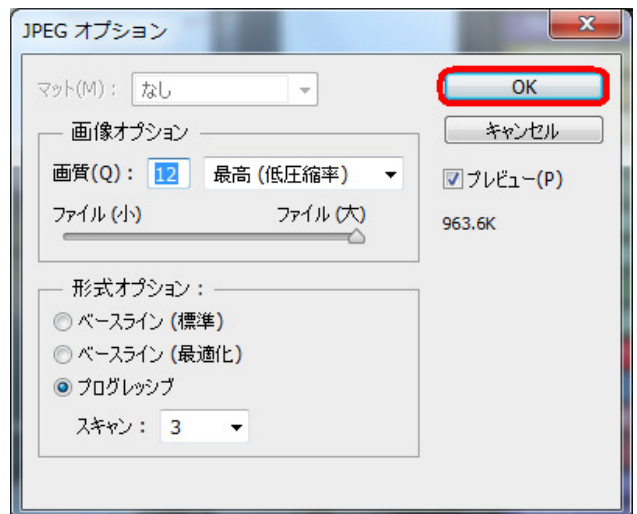
名前を変更してシミュレーション画像を保存

メール送信提出は、jpgファイルなどブラウザで閲覧できるファイル形式で保存します。

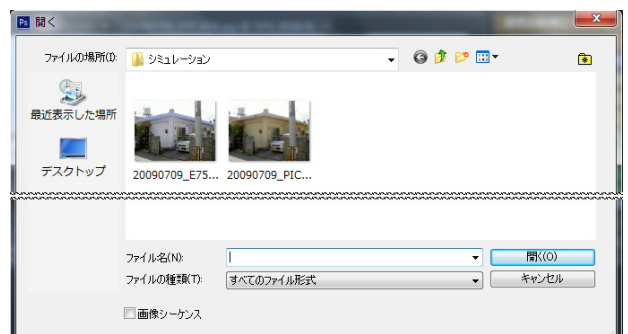
- ① 上部メニューバー **ファイル(F)** → **別名で保存(V)** を選択します。右図のウィンドウが表示されます。**保存する場所(I)** の▼をドロップダウンしてドライブやフォルダを指定します。**ファイル名(N)** に色番号など入れた新に名前を入力(右図では **20090709_E75-85B.jpg** というファイル名)して **保存(S)** ボタンをクリックして保存します。



- ② 右図のウィンドウが表示されたら、**OK** ボタンをクリックします。なるべく撮影したままの高画質を維持するのであれば、**画質(O): 12 最高(低圧縮率) = ファイル(大)** で保存するのが最適です。



- ③ 右図のように保存されます。保存を確認するには、上部メニューバー **ファイル(F)** → **開く(O)** で上記①で保存したフォルダをたどり確認できます。



編集編

ここでは、カラーシミュレーション後の
印刷提出向け編集操作について説明しています。

【1】編 集

ここではPhotoshop上で、A4用紙4パターンの画像を作成編集する手順について説明しています。Photoshop以外にも、jpg（JPEG、デジタルカメラ撮影の画像）ファイルで保存していれば、EXCEL等、他アプリケーションで編集することも可能です。

① 出力台紙新規作成

カラーツール: **台紙A4横(27×19センチ)作成** / **台紙A4縦(19×27センチ)作成**

② シミュレーション画像の編集

③ 画像サイズの調整

メニューバー: **イメージ(I)⇒画像解像度(I)** / **イメージ(I)⇒キャンバスサイズ(S)** / **編集(E)⇒コピー** / **編集(E)⇒ペースト**

④ 画像の配置

メニューバー: レイヤーのよる画像合成処理

ツールボックス: **移動ツール**

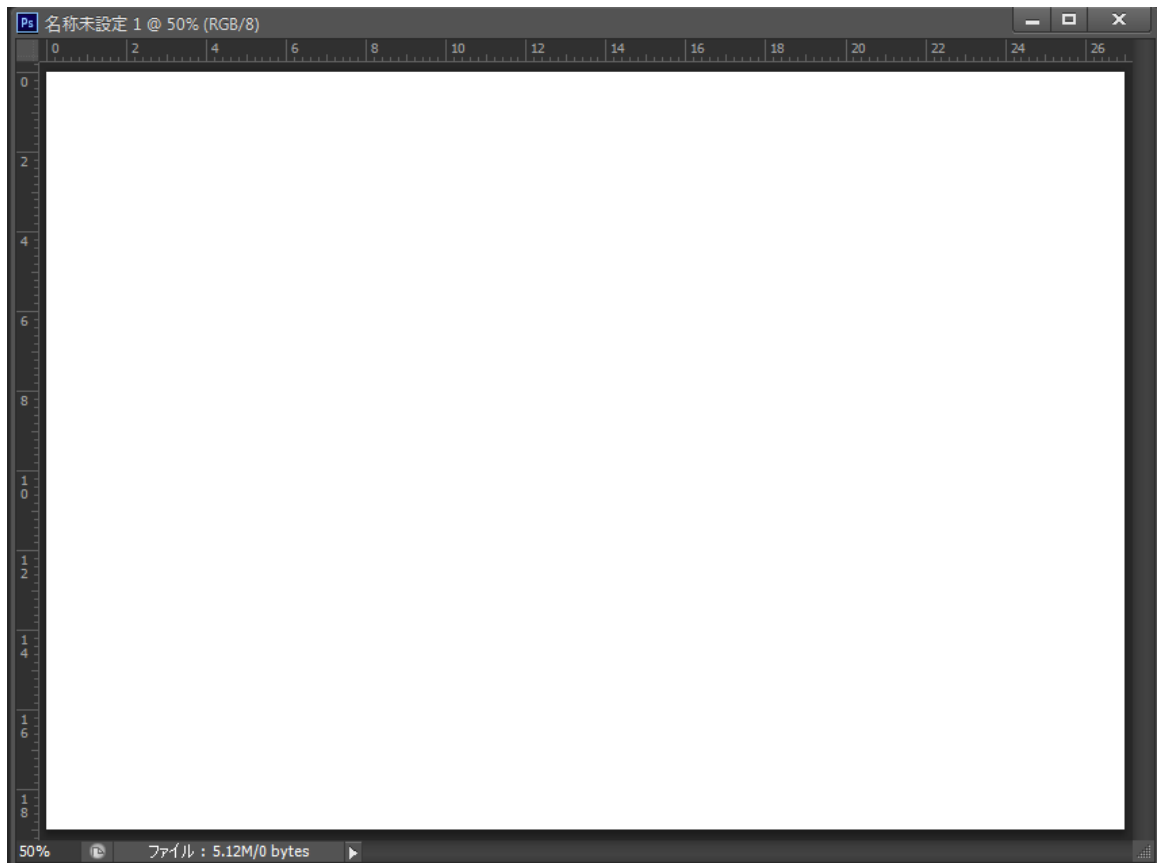
⑤ 文字入力

ツールボックス: **文字ツール**

① 出力台紙新規作成

ここでは、提出用画像を作成するための台紙の作成方法について説明しています。

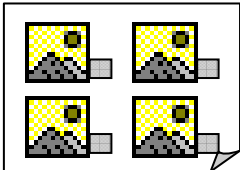
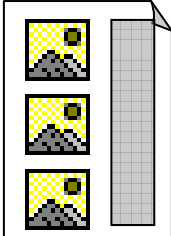
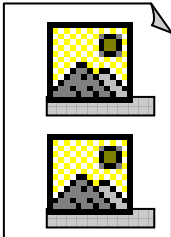
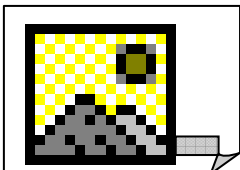
カラーツールの**台紙A4横(27×19センチ)作成**ボタンまたは**台紙A4縦(19×27センチ)作成**ボタンをクリックすると、下図のようにA4横またはA4縦サイズの出力にあった画像を自動作成します。





提出用画像の書式パターン

下記の①～④は、その提案書のパターンで、A4(29.7cm×21cm)の用紙サイズの場合です。用紙向き、画像掲載数によって、画像サイズを変更していきます。

(書式パターン)	(用紙向き／掲載数)	(画像サイズ)
① 4分割 	横 / 4	幅12cm×高さ8cm
② 3分割 	縦 / 3	幅12cm×高さ8cm
③ 2分割 	縦 / 2	幅18cm×高さ12cm
④ 全表示 	横 / 1	幅24cm×高さ18cm

② シミュレーション画像の編集

ここでは、提出用画像に塗替えた画像を貼付けする操作について説明しています。



画像の切り取り⇒コピー⇒ペースト(貼り付け)

① 台紙画像へ配置する画像(コピー元)を手前に表示します。メニューより**選択範囲(S)**→**すべて選択(A)**をクリックします。右図のようにコピー元となる画像全体が点線で囲まれます。メニューより**編集(E)**→**コピー(C)**またはこの画像を消去するのであれば、**切り取り(C)**を選択します。
または**移動ツール**ボタンをクリックし、元画像をドラッグしながら、コピーする画像まで移動しても同様の結果を得られます。

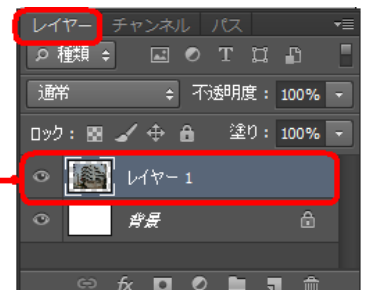


② 新規画像を手前に表示します。このとき、新規画像のファイル名をクリックすると手前に表示されます。メニューより**編集(E)**→**ペースト(P)**をクリックします。新規画像にコピー元となる画像全体が貼り付けられます。



③ **レイヤー**ウィンドウを参照すると、上記ウィンドウのように1つの画像のように見えますが、実際は**背景**＝提出用画像(台紙)に**レイヤー1**＝塗り替え済み画像(コピー元画像)が合成されています。

コピーした画像は右図のレイヤーウィンドウにレイヤーとして追加されます。





コピーした画像を新規画像から削除したいときは

左図のように提出用画像を作り、塗り替えした画像等を貼りつけた後に削除する場合



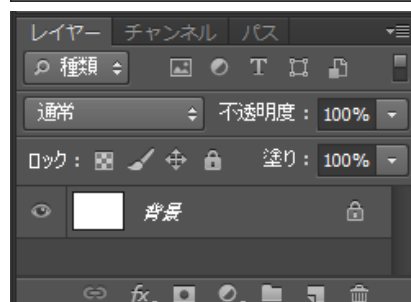
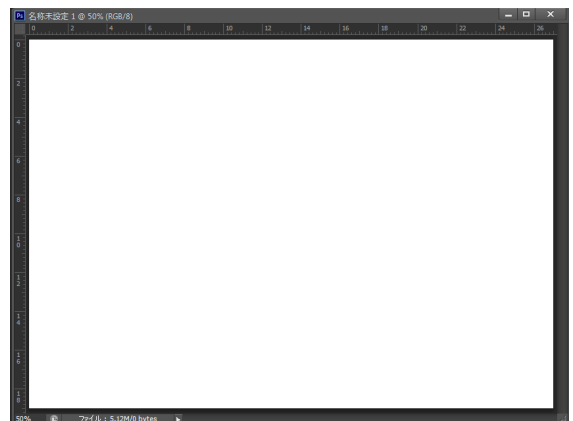
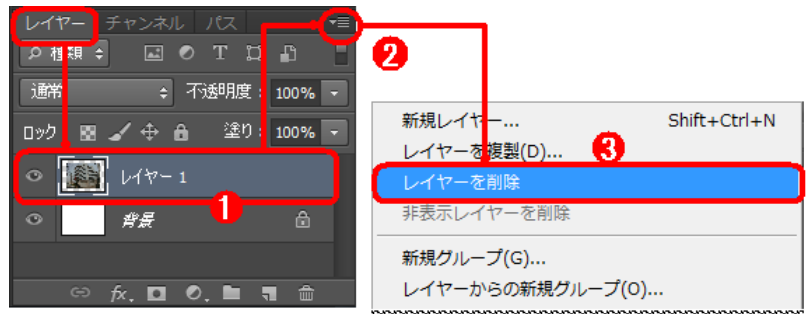
メニューバーの**ウインドウ(W)**→**レイヤーの表示(L)**で右図のレイヤーウィンドウが表示されます。

① 右図のウィンドウで削除したい画像のレイヤーをクリックして色反転させます。

② ウィンドウ右上の▼☰をクリックすると、サブメニューが表示されます。

③ **レイヤーを削除**を選択します。右図のように提出用画像(台紙)から選択したレイヤー1の塗り替え済み画像(コピー元画像)が削除されます。

④ **レイヤー**ウィンドウを参照すると、右図のように**レイヤー1**が削除され、背景のみが残ります。

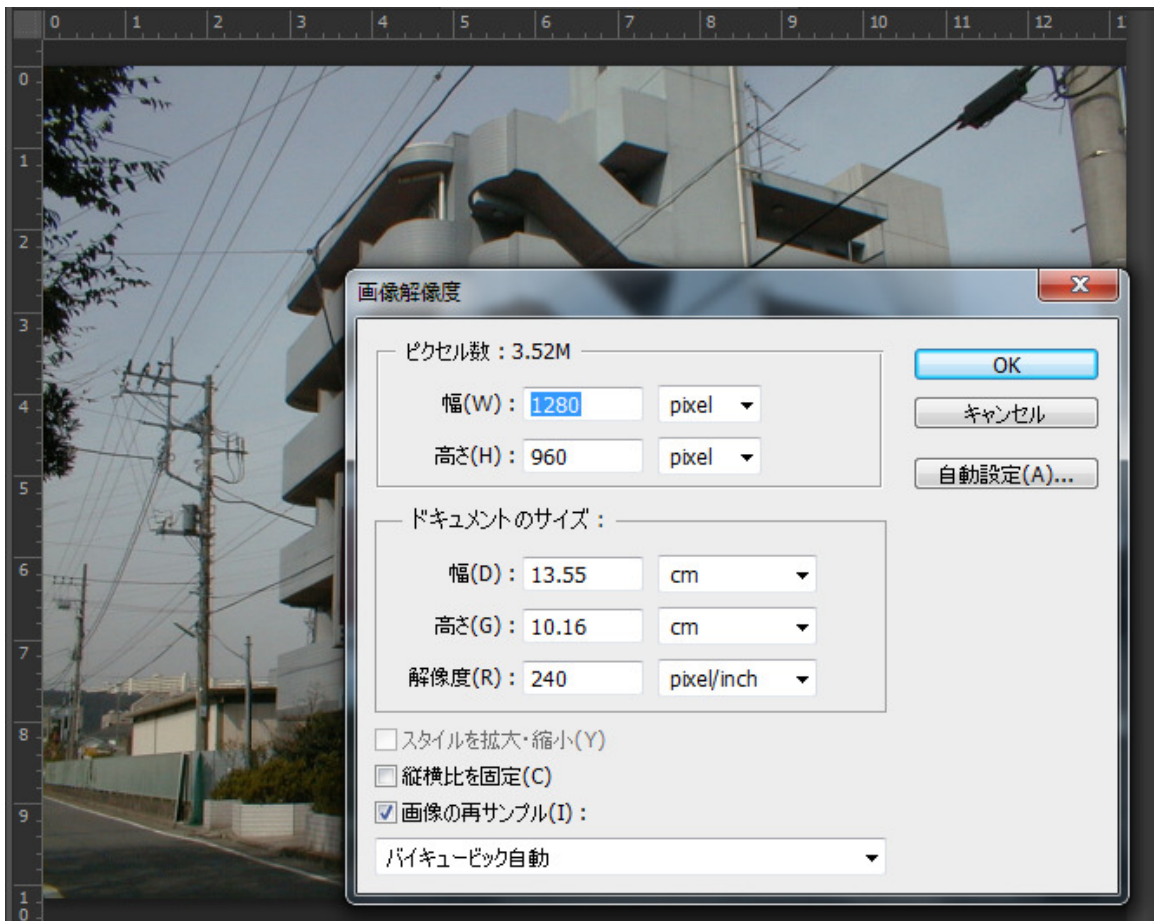


③ 画像のサイズ調整



画像解像度(150dpi)と画像サイズ

シミュレーション画像を出力提出する場合は出力用紙サイズに合わせ、画像サイズを設定する必要があります。



画像解像度とは・・・

解像度とはディスプレイ上の画像や出力機器等における表現能力の高さを表わすものです。多くはドット単位(dpi)またはピクセル単位(ppi)で表わします。**画像解像度は、単位長当りの画素数のことです。**画像解像度の単位はppi=pixel per inch (1インチあたりの画素(ピクセル)数)です。数値が大きいほど(解像度が高い)細かい表現ができ、画像内のピクセル数が増えると、画像の細部まではっきりと現れ、色の境界もはっきりとして精度の高いシミュレーションが可能です。また、出力のときの画質を決定する大切な要因ともなりますが、使用するプリンタの最高出力解像度で画像を入力(スキャン)するにこしたことはないのですが、逆に解像度が高すぎると、プリンタが必要とする以上の情報がファイルに含まれ、画像処理や印刷時間が長くなります。したがって、**150dpi～300dpiの解像度で入力→処理→出力するのが最適**です。



【1】画像サイズを出力サイズに合わせて変更する

シミュレーション画像を提出用台紙(A4サイズ／4分割)で提出する場合の変更方法

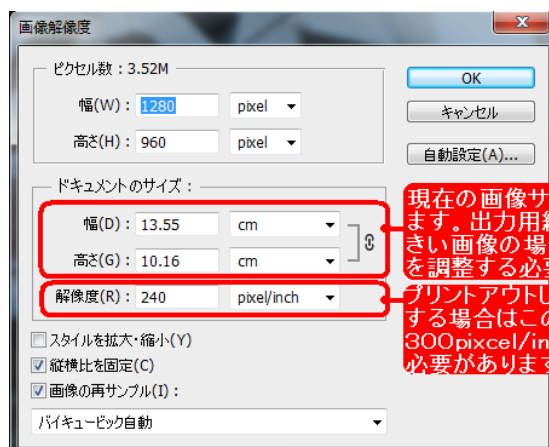
① シミュレーションする画像をディスプレイに表示し、カラーツールの**画像解像度(150dpi)**ボタンをクリックして、右図のウィンドウが表示されます。このときドキュメントのサイズを確認します。

●幅(D)、高さ(G)：

ドキュメントの現在のサイズを表示しています。▼をクリックすると表示単位を変更することができます。とくに、出力用紙サイズよりこのサイズが大きい場合は調整する必要があります。

●解像度(R)：

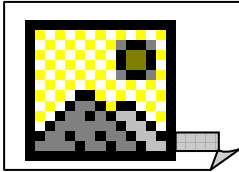
プリントアウトしたものを提出する場合はこの設定を150～300pixel/inchに設定を変更する必要があります。



② 右上図の画像の場合、ドキュメントの幅、高さ共ほぼA4サイズなので、この場合は解像度のみ**150dpi**に変更入力し、**OK**ボタンをクリックします。



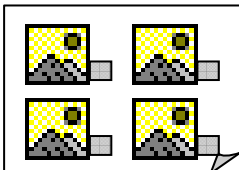
③ ドキュメントサイズはそのままに、
解像度が150dpiの画像に変更され、
A4用紙サイズに収まるの④全表示
の画像になります。



【2】さらに、用紙サイズ:A4/4分割でプリントアウトする場合

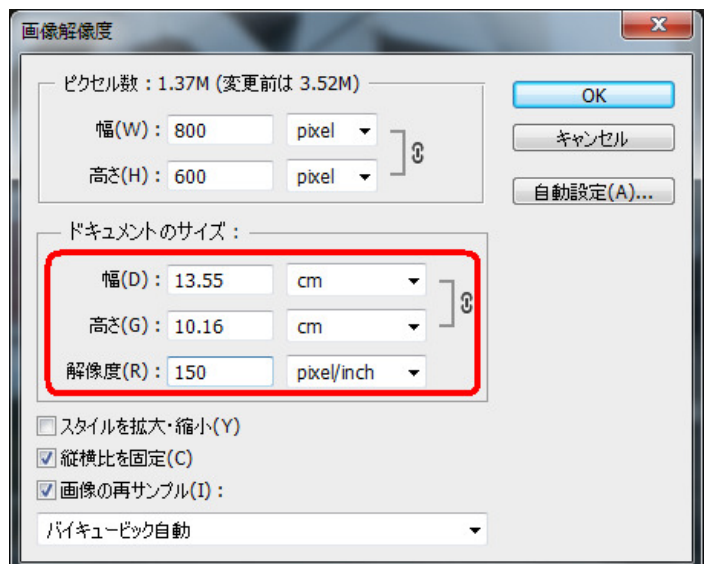
上記④より、カラーツールの**12×8
センチの画像サイズ**へボタンをクリック
します。

カラーツールの**画像解像度(150dpi)**
ボタンをクリックすると右図のドキュメ
ントサイズに自動で変更されます。こ
の段階ではA4の1/4サイズつま
り、「提出用画像の書式パターン」でい
うと**①4分割**の画像になります。



A4縦/3分割のときは**18×12**

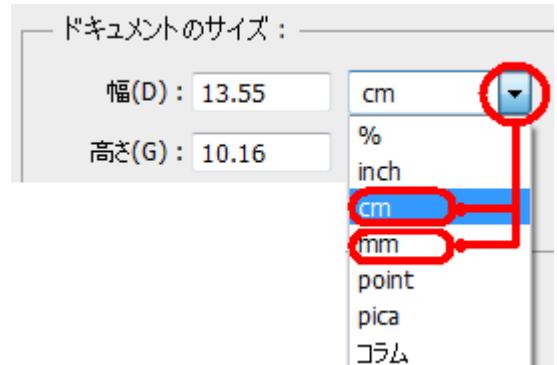
センチの画像サイズへボタンをクリック
し、幅18cm 高さ12cm のへ変更し
ます。



? 画像サイズで使用する単位を一時的に変更する場合

●画像のサイズ(幅(D)、高さ(G))をあらわす単位

主に**cm**または**mm**を使用します。カラーツールの**画像解像度(150dpi)**ボタンをクリックすると表示されるウインドウのドキュメントサイズで▼をクリックして変更できます。



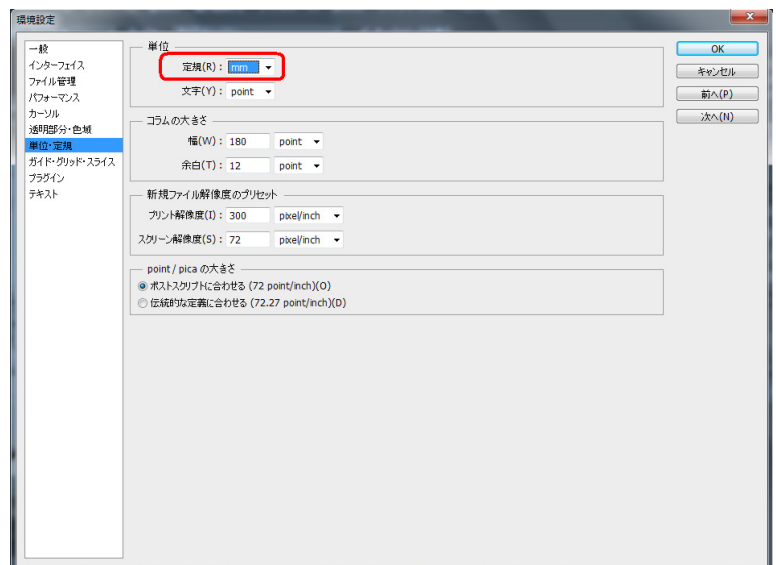
●解像度(R)をあらわす単位

pixel/inchを使用します。



? 画像サイズで使用する基本単位の設定

メニューバーの**編集(E)→環境設定(N)→単位・定規(U)**で下図のウインドウが表示されます。**定規(R)**で設定している単位がPhotoshop内で表示される全画像ファイルの単位の基準となっています。基準単位を変更するには▼をクリックして変更し、**OK**ボタンをクリックして確定します。





【3】幅(D)、高さ(G)を手動で変更する場合

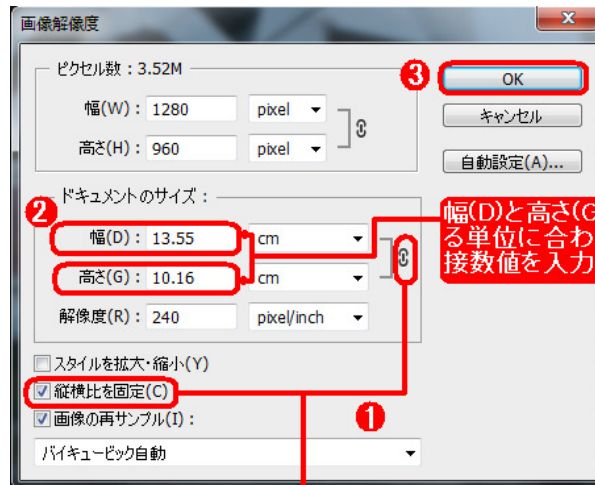
「提出用画像の書式パターン」以外の大きさを任意に設定する場合

① カラーツールより**画像解像度(150dpi)**ボタンをクリックし上図ウィンドウを表示します。

⚠️ 縦横比を固定(C)にチェックをすると、幅(D)または高さ(G)のいずれかを指定した数値(サイズ)を入力すると、いずれかを比例した数値に自動計算してサイズを設定してくれます。したがって、画像が偏って伸縮しないので便利です。

② 右図のウィンドウで直接**幅(D)**、**高さ(G)**を入力して変更します。

③ **OK**ボタンをクリックすると指定した画像サイズへ変更されます。



幅(D)と高さ(G)に選択している単位に合わせ、シートに直接数値を入力します。

縦横比を固定(C)にチェックをしている場合は、幅(D)または高さ(G)いずれかに数値を入力すると、自動的に比例した数値を算出設定してくれます。偏った画像伸縮がないので便利な機能です。



画像サイズの変更には定規機能を利用する！

メニューバーの**ビュー(V)**→**定規(R)**を選択すると表示される画像のウィンドウの上部と左端に定規が表示されます。画像のサイズを変更や、不要部分の削除にはこの定規機能を利用すると便利です。



定規が表示されます。この定規の単位は**編集(E)→環境設定(N)→単位・定規(U)**で設定されている単位に基づいて表示されます。



不要な箇所を切り取るには…

画像解像度はそのまま不要な箇所を削除したい場合



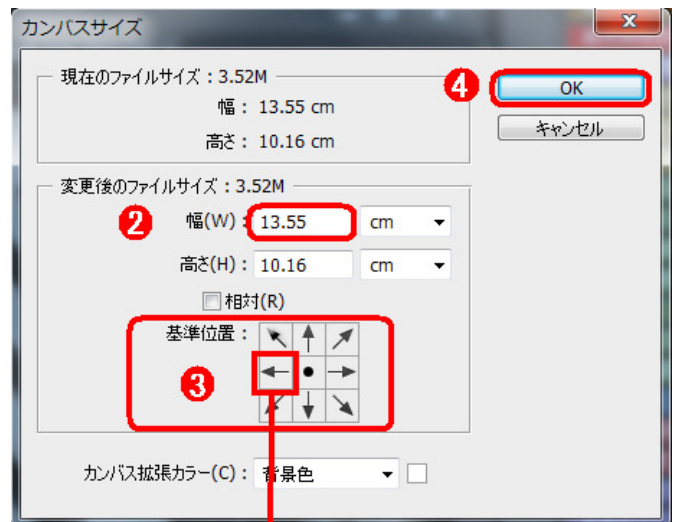
この部分を
削除する

① メニューバーの**イメージ(I)**→**キャンバスサイズ(S)**または**画像サイズ(S)**選択し、右図のウィンドウを表示します。

② 上図の場合、高さはそのままに幅だけ削除するので、残しておく画像サイズを**13.55**(cm)と入力します。

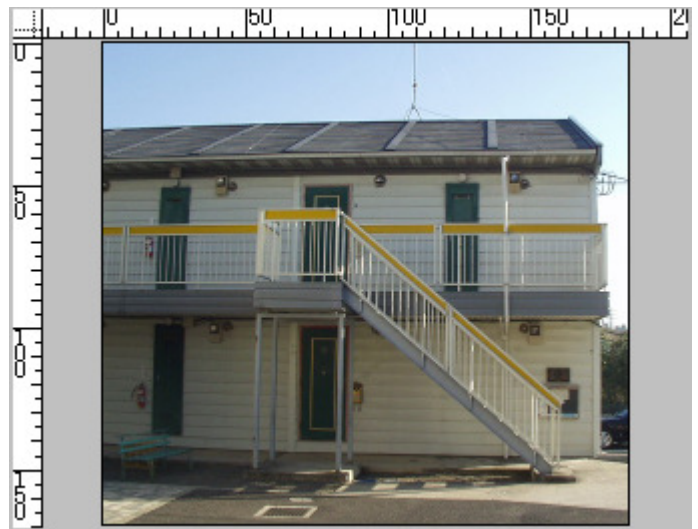
③ 上図より、右端約5cmを削除するので基準位置は**←**をクリックします。
 この基準位置は残す画像の部分を指定します。

④ **OK**ボタンをクリックします。



基準位置：
 クリックすると基準位置が変更します。

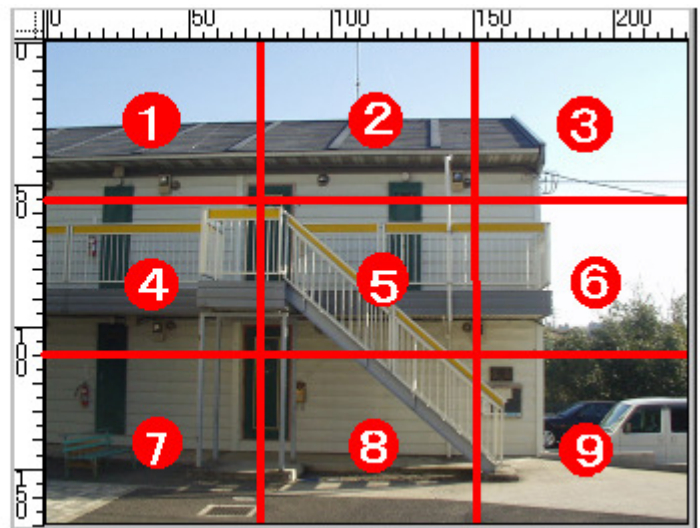
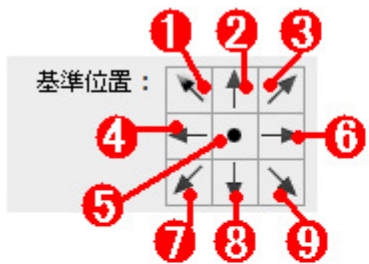
⑤ 指定した部分が切り取られた画像へ変更されます。



基準位置の見方

メニューバーの**イメージ(I)**→**キャンバスサイズ(S)**または**画像サイズ(S)**ので表示されるウィンドウの基準位置は下図のように画像を9分割した場合、中心部分⑤を基準に残す画像の部分指定します。

前ページの例では**高さ(G)**はそのままに、**右端の幅(D) 5cmを削除したい**ので、現在の幅(D) 22cm - 5cm = **18.5cm**が幅(D)の数値となります。また、下図のように建物は左側にあるので、基準位置(残しておきたい画像の部分)はこの場合④の部分になるので、④の部分指定します。



④ 画像の配置

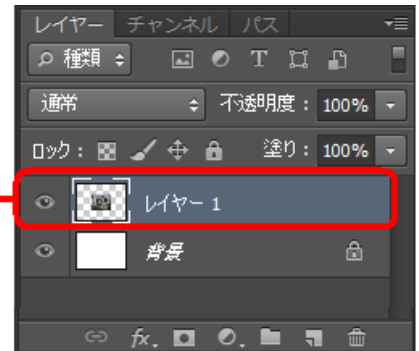


画像の配置

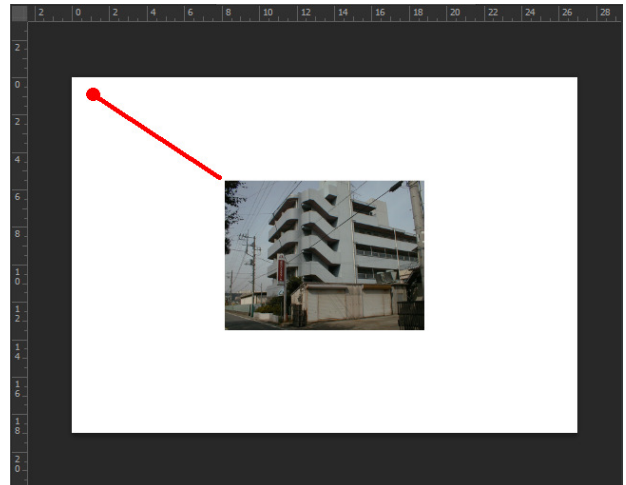
Photoshop のレイヤー機能を使って、提出用画像(台紙)にシミュレーション画像を配置します。

- ① 提出用画像(台紙)に貼り付けた画像はウィンドウの中央に配置されます。移動するレイヤー名をクリックして右図のように反転させます。

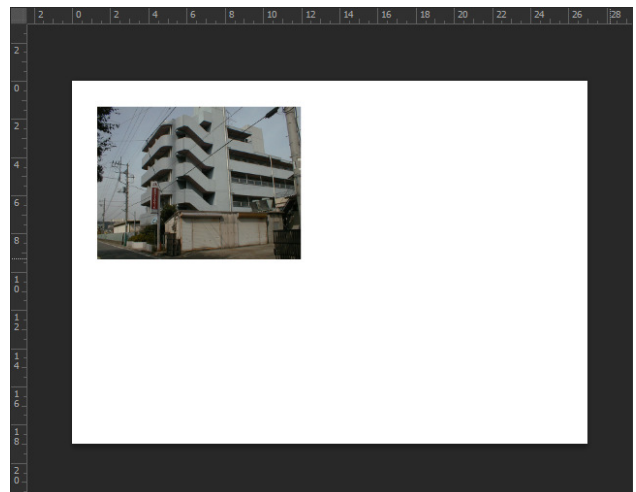
移動するレイヤー名をクリックして反転します。



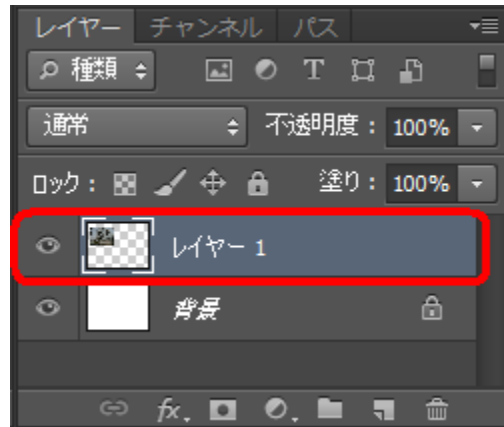
- ② ツールボックスの**移動**ツールをクリックし、移動ツールモードにし右図のように貼り付けた画像をクリックしながら、赤矢印の方向へドラッグします。ドラッグ中は画像が追従します。



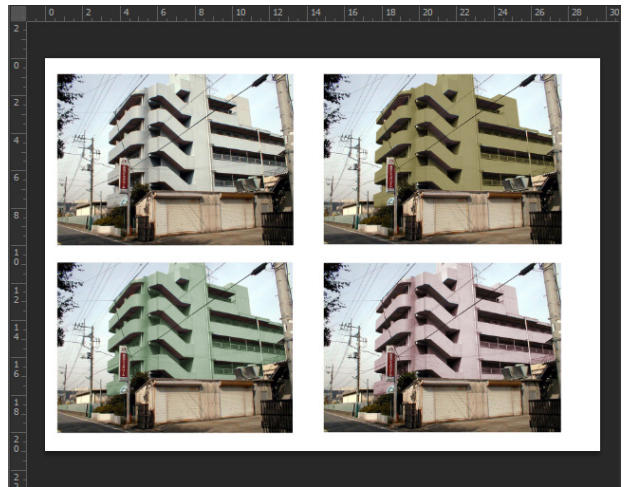
- ③ マウスを放すと、右図のように配置されます。



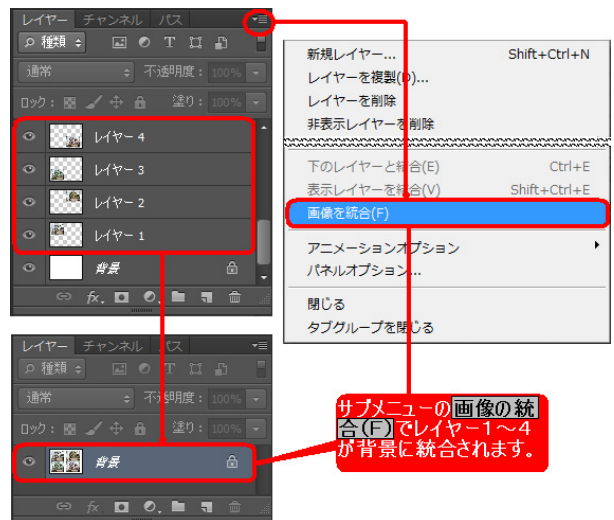
④ 右図のレイヤーウィンドウも①の配置から移動して表示されます。



⑤ 他の画像も同様に、画像サイズを整えた後、①～③の手順で行い、**移動**ツールを使って、右図のような配置ができます。



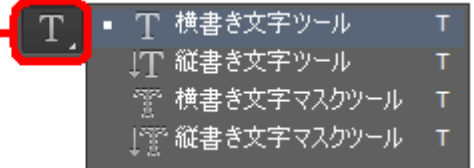
⑥ レイヤーウィンドウを参照すると右図のように背景の上に各画像が合成され表示されます。これ以降の変更等がなければウィンドウの右端の▼☰をクリックし、ポップアップメニューの**画像の統合(F)**で背景画像に統合することができます。



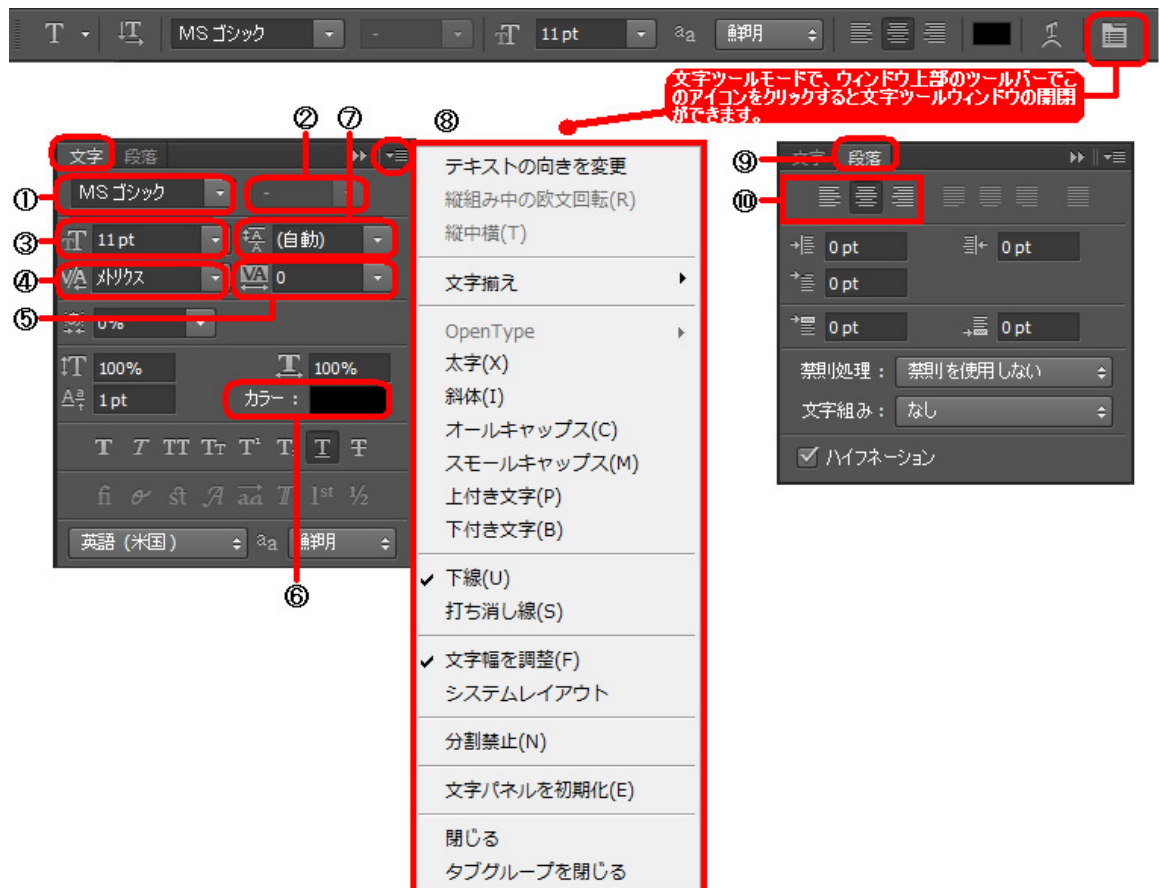
⑤ 文字入力

ここでは画像への文字入力について説明をしています。ツールボックスの**文字**ツールをクリックし、文字ツールモードにします。

ツールボックスのこのボタンを長押しすると、右図の文字ツールメニューが表示されます。



文字ツールの設定はメニューバーの**ウィンドウ (W)**⇒**文字**をクリックすると、下図のウィンドウが表示され入力文字の修飾が行えます。



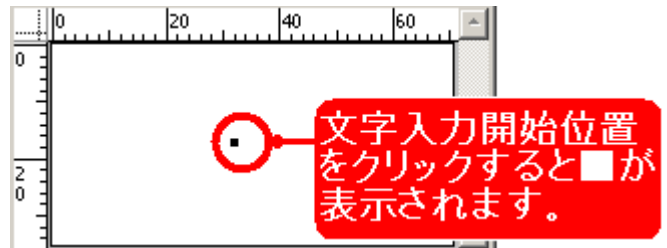
① フォント	▼をドロップダウンしてフォントに変更ができます。
② フォント修飾	そのフォントが持っている書体(太字=Bold、斜体=Italic・・・)ーの表示の場合は変更不可。とくに日本語対応フォントは変更できませんので、⑧で行います。
③ 文字サイズ	▼をドロップダウンしてサイズ変更するか、直接数値入力して変更します。
④ フォント高さ	100%を標準として、%で数値設定します。
⑤ フォント幅	100%を標準として、%で数値設定します。
⑥ フォントカラー	パレットをダブルクリックするとカラーピッカーが表示され、任意の色を選択できます。
⑦ 行間	▼をドロップダウンしてサイズ変更するか、直接数値入力して変更します。
⑧ 文字 ツールサブメニュー	文字修飾メニューが表示されます。
⑨ 段落 タブ	
⑩ 左寄せ／センタリング／右寄せ	いずれかをクリックして選択します。



【1】入力箇所の位置をきめる

その画像の上で文字入力したいところをクリックします。

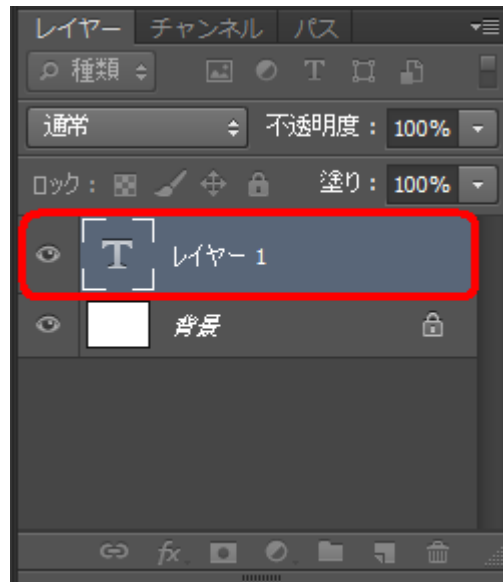
- ① ツールボックスの**文字**ツールをクリックし、**文字ツールモード**にします。画像の上で文字入力したいところをクリックすると、右図のようにカーソルが表示され点滅します。



- ② 右図のレイヤーウィンドウをメニューバーの**ウィンドウ(W)**⇒**レイヤー**で表示します。右図のように**レイヤー1**として文字データを新規作成します。



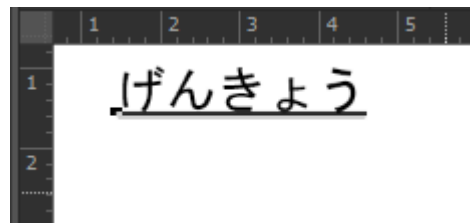
この前にシミュレーション画像をコピー＆ペーストしてレイヤーが複数ある場合は、レイヤー2・・・という名前で作成されます。



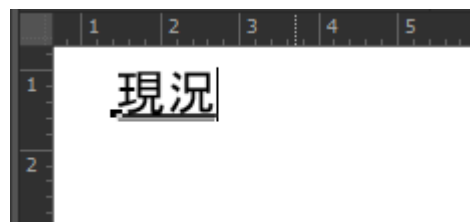
【2】文字入力

入力箇所の位置決めができれば、文字入力です。

- ① カーソルが点滅したところで、直接画像の上で文字を入力します。



- ② カーソルが点滅したところで、直接画像の上で文字を入力します。漢字変換の場合は**スペース**で変換し、**Enter**キーを押し確定します。

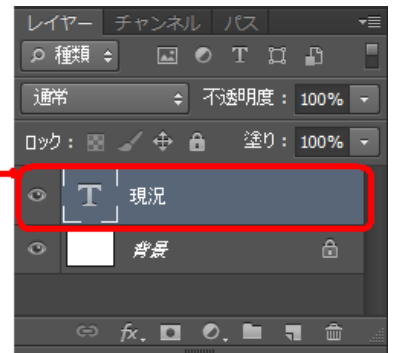
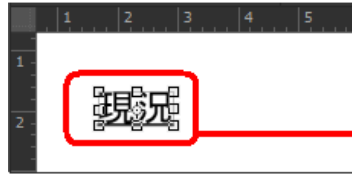




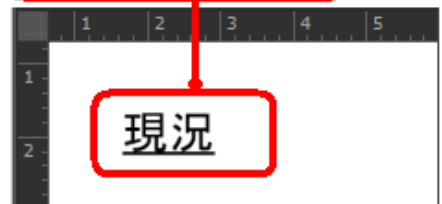
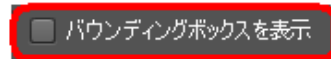
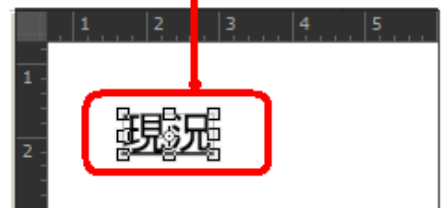
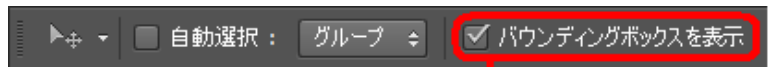
【3】 文字入力の確認

文字入力、フォントサイズ、文字色、全てがOKであれば確定処理です。

① 文字入力確定するには、ツールボックスの**移動**ツールなどをクリックして**文字**ツールモードを解除します。解除すると、レイヤーウィンドウに入力した文字が追加されます。文字入力
が確定されます。



② 確定後、文字を囲むように□(バウンディングボックス)が表示されますが、これを解除するには上部の移動ツールメニューの**バウンディングボックスを表示**の☑をクリックして解除します。





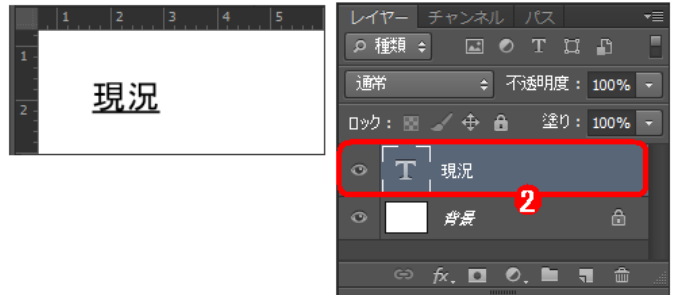
【4-1】文字カラーの変更

文字入力直後(レイヤー)の場合であれば文字サイズ、文字修飾、文字色の変更ができます。

- ① ツールボックスの**文字**ツールをクリックし**文字ツール**モードにします。

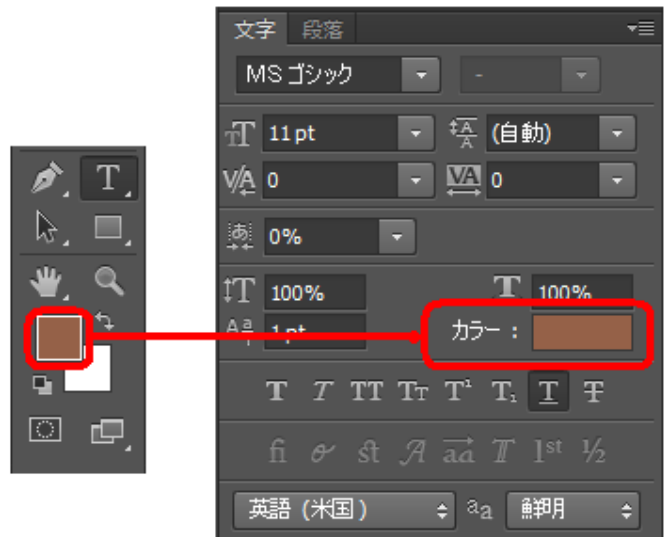


- ② レイヤーウィンドウの中から、**現況**レイヤーをクリックして反転します。

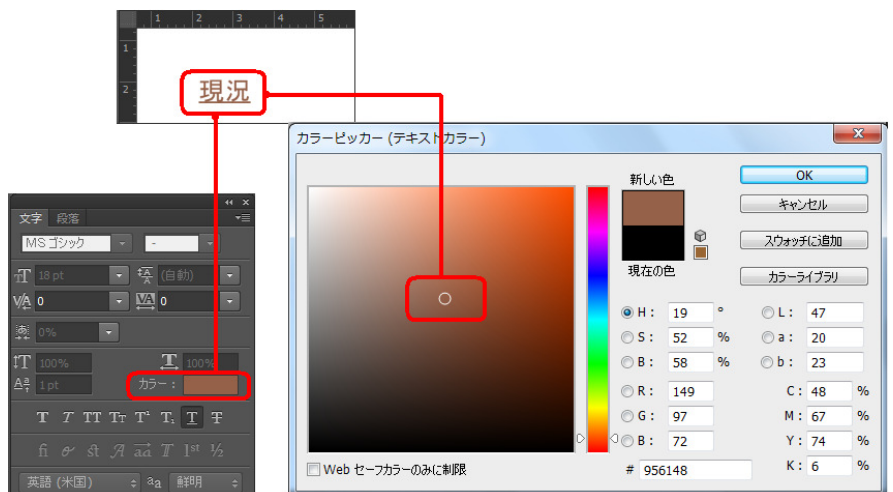


- ③ 右図の文字ウィンドウをメニューバーの**ウィンドウ(W)⇒文字**で表示します。文字ウィンドウの**カラー**が文字入力するときの色になります。初期表示はツールボックスの塗替色です。

⚠ 文字色を黒にする場合は、下図のテキストカラーウィンドウでRGBの数値全て**0(ゼロ)**で入力すると、黒文字で表示印字されます。



- ④ 上図の文字ウィンドウの**カラー**をダブルクリックすると右図のウィンドウが表示され、クリックしたところの色がテキストカラーとなり、入力した文字と文字ウィンドウのカラーが連動して変更されます。確定するには**OK**ボタンをクリックします。





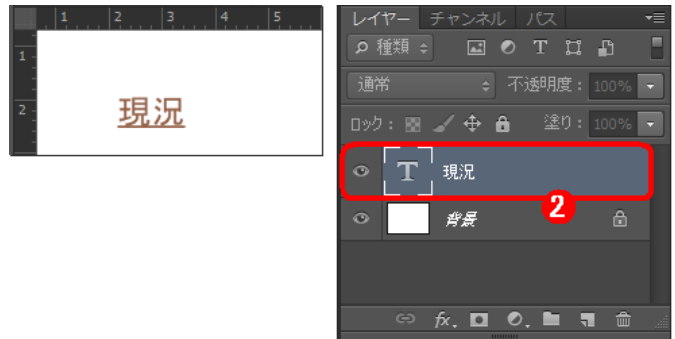
【4-2】文字サイズの変更

文字入力直後(レイヤー)の場合であれば文字サイズ、文字修飾、文字色の変更ができます。

- ① ツールボックスの**文字**ツールをクリックし**文字ツールモード**にします。

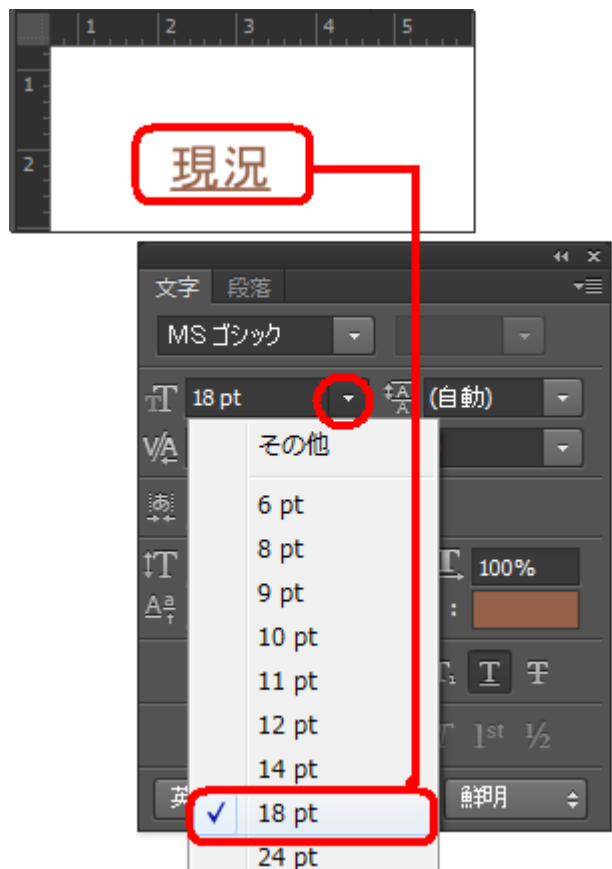


- ② レイヤーウィンドウの中から、**現況**レイヤーをクリックして反転します。



- ③ 文字ウィンドウを開き、フォントサイズの▼をクリックすると、**6~72pt**までクリック選択できます。右図では**12pt**を選択し、選択すると画像で入力した文字が連動して**12pt**の表示に変わります。

※単位 pt=ポイント





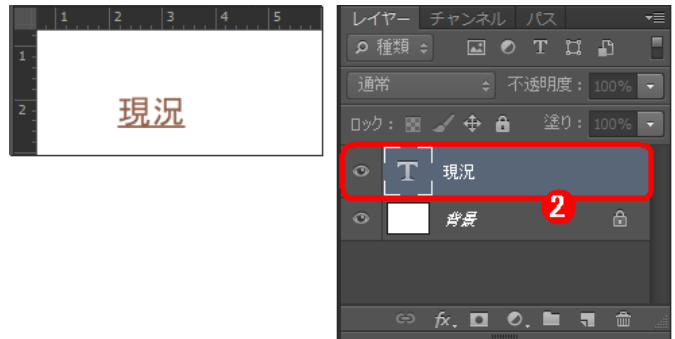
【4-3】文字修飾

入力した文字を**太字**などに変更できます。

- ① ツールボックスの**文字**ツールをクリックし**文字ツールモード**にします。

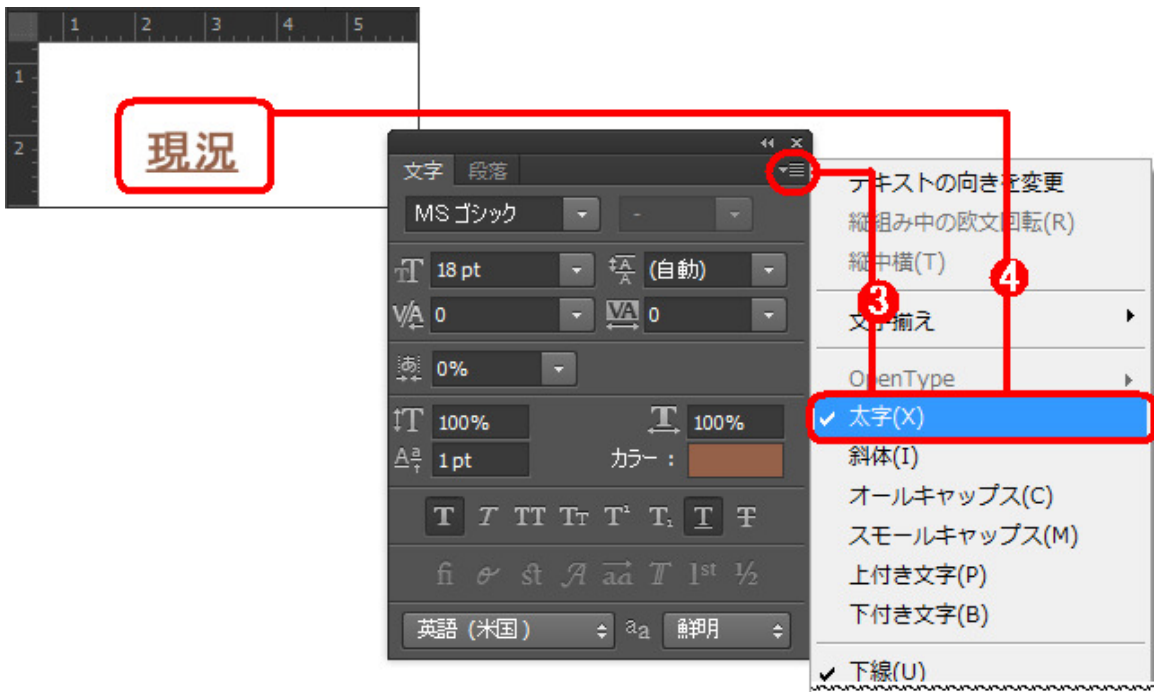


- ② レイヤーウィンドウの中から、**現況**レイヤーをクリックして反転します。



- ③ 文字ウィンドウの右端の**▼**をクリックし、サブメニューの**太字(X)**をクリックします。

- ④ 選択した画像の中の文字が連動して太字表示に変わります。

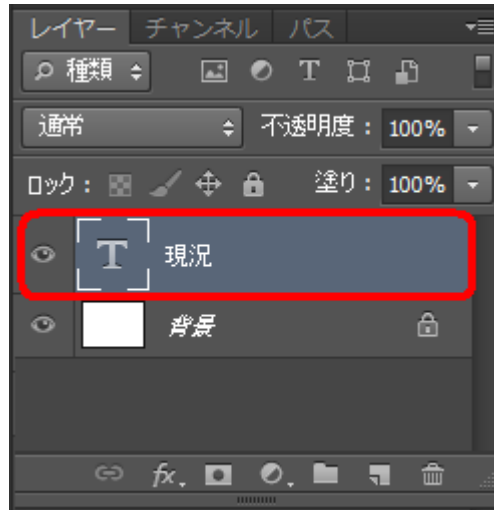




文字の変更／修正

文字のカラー、サイズ、修飾がうまく変更されない場合など

- ① ツールボックスの**文字**ツールをクリックし**文字ツール**モードでレイヤーウィンドウの中から、**現況**レイヤーをクリックして反転します。



- ② 文字の上までカーソルをもっていくと文字入力のカーソル表示に変わります。このときに文字をドラッグしながら反転させ、文字カラー、サイズ、修正などを行います。

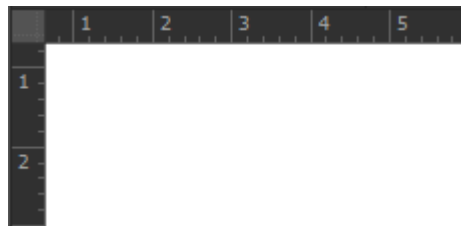
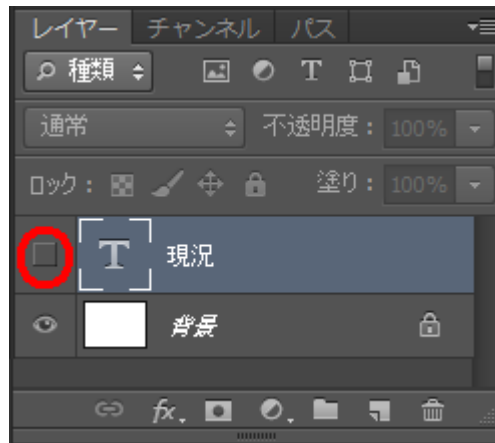




【5】文字を非表示にする

入力した文字を表示させたくない場合。

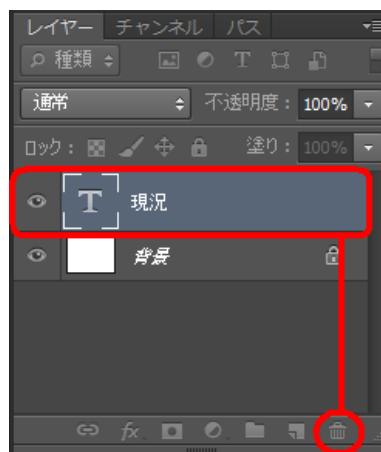
右図のレイヤーウィンドウで、**現況**レイヤーの赤枠部分の目をクリックして消します。画像の文字も消えます。
再度、表示させたいときはこの部分をクリックして、目を表示すると文字が表示されます。



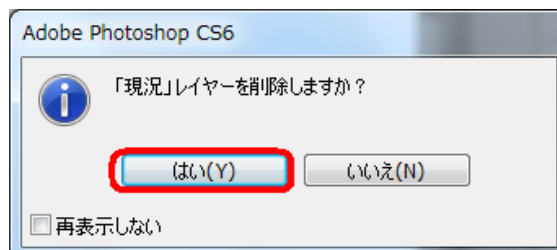
【6】文字を消去する

入力した文字を削除する場合。

① 右図のレイヤーウィンドウで、**現況**レイヤーをクリックして反転させ、下のゴミ箱アイコンをクリックします。



② 右図のメッセージが表示され、**はい** (Y) ボタンをクリックすると、文字がレイヤーから消去され、画像からも消えます。



⑥ 画像の保存



提出用画像の保存

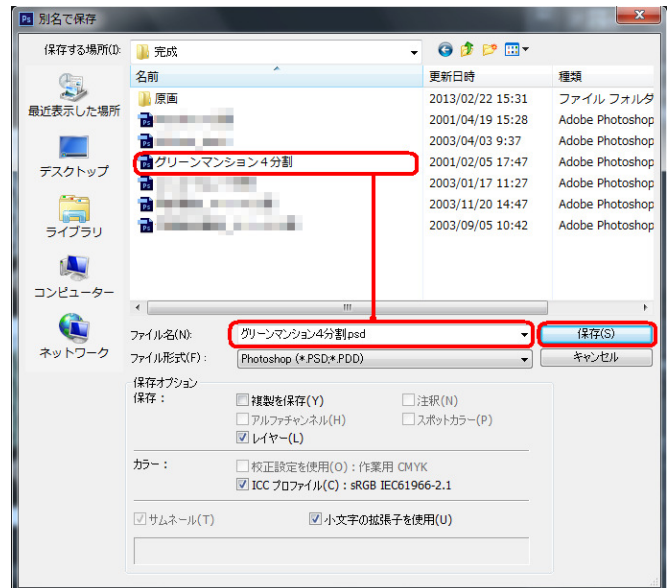
提出用画像が完成したら、**別名で保存**ボタンで最終提出用画像として保存・管理しておきます。

- ① カラーツールの**別名で保存**ボタンをクリックします。

- ② 右図のウィンドウが表示され、保存する場所(ドライブまたはフォルダ)を指定します。**ファイル名(N)**:シートにファイル名を入力し、**保存(S)**ボタンをクリックします。



- 新規画像作成のときに、**ファイル名(N)**:シートにファイル名を付けて提出用画像の編集を行ったときは、保存する場所(ドライブまたはフォルダ)を指定し、**保存(S)**ボタンをクリックします。



- ③ 画像ファイル名が**グリーンマンション4分割.psd**で保存されます。



【2】印刷



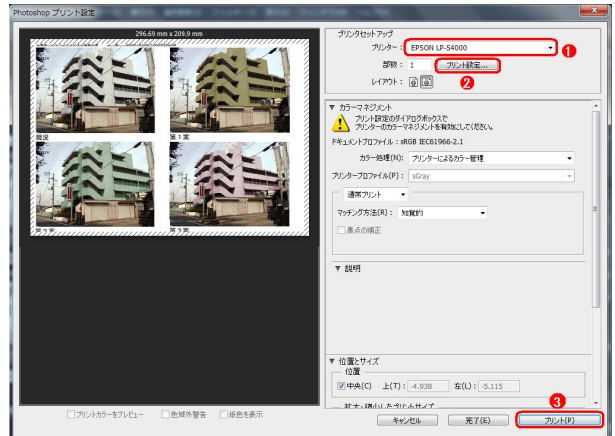
シミュレーション画像の出力

プリンタの詳細カラー設定については印刷設定編をお読みください。

① メニューの**ファイル(F)**→**プリント(P)**をクリックします。右図のウィンドウが表示されます。さらに使用するプリンタを選択します。

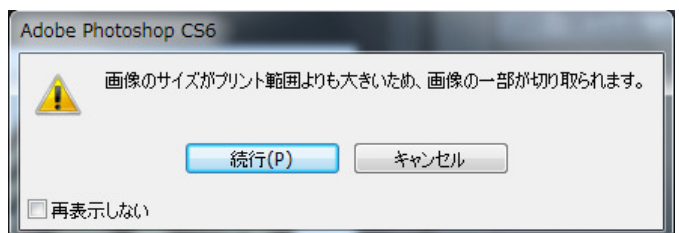
② 使用するプリンタを選択後、**プロパティ(P)**ボタンをクリックすると、用紙などに合わせた詳細な印刷設定が行えますので、プリンタのマニュアルをお読みください。

③ 詳細設定後、またはこのウィンドウで**OK**ボタンをクリックすると、印刷が実行されます。



次のメッセージが表示されたときは…

プレビューで参照して用紙に収まっているにもかかわらず右のメッセージが表示される場合は、**OK**ボタン後、そのまま**続行**ボタンをクリックすると、印刷が実行されます。



操作実例編

ここではカラーシミュレーション操作の一連の流れである、
ソフト起動⇒マスキング⇒色指定⇒シミュレーション⇒出力編集
について説明しています。

最終段階の印刷については印刷設定編をお読みください。

本編は以下の条件で説明しています。

- OS: Windows®7
- 基本画像ソフト: Adobe Photoshop CS6
- 色彩工房カラーツール ver4.0 日塗工色見本E版

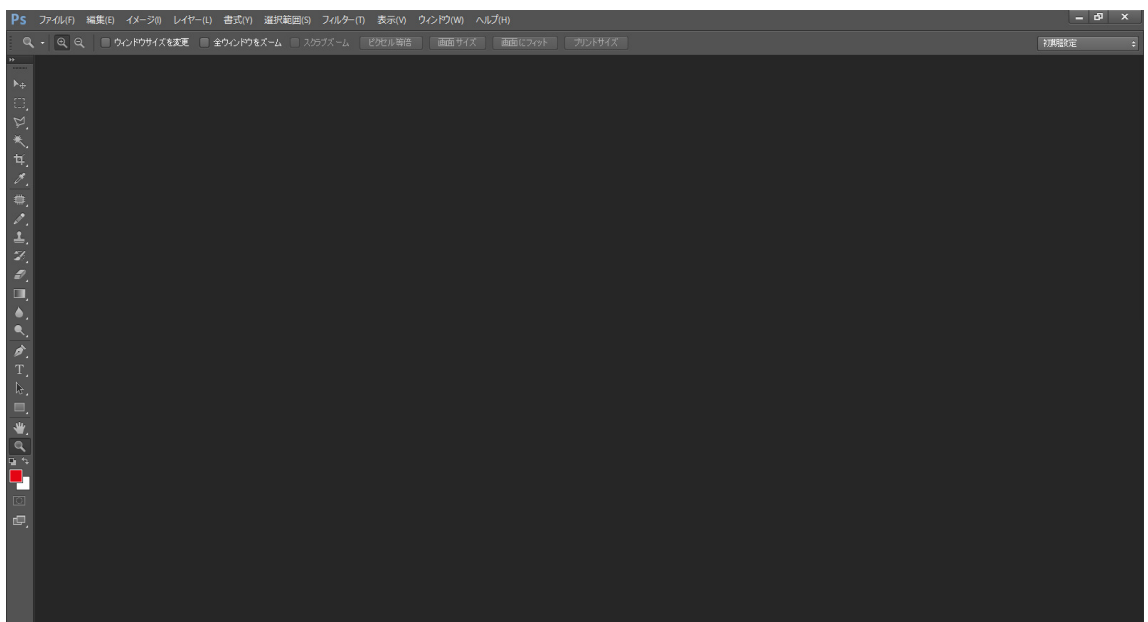
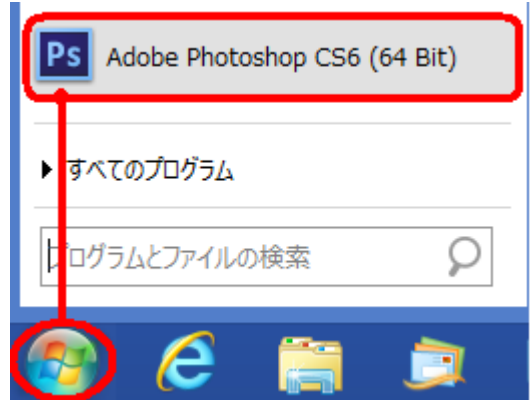
- ①Photoshopを起動する
- ②画像を開く
- ③マスキング
- ④マスキング部位の保存
- ⑤汚れ除去(下地処理)
- ⑥原画保存
- ⑦塗り替え色選択
- ⑧カラーシミュレーション1
- ⑨シミュレーション画像保存
- ⑩カラーシミュレーション2
- ⑪A4横4分割の出力編集

①Photoshopを起動する



基本画像ソフト Adobe® Photoshop® の起動

① **Windows スタート** ボタン⇒すべてのプログラム⇒**Photoshop**をクリックして、Photoshop を起動します。



②画像を開く



現場画像を開く

デジカメで撮影した現場画像をあらかじめハードディスクに保存した場合の画像の開き方

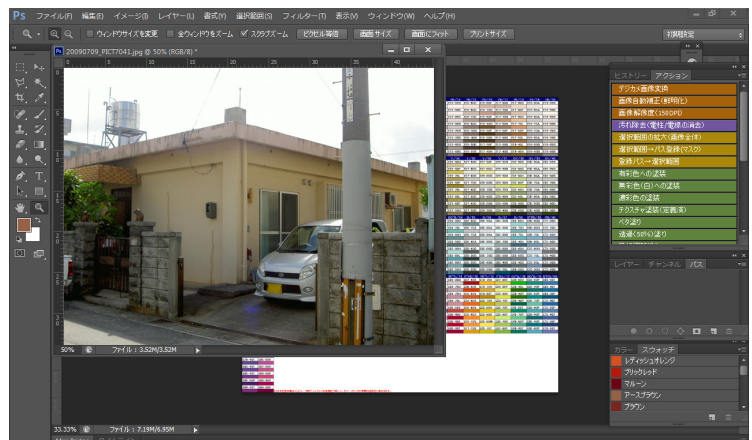
① メニューバーより**ファイル(F)** → **開く(O)**をクリックし、右図のウィンドウが表示されたら、デジカメから保存したファイルが格納されているフォルダを指定します。

② 表示したい画像をクリックします。

③ 下のファイル名にそのファイル名が表示されます。

④ **開く(O)**ボタンをクリックします。

⑤ 右図のように選択した現場画像が表示されます。



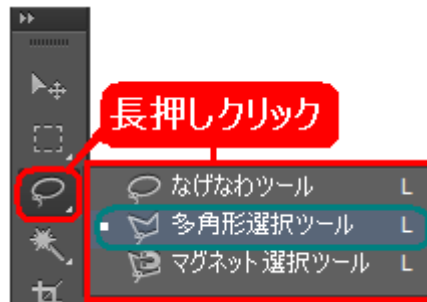
③マスキング



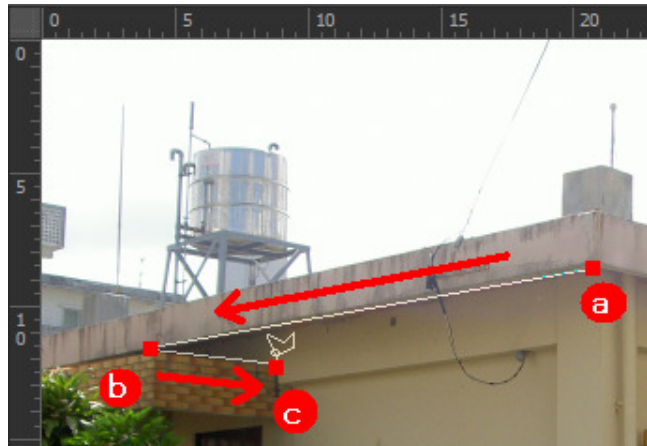
「外壁」をマスキングする

本機種の場合またはそれに近い機種の場合は以下の設定で色調整できます。

① ツールボックスより、**多角形ツール**を選択します。多角形ツールが表示されない場合はこの部分を**長押し**すると各ツール名が表示され、**多角形ツール**を選択できます。



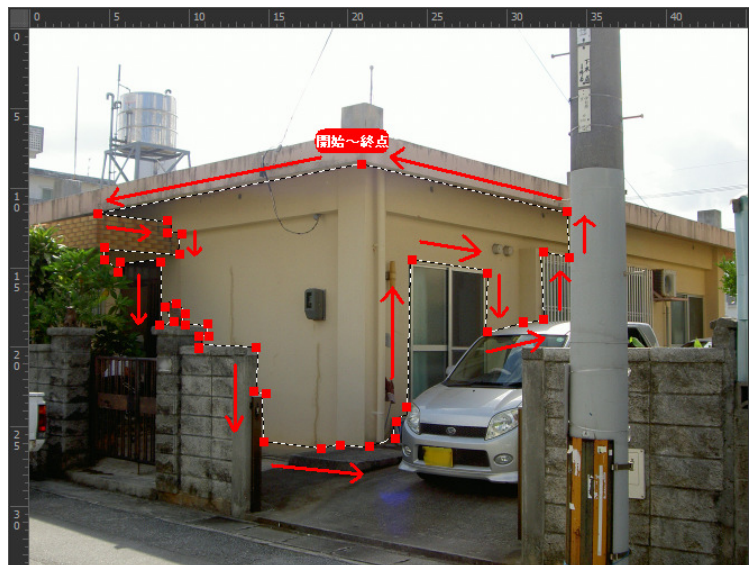
② 右図より**a**の位置を開始点としてクリックし、マウスを矢印の方向へ移動します。マウス移動中は画像に線が引かれます。**b**の位置でクリックし、切り替えて**c**の位置へマウスを移動します。



③ さらに、**c**の位置から継続して折り返し部分でクリックし、右図の矢印の方向へマウスを移動し、最終的に**a**の開始点へ戻ると、右図のように画像内に引かれた線が点線表示に変わります。



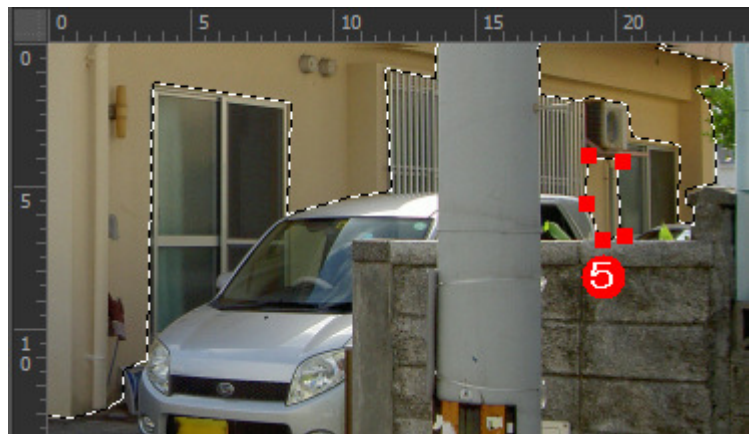
マスキング途中で1つ前のポイントに戻る場合は、**Delete**キー1回押します。



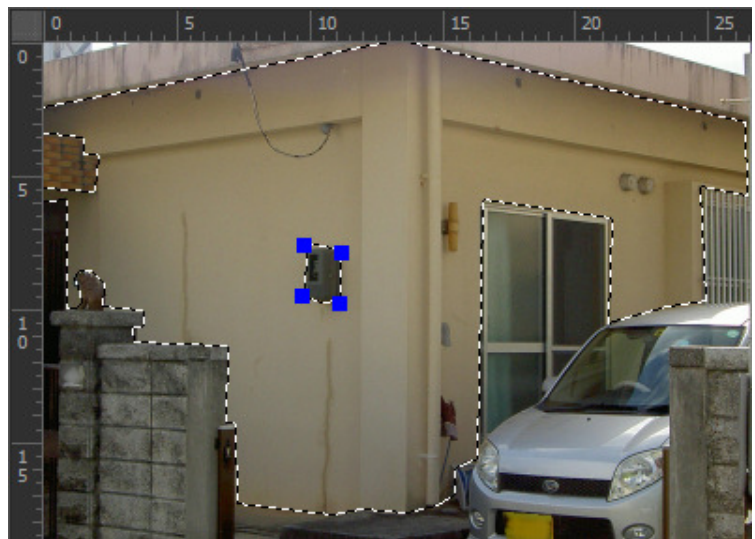
④ 電柱を挟み、右側の外壁部分もマスキングに追加する場合は、③の点線表示の状態のまま、キーボードの`shift`キーを押しながら開始位置を決め、折り返し部分をクリックしながら、開始位置までマウスを移動して戻ります。開始点まで戻ると同様に点線表示になります。



⑤ 上記④と同様にキーボードの`shift`キーを押しながら、開始点を決め折り返し部分をクリックしながら、開始点まで戻ると同様に点線表示になります。



⑥ 右図で電気メータなどの塗装不要箇所などの除外は、キーボードの`Alt`キーを押しながら、上記①～③のようにクリックして不要箇所部分を範囲指定します。
(右図のように青四角のところです。開始点を決め、折り返し部分をクリックし、開始点まで戻りクリックすると、点線で囲まれます。)



⑦ 外壁部位で、同一色で塗り替える部分を全てマスキングすると右図のように点線で表示されます。

■線＝マスキング(塗り替え対象)

■線＝マスキング除外(塗り替えしない部分)



④マスキング部位の保存



【1】パスウィンドウの表示

カラーシミュレーションを効率的に処理するため、部位毎のマスキングを保存します。その保存ウィンドウの表示。

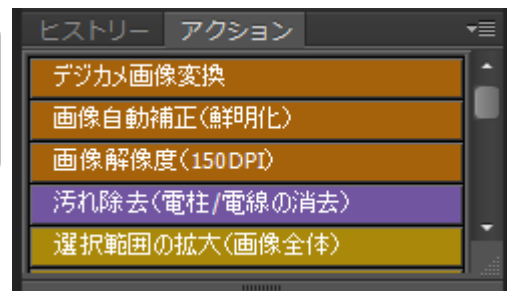


Photoshopの上部メニューの**ウィンドウ(W)**を選択します。サブメニューが表示され、**パス**を選択するとパスウィンドウが表示されます。(上図①～③の手順)



カラーツールはウィンドウ内に表示されていますか？

マスキング後は右図の色彩工房カラーツールを中心に使用します。ウィンドウ内に表示されていない場合は、ユーザーズマニュアル準備編「カラーツール」を参照してウィンドウに表示します。





【2】外壁マスキングの保存

前章でマスキングした「外壁」をパスウインドウに登録します。

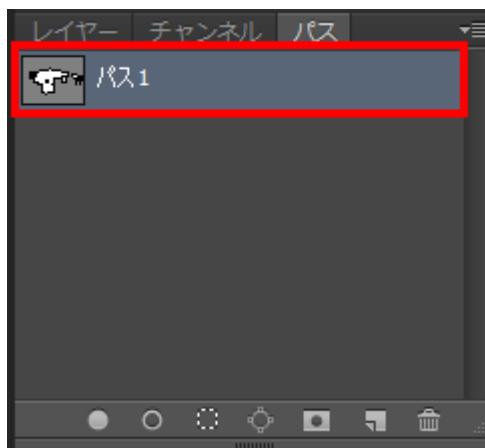
- ① 右図のように点線で表示されたマスキング部位(外壁)を保存します。



- ② 右図のカラーツールの**選択範囲→パス登録(マスク)**を選択します。



- ③ 右図のパスウインドウに**パス1**という名前でマスキングした部位が登録保存されます。

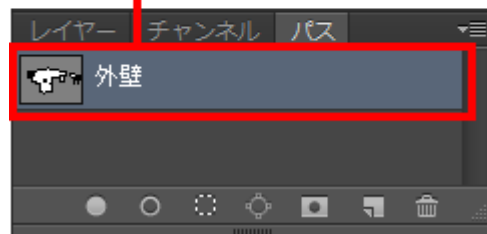
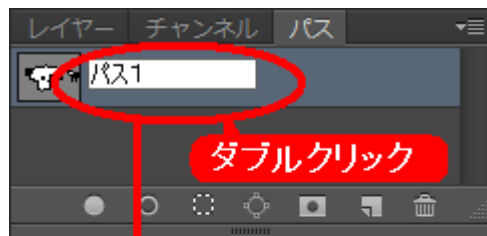


④ マスキングした部位が登録保存されると、画像の中のマスキング部位は線表示に変わります。



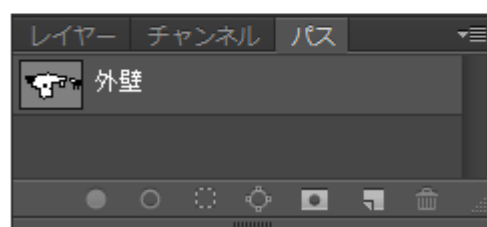
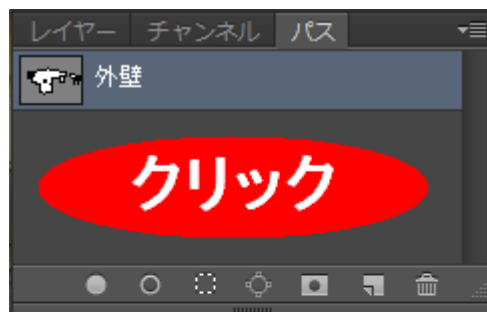
⑤ パス登録後は自動的に右図のように「パス1」などのように名前がつけられます。これではどこの部位のマスキングか複数マスキングができた場合は不明なので、分かりやすく名前を変更入力することができます。

右図のように「パス1」と表示されている部位をダブルクリックすると、右図のように文字が反転します。この反転している部分をさらにクリックして、カーソルを表示させ、直接入力して「外壁」へ変更します。

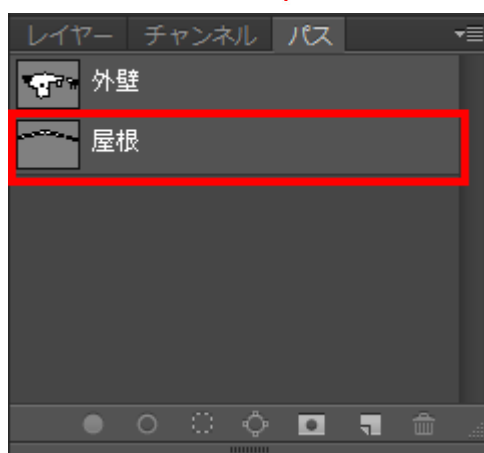
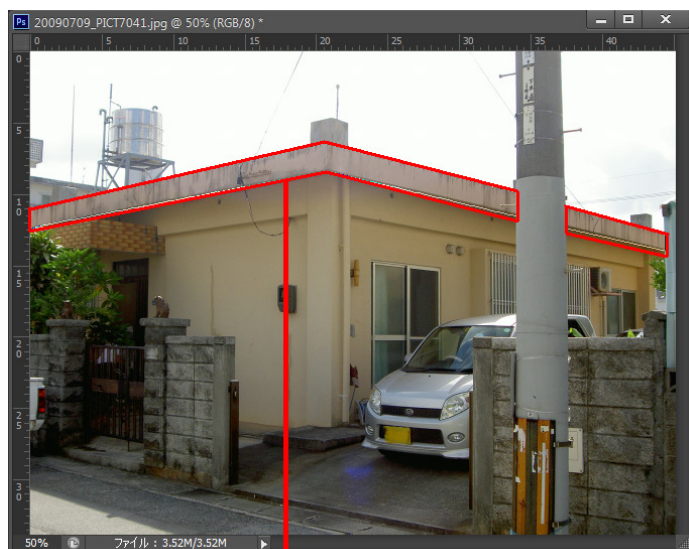


⑥ 次の部位をマスキングするには、外壁部位のマスキング登録直後はそのパス名が右図のように青く反転しています。この状態で次の部位のマスキングを開始すると、外壁部位に追加されることになります。

したがって、必ず次に部位のマスキングを開始する前は、右図のように登録部位下のグレーの部分をクリックします。右下図のように反転が解除されます。



⑦ 次の部位(屋根)も前章の要領でマスキング後、部位の保存で下図のようにパス登録します。



⑤汚れ除去(下地処理)



外壁の汚れ除去

下図の赤枠内の汚れを除去します。



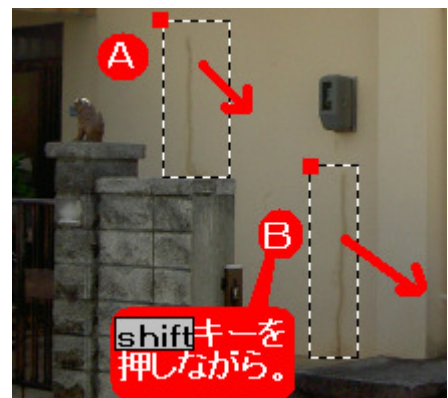
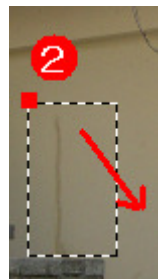
- ① ツールボックスより左上の**長方形ツール**を選択し、長方形ツールモードにします。



- ② 右図の■のあたりをクリックし、矢印の方向へマウスを移動し、汚れを点線で囲みます。



同一の汚れ部分は**A**、**B**のように2箇所いっぺんに指定することも可能です。その際、**A**の箇所を指定した後、**[shift]**キーを押しながら、**B**の箇所を指定します。



▲同一汚れ部分の指定

- ③ 右図のカラーツールで**汚れ除去(電柱／電線の消去)**をクリックします。



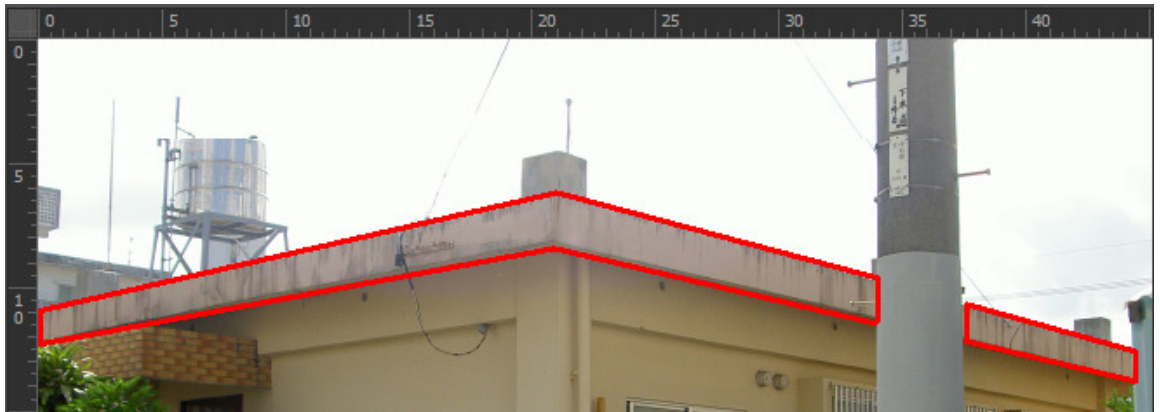
- ④ 右図のように汚れが消去または薄くなります。さらに汚れの酷い場合は、2回もしくは複数回**汚れ除去(電柱／電線の消去)**をクリックすることで、汚れが他の部分と中和され薄くなります。



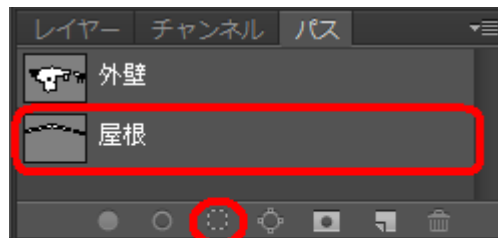


屋根の汚れ除去

下図の赤枠内の汚れを除去します。



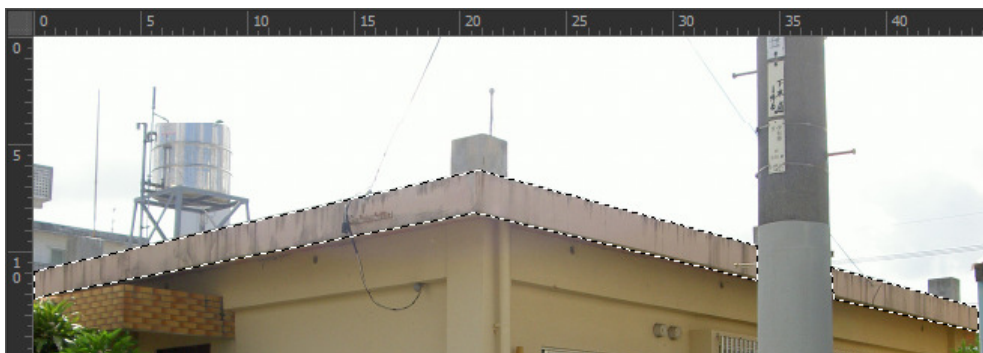
- ① 屋根のマスキングパスをクリックします。



= 登録パス→選択範囲

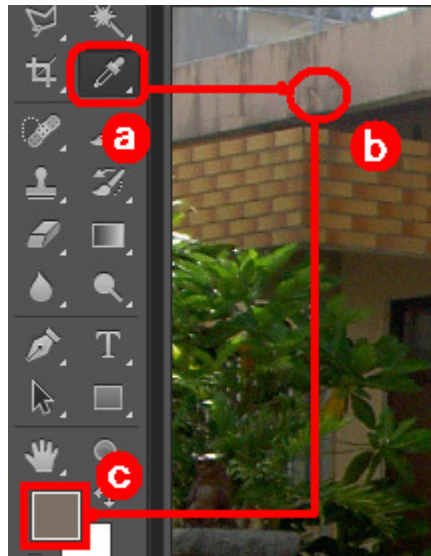
- ② 右図のカラーツールで「登録パス→選択範囲」をクリックします。

下図のように、屋根のマスキング部位が点線で表示されます。



③ 右図のように汚れ部分の酷いところの色を拾います。

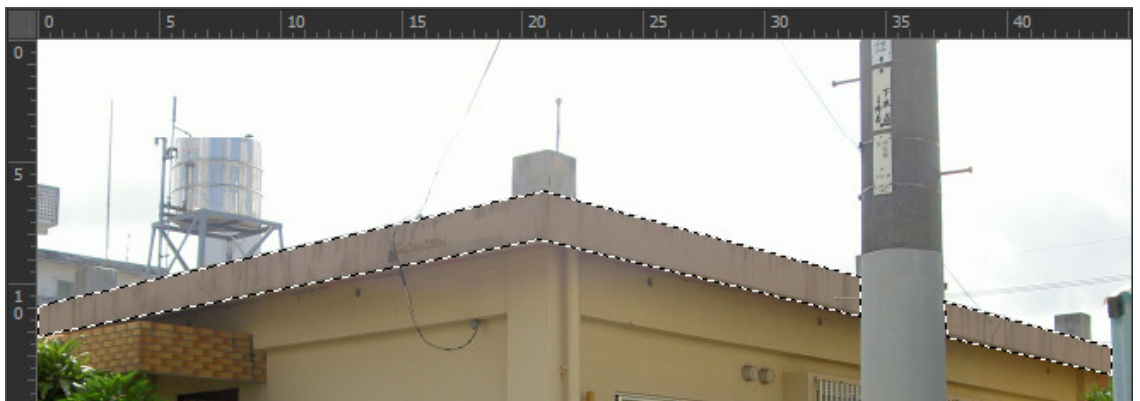
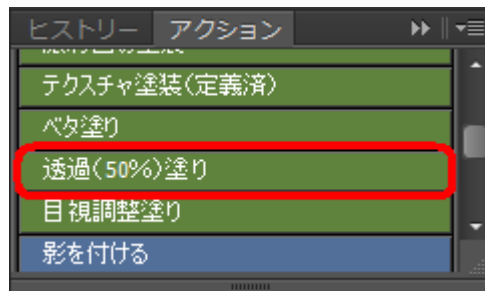
- a. ツールボックスの**スポイトツール**をクリックし、**スポイトツールモード**にします。
- b. 汚れのひどい部分をクリックします。
- c. ツールボックスの**塗り替え色パレット**に**b.** でクリックしたと部分の色が表示されます。



④ 右図のカラーツールで**透過(50%塗り)**をクリックします。

下図のように、屋根の汚れ部分が薄くなります。

さらに汚れの酷い場合は、2回もしくは複数回**透過(50%塗り)**をクリックするか、**有彩色への塗装**などのツールを使用することで、汚れが他の部分と中和され薄くなります。

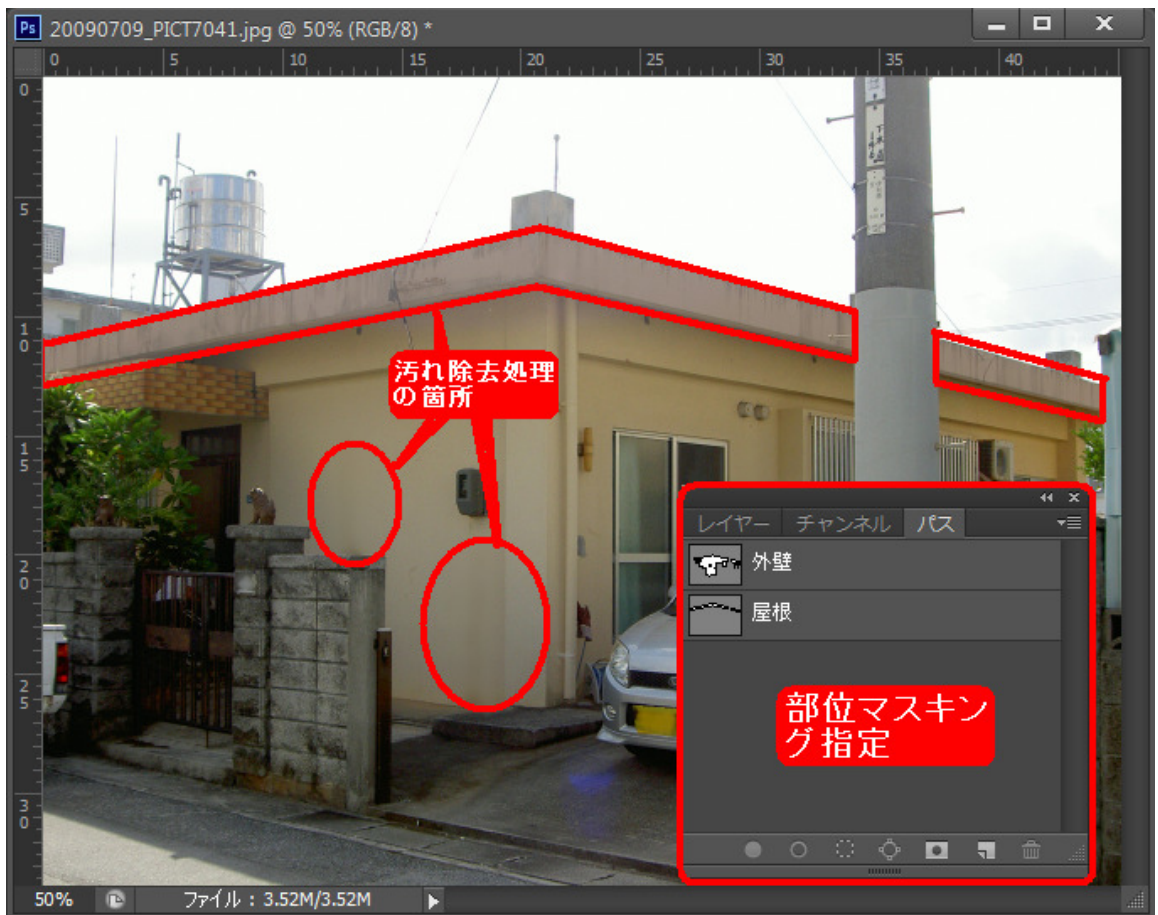


⑥原画保存



マスキング+汚れ除去した済みの現場画像を保存

この保存がカラーシミュレーションを合理的に処理するコツ！保存は2通りあり、必要に応じ選択してください。

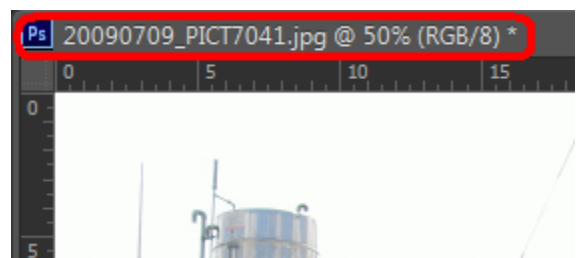


【1】上書き保存

右図の**PICT7041.jpg**はデジカメで自動的に付けられたファイル名です。これにそのまま上書きするには、上部メニューバー**ファイル(F)**→**保存(S)**を選択します。



ファイル名の後の、**.jpg**(拡張子=JPEGファイル)はデジカメ画像撮影の標準型ファイル拡張子です。

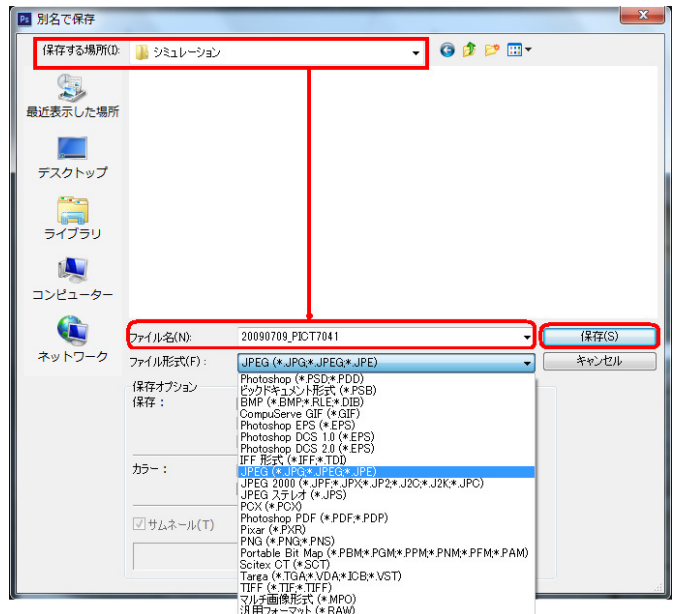


【2】別名で保存

① 上部メニューバー**ファイル(F)**→**別名で保存(V)**を選択します。右図のウィンドウが表示されます。**保存する場所(I)**の▼をドロップダウンしてドライブやフォルダを指定し、**ファイル名(N)**に新に名前を入力して**保存(S)**ボタンをクリックして保存されます。



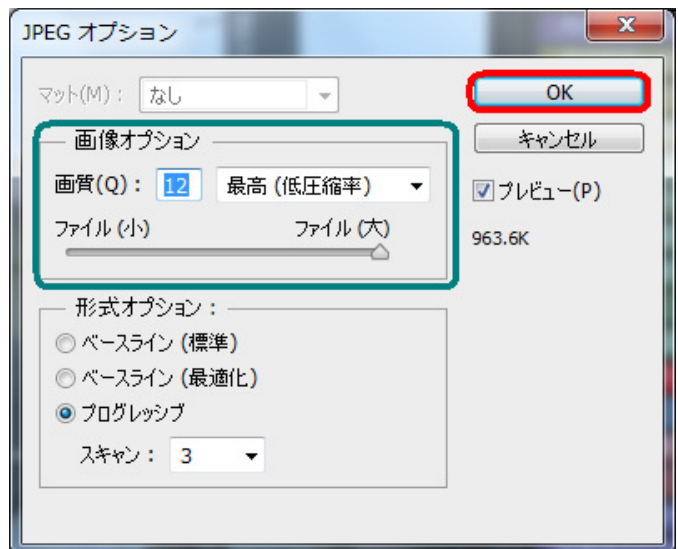
拡張子. **jpg**以外のファイル形式に変更するには**ファイル形式(F)**の▼(緑O)をドロップダウンすると、**psd**(Photoshop標準ファイル形式)、**bmp**(ビットマップ)、**gif**(ジフ)などの汎用ファイル形式に変更保存も可能です。



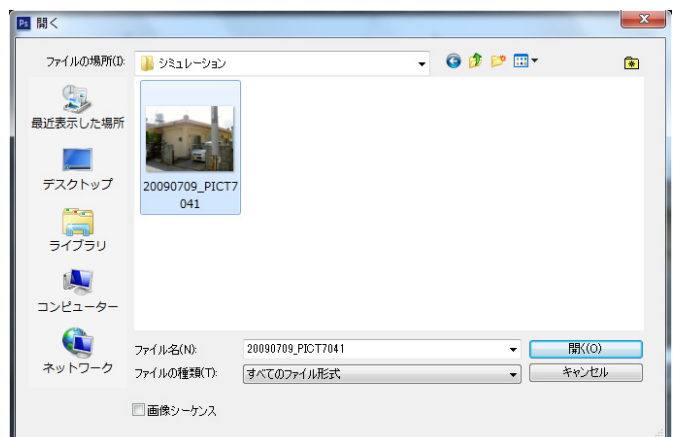
② 右図のウィンドウが表示されたら、**OK**ボタンをクリックします。



なるべく画質を劣化させずにするには緑枠の**画質(O)**を**12=最高(低圧縮率)**=**ファイル(大)**を選択します。



③ 右図のように保存されます。保存を確認するには、上部メニューバー**ファイル(F)**→**開く(O)**で上記①で保存したフォルダをたどり確認できます。



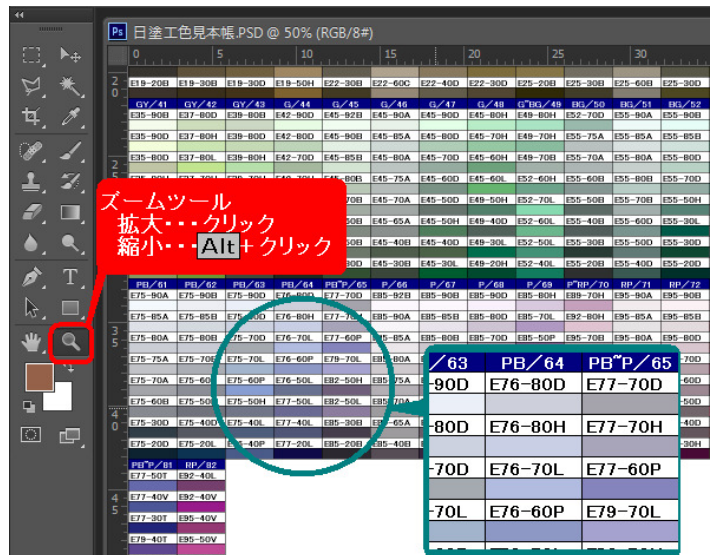
⑦塗り替え色選択



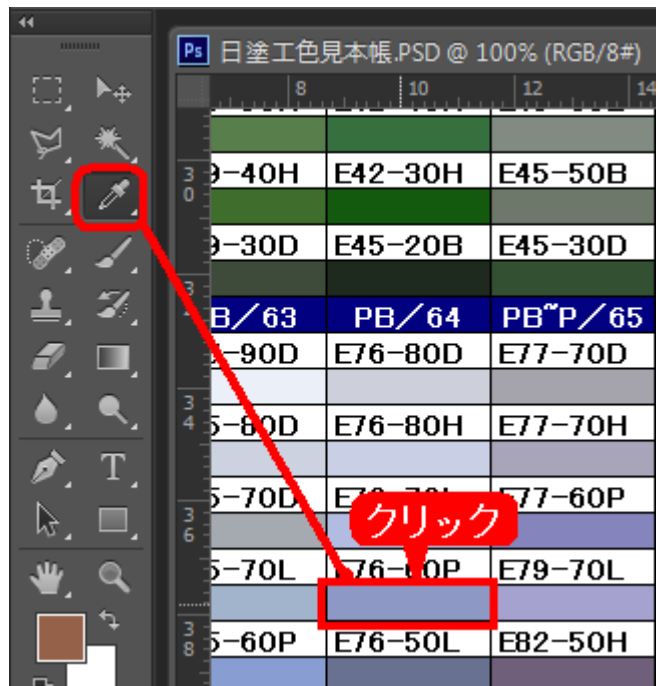
日塗工色見本 E76-60P を選択する

色彩工房の起動時に日塗工色見本E版が表示されます。そのパレットより選択する方法

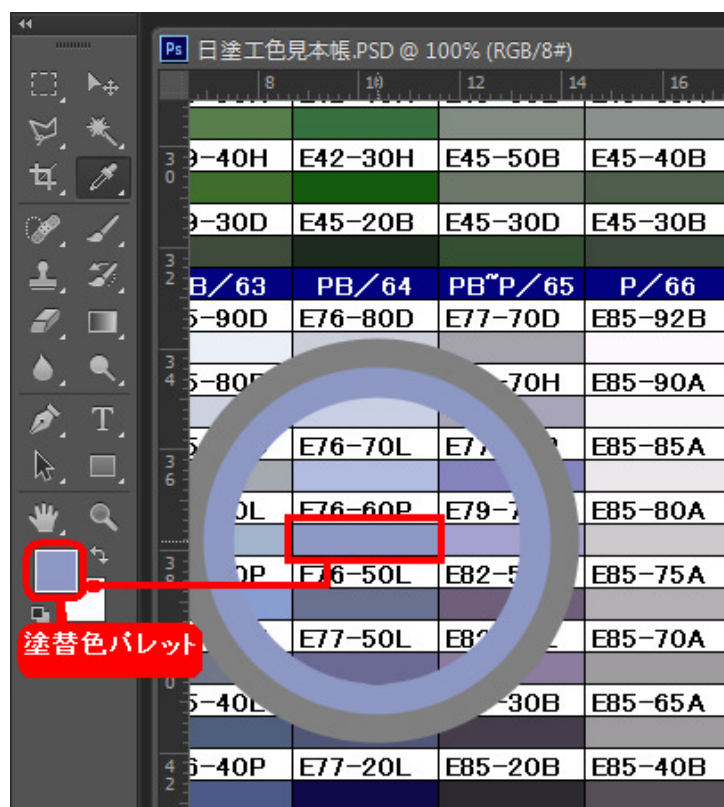
- ① 右図のように、色見本の型番が見づらいときは、最初にツールボックスの**ズームツール**でその型番付近をクリックして文字が読めるところまで表示拡大(右図緑枠)します。



- ② 次にツールボックスの**スポイトツール**で**E76-60P**の文字の下の色の部分(赤枠)付近をクリックします。



- ③ クリックした色の部分**E76-60P**が
塗替え色パレットに表示されます。

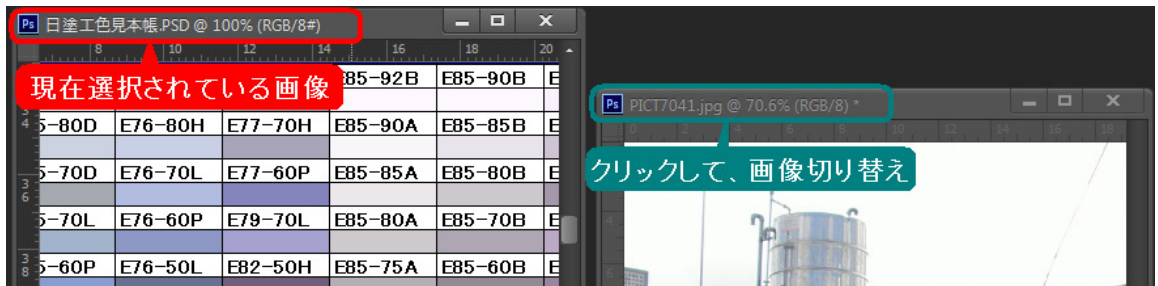


⑧カラーシミュレーション1



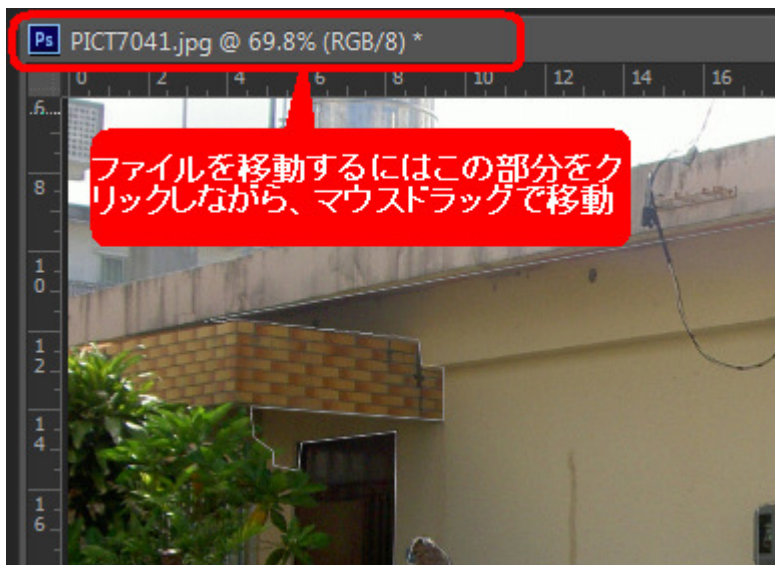
塗替え対象の画像に切り替え表示する

この操作は複数画面が表示されているときによく行う操作になります。



上図より、現在選択されている画像が日塗工色見本で手前に表示され、上部のファイル名が青色表示になっています。一方、後ろに隠れているのが塗替え対象の画像(緑表示)です。

シミュレーション対象となるのは後者なのでその画像の上のファイル名が表示されている部分をクリックすると手前に表示され、上部のファイル名が下図のように青色表示になり、処理対象画像に切り替わります。その場所での作業がしばらくの場合は、下図のファイル名部分をクリックしながらマウสดラッグして作業しやすいエリアまで移動します。

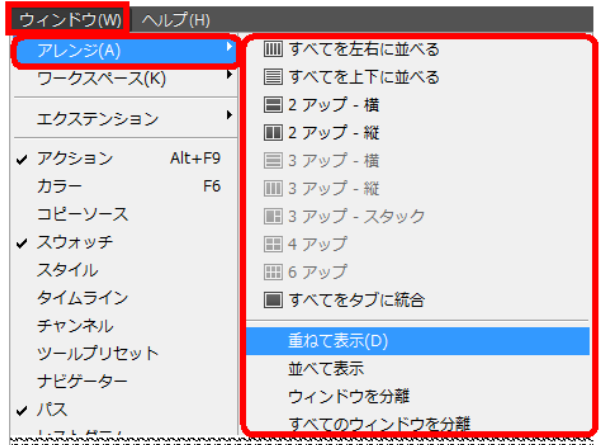




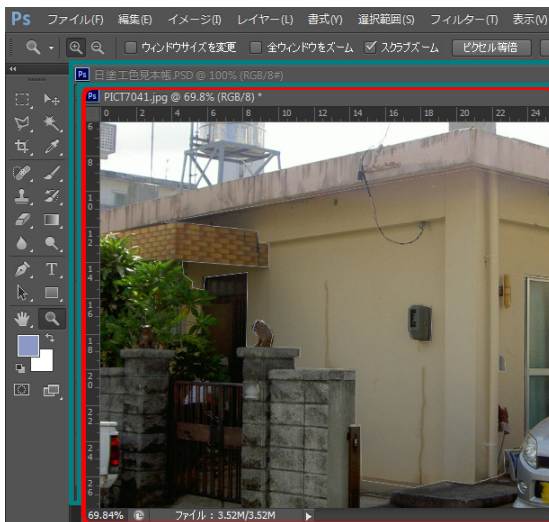
【こんなこともできます！】複数の画像を並べて表示する

必要に応じて操作してください。

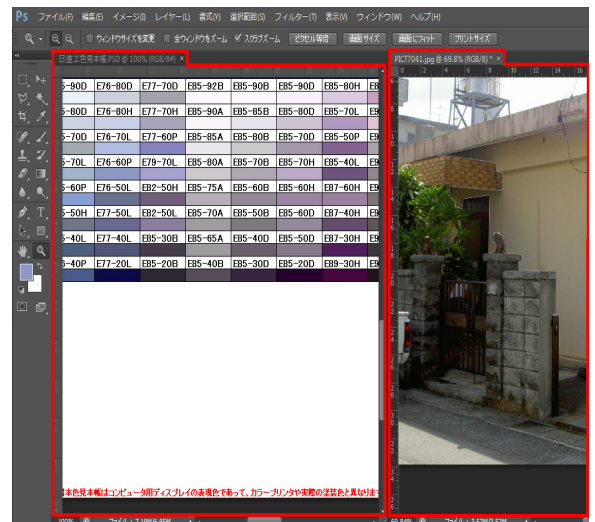
上部メニューバーより**ウィンドウ(W)→アレンジ(A)**にあるいずれかのメニューは使用ディスプレイの表示サイズおよび現在表示しているソフトウェアのワークスペースに合わせて利用できます。



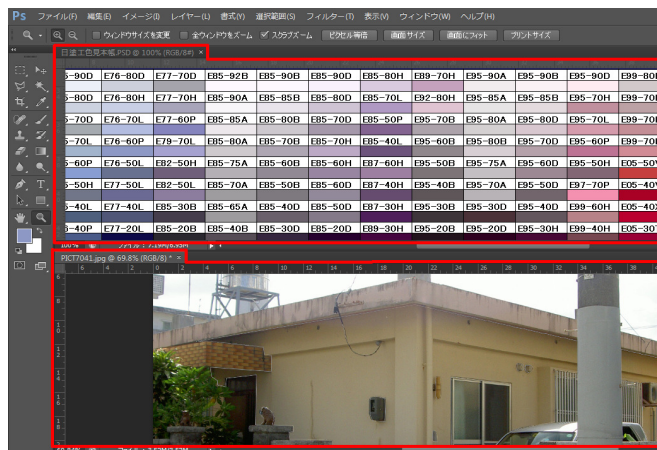
●重ねて表示(D)の場合



●横に並べて表示(V)の場合



●縦に並べて表示(H)の場合

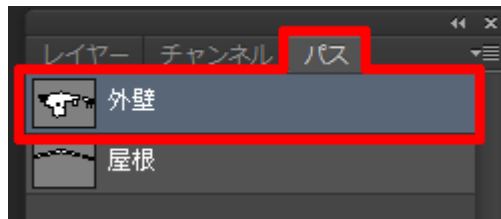




E76-60P で外壁を塗替え選択する

パスウインドウ、色彩工房カラーツール(=アクションウインドウ)を表示準備しておきます。

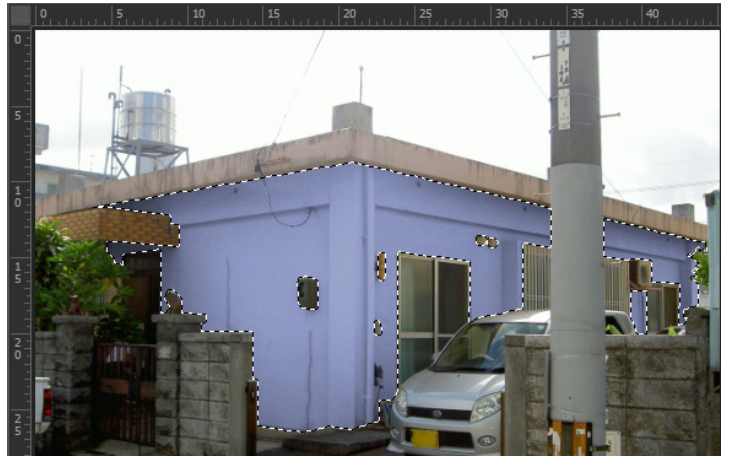
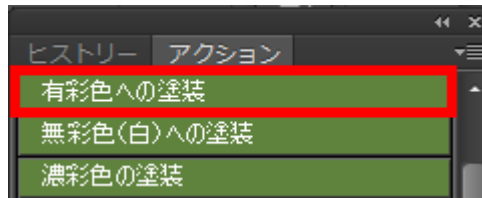
- ① パスウインドウより、パスタグをクリックし、外壁を選択します。下図のように線で外壁のマスキング部分が表示されます。



- ② カラーツールより、アクションタグをクリックし、登録パス→選択範囲を選択します。下図のように点線で外壁のマスキング部分が表示されます。



③ カラーツールより、**有彩色への塗装**を選択します。メニューが見えない場合は右のスクロールバーを使用するかカラーツールを広げます。下図のように点線の外壁のマスキング部分が**E76-60P**でシミュレーションされます。



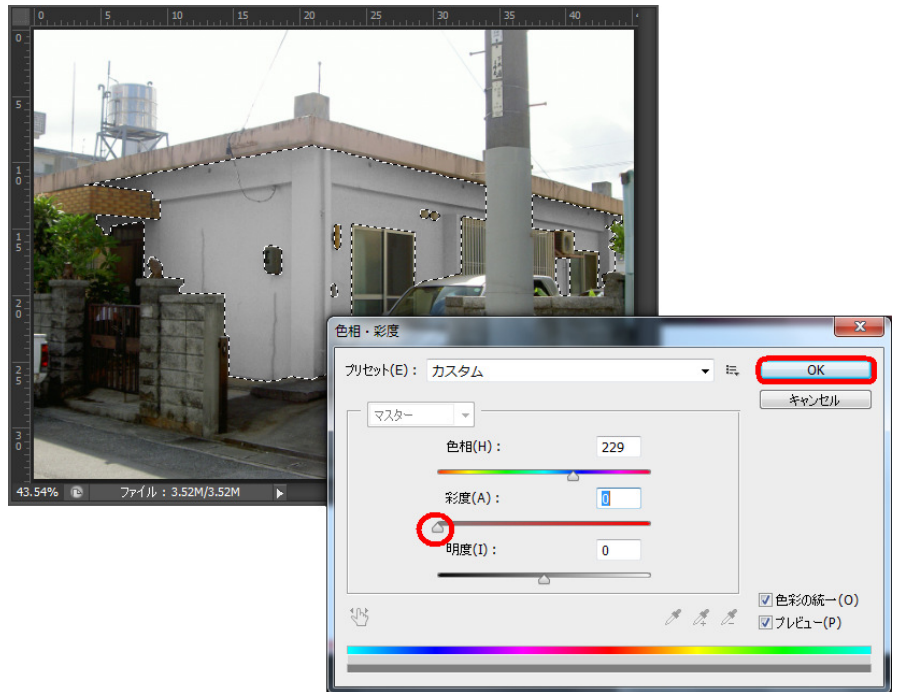
【こんなこともできます！】色の微調整
必要に応じて操作してください。

E76-60P ⇒ グレー(近似色 E75-85B)へ

点線表示のときにカラーツールの**目視調整塗り**をクリックすると、下図の**色相・彩度**ウィンドウが表示されます。この中の**色彩の統一(O)**に☑をすると、点線内を**塗替え色**パレットに合わせて色彩調整します。さらに、微妙な濃淡を調整するには**彩度(A)**、**明度(I)**をスライドさせ調整します。**色相(H)**は塗替え色とは異なった色にする場合に選択します。完了後は**OK**ボタンをクリックし、このウィンドウを閉じます。



前ページより、**彩度(A)**のみスライドし、
数値を**5**へ変更すると
下図のようにグレイ
に変更されます。
終了するには**OK**ボ
タンをクリックします。



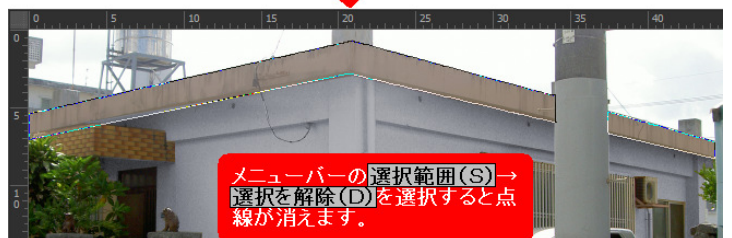
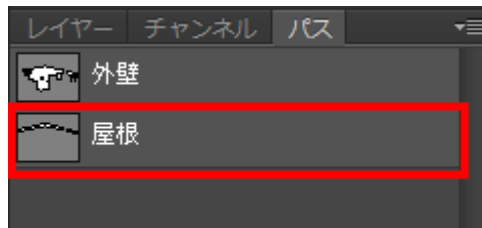
E76-60P で屋根を塗替え選択する

パスウィンドウ、色彩工房カラーツール(=アクションウィンドウ)を表示準備しておきます。

① パスウィンドウより、パスタグをクリックし、**屋根**を選択します。下図のように線で屋根のマスクング部分が表示されます。



このとき外壁の点線部分が残っていますが解除するのであれば、上部メニューバーの**選択範囲(S)**→**選択を解除(D)**を選択すると点線が消えます。



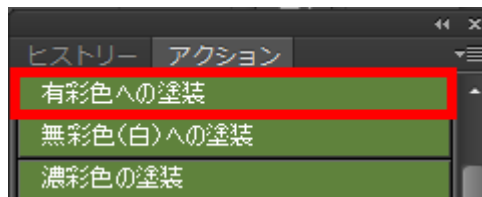
② カラーツールより、**アクション**タグをクリックし、**登録パス→選択範囲**を選択します。下図のように点線で屋根のマスクング部分が表示されます。



③ カラーツールより、**有彩色への塗装**を選択します。メニューが見えない場合は右のスクロールバーを使用するかカラーツールを広げます。下図のように点線の屋根のマスクング部分が**E76-60P**でシミュレーションされます。



このとき屋根の点線部分を解除するのであれば、上部メニューバーの**選択範囲(S)**→**選択を解除(D)**を選択すると点線が消えます。



⑨シミュレーション画像保存



シミュレーション画像を保存

カラーシミュレーション後の保存は必ず名前を変更してください。



●第1案

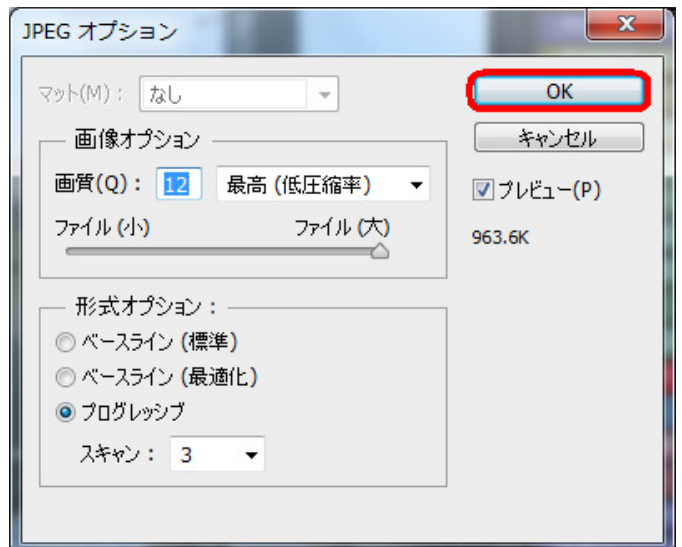
外壁: E75-85B

屋根: E76-60P

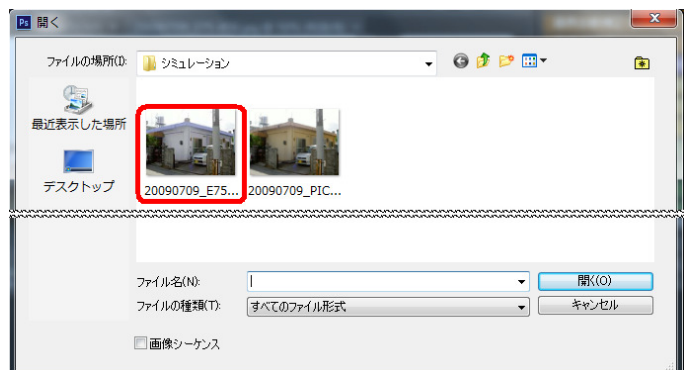
① 上部メニューバー **ファイル(F)** → **別名で保存(V)** を選択します。右図のウィンドウが表示されます。**保存する場所(O)** の▼をドロップダウンしてドライブやフォルダを指定します。**ファイル名(N)** に色番号など入れた新に名前を入力(右図では **20090709_E75-85B.jpg** というファイル名)して **保存(S)** ボタンをクリックして保存します。



② 右図のウィンドウが表示されたら、**OK** ボタンをクリックします。



③ 右図のように保存されます。保存を確認するには、上部メニューバー **ファイル(F)** → **開く(O)** で上記①で保存したフォルダをたどり確認できます。



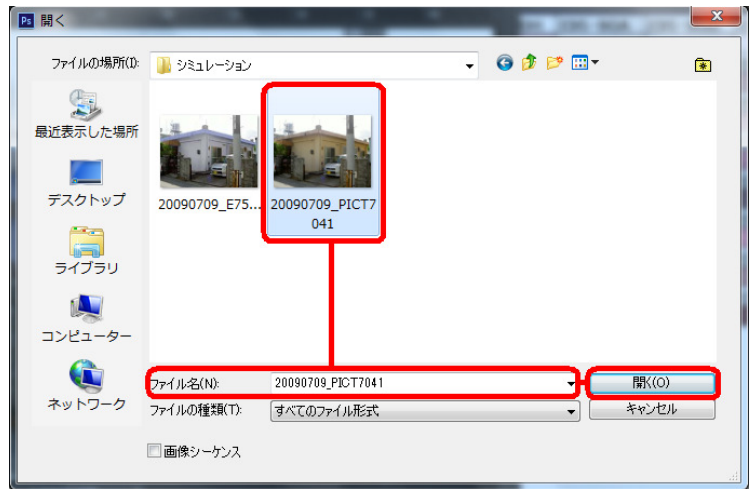
⑩カラーシミュレーション2



次のカラーシミュレーションを始める

画像の保存で原画として保存した画像を呼び出します。

- ① 上部メニューバー **ファイル(F)** → **開く(O)** で保存した原画として保存した現場画像を開きます。



- ② 原画画像が開いたら、⑦塗り替え色選択から⑧カラーシミュレーション1の手順で次のパターンを作成し、⑨シミュレーション画像保存の手順で別名を付けて保存します。



③以下のとおり、シミュレーションの2案目ができます。

●第2案

外壁： E27-85B

屋根： E05-30B



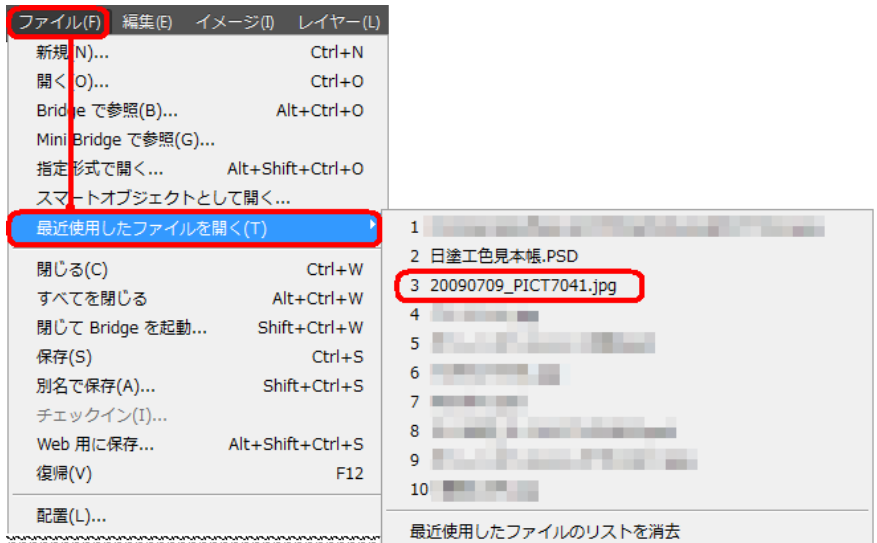
どうしても色が出せないときは、目視調整塗りを使用し、色相、彩度、明度の組み合わせで指定の色に近づける、といったシミュレーションも1つの方法です。



直近で使用したファイルをダイレクトに開く

ファイル(F)⇒開く(O)は他段階で面倒、これなら1回のクリックで開きます！

ファイル(F)⇒最近使用したファイルを開く(O)を選択すると、サブメニューが開き直近で使用した10ファイルが表示されます。この中で原画となる**20090709_PICT7041.jpg**を選択します。



④以下のとおり、シミュレーションの3案目ができます。

●第3案

外壁： EN-95

屋根： E75-30P



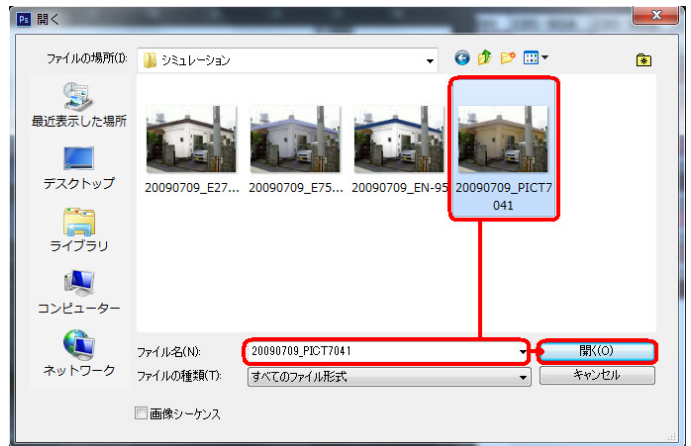
⑪A4横4分割の出力編集



【1】原画画像+カラーシミュレーション画像をすべて表示する

画像の保存で原画として保存した画像を呼び出します。

- ① 上部メニューバー **ファイル(F)** → **開く(O)**
(O)で保存した原画として保存した現場画像を開きます。



- ② A4横に出力する画像が全て画面上に開けます。

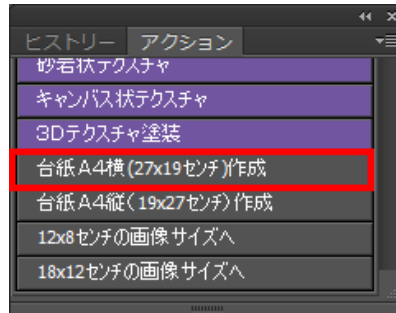




【2】A4横台紙の表示する

画像の保存で原画として保存した画像を呼び出します。

- ① カラーツールより**台紙A4横(27×19センチ)作成**をクリックします。



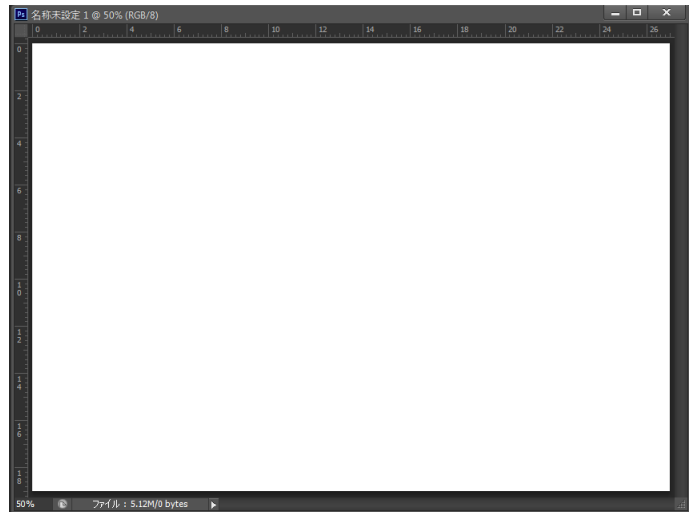
- ② **名称未設定1**というファイル名で白い画像が画面上に表示されます。
この画像は以下の条件の画像です。条件は上部メニューバー**イメージ(I)→画像解像度(I)**または**キャンバスサイズ(S)**で確認できます。

●サイズ:

幅(W) 1594pixel(ピクセル) × 高さ(H) 1122pixel(ピクセル)

幅(D) 27cm × 高さ(G) 19cm

●解像度(R) : 150pixel/inch



【3】画像のサイズの確認

原画とカラーシミュレーション画像を台紙に合わせサイズ確認調整します。

原画像を上部メニューバー**イメージ(I)→画像解像度(I)**で確認すると以下の通りです。

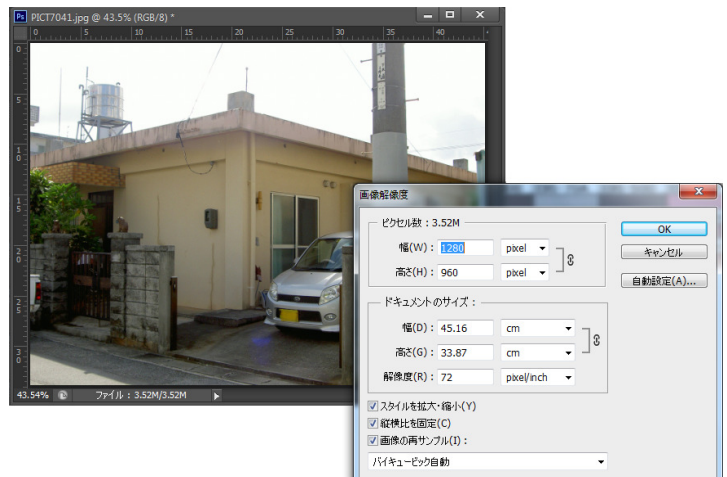
●サイズ:

幅(W) 1280pixel × 高さ(H) 960pixel

幅(D) 45cm × 高さ(G) 33.87cm

●解像度(R) : 72pixel/inch

したがって、約台紙1枚分の大きさです。これを縮小しなければなりません。

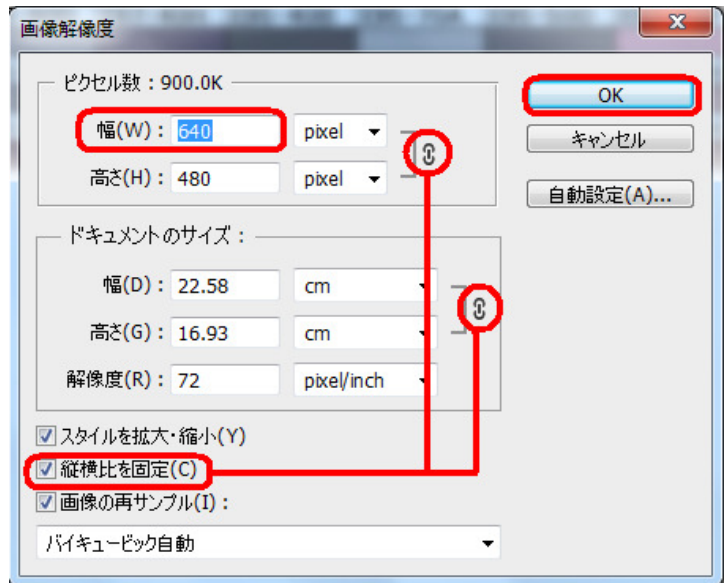




【4】画像のサイズの調整

画像を今現在の半分に縮小調整します。

ピクセル数の幅(W)を**1280⇒640**へ約現在の半分へ変更入力します。このとき下の**縦横比を固定(C)**に**☑**しているため**∞**の表示がされています。この数値を変更入力すると**解像度(R)**はそのままに縦のサイズも自動的に変更入力されます。完了後は**OK**ボタンをクリックすると、画像が小さくなります。これをシミュレーション3つの画像全て行います。



【5】画像のコピー & 貼り付け

原画を例に説明します。ここからは**パスウィンドウ(タグ)**のとなりの**レイヤーウィンドウ(タグ)**を使用します。

① 原画を表示します。上部メニューバーより、**選択範囲(S)→すべてを選択(A)**をクリックし、右図のように画像全体を点線で囲みます。

② 次に上部メニューバーより、**編集(E)→コピー(C)**をクリックします。

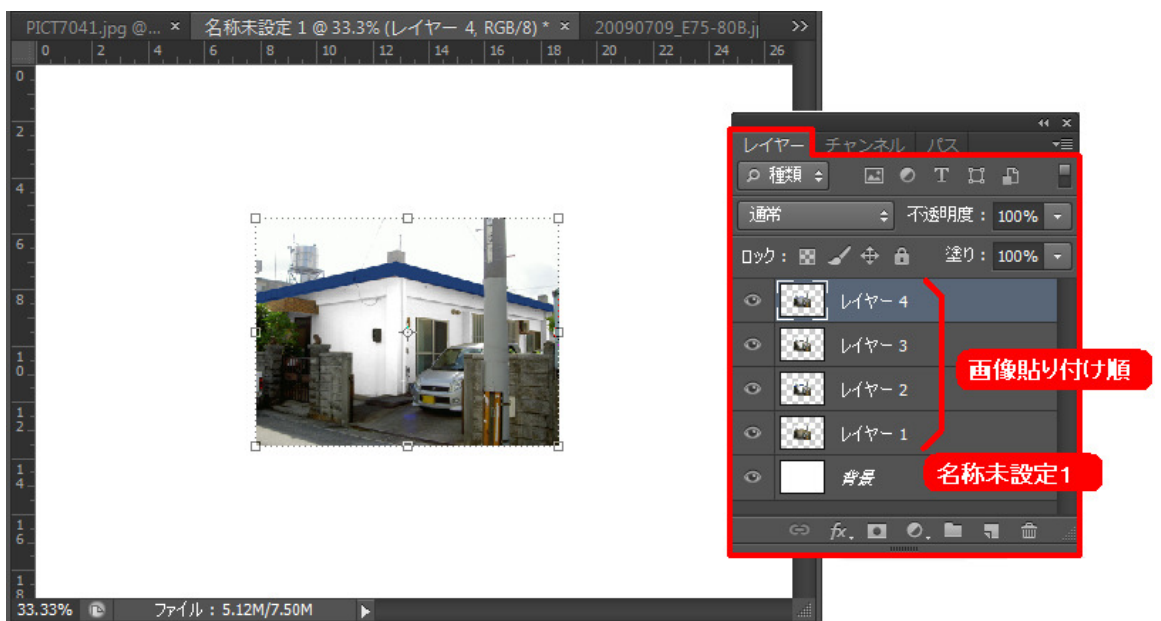
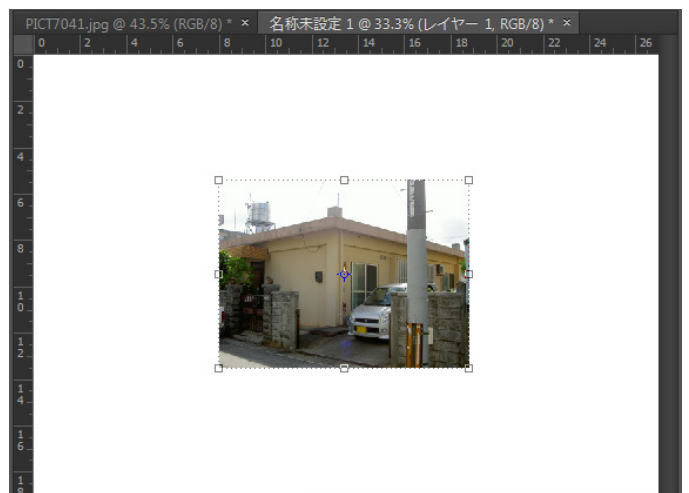
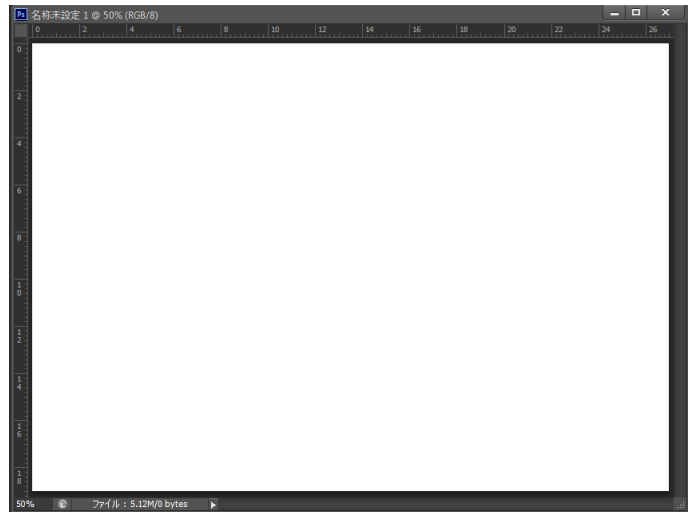


③ 【2】-①で作成した、**名称未設定1**というファイルを読み出します。

④ 次に上部メニューバーより、**編集(E)**→**ペースト(P)**をクリックします。

⑤ 画面中央に②でコピーした画像が貼り付けられます。これをシミュレーション3つの画像全てを行います。

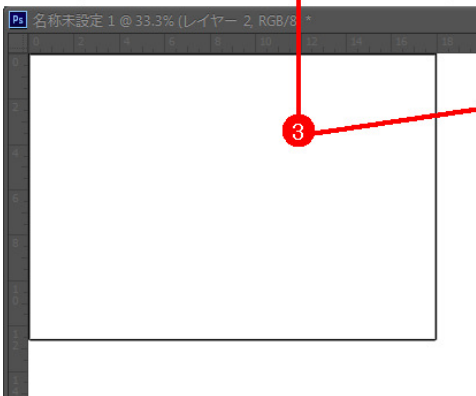
⑥ 全て貼り付けると、下図のように全ての画像が重なっているように見えますが、**レイヤー**タグをクリックすると、**背景(名称未設定1)**の上に**レイヤー1~4**まであり、これらが②~⑤を繰り返し行った原画とシミュレーション画像になります。





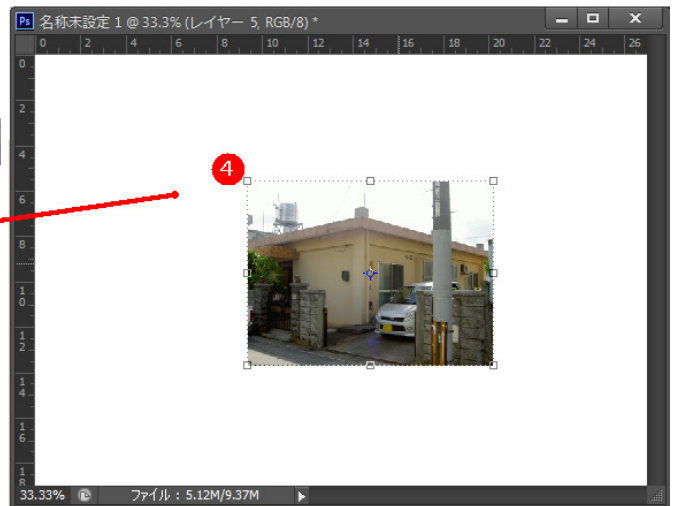
コピー&貼り付けのショートカット

慣れてきたら、【5】①～⑤スピーディーに！他段階で面倒、これなら1回のドラッグでコピーできます！



① ツールボックスより、右列上の**移動ツール(V)**をクリックして**移動モード**にします。

② コピー画像の上のファイル名が青くなっていることを確認し、画像の上をクリック&ドラッグで、**名称未設定1**ファイルまで移動します。



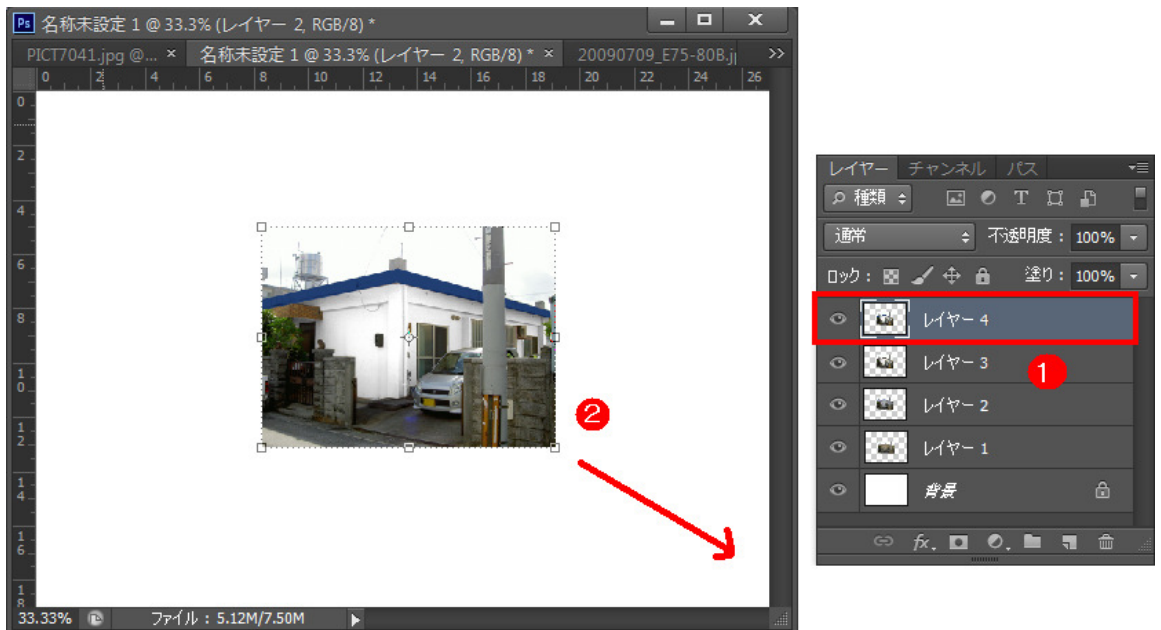
③ **名称未設定1**ファイルの上までドラッグで移動すると、画像の外枠が太線表示になります。

④ マウスを放すと上図のように②の画像が移動コピーされます。



【6】画像の配置

レイヤーウィンドウ(タグ)を見ながら、4つの画像の配置を設定します。



上図より、①の**レイヤー4**を青く反転します。この場合**レイヤー4**は第3案の画像です。これを②の赤の方向へマウス移動します。右図のように、**レイヤー4**が移動し、下の**レイヤー3**が見えてきます。①～②の手順でレイヤー1～3も行い、下図のようにA4横4分割の編集が完了します。



このA4横4分割画像を保存するには、⑨**シミュレーション画像の保存**の手順で別名保存してください。

また、印刷についてはユーザーズマニュアル「印刷設定編」も併せて参考にしてください。

印刷設定編

ここでは、カラーシミュレーション後の
各種プリンタ出力操作について説明しています。
下記以外のメーカー、機種の場合は
お問合せくださればサポートいたします。

- EPSON PM-G850
- EPSON EP-901A
- キヤノン IP4100

EPSON PM-G850



画像の印刷

提出用画像が完成し、印刷するには次の手順で行います。

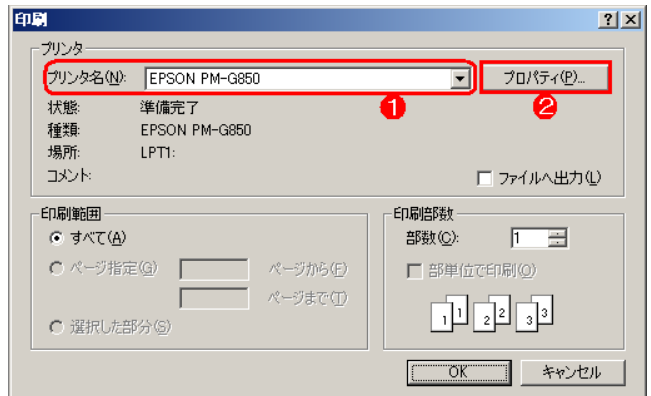
① メニューの「ファイル(F)」→「プリント(P)」をクリックします。右図のウィンドウが表示されます。さらに使用するプリンタ名(N)より▼をドロップダウンして機種**EPSON PM-G850**を選択します。

② プリンタを選択後、「プロパティ(P)」ボタンをクリックすると下図のウィンドウが表示されます。

③ 用紙種類(T)で▼をクリックして、印刷使用する用紙の種類を選択します。

④ 印刷品質(Q)で▼をクリックして、**きれい**を選択します。

⑤ プリンタ設定⇒色補正⇒**ユーザー設定(S)**を選択し、**設定(E)**ボタンをクリックします。



⑥ 右図のユーザー色補正ウィンドウが表示されます。

カラー調整には以下4種類があります。詳しくはお手持ちのマニュアルをお読みください。

●オートファイン！EX(A)・・・人物や風景などによってカラー調整する方法です。

●手動設定(C)・・・右図のように明度、コントラスト、彩度(T)を手動で設定します。

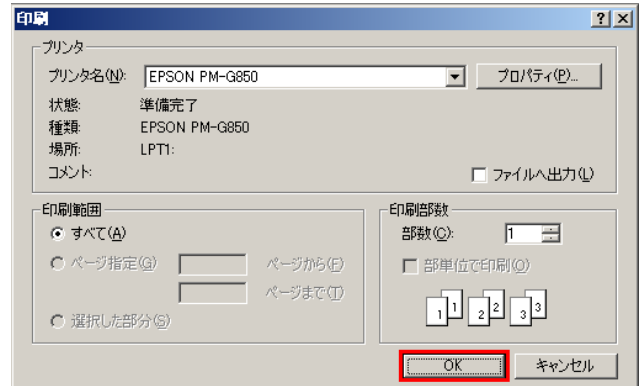
●ICM(I)・・・ICM (ImageColorMatching) とは「取り込み」「表示」「印刷」の色を近づけるために Microsoft 社が開発したカラーマネジメントシステムです。

●色補正なし(N)・・・カラー調整を行いません。

カラー調整後は「閉じる(L)」ボタンをクリックします。

⑦ 設定調整後、前ページのプロパティウィンドウ下部の「OK」ボタンをクリックします。

⑧ さらに右図のウィンドウに戻り、「OK」ボタンをクリックすると、印刷が実行されます。

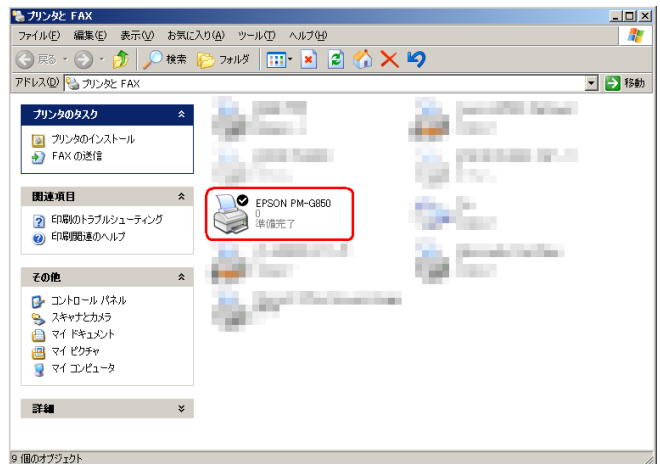




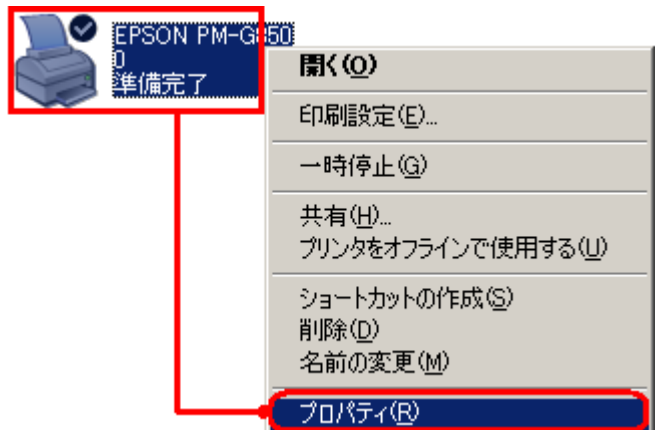
カラーパレットの追加

EPSON PM-G850のカラーパレットにAdobeRGBを追加する。

- ① Windowsメニューの**スタート**→**プリントとFAX**をクリックします。右図のウィンドウが表示されます。さらに使用するプリンタ名(N)より▼をドロップダウンして機種**EPSON PM-G850**を選択します。

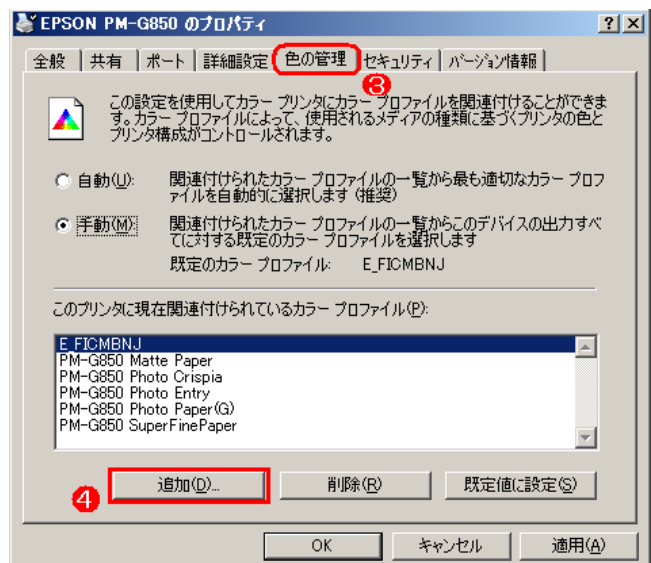


- ② このプリンタ名の上で右クリックしてポップアップメニューより、**プロパティ(R)**を選択します。プロパティウィンドウが表示されます。

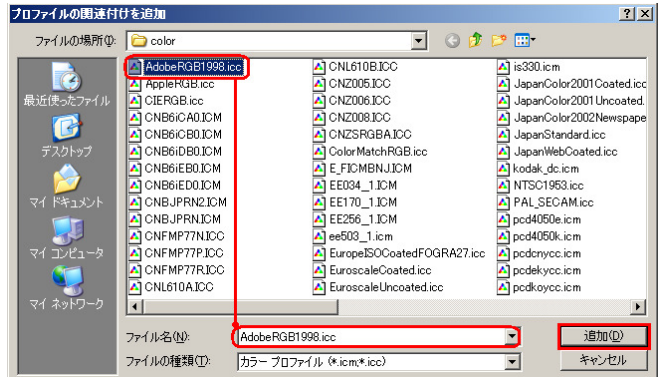


- ③ **色の管理**タグをクリックすると、右図のウィンドウが表示されます。

- ④ **追加(D)**ボタンをクリックします。

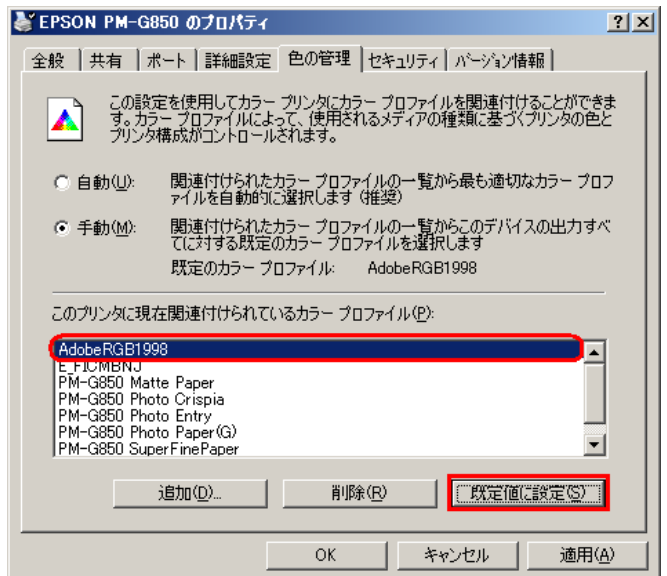


⑤ 右図の**プロファイルの関連付けを追加**ウィンドウが表示され、**AdobeRGB1998.icc** を選択します。下のファイル名(N)にファイル名が表示されたら、**追加(D)** ボタンをクリックします。



⑥ 右図のウィンドウのカラープロファイル(P)に **AdobeRGB1998.icc** が追加表示されたら、このファイル名をクリックして反転させ、**既定値に設定(S)** ボタンをクリックします。

設定後は**OK**ボタンをクリックまたは**適用(A)**ボタンをクリックしてこのウィンドウを終了します。



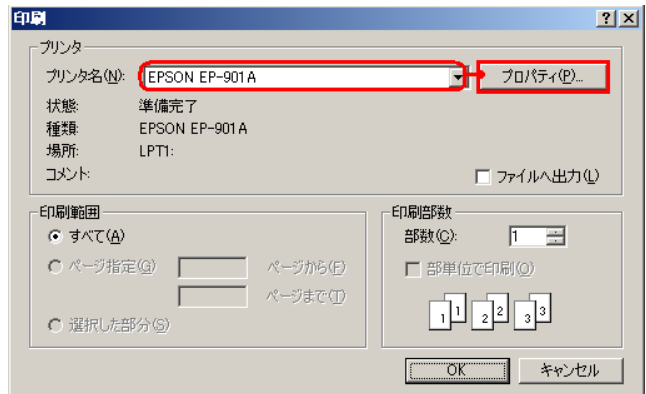
EPSON EP-901A



画像の印刷でディスプレイの表示色と異なるとき

本機種の場合またはそれに近い機種の場合は以下の設定で色調整できます。

- ① メニューの「ファイル(F)」→「プリント(P)」をクリックします。右図のウィンドウが表示されます。さらに使用するプリンタ名(N)より▼をドロップダウンして機種**EPSON EP-901A**を選択します。



- ② 下図のウィンドウが表示されたら、「基本設定」タグで以下①～④の設定を行います。

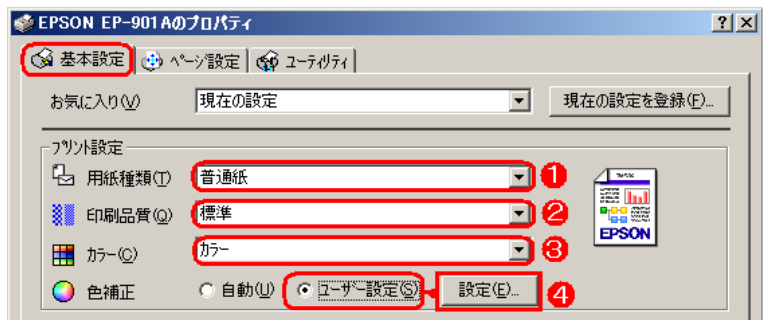
【右図①】用紙種類(T):ドロップダウンして、印刷用紙の種類を選択します。用紙によってインクの吹付け度合いが異なり、色合いもことなってきますので、正しい用紙を選択してください。

【右図②】印刷品質(Q):ドロップダウンして、「きれい」を常に選択してください。

【右図③】カラー(C):常に「カラー」の状態にしてください。

【右図④】色補正:ユーザー設定(S)を選択し、設定(E)ボタンをクリックします。

自動(U)を設定した場合は本プリンタが自動的に色補正を施した状態で印刷しますので、ディスプレイ上の色とは全くことなった色で仕上がるようになります。



③ 設定(E)ボタンをクリックすると、さまざまな印刷設定が行えます。

● AdobeRGB

手動設定(C)を選択し、色補正方法(O)で▼をドロップダウンして「AdbeRGB」を選択します。

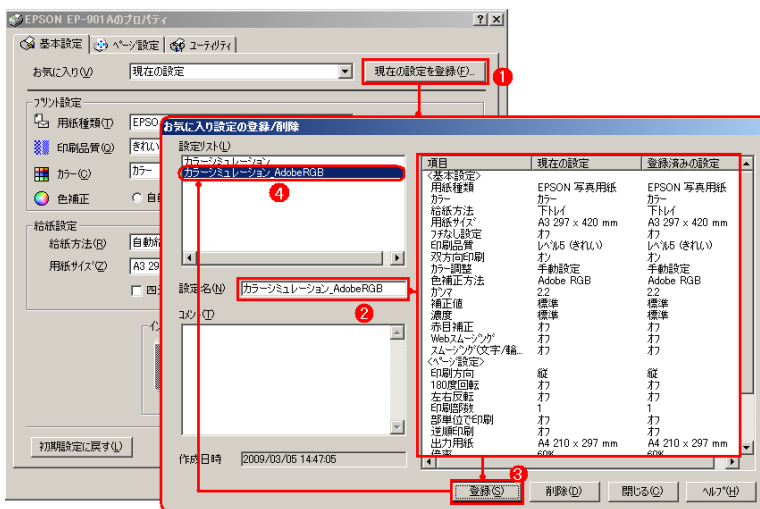
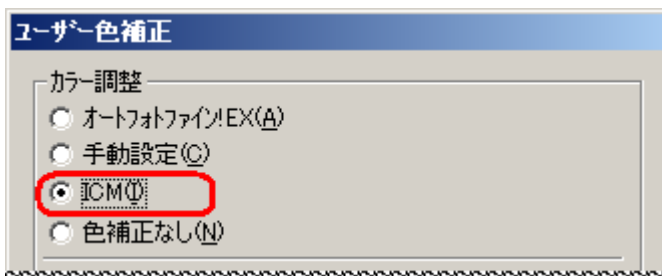
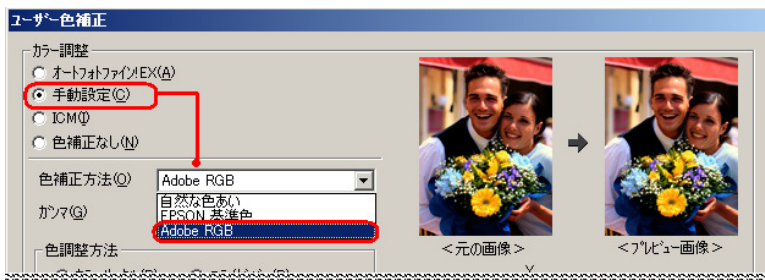
プリンタは通常CMYK分解して印刷するのですが、ディスプレイはRGBなので自動で印刷すれば自動的にこのCMYKに分解して印刷します。ですが、あえてここでRGBにしてあげることで、ディスプレイに近いRGBのまま印刷することで、なるべくシミュレーションに近い色で再現するという方法では有効といえます。

● **ICM** (= Image Color Matching)

Windowsの色補正機能です。
ディスプレイやプリンタなどのデ
バイス間で色合わせして印刷す
る方法です。



● 毎回これらの設定はご面倒と思うので、設定を保存しておく機能があるようですので、以下①～④の手順で設定を保存しておくとうまいでしょう。設定内容に名前を付けて保存することで、下図④の設定リスト(L)へ登録されます。Adobe RGB、ICMを用紙の種類で最適な方法を試して保存しておくとうまいです。



キャノン IP-4100



画像の印刷でディスプレイの表示色と異なるとき

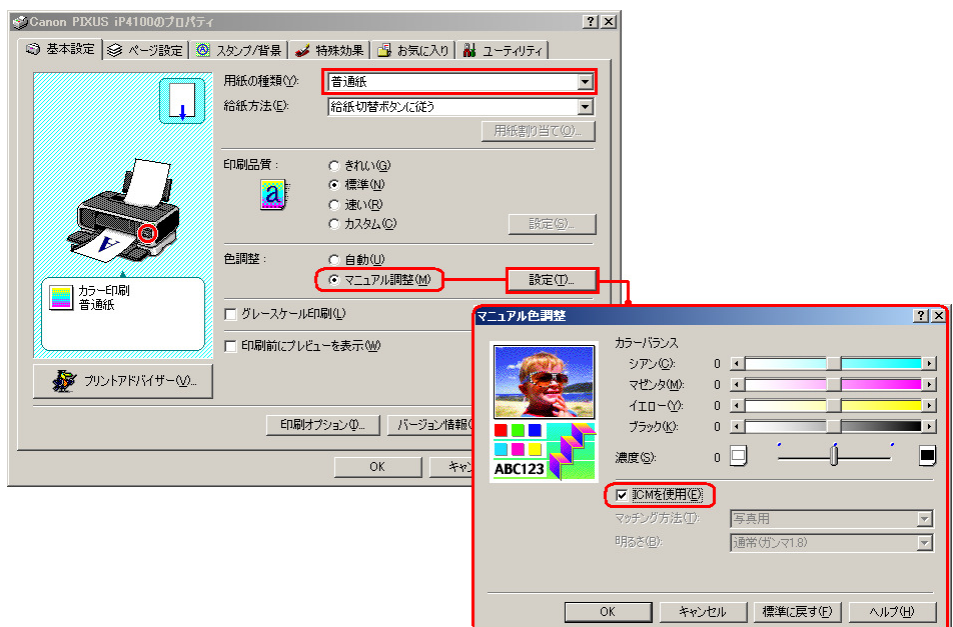
本機種の場合またはそれに近い機種の場合は以下の設定で色調整できます。

- ① メニューの「ファイル(F)」→「プリント(P)」をクリックします。右図のウィンドウが表示されます。さらに使用するプリンタ名(N)より▼をドロップダウンして機種**EPSON EP-901A**を選択します。



- ② 下図のウィンドウが表示されたら、基本設定タグで以下の設定を行います。

- 用紙の種類**: ドロップダウンして、印刷用紙の種類を選択します。用紙によってインクの吹付け度合いが異なり、色合いもことなってきますので、正しい用紙を選択してください。
 - 印刷品質**: 「きれい」または「標準」を選択してください。
- 「カスタム」を選択した場合には、用紙の種類にもよりますが以下のようになるべく「高品質」に設定してください。



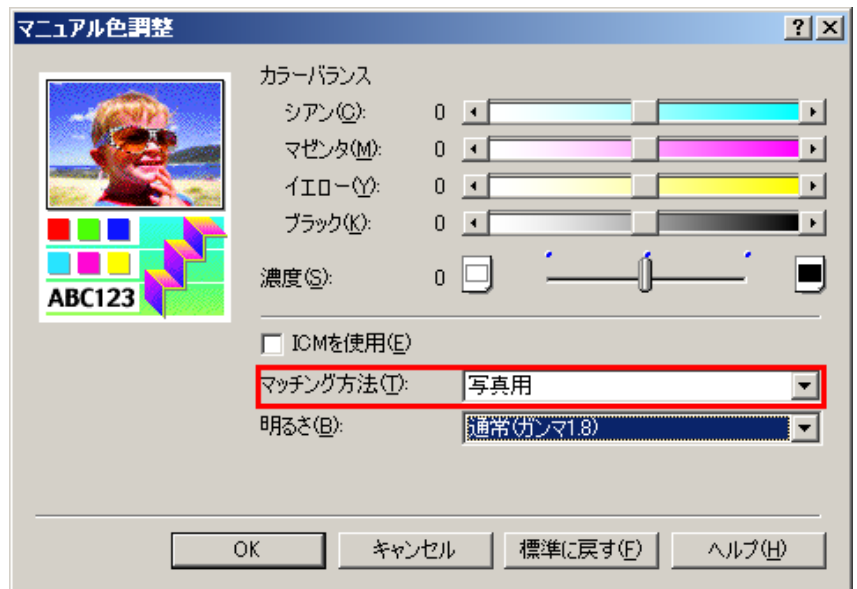
●色調整: マニュアル設定(M)を選択し、設定(T)ボタンをクリックします。

●ICM(=Image Color Matching)を使用

Windowsの色補正機能です。ディスプレイやプリンタなどのデバイス間で色合わせして印刷する方法です。

●マッチング方法(ICMを使用しない場合)

写真用を選択してください。写真の状態で黒が強い、暗い場合は明るさ(B)でガンマ値を選択設定してください。



よくある質問編

ここではカラーシミュレーション操作でのよくある質問をまとめました。

- マスキング
- 塗り替え色選択
- シミュレーション
- 色見本の表示
- テクスチャの作成
- テクスチャ塗装
- その他の便利な機能

マスキング

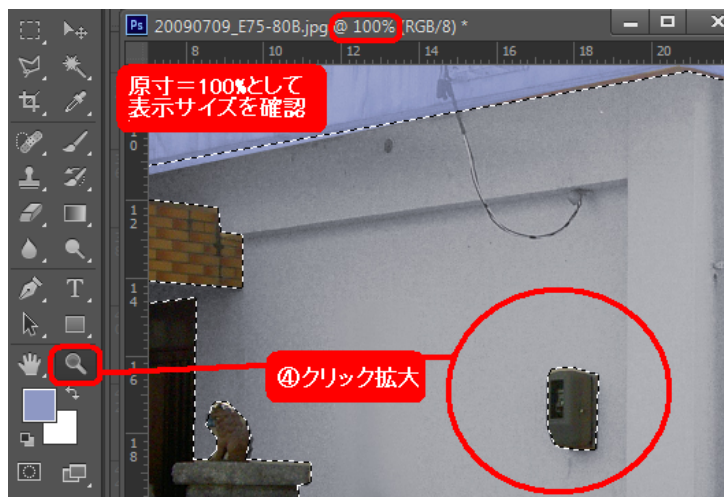


画像が小さく、うまくマスキングができません。拡大表示などの方法がありますか？

ツールボックスの**ズーム**ツールはピンポイントで拡大・縮小ができます。

ツールボックスの**ズーム**ツールを使用します。

画像ファイル名の@ (アットマーク) 以降の数値はその画像を原寸=100%としたときの拡大・縮小率を%表示します。



ツールボックスから

ツールボックスの**ズーム**ツールをクリックし、拡大表示したいところをクリックします。縮小したいときには、このツールモードで、**Alt**キーを押しながら、縮小表示したいところをクリックします。(上図)



メニューから

拡大するときは、メニューの**ビュー(V)→ズームイン(I)**をクリックします。縮小するときは、同様のメニューの**ズームアウト(O)**をクリックします。各メニュー共、拡大・縮小率が思うようでない場合は、この操作を繰り返します。





シミュレーションしましたが、きれいに塗り替えができません。修正方法がありますか？

最初からマスキングするのではなく、既存のマスキング・パスに追加することでスピーディに修正可能です。

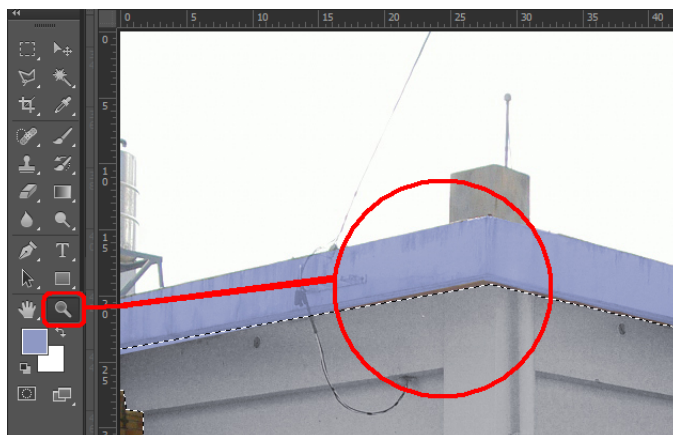
① 修正したい部位(パス)をパスウィンドウの中から選択します。

② カラーツールより登録パス→選択範囲をクリックします。

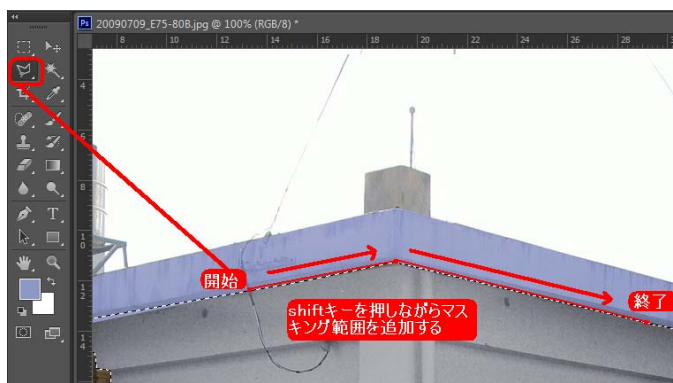
③ 指定したパスを点線化されます。



④ ツールボックスのズームツールを使って、修正したい箇所を拡大表示します。



⑤ ツールボックスの多角形選択ツールを使って、追加するときはshiftキーを押しながら、削除したいときはAltキーを押しながら、修正したい箇所をマスキングします。





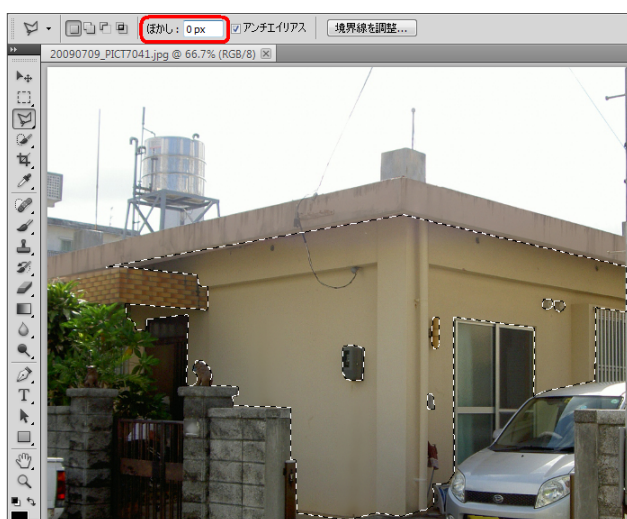
多角形ツールでマスキング中、失敗しました。途中での修正方法がありますか？

マスキングの途中のクリックミスは`delete`キーをクリックして1つ前のポイントへ戻ります。



多角形ツールでマスキングしたが、終了点で線になると、一回り小さく範囲指定されます。

多角形ツールの設定でぼかし範囲の数値を `0px` にしてください。数値分ぼかすため小さく範囲指定されます。



下図のように0以外の数値が入っていると、その数値分をぼかしてしまうため角が丸められ小さく範囲を取られてしまいます。





同一画像でのマスキング(パス)は複製移動することはできますか？

同一物件でファイル名が違う画像であれば、パスコピーできます。右下画像のテラスパスを左画像へコピーする。



① 上図のようにPhotoshopのウィンドウ上には2つの画像を表示させておき、パスウィンドウより**テラス**をクリックして反転します。画像のテラス部分が線で表示されます。

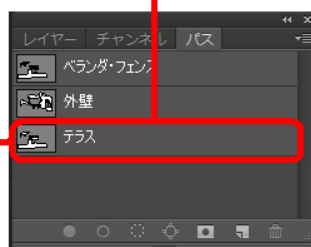
※パスウィンドウは1つなのでいずれかファイルタイトルバーが青表示になっている方の画像パスが表示されます。



② パスをクリックしながらコピー先の画像上まで移動、画像の周りが太線に変わったらマウスを放します。

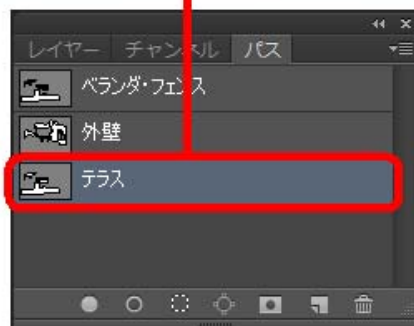
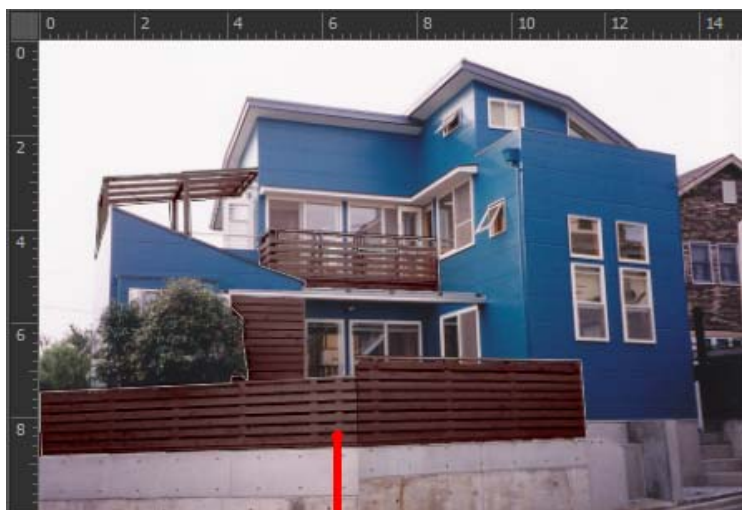


画像の周りが太線に変わったらマウスを放す



③ マウスを放すと、パスがコピーされます。

 同一パス名がある場合は違う名前にしてください。また、コピー先のパスの反転は全て解除された状態でコピーしてください。パスが反転している状態でコピーした場合は上書きされます。





アパートなどの細かな鉄部階段、手摺りなどどのようにマスキングすればよいですか？

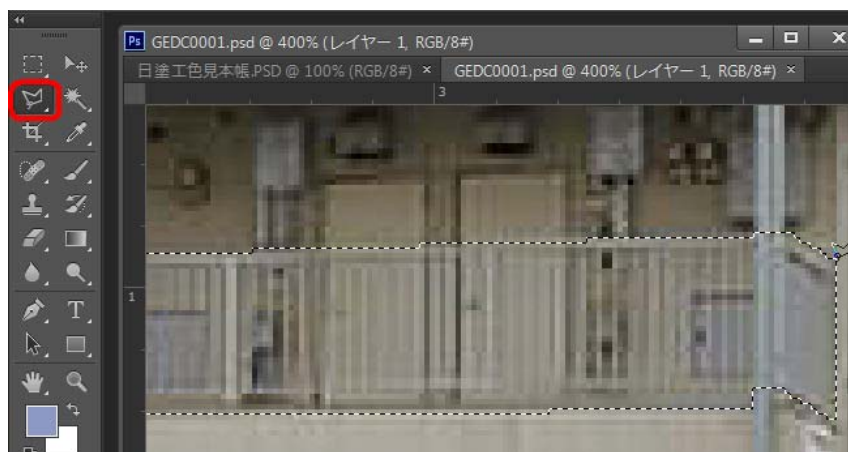
ズームツールと**レイヤー機能**で鉄部・細物のマスキング処理は自然なシミュレーションの仕上がりが得られます。



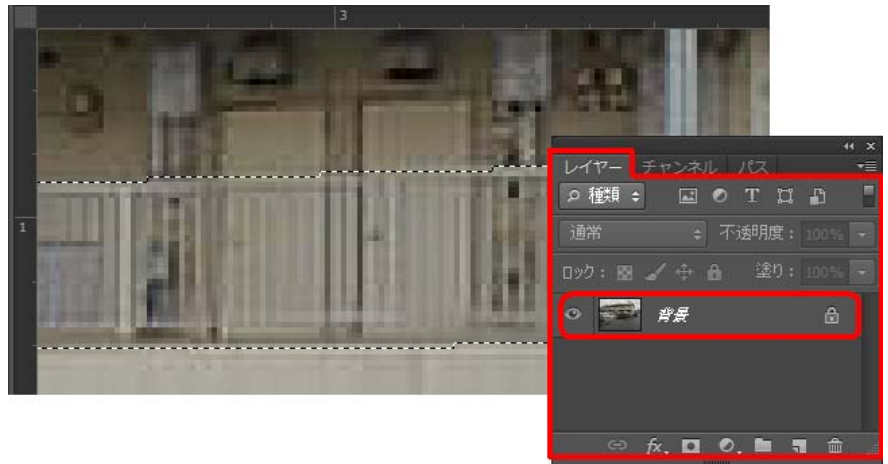
- ① **ズーム**ツールでマスキングする部分を100%以上で拡大します。
- 拡大=クリック(+プラス表示)
 - 縮小=**Alt**キー+クリック(ーマイナス表示)



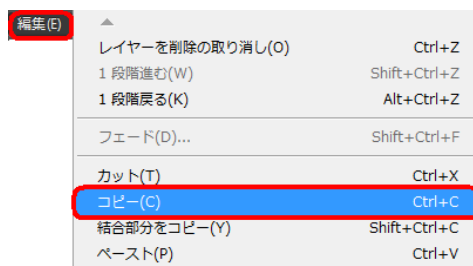
- ② **多角形選択**ツールで鉄部階段全体をマスキングします。



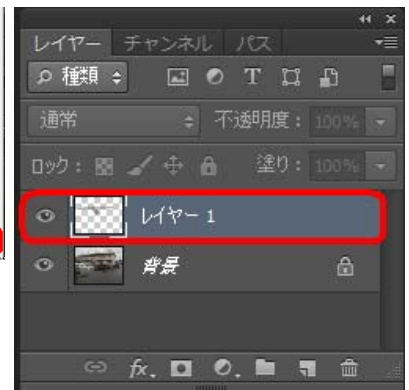
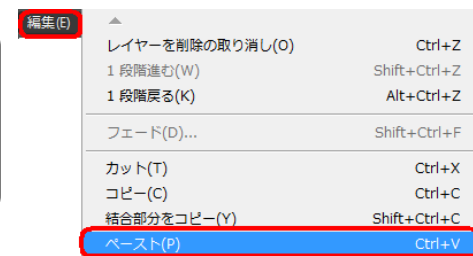
③ メニューバーより
ウィンドウ(W)⇒レイヤー
でレイヤーウィンドウを表示します。ウィンドウの中の**背景**を選択反転します。



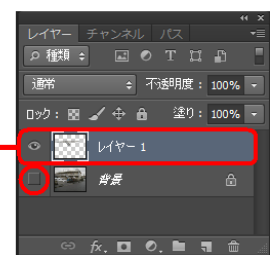
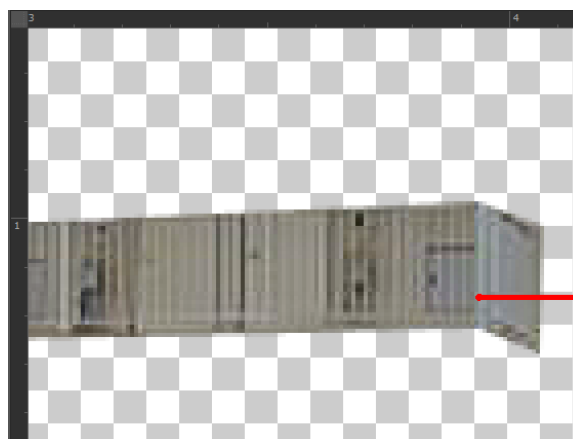
④ メニューバーより
編集(E)⇒コピー(C)
でマスキング選択した部分をコピーします。



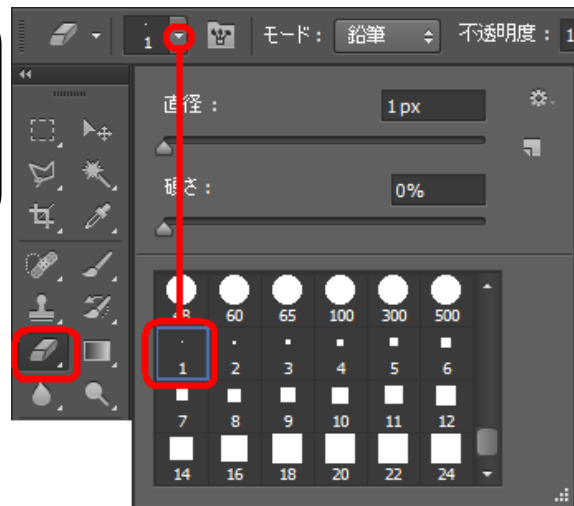
⑤ メニューバーより
編集(E)⇒ペースト(P)
(P)をクリックすると、**レイヤー1**が表示されます。



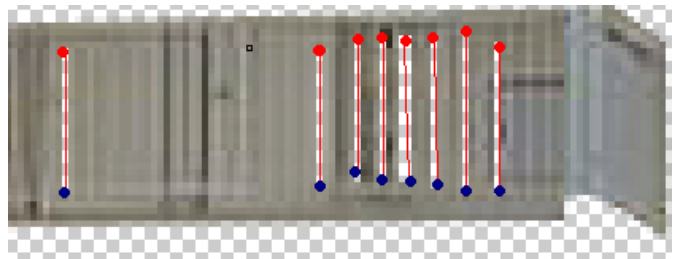
⑥ レイヤーウィンドウで**レイヤー1**を反転させ、背景の左端にある目をクリックすると背景画像消え、コピーした鉄部階段のみが表示されます。



- ⑦ ツールボックスより**消しゴム**ツールを選択、**消しゴムツール**モードで上部の形状サイズ選択ボックスの▼をドロップダウンし、**四角形ブラシ**の**1px**サイズを選択クリックします。



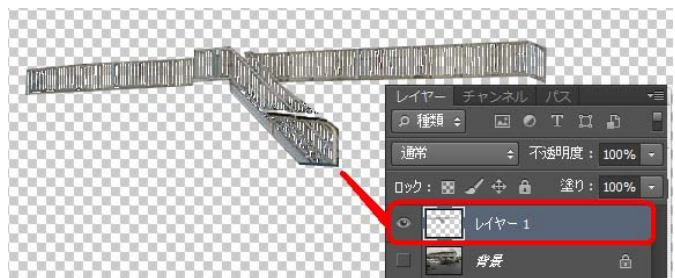
- ⑧ 右図のように**消しゴム**ツールの**四角形ブラシ**の**1px**サイズで●⇒●の方向(逆もOK)で線を引くように、鉄部以外の後ろの格子から透ける部分の画像を消去していきます。



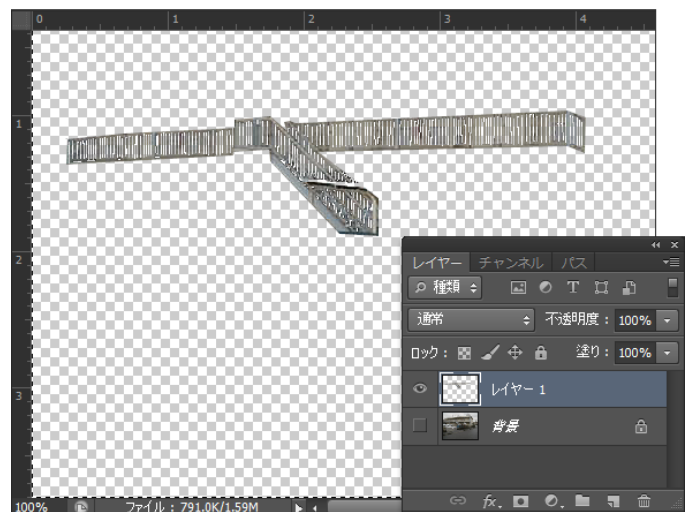
- ⑨ 上記⑧を繰り返す行くと、右図のように鉄部階段のみが残ります。

●背景を**消しゴム**ツールで画像消去した場合は、その部分の画像が消されます。

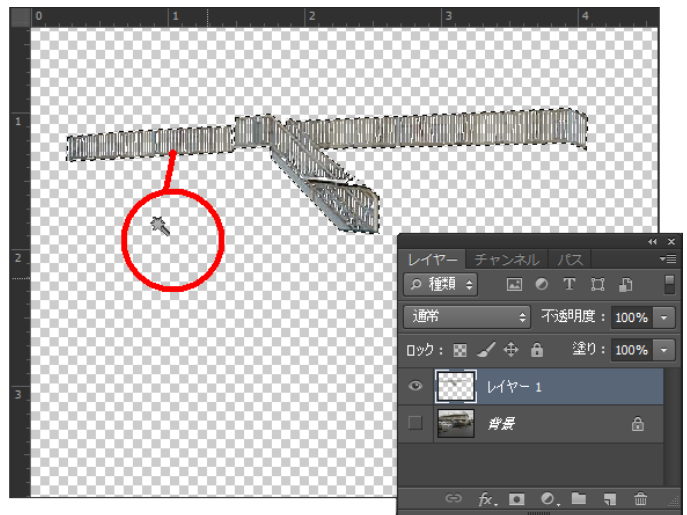
●**レイヤー1**を**消しゴム**ツールで画像消去しても背景画像があれば合成して前処理と全く同様の画像に見せることができます。



- ⑩ 上記⑨ができれば鉄部階段をパス登録します。右図のようにメニューバーの**選択範囲**(S)⇒**すべて選択(A)**で画像全体を点線化表示します。



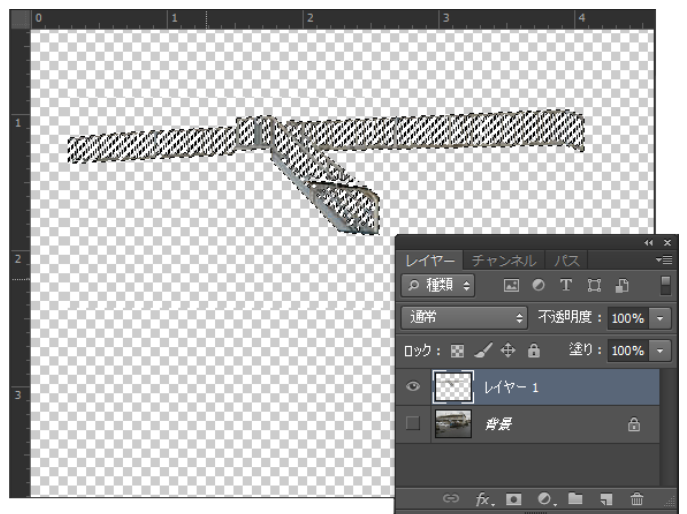
- ⑪ ツールボックスの**自動選択**ツールをクリックし、**Alt**キーを押しながら右図赤枠のあたりの画像が無いところをクリックすると、点線表示が鉄部階段の周囲に変わります。



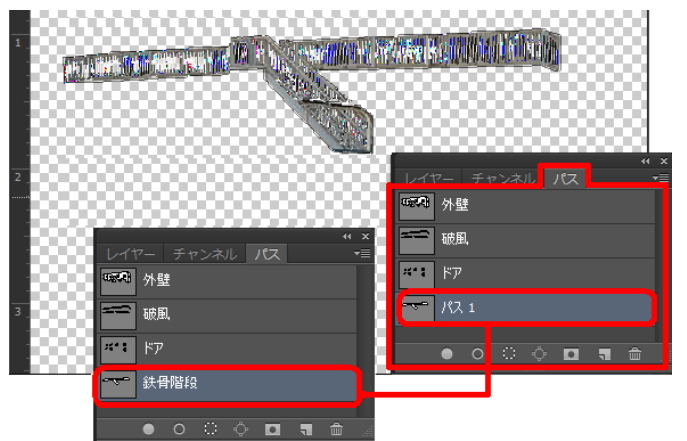
- ⑫ さらにツールボックスの**ズーム**ツールで拡大して、**Alt**キーを押しながら格子の間の画像が無いところをクリックします。右図のように鉄部階段の中の格子部分も点線表示に変わります。



- ⑬ 右図のように全体の指定ができれば、カラーツールの**選択範囲⇒パス登録(マスク)**をクリックします。



- ⑭ 右図のようにパスウィンドウに切り替えると、**パス1**で鉄骨階段のパスができます。**パス1**の名前はダブルクリックして、名前を**鉄骨階段**に変更できます。

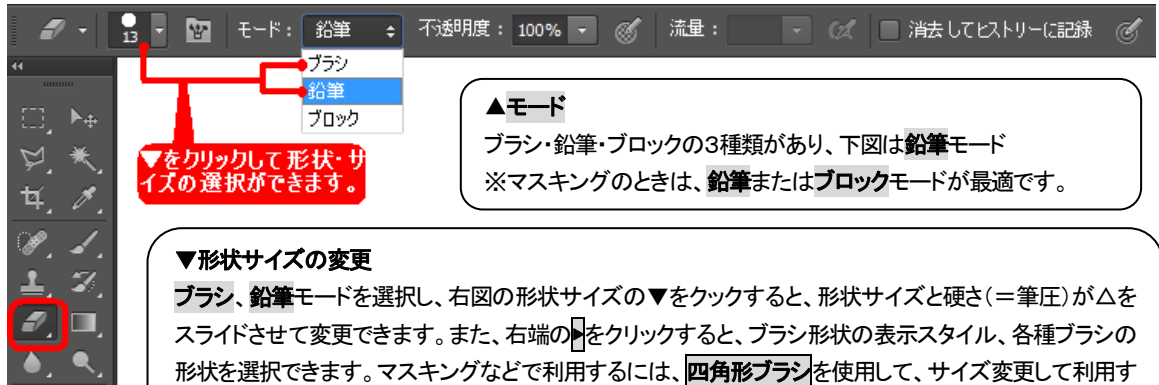




消しゴムツールとは何ですか？

ツールボックスの**消しゴム**ツールはさまざまな形状やサイズがあります。

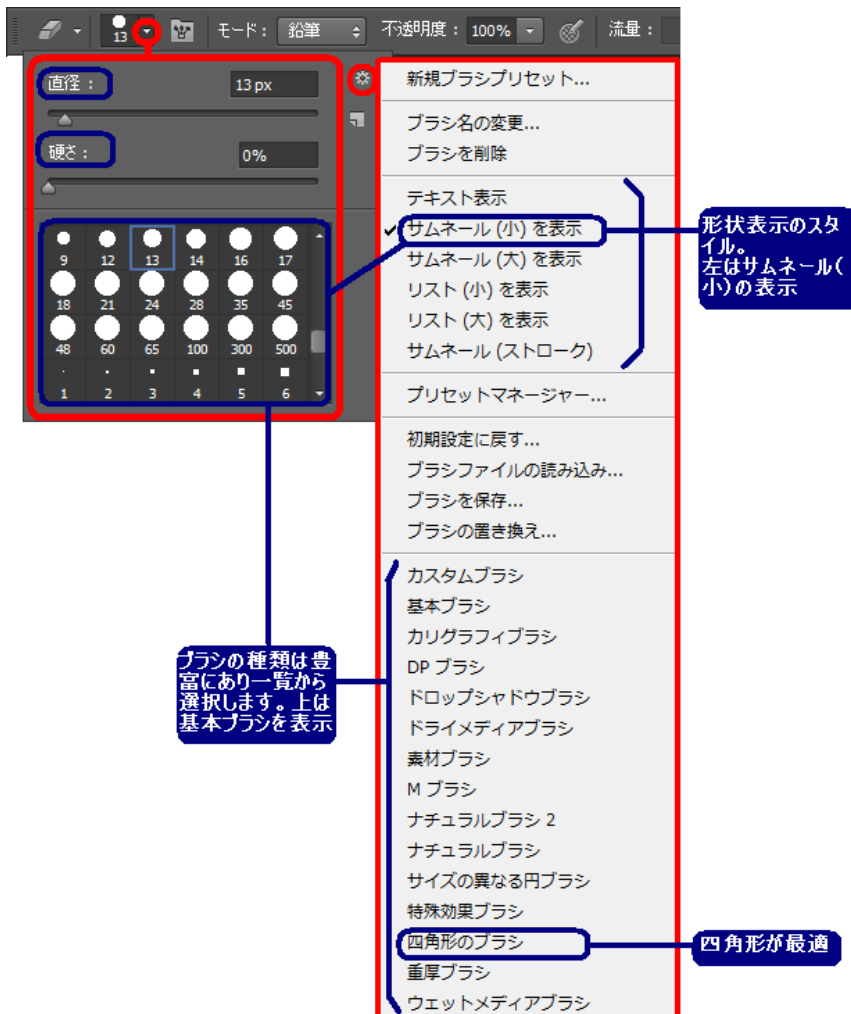
消しゴムツールは画像を消去するツールです。下図のツールボックスの**消しゴム**ツールをクリックして消しゴムツールモードにすると様々な形状やサイズを指定できます。



▼をクリックして形状・サイズの設定ができます。

▲モード
 ブラシ・鉛筆・ブロックの3種類があり、下図は**鉛筆モード**
 ※マスキングのときは、**鉛筆**または**ブロックモード**が最適です。

▼形状サイズの変更
ブラシ、**鉛筆モード**を選択し、右図の形状サイズの▼をクリックすると、形状サイズと硬さ(=筆圧)が△をスライドさせて変更できます。また、右端の□をクリックすると、ブラシ形状の表示スタイル、各種ブラシの形状を選択できます。マスキングなどで利用するには、**四角形ブラシ**を使用して、サイズ変更して利用するのが最適です。



直径: 13 px
硬さ: 0%

形状表示のスタイル。左はサムネール(小)の表示

ブラシの種類は豊富にあり一覧から選択します。上は基本ブラシを表示

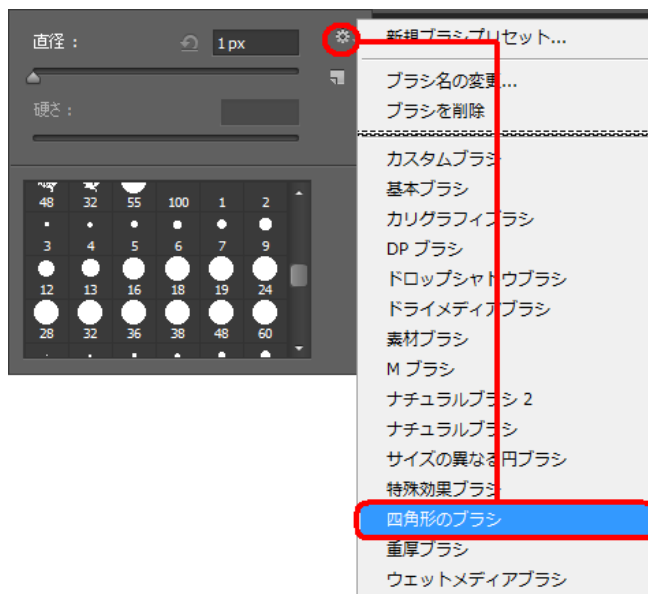
四角形が最適



消しゴムツールの形状を変更したい？

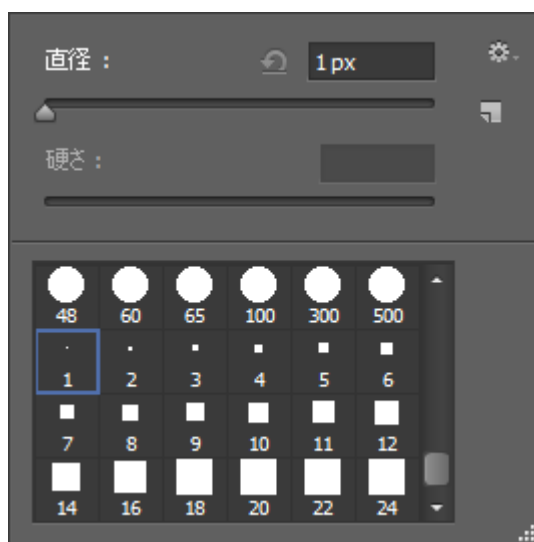
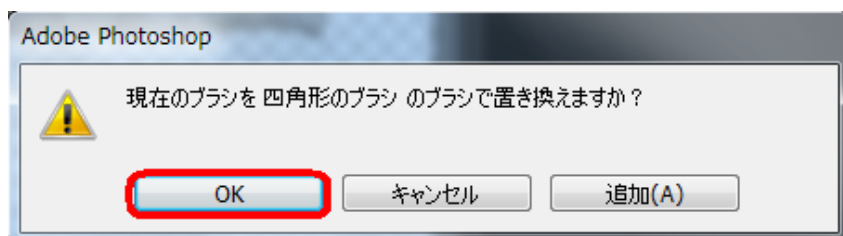
四角形のブラシを表示するには次のように行います。

① 右図のウィンドウの右端の をクリックすると、サブメニューが表示されます。**四角形のブラシ**を選択クリックします。



② 右図のメッセージが表示されたら、**OK**ボタンをクリックすると、下図のように四角形ブラシが表示されます。

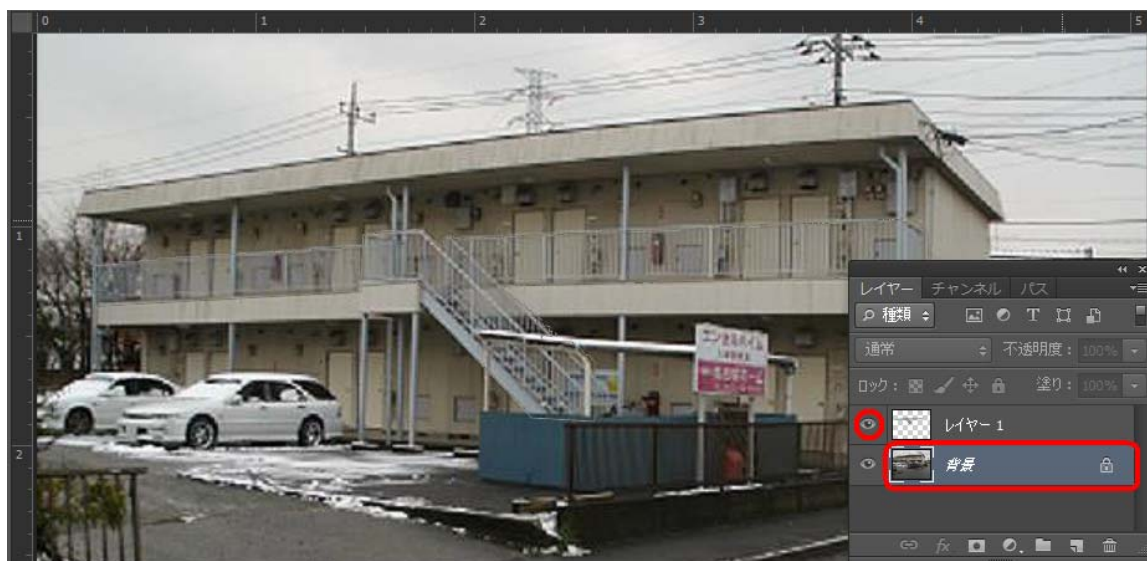
追加(A)ボタンを選択した場合は、上図のに四角形ブラシが追加表示されます。





レイヤーを使うと画像はどんなふうに見えますか？

レイヤーウィンドウの背景を反転表示、レイヤー1も表示すると、処理前同様の画像に見えます。



レイヤーウィンドウで背景を青く反転、レイヤー1も表示すると、背景にレイヤー1が上から合成されているので、見た目は1つの画像に見えます。

この機能を使って、マスキング&シミュレーションに活かします。

塗り替え色選択



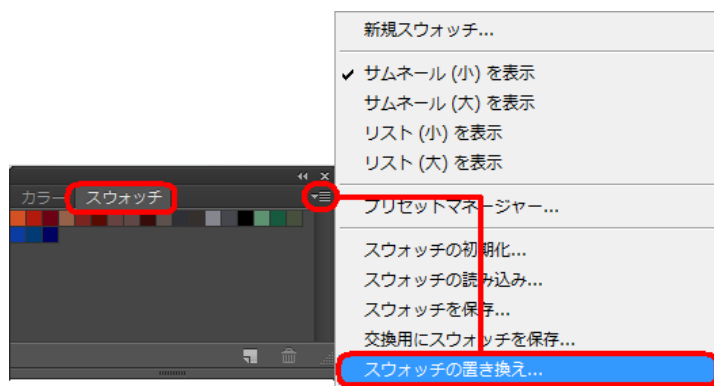
日塗工色見本のほかに色を選択したりする方法はありますか？

Photoshopのスウォッチ機能を利用して、色を選択することができます。日塗工色見本D版、E版はこのスウォッチ機能を利用して色見本を表示選択対応しています。下記が手順です。



スウォッチパレットに対応した各種色見本の表示

① インストールCD-ROM内の各フォルダ内にあるファイルを読み込むには、スウォッチパレットの右端にある または をクリックします。ポップアップメニューが表示され、**スウォッチの置き換え** を選択します。



② 右図のウィンドウが表示され、CD-ROM内の以下フォルダに以下のスウォッチ用色見本があります。該当のファイルを指定し、**読み込み(L)** ボタンをクリックして読み込みます。

●各メーカー色見本フォルダ

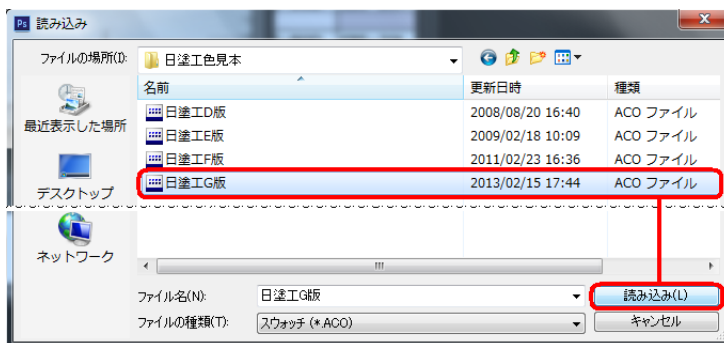
SK_クリーンマイルドウルタシリーズ.aco

SK_ヤネフレッシュシリーズ.aco

●日塗工色見本フォルダ

日塗工 D 版.aco

日塗工 E 版.aco





パレット表示

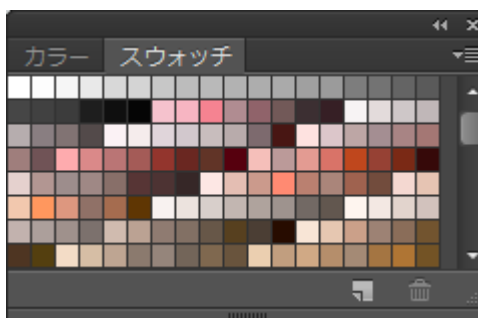
① スウォッチパレットの右端にある□または▼
☰をクリックします。右図のポップアップメニュー
が表示されます。赤枠内のいずれかをクリックす
るとパレットの表示を変更することができます。

新規スウォッチ...

- ✓ サムネール (小) を表示
- サムネール (大) を表示
- リスト (小) を表示
- リスト (大) を表示

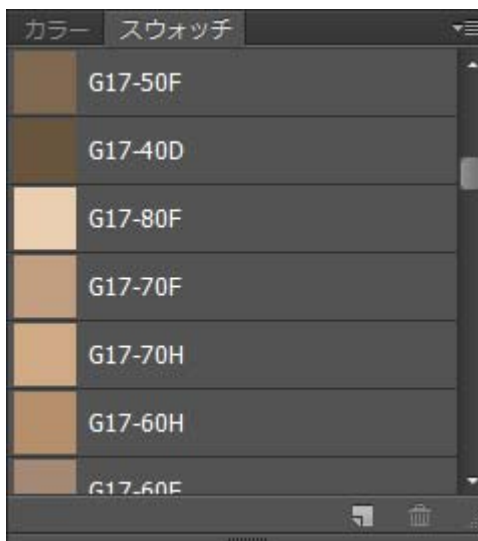
●色のみ

サムネール表示(大・小)、パレット上で色番号が
表示。右図例はサムネール表示(小)



●色+色番号

リスト表示(大・小)、常に一覧にパレットと色番号
が表示。右図例はリスト表示(大)





標準添付されているDIC以外の色見本帳より選択したいときは…

カスタムカラーウィンドウが表示され、カラーブックの▼をクリックし、DICカラーガイド以外のものを選択します。



選択した色がカラーパレットに表示されないときは…

画像表示モードがRGBになっているか、画像ファイル名が表示されているところに(RGB)となっているか見ます。

(RGB)となっていないときは、メニューバーの**イメージ(I)**→**モード(M)**で**RGBカラー**を選択します。またRGBカラーが選択できない場合は**イメージ(I)**→**モード(M)**→**グレースケール(G)**にしてから、再度**イメージ(I)**→**モード(M)**→**RGBカラー**という手順でRGBカラーにします。



シミュレーション



エラーメッセージが表示されて塗り替えられない

カラーツール**有彩色への塗装**など塗り替えツールをクリックすると下図のメッセージが表示されるとき

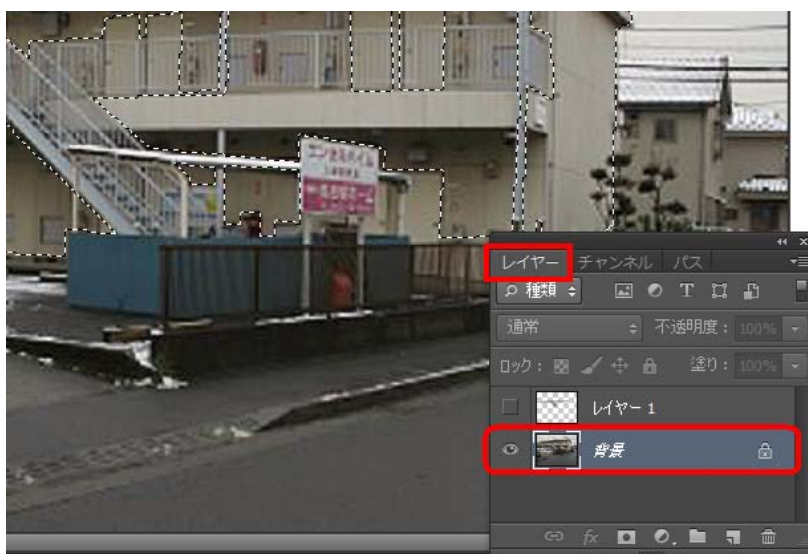
① 右図のような
外壁等のパス選択
後し、カラーツール
有彩色への塗装
など塗り替えツール
クリックしてメッセ
ージが表示された
ら、**停止(S)**ボタ
ンをクリックします。



② カラーツールの
クリックしたとこ
ろのボタンが赤表
示に変わります。



③ レイヤーウイン
ドウに切り替える
と、**レイヤー1**が反
転されています。
このレイヤー1の
画像には外壁にあ
たる画像がないた
め塗り替えできな
いことが原因で
す。**背景**に反転選
択し、再度シミュ
レーションしてくだ
さい。

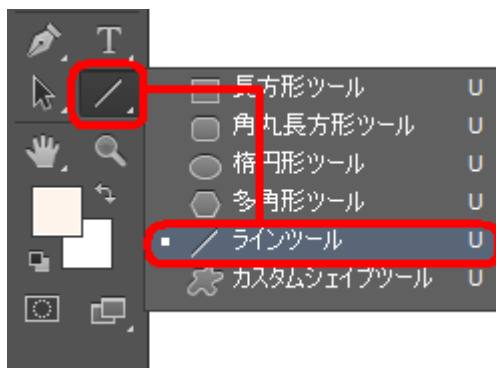




ペランダや手摺りなどの細物を塗るとき

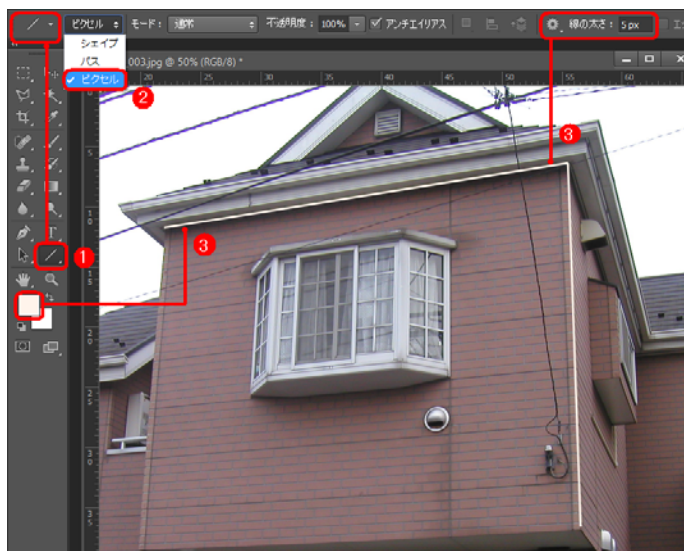
ツールボックスの**ライン**ツールは指定した色で線を描くことができるので細物塗るときなどに最適です。

① ツールボックスの**ライン**ツールをクリックします。ラインツールが表示されていないときはツールボックスより、このボタンを長押しして**ライン**ツールを選択します。



② ラインツールモードになり、ウィンドウ上部の**シェイプ**／**パス**／**ピクセル**(塗りつぶし領域)をドロップダウンし、**ピクセル**モードにします。

③ 開始点から終了点までドラッグします。マウスを放すと塗替色パレットに表示している色でラインが引かれます。ラインの色は**塗替色**パレットで指定された色、ウィンドウ上のラインの太さは**線の太さ**でピクセル単位で指定します。





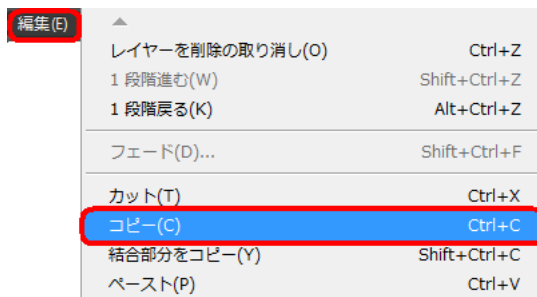
物干し金物やエアコンホース、円形状の部分の美しくシミュレーションしたい。

マスキング後、レイヤー機能を使ってシミュレーションします。

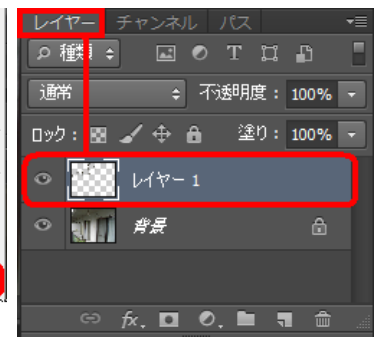
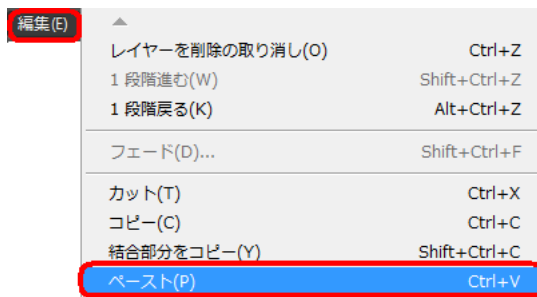
① シミュレーション以外の物干し金物や、エアコンホースなども右図のようにマスキングします。



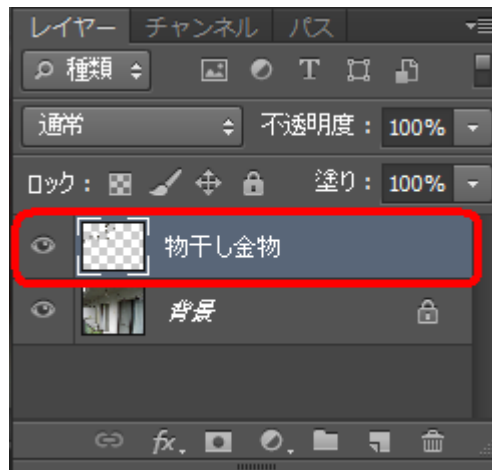
② **物干し金物**パスを上図①のとおりクリックして反転させ、カラーツールの**登録パス**→**選択範囲**で物干し金物を点線化し、上部メニューの**編集(E)**⇒**コピー(C)**で物干し金物をコピーします。



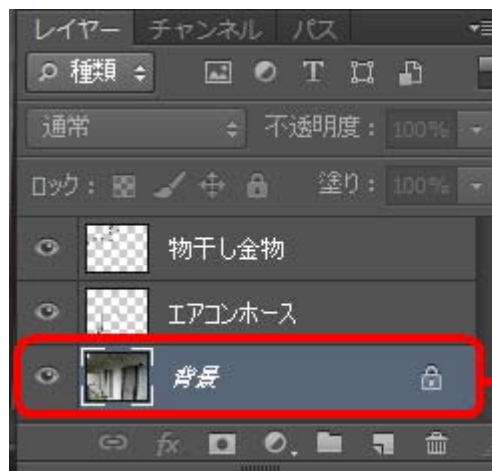
③ 上部メニューの**編集(E)**⇒**ペースト(P)**をクリックします。レイヤーウィンドウに切り替ええると**レイヤー1**で物干し金物の画像ができます。



④ レイヤー1の名前の上でクリックすると、名前を変更して**物干し金物**にすると分かりやすいです。



⑤ 上記②～④の要領でエアコンホースのレイヤーも作成します。



塗り替えシミュレーションは背景にする

⑥ シミュレーション後、物干し金物とエアコンホースのレイヤーの表示指示(○=目)しておくことにより、背景の外壁シミュレーションの上に2つのレイヤーが合成され、美しい仕上がりに見えます。



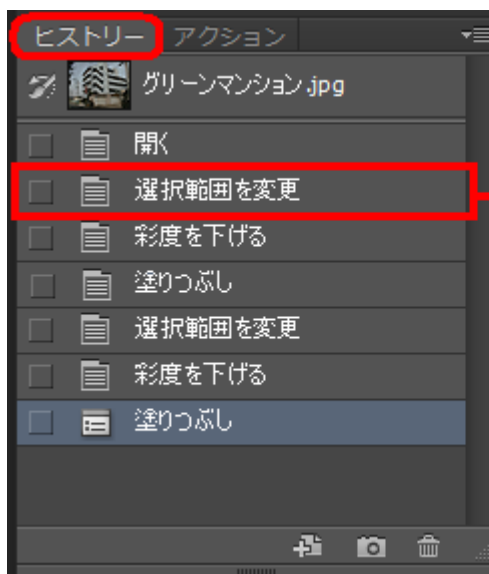


思うような色に塗替えられなかったとき

Photoshopのヒストリー機能を利用して操作を戻れます。

① 1操作ずつ戻す方法 (右図→)

カラーツールウィンドウに隣接の**ヒストリー**タグをクリックするとこれまで行った操作が学習されています。したがって、戻りたい操作まで任意に戻ることができます。



戻りたい操作をクリックすると、自動的にその画像で行った操作まで戻してくれる機能です。

② 最終保存状態まで戻す方法(下図↓)

カラーツールの**原画(登録済)に戻す**ボタンで塗替え前の画像(塗替え範囲の保存まで)まで戻ることができます。ただし、塗替え後、保存してしまった画像の復帰は不可能です。

また、カラーツールの**登録パス→選択範囲**ボタンをクリックしないで、各塗装ボタンをクリックすると、画像全体が**塗替色**パレットの色で塗装されます。そのような場合も**原画(登録済)に戻す**ボタンをクリックします。





繰り返しシミュレーションする場合

1度のマスキングで数パターンのイメージを作成する場合に便利です。

別名で保存ボタンでファイル名を付けて保存してから再度、マスキングで保存した原画を呼び出しシミュレーションします。



図面でのシミュレーションで、影などを付けたいとき

影をつけたい場所を **多角形選択**ツールで範囲指定します。カラーツールの**影を付ける**ボタンをクリックします。範囲指定部分に影がつけられます。

色見本について



昔の日塗工色見本帳から色を選択したい

色彩工房は日塗工T版、A版、B版、C版、D版、E版、F版、G版が収録されています。

日塗工色見本帳(2009年2月よりE版)は本ソフトウェア起動時に自動で表示されます。それ以前の色見本帳や最新の日塗工G版(2013年2月よりG版)を使用する場合は次の手順で行います。



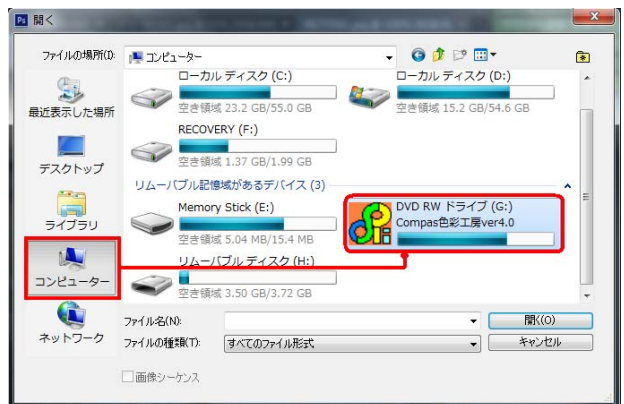
日塗工色見本帳の表示

CD-ROMから日塗工色見本帳を表示する

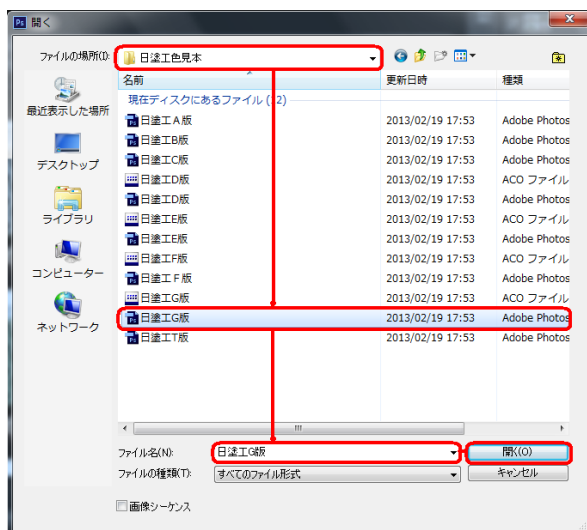
- ① 色彩工房カラーツールパックCD-ROMをドライブにセットします。メニューバーより**ファイル(F)**→**開く(O)**を選択します。



- ② 右図のウィンドウが表示され、**マイコンピュータ**⇒CD-ROMドライブの**Compas色彩工房ver4.0**をダブルクリックして選択します。



- ③ **日差工色見本**フォルダし、該当のファイル名をダブルクリックまたは、選択後、**開く(O)**ボタンをクリックします。

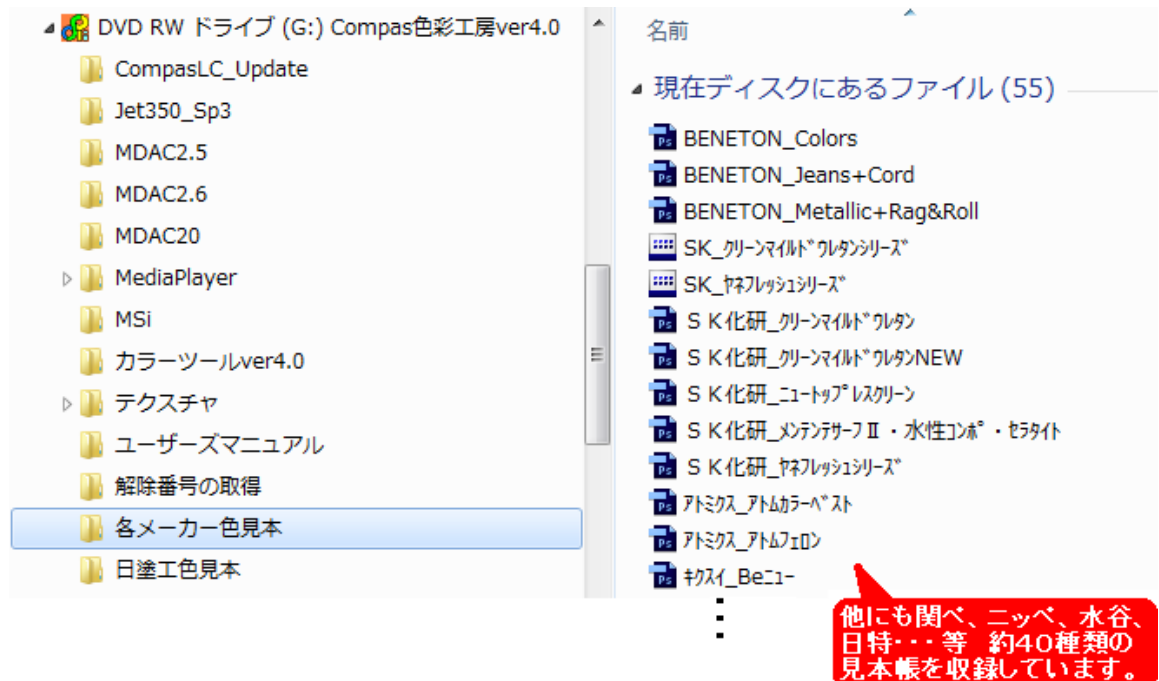




各メーカー色見本帳ファイルの開き方

各メーカー色見本(関ベ、ニッペ、SK他約40種)はCD-ROM内の**各メーカー色見本**フォルダに収録しています。

このファイルはPSD ファイル形式ですので、Photoshop(本製品の基本画像ソフト)でのみ開くことができます。



テクスチャ



塗料メーカー見本からテクスチャを作りたい

スキャナやデジカメなどで塗料メーカー見本を画像化して作ります。

作成は以下の方法があります。

【1】 メーカーカタログから画像化

【2】 メーカーサイトからダウンロードして画像化(ただし、画像でテクスチャをダウンロード提供しているメーカー)



【1】メーカーカタログからテクスチャ見本を読み込んで画像化する

スキャナやデジカメなどで塗料メーカー見本を読み込み画像化します。

スキャナで右図のような塗料メーカーのテクスチャが入ったカタログを読み込み、画像化します。



このテクスチャシミュレーションの場合は現場画像をカラーツールの**デジカメ画像変換(150dpi)**で設定するため、スキャナの出
力解像度設定は**150dpi**で読み込んでください。





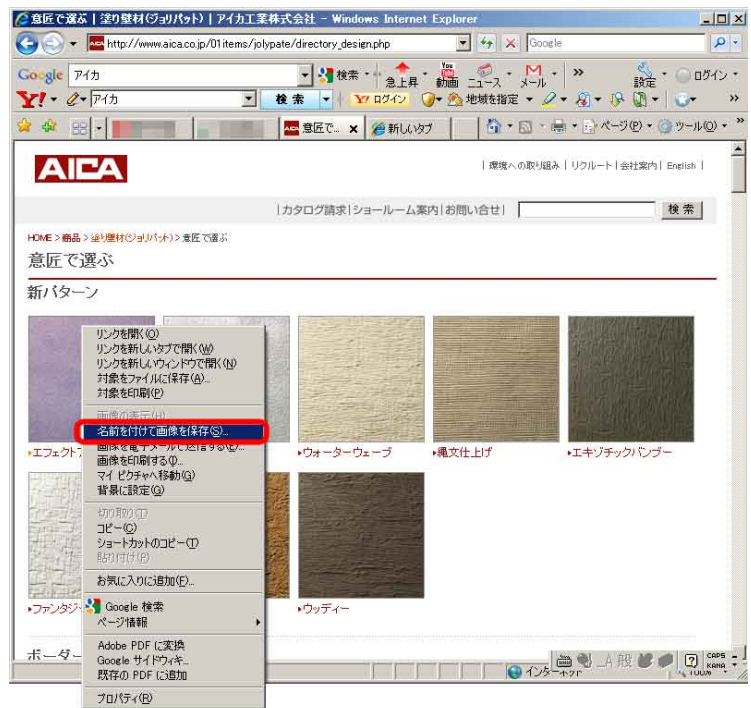
【2】メーカーサイトにテクスチャが用意されている場合

ダウンロード読み込みまたはブラウザの機能を使って画像保存して画像化します。

- ① アイカ工業などサイト内にテクスチャダウンロードページがある場合はダウンロードして画像化します。



- ② ダウンロードリンク先が記載されているればそこから、またはブラウザでダウンロードしたい画像の上で右クリックし、**名前をつけて画像を保存(S)**を選択し、ご自分で分かりやすいドライブ＞フォルダにて保存してください。
そのテクスチャ名にしておけばより利用しやすくなります。

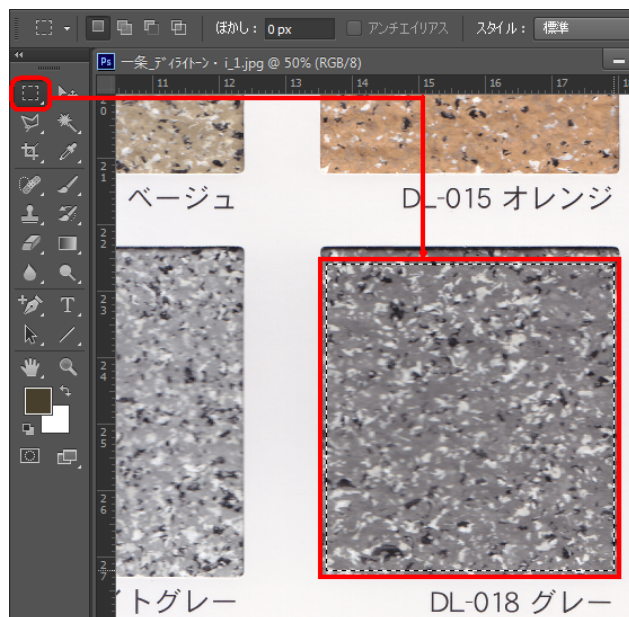




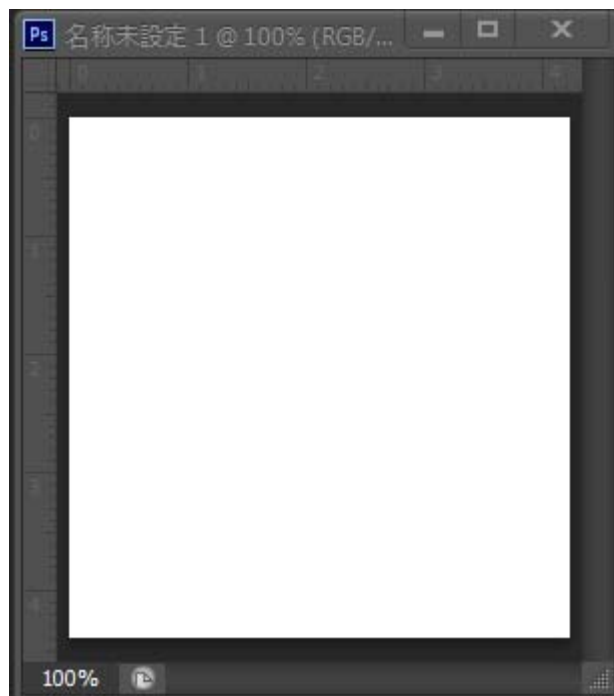
レイヤー機能を使って、画像化したテクスチャをまとめて保存

メーカーカタログをスキャナで読み込んだ場合、1ファイル＝1製品で全色をまとめてファイル化する

- ① ツールボックスの**長方形**ツールをクリックし、**長方形ツールモード**にし、ドラッグして範囲指定します。点線で囲われます。このとき、周囲ぎりぎりのところより中に入った全体の色が安定している範囲のみ指定し、上部メニューバー**編集(E)**→**コピー(C)**を選択します。



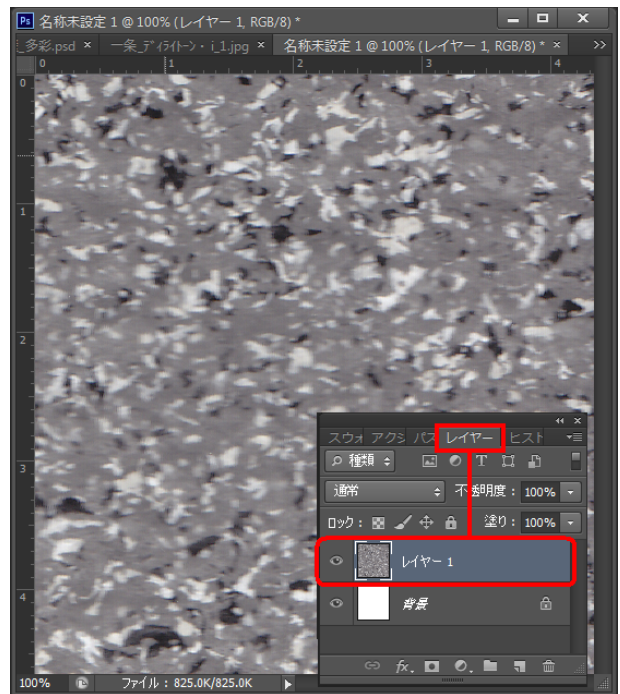
- ② 上部メニュー**ファイル(F)**→**新規(N)**を選択します。新規設定ファイルが表示されたら、**OK**ボタンをクリックします。右図のウィンドウが表示されます。



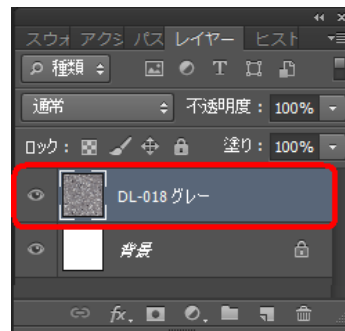
- ③ 上部メニューバー **編集(E)** → **ペースト(P)** をクリックすると、右図のように範囲指定したテクスチャが表示されます。
レイヤーウィンドウには **レイヤー1** としてテクスチャがコピーされています。



レイヤーとして貼り付ける際になるべく同じ大きさになるようにします。不揃いが発生した場合は、シミュレーションの仕上がりに影響がでるため、以下⑥が完成した段階で、上部メニュー **イメージ(I)** → **キャンパスサイズ(S)** で全て同一に重なる大きさに画像サイズを調整します。



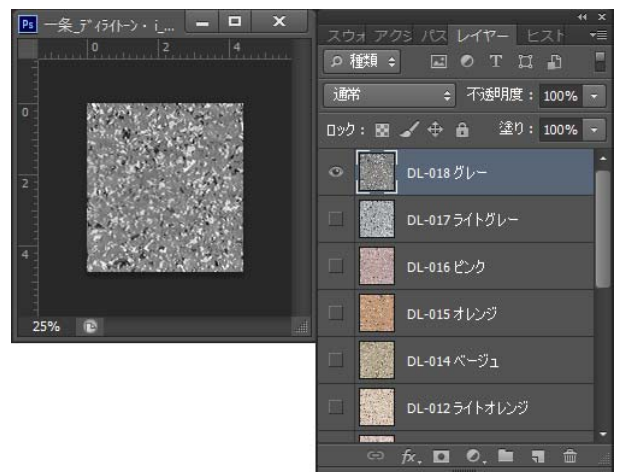
- ④ レイヤーウィンドウにて **レイヤー1** をダブルクリックして **DL-018 グレー** といった色番号や色名へ名前を変更します。



- ⑤ 右図のように②～④を繰り返し行い、各色レイヤー化したテクスチャファイルを用意します。最後に上部メニュー **ファイル(F)** → **別名で保存(A)** で名前を付けて保存します。このとき、レイヤーを使用しているので、拡張子は **.psd** (Photoshop ファイル形式) でのファイル保存になります。



レイヤーウィンドウでの複数テクスチャの切り替え選択については次ページ参照してください。

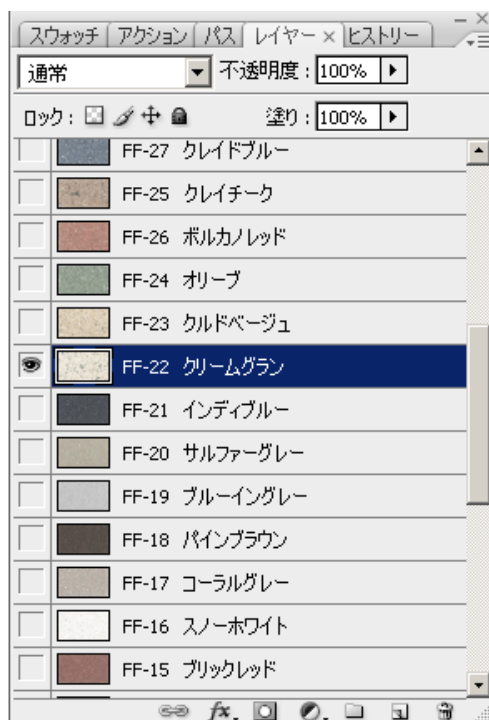
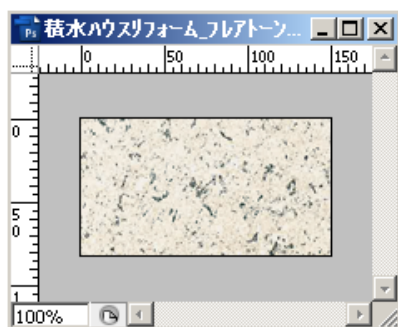




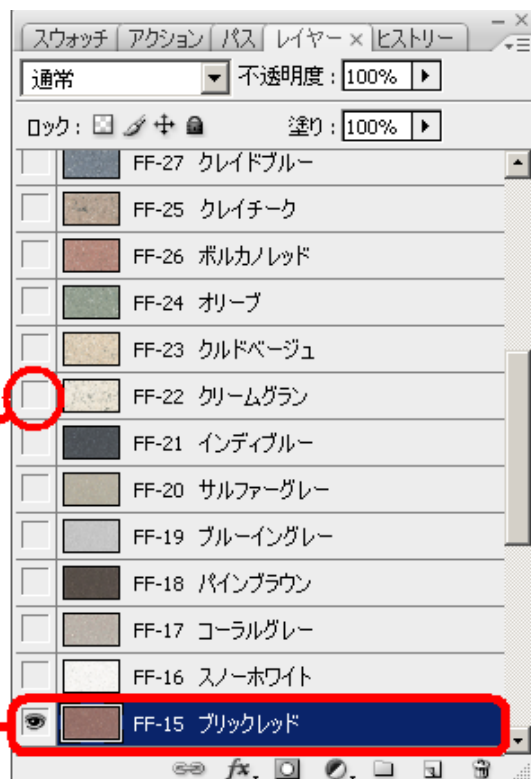
レイヤーウィンドウでの複数テクスチャの切り替え選択

多彩色テクスチャ画像の使い方(Photoshopレイヤーの説明)

右図の多彩色テクスチャファイルで、FF-22 クリームグランを指定表示しています。



FF-22 クリームグランより下のブリックレッドを指定表示したい場合は、ブリックレッドをクリックし、FF-22 クリームグランの目の表示を解除します。逆に、FF-22 クリームグランより上の表示のものはクリックするだけで表示が変わります。したがって、下の画像に上の画像が重なっている状態がレイヤーです。



クリックして解除 = 目が消える

クリームグランより上位表示のものはクリックするだけで表示されます。下のものは目を消します。



オリジナルのテクスチャを作りたい

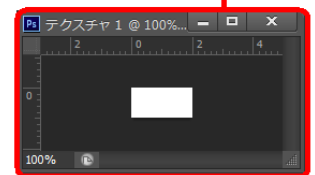
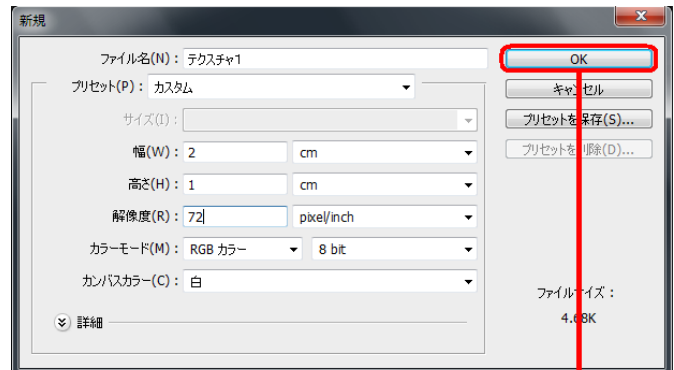
Photoshopのテクスチャライザを使ってテクスチャ画像を作ります。



【1】テクスチャの作成: 塗板を作成する

① メニューより**ファイル(F)→新規(N)**で、テクスチャを作成する画像を作ります。

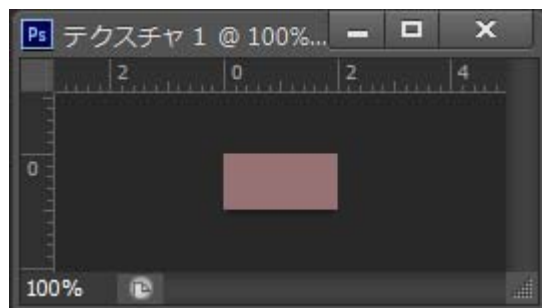
- 画像の大きさ: 幅 2cm 高さ 1cm
- 解像度: 72pixels/inch
- 画像モード: RGBカラー
- 初期表示内容: 白



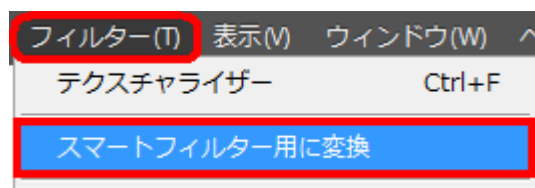
② 塗板を作成します。基本色となる色を選択し、ツールボックスの**塗替色**パレットに表示します。



③ カラーツールより**ベタ塗り**を選択します。選択した色でその画像が塗りつぶされます。



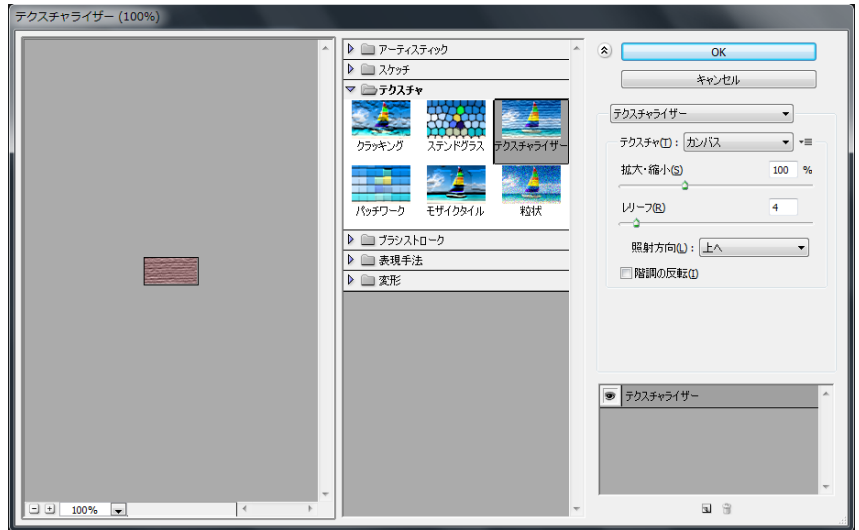
④ 画像が塗りつぶされたら、メニューより**フィルタ(T)⇒スマートフィルター用に変換**をクリックします。



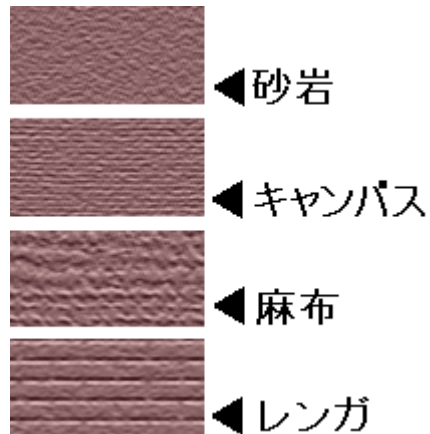


【2】テクスチャの作成: 模様を作る

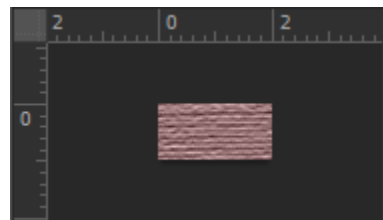
① メニューより**ファイル**
タ(T)→**テクスチャ**→
テクスチャライザを選
択します。右図のウィ
ンドウが表示されま
す。



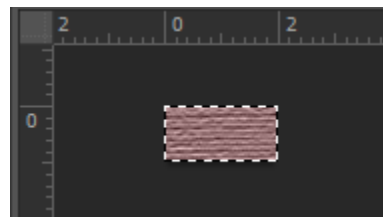
② **テクスチャライザ**
の設定は次のとおりで
す。
●**テクスチャ**: 模様は
▼をクリックして、右図
の4つから選択しま
す。
●**拡大・縮小**: 模様の
大きさを△をスライドさ
せることにより自由に
変更することができます。
●**レリーフ**: 模様の凹
凸を作ります。
●**照射方向**: 模様の光
沢感を出します。



③ ②で設定した後、**OK**ボタンをクリックし、前ページの
③で作られた塗板に②で設定した模様が重ねられ、右図
のテクスチャができます。



④ ツールボックスの**長方形**ツールをクリックし、**長方形**
ツールモードにし、ドラッグして範囲指定し、右図のよう
に点線で囲われます。メニューより**編集(E)**→**パターン**
を定義(D)を選択します。テクスチャが記憶されます。





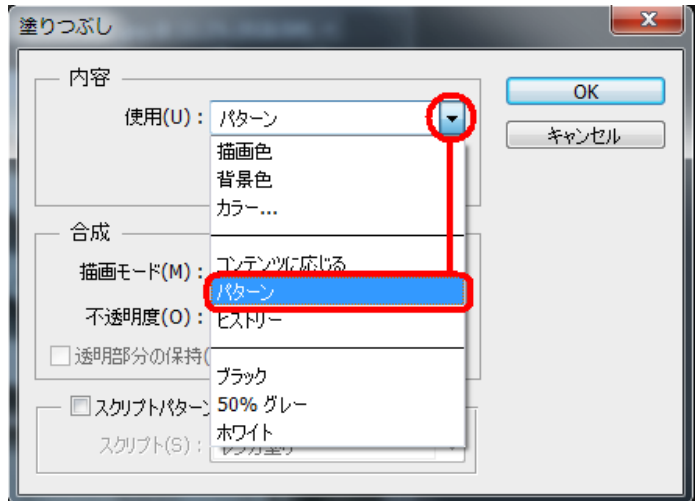
数あるテクスチャをパレット化して見やすく、利用したい

Photoshopのパターンファイル機能(. pat)を使ってテクスチャ画像の見本帳ファイルが創れます。

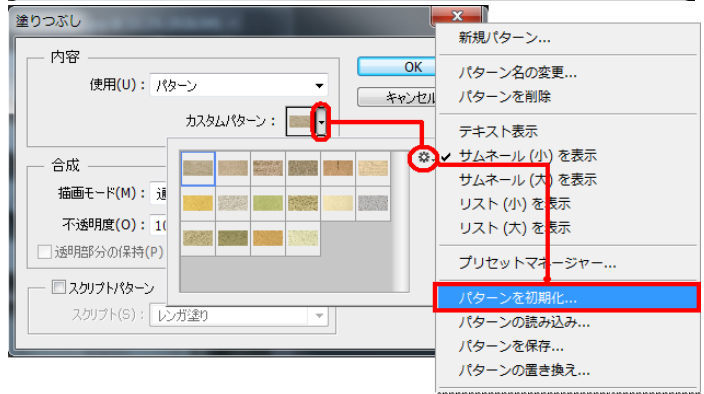


【1】パレットの準備

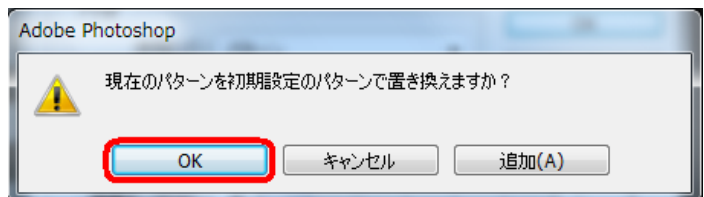
- ① メニューバーの**編集(E)⇒塗りつぶし(L)**より右図が表示されます。
内容カテゴリの**使用(U):**で▼をドロップダウンし、**パターン**を選択します。



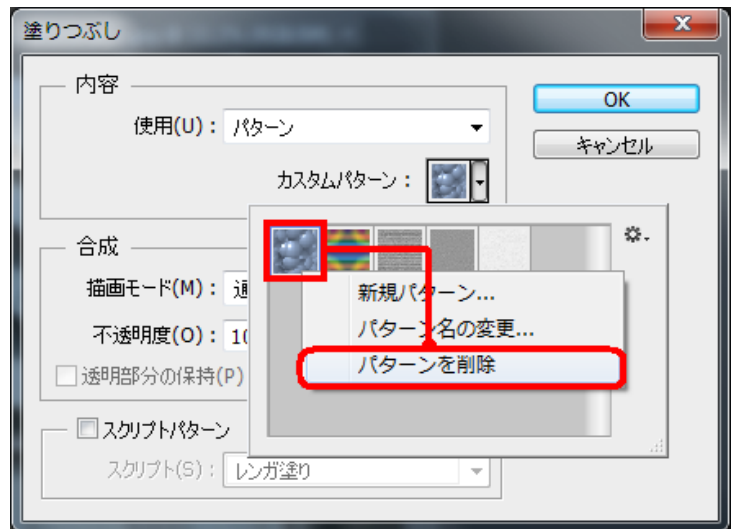
- ② 右図より、カスタムパターンの▼をクリックします。現在選択されているパターンが表示されます。(初期値はPhotoshop標準です。)
さらにそのウィンドウの▶をクリックするとポップアップメニューが表示され、**パターンの初期化**を選択します。



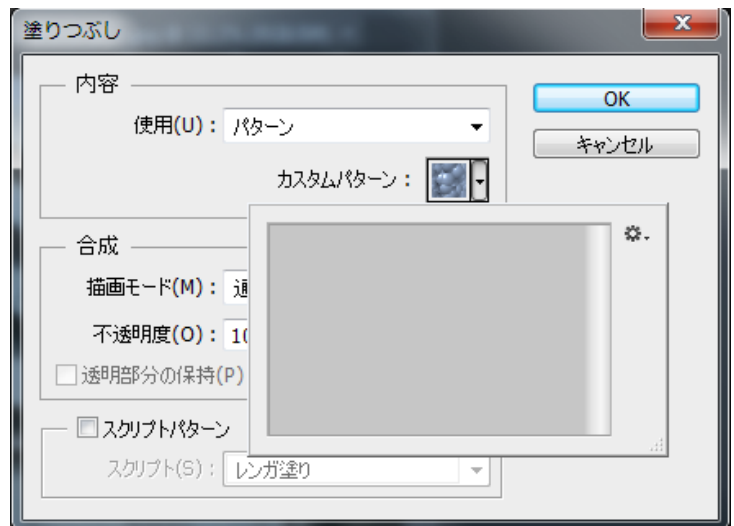
- ③ 右図のメッセージが表示されたら、**OK**ボタンをクリックします。



④ 初期化すると、右図のようにPhotoshopの初期値パターンが表示されます。パターンをクリックし、右クリックし、ポップアップメニューより**パターンを削除**を選択します。

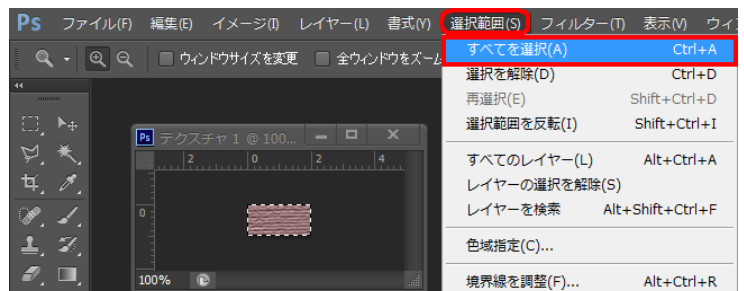


⑤ 上記①を繰り返し、全てのパターンを削除します。
全て削除できたら、**OK**ボタンをクリックしてこのウィンドウを閉じます。

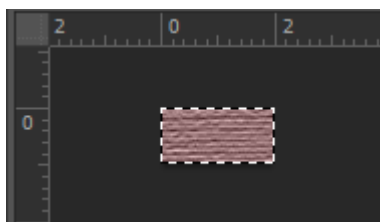


【2】パターンの定義

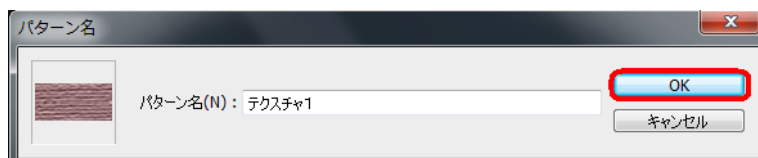
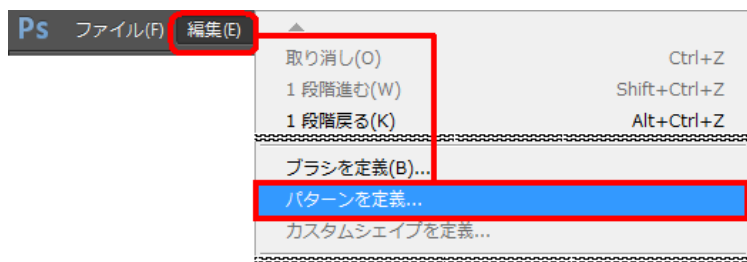
① 【1】で作成した登録テキストチャプファイルを開きます。ニューバーの**選択範囲(S)⇒すべて選択(A)**をクリックします。



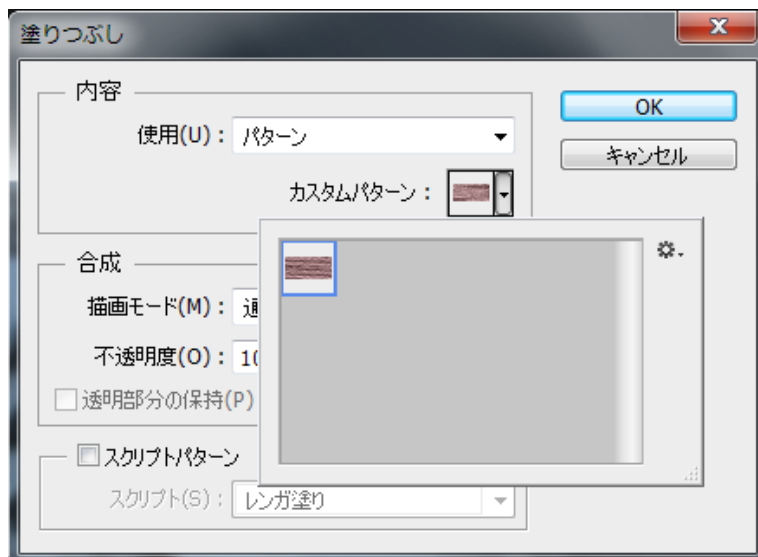
② 右図のように点線で全て囲まれます。



③ 上部メニューバーの**編集(S)**⇒**パターンを定義(D)**をクリックします。下図のメッセージが表示され、**パターン名(N)**は初期値ファイル名になっています。分かりやすい色番号等に変更する場合は直接入力して変更し、**OK**ボタンをクリックします。



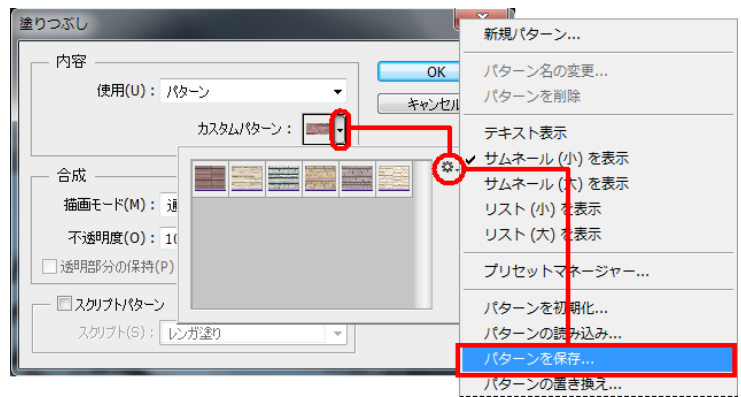
④ Photoshop上部メニューバーの**編集(E)**⇒**塗りつぶし(L)**より、右図を表示すると空のパレットにパターンが登録されます。この【3】①～③を繰り返してパターンパレットを作成していきます。



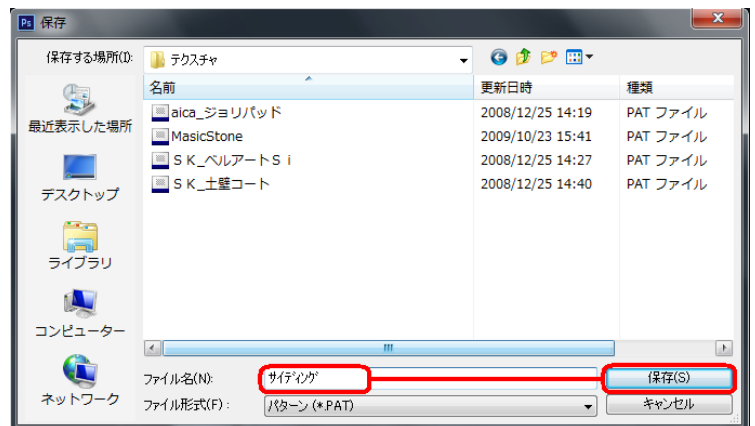


【3】パターンファイルの作成

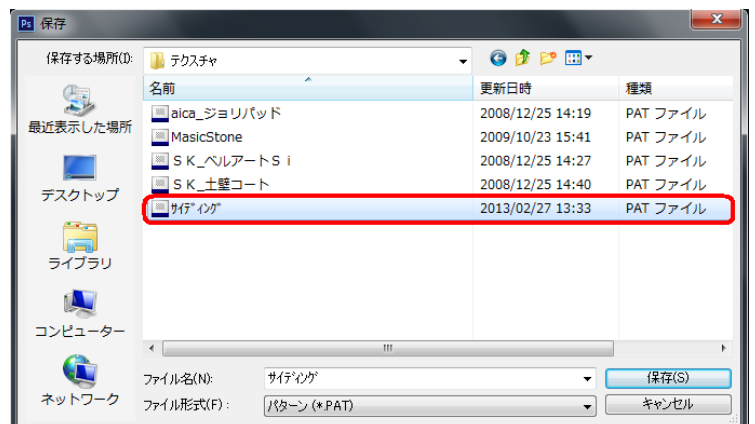
① 【3】で全てテキストチャが登録できたら、メニューバーの**編集(E)⇒塗りつぶし(L)**より、カスタムパターンの▼をクリックし、▶をクリックするとポップアップメニューが表示され、**パターンを保存**を選択します。



② 右図のようにウィンドウが表示されます。**ファイル名(N):**にテキストチャメーカー名や品名など分かりやすく名前を入力します。**保存(S)**ボタンをクリックします。



③ 右図のように**サイディング.pat**でテキストチャデータベースとしてファイル登録されます。





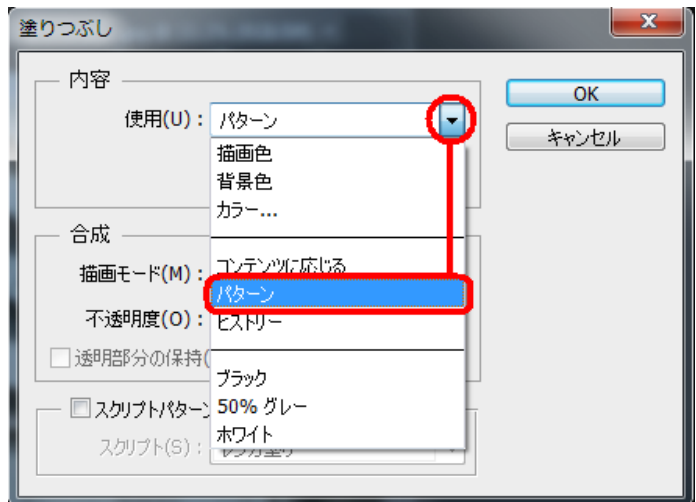
テクスチャをパレット化したが、どのように表示すればよいですか？

Photoshopのパターン機能を使ってテクスチャ画像をパレット保存できます。

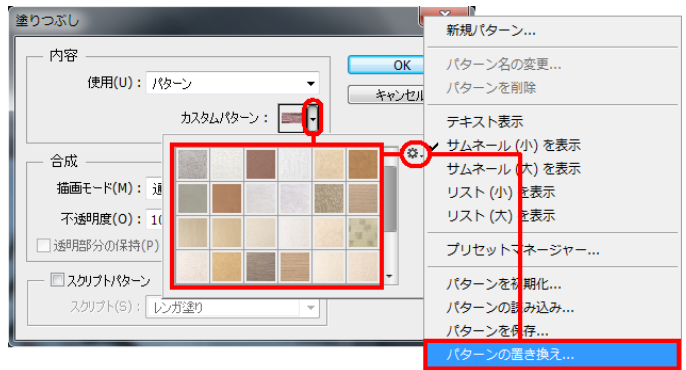
パレット化したテクスチャファイルは次のように表示します。



- ① メニューバーの**編集(E)⇒塗りつぶし(L)**より右図が表示されます。
内容カテゴリの**使用(U)**：で▼をドロップダウンし、**パターン**を選択します。

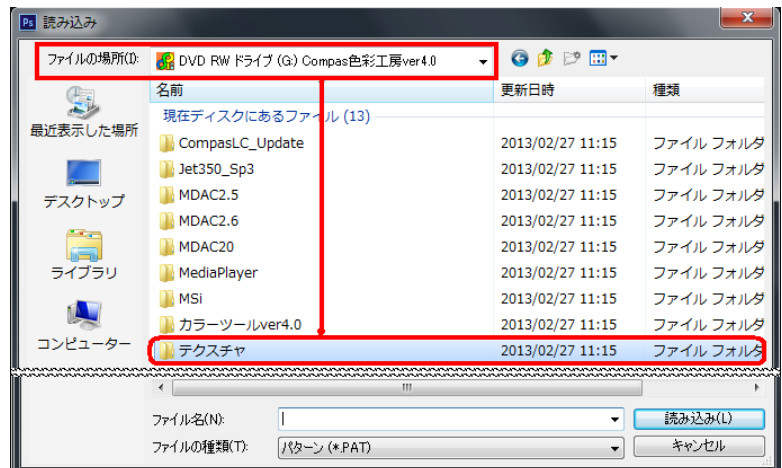


- ② 右図より、カスタムパターンの▼をクリックします。現在選択されているパターンが表示されます。(初期値はPhotoshop標準です。)
さらにそのウィンドウの▶をクリックするとポップアップメニューが表示され、**パターンの置き換え**を選択します。

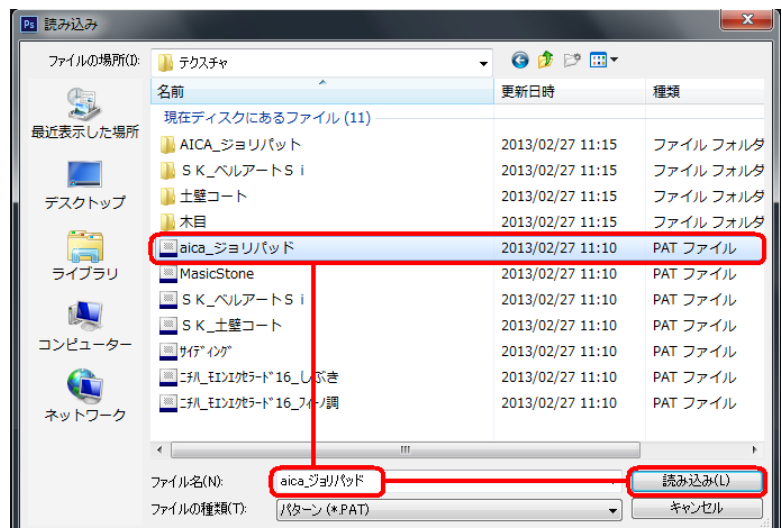


パターンの読み込みを選択した場合は、表示されているパターンに追加表示になります。

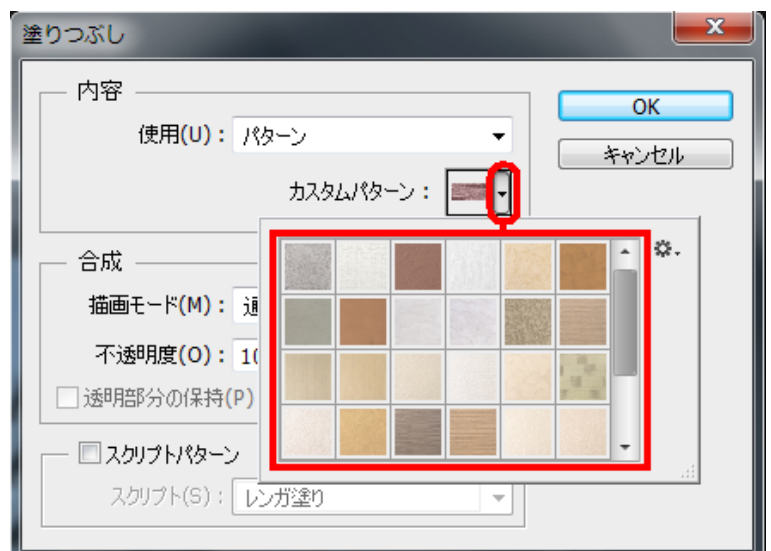
③ インストールCD-ROMよりテクスチャファイルを読み込むには、CD-ROMをセットし、マイコンピュータ⇒CD-ROMドライブ⇒色彩工房 ver4.0_マニュアルを選択します。テクスチャフォルダが表示されたらダブルクリックします。



④ テクスチャフォルダには右の4ファイルが収録されています。右図例ではaica_ジョリパッド.patを選択しています。ファイル名(N):に選択したファイル名が表示されたら、読み込み(L)ボタンをクリックします。



⑤ テクスチャが読み込めたら、右図より、カスタムパターンの▼をクリックします。選択したaica_ジョリパッド.patのテクスチャパターンが表示、確認できます。



3Dテクスチャ塗装



テクスチャ塗装がしたいのですが・・・？

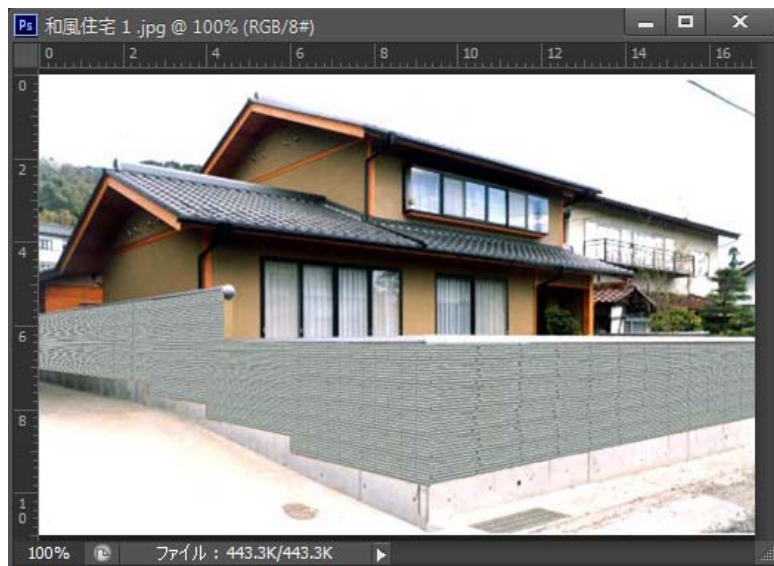
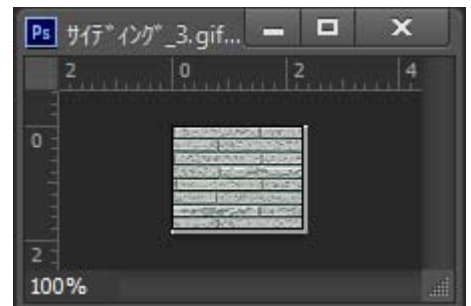
PhotoshopCS2以降のVanishingPoint(バニッシングポイント)機能を使ってテクスチャ塗装が可能です。

現場写真を斜めから撮影した建物に対し、ある特定のテクスチャを使って塗替えする場合は、次の機能を利用したシミュレーションができます。



右図のように斜めから撮影した建物の場合で、下図のように指定されたテクスチャで塗装したい場合にこの機能が有効です。

テクスチャは予め、下図のように別の画像として作成しておきます。



左上画像の塀に上記にテクスチャで塗装した場合

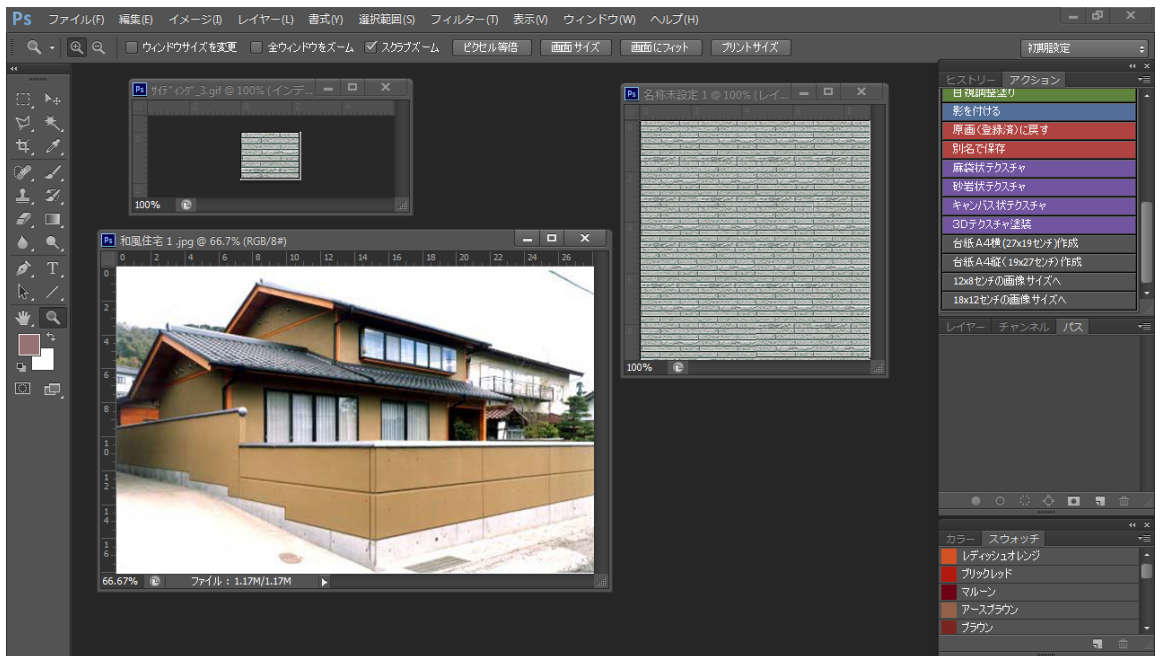
ウィンドウの説明



① 面修正ツール(V)	面の選択、編集、移動およびサイズ変更を行います。
② 面作成ツール(C)	面の4点を定義し、面のサイズと形状を調整します。
③ 選択ツール(M)	正方形または四角形の選択範囲を作成します。
④ スタンプツール(S)	画像のサンプルを使用して塗り替えます。
⑤ ブラシツール(B)	画像に選択されたカラーで塗り替えます。
⑥ 変形ツール(T)	貼り付けた画像(テクスチャ)を拡大縮小または回転および移動します。
⑦ スポイトツール(I)	画像内をクリックしたときに塗り替えに使用する色を選択します。
⑧ 手のひらツール(H)	ウィンドウ内の画像をドラッグして移動します。
⑨ ズームツール(Z)	表示中の画像をクリックして拡大します。 Alt キー+ クリック で縮小します。
⑩ OK ボタン	作業内容を保持して基の画像に戻ります。
⑪ キャンセル ボタン	作業内容を保持せず、基の画像に戻ります。



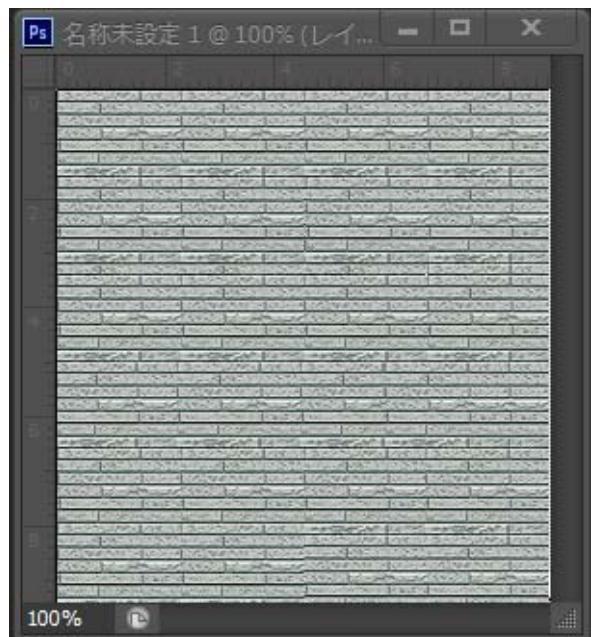
【1】テクスチャ塗装する画像とテクスチャ画像を表示する



【2】テクスチャを表示⇒コピーする

ツールボックスの**長方形(矩形選択)ツール(M)**をクリックし、長方形ツールモードにします。右図のように必要なテクスチャ部分を範囲指定し、**編集(E)⇒コピー(C)**をクリックし、テクスチャをクリップボード内に読み込めます。

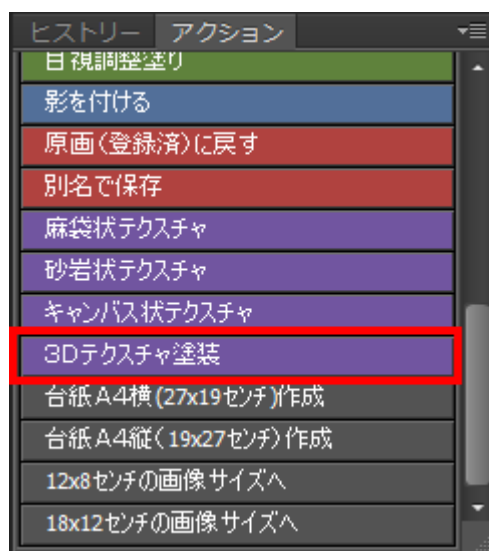
またはメニューバーより**選択範囲(S)⇒すべて選択(A)**でテクスチャ画像全てを範囲指定し、**編集(E)⇒コピー(C)**をクリックでもOKです。





【3】 3Dテクスチャ塗装を起動する

カラーツールより**3Dテクスチャ塗装**をクリックします。下図のウィンドウが表示されます。





【4】テクスチャ塗装する範囲を指定する(＝マスキング)

① 左のツールボックスより**面作成ツール(C)**をクリックします。

② 右図のa～dを順番にクリックします。

③ 右図のように指定した4点で面が作成され、ポイント青枠の赤線で遠近を表現します。



3Dテクスチャ塗装部位の保存と非塗装面について

面作成ツール(C)は4点で遠近を読み込ませるツールで、塗替えマスキングツールと異なり、塗装部位の保存(パス登録)は行えません。したがって、窓やドア部分などの非塗装部位の選択は行えません。



【5】テクスチャ画像をペーストする

キーボードより**Ctrl+V**で【2】でコピーしたテクスチャがウィンドウ上部に表示されます。
このとき、【4】で指定した面の青グリット線が消え、青線だけで表現されます。





【6】テクスチャ画像を【4】の範囲指定した面へ移動する

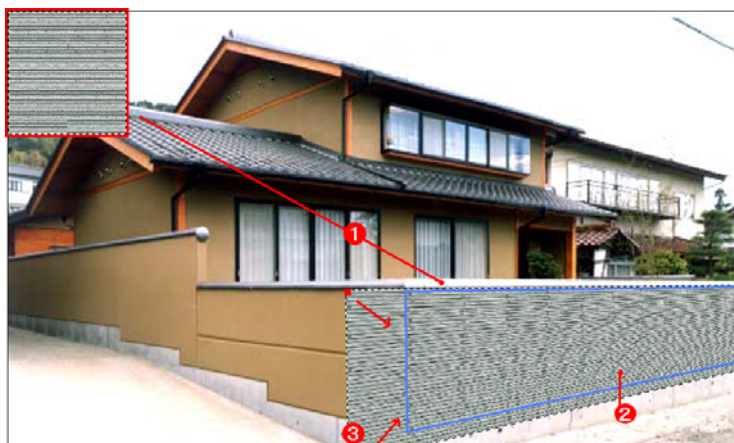
① **選択ツール(M)**をクリックして範囲指定した面までドラッグしてテクスチャを移動します。

② 面上にテクスチャが移動されると青太線になり、その面の遠近が反映されます。

③ **変形ツール(T)**をクリックして、テクスチャの4点のいずれかをつまみながらドラッグして縮小し、②の面に合うように調整します。

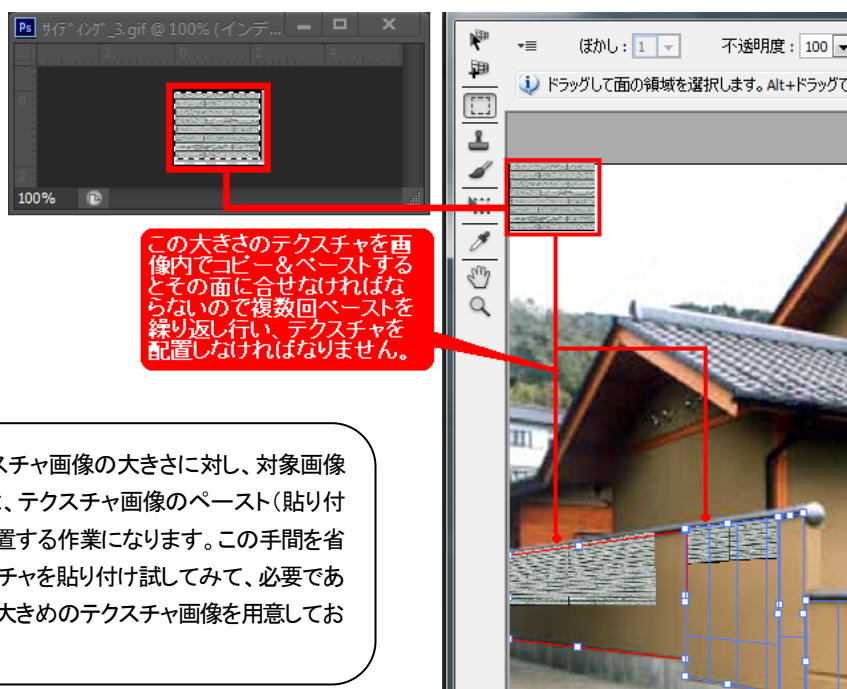
④ 前ページ③でテクスチャの大きさを整えると右図のように自動で遠近を反映し、自然なテクスチャの大きさに塗り替えができます。

完了後は作業内容を保持して基の画像に戻ります。





テクスチャ画像の大きさと対象部位について



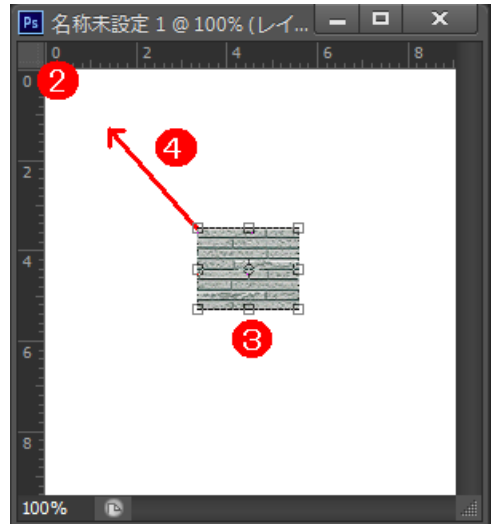
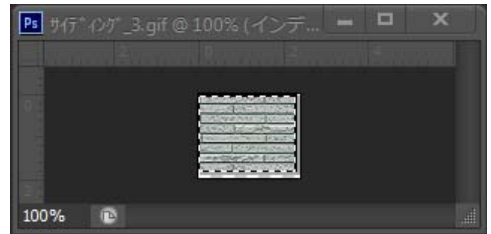


テクスチャの画像調整が必要な場合...

テクスチャ画像に対し塗装面積が大きい場合は予めテクスチャ画像の大きさを調整しておくといでしょう。

① ツールボックスの長方形ツールをクリックし、長方形ツールモードにします。右図のように必要なテクスチャ部分を範囲指定し、**編集(E)**⇒**コピー(C)**をクリックし、テクスチャをクリップボード内に読み込ませます。

② メニューバーより**ファイル(F)**⇒**新規(N)**で右図のように画像(名称未設定1)を作成します。このときの画像の大きさはそのテクスチャ画像と、テクスチャ塗装の対象となる部位に合わせた大きさの画像を作成します。この場合、約4～5倍ほどの大きさで作成しています。



複雑な形状の部位にテクスチャ塗装したい場合 塀左面のテクスチャ塗装の方法

【1】テクスチャ面を作成する

① ツールボックスより**面作成ツール(C)**をクリックします。右図のa～dを順番にクリックします。

② 右図②のように指定した4点の面が青グリッド線で範囲指定されます。

③ 再度ツールボックスより**面作成ツール(C)**をクリックします。右図のa～dを順番にクリックします。

④ 右図④のように指定した4点の面が青グリッド線で範囲指定されます。

⑤ 再度ツールボックスより**面作成ツール(C)**をクリックします。上記③～④の手順同様⑥の面を作成します。

したがって、4点で面を作成しますので、⑦・⑧の面も上記③～④の手順同様、順番に作成していきます。



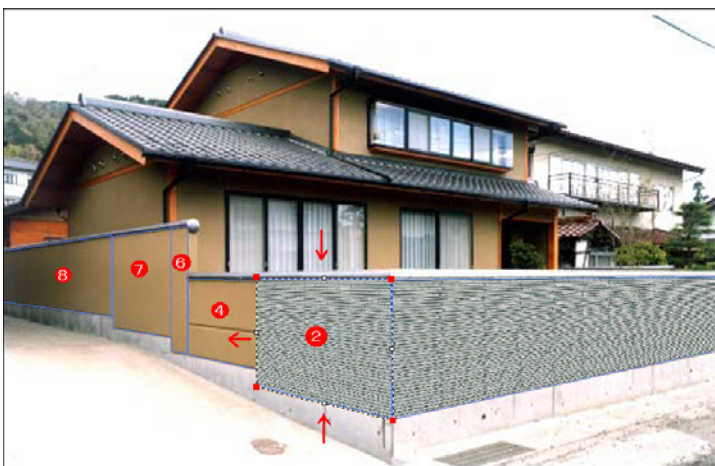
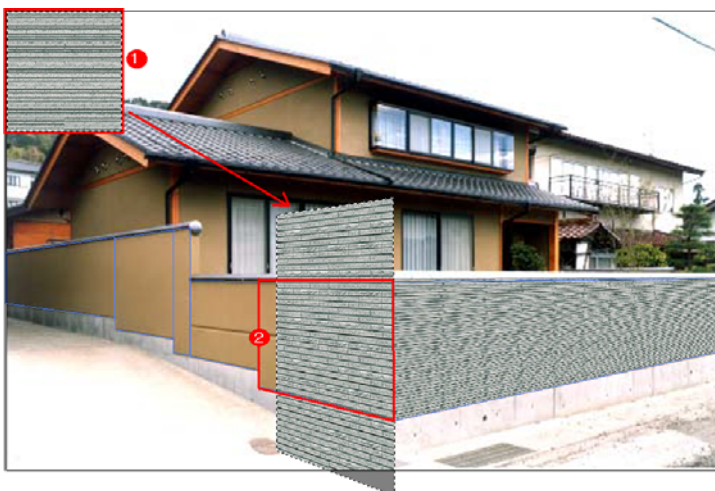
【2】テクスチャを貼り付け、面合わせ調整する

① キーボードより**Ctrl+V**でコピーしたテクスチャがウィンドウ上部に表示されます。

② そのままドラッグで②の面までテクスチャを移動します。②の面上にテクスチャを移動すると、面上にテクスチャが移動されると青太線になり、その面の遠近が反映されます。

③ **変形ツール(T)**をクリックして、テクスチャの4点のいずれかをつまみながらドラッグして縮小し、②の面に合うように調整します。同様に上記①～②を繰り返し、④・⑥・⑦・⑧の面もテクスチャを貼り付け面に合わせ**変形ツール(T)**で調整します。

④ テクスチャが全て貼りつけられたら**OK**ボタンをクリックします。基のウィンドウに戻り、テクスチャ塗装を確認できます。

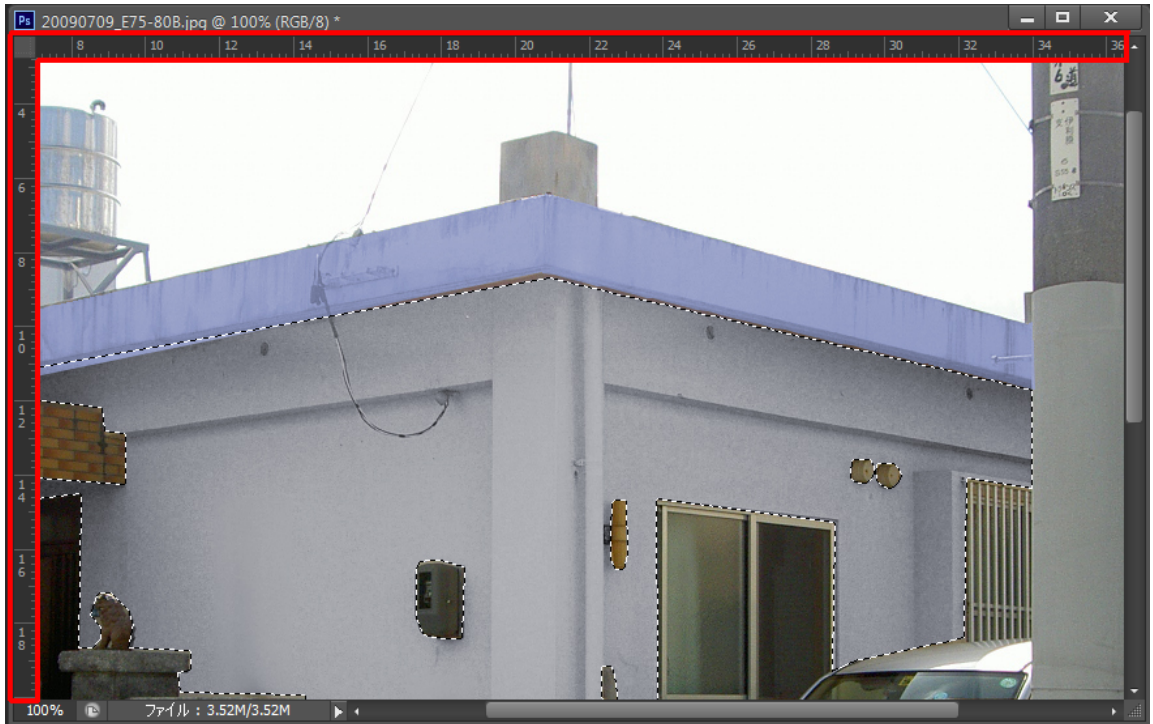


その他の便利な機能

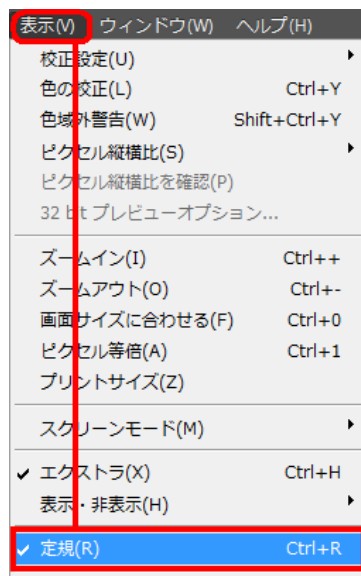


画像に目盛り(定規)をつけたい

画像サイズが分かり、作業性が上がります。



メニューバーの**表示(V)**⇒**定規(R)**で上図のように表示されます。解除する場合は再度この処理でチェックを外すと表示されなくなります。



サポート編

- サポートのご案内
- お問い合わせ用紙
- 品質保証規定
- 使用許諾契約書
- 索引

サポートのご案内

サポートについては下記のとおり実施しております。FAXでお問い合わせは次ページの「お問い合わせ用紙」をご利用ください。

*** サポート体制 ***

初回導入時、1ヶ月間は無償にて操作サポートを行っておりますが、期間を過ぎますとサポートは次のとおり有料です。必要な場合は下記までお問い合わせください。

サポート区分	費用	期間
電話、FAX、E-Mailサポート	¥30,000	1年間
現地操作指導（出張費用別）	¥50,000	1日

※製品不具合によるご要望、相談については期間を問わず無償にてサポート実施いたしますので、下記までお問い合わせください。

*** お問い合わせ先 ***

株式会社 ソフトピア

住 所： 〒251-0021 神奈川県藤沢市鵠沼神明1-5-16 ケインズビル3F
 TEL： 0466-54-5656
 FAX： 0466-54-5655
 メール： quest@softpia.co.jp

*** サポート時間帯 ***

【電話サポート受付】

平日（月曜日～金曜日） AM9:00～PM5:30
 土・日・祝日はお休みさせていただきます。

【FAX/E-Mailサポート】

受付： 24時間OK
 ただし、回答は翌営業日になります。

お問い合わせ用紙

年 月 日

株式会社ソフトピア

TEL:0466-54-5656

月～金曜日 9 時～17 時半

土日祝祭日は除く

トラブルシューティング

FAX:0466-54-5655

操作方法については導入時より1ヶ月間は無償サポートです。

■製品名： COMPAS-色彩工房カラーシミュレーションパック

■CDキー： C O L - □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

■ご連絡先

ご担当者： 部署名：

会社名：

TEL：

FAX：

■ご連絡時間の希望

いつでも／午前（ ） 頃／午後（ ） 頃／FAX希望

■トラブル状況または質問

どのような操作をしたときにどのような現象が起こったか、また、画面にメッセージなどが表示されたときはそのメッセージも記入して下さい。プリンタの出力で以上があったときはその印刷結果も送信して下さい。

■ご使用環境

Photoshop バージョン： Photohosp6.0/7.0/CS/CS2/CS3/CS4/CS5/CS6

コンピュータ本体： メーカー名／機種

バックアップ装置 USBメモリ・その他（ ）

ハードディスク： GB / メモリ容量： MB

OS： WindowsXP/Vista/7/8

プリンタ本体： メーカー名／機種

品質保証規定

お客様が、本ソフトウェア製品を日本国内で入手された場合の品質保証およびその他の特別条項については、『品質保証規定』の通りとします。

品質保証規定

お客様が日本国内で入手されたこの（株）ソフトピア 製品に関しては、以下の保証のみが適用されます。以下に特別の記載のない限り、ソフトピア とは、（株）ソフトピアを指すものとします。この製品の保証に関する事項は、（株）ソフトピアを通じてのみ対処されるものとします。なお、この保証規定は、日本国内のみにて有効なものとします。

1. 品質保証

(a) （株）ソフトピア は、本ソフトウェアが付属の製品マニュアルに従って実質的に動作しない場合または本ソフトウェアの媒体またはマニュアルに物理的な瑕疵がある場合にお買い上げ後 90 日間に限り、（株）ソフトピア の判断に基づき、交換、補修または代金返還のいずれかにより対応するものとします。また、（株）ソフトピアより購入したハードウェアについては物理的、または製造上の瑕疵がある場合はお買い上げ後 1年間に限り、メーカーの保証規定（保証書に記載）により対応するものとします。

(b) 上記 (a) 項のいずれの対応も、お客様が製品の保証書とともに製品を（株）ソフトピア に返却された場合にのみ提供されます。

(c) 上記 (a) 項の事態が火災、地震、第三者による行為その他の事故、お客様の故意若しくは過失、誤用その他異常な条件下での使用において生じる等（株）ソフトピア の責に帰さない理由により生じた場合、（株）ソフトピア は、保証の責任を負わないものとします。なお、以下に定める場合も保証の対象とはなりません。

- ・お客様によるお買い上げ後の輸送、移動、落下、その他の衝撃による故障
- ・改造、不当な修理、その他の取扱いが適切でなかったことによる故障
- ・ハードウェアに関わる部品の紛失
- ・ハードウェアが接続されている他社製品の故障、不具合に起因する故障

(d) ハードウェアの保証期間満了後の障害、故障につきましては、（株）ソフトピア の判断により、有償にて（株）ソフトピア は修理をいたします。

(e) 交換または修補後の製品の保証期間は、元の保証期間の残存期間満了日または交換・修補された製品の引き渡し後 30 日間の満了日のいずれか遅く到来する日までとします。

(f) （株）ソフトピア は、本ソフトウェア、本ソフトウェアの媒体またはマニュアル、印刷物、本ソフトウェアに付随して（株）ソフトピア より提供されるハードウェアに関して、商品性および特定の目的に対する適合性を含む本保証規定に規定されていないその他の保証を、明示たると黙示たるとを問わず一切いたしません。

(g) 法律上の請求原因の種類を問わず、いかなる場合においても、（株）ソフトピア およびその供給者は、この製品の使用または使用不能から生ずる本保証規定に規定されていないいかなる他の損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の損失またはその他の金銭的損害を含むがこれらに限定されない）に関して、一切責任を負わないものとします。例え（株）ソフトピア がかかる損害の可能性について知らされていた場合でも同様です。いかなる場合においても、本保証規定に基づく（株）ソフトピア の責任は、製品についてお客様が実際に支払った金額を上限とします。

2. 保証書

(a) ハードウェアには保証書が添付されていることがあります。以下の場合、保証書および本保証規定は無効となり、適用されません。

- ・保証書の提示が無い場合
- ・記入洩れのある場合
- ・保証書を改竄した場合

(b) 保証書の再発行はいたしておりません。製品と共に大切に保管なさってください。

使用許諾契約書

=====

重要—以下のライセンス契約書を注意してお読みください。本使用許諾契約書（以下「本契約書」）は、下記に示された（株）ソフトピアソフトウェア製品（以下「本ソフトウェア製品」または「本ソフトウェア」）に関してお客様（個人または法人）と（株）ソフトピア（以下「（株）ソフトピア」）との間に締結される法的な契約書です。本ソフトウェア製品は、コンピュータソフトウェアおよびそれに関連した媒体、ならびに印刷物（マニュアルなどの文書）を含み、「オンライン」または電子文書を含むこともあります。本ソフトウェア製品をインストール、または使用することによって、お客様は本契約書の条項に拘束されることに承諾されたものとします。本契約書の条項に同意されない場合、（株）ソフトピアは、お客様に本ソフトウェア製品の使用あるいは複製を許諾できません。そのような場合、未使用の本ソフトウェア製品を直ちに購入店へご返品いただければ、お支払いいただいた金額を全額戻しいたします。

=====

ソフトウェア製品

製 品 名： COMPAS-色彩工房 カラーコーディネートパック
バージョン： 4. 0

本ソフトウェア製品は、著作権法および国際著作権条約をはじめ、その他の無体財産権に関する法律ならびに条約によって保護されています。本ソフトウェア製品は許諾されるもので、販売されるものではありません。

1. ライセンスの許諾 本契約書はお客様に以下の権利を許諾します。

アプリケーションソフトウェア

お客様は、本ソフトウェア製品のコピー 1 部を 1 台のコンピュータ（携帯用コンピュータまたは家庭用コンピュータ）上にて本ソフトウェア製品を使用することができます。

2. その他の権利および制限

構成部分の分離

本ソフトウェア製品は 1 つの製品として許諾されています。その構成部分を分離して複数のコンピュータで使用することはできません。

レンタル

お客様は、本ソフトウェア製品をレンタルまたはリースすることはできません。

ソフトウェアの譲渡

お客様は、本ソフトウェア製品の一切（全ての構成部分、媒体、マニュアルなどの文書、アップグレード、本契約書を含みます）を譲渡することはできません。

解除

お客様が本契約書の条項および条件に違反した場合、（株）ソフトピアは、他の権利を害することなく本契約を解除することができます。そのような場合、お客様は本ソフトウェア製品の複製物およびその構成部分を全て破棄しなければなりません。

3. アップグレード

本ソフトウェア製品が別の製品（株）ソフトピアの製品であるか他社の製品であるかを問いません）に対するアップグレードとして提供されている場合、その使用または譲渡はアップグレードされた旧製品とともになされなければなりません。但し、お客様が旧製品をすでに廃棄されている場合にはこの限りではありません。本ソフトウェア製品が（株）ソフトピアの製品に対するアップグレードとして提供されている場合、お客様は、アップグレードされた旧製品を本契約に従ってのみ使用することができます。複数のコンピュータプログラムのコンポーネントから成り、これらが 1 つの製品とされている場合において、本ソフトウェア製品がそのコンポー

ネットのアップグレードとして提供されている場合、お客様は本ソフトウェア製品を 1 つの製品としてのみ使用または譲渡できるものとし、各構成部分を分離して複数のコンピュータ上で使用することはできません。

4. 著作権

本ソフトウェア製品（ソフトウェアに組み込まれたイメージ、写真、アニメーション、ビデオ、音声、音楽、テキスト、アプレットを含みますが、それだけに限りません）、付属のマニュアルなどの文書および本ソフトウェア製品の複製物についての権限および著作権は、(株) ソフトピアまたはその供給者が有するもので、本ソフトウェア製品は著作権および国際条約の規定によって保護されています。したがって、お客様は本ソフトウェア製品を他の著作物と同様に扱わなければなりません。ただし、次の (a) (b) のいずれかを行うことができます。(a) 本ソフトウェア製品のバックアップとして、コピーを 1 部のみ作成すること。(b) オリジナルをバックアップとして保管し、本ソフトウェア製品を 1 台のコンピュータへインストールすること。お客様はそのバックアップを保存することはできますが、これをコンピュータ上の本ソフトウェア製品を復元する以外の目的で使用することはできません。お客様は、本ソフトウェア製品付属のマニュアルなどの文書を複製することはできません。本契約書のもと明白に許諾されていない権利は、全て (株) ソフトピアに留保されています。

5. デュアルメディア ソフトウェア

お客様は、複数種類の媒体によって本ソフトウェア製品を受け取ることがあります。受け取る媒体の種類やサイズにかかわらず、お客様は、お客様の 1 台のコンピュータに適する媒体を 1 つだけ使用することができ、別のコンピュータ上で残りの媒体を使用あるいはインストールすることはできません。また、本ソフトウェア製品の（上記に規定された）恒久的な譲渡の場合を除いては、残りの媒体を別のユーザーにレンタル、リースあるいは譲渡することはできません。

索引

マニュアル名	番号	目次名と操作の流れ	項目名	ページ	
はじめに				2	
マニュアルの構成				3	
マニュアルの表記規則				5	
準備編	1	Photoshopを起動する		7	
	2	カラーツールの読み込み		8	
	3	色見本の読み込み		13	
	4	カラーシミュレーション使うウィンドウとツール		16	
	5	ウィンドウアレンジ		18	
	6	ツールウィンドウ		20	
	7	ツールボックス		22	
	8	ズームツールのウィンドウ切り替え		24	
操作シミュレーション編	カラーシミュレーションの流れ			27	
	1	カラーシミュレーションの準備	現場画像から画像読み込み	29	
				画像データを開く	30
	2	マスキング	①マスキング	32	
			②マスキングの保存	36	
			③原画に上書き保存	38	
	3	下地処理	①下地調整・汚れ部分の処理	40	
			②電線・電柱などの除去	44	
			③画像自動補正	46	
			④原画に上書き保存	47	
	4	シミュレーション	①塗替色の選択	49	
			②マスキングの呼び出し	55	
			③塗り替えシミュレーション	有彩色への塗装	56
				無彩色への塗装	
				濃彩色への塗装	
				ベタ塗り	58
				透過(50%)塗り	
			テクスチャ塗装(定義済)	59	
④色の調整	63				
⑤模様付けシミュレーション	64				
⑥シミュレーション画像の保存	65				
編集編	1	編集	①出力台紙新規作成	68	
			②シミュレーション画像の編集	70	
			③画像サイズの調整	72	
			④画像の配置	79	
			⑤文字入力	81	
			⑥画像の保存	90	

	2	印刷	91
操作事例編	1	Photoshopを起動する	93
	2	画像を開く	94
	3	マスキング	95
	4	マスキング部位の保存	98
	5	汚れ除去(下地処理)	102
	6	原画保存	106
	7	塗り替え色選択	108
	8	カラーシミュレーション1	110
	9	シミュレーション画像保存	116
	10	カラーシミュレーション2	118
	11	A4横4分割の出力編集	121
印刷設定編	1	EPSON PM-G850	128
	2	EPSON EM-901A	132
	3	キャノン IP-4100	134
よくある質問編	1	マスキング	137
	2	塗り替え色選択	149
	3	シミュレーション	152
	4	色見本について	158
	5	テクスチャ	161
	6	3Dテクスチャ塗装	174
	7	その他の便利な機能	184
サポート編	1	ユーザー登録とサポートのご案内	186
	2	お問い合わせ用紙	187
	3	品質保証規定	188
	4	使用許諾契約書	189
	5	索引	191