

- + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + -

## ■ 各パラメーターの説明 ■

### ・ Smoothness

肌のなめらかさ。

消したいモノが消えるくらいまで数値をあげます。

### ・ Texture

肌のきめや質感の調整。

戻したい質感が出るまで数値をあげてください。

(この数値は、肌のきめのサイズだと思えば調整しやすいかもしれません)

**注)** 数値を「Smoothness」より大きくすると、元画より質感が出ている状態になります。

### ・ Texture Transparency

戻した質感の透明度。

少し質感が強いと感じたときに調整してください。数値を「100」にすると肌の質感は無くなります。

### ・ Edge Detect

エッジ（輪郭）を検出し、検出した部分に元画を戻すことにより画のシャープさを保ちます。

#### ・ Mode

Edge Detect には「Auto」「Manual」「Off」の3つのModeがあります。

#### ・ Show Mask

エッジ検出範囲を白黒マスクで表示。白く表示される部分がエッジ検出された範囲です。

**注)** 以下の項目はModeが「Manual」時のみ使用可能です。

#### ・ Width

エッジ幅の調整。

#### ・ Threshold

しきい値。どこまでをエッジとして認識するか調整ができます。

数値を上げるとエッジ判定が厳しくなり、エッジ検出範囲が狭くなります。

数値を下げるとエッジ判定があまくなり、エッジ検出範囲が広がります。

#### ・ Blur

エッジの境界をぼかす。

- + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + -

### ■ パラメーター調整に慣れるまでのコツ ■

”Smoothness” と”Texture” の数値を 0 にして、“Edge Detect” の Mode を「Off」にする。

次に ”Smoothness” の数値を消したいモノが消えるまで上げる。

そして “Texture” の数値を上げていき、肌の質感をいい感じのところまで戻していく。

“EdgeDetect” の Mode を「Auto」にする。

「Auto」であまり良い結果が出なかった場合は Mode を「Manual」にして手動で調整。