

# Nak@Me ソフトウェアマニュアル



© 2022, Ichikawa Soft Laboratory Co.,Ltd. All rights reserved.

# 目次

<b>1.   ソフトウェア起動 .....</b>	<b>1</b>
1.1.   ソフトウェアのインストールと起動 .....	1
1.2.   試用とプロダクト・キーの登録.....	1
1.2.1.   試用の開始.....	1
1.2.2.   プロダクト・キーの登録 .....	2
1.2.3.   プロダクト・キー登録の解除 .....	3
1.2.4.   プロダクト・キーの登録に関する問い合わせ .....	3
<b>2.   レイーマネージャー .....</b>	<b>5</b>
2.1.   メインコントロール.....	5
2.2.   合成コントロール .....	5
2.2.1.   レイヤー表示モード .....	5
2.2.2.   不透明度 .....	6
2.3.   レイヤーエリア.....	6
2.4.   サブコントロール .....	6
2.5.   レイーマネージャーの操作手順 .....	7
2.5.1.   空のレイヤーの追加 .....	7
2.5.2.   画像の追加.....	7
2.5.3.   レイヤーの複製.....	7
2.5.4.   レイヤーの削除.....	8
2.5.5.   レイヤーの複数選択 .....	8
2.5.6.   レイヤーの移動.....	8
2.5.7.   レイヤーのグループ化 .....	8
2.5.8.   レイヤーの統合.....	8
<b>3.   基本操作.....</b>	<b>10</b>
3.1.   ツールバー .....	10
3.2.   メニューバー.....	10
3.2.1.   ファイル.....	11
3.2.2.   編集.....	11
3.2.3.   キャンバス.....	11
3.2.4.   範囲選択 .....	12
3.2.5.   レイヤー.....	12
3.2.6.   補正 .....	12
3.2.7.   フィルター .....	13
3.2.8.   ペン .....	13
3.2.9.   オプション .....	13
3.2.10.   ツール.....	13
3.2.11.   ヘルプ.....	13
3.3.   レイアウト .....	14
3.3.1.   揃え.....	14
3.3.2.   回転.....	14

3.3.3.	フィットさせる.....	14
3.4.	範囲選択 .....	14
3.4.1.	範囲選択の形状一覧 .....	15
3.4.2.	範囲選択時におこなう操作.....	15
3.4.3.	選択解除 .....	15
3.5.	補正.....	15
3.5.1.	共通操作 .....	16
3.5.2.	基本調整 .....	16
3.5.3.	色相／彩度 .....	17
3.5.4.	シャープ.....	17
3.5.5.	台形補正 .....	17
3.5.6.	書類補正 .....	18
3.5.7.	トーンカーブ.....	18
3.5.8.	ノイズリダクション.....	18
3.5.9.	美肌補正 .....	18
3.5.10.	赤目補正 .....	19
3.5.11.	コピー修正 .....	19
3.6.	フィルター .....	20
3.6.1.	共通操作 .....	20
3.6.2.	各種フィルター.....	20
3.7.	ペン.....	21
3.7.1.	ペン先 .....	21
3.7.2.	ペン先の変更 .....	22
3.7.3.	消しゴム .....	22
3.8.	文字.....	22
3.8.1.	基本設定 .....	22
3.8.2.	装飾の種類.....	23
3.8.3.	文字の入力手順 .....	23
3.9.	ズーム.....	23
3.10.	手のひら .....	24
3.11.	グリッド .....	24
3.12.	切り抜き.....	24
3.12.1.	トリミング.....	24
3.12.2.	クリッピング.....	25
3.12.3.	切り抜き消しゴム .....	25
3.13.	図形.....	25
3.13.1.	図形の形状一覧.....	26
3.13.2.	設定項目 .....	26
3.14.	分割.....	26
3.15.	投稿.....	27
3.15.1.	アカウント設定 .....	27
3.15.2.	投稿の手順.....	27

3.16.	スポイト .....	28
3.17.	色の選択方法 .....	28
3.18.	サイズ変更 .....	30
<b>4.</b>	<b>アニメーション .....</b>	<b>31</b>
4.1.	編集画面 .....	31
4.2.	基本用語の説明 .....	31
4.3.	各項目の説明 .....	32
4.4.	操作方法 .....	32
<b>5.</b>	<b>一括処理.....</b>	<b>34</b>
5.1.	一括自動補正 .....	34
5.2.	一括解像度変換.....	35
5.3.	一括ファイル名変換 .....	36
<b>6.</b>	<b>ユーザーサポートについて.....</b>	<b>37</b>
6.1.	製品についてのお問い合わせ .....	37
6.1.1.	お問い合わせ方法.....	37
6.1.2.	シリアル番号の確認方法.....	38
<b>7.</b>	<b>使用許諾契約書 .....</b>	<b>39</b>

- 製品の仕様、マニュアルの記載事項は予告なしに変更する場合があります。予めご了承ください。
- 本マニュアルに記載されている仕様、画面は異なる場合があります。
- 本マニュアルは著作権上の保護を受けています。本マニュアルの一部或いは全部について、株式会社 市川ソフトラボラトリーから文書による許諾を受けずに、無断で複製・複写・転載・引用することは禁じられています。
- 本マニュアルに記載されているメーカー名、ソフトウェア名は、各社の商標、もしくは登録商標です。
- Microsoft 株式会社が著作権を所有する再配布モジュールが含まれています。

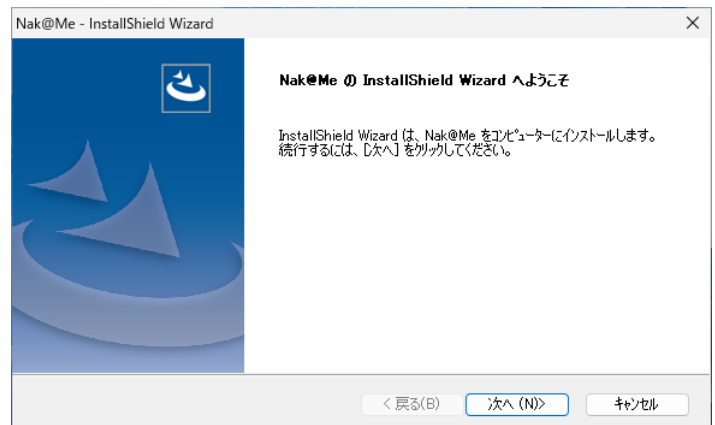
## 1. ソフトウェア起動

### 1.1. ソフトウェアのインストールと起動

セットアッププログラムを実行すると、本ソフトウェアのインストールが開始されます。

インストールが完了すると、デスクトップに  
“Nak@Me” のアイコンが作成されます。

デスクトップに作成された右記アイコンをダブルクリックして起動します。



インストールおよび Nak@Me の初回起動時にはご使用の PC に管理情報を記録するために管理者として処理をおこないます。続行するにはあなたの許可が必要となります。「ユーザーアカウント制御」のダイアログが表示されますので、以下のいずれかで処理を続行してください。

あなたのアカウントが標準ユーザーの場合（管理者ではない場合）、管理者アカウントのパスワードを入力して[はい]ボタンをクリックしてください。

あなたのアカウントが管理者の場合は[はい]をクリックしてください。

初回起動時の処理は管理者としておこないますが、これらの処理が完了すると Nak@Me は標準ユーザーとして動作します。



### 1.2. 試用とプロダクト・キーの登録

#### 1.2.1. 試用の開始

本ソフトウェアは、購入前に機能をお試しいただくために、一定期間の試用をおこなうことが可能です。

ソフトウェアを起動すると、「プロダクト・キーの登録」ダイアログが表示されますので、[試用開始]ボタンをクリックしてください。

あらかじめ定められた期間が経過すると本ソフトウェアは使用できなくなりますので、それまでの間に是非ご購入いただきますようお願い申し上げます。

インストールおよび Nak@Me の初回起動時にはご使用の PC に管理情報を記録するために管理者として処理をおこないます。続行す

るにはあなたの許可が必要となります。「ユーザーアカウント制御」のダイアログが表示されますので、以下のいずれかで処理を続行してください。

あなたのアカウントが標準ユーザーの場合（管理者ではない場合）、管理者アカウントのパスワードを入力して[はい]ボタンをクリックしてください。

あなたのアカウントが管理者の場合は[はい]をクリックしてください。初回起動時の処理は管理者としておこないますが、これらの処理が完了すると Nak@Me は標準ユーザーとして動作します。

プロダクト・キーの登録(Nak@Me)

Nak@Meをご利用いただきありがとうございます。

【体験版として試用する場合】  
[試用開始]ボタンをクリックしてください。30日間全ての機能がお試しください。

【製品版として利用する場合】  
製品の「シリアル番号」と「プロダクト・キー」を下記欄へ半角英数字で入力して、[登録する]ボタンをクリックしてください。

\* 「プロダクト・キー」は、製品ライセンスにより文字数が異なります。  
このため、空白の枠が余ることがあります。

シリアル番号 | - - - - -

プロダクト・キー - - - - - - - - - -

試用開始

終了する

登録する

### 1.2.2. プロダクト・キーの登録

Nak@Me のライセンスを登録していただくことで、永続的に本ソフトウェアをご使用いただけるようになります。

プロダクト・キーの登録にはインターネット経由でサーバーに接続が必要です。インターネット経由でサーバーに接続することで自動的にプロダクト・キーの登録がおこなえます。

ひとつのプロダクト・キーで登録できる PC の台数はプロダクト・キーの種類によって異なります。また、何らかの障害で再登録が必要な場合は、同一の PC であればそのまま再登録をおこなうことができます。

ご使用になる PC にプロダクト・キーの登録をおこなった後で、PC の買い替えなどにより本ソフトウェアをご使用になる PC の変更をおこないたい場合、登録された PC から「プロダクト・キー登録の解除」をおこなっていただくことによって、他の PC にライセンスを移行することができます。

ひとつのプロダクト・キーで登録できる PC の台数は 1 台となります。2 台以上の PC でご利用になる場合は、別途ライセンスをお求めください。

「プロダクト・キーの登録」ダイアログでシリアル番号とプロダクト・キーを入力していただき、[登録する]ボタンをクリックしてください。

入力いただいたシリアル番号とプロダクト・キーは、登録処理（レジストレーション）をおこなうために弊社サーバーへ問い合わせをおこないます。この時通信がおこなわれますので、必ずインターネットへ接続されている状態でおこなってください。通信ができなかった、または失敗した場合、正規なレジストレーションがおこなわれず、製品として動作しません。

（なお、誠に恐れ入りますが、インターネットの接続料金や回線料金などの費用はお客様のご負担となります。予めご了承ください。）

登録が完了すると製品として動作し、起動毎のプロダクト・キー入力ダイアログは表示されなくなります。

※インターネットでの接続は登録時のレジストレーションにのみ必要であり、登録後には接続の必要はありません。

#### 【オンライン登録でエラーが発生する場合】

インターネット接続している環境にもかかわらず、オンライン登録がうまくいかない場合がございます。原因の多くはセキュリティソフトの設定、もしくはプロキシなどのネットワーク環境の設定によるものです。

セキュリティソフトの設定やネットワーク環境の設定につきましては弊社ではサポートできない場合がございます。これらの設定の変更につきましてはお客様の判断にておこなってください。

#### 【再登録が必要な場合】

プロダクト・キーの登録をおこなっていた PC にトラブルが生じて、OS の再インストールなどをおこなったためにプロダクト・キーの登録情

報が失われてしまった場合、再度プロダクト・キーの登録が必要となります。

同じ PC で再登録をおこなう場合は、新規に登録する場合と同じ手順で再登録をおこなってください。再登録にはシリアル番号とプロダクト・キーが必要です。原則として、ライセンスの再発行はおこなっておりませんので、紛失しないよう、管理には十分ご注意ください。

【他の PC に乗り換えたい場合】

「プロダクト・キー登録の解除」をおこなうことで自動的に他の PC に移行することができます。

### 1.2.3. プロダクト・キー登録の解除

PC の買い替えなどに伴って、本ソフトウェアを使用される PC の変更を自動的におこなっていただくための手法です。他の PC へのライセンスの移行はインターネット経由で自動的におこなうことができます。

プロダクト・キーの登録がおこなわれた PC で、「プロダクト・キー登録の解除」をおこなっていただき、次に移行したいもう 1 台の PC で「プロダクト・キーの登録」をおこなっていただくことになります。

この場合の注意点として、一度「プロダクト・キー登録の解除」をおこなった PC に対して、同じプロダクト・キーを再登録することはできなくなります。2 台の PC を交互に使用するような使用方法是できませんのでくれぐれもご注意ください。

【プロダクト・キー登録の解除の手順】

- ① 登録の解除をおこなう PC で、本ソフトウェアを起動してください。
- ② 「ヘルプ」メニューの「プロダクト・キー登録の解除」を選択してください。  
「プロダクト・キー登録の解除」のメニュー項目が無効となっている場合、お客様の PC で「プロダクト・キー登録の解除」をおこなうことはできません。  
「ユーザーアカウント制御」のダイアログが表示されて、処理を続行するかどうか問われます。以下のいずれかの方法で処理を続行してください。  
あなたのアカウントが標準ユーザーの場合（管理者ではない場合）、管理者アカウントのパスワードを入力して[はい]ボタンをクリックしてください。  
あなたのアカウントが管理者の場合は[はい]をクリックしてください。この処理には「管理者権限」が必要です。
- ③ 「プロダクト・キー登録の解除」ダイアログが表示されますので、「OK」ボタンを押してください。弊社サーバーと通信し、サーバーに記録されているプロダクト・キーの登録状況を交信します。
- ④ 「登録情報の削除を行いました。」というメッセージが表示されますので、「OK」ボタンを押してください。
- ⑤ Nak@Me が終了します。これで、「プロダクト・キー登録の解除」の手続きまでは完了しました。
- ⑥ 本ソフトウェアをご使用になる新たな PC で Nak@Me を起動し、プロダクト・キーの登録をおこなってください。

### 1.2.4. プロダクト・キーの登録に関する問い合わせ

本ソフトウェアでは、プロダクト・キーの登録、再登録、他の PC への移行について、インターネットを経由して、お客様ご自身で自動的におこなう方法を提供しております。弊社にお問い合わせいただく前に、これらの方法を活用して、お客様ご自身で問題点を解決することができないかどうか、いま一度ご確認いただけますようお願い申し上げます。

問題点の解決方法について、弊社ホームページ(<https://www.isl.co.jp/nakame/>) に情報が掲載されている場合がございます。

ユーザーサポートの「FAQ（よくあるご質問）」をご活用ください。

それでも、お客様ご自身で問題点の解決ができない場合には、メールにて弊社サポートまでお問い合わせください。

(メールアドレス: [support@isl.co.jp](mailto:support@isl.co.jp))

その際に、できるだけ詳しく障害内容を記載していただくことと、必要事項に漏れがないことをご確認ください。

【メールにご記載いただく必要事項】

ソフトウェア名: Nak@Me

ソフトウェアのシリアル番号

お客様のお名前

お電話番号

返信先メールアドレス

障害内容(できるだけ詳しく)



## 2. レイヤーマネージャー

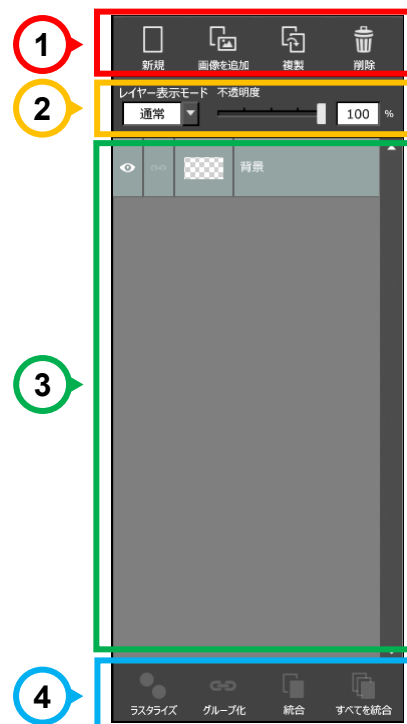
レイヤーマネージャーではレイヤーを新規追加、選択、並び替え、レイヤーの重ね合わせの効果等、レイヤーに関する基本的な事柄を設定できます。

レイヤーマネージャーで単一選択されたレイヤーは補正、フィルター、ペン等の操作をおこなうことができます。複数選択されたレイヤーは選択されているレイヤーを一枚の画像に統合、レイヤー同士の位置を揃えることができます。

レイヤーマネージャーは

- ① メインコントロール
- ② 合成コントロール
- ③ レイヤーエリア
- ④ サブコントロール

の4つのコントロールに分類されます。



### 2.1. メインコントロール



**新規**  
空のレイヤーを作成します。



**画像を追加**  
画像を新しいレイヤーとして開きます。



**複製**  
選択されたレイヤーを複製します。



**削除**  
選択されたレイヤーを削除します。

### 2.2. 合成コントロール

#### 2.2.1. レイヤー表示モード

レイヤーをどのように重ね合わせて表示するかを選択できます。

レイヤーの合成では、基本的に設定したレイヤーの直下のレイヤーの色情報との合成によって表現されます。



**通常**  
下にあるレイヤーと、選択中のレイヤーをそのまま重ね合わせます。



**比較（暗）**  
下にあるレイヤーの色と、選択中のレイヤーの色を比較し、暗い方の色を選んで合成します。



**乗算**  
下にあるレイヤーと、選択中のレイヤーの色を掛け合わせて合成します。合成後は、元の色より暗い色になります。



**比較（明）**  
下にあるレイヤーの色と、選択中のレイヤーの色を比較し、明るい方の色を選んで合成します。



#### スクリーン

下のレイヤーの色を反転し、設定レイヤーの色を掛け合わせて合成します。効果としては乗算の反対の効果となります。



#### オーバーレイ

スクリーンと乗算が複合された効果となります。明るい部分と暗い部分をそれぞれ強調します。



#### ソフトライト

選択中のレイヤーを拡散光のように下のレイヤーに合成します。



#### ハードライト

選択中のレイヤーを直接光のように下のレイヤーに合成します。



#### 覆い焼き

下にあるレイヤーを明るくし、コントラストを落として選択中のレイヤーを合成します。



#### 焼きこみ

下にあるレイヤーを暗くして、コントラストを強くして選択中のレイヤーを合成します。



#### 差の絶対値

下のあるレイヤーの色と、選択中のレイヤーの色の差を取り、その値の絶対値を合成します。



#### 除外

上記「差の絶対値」と同じような効果を得られますが、そのコントラストはより低くなります。



#### 加法混色

RGB の値をそれぞれ足して合成します。加法混色は、色を重ねるごとに明るくなり3つの色を重ねると白になります。



#### 減法混色

RGBの値をそれぞれ引いて合成します。減法混色は、色を重ねるごとに暗くなり3つの色を重ねると黒になります。



#### 除算

下のレイヤーの各 RGB の値を選択中のレイヤーの明度で割り合成します。

### 2.2.2. 不透明度



選択されたレイヤーの不透明度を調整できます。  
100%で不透明、0%で透明となります。

### 2.3. レイヤーエリア



#### レイヤーの表示/非表示アイコン

レイヤーの表示、非表示を切り替えることができます。  
目のアイコンが消灯しているレイヤーは、キャンバス上では表示されません。



#### グループ化アイコン

選択されたレイヤーとそのアイコンの押されたレイヤーがグループ化されます。  
グループ化されたレイヤーは見かけ上は一つのレイヤーのように扱われ、複数選択時と同様の操作が可能です。



#### レイヤー簡易プレビュー

レイヤーの簡易プレビューが表示されています。



#### レイヤー名称

各レイヤーの名前を設定することができます。

### 2.4. サブコントロール



#### ラスターライズ

ベクター形式のレイヤーをラスター形式の画像に変換します。



#### グループ化

グループ化アイコンと同じ動作となります。



統合  
選択されているレイヤーを統合し 1 枚の画像とします。



すべてを統合  
レイヤーマネージャー内にあるレイヤーを統合し 1 枚の画像とします。

## 2.5. レイヤーマネージャーの操作手順

### 2.5.1. 空のレイヤーの追加



- ① メインコントロールの「新規」をクリックします。
- ② レイヤーが追加されます。



### 2.5.2. 画像の追加



- ① メインコントロールの「画像を追加」をクリックします。
  - ② ファイル選択ダイアログが表示されるので画像を選択します。
- このとき[Ctrl]キーを押しながら複数選択することで、一度に複数枚の画像をレイヤーに追加できます。

※ 画像の追加は、キャンバスに画像ファイルを直接ドラッグすることでもおこなえます。

※ 文字レイヤーの追加は、[「文字」](#)をご参照ください。

### 2.5.3. レイヤーの複製



- ① 複製したいレイヤーを選択します。
- ② メインコントロールの「複製」をクリックします。
- ③ レイヤーが複製されます。



#### 2.5.4. レイヤーの削除



- ① 消したいレイヤーを選択します。
- ② メインコントロールの「削除」をクリックします。
- ③ レイヤーが削除されます。

#### 2.5.5. レイヤーの複数選択

[Ctrl]キーを押しながら複数選択したいレイヤーを選択します。複数選択時には、以下の操作のみがおこなえます。

- ・ 移動 … まとめて移動することができます。
- ・ 拡大縮小 … まとめて拡大縮小することができます。
- ・ 揃え … 該当レイヤーの位置を揃えることができます。
- ・ 統合 … 該当レイヤーだけを一つのレイヤーにまとめることができます。

#### 2.5.6. レイヤーの移動

- ① 移動したいレイヤーをドラッグすると、白い線が出ます。
- ② 移動させたい場所に白い線が来たらドラッグを離します。
- ③ レイヤーの順序が変更されます。



#### 2.5.7. レイヤーのグループ化



- ① グループ化したいレイヤーを複数選択します。
- ② サブコントロールの「グループ化」をクリックします。
- ③ 選択されているレイヤーがグループ化されます。

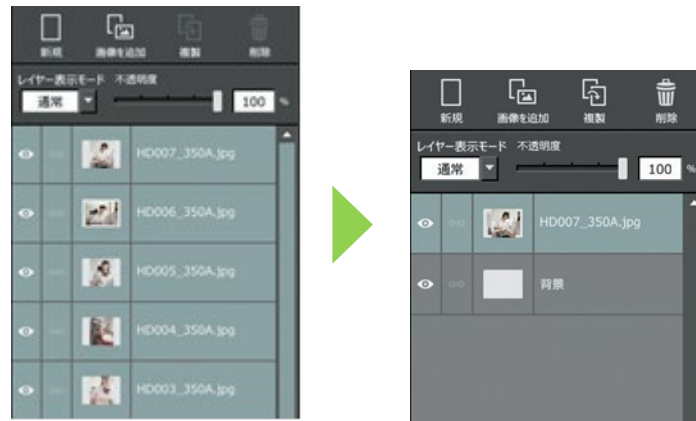
グループ化を解除する際は、レイヤーエリアの「 グループ化アイコン」をクリックします。

#### 2.5.8. レイヤーの統合

【選択レイヤーの統合】



- ① 統合したいレイヤーを複数選択します。
- ② サブコントロールの「統合」をクリックします。
- ③ 複数のレイヤーが1枚の画像レイヤーになります。



### 【すべてのレイヤーの統合】



- ① サブコントロールの「すべてを統合」をクリックします。
- ② レイヤーエリアにあるすべての画像が 1 枚の画像レイヤーになります。

### 3. 基本操作

写真の明るさやホワイトバランスの調整、切り抜きや合成、文字入れ、装飾などをおこなうことができます。多彩な描画機能をもつペンでイラストを描くこともできます。

#### 3.1. ツールバー



名称	概要
戻る	実施した作業を一つ戻します。
進む	戻した作業を一つ進めます。
新規作成	新規ファイルを作成します。
範囲選択	選択したい範囲の形状を選んで範囲選択をおこないます。
レイアウト	レイヤーの操作（拡大縮小、移動、回転）や揃えをおこないます。
選択解除	選択されている範囲を解除します。
補正	明るさやコントラスト等の補正をおこないます。
フィルター	様々な特殊効果をかけることができます。
トリミング	写真や画像の必要な部分だけを切り出します。
クリッピング	特定の色を指定し削除することで被写体などを切り抜きます。
ペン	レイヤーや画像に線や絵を描画します。
消しゴム	レイヤーに描画されたものや画像を削除します。
文字	テキストレイヤーを作成し、文字を入力します。
図形	四角形や円などの図形を描画します。
スポイト	キャンバス上の画像から色を選択します。
グリッド	キャンバスにグリッドを表示します。
ズーム	キャンバスの表示倍率を変更します。
手のひら	キャンバスの表示範囲を動かします。
分割	1 枚の画像を指定した範囲で分割して複数のファイルに保存します。
終了	Nak@Me を終了します。
投稿	編集集中の画像を付加した状態で SNS の投稿画面を開きます。

#### 3.2. メニューバー

メニューを選択して、機能を実行します。

### 3.2.1. ファイル

ファイルに関するメニュー項目をまとめています。

名称	概要
新規作成	新規ファイルを作成します。
開く	画像ファイル等を開きます。画像データをキャンバスに開くことができます。
クリップボードから開く	クリップボードにコピーされている画像データをキャンバスに開きます。
上書き保存	既存のファイルを更新し、読み込み時と同じ名前で保存します。 この操作をおこなうと変更前のファイルは失われ、新しいファイルと置き換わります。
名前を付けて保存	キャンバスを編集後、新たに別の名称のファイルを作成して保存します。
修正履歴を含めて保存	編集後、作業の修正履歴を含めて新たに別の名称のファイルを作成して保存することができます。
投稿	編集中の画像を付加した状態で SNS の投稿画面を開きます。
終了	Nak@Me を終了します。

### 3.2.2. 編集

編集中の画像に関する操作をまとめています。

名称	概要
前に戻す	実施した作業を一つ戻します。
やり直し	戻した作業を一つ進めます。
切り取り	キャンバス上の選択範囲や選択されたレイヤーを切り取ります。
コピー	キャンバス上の選択範囲や選択されたレイヤーをクリップボードにコピーします。
貼り付け	クリップボード上の画像やコピーされた選択範囲・レイヤーを貼り付けます。
クリッピング	背景の色を指定して削除することで、被写体だけを切り抜きます。
切り抜き消しゴム	消しゴムの中心の色と近い色のみ検出して消すことで、被写体だけを切り抜きます。

### 3.2.3. キャンバス

キャンバスの操作に関する項目をまとめています。

名称	概要
ズーム	キャンバスの表示倍率を変更します。
手のひら	キャンバスの表示範囲を動かします。
グリッド	キャンバスにグリッドを表示します。
スポイト	キャンバス上の画像から色を選択します。
サイズ変更	キャンバスのサイズを変更します。
トリミング	写真や画像の必要な部分だけを切り出します。
右回転	キャンバス全体を右方向に 90 度回転します。

左回転	キャンバス全体を左方向に 90 度回転します。
-----	-------------------------

### 3.2.4. 範囲選択

範囲選択に関する項目をまとめています。

名称	概要
四角形	四角形の選択範囲を作成します。
角丸四角形	四隅が丸まった四角形の選択範囲を作成します。
円	正円の選択範囲を作成します。
楕円	楕円の選択範囲を作成します。
直線	直線の選択範囲を作成します。
正三角形	正三角形の選択範囲を作成します。
三角形	三角形の選択範囲を作成します。
多角形選択	任意の形状の多角形の選択範囲を作成します。
曲線選択	任意の曲線で作成された選択範囲を作成します。

### 3.2.5. レイヤー

レイヤーの操作に関する項目をまとめています。

名称	概要
新規レイヤー	空のレイヤーを作成します。
画像を追加	画像を新しいレイヤーとして開きます。
文字を追加	文字を新しいレイヤーとして追加します。
レイヤーの複製	選択されたレイヤーを複製します。
レイヤーの削除	選択されたレイヤーを削除します。
ラスタライズ	ベクター形式のレイヤーをラスタ形式の画像に変換します。
選択したレイヤーのグループ化	選択されたレイヤーをグループ化し、見かけ上一つのレイヤーのように扱います。
画像の統合	すべてのレイヤーを統合し、1 枚の画像レイヤーにします。
揃え	選択されたレイヤーを指定した位置に揃えます。

### 3.2.6. 補正

写真の色や明るさなどの調整に関する項目をまとめています。

名称	概要
基本調整	写真の明るさやホワイトバランスなどの基本的な項目を調整します。
色相/彩度	写真に対して色相・彩度の補正をおこないます。
シャープ	輪郭を強調して、鮮明に仕上げます。
台形補正	台形に歪んだ資料やノートの画像を長方形に補正します。



書類補正	書類や掲示物などの画像を読みやすいように補正します。
トーンカーブ	グラフ状の補正ツールを使用して、写真全体の明るさやコントラストを調整します。
ノイズリダクション	写真に発生している偽色の抑制やノイズの除去をおこないます。
美肌補正	肌の荒れや角質などのディテールを抑える補正をおこないます。
赤目補正	写真の赤目部分の補正をおこないます。
コピー修正	写真の一部を利用して不要な部分の除去や、別の部分に転写をおこないます。

### 3.2.7. フィルター

写真に掛けることのできる特殊効果に関する項目をまとめています。

選択可能なフィルターの種類は、「[各種フィルター](#)」をご参照ください。

### 3.2.8. ペン

ペンの描画と消しゴムに関する項目をまとめています。

選択可能なペン先の種類は、「[ペン先](#)」をご参照ください。

### 3.2.9. オプション

各種設定に関する項目をまとめています。

名称	概要
保存設定	ファイルの保存に関する設定をおこないます。
アカウント設定	SNS の投稿画面を表示する際のアカウントの設定をおこないます。

### 3.2.10. ツール

一括処理に関する項目をまとめています。

名称	概要
一括処理	複数の写真を一括で補正やリサイズ、ファイル名の変更をおこないます。

### 3.2.11. ヘルプ

ライセンス登録やソフトウェアの情報に関する項目をまとめています。

名称	概要
ソフトウェアマニュアル	本ソフトウェアマニュアルを表示します。
Nak@Me Web サイト	Nak@Me の Web サイトを表示します。
バージョン情報	Nak@Me のバージョン情報とお客様のライセンス情報を表示します。
プロダクト・キーの登録	プロダクト・キーの登録をおこないます。
プロダクト・キー登録の解除	プロダクト・キー登録の解除をおこないます。

### 3.3. レイアウト

画面上のレイヤーの位置や大きさを変更できます。またレイヤーの回転もできます。レイヤーを複数選択した場合、「揃え」という操作ができます。揃えとは、選択されているレイヤーの位置を整える操作です。

#### 3.3.1. 揃え



左揃え

キャンバスの一番左側にレイヤーの左端が揃うように整列します。



垂直中央

キャンバスの幅の中央にレイヤーの中心が揃うように整列します。



右揃え

キャンバスの一番右側にレイヤーの右端が揃うように整列します。



上揃え

キャンバスの一番上側にレイヤーの上端が揃うように整列します。



水平中央

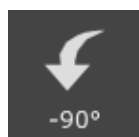
キャンバスの高さの中央にレイヤーの中心が揃うように整列します。



下揃え

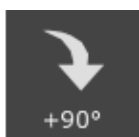
キャンバスの一番下側にレイヤーの下端が揃うように整列します。

#### 3.3.2. 回転



-90°

レイヤーを 90 度ごとに左回転させます。



+90°

レイヤーを 90 度ごとに右回転させます。



上下反転

レイヤーを上下反転させます。



左右反転

レイヤーを左右反転させます。



画像角度

レイヤーを任意の角度で回転させます。



レイヤーの周囲にマウスポインタを持っていくとレイヤーを手動で回転することができます。

#### 3.3.3. フィットさせる



選択されているレイヤー全体がキャンバスに収まるように拡大または縮小します。

### 3.4. 範囲選択

効果のかかる範囲を作成することができます。本製品では、範囲選択で範囲を作ることにより、画像を切り抜くことができます。また、補正やフィルターをその部分にのみかけることができます。

### 3.4.1. 範囲選択の形状一覧



四角形

四角形を作ることができます。



角丸四角形

四隅が丸まった四角形を作ることができます。



円

正円を作ることができます。



楕円

楕円を作ることができます。



直線

直線を作ることができます。



正三角形

正三角形を作ることができます。



三角形

三角形を作ることができます。



多角形

任意の形状の多角形を作ることができます。



曲線

任意の曲線で作られた形状の範囲を作ることができます。

### 3.4.2. 範囲選択時におこなう操作

範囲を作成後、次の操作がおこなえます。



ぼかし効果

範囲の縁の部分に対してぼかす度合いを決めることができます。



領域の反転

領域の反転

フィルターや切り抜かれる部分等が範囲枠外に設定されます。



切り抜き

切り抜き

指定した範囲で画像を切り抜きます。

### 3.4.3. 選択解除



選択解除

作成されている範囲を解除することができます。

### 3.5. 補正



補正

写真の色や明るさを調整して、より良い写真に仕上げる「補正」をおこなうことができます。

Nak@Me には 10 種類の補正機能があります。

### 3.5.1. 共通操作



#### 比較

比較をクリックしている間、元の写真が表示され、効果の比較ができます。



#### マルチプレビュー

選択したパラメータから 9 つの効果プレビューを表示するウィンドウを起動させます。お好みの効果をクリックするとキャンバスに効果が反映されます。



#### リセット

「リセット」ボタンをクリックすると、設定しているパラメータの値を設定前の状態に戻します。



#### 「○」「×」

パラメータの調整をおこなうと、随時キャンバスには補正効果の値が反映されます。補正効果を確定させる場合は、「○」ボタンをクリックして完成します。キャンセルしたい場合は「×」ボタンをクリックします。

### 3.5.2. 基本調整



明るさやホワイトバランスなどの基本的な項目をオート機能やスライダーを使って調整することができます。

#### 【ホワイトバランスとは】

色合いを調整することで“白”を白く見えるように調整する機能です。

人間の目は、環境光に適応する性質を持っています。太陽光の下でも、電球の下でも、蛍光灯の下でも白いものを“白”として知覚することができます。しかし、写真では太陽光の下では白く写るものが、電球の下では赤みがかかり、また蛍光灯の下では緑や青みがかってしまいます。これを調整するのがホワイトバランス補正です。



#### オート

写真を解析して、自動的に適切な写真に調整します。



#### グレー指定

写真の白（グレー）の被写体をターゲットとして、ホワイトバランスを調整します。写真の中の“白（グレー）”にしたい部分をクリックすると、その部分を白（グレー）として再現するような調整をおこないます。



#### 肌色指定

写真に写った人の肌を「綺麗な肌色と期待する色」に調整します。写真の“肌”の領域をクリックすると、その部分を「きれいな肌色」にするための調整をおこないます。



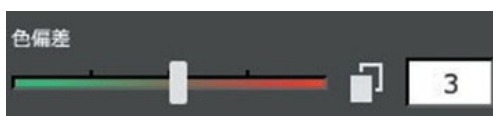
#### 明るさ

写真の明るさを調整します。



#### 色温度

青～赤へのかぶりを調整する機能です。電球色の下での撮影など、赤味を強く感じる場合は、スライダーを青側の左方向へ移動し、青味を強く感じる場合は、赤側の右方向へ移動し調整をおこないます。



#### 色偏差

緑～赤（マゼンタ）のかぶりを取るために使用します。蛍光灯の下での撮影など、緑味が強く感じた場合には、スライダーを赤側の右方向へ、夕方の撮影などで赤（マゼンタ）を強く感じる場合はスライダーを緑側の左方向へ移動し調整します。



### コントラスト

写真のコントラストを調整します。

コントラストを強くすれば、明るい部分は一層明るく、黒い部分はより黒く表現されます。



### 逆光補正

写真を解析して露光量が足りない部分と十分な部分を自動的に識別し、人間の視覚に近い状態になるように部分的に露出補正をおこないます。

## 3.5.3. 色相／彩度



写真に対して色相・彩度の補正を実行することができます。



### 色相

写真の色相を設定します。スライダーの色範囲に調整すると写真全体の色相を変換できます。



### 彩度

写真の彩度を設定します。スライダーを右方向へ調整すると写真の彩度が上がり、左方向へ調整すると写真の彩度が下がります。

## 3.5.4. シャープ



輪郭を強調して鮮明に仕上げることができます。



### シャープ

輪郭を強調して、鮮明に仕上げることができます。

## 3.5.5. 台形補正



台形に歪んだ資料やノートの画像を長方形に補正することができます。

### 【操作手順】

- ① キャンバスに表示されている緑色の点線を台形に歪んでいる書類やノートの四隅に合わせます。
- ② 「○」をクリックすると、台形補正が適用されます。

### 3.5.6. 書類補正



書類や掲示物などの画像を読みやすいように補正することができます。

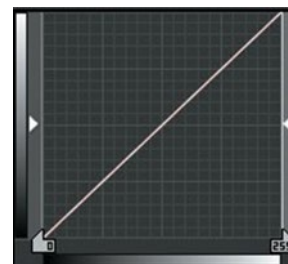
#### 【操作手順】

- ① 写真の中の書類や用紙の白い部分をクリックします。
- ② ホワイトバランスやシャープの調整でくっきり読みやすい画像になります。

### 3.5.7. トーンカーブ



「トーンカーブ」は、グラフ状の補正ツールになっており、この線をカーブさせることにより、写真全体の明るさやコントラストを調整することができます。さらに RGB ごとにわけて補正することでホワイトバランスや色調を調整することができます。



操作をおこなうチャンネルを指定します。

RGB : RGB 共通のトーンカーブを調整します。

R : R 値（赤）のみを処理するトーンカーブを調整します。

G : G 値（緑）のみを処理するトーンカーブを調整します。

B : B 値（青）のみを処理するトーンカーブを調整します。

#### 自動レベル補正

自動レベル補正

シャドウ、ハイライトのレベル値を自動で設定する機能です。

光線の状態が弱い（低コントラスト）ときや RGB の階調を最大限使ったトーンを設定したい場合に便利な機能です。

### 3.5.8. ノイズリダクション



「ノイズリダクション」は、偽色を抑える処理の強度の調整と写真に発生しているノイズを除去する補正をすることができます。



偽色抑制

偽色を抑える処理の強度を調整します。



ノイズ除去

ノイズを除去する効果の度合いを設定します。

### 3.5.9. 美肌補正



肌色に近い部分を自動で検出し滑らかに表現することで、肌の荒れや角質などのディテールを抑えることができます。



#### 効果

肌の荒れや角質などを肌色で置き換える効果の強度を調整します。美肌効果を上げることにより、濃い色の肌のシミが消えやすくなります。ただし、効果を強めれば強めるほど、肌や髪の毛がベタ塗りされたような質感になってしまいます。

### 3.5.10. 赤目補正



写真の赤目部分に対して、補正を実行することができます。

#### 【操作手順】

- ① キャンバスに表示されている緑色の点線の領域の中心を赤目部分に合わせます。
- ② 「適用」をクリックすると、赤目補正が適用されます。

### 3.5.11. コピー修正



「コピー修正」では、写真の一部を利用して不要な部分の除去や、別の部分に転写することができます。



#### ペン

コピー元の円が配置されていた範囲をそのままコピー先へ描画します。



#### 消しゴム

コピー操作で描画した画像を消去します。



#### 太さ

スライダーを左方向へ調整するとペン先の太さが細くなり、右方向へ調整するとくっきりとした描線でコピーされます。



#### エッジ

スライダーを左方向へ調整すると描画の周囲がボケた状態が強くなり、右方向へ調整するとくっきりとした描線でコピーされます。

#### 【操作手順】

- ① 「補正」から「コピー修正」をクリックします。
- ② キャンバスにマウスポインタを合わせると、2つの円が表示されます。  
スポイトのイラストが付いた円(A)の範囲をコピーして、ペンのイラストがついた円(B)の範囲へ転写します。
- ③ キーボードの[Ctrl]キーを押したままにすると、(A)の位置が固定されます。  
(B)の位置を調整したらキーボードから指を離し、修正したい部分(B)でドラッグします。

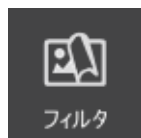


(A)コピー元



(B)コピー先

## 3.6. フィルター



「フィルター」では、写真に 28 種類の特殊効果を掛けることができます。

### 3.6.1. 共通操作



比較

比較

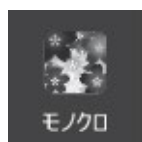
比較をクリックしている間、元の写真が表示され、効果の比較ができます。



マルチプレビュー

選択したパラメータから 9 つの効果プレビューを表示するウィンドウを起動させます。お好みの効果をクリックするとキャンバスに効果が反映されます。  
※マルチプレビューの無いフィルター効果もあります。

### 3.6.2. 各種フィルター



モノクロ

写真の白黒の濃淡で表現する効果をかけることができます。



セピア

セピア調に加工することができます。



網点

規則的に並んだ小さな点の集まり。濃淡を、小さな点の大小で表現します。



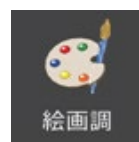
白地図

地図画像から、細かな描写の輪郭を抽出し、白地の線画を作成することができます。



雨

水面に落ちる雨粒の波紋のような効果をかけることができます。



絵画調

油絵のような写真に加工することができます。



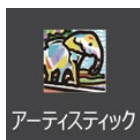
版画

版画で作成したような写真に加工することができます。



キラキラ

写真に星のキラキラをちりばめる効果をかけることができます。



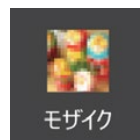
アーティスティック

芸術家が描いたような独特な表現の効果をかけることができます。



水面

水面を風でなでた波紋のような効果をかけることができます。



モザイク

画像をブロック状に加工することができます。



レリーフ

鉄板に浮き彫り加工したような効果をかけることができます。



ぼかし

画像にぼかしの効果をかけることができます。



スリム

中心から横方向に画像を引き延ばしたり縮めたりする効果を与えることができます。



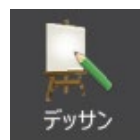
メタル

輪郭線を抽出して金属板に転写したような効果をかけます。



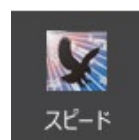
ネガポジ反転

色調を反転して、写真のネガフィルムのように加工することができます。



デッサン

輪郭線を抽出してデッサン画のように表現することができます。



スピード

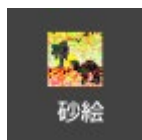
ブレの効果をかけて写真に躍動感を出すことができます。





ステンドグラス

ステンドグラスのような写真に加工することができます。



砂絵

砂の粒を落として描く砂絵のような効果をつけることができます。



放射状

中心から外側に向かって放射状に変化させます。



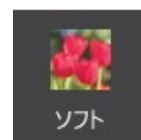
レンズ

上からレンズをのぞきこんだような効果を与えることができます。



レンズフレア

輝く光の球体を浮かべたような効果をつけることができます。



ソフト

画像にやわらかなやさしい雰囲気の効果をつけることができます。



バラバラ

「ところてん」を格子目から押し出すような効果をつけることができます。



波紋

水面に小石を投じたときにひろがる波紋のような効果をつけることができます。



境界ぼかし

画像の輪郭をぼかします。主に切り抜いた後の画像をぼかすことで、周囲の別な画像となじませることができます。



集中線

漫画にあるような集中線の効果を中心を指定してつけることができます。

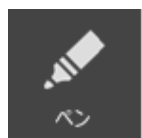
### 3.7. ペン



様々なペン先を用いて自由に描画することができます。

ペン先の色の設定方法は、「[色の選択方法](#)」をご参照ください。

#### 3.7.1. ペン先



ノーマル

特殊な効果のない通常のペン先です。



絵の具

水彩画のようなタッチのペン先です。また色を混ぜることの出来るキャンバスを用いて、自由に色を作れます。



クレヨン

クレヨンで描いたようなペン先です。



流し込み

選択された色で、クリックした場所の色とその周りの枠線に色をつける事ができます。



ぼかし

画像をぼかすことができるペンです。



モザイク

画像にモザイク効果をつけることができます。



ネオン

ネオンサインのような効果のペンです。



金属

金属や鉱石で描いたような効果のペンです。金属や鉱石の種類を選ぶことができます。



縁取り

通常のペン先に別の色で縁取りをしながら描くことができるペン先です。



レインボー

軌跡に合わせて次々と色が変わるペン先です。

### 3.7.2. ペン先の変更

次の項目でペン先を詳細に変更できます。

表示される項目および表示の有無は、ペン先の種類により異なります。



#### 太さ

ペンの太さを設定できます。

#### エッジ

ペンのエッジを設定できます。

#### 濃度

ペンの濃度を設定できます。100%で完全な不透明で 0%に近いほど透明になっていきます。



#### 塗りつぶす

選択されているレイヤーを指定した色で塗りつぶすことができます。

### 3.7.3. 消しゴム



レイヤー内の写真等を消すことができます。

ペンと同様に消しゴムも太さ、エッジ、濃度を調整することができます。

## 3.8. 文字

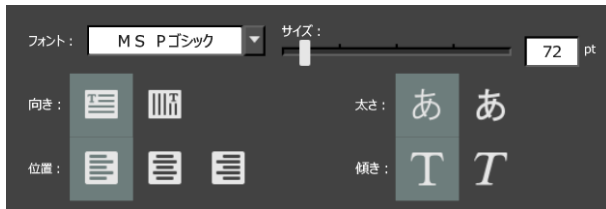


キャンバスに文字レイヤーを追加することができます。

文字色や装飾色の設定方法は、「[色の選択方法](#)」をご参照ください。

### 3.8.1. 基本設定

次の項目で入力する文字の基本設定をおこないます。



### フォント

フォントの種類を設定します。

### 向き

横書きか縦書きかを選択します。

### 位置

左揃え、中央、右揃えのいずれかを選択します。

### サイズ

フォントサイズを設定します。

### 太さ

文字列の太さを標準か太字から選択します。

### 傾き

文字列の傾きを正体か斜体から選択します。

## 3.8.2. 装飾の種類

文字に影やふちどりなどの装飾をおこないます。次のいずれかを選択します。



### 装飾なし

文字の装飾をおこなわない設定です。



### 帯

文字の背景に帯状の装飾を設定します。



### 影

文字の右下に影の装飾を設定します。  
影の位置スライダーで、文字と影の間隔を調整します。



### 縁

文字にふちどりの装飾を設定します。  
縁の幅スライダーで、ふちどりの太さを調整します。

## 3.8.3. 文字の入力手順

### 【文字入力の手順】

- ① コントロールで入力する文字の基本設定や装飾を設定します。（文字入力後でも設定することができます）
- ② キャンバス内で文字を入力したい任意の場所をクリックします。
- ③ キーボードで文字を入力します。
- ④ 文字の入力が完了したら、「○」を選択して確定します。（×を選択した場合は入力していた文字レイヤーは削除されます）

### 【作成した文字の変更方法】

- ① すでに作成されている文字レイヤーをクリックします。
- ② コントロールで文字の基本設定や装飾を変更します。
- ③ キーボードで文字を変更することもできます。
- ④ 変更が完了したら、「○」を選択して確定します。

## 3.9. ズーム



キャンバスの表示範囲を変えることができます。

キャンバスを拡大したいときや全体を見たい時などにズームツールを使用します。



フィット表示

フィット表示  
全てのキャンバスが見えるように表示倍率を変更します。



ピクセル等倍

ピクセル等倍  
ピクセル等倍になる様に表示倍率を変更します。

※ キャンバスの表示範囲の拡大・縮小は、[Ctrl]+マウスホイール操作でもおこなえます。

### 3.10. 手のひら



手のひら

キャンバスの見えている範囲を動かすことができます。  
キャンバスをクリックし、任意の方向へドラッグするとキャンバスの表示範囲が移動します。  
フィット表示時はキャンバスがすべて表示されているため、表示範囲は変わりません。

※ キャンバスの表示範囲の移動は、[スペース]+ドラッグ操作でもおこなえます。

### 3.11. グリッド



グリッド

キャンバスにグリッドを表示します。  
任意の幅のグリッドを表示することで位置を微調整することができます。またグリッド吸着をおこなうことでグリッドにぴったりと合わせることができます。

### 3.12. 切り抜き

写真の必要のない部分をなくし、任意の型や範囲を指定して切り出す「トリミング」と背景の色を指定して削除することで、被写体だけを切り抜く「クリッピング」を選択することができます。

「クリッピング」では、背景の色を指定する方法と、「切り抜き消しゴム」を使用して被写体を切り抜く方法があります。

#### 3.12.1. トリミング



トリミング

「トリミング」では、写真の必要のない部分を任意の型や範囲を指定して切り出すことができます。

##### 【トリミングの手順】

- ① 「トリミング」アイコンをクリックします。
- ② 左下のリストから、目的に応じた比率・画像を選択します。
- ③ 必要に応じてキャンバス上の選択範囲枠を移動し、大きさの調整をして、切り抜きたい位置に合わせます。  
選択範囲の大きさは、数値入力でも変更できます。向きを変更する際は、タテまたはヨコの選択を切り替えます。
- ④ [トリミング]ボタンをクリックすると、切り出しがおこなわれます。

※ 用意された比率・画像のサイズ以外でトリミングしたい場合は、あらかじめ範囲選択をした後に「トリミング」アイコンをクリックします。



### 3.12.2. クリッピング



「クリッピング」では背景の色を指定して削除することで、被写体だけを切り抜くことができます。

#### 【クリッピングの手順】

- ① 「クリッピング」アイコンをクリックします。
- ② 背景の消したい色の部分にマウスポインタを合わせてクリックすると、選択した色に近い部分の色が透明になります。
- ③ 「しきい値」スライダーを調整すると、選択した色の認識範囲が広がり、より広い範囲の色が削除されます。
- ④ 他の消したい色を再度クリックすると、②と同じように透明になります。
- ⑤ 「消しペン」をクリックしてキャンバスをドラッグすると、ドラッグした部分を追加で削除します。
- ⑥ 「戻しペン」をクリックしてキャンバスをドラッグすると、削除した部分を戻すことができます。
- ⑦ 「○」を選択して、クリッピングを確定します。

### 3.12.3. 切り抜き消しゴム



「クリッピング」のもう一つの方法として、「切り抜き消しゴム」を使用する方法があります。

指定した消しゴムの中心の色と近い色のみ検出し、消してくれる特殊な消しゴムです。背景から人物や被写体を切り出す場合に使用します。

基本的な使い方は通常の消しゴムと同じ操作となりますが、消しゴムと違う点は、「感度」スライダーがある点です。

「感度」スライダーを操作すると、色の検出範囲が変化します。感度を高くすると、消しゴムの中心の色により近い色のみが削除されます。

## 3.13. 図形



四角形や円などの図形を描画します。

図形の塗りつぶし色、枠線色の設定方法は、「[色の選択方法](#)」をご参照ください。

### 3.13.1. 図形の形状一覧



四角形

四角形を描画できます。



角丸四角形

四隅が丸まった四角形を描画できます。



円

正円を描画できます。



楕円

楕円を描画できます。



直線

直線を描画できます。



正三角形

正三角形を描画できます。



三角形

三角形を描画できます。



多角形

任意の形状の多角形を描画できます。



曲線

任意の曲線で作られた形状を描画できます。

### 3.13.2. 設定項目



太さ

図形に描画する枠線の太さ（直線の場合は線の太さ）を設定します。



枠線

フィルターや切り抜かれる部分等が範囲枠外に設定されます。



塗りつぶし

指定した範囲で画像を切り抜きます。

### 3.14. 分割



- 1 枚の画像を指定した範囲で切り分けて保存することができます。  
3 分割、6 分割、9 分割から選択します。

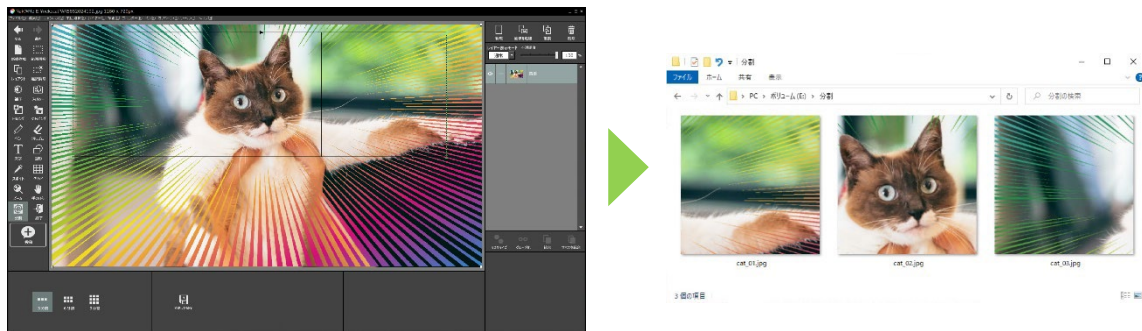
#### 【分割保存の手順】

- ① 「分割」アイコンをクリックします。
- ② 画面左下のアイコンで分割数（3 分割、6 分割、9 分割）を選択します。
- ③ キャンバス上に表示される枠線を操作して、分割する範囲に合わせます。  
枠線の四隅をマウスでドラッグしてサイズを調整します。また、枠線内をマウスでドラッグして位置を移動します。
- ④ 「分割して保存」をクリックします。
- ⑤ 「名前を付けて保存」ダイアログが表示されます。保存先のフォルダとベースファイル名を指定して[保存]をクリックします。

⑥ 指定したフォルダに指定した分割数分のファイルが保存されます。

※ ベースファイル名を cat.jpg と指定した場合、cat\_01.jpg、cat\_02.jpg・・・のように末尾に“\_数字”が連番で付加されて保存されます。

また、付加される連番は、分割領域の右下から左上の順となります。



## 3.15. 投稿

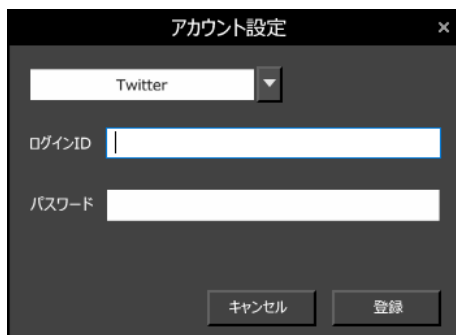


編集中の画像を SNS（Twitter, Instagram, Facebook）の投稿画面に送ります。

### 3.15.1. アカウント設定

各 SNS の投稿画面を開くためのアカウント設定をおこないます。

「アカウント設定」アイコンまたはメニューの[オプション]-[アカウント設定]から開きます。



#### ドロップダウン

設定する SNS を選択します。

#### ログイン ID、パスワード

選択した SNS にログインするための ID とパスワードを入力します。

※ Instagram を選択した際、「Facebook でログインする」チェックボックスが表示されます。  
Instagram と Facebook のアカウントがリンクされていて、Facebook のアカウントを使用して Instagram にログインする場合はチェックを入れてください。

### 3.15.2. 投稿の手順

#### 【投稿の手順】

- ① 「投稿」アイコンをクリックします。
- ② 画面左下の各 SNS のアイコン（Twitter, Instagram, Facebook）をクリックします。  
（アカウント設定がされていない SNS アイコンは無効表示となり、クリックできません）
- ③ Web ブラウザ（Microsoft Edge）が開き、編集中の画像が付加された状態で投稿画面が表示されます。
- ④ 各 SNS の投稿画面で投稿文を入力し、投稿をおこないます。



※ 本投稿は、Web ブラウザに Microsoft Edge を使用します。

Windows 8.1 でご利用の場合、更新プログラムが適用されていない環境では Microsoft Edge がインストールされていない可能性があります。この場合は、更新プログラムを適用して最新の状態にして頂くか、Microsoft Edge を別途インストールしてご利用ください。

※ キャンバスの画像を直接ドラッグして投稿画面に反映することもできます。

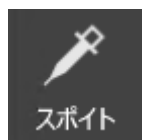
あらかじめ Web ブラウザで SNS の投稿画面を開いた状態で、「投稿」アイコンを選択しキャンバス上の画像を投稿画面にドラッグします。

なお、本操作は Web ブラウザによっては操作がおこなえない場合もありますので、ご注意ください。

(Microsoft Edge, Google Chrome で動作を確認しています)



### 3.16. スポイト



キャンバス上で指定した位置の色を取得します。

取得した色は、画面右下の色の選択画面に反映されます。

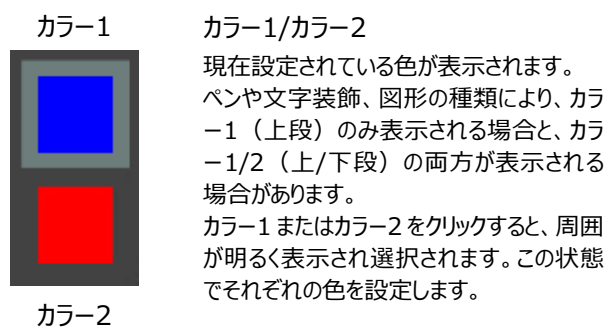
色の選択画面の詳細は、「[色の選択方法](#)」をご参照ください。

### 3.17. 色の選択方法

ペンや文字、図形レイヤーなどを作成する際、画面右下に色の選択画面が表示されます。

#### 【通常の場合】

RGB の各値を入力したり、カラーゾーンやカラーパレットから好きな色をクリックすることで色を指定することができます。



基本



パレット 1



パレット 2

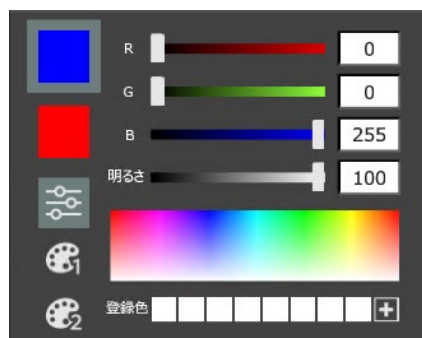
カラーパレットの切り替え

カラーパレットの切り替えをおこないます。

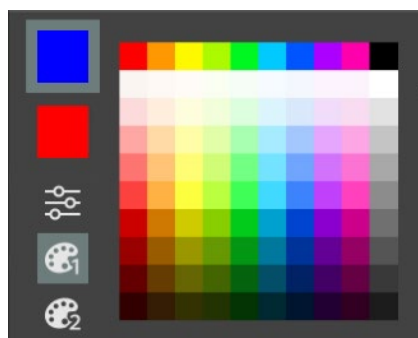
基本では、RGB の入力やカラーゾーンでの色の指定がおこなえます。また、現在設定されている色を登録することができます。

パレット 1、パレット 2 では、あらかじめ用意された配色から色を選択して設定することができます。





基本



パレット 1




パレット 2

#### 【操作手順】

- ① カラー1/カラー2 の両方が表示されている場合、設定したいカラーをクリックして選択します。
- ② カラーパレットを切り替えて、次の方法で色を設定します。
  - RGB 値を直接設定
  - カラーゾーンをクリックして設定
  - 登録された色をクリックする
  - パレット 1、パレット 2 にあらかじめ用意された配色をクリックする

#### 【色の登録手順】

- ① カラー1/カラー2 の両方が表示されている場合、登録したいカラーをクリックして選択します。
- ② 登録色の右側の  ボタンを押すと、選択されている色が登録されます。

※ 一度に登録できる色の数は 8 色となり、8 色を超えた場合は古いものから順番に削除されます。


#### 【絵の具の場合】

ペンで「絵の具」を選択した際に表示されます。



#### 【操作手順】

- ① 上の色を選択します。
- ② 下のパレットに色を伸ばして混ぜたい色を選択すると、キャンバス上で色を混ぜることができます。

バケツのアイコン  を押すと、筆の色を透明にし、パレットから好きな色を選択することができます。筆の色が透明の状態ではキャンバスに描画した部分をドラッグすると、絵の具が滲んだような効果を表現できます。

 アイコンを押すと、パレット内を初期化します。

### 3.18. サイズ変更

キャンバスのサイズを変更します。

#### 【サイズ変更の手順】

- ① メニューの[キャンバス]-[サイズ変更]を選択します。
- ② 「サイズ変更」ウィンドウが表示されます。
- ③ エディット内に任意の数値を入力します。
- ④ [OK]をクリックすると、キャンバスが指定されたサイズになります。

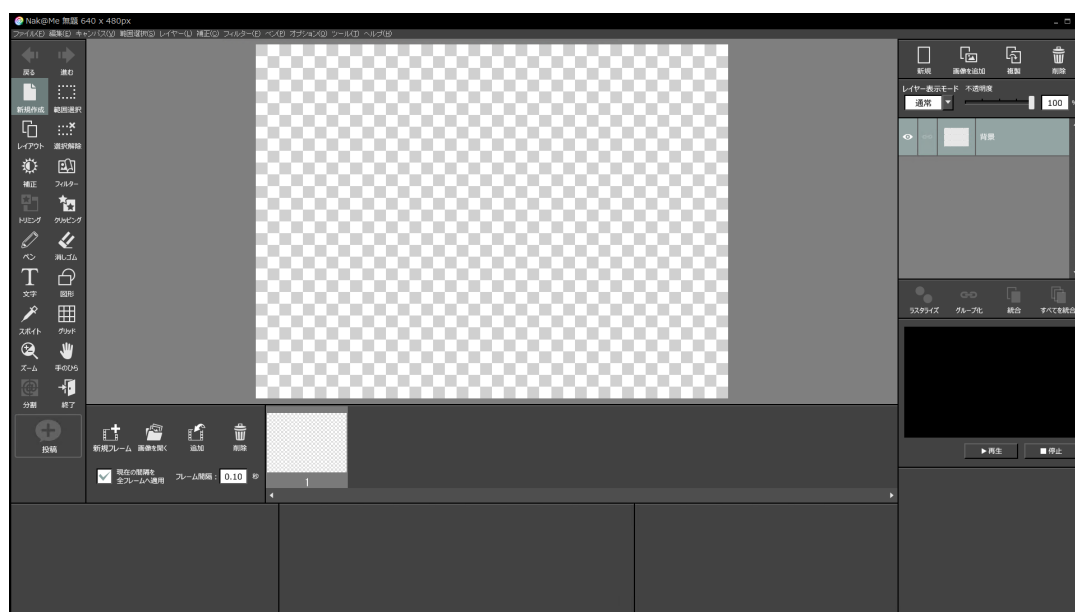
## 4. アニメーション

アニメーションでは、一枚一枚の画像を登録することで、一つの動画（GIF）を作成することができます。また画像を複製し、位置をずらすことで動きのあるアニメーションを作成できます。

### 4.1. 編集画面

[ファイル]-[新規作成]を選択し、新規作成ウィンドウを開きます。

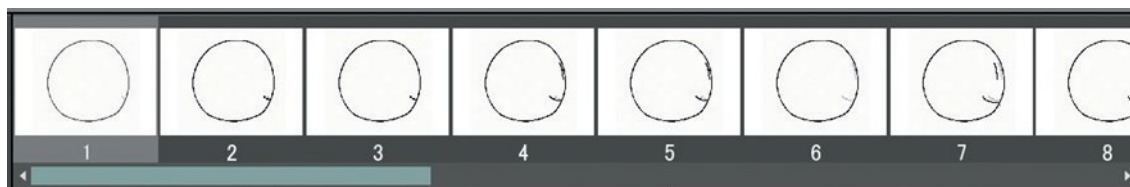
ドキュメントの種類で「アニメーション」を選択し、必要な設定をおこなった後[OK]をクリックすると、次のような画面が表示されます。



写真等の編集画面とは異なるアニメーション専用の編集画面が開きます。

ツールバーやコントロール配置は変化がありませんが、「アニメーションコントロールエリア」が追加されています。

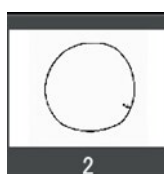
### 4.2. 基本用語の説明



#### タイムライン

アニメーションの流れを見るための領域のことを指します。

左から右に追加されていき、一番左の画像がアニメーションの最初のフレームとなります。



#### フレーム

タイムライン上に表示される 1 コマを 1 フレームと定義しています。

本製品でのアニメーションは、フレームに写真や手書きのイラストを登録し、パラパラ漫画から本格的なアニメーションを作成することができます。

### 4.3. 各項目の説明



**新規フレーム**  
タイムライン上の選択されているフレームの後ろに空のフレームを追加します。



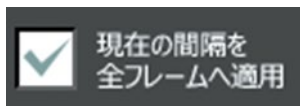
**画像を開く**  
選択されているフレームの後ろに、「ファイルを開く」から選択した画像を追加します。



**追加**  
選択されているフレームの後ろに、現在キャンバス上で編集している画像を追加します。



**削除**  
選択されているフレームを削除します。



**現在の間隔を全フレームへ適用**  
チェックボックスを付けた状態でフレーム間隔を変更することで、すべてのフレーム間隔を一定の値に変更できます。



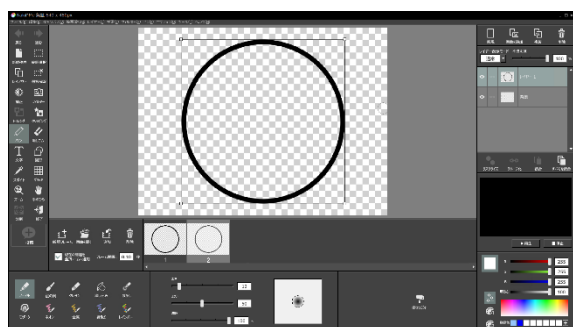
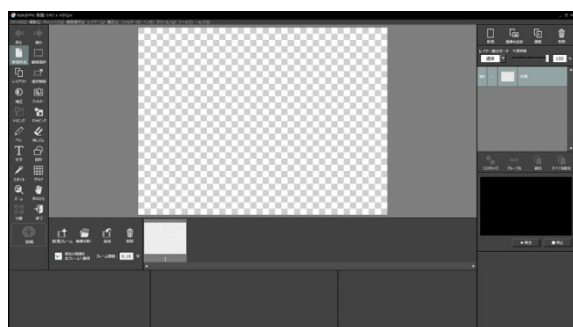
**フレーム間隔**  
現在のフレームから次のフレームへ切り替わる間隔を設定できます。  
0.01 秒から 10.00 秒までの間を設定できます。



**プレビュー**  
作成中のアニメーションを見ることができます。

### 4.4. 操作方法

ここでは、簡単なアニメーションの作成手順を紹介します。



- ① アニメーション作成画面を開きます。  
最初のフレームを選択し、イラストを描き始めます。  
※最初のフレームは自動的に生成されているので、そこに写真を取り込んだり、絵を描いたりします。
- ② 現在の絵をベースにしたい場合は「追加」をクリックします。  
選択していたフレームと同じフレームが追加されます。  
※完全に新しいフレームを作成したい場合は、「新規フレーム」をクリックします。
- ③ 特定のフレームを修正したい場合は、修正したいフレームを選択して編集します。

#### 【フレーム間隔について】

アニメーションのフレーム間隔は、初期値では 0.10 秒になっています。

プレビューの[再生]ボタンをクリックしてアニメーションを再生しながら、フレーム間隔の調整をおこなってください。

また、フレーム間隔は、フレーム間毎に変更することも可能です。フレーム間毎に変更する場合は、「現在の間隔を全フレームへ適用」チェックを外してください。

## 5. 一括処理

複数の写真を一括でリサイズしたり、ファイル名を一括で変更することができます。

### 5.1. 一括自動補正



複数の写真を一括して適切な明るさ・ホワイトバランスに調整します。  
※「補正」の「基本調整」にある「オート」ボタンと同じ効果になります。



#### 【対象フォルダーの設定】

- ① 対象フォルダーの右側にある「▼」ボタンをクリックします。
- ② 「フォルダーの参照」ウィンドウが表示されます。任意の画像フォルダーを選択します。
- ③ 指定フォルダーに指定先のパスが表示されます。



#### 【保存フォルダーの設定】

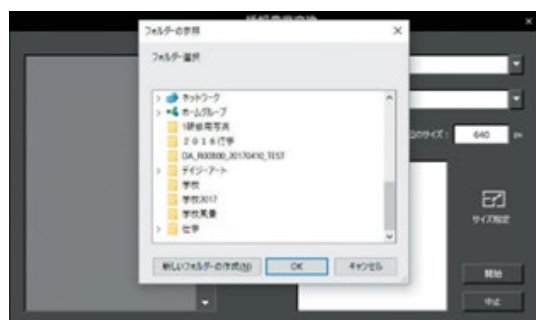
- ④ 保存フォルダーの右側にある「▼」ボタンをクリックします。
- ⑤ 「フォルダーの参照」ウィンドウが表示されます。保存先のフォルダーを指定します。
- ⑥ 保存フォルダーに指定先のパスが表示されます。
- ⑦ [開始]をクリックすると、一括自動補正が開始されます。



## 5.2. 一括解像度変換



複数の写真を一括で解像度変換（リサイズ）することができます。



### 【対象フォルダーの設定】

- ① 対象フォルダーの右側にある「▼」ボタンをクリックします。
- ② 「フォルダーの参照」ウィンドウが表示されます。任意の画像フォルダーを選択します。
- ③ 指定フォルダーに指定先のパスが表示されます。

### 【保存フォルダーの設定】

- ④ 保存フォルダーの右側にある「▼」ボタンをクリックします。
- ⑤ 「フォルダーの参照」ウィンドウが表示されます。保存先のフォルダーを指定します。
- ⑥ 保存フォルダーに指定先のパスが表示されます。



### 【サブフォルダーの設定】

- ⑦ 「サブフォルダーを含む」にチェックマークをつけると、指定したフォルダー内にあるすべての画像が解像度変換の対象になります。

※チェックがついていない場合、指定したフォルダー直下の画像のみ対象となり、別フォルダー内にある画像は解像度変換されません。



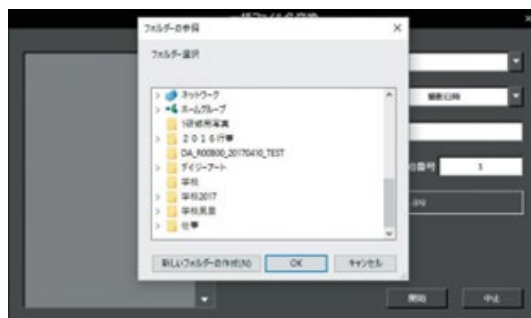
### 【解像度の設定】

- ⑧ 「サイズ指定」をクリックし、テンプレートより任意の解像度を選択します。または、長辺のサイズを直接入力して解像度を設定します。
- ⑨ [開始]をクリックすると、一括解像度変換を開始します。

### 5.3. 一括ファイル名変換



複数の写真データのファイル名を一括でファイル名変換（リネーム）することができます。



#### 【対象フォルダーの設定】

- ① 対象フォルダーの右部にある「▼」ボタンをクリックします。
- ② 「フォルダーの参照」ウィンドウが表示されます。任意の画像フォルダーを選択します。
- ③ 指定フォルダーに指定先のパスが表示されます。

#### 【詳細の設定】

- ④ ファイル名に付加する情報を設定します。

#### 並び順

ファイルの並び順を「ファイル名」「撮影日時」「更新日時」から選択できます。

#### 固定文字

連番の前につける固定の文字を入力することができます。

#### 桁数

桁数を1桁～5桁まで設定することができます。

#### 開始番号

連番の開始番号を設定することができます。

#### プレビュー

設定したファイル名を確認することができます。



- ⑤ [開始]をクリックすると、一括ファイル名変換を開始します。



## 6. ユーザーサポートについて

---

### 6.1. 製品についてのお問い合わせ

Nak@Me の使用方法など、ご不明な点をお問い合わせいただけます。

なお、PC の扱い方や OS などの扱い方、他社ソフトウェアの操作方法など弊社製品に直接関係のないお問い合わせにはお答えできません。他社製品についてのお問い合わせにつきましては、各社サポート窓口へお問い合わせ願います。

また、弊社で動作保証している機器以外での不具合につきましては、サポートいたしかねる場合がございます。

#### 6.1.1. お問い合わせ方法

##### ■ インターネットを利用したお問い合わせ

弊社ホームページ上にて専用のサポートフォームをご用意いたしております。

弊社サポートサイトより、[サポートフォーム](#)をご利用ください。

※ サポートフォームをご利用いただく際には、ご登録いただいておりますライセンスのシリアル番号入力が必要となっておりますので、あらかじめシリアル番号をご確認ください。

##### ■ メールによるお問い合わせ

下記にご案内いたします【お問い合わせ事項のご案内】をご記載の上、弊社サポートセンターへメールにてお問い合わせください。

メールアドレス：[support@isl.co.jp](mailto:support@isl.co.jp)

#### 【お問い合わせ事項のご案内】

お問い合わせ時には以下の項目をお伝えください。

1. お客様のお名前
2. 返信先メールアドレス

メールによるお問い合わせの際には、PC または携帯電話のいずれのメールでもご利用いただけます。

しかしながら、無料メールや携帯電話のメールをご利用の際には、文字数などの設定により弊社からの返信メールがお届けできない場合がございます。ご注意ください。

3. お問い合わせ製品名：Nak@Me
4. お問い合わせ製品のシリアル番号
5. Nak@Me のバージョン（例：Ver.1.0.4.0）
6. OS およびバージョン

Windows 11/10 の場合、バージョンおよび OS ビルド番号を記載してください。

（例：Windows 10 バージョン 21H2、OS ビルド番号 19044.1889）

7. PC(メーカー及びモデル名)
8. プロセッサの型番
9. プロセッサの速さ(GHz)
10. 搭載メモリ量(GB)
11. ドライブの種類(HDD、SSD など)
12. ドライブの空き容量(GB)
13. お問い合わせ内容

### **6.1.2. シリアル番号の確認方法**

お問い合わせをいただく際は、お客様のシリアル番号をあわせてご連絡ください。

なお、ご利用のシリアル番号の確認につきましては、[ヘルプ]-[バージョン情報]メニューを選択して表示されたダイアログよりご確認ください。

## 7. 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」といいます）は、下記に示された市川ソフトラボラトリー 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」といいます）に関してお客様(個人または法人のいずれであるかを問いません)と株式会社市川ソフトラボラトリー（以下当社といいます）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の CD-ROM/DVD-ROM パッケージを開封した時点またはインストールもしく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、当社はお客様に本ソフトウェア製品のインストールまたは使用の許諾はできません。また本契約で特に認められていないすべての権利は当社に留保します。

本ソフトウェア製品は、著作権法および著作権に関する条約をはじめ、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。

### 【ソフトウェア製品ライセンス】

製品名 : Nak@Me

#### 1. 定義

- (1) 本ソフトウェア製品には、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）、「オンライン」または電子文書を含みます。
- (2) 本ソフトウェア製品は、お客様が対価をお支払いいただくことで使用を許諾される機能を有します。

#### 2. 使用条件

- (1) 当社は、お客様が本ソフトウェア製品のご使用にあたり、本契約書に基づいて使用を許諾するものとします。
- (2) 本ソフトウェア製品をご利用いただく場合には、当社または正規代理店において、所定の方法により対価をお支払いいただくことにより、1 つのライセンスでお客様が所有する 1 台のコンピュータで使用することを許諾するものとします。  
また、本ソフトウェア製品はバックアップを目的として保有するライセンス数のコピー保持することができます。
- (3) 本ソフトウェア製品をご利用いただく場合、対価をお支払いいただいたお客様に対し、当社より使用を許諾するためのライセンス（シリアルナンバーとプロダクト・キー）を発行します。お客様は、発行されたプロダクト・キーを登録することにより、本ソフトウェア製品をご利用いただくことが可能となります。ライセンスの購入方法等に関する情報は当社 Web サイト (<https://shop.isl.co.jp/>) をご参照ください。なお、プロダクト・キーの登録が完了した機器上でのみ、使用が許諾されたものとしてご使用になれます。本ソフトウェア製品を動作させるための詳しい方法は、マニュアルをご参照ください。
- (4) お客様に試用していただく目的で、当社が定める一定の期間においてお客様が対価を支払うことなく、本ソフトウェア製品の全ての機能を使用することができます。当社が定める一定の期間を超えて本ソフトウェア製品をご利用いただくことはできません。

#### 3. インターネットによる通信

本ソフトウェアをインストールしたコンピュータがインターネットに接続されている場合、お客様へソフトウェアバージョン更新情報の提供や当社製品の改善のために、インターネットを経由して当社と通信する場合があります。

お客様は、本ソフトウェアをインストールすることによって、本ソフトウェアに関する情報及びお客様が本ソフトウェアをインストールされてい

るコンピュータのシステムに関する情報を、当社が収集、保有、及び利用する場合があることに同意したものとします。

なお、お客様のコンピュータから収集した情報は個人を特定するものではなく、お客様に有益な商品・サービスに関する情報提供及び当社製品の改善以外の目的で使用することはありません。

#### 4. 禁止事項

##### (1) 著作権の表示

お客様は、本ソフトウェア製品の全てのコピーに添付されている著作権表示を取り除いたり変更することはできません。

##### (2) プロダクト・キー頒布の禁止

お客様は、本ソフトウェア製品にかかるプロダクト・キーを第三者に頒布することはできません。

##### (3) 第三者のプロダクト・キーを用いた利用の禁止

お客様は、当社より別段の定めをもってその利用の許可を受けた場合を除き、お客様ご本人に対して発行されたプロダクト・キー以外のプロダクト・キーを用いて、本ソフトウェア製品を利用することはできません。

##### (4) 本ソフトウェア製品の部分的頒布の禁止

お客様は、本ソフトウェア製品の一部を部分的に頒布することはできません。

##### (5) 本ソフトウェア製品の全部または一部の改変の禁止

お客様は、本ソフトウェア製品の全部または一部を改変することはできません。

##### (6) 譲渡およびレンタル・リースの禁止

お客様は、本ソフトウェア製品および本ソフトウェア製品のコピーまたは改変したものならびに本ソフトウェア製品にかかるプロダクト・キーを、譲渡およびレンタル・リースすることはできません。

##### (7) リバースエンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブルの禁止

お客様は、本ソフトウェア製品をリバースエンジニアリング、逆コンパイル、または逆アセンブルすることはできません。

##### (8) 法律の遵守

お客様は、本ソフトウェア製品の使用に関して、適用される法律を遵守しなければなりません。

#### 5. 契約の有効期間

(1) 本契約の有効期間は、本契約成立のときから、お客様が本ソフトウェア製品の使用を中止する時までとします。

(2) お客様が本契約書の条項および条件に違反した場合、当社は、他の権利を害することなく本契約を終了することができます。

この場合、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。

#### 6. 当社の責任

当社は、本契約の当事者になったお客様で、かつ所定の対価をお支払いいただき、本ソフトウェア製品の使用許諾を得たお客様ご本人に対して、本ソフトウェア製品のご利用に限定してサポートサービス（以下「サポートサービス」といいます）を提供します。サポートサービスについては、ユーザーマニュアル、オンラインドキュメント、または当社提供の印刷物などに記載されている当社のポリシーおよびプログラムに従ってご利用になれます。サポートサービスの一部としてお客様に提供された追加のソフトウェアコードは、本ソフトウェア製品の一部とみなされ、本契約書の条件および条項が適用されます。サポートサービスの一部としてお客様から当社に提供される技術情報に関して、当社は、このような情報を製品サポートおよび開発を含む商業目的に使用することがありますが、お客様を特定することとなるような方法で技術情報を利用しないものとします。

#### 7. 責任および保証の制限

(1) お客様が意図する結果を得るためのソフトウェアの選択、導入およびその使用ならびにその使用結果に基づいて発生した全ての損害につきましては、お客様の責任とさせていただきます。当社は一切の責任を負いません。

(2) 当社およびその供給者は、本ソフトウェア製品およびドキュメントの使用または使用不能から生じる一切の損害（逸失利益、

事業の中断、事業情報の喪失またはその他の金銭的損失を含みますがこれらに限定しません）に関して一切責任を負いません。たとえ、当社がこのような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。

## 8. 著作権

本ソフトウェア製品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、当社が有するものです。本ソフトウェア製品を使ってアクセスできるコンテンツについての権限および無体財産権はコンテンツの所有者の所有物で、適用される著作権法および著作権の条約の規定によって保護されています。本契約書は、お客様にコンテンツの使用権を許諾するものではありません。本契約書に明白に与えられていない権利はすべて当社によって留保されます。

## 9. 輸出規制

お客様は、日本国政府または該当国の政府より必要な認可等を得ずに、本製品の全部または一部を、直接または間接に輸出することはできません。

## 10. 第三者のソフトウェア

当社は、本ソフトウェア製品とともに、第三者のソフトウェア製品（以下「第三者ソフトウェア製品」といいます）を提供する場合があります。本ソフトウェア製品付随のマニュアルに、別の規定に従い取り扱われるべき旨の記載がなされている場合には、本契約の規定にかかわらず、その別の規定に従い取り扱われるものとし、当社によるサポートおよび保証等については、以下の規定が適用されるものとします。

### (1) サポートサービス

第三者ソフトウェア製品およびそれに関するドキュメントは、何等保証もない現状有姿のままで提供されるものであり、当社は第三者ソフトウェア製品に関しての操作方法、瑕疵その他に関してサポートを提供するものではありません。

### (2) 無保証

第三者ソフトウェア製品およびそれに関するドキュメントは、何等保証もない現状有姿のままで提供されるものであり、当社は商品性、特定目的に対する適合性、および権利侵害の不存在その他について明示であると黙示であるとを問わず、一切保証をするものではありません。第三者ソフトウェア製品およびドキュメントの使用若しくは機能から生じる全ての危険は、お客様が負担しなければなりません。

### (3) 免責

当社は、いかなる場合においても、第三者ソフトウェア製品およびそれに関するドキュメントの使用または使用不能から生じる一切の損害（逸失利益、事業の中断、事業情報の喪失またはその他の金銭的損失を含みますがこれらに限定しません）に関して一切責任を負いません。たとえ、当社がこのような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。

## 11. その他

(1) 本契約のいずれかの条項が無効または履行不可能となった場合でも、本契約の他の条項の有効性、権利行使可能性に影響を及ぼさず本契約の他の条項は全て完全な効力を有します。

(2) 本ソフトウェア使用許諾契約は、日本国の法律に基づいて解釈されるものとします。本ソフトウェア使用許諾契約に関する一切の紛争の管轄裁判所は東京地方裁判所とします。

本契約書に関して不明な点がございましたら、株式会社市川ソフトラボラトリーまで書面にてご連絡願います。

〒102-0071 東京都千代田区富士見 2 丁目 7 番 2 号 ステージビルディング 13 階  
株式会社 市川ソフトラボラトリー