

NCHソフトウェア Pixillion画像ファイル変換ソフト（ 日本語）

このマニュアルは以下の製品用に作成されています：

Pixillion画像ファイル変換ソフト（日本語） バージョン12.xx

テクニカル サポート

Pixillion画像ファイル変換ソフト（日本語）操作中に問題が起こった場合は、サポートへ連絡する前に、該当するトピックをお読みください。このユーザーガイドに問題が見つからない場合は、www.nchsoftware.com/imageconverter/jp/support.htmlにて、最新のPixillion画像ファイル変換ソフト（日本語）

オンラインテクニカルサポートをご覧ください。それでも問題が解決されない場合は、そのページに記載されているテクニカルサポートまで連絡してください。

ソフトウェアの提案

Pixillion画像ファイル変換ソフト（日本語）の改善策または、必要な関連するソフトウェアへの提案がございましたら、www.nch.com.au の提案ページに書き込んでください。当社のソフトウェアプロジェクトの多くは、ユーザーからの提案によって行われています。お客様の提案が採用された場合、アップグレード版を無料で提供いたします。

Pixillion画像ファイル変換ソフト（日本語）

目次

はじめに.....	2
ライセンスとお試し期間.....	3
Pixillionの使い方.....	4
Pixillionが対応しているファイル形式.....	6
対応する出力フォーマットの概要.....	9
Program Options.....	13
画像を繋げる.....	15
1つの画像を印刷.....	16
複数の画像を印刷する.....	17
画像エフェクト.....	18
Pixillionのコマンドラインを使う.....	22
ショートカットキー一覧.....	31
関連プログラム.....	32
ソフトウェアの利用規約.....	33
画像設定	
ICO エンコード設定.....	35
JPEG圧縮設定.....	36
BMP エンコード設定.....	37
PNGエンコード設定.....	38
PNMエンコード設定.....	39
TIFFエンコード設定.....	40
JPEG XR圧縮設定.....	41
JPEG 2000圧縮設定.....	42
PDFエンコード設定.....	43
WebP圧縮設定.....	44
AVIF圧縮設定.....	45
HEIF圧縮設定.....	46
PGF圧縮設定.....	47
WMFエンコード設定.....	48
SVGエンコーディング設定.....	49
GIFエンコード設定.....	50
各画面について	
ミラー元となるベースフォルダを選択.....	51
カスタム解像度.....	52
カスタム解像度（360度動画）.....	53
カスタムフレームレート.....	54
検出された形式.....	55

はじめに

Pixillionをインストールいただき、ありがとうございます。
Pixillion画像ファイル変換ソフトはWindowsおよびMac OS X用の画像ファイル変換ソフトです。

bmp、jpg、png、psdなど様々なファイル形式間の変換を行います。ファイル変換を行う前にソフト上で画像のプレビューができるほか、現在のファイルパラメータを確認できます。

Pixillionを使うとウェブサイトへアップする際に必要なフォーマットにファイルを変換したり、画像の電子メール送信やCD保存用にサイズを縮小したり、他のソフトウェアで使用する際に必要なファイル形式に変換したりといった作業を簡単に素早く行うことができます。

機能

- 様々な形式の画像ファイルを読み込みます。
- 様々な出力フォーマットに素早くファイルを変換します。
- ファイルとフォルダはドラッグしてドロップするだけ。
- コマンドラインに対応。
- 画像に透かし画像や文字の挿入が可能です。
- シンプルで使いやすいインターフェース。
- 毎日の作業に簡単にお使いいただくことができるようデザインされています。

動作環境

- Windows XP / 2003 / Vista / 2008 / 7 / 8 / 10 / 11

ライセンスとお試し期間

Trial Period

Pixillion will operate as a trial version for a limited time after it is first installed. During this trial period, all features of Pixillion Plus are available. When the trial period expires, Pixillion will continue to work indefinitely with reduced functionality. To continue using the advanced features of Pixillion Plus after the trial period, you must purchase a license.

機能比較

機能

価格

対応ファイル形式

変換

透かし文字

透かし画像

コマンドライン対応

Pixillion

無料

殆どの形式

1つずつ

なし

なし

なし

Pixillionプラス版

有料

全ての形式

一括変換

あり

あり

あり

Pixillionの使い方

ここではPixillionを使って画像形式を変換する手順をご説明します。Pixillionは作業を行いながら学習していくタイプのソフトウェアです。変換作業を行うごとに各種設定を記憶しその後の変換作業をスピードアップします。

ファイルの追加と削除

画像ファイルの変換は、変換したい画像ファイルをファイル一覧画面に追加することから始まります。ファイルの追加は、**ファイルを追加**ボタンをクリック、またはファイルメニューから「**ファイルを追加**」を選択することで行います。また、**フォルダを追加**ボタンをクリックすると選択したフォルダ内の全ての画像ファイルを追加することができます。

一覧に追加されたファイルを削除したい場合は、削除するファイルを選択し**削除**ボタンをクリック、またはファイルメニューから「**選択したファイルを削除する**」を選択します。複数のファイルを一度に選択するには、Ctrlキーを押し選択するファイルを左クリックします。全てのファイルをハイライトする場合は、ファイルメニューから「**全てのファイルを選択**」をクリックするか、Ctrl + Aをキーボード上で押します。

出力フォルダの選択

メイン画面下部に**出力フォルダ**と書かれた領域があります。この領域で変換後の画像が保存されるファイルを指定します。希望のフォルダのパスを入力するか、**参照**

出力形式の選択

メイン画面の**出力形式**と書かれた領域で変換後の画像形式を選択します。選択した形式に調整オプションがある場合、**圧縮設定...**または**エンコード設定**ボタンをクリックすると調整項目の詳細が書かれたダイアログが表示されます。

以下の画像形式に調整オプションがあります：

- BMP
- ICO
- JPEG
- JPEG XR
- JPEG 2000
- PDF
- PGF
- PNG
- PNM
- TIFF
- WMF
- WEBP

出力エフェクトの調整

メイン画面の**エフェクト**ボタンを押して、サイズ変更、回転、文字入力、透かしなどの調整を行います（**画像エフェクト** から詳しい情報をご覧ください）。

ファイルを変換

出力フォルダと形式の選択後、変換を行う画像ファイルを選択します。**変換**

ボタンをクリック、またはファイルメニューから「変換」を選んでください。ファイルの選択をせずに「変換」ボタンを押した場合、一覧上の全てのファイルが変換されるよう初期設定されています。ファイル変換用に設定された各種エフェクトやオプション、出力設定、一覧の変更は、これから変換を行うファイルにのみ影響し、既に変換済みのファイルには影響しません。

注:Pixillionが変換作業中はパソコンがスリープ状態になりません。変換作業が完了後は通常通りにスリープモードになります。

ファイルのサイズ変更

出力エフェクトを調整しファイルを変換することで複数のファイルのサイズを一度に変換することができます。正しい出力フォーマットが選択されていることを確認後、ツールバーの**サイズ変更**ボタンをクリックし、出力画像のサイズ変更オプションを設定します。詳しくは**画像エフェクト**をご覧ください)。設定が完了したら**OK**

変換ボタンをクリックすると指定したサイズで新しく画像が作成されます。また、**エフェクト**ダイアログの拡大縮小オプションを使ってサイズ変更をすることも可能です。

画像を繋げる

メニューから[ファイル]->[画像を結合]を選択して、選択したすべての画像を1つのTIFF、PDF、またはDOCXに結合できます。**画像の結合**ダイアログで画像の順序を並べ替えることができます。注:一覧で複数のファイルを選択し、出力形式としてTIFF、PDF、またはDOCXを設定した場合にのみ、**画像を結合...**メニューが有効になります。

変換失敗

画像ファイル一覧の「状況」欄には、変換の成功、失敗、および変換待ちファイルについてお知らせします。

画像変換に失敗し、「保存失敗」というメッセージが表示された場合、別の出力フォルダを設定する必要がある可能性があります。

「読み込み失敗」メッセージは、画像が破損している場合、または画像ファイルでは無い別のタイプのファイルであった場合などに表示されます。

変換の状況欄に「スキップ」と書かれている場合は同名の画像が存在するためPixillionが画像の変換を中止したことを意味します。詳しくはオプション/設定のページをご覧ください)。

ファイルのプレビュー

選択した画像を別の画面でプレビューするには、「選択した画像をプレビュー」を右クリックメニューから選んでクリックしてください。

プレビュー画面のスライドバーを動かすか、Ctrlキーを押しながらマウスホイールを動かすことで表示の拡大・縮小を行います。

プレビュー画面の右上部にあるXボタンをクリックするか、Escキーを押して画面を閉じます。

Pixillionが対応しているファイル形式

画像変換 Pixillionは様々なファイル形式に対応しています。対応形式は以下の通りです：

形式	拡張子	Windows	Mac OS X	Pixillion プラグイン のみ対応	備考
Adobe Photoshop Document	*.psd	読み込み/出力	読み込み/出力	はい	レイヤーなし
Adobe Photoshop Large Document Format	*.psb	読み込み	-	-	レイヤーなし
Adobe Portable Format	*.pdf	読み込み/出力	読み込み/出力	-	-
Adobe Illustrator Format	*.ai	読み込み	読み込み	はい	PDFとの互換性がないファイルの場合はサムネイルを使う
Apple AAE sidecar file	*.aee	読み込み	読み込み	-	AAEに対応するJPEGファイルを読み込む
AVID TARGA	*.tga	読み込み/出力	読み込み/出力	-	-
AV1画像フォーマット	*.avif	読み込み/出力	読み込み/出力	-	-
DjVu	*.djvu	読み込み	-	-	-
Direct Draw Surface	*.dds	読み込み	-	-	-
EPSファイル	*.eps	出力	-	-	-
Graphics Interchange Format	*.gif	読み込み/出力	読み込み/出力	-	-
High Efficiency Image File Format (HEIF)	*.heic *.heif	読み込み/出力	読み込み/出力	-	静止画にのみ対応

Joint Photographic Experts Group	*.jpeg;*.jpg	読み込み/出力	読み込み/出力	-	-
JPEG File Interchange Format	*.jif	読み込み	読み込み	-	JPEGファイルとして読み取り
Joint Photographic Experts Group 2000	*.jp2	読み込み/出力	読み込み/出力	-	-
JPEGステレオスコピック	*.jps	読み込み	読み込み	はい	-
JPEG Extended Range	*.wdp;*.hdpi;*.jxr	読み込み/出力	-	-	Microsoft HD PhotoまたはWindows Media Photoという名前でも知られています。
Maya Image File Format	*.iff	読み込み/出力	読み込み/出力	-	Zバッファは保持されません。
Windowsドキュメント	*.docx	出力	出力	-	-
Microsoft Bitmap	*.bmp;*.dib;*.r14;*.r18	読み込み/出力	読み込み/出力	-	*r14および*r18のみの読み取り
Microsoft Icon	*.ico	読み込み/出力	読み込み 出力 (10.5以降)	-	-
MPO	*.mpo	読み込み	読み込み	はい	-
OpenEXR	*.exr	読み込み	-	-	-
Personal Computer eXchange (PCX)	*.pcx	読み込み/出力	読み込み/出力	-	-
Portable Network Graphics (PNG)	*.png	読み込み/出力	読み込み/出力	-	-
Portable Pixmap	*.pbm;*.pgm;*.ppm;*.pnm	読み込み/出力	読み込み/出力	はい	-

Progressive Graphics File	*.pgf	読み込み/出力読み込み/出力はい	-
カメラからの直接出力	*.arw;*.cr2;*.cr3;*.crw;*.dcr;*.dng;*.erf;*.kdc;*.mef;*.mos;*.mrw;*.nef;*.nrw;*.orf;*.pef;*.ptx;*.r3d;*.raf;*.raw;*.rw2;*.sr2;*.srf;*.srw;*.x3f	読み込み 読み込み -	-
Sun Raster SVG	*.ras *.svg;*.svgz	読み込み/出力読み込み/出力はい 読み込み/出力読み込み/出力-	- マスクングは保持されません。
Tagged Image File Format	*.tiff;*.tif	読み込み/出力読み込み/出力-	-
WebP	*.webp	読み込み/出力読み込み/出力はい (10.5以降)	Animated WebPにも対応
Windowsメタファイル	*.wmf;*.emf;*.emz	読み込み/出力-	-
Wireless Bitmap	*.wbmp	読み込み/出力読み込み/出力はい	-
eXperimental Computing Facility	*.xcf	読み込み -	-

対応する出力フォーマットの概要

AVIF

- AVIF (AV1 Image Format) is an open-source image format for storing still and animated images compressed with AV1 in the HEIF container format

BMP

- BMP is a family of raster image file formats primarily used on Microsoft Windows and is also supported in other desktop operating systems like macOS and Linux. BMP's are usually uncompressed resulting to large file sizes albeit being lossless in quality; Due to their simple structure, BMP's are widely compatible with Windows-based programs.

DIB

- Device-Independent bitmap (DIB) is a family of raster image file formats which has an identical structure to bitmap files (BMP). It can store both monochrome and color image data in different bit depths.

DOCX

- DOCX is the default file format of documents created with MS Word starting with the 2007 version. This format is made up of XML component files contained in a ZIP-like format.

EMF

- EMF (Enhanced Windows MetaFile) is a vector format and an improved version of WMF which can store 32-bit RGB image data. Because of its capacity to store large data, EMF delivers crisp and rich details to images which is suitable for graphic design and printing industries.

EPS

- EPS is short for Encapsulated PostScript. It was created by Adobe back in 1992. It's a standard graphics file format intended for placing images within a PostScript Document.

GIF

- The GIF (Graphics Interchange Format) is in normal use limited to an 8-bit palette, or 256 colors (while 24-bit color depth is technically possible). GIF is most suitable for storing graphics with few colors, such as simple diagrams, shapes, logos, and cartoon style images, as it uses LZW lossless compression, which is more effective when large areas have a single color, and less effective for photographic or dithered images. Due to its animation capabilities, it is still widely used to provide image animation effects, despite its low compression ratio compared to modern video formats.

ICO

- The ICO file format is an image file format for computer icons in Microsoft Windows. ICO files contain one or more small images at multiple sizes and color depths, such that they may be scaled appropriately.

MAYA IFF

-

Maya IFF is a raster image file format associated with Autodesk Maya graphics software, originally developed by Alias Systems. It uses a variant of the IFF container format. It may also be known as TDI Explore (Thompson Digital Image) format.

IFF

- IFF (Interchange File Format) is a universal format introduced by Electronic Arts to accommodate different types of data. IFF is widely used by graphics programs in MS-DOS, MS Windows, Mac and UNIX. An IFF file is built up from chunks which is closely related to TLV representation.

JPEG

- JPEG (Joint Photographic Experts Group) is a lossy compression method; JPEG-compressed images are usually stored in the JFIF (JPEG File Interchange Format) file format. The JPEG/JFIF filename extension is JPG or JPEG. Nearly every digital camera can save images in the JPEG/JFIF format, which supports eight-bit grayscale images and 24-bit color images (eight bits each for red, green, and blue). JPEG applies lossy compression to images, which can result in a significant reduction of the file size.

JPEGXR

- JPEGXR (JPEG extended range) is a still-image compression standard and file format for continuous tone photographic images, based on technology originally developed and patented by Microsoft under the name HD Photo (formerly Windows Media Photo). It supports both lossy and lossless compression.

JPEG2000

- JPEG 2000 is a compression standard enabling both lossless and lossy storage. The compression methods used are different from the ones in standard JFIF/JPEG; they improve quality and compression ratios, but also require more computational power to process. JPEG 2000 also adds features that are missing in JPEG. It is not nearly as common as JPEG, but it is used currently in professional movie editing and distribution (some digital cinemas, for example, use JPEG 2000 for individual movie frames).

PCX

- PCX was the native image format of a DOS-based program PC Paintbrush from ZSoft Corporation, and was for a time (especially the late 1980s) a very popular image format among users of IBM PC compatibles and the PC/MS-DOS operating system. Much clip art was distributed in this format. However, it was tied closely to platform-specific attributes such as the particular graphic modes available in early PCs, and later lost ground to more platform-independent graphic formats like GIF, JPEG, and PNG.

PDF

-

The Portable Document Format (PDF) is a file format developed by Adobe in the 1990s to present documents, including text formatting and images, in a manner independent of application software, hardware, and operating systems. Based on the PostScript language, each PDF file encapsulates a complete description of a fixed-layout flat document, including the text, fonts, vector graphics, raster images and other information needed to display it.

PGF

- PGF (Progressive Graphics File) is a raster image file format that uses wavelet compression.

PNG

- Portable Network Graphics is a raster-graphics file-format that supports lossless data compression. PNG supports palette-based images (with palettes of 24-bit RGB or 32-bit RGBA colors), grayscale images (with or without alpha channel for transparency), and full-color non-palette-based RGB/RGBA images (with or without alpha channel). The PNG working group designed the format for transferring images on the Internet, not for professional-quality print graphics.

PNM

- Netpbm format is a family including the portable pixmap file format (PPM), the portable graymap file format (PGM) and the portable bitmap file format (PBM). These are either pure ASCII files or raw binary files with an ASCII header that provide very basic functionality and serve as a lowest common denominator for converting pixmap, graymap, or bitmap files between different platforms. Several applications refer to them collectively as PNM (Portable aNy Map).

PSD

- A PSD file stores an image with support for most imaging options available in Photoshop. These include layers with masks, transparency, text, alpha channels and spot colors, clipping paths, and duotone settings. This is in contrast to many other file formats (e.g., .JPG or .GIF) that restrict content to provide streamlined, predictable functionality. A PSD file has a maximum height and width of 30,000 pixels, and a length limit of two gigabytes.

RAS

- Sun Raster, or Sun Rasterfile, is an image file format associated with Sun operating systems. It supports grayscale, paletted, and full color images. Images may be uncompressed, or use RLE compression.

SVG

- SVG - Scalable Vector Graphics (SVG) is an XML-based method for storing vector images.

TGA

-

TGA (Targa) is a raster image file format developed by Truevision, Inc. (then named EPICenter) in 1984. Designed for use with MS-DOS color applications, TGA is the native format of Truevision's TARGA (Truevision Advanced Raster Graphics Adapter) boards, which were some of the first graphic cards for IBM-compatible PCs to support 24-bit RGB color encoding (sometimes termed truecolor). TGA images are normally either uncompressed, or compressed with run-length encoding.

TIFF

- The TIFF (Tagged Image File Format) format is a flexible format that normally saves eight bits or sixteen bits per color (red, green, blue) for 24-bit and 48-bit totals, respectively, usually using either the TIFF or TIF filename extension. TIFFs can be lossy or lossless, depending on the technique chosen for storing the pixel data. TIFF image format is not widely supported by web browsers. TIFF remains widely accepted as a photograph file standard in the printing business. TIFF can handle device-specific color spaces, such as the CMYK defined by a particular set of printing press inks. OCR (Optical Character Recognition) software packages commonly generate some form of TIFF image (often monochromatic) for scanned text pages.

WBMP

- WBMP (Wireless Bitmap, or WAP Bitmap) is an image file format associated with WAP (Wireless Application Protocol). It stores uncompressed bi-level raster images.

WEBP

- WebP is an image file format developed by Google, primarily intended for use on web pages. It can use either lossy or lossless compression. Its lossy compression is based on portions of the VP8 video compression format. It uses the RIFF container format.

WMF

- Windows Metafile (WMF) is a vector graphics format native to Microsoft Windows 3.x. It stores a list of commands which, when executed, generate an image. The term Windows Metafile usually refers specifically to WMF format, though it can also be an umbrella term that includes the successor format, Enhanced Metafile (EMF).

詳しくは以下のページなどをご覧ください：
[ファイルフォーマット \(ウィキペディア\)](#)。

Program Options

上書き

既存のファイル名と同じ名前のファイルを変換した場合：

- **既存の画像をスキップ**：既存のファイルに上書きを行いません。
- **既存の画像に上書き**：既存のファイルを新規変換画像で上書きします。
- **ファイル名に番号を付ける**：Pixillionはオリジナルのファイル名に自動的に番号を付けることで新しファイルとして作成します。

「フォーマット」の項目で新しいファイル名のパターンを指定できます。**%filename%および%number%**のマクロを使うことでオリジナルのファイル名と番号が自動的に挿入されます。

DPI

ピクセルベースではない画像をピクセルベースの画像に変換する際は、出力画像のDPIやピクセル幅を指定することができます：

- **DPI（1平方インチ内のドット数）**：変換時に使うDPI解像度を指定します。DPIの値が高い程画質が高くなりファイルサイズが大きくなります。
- **ピクセル幅**：出力用のピクセル幅を指定します。このパラメータを設定する前に、元の画像の縦横比を考慮してください。ピクセルの値が高い程画質が高くなりファイルサイズが大きくなります。

「ピクセルベースの形式に変換する際はDPIを指定するためのプロンプトを表示」にチェックが入っている場合、ファイルの変換前にDPIオプションが表示されません。

背景

以下の画像形式はピクセル単位の透かしに対応していません：

- Joint Photographic Experts Group (*.JPEG;*.JPG;)
- Personal Computer eXchange (*.PCX)
- Portable Document Format (*.PDF)
- Portable Pixmap (*.PBM;*.PGM;*.PPM;*.PNM)
- Sun Raster (*.RAS)
- Wireless Bitmap (*.WBMP)

ピクセル単位の透かしが入った画像をこれらの形式に変換する場合、透かし部分には以下のいずれかが入ります：

- **単色**選択した色で背景を塗りつぶします。
- **チェック**白と灰色のチェック柄で背景を塗りつぶします。
- **背景画像ファイル**（選択した背景画像の背景も透明な場合は、選択した画像の背景は白色で表示されます。）

「透明な画像を変換する際はプロンプトを表示」にチェックが入っている場合、ファイルの変換前に背景オプションが表示されません。

画像のメタデータを保存

メタデータを保存にチェックを入れると入力画像のメタデータが変換後の画像に保存されます。最新版ではEXIFメタデータをJPEG、JPEG XRおよびTIFFフォーマットに保存することができます。

その他

変換が完了したら出力ファイルまたはフォルダの場所を表示する

：このオプションにチェックを入れると変換作業が完了した時点でお知らせを表示します。お知らせはポップアップ形式で画面に表示され、お知らせ画面をクリックすると出力ファイルまたはフォルダを開くことができます。

ソースファイルのフォルダ構成をコピーにチェックを入れると出力フォルダの構成をソースフォルダの構成と同じにします。

出力ファイルが入力ファイルより大きくならないようにするにチェックを入れると出力ファイルがソースファイルより大きくなることを防ぎます。

変換後のファイルが元のファイルより大きくなる場合にプロンプトを表示にチェックを入れると、変換されたファイルのサイズが元のファイルのサイズより大きくなる場合にプロンプトを表示します。

トレースされたSVGに変換（電子切断機で使用）はファイルをトレースしたバージョンが必要な場合にチェックを入れます。これは出力フォーマットにSVGを選択した場合にのみ使えます。例えばロゴや手書きの文字などをスキャンしたデータからSVGを作成する際などに使えます。

今後行う変換にも同じエフェクトを挿入する場合は**手動で消去するまでは前回使ったエフェクトを後続の変換にも使う**オプションを選択します。

変換完了後は元のファイルを削除にチェックを入れるとPixillionがファイルの変換を完了した際に元のファイル（ソースファイル）が削除されます。

画像を繋げる

Pixillionのメイン画面のファイル一覧で選択したファイルはツールバーの「結合」ボタンをクリックするかファイル->結合を選択することで1つの**DOCX**、**PDF**、**TIFF**、または**HEIC**ファイルに結合できます。結合されたファイルの順序は画像結合ダイアログの画面で並べ替えることができます。

注：結合機能は次の両方の条件が満たされた場合に有効になります。

1. 一覧で2つ以上のファイルが選択されている。
2. 出力形式として**DOCX**、**PDF**、**TIFF**、または**HEIC**が選択されている。

「画像を繋げる」画面

「画像を繋げる」画面で結合ファイル内の各画像の順序を変更することができます。デフォルトでは変換ファイル一覧の順序で並んでいます。順序を変更するには、変更するファイルを選択し、「上へ」または「下へ」の矢印ボタンをクリックします。

- 「上へ」：選択したファイルを1つ上に移動。
- 「下へ」：選択したファイルを1つ下に移動。

画像を結合する

画像の順序変更が完了したら**画像を結合...**ボタンをクリックして画像を1つにまとめます。

名前を付けて画像を結合ダイアログ内にファイル名を入力し出力ファイルの保存先を参照します。

1つの画像を印刷

画像ウィンドウ印刷するには、印刷する画像を選択し**ファイル->印刷**を選択するか**Ctrl+ P**キーを押します。印刷ダイアログが開き、ダイアログの左側にはプレビュー画面が、右側には印刷オプションが表示されます。画像は300PPIデジタル解像度で表示されます。

用紙オプション

サイズのカテゴリのプルダウン一覧を使い、**用紙サイズ**のプルダウンメニューに表示される用紙サイズの一覧を選択します。

用紙サイズのプルダウンメニューを使って印刷する用紙のサイズを選択します。選択した用紙サイズの寸法は、プルダウンメニューと印刷プレビューの両方に表示されます。

縦および**横**のラジオボタンを使用して、用紙の向きを選択します。

余白コントロールを使用して、画像の端から用紙の端までの距離を指定します。

画像レイアウト

1つのページに画像のコピーを複数印刷する場合は**画像レイアウト**のオプションを使います。

画像を2つ印刷する場合は**2x**のオプションを選択し、4つ印刷する場合は**4x**のオプションを選択します。

画像の位置

画像の位置はプレビューをドラッグするか**画像位置**のグループボックス内のオプションを使って変更します。

デフォルトでは画像が用紙の中央に配置されるよう設定されています。これを変更する場合は**画像をセンタリング**のチェックボックスからチェックを外します。

チェックを外した後は**上と左**の領域を使って画像の左上部の位置を決めることで画像の配置を指定します。

画像サイズ

画像のサイズは、プレビューの角をドラッグするか、「**画像サイズ**」グループボックス内のオプションを使って変更します。

用紙サイズに合わせるのチェックボックスにチェックを入れると画像のサイズを用紙に合わせて拡大縮小します。

また、**幅と高さ**の領域を使って画像の幅と高さを指定することでサイズを変更することができます。画像の縦横比は保持されます。

単位

単位のプルダウンメニューを使って単位を**インチ**、**ミリ**または**センチ**のいずれかから選択します。

メイン画面の**印刷**ボタンをクリックして画像を印刷します。

メイン画面のキャンセル

ボタンをクリックすると印刷せずに印刷ダイアログを閉じます。

メイン画面の**ヘルプ**ボタンをクリックして使い方マニュアルを表示します。

複数の画像を印刷する

複数の画像を印刷するには、2つ以上の画像を選択し**ファイル->1ページに複数の画像を印刷**をクリックします。印刷ダイアログが開き、ダイアログの左側にはプレビュー画面が、右側には印刷オプションが表示されます。画像は300PPIデジタル解像度で表示されます。

用紙オプション

サイズのカテゴリのプルダウン一覧を使い、**用紙サイズ**のプルダウンメニューに表示される用紙サイズの一覧を選択します。

用紙サイズのプルダウンメニューを使って印刷する用紙のサイズを選択します。選択した用紙サイズの寸法は、プルダウンメニューと印刷プレビューの両方に表示されます。

縦および横のラジオボタンを使用して、用紙の向きを選択します。

余白コントロールを使用して、画像の端から用紙の端までの距離を指定します。

画像レイアウト

この機能は**1ページに複数の画像を印刷**オプションでは無効になっています。

画像の位置

画像の位置はプレビューをドラッグするか画像位置のグループボックス内のオプションを使って変更します。

デフォルトでは画像が用紙の中央に配置されるよう設定されています。これを変更する場合は**画像をセンタリング**のチェックボックスからチェックを外します。

チェックを外した後は**上と左**の領域を使って画像の左上部の位置を決めることで画像の配置を指定します。

画像サイズ

画像のサイズは、プレビューの角をドラッグするか、「**画像サイズ**」グループボックス内のオプションを使って変更します。

用紙サイズに合わせるのチェックボックスにチェックを入れると画像のサイズを用紙に合わせて拡大縮小します。

また、**幅と高さ**の領域を使って画像の幅と高さを指定することでサイズを変更することができます。画像の縦横比は保持されます。

単位

単位のプルダウンメニューを使って単位を**インチ**、**ミリ**または**センチ**のいずれかから選択します。

メイン画面の**印刷**ボタンをクリックして画像を印刷します。

メイン画面のキャンセル

ボタンをクリックすると印刷せずに印刷ダイアログを閉じます。

メイン画面の**ヘルプ**ボタンをクリックして使い方マニュアルを表示します。

画像エフェクト

画像のサイズ変更

変換後の画像のピクセルサイズを変更。

メモ：ICOファイルの出力サイズはICOエンコード設定が決定します。

ICO出力形式を使う際は「画像サイズ変更」を無効にすることをお勧めします。

以下のいずれかのサイズ変更方法を選択します：

- 変更なし：変換時に画像のピクセルサイズを変更しません。
- 割合：特定の割合を使って画像のサイズを変更することで、縦横比を変えずにサイズ変更を行います。
- 長辺：長辺の値を指定して、縦横比を変えずにサイズ変更を行います。
- オリジナルの縦横比：画像の縦横比を変えずに変換し、画像の変形を防ぎます。
- 特定のフレームサイズ：変換後の画像は事前設定された特定のフレームサイズに合わせてサイズが変更されます。場合によっては縦横比が変わってしまい画像が歪むことがあります。希望のフレームサイズが一覧に無い場合は**フレームサイズ指定**オプションをお使いください。
- フレームサイズ指定：変換後の画像は決められた縦横比で変更されますが画像が変形する可能性があります。

長辺のピクセル数

サイズ変更後の長辺の値をピクセルで指定します。

幅と高さのピクセル数

変換後の画像の寸法を指定します。

- 両方のパラメータの値がゼロの場合、変換後の画像は元の画像と同じピクセルサイズとなります（サイズが変更されません）。
- サイズ変更**にオリジナルの縦横比**を選択した場合：
 - 「幅のピクセル数」がゼロで、「高さのピクセル数」がゼロ以外の場合、変換後の画像の高さは「高さのピクセル数」で指定した値になり、幅はオリジナルの縦横比に合わせて「高さのピクセル数」を元に計算されます。
 - 「幅のピクセル数」がゼロ以外の数字で、「高さのピクセル数」がゼロの場合、変換後の画像の高さは「幅のピクセル数」で指定した値になり、高さはオリジナルの縦横比に合わせて「幅のピクセル数」を元に計算されます。
 - 両方のパラメータにゼロ以外の数値が入力されている場合、より小さい画像となる方の数値が適用されます（もう一方の数値はアスペクト比を元に自動計算されます）。
- サイズ変更**にフレームサイズを指定**を選択した場合：
 - 「幅のピクセル数」がゼロで、「高さのピクセル数」がゼロ以外の場合、変換後の画像の高さは「高さのピクセル数」で指定した値になります（幅は変更されません）。
 - 「幅のピクセル数」がゼロ以外の数字で、「高さのピクセル数」がゼロの場合、変換後の画像の幅は「幅のピクセル数」で指定した値になります（高さは変更されません）。
 - 両方のパラメータにゼロ以外の数値が入力されている場合、変換後の画像は入力した数値に基づき変更されます。

アップスケーリング

画素数を増やす際に近隣のピクセルをどのように扱うかを指定します。

- 正方形ピクセル：解像度が低い画像に適しています。
 - 滑らかなピクセル：写真やスキャン画像に適しています。
 - 超解像技術：AIを使って最適なピクセルを選び画質をアップします。
- 元の画像と変換後の画像のピクセルサイズが同じな場合アップスケーリングを行っても何の変化もありません。超解像技術を使った処理には少し時間がかかります。画像が大きいほど処理時間も長くなります。

ダウンスケーリング

画素数を減らす際に近隣のピクセルをどのように扱うかを指定します。

- 正方形ピクセル：解像度が低い画像に適しています。
- 滑らかなピクセル：写真やスキャン画像に適しています。

元の画像と変換後の画像のピクセルサイズが同じな場合ダウンスケーリングを行っても何の変化もありません。

解像度 (DPI) を変更

DPI (1平方インチ内のドット数)

変換時に使うDPI解像度を指定します。DPIの値が高い程画質が高くなりファイルサイズが大きくなります。

画像のトリミング

指定した寸法に画像をトリミングします。

アスペクト比

- 変更なし - 変換時にトリミングは適用されません。
- カスタム - 幅と高さは、縦横比を維持せずに自由に変更できます。
- オリジナル -

元の画像の縦横比を歪めることなく縦横のサイズを調整できます。

- 正方形 - 幅と高さが同じになります。
- その他のアスペクト比:2x3または4x6;3.5x5;4x3;5x7;4x5 または 8x10 または 16x20;8.5x11;11x4;16x9;20x24

方向

縦のラジオボタンチェックを入れると画像が縦長に切り取られます。**横**のラジオボタンにチェックを入れると画像が横長に切り取られます。

単位

ピクセル、インチ、センチ、ミリから選択します。幅と高さは選択した単位に自動的に変換されます。

幅と高さ

トリミング後のサイズの幅と高さを入力します。**縦横比を維持**にチェックを入れると、縦横いずれかのサイズを入力するだけでもう一方のサイズが自動的に入力されます。

- アスペクト比が**カスタム**でない場合
 - 高さを変更すると、縦横比を維持するために幅が自動的に計算されます。
 - 幅を変更すると、縦横比を維持するために高さが自動的に計算されます。

アンカーポイント-

ボタンの3x3グリッドをクリックして切り取りが適用元を選択します。

反転

画像を以下のいずれかの方向に反転します。

- 上下
- 左右

回転

時計回りに90度刻みで画像を回転します。

- 変更なし
- 90度
- 180度
- 270度

透かし

Pixillionでは変換後の画像にテキストまたは画像の透かし（単独または統合したもの）を入れることができます。透かしプレビュー領域で透かしが入った画像を事前確認することができます。

透かし文字

透かし文字の表示方法は、以下の項目を使って調整します：

- 有効にする：「有効にする」のボックスにチェックを入れると今後変換する全ての画像に透かし文字が入ります。
- 文字：透かしとして使う文字を入力します。
- フォント：ポップアップメニューをクリックしてフォントを選択します。
- 太字/斜体/下線：文字を太字や斜体で表示したり文字に下線を引く場合にクリックします。
- サイズ：ピクセルや割合のサイズを「幅」や「高さ」を入力して指定します。文字のサイズをピクセルで指定する場合は「ピクセル」を選択してピクセル数を入力し、割合で指定する場合は「割合」を選択してスライダを使ってサイズを調整します。変換後の各画像の高さに合わせた割合で拡大・縮小されます。透かし文字の全体が変更後の画像内に納まり、また読解できるようにするために、必要に応じて手動で調整を行います。
- 透明度：スライドさせて透かし文字の透明度を調整し、文字の背景にある画像を見やすくします。
- 配置：縦横3列に並んだボタンをクリックして変換後のファイルに挿入される透かし文字の位置を設定します。選択した配置場所に応じて割付位置を設定することができます。
 - 横の配置は3x3のパネルの1列目または2列目を選択することでソース画像の右側にウォーターマーク文字が配置されます。3列目または3x3パネルの一番右側を選択するとウォーターマーク文字がソース画像の左側に配置されます。
 - 縦の配置は3x3のパネルの1行目または2行目を選択することでソース画像の下側にウォーターマーク文字が配置されます。3行目または3x3パネルの一番下を選択するとウォーターマーク文字がソース画像の上側に配置されます。
- 色：カラーボックスをクリックして文字の色を選択します。
- 背景色：チェックボックスにマークを入れ、カラーボックスをクリックして文字の背景色を変更します。
- 輪郭の色：背景色のカラーボックスをクリックして文字の輪郭の色を指定します。

透かし画像

透かし画像の表示方法は、以下の項目を使って調整します：

- 有効にする：「有効にする」のボックスにチェックを入れると今後変換する全ての画像に透かし画像が入ります。
- 参照ボタンと画像名：参照ボタン（…）をクリックし、透かし画像として使用する画像を選択します。透かし用の画像が選択されるとファイル名が参照ボタン横の領域に表示されます。

- サイズ：スライドさせて透かし画像のサイズを調節します。サイズの最大値は変換後の画像の大きさを超えられません。
- フィルタ：「正方形ピクセル」（低解像度の画像に最適）、または「滑らかな輪郭のピクセル」（写真やスキャン画像に最適）のいずれかを選択します。
- 透明度：スライドさせて透かし画像の透明度を調整し、透かし画像の後ろにある画像を見やすくします。
- 配置：縦横3列に並んだボタンをクリックして変換後のファイルに挿入される透かし画像の位置を設定します。選択した配置に応じたオフセットの値を設定することもできます。
 - 横の配置は3x3のパネルの1列目または2列目を選択することでソース画像の右側にウォーターマーク画像が配置されます。3列目または3x3パネルの一番右側を選択するとウォーターマーク画像がソース画像の左側に配置されます。
 - 縦の配置は3x3のパネルの1行目または2行目を選択することでソース画像の下側にウォーターマーク画像が配置されます。3行目または3x3パネルの一番下を選択するとウォーターマーク画像がソース画像の上側に配置されます。

画面に合わせる

適用した各種エフェクトの詳細を確認することができます。

縁ぼかし

縁ぼかしレイヤーを使うと特定の色を使って画像の縁をぼかすことができます。使い方によっては古いカメラで撮影した写真のようなエフェクトを加えることができるほか、円形の枠を画像に加えることができます。

このエフェクトを挿入するには、「エフェクト」ボタンをクリックし、「縁ぼかし」を選択するか、「エフェクトメニュー」から「縁ぼかし」を選択します。「オンにする」のチェックボックスにチェックを入れるとエフェクトが使えるようになります。

使い方

縁ぼかしレイヤーは以下の3つの項目を調節することができます。:

- 「サイズ」のスライダを使って枠線の太さを指定します。
- 「強度」のスライダを使って表示される枠線の濃さを指定します。
- 色指定のボタンを使って枠線の色を指定します。

フィルタ

画像にフィルタを挿入します。

- モノクロ。
- セピア。
- ネガ。
- 自動レベル調整。

デフォルトに戻す

画像に加えたエフェクトを全て元の値に戻します。

Pixillionのコマンドラインを使う

コマンドラインを使いWindowsコマンドラインからPixillionを使ってファイル変換をすることができます。コマンドラインは他のソフトウェアをPixillionと一緒に使う場合や、自動一括変換を行う際にお使いいただけます。

実行可能なPixillionのインストール場所： C:\Program Files\NCH Software\Pixillion\Pixillion.exe

使い方：

Pixillion.exe [コマンド/変換プロパティ] [パラメータ/プロパティの値]

使い方の例はこのページの下部に記載されています。

コマンドのパラメータとプロパティの値にスペースが含まれている場合は二重引用符 (") で囲む必要があります。

コマンド

コマンド	パラメーター	詳細
-exit	-	Pixillionを終了
-convert	-	変換コマンドを送信しPixillionが作業を終了するのを待つ
-selectall	-	Pixillionの画像一覧の全ての画像を選択済みに設定
-selectnone	-	Pixillionの画像一覧の全ての画像を未選択に設定
-removeall	-	Pixillionの画像一覧から全ての画像を削除
-useinputfolder	-	-outputfolder "[Same as source image]"と同じ
-add	画像の保存場所	画像をPixillionの画像一覧に追加（まだ追加されて無い場合）し、選択する
-remove	画像の保存場所	Pixillionの画像一覧から特定の画像を一つ削除
-select	画像の保存場所	Pixillionの画像一覧から特定の画像を一つ選択済みに設定

プロパティ

プロパティ
-outputfolder

正しい入力

- 絶対パスまたは相対パスにスペースが含まれている場合は二重引用符 ("") で囲みます。
- フォーマット名にスペースが含まれている場合は二重引用符で囲みます（例："Maya IFF"）。
- AVIF
- BMP

-outputformat

- DIB
- DOCX
- EPS
- GIF
- ICO
- Maya IFF
- JPEG
- JPEG 2000
- JPEG XR
- PCX
- PDF
- PGF
- PNG
- PNM
- PBM
- PGM
- PPM
- PSD
- RAS
- SVG
- TGA
- TIFF
- WBMP
- WEBP
- WMF/EMF/EMF+/EMFDual

-scaling

- 0 = 変更なし
- 1 = 割合
- 2 = 長辺
- 3 = オリジナルの縦横比
- 4 = 指定したフレームサイズ

-percent

- 1から10000

-longside

- 0 = 元の画像と同じサイズを保持
- 1+ = 縦横比を変えずに長辺をこの値に変更

-width

- 0 = 元の画像と同じ幅を使う
- 1+ = 最大ピクセル幅を使う

-height

- 0 = 元の画像と同じ高さを使う
- 1+ = 最大のピクセルの高さを使う

-filter

- 0 = 変換後の画像に正方形ピクセルを使用
- 1 = 変更後の画像に滑らかなピクセルを使う

-rotation

- 0 = 変更なし
- 1 = 時計回りに90度
- 2 = 時計回りに180度
- 3 = 時計回りに270度

-flip

- 1 = 左右に反転
- 2 = 上下に反転

-transparencycolor

- HTMLのカラーコードの例は以下のとおり：#FFFF00 = 黄色

-overwrite

- 0=既存の画像をスキップ：
- 1=既存の画像に上書き
- 2=ファイル名に番号をつける

-jpeg_quality

- 0から100
- 0=最小限に圧縮
- 100=最高画質

-textvisible

- 0=変換後の画像に透かしテキストを入れない
- 1=変換後の画像に透かし文字を入れる

-text

- 透かし文字の内容

-textfont

- フォント名にスペースが含まれている場合は二重引用符 (" ") で囲みます。

-textbold

- 0=太字ではない透かし文字
- 1=太字の透かし文字

-textitalic

- 0=斜体ではない透かし文字
- 1=斜体の透かし文字

-textunderline

- 0=下線の無い透かし文字
- 1=下線付き透かし文字

-textcolor

- HTMLのカラーコードの例は以下のとおり：
#0080FF = 青

-textbackground

- HTMLのカラーコードの例は以下のとおり：
#FFFFFF = 白
- 0=透かし文字に背景を入れない

-textalignment

- 0=左上
- 1=上
- 2=右上
- 3=左
- 4=中央
- 5=右
- 6=左下
- 7=下
- 8=右下

-textoffsetx

- 0から99
- 変換された画像の幅の割合に合わせて左上から水平に割付けられます。
- TextAlignmentが左上の場合にのみ使うことができます。

-textoffsety

- 0から99
- 変換された画像の高さの割合に合わせて左上から垂直に割付けられます。
- TextAlignmentが左上の場合にのみ使うことができます。

-textsizedimension

- 0=画像の幅を基準にした文字サイズ
- 1=画像の高さを基準にした文字サイズ

-textsizemode

•

0=文字のサイズをピクセル数で指定Text SizeAbsoluteを使ってピクセル幅 (TextSizeDimensionに0を選択した場合) または高さ (TextSizeDimensionに1を選択した場合) を指定します。

- 1=文字の大きさは画像の幅の割合 (TextSizeDimensionに0を選択した場合) または高さの割合 (TextSizeDimensionに1を選択した場合) で指定。TextSizeRelativeを使って割合を指定します。

-textsizeabsolute

- 文字ピクセルの幅または高さ。
- 1から32767

-textsize-relative

- 文字の大きさは変換された画像の幅または高さの割合。
- 5から100

-textopacity

- 5から100

-image

- 透かし画像の保存場所パスにスペースが含まれている場合は二重引用符 (" ") で囲みます。

-imagevisible

- 0=変換後の画像に透かし画像を入れない
- 1=変換後の画像に透かし画像を入れる

-imagealignment

- メイン画像に対する透かし画像の配置
- 0=左上
- 1=上
- 2=右上
- 3=左
- 4=中央
- 5=右
- 6=左下
- 7=下
- 8=右下

-imageoffsetx

- 0から99
- 変換された画像の幅の割合に合わせて左上から水平に割付けられます。

- ImageAlignmentが左上の場合にのみ使うことができます。

-imageoffsety

- 0から99
- 変換された画像の高さの割合に合わせて左上から垂直に割付けられます。
- ImageAlignmentが左上の場合にのみ使うことができます。

-imagefilter

- 透かし画像のサイズ変更
- 0=正方形ピクセル
- 1=滑らかな輪郭のピクセル

-imagesize

- 透かし画像の拡大・縮小率
- 5から100

-imageopacity

- 透かし画像の透明度
- 5から100

エンコーダ設定

各出力フォーマットのその他のエンコード設定は以下の通りです。

エンコーダ設定

-BMP_PixelFormat

正しい入力

- BMPピクセル形式
- 0 = 8ビット(256色)
- 1 = 24ビット(トゥルーカラー)
- 2 = 32ビット(透過入りトゥルーカラー)

-ICO_Preset

- ICOのプリセット
- 0 = Windows 2000
- 1 = Windows Vista

-ICO_Formats

- ICOフォーマット (ビット/ピクセルコンピネーション)
- 1~1023の数字。入力する数字は8ビットの数字の小数点と同等で、1または正しいビット数がBPPチェックボックス内のチェックに値します。詳しくはICOエンコーダ設定の画面をご覧ください。

-PDF_PaperSize

- PDF用紙サイズ
- 0 = A0

- 1 = A1
- 2 = A2
- 3 = A3
- 4 = A4
- 5 = リーガルサイズ
- 6 = レターサイズ

-PDF_Orientation

- PDFの方向
- 0 = 縦
- 1 = 横

-PDF_Margin

- PDFの余白
- 0.0から20.0

-PDF_ScalingMode

- PDFの拡大縮小モード
- 0 = 元のサイズ
- 1 = ページに合わせて縮小
- 2 = ページに合わせて拡大

-PDF_PositioningMode

- PDFの位置設定
- 0 = 左上
- 1 = 中央
- 2 = 左下

-PDF_ImageQuality

- PDF画質
- 0から100

-PDF_RotateAutomatically

- PDFを自動的に回転
- 0 = しない
- 1 = する

-PNM_Format

- PNMフォーマット
- 0 = プレーンなモノクロ (PBM ASCII)
- 1 = プレーンなグレースケース (PGM ASCII)
- 2 = プレーンなRGB (PPM ASCII)
- 3 = モノクロのバイナリ (PBM Raw)
- 4 = グレースケールのバイナリ (PBM Raw)
- 5 = グレースケールのバイナリ (PPM Raw)

-TIFF_Color

- TIFFの色設定
- 0 =
トゥルーカラー (24/32ビット/ピクセル)
- 1 = 少ない色数(256色)

-WMF_Format

- WMF/EMFフォーマット
- 1 = WMF:16ビットGDI
- 2 =
WMF:配置可能なヘッダ付き16ビットGDI
- 3 = EMF:32ビットGDI
- 4 = EMF+:GDI+
- 5 = EMFとEMF+の両方を格納

-JPEGXR_CompressionMode /
-JPEG2000_CompressionMode

- JPEGXR / JPEG2000 圧縮設定
- 0 = ロスレス
- 1 = 品質設定絵を使う

-JPEGXR_CompressionQuality /
-JPEG2000_CompressionQuality

- JPEGXR / JPEG2000 圧縮クオリティ
- 0から100
- 0=最大圧縮
- 100=最高画質

-PGF_CompressionMode

- PGF圧縮設定
- 0 = ロスレス
- 1 = 品質設定絵を使う

-PGF_CompressionQuality

- PGF圧縮設定
- 0から100
- 0=最大圧縮
- 100=最高画質

-PNG_Color

- PNGの色設定
- 0 =
トゥルーカラー (24/32ビット/ピクセル)
- 1 = 少ない色数(256色)

-WEBP_CompressionMode

- WEBP圧縮設定
- 0 = ロスレス
- 1 = 品質設定絵を使う

-WEBP_CompressionQuality

- WEBP圧縮クオリティ
- 0から100
- 0=最大圧縮
- 100=最高画質

例

以下の例はユーザーがコマンドプロンプト内のPixillionインストール場所にアクセスしたことを前提にしています。

コマンドライン

```
Pixillion.exe -removeall -add  
C:\MyImage.jpg -outputformat PNG -text  
"サンプル文字" -convert  
  
Pixillion.exe -removeall -add  
C:\MyInputFolder -outputfolder =  
C:\MyOutputFolder -outputformat JPG  
-scaling 1 -width 128 -height 128 -convert  
-exit  
  
Pixillion.exe -add "C:\My Other Input  
Folder\MyImage.png" -outputformat TGA  
-convert -exit
```

詳細

MyImage.jpgを読み込み透かし画像を追加後 MyImage.pngとして画像を保存。

MyInputFolder内の全ての画像を読み込み、128x128ピクセルにサイズを合わせてサイズを変更してMyOutputFolderにJPEG形式で保存した後Pixillionを終了する。

'My Other Input Folder'内のMyImage.pngファイルを読み込み、MyImage.tgaに保存後Pixillionを終了する。

ショートカットキー一覧

全てのメニューを表示 - Alt

ファイルを追加： Alt+A

フォルダを追加： Alt+F

選択したファイルを削除： Delete

全てのファイルを削除： Alt+E

全て選択： Ctrl+A

エフェクト： Ctrl+E

ズーム： Ctrlキーを押しながらマウスホイールを動かす

サイズ変更： Ctrl+R

選択した画像をプレビュー： Alt+V

印刷 - Ctrl +P

ファイルを変換： F3

オプション： Ctrl+O

プログラムを終了- Alt+F4

プレビュー画面を閉じる： Escキー

ヘルプ文書： F1

関連プログラム

Pixillionと一緒に使うと更に便利なソフトウェアを多数ご用意いたしております。ファイルメニューから**他のプログラムを起動**を選択すると関連ソフト一覧が表示されます。

- **Express Burn** : ディスクの書き込みを高速で行います。
- **Doxillion** : 文書ファイルのフォーマットを変換します。
- **Express Zip** : 様々なファイルを圧縮します。
- **PhotoPad** : 写真や画像ファイルを編集します。
- **PhotoStage** : スライドショーを作成します。
- **Prism** : 動画ファイルのフォーマットを変換します。
- **Switch** : 音声ファイルのフォーマットを変換します。

ソフトウェアの利用規約

弊社はユーザーの皆様のお役に立つソフトウェアの提供を目的と致しております。弊社製品は利用規約に同意いただくことでお使いいただけます。

この利用規約は当社の責任を制限し仲裁合意および裁判管轄合意に準拠します。以下の条項をお読みいただきお客様の権利についてご理解ください。本規約は全て英文を正本としますので予めご了承ください。

1.

このソフトウェアおよびソフトウェアと共に配布される音声およびビジュアル作品の著作権はNCHソフトウェアおよび製品情報画面に記載されている他の著作権者に帰属します。全ての権利は著作権者が保有します。このソフトウェアおよびこのソフトウェアに同梱またはこのソフトウェアによりオンデマンドでインストールされるソフトウェア（ショートカットやスタートメニューフォルダを含む）のインストールは以下の規約に則りライセンスされます。こうした著作権はユーザーが作成した作品には適用されません。

2.

このソフトウェアをインストール、使用、または配布することで、ユーザーはユーザー自身およびユーザーの雇用主または当事者に代わってこの規約に同意します。規約に同意しない場合はソフトウェアの使用、複製、送信、配布およびインストールを行うことができません。返金が必要な場合はご購入後14日以内に商品をご購入いただいた場所にご返品ください。

3.

このソフトウェアおよびソフトウェアに付随するファイル、データ、その他素材は全て「現状のまま」で提供され、法により定められていない限りは、明示または黙示を問わずいかなる保証も行われません。重大な影響を与える件にこのソフトウェアを使用する場合は、使用前に十分なテストを行い、使用に伴うリスクは全てユーザーが負うものとします。

4. NCHソフトウェアはこのソフトウェアの使用により発生したいかなる損害

（特別損害、付随的損害、派生的損害を含む）に対しても責任を負わず、当社製品のご購入時にお支払いいただいた金額に対する返金以外への対応は一切いたしかねます

。

5.

このソフトウェアの誤使用が人体に危害を加える可能性がある場合、また人命にかかわる場合はこのソフトウェアを使用しないでください。コンピュータを定期的にバックアップしない場合、またはコンピュータにウィルス対策ソフトやファイアウォールがインストールされていない場合、重要なデータが暗号化されずにコンピュータに保存されている場合はこのソフトウェアを使用しないでください。こうした方法での使用によるいかなるクレームに対してもNCHソフトウェアを免責することに同意する必要があります。

6.

何ら手を加えられていない状態のソフトウェアのインストールを複製および配布することはできますが、弊社ソフトウェアの登録コードの配布は、いかなる状況においても弊社の書面による許可なく行うことはできません。許可されていないコードの使用が行われた場合は、コードが使用された全てのロケーションに対して製品の全額をお支払いいただきます。

7.
YouTubeアップロード機能を利用することでYouTubeの利用規約に同意したものとみなされます(<https://www.youtube.com/t/terms>)。
8.
ソフトウェアによって限られた状況下でのみ自動的に匿名で収集された使用統計データの使用は当社のプライバシー規約に従って行われます。
9. 準拠法と管轄ユーザーがアメリカ合衆国居住者である場合はアメリカ法人のNCH Software, Inc.が当事者となり、この規約に関して紛争が生じた場合、この利用契約はコロラド州の法律を準拠法とし、同州の裁判所を管轄とします。ユーザーがアメリカ合衆国居住者以外である場合はオーストラリア法人のNCH Software Pty Ltd.が当事者となり、この規約に関して紛争が生じた場合、オーストラリア首都特別区の法律を準拠法とし、同区の裁判所を管轄とします。上記で定められた裁判所は、当事者間の紛争に関し、いかなる性質の紛争であっても、継続的かつ専属的な管轄権を有します。
10.
アメリカ合衆国居住者のみ：仲裁合意およびクラスアクション（集団訴訟）の権利放棄：ユーザーがアメリカ合衆国に居住する場合、当事者間の全てのクレームおよび紛争は英語版の規約（以下のページよりご覧ください：<https://www.nch.com.au/general/legal.html>）を基に仲裁を行うものとします。この規約をお読みいただきご理解ください。お客様の権利について書かれています。この規約ではユーザーおよびNCHソフトウェアのいずれも、個人の権利能力のみでの提訴が可能であり、原告やクラスメンバーなどいかなるクラスアクションや集団訴訟などによる提訴もできないものとしています。

画像設定 - ICO エンコード設定

事前設定

選択したシナリオに適した画像形式を自動的に指定する事前設定を選択します。

フォーマット

ICOファイルには有効な画像形式でそれぞれのイメージが保存されます。

解像度が高くピクセルあたりのビット数が多いほど画質は良くなりますが、ファイルのサイズが大きくなります。

メモ：PNGエンコード画像を含むICOファイルはWindows

Vista以前のファイルエクスプローラでは読み込むことができません。

画像設定 - JPEG圧縮設定

画質

低画質でサイズが小さいファイル、または高画質でサイズが大きいファイルのいずれかを選びます。

画像設定 - BMP エンコード設定

ピクセル形式

8、24または32ビット/ピクセルのファイルのうち、いずれかを選択します。画像に透明度を使用する場合は必ず32ビット/ピクセルを選択してください。

画像設定 - PNGエンコード設定

256色

ここにチェックを入れるとトゥルーカラーPNGより小さい256色PNGを使う事ができます。

画像設定 - PNMエンコード設定

Portable Anymapフォーマット

モノクロ (portable pixmap)、グレースケール (portable graymap) またはRGB (portable bitmap) 形式のいずれかから選択します。いずれもプレーン (ASCII) またはバイナリファイルとして保存することができます。

バイナリのしきい値

画像をバイナリ画像に変換するしきい値を設定します。これはモノクロフォーマットにのみ使われます。

画像設定 - TIFFエンコード設定

256色

ここにチェックを入れるとトゥルーカラーTIFFより小さい256色TIFFを使う事ができます。

画像設定 - JPEG XR圧縮設定

可逆圧縮

画質を落とさず画像を保存しますが、ファイルサイズが非可逆圧縮より大きくなります。

非可逆圧縮

可逆圧縮よりも小さいファイルを保存しますが画質が多少落ちます。

画質

画質を落としてサイズを小さくするか、サイズは大きいが高画質にするかを選択します。

画像設定 - JPEG 2000圧縮設定

可逆圧縮

画質を落とさず画像を保存しますが、ファイルサイズが非可逆圧縮より大きくなります。

非可逆圧縮

可逆圧縮よりも小さいファイルを保存しますが画質が多少落ちます。

画質

画質を落としてサイズを小さくするか、サイズは大きいが高画質にするかを選択します。

画像設定 - PDFエンコード設定

用紙サイズ

PDF文書に使用する用紙のサイズを選択します。

用紙方向

PDF文書に使用する用紙の方向を選択します。

余白

上下左右の余白の値をミリで入力します。

拡大縮小設定

PDFページ上の画像の拡大縮小方法を選択する。

- なし：画像の元のサイズを保持する。画像に解像度の詳細が指定されていない場合、デフォルト値（例：72DPI）が使用されます。
- 印刷範囲に合わせる：画像の縦横比は変えずにサイズを印刷用紙のサイズ（余白を除く）に合わせて拡大または縮小します。
- 印刷範囲まで拡大：余白を除く印刷可能領域が埋まるよう、画像を引き伸ばします。
- 画像サイズに自動的に合わせる：画像を適当なサイズに拡大縮小します。

配置設定

PDFページ上の画像の配置を選択します。

画質

PDFファイルに埋め込む際の画質を選択します。値が高い程、埋め込んだ画像の画質が高くなります。

自動回転

選択した用紙サイズと方向に合わせて画像の方向を調整します。

画像設定 - WebP圧縮設定

WebPはGoogleが開発した、Web上でより速く小さい画像を表示できるよう最適化されたChrome、Opera、Android対応の新しい画像フォーマットです。WebP画像は同様の画質のPNGやJPEGに比べて約30%サイズが小さくなります。

可逆圧縮

画質を落とさず画像を保存しますが、ファイルサイズが非可逆圧縮より大きくなります。

非可逆圧縮

可逆圧縮よりも小さいファイルを保存しますが画質が多少落ちます。

画質

画質を落としてサイズを小さくするか、サイズは大きいが高画質にするかを選択します。

画像設定 - AVIF圧縮設定

AV1画像フォーマット(AVIF)は全ての画像コーデックに対応する著作権フリーの新しい最適化されたオープンソースの画像フォーマットです。AVIF画像は、JPEG、PNG、WebPに比べて大幅にファイルサイズが縮小され、現在Google Chrome、Firefox、Androidに対応しています。

AVIFはJPEGより平均で50%、WebPより20%サイズを縮小できます。

可逆圧縮

画質を落とさず画像を保存しますが、ファイルサイズが非可逆圧縮より大きくなります。

非可逆圧縮

ファイルを無損失圧縮より小さなサイズで保存しますが、画質が落ちます。

画質

低画質でサイズが小さいファイル、または高画質でサイズが大きいファイルのいずれかを選びます。

画像設定 - HEIF圧縮設定

High Efficiency Image

File (HEIF) は画像や画像シーケンスを格納するためのコンテナフォーマットです。HEVCを使ったHEIF画像は同等のJPEGと比べて容量がより少なくなります。HEIFは2017年にiOS

11が発表された際にApple社にアダプトされ、対応するプラットフォームは増え続けています。

可逆圧縮

画質を落とさず画像を保存しますが、ファイルサイズが非可逆圧縮より大きくなります。

非可逆圧縮

ファイルを無損失圧縮より小さなサイズで保存しますが、画質が落ちます。

画質

低画質でサイズが小さいファイル、または高画質でサイズが大きいファイルのいずれかを選びます。

画像設定 - PGF圧縮設定

可逆圧縮

画質を落とさず画像を保存しますが、ファイルサイズが非可逆圧縮より大きくなります。

非可逆圧縮

可逆圧縮よりも小さいファイルを保存しますが画質が多少落ちます。

圧縮率

画質を落としてサイズを小さくするか、サイズは大きいが高画質にするかを選択します。

画像設定 - WMFエンコード設定

Windowsメタファイル：Windows拡張メタファイル

Windowsメタファイル：グラフィックデバイスインターフェイス（GDI）を使った16ビットWindowsメタファイル（WMF）。

配置可能なヘッダ付きWindowsメタファイル：グラフィックデバイスインターフェイス（GDI）を使った配置可能なヘッダ付き16ビットWindows拡張メタファイル（WMF）。

Windows拡張メタファイル：グラフィックデバイスインターフェイス（GDI）を使った32ビットWindows拡張メタファイル（WMF）。

Windows拡張メタファイルプラス：グラフィックデバイスインターフェイスプラス（GDI）を使った32ビットWindows拡張メタファイルプラス（WMF+）。

Windows拡張メタファイルデュアル：GDIおよびDGI+を使った32ビットWindows拡張メタファイルプラス（WMF+）。

画像設定 - SVGエンコーディング設定

Scalable Vector Graphics (SVG) SVGはW3C SVG Working

Groupにより開発・管理されています。チャートやイラスト、2Dグラフィックスの一般的な形式で、Webフレンドリーなベクターファイル形式です。

画像を埋め込む

画像の品質を保持し、XMLのようなSVG形式に変換します

トレースされたSVGに変換（電子切断機で使用）

輪郭が描かれた白黒画像になります。一般的な用途は、ロゴ、Tシャツ印刷などです。

画像設定 - GIFエンコード設定

複数ページのGIF（動くGIF）

このオプションにチェックを入れると動くGIFファイルを作成できます。各フレームの遅延は**フレーム遅延を秒単位で設定**にチェックをを入れ遅延時間を入力することで指定できます。

複数のGIFファイル

このオプションにチェックマークを付けると、フレームごとに個別のGIFファイルを作成できます。

複数ページの画像を変換するときにGIFエンコード設定をポップアップする場合はをオンにします。

各画面について -

ミラー元となるベースフォルダを選択

この機能を使うと、ベースフォルダのフォルダ構成（フォルダとサブフォルダ）を別の場所にコピーすることができます。画像ライブラリ全体をサブフォルダなどの構成を含めて全て別の場所に移動する形で変換を行う際に便利な機能です。

ミラー元となるベースフォルダを選択

Pixillionに挿入したファイルをオリジナルのフォルダ構成と同じ構成で変換を行う場合はここにチェックを入れます。

変換ボタンを押すと、コピーするベースフォルダを選択するよう要求する画面が開きます。フォルダには変換するためにPixillionに挿入したファイルが全て含まれている必要があります（ある時点で）。たとえば、**C:\イメージ\学校\アルバム**内の全てのファイルを挿入した場合、ベースフォルダとして**イメージs**、**学校**、**アルバム**になります。

新しいベースフォルダとベースフォルダの全てのサブフォルダはPixillionの出力領域で指定した場所にコピーされます。つまり、出力フォルダが**C:\ドキュメント\変換画像**に設定されている状態でベースフォルダを**C:\イメージ**にすると、変換されたファイルは作成された画像ファイルが入ったフォルダと共に**C:\ドキュメント\変換画像\イメージ..**にコピーされます。

各画面について - カスタム解像度

このダイアログでは、保存中に動画の解像度を設定できます。カスタム解像度を設定するには、ツールバーの「保存」ボタンをクリックし、ディスク、データディスクを作成、コンピュータ/データ、携帯機器、画像シーケンス、ステレオスコピック3Dオプションのいずれかを選択します。解像度のプルダウンメニューから、「カスタム」を選択します。

「カスタム解像度」ダイアログが開くので、幅と高さをピクセル単位で入力し、[OK]をクリックします。

縦横比を保持のチェックボックスがある場合は、幅または高さを変更する際に縦横比を保持するよう設定することができます。

各画面について - カスタム解像度（360度動画）

このダイアログでは360度動画の保存時に解像度を設定できます。カスタム解像度を設定するにはツールバーの「保存」ボタンをクリックして「360度動画ファイル」のオプションを選択します。解像度のプルダウンメニューから「カスタム」を選択します。

「カスタム解像度」ダイアログが開くので、幅と高さをピクセル単位で入力し、[OK]をクリックします。

幅は360度動画の高さの2倍である必要があります。

各画面について - カスタムフレームレート

このダイアログでは動画のフレームレート（1秒間のフレーム数）を設定します。特定のフレームレートを指定する場合（カスタムフレームレート）は、ツールバーの保存ボタンをクリックして保存方法を指定し、ディスク、コンピュータ/データ、モバイル機器、またはステレオスコピック3Dのいずれかから選択した後、フレームレートのプルダウンメニューから「カスタム」を選択します。

カスタムフレームレートのダイアログが開くので、希望のフレームレートを入力しOKボタンをクリックします。

デフォルトのフレームレートは**可変フレームレート（VFR）**ですが、**固定フレームレート（CFR）**を選択することもできます。選択する場合は**固定フレームレート**にチェックを入れます。

各画面について - 検出された形式

このダイアログには保存時に検出された動画シーケンスのフォーマットが表示されま
す。動画のフォーマットを検出するには、「ホームタブのツールバーにある「動画を
エクスポート」ボタンをクリックし、動画ファイル、3D動画ファイル、ポータブル動
画、ロスレス動画、動画用ブルーレイ、データ用ブルーレイ、動画用DVD、データ用
DVD、画像シーケンス、YouTube、Flickr、Dropbox、Google
Drive、OneDrive、Vimeo。

プリセット領域の横にある「検出」ボタンをクリックします。検出ボタンをクリック
することで、お使いのモニタのサイズに最適な動画出力の解像度に調整されます。

検出されたフォーマットとは別のフォーマットを使う場合は、プリセットのプルダウ
ンメニューから希望のフォーマットを選択します。

OKボタンをクリックすると選択したフォーマットが出力フォーマットとして設定さ
れます。