



phantasm CS

Designer | Studio | Publisher

the essential Adobe Illustrator® plugin range

Phantasm CS シリーズ ユーザーガイド (サンプル版)

Phantasm CS 日本販売総代理店: (株)フラッシュバック
http://www.flashbackj.com/phantasm_cs

目次

インストール方法	3	カラーのシフト	32
Phantasm シリーズ	4	スワップチャンネル	33
各バージョン機能比較表	5	色温度/色相	36
Illustrator CS4 をご利用の場合	6	オプションについて	37
製品概要	6	塗り/線/ビットマップへ適用する	38
「フィルタ」と「効果」について	7	セーフ CMYK	38
カラー補正機能について	8	スポットカラーを無視	40
境界線を隠す	9	オートラスタライズ	40
カラー補正機能	10	彩色したビットマップの変換	41
オプション	10	ブラック、ホワイトを無視	42
プリセットの読み込み、保存	10	リッチブラックから純ブラックへ	43
プレビュー	11	オーバープリント	43
設定の初期化	11	正確なグラデーションの調整	47
明るさ/コントラスト	12	保存/管理オプション	48
トーンカーブ	13	CMYK アピアランスを使用する	49
カーブ/描画モード	14	オプションと効果	50
チャンネル	14	オブジェクトの選択	45
彩度を下げる	16	フィルタ/効果	51
デュオトーン	17	効果の編集	52
露出	20	効果の拡張	53
ハーフトーン	21	埋め込みファイルの編集/更新	54
ドットコントロール	22	リンクイメージ	56
ドットのプロパティ	23	アウトプットプレビュー	58
ドットゲイン	24	クイック色分解	58
ハーフトーン色分解	25	オーバープリントプレビュー	59
プリセットの読み込み/保存、		インキの総使用量	60
プリセットマネージャー	25	色分解	62
色相/彩度	26	アクションでの自動処理	65
色相範囲	27	その他	66
彩色	28	Illustrator のセッション情報	66
カラー反転	29	キーボードショートカット	66
レベル補正	30	使用に関する例外事項	67
チャンネル	31	Illustrator での既知の問題	68
		サポート/ユーザー登録について	69

インストール方法

Phantasm CS は、Illustrator のプラグインとして、手動でインストールします。以下、オペレーティングシステムごとのインストール方法を参照ください。

注意: デモ版を使用していた場合、必ず先にインストール済のプラグインファイルをアンインストールしてから、正規版をインストールしてください。アンインストールは、Illustrator の「プラグイン」フォルダから、Phantasm CS のプラグインファイル(.aip)を削除してください。

Mac OS X

- 1) Illustrator を終了します。
- 2) ダウンロードした Phantasm CS のファイル(.zip)をダブルクリックして、ファイルを解凍します。
- 3) 「アプリケーション」フォルダから、使用する Illustrator のフォルダを開き、その中の「プラグイン」フォルダを開きます。

ディレクトリ例 (Illustrator CS4の場合):

Macintosh HD » アプリケーション » Adobe Illustrator CS4 » プラグイン

- 4) Illustrator の「プラグイン」フォルダに、Phantasm CS のプラグインファイル(Phantasm CS Studio.aip) を移動またはコピーします。
- 5) Illustrator を起動します。

Windows

- 1) Illustrator を終了します。
- 2) ダウンロードした Phantasm CS のファイル(.zip)をダブルクリックして、ファイルを解凍します。
- 3) 「My Computer」をダブルクリックして、Local Disk (C:) を選択します。
- 4) 「Program Files」フォルダから、使用する Illustrator のフォルダを開き、その中の「プラグイン」フォルダを開きます。

ディレクトリ例:

Program Files » Adobe » Adobe Illustrator CS2/CS3/CS4 » プラグイン



- 5) Illustrator の「プラグイン」フォルダに、Phantasm CS のプラグインファイル(Phantasm CS Designer/Studio/Publisher.aip) を移動またはコピーします。
- 6) Illustrator を起動します。

Phantasm CS Designer/Studio/Publisher

本マニュアルは、Phantasm CS の全バージョン (Designer、Studio、Publisher) に対応しています。

「Designer」バージョンには、基本カラー補正ツールが搭載しており、「Studio」バージョンには、追加ツールが搭載しています。「Publisher」バージョンは、Designer/Studio バージョンに搭載している全機能に加え、拡張されたアウトプットプレビュー機能、リンクイメージの作成機能などを搭載した上位版の製品です。

本マニュアルで説明している項目が、個別のバージョンに搭載している機能に該当する場合、以下のアイコンが表記されています。

	Studio/Publisher バージョンに該当する項目
	Publisher バージョンのみに該当する項目

バージョン別 機能比較表

機能	Phantasm CS Designer	Phantasm CS Studio	Phantasm CS Publisher
Brightness/Contrast (フィルタ/効果)	•	•	•
Curves (フィルタ/効果)	•	•	•
Desaturate (フィルタ/効果)	•	•	•
Duotone (フィルタ/効果)	•	•	•
Halftone (フィルタ/効果)	•	•	•
Hue/Saturation (フィルタ/効果)	•	•	•
Invert (フィルタ/効果)	•	•	•
Levels (フィルタ/効果)	•	•	•
Shift to Color (フィルタ/効果)	•	•	•
Swap Channels (フィルタ/効果)	•	•	•
Temperature/Tint (フィルタ/効果)	•	•	•
オブジェクトの選択範囲の追加	•	•	•
Output Preview (アウトプットプレビュー): Quick Separations Overprint Preview Ink Coverage		• • •	• • •
Separations		•	•
Edit/Update Image		•	•
Curves/Levels でのスポットカラー コントロール		•	•
Exposure (フィルタ/効果)			•
Link Images(リンク画像の作成機能)			•
Curves/Levels での Bitmap Alpha (ビットマップアルファ) コントロール			•
Ink Coverage > Total Ink Coverage			•
Ink Coverage > Base Levels on Profile			•
Swap Channels の拡張機能 (フィルタ/効果)			•
追加 フィルタ/効果オプション			•
マルチインクのオートラスタライズ機能			•

Illustrator CS4 をご利用の場合

Illustrator CS4 は、「フィルタ」の項目を、メインメニューから「オブジェクト」メニュー下へ移動しました。これに伴い、Phantasm CS の「フィルタ」ツールも同様に、以下のメニューに移動しました：
オブジェクト » フィルタ » Phantasm CS

製品概要

Phantasm CS の主な搭載機能：

- ・ 色補正ツール(フィルタ/効果)：高度なカラーコントロールオプション
- ・ 追加したオブジェクトの選択範囲

Phantasm CS Designer の追加機能：

- ・ アウトプット(出力)プレビューツール
- ・ 色分解プレビュー
- ・ 埋め込みファイルの編集/更新
- ・ トーンカーブ、レベル補正ツールでの、拡張したスポットカラーコントロール

Phantasm CS Publisher の追加機能：

- ・ Exposure フィルタ
- ・ マルチインクのオートラスタライズ機能 など

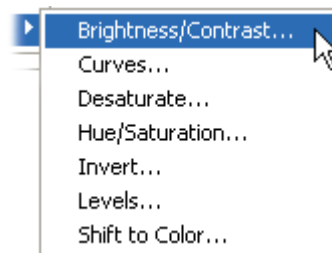
Phantasm CS のカラー補正ツールは、Illustrator/Photoshop/Acrobat などのソフトウェアと同様のインターフェイスを搭載しています。

カラー補正機能

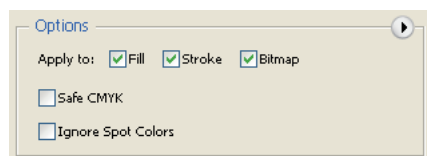
Phantasm CS/Designer/Studio は、バージョンごとに異なるツールを搭載しています。

全てのカラー補正ツールは以下メニューから選択できます：

- ・ オブジェクト » フィルタ » Phantasm CS Designer/Studio/Publisher
- ・ 効果 » Phantasm CS Designer/Studio/Publisher



オプション



「フィルタ」と「効果」のツール(Duotone、Halftone、Swap Channelsを除く)のウィンドウには、「Option」(オプション)メニューが下部にあります。オプション設定で、より高度な操作が可能です。

初期設定では、基本のオプションだけ表示しています。「Option」の右にあるボタン(▶)をクリックすると、オプションメニューが表示します。オプションについての詳細は、[オプション](#)の項目を参照ください。

プリセットの読み込み/保存

Phantasm CS のカラー補正ツール(フィルタ/効果)は、トーンカーブ、色相/彩度、レベル補正などのツールを搭載し、プリセット(パラメーター設定情報)の読み込み/保存が、「Load...」と「Save...」ボタンから行えます。

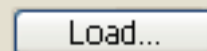
「Halftone」(ハーフトーン)以外のカラー補正ツールは、Photoshop と互換のあるプリセット(※)の読み込み/保存に対応しています。

- ・ トーンカーブ (カーブモード): Photoshop Curve File (.ACV)
- ・ トーンカーブ (描画モード): Photoshop Curve Map File (.AMP)
- ・ 色相/彩度: Photoshop HSL file (.AHU)
- ・ レベル補正: Photoshop levels file (.ALV)
- ・ Duotone(デュオトーン): Photoshop duotone file (.ADO)
- ・ Halftone(ハーフトーン): Phantasm CS halftone settings file (.PHT) – Photoshopとの互換性はありません。

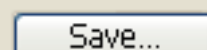
Publisher

- ・ Exposure (露出): Photoshop exposure file (.EAP)

「Load...」または「Save...」ボタンをクリックするとダイアログウィンドウが開きます。読み込むファイルを参照するか、ファイルの保存先を選択して、「OK」をクリックします。



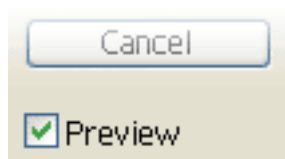
Phantasm CS と Photoshop で、同じプリセットを使用すると、同等の結果が得られます。これにより、それぞれのアプリケーションで何度もカラー調整を行った場合でも、結果に影響することはありません。



注釈:

- ・ 保存したプリセットにオプションは含まれません。オプション項目は、別々に保存して管理されます。(詳細は、[オプション](#)の項目を参照) これは、Phantasm CS のカラー補正ツールのプリセットファイルと Photoshop との互換性を保つためです。
- ・ Phantasm CS のオプションで、「Safe CMYK」(セーフ CMYK)を選択した場合、インキのレベルが異なる場合があります。Phantasm CS と Photoshop で同様のCMYKドキュメント調整を維持したいのであれば、「Safe CMYK」を無効にしてください。
- ・ RGBドキュメントで作業している場合でも、CMYKで行ったカラー補正のプリセットを読み込むことができます。しかし、この場合、予期せぬ結果になることがあります。
- ・ Phantasm CS は、Photoshop で行ったカラー補正の結果を忠実に再現します。しかし、Phantasm CS のカラー補正ツールは、小数値での正確さが、Photoshop とは異なる場合があります。これにより、双方のカラー調整でわずかな違いが生じることがあります。

プレビュー



Phantasm CS のフィルタ/効果の全ツールには、プレビューボタンが搭載しています。「Preview」を有効にしている場合は、選択したドキュメントのカラー変更を表示し、適用する前に確認することができます。

ツールのプレビューは、Adobe の「効果」ツールに基づいて動作します。「Preview」が無効になっている場合、変更はプレビューに反映されず、前回プレビューした内容が表示されます。

ドロップシャドウなど、プロセッサを浪費する「効果」を適用している場合、マシンの動作が遅くなる場合があります。その場合、先にパラメーターの調整を行ってから、プレビューを有効にすることをお勧めします。

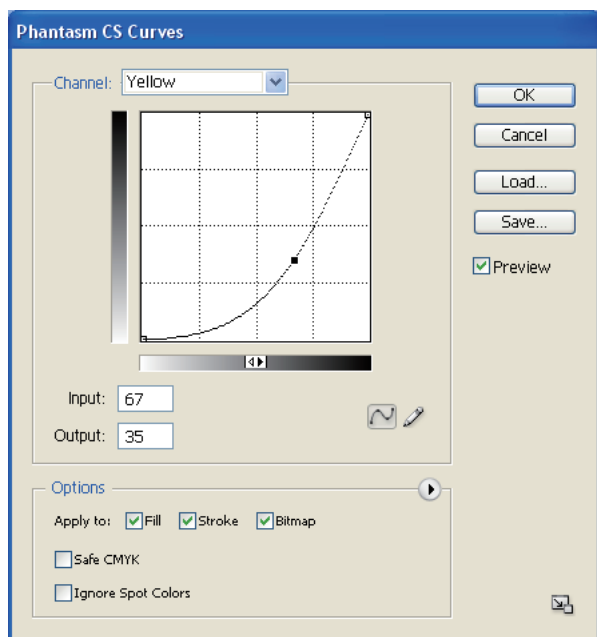
設定の初期化

カラー補正ツールのウィンドウには、値/レベル/カーブを初期化する機能が搭載しています。

Windows では「Alt」、Macintosh では「Option/Alt」を押すと、「Cancel」ボタンが「Reset」(リセット)に変更します。

「Reset」ボタンをクリックすると、全ての設定が初期化されます。

Curves (トーンカーブ)



「Curves」(トーンカーブ)補正は、選択したオブジェクトの全体的な色調範囲とカラー調整を、直感的かつ正確に行うことができます。

グラフの横軸は、入力レベル(ピクセルの元の照度値)を表し、縦軸は出力レベル(新しいカラーの値)を表します。

初期設定では、縦軸に新しいカラーの値が入力されていないので、全てのカラーは、入力と出力レベルが同じになっています。

トーンカーブの傾斜の急な部分は、画像の中でコントラストの高い部分を表し、トーンカーブの傾斜の少ない部分は、コントラストの少ない部分を表します。

操作方法

編集したいオブジェクトを選択して、Phantasm CS の「Curves」(フィルタ/効果)を選択します。

- フィルタ » Phantasm CS » Curves
- 効果 » Phantasm CS » Curves

カーブの調整:

- ・ コントロールポイントを移動する: 左下の白色点または右上の黒点をクリックしてドラッグします。また、黒点/白色点をクリックして、「Input(入力)」テキストボックスまたは「Output(出力)」テキストボックスに値を入力することも可能です。
- ・ コントロールポイントを追加する: トーンカーブ上を直接クリックし、新規コントロールポイントを追加します。追加したコントロールポイントは、ドラッグして移動することができます。
- ・ コントロールポイントを削除する: ポイントを選択(選択したポイントは、黒くなります)して Delete キーを押すか、グラフの範囲外にドラッグします。

Input(入力値) と Output(出力値):

- ・ 情報: ポイントが選択されていない場合、グラフエリア上でポインターを移動すると、Input(入力値)と Output(出力値)の情報が表示されます。ポイントをクリックすると、Input と Output の値が調整できます。ポイントのクリックを解除すると、Input と Output の情報に戻ります。
- ・ 位置とフォーマット: グラフエリア下の白と黒の矢印または、横軸の色調バーをクリックすると、Input (入力) と Output(出力)の軸が逆になります。パーセント表示(%)、0 - 255の値表示も入れ替わります。

表示:

- ・ グリッド線: Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながら、グラフをクリックすると、グリッド線のきざみを簡易/詳細表示に変更することができます。
- ・ ウィンドウのサイズ: カーブウィンドウは、右下のアイコンをクリックして拡大/縮小することができます。ウィンドウを拡大することで、より正確にカーブ描くことができます。
- ・ 「OK」 をクリックして変更を適用するか、「Cancel」 をクリックしてウィンドウを閉じます。

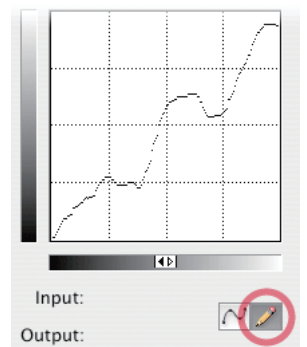
カーブ/描画モード

グラフ上の Input(入力レベル) / Output (出力レベル)をより高度に調整したい場合は、別の入力モードでの調整が可能です。

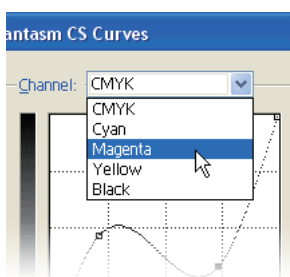
グラフ右下のアイコン(ペン)をクリックすると、描画モードに替わり、グラフにカーブを描くことができます。また、バラバラの線を描くこともできます。

既にカーブが描かれているグラフ上に線を描くと、前の線を上書きします。

アイコン(カーブ/ペン)をクリックして、描画モード/カーブモードに転換することができます。描画モードからカーブモードに変更した場合、線をカーブに変換します。同じセッション内で、描画モードに再度変更した場合(コントロールポイントを編集しなかった場合は、描画モードで描かれた線を表示します。



チャンネル



トーンカーブ補正では、カラーチャンネルを個別または同時に調整することが可能です。

ドキュメントのカラーモードにより異なりますが、通常は、合成RGBまたはCMYKモード(全チャンネルを同時に)で編集します。「Channel」プルダウンメニューをクリックすると、個別のチャンネルを選択できます。選択したチャンネルを調整したら、別のチャンネルを選択して調整することができます。

全チャンネルのカーブ情報は保持されるので、後で再度編集することが可能です。

Studio + Publisher

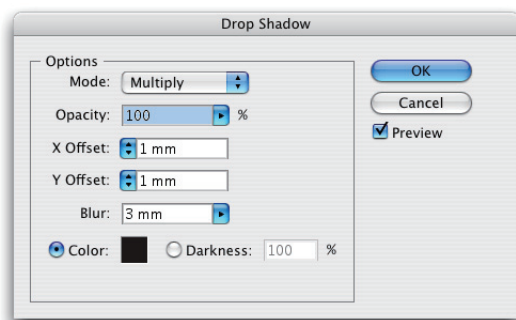
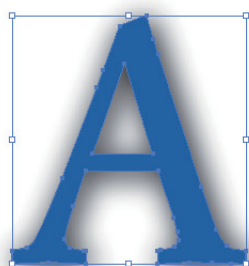
Phantasm CS Studio/Publisher では、選択したアートワークのスポットカラーを個別に調整することができます。選択範囲に含まれるスポットカラーは、全て「Channel」プルダウンメニューに表示されます。

Publisher

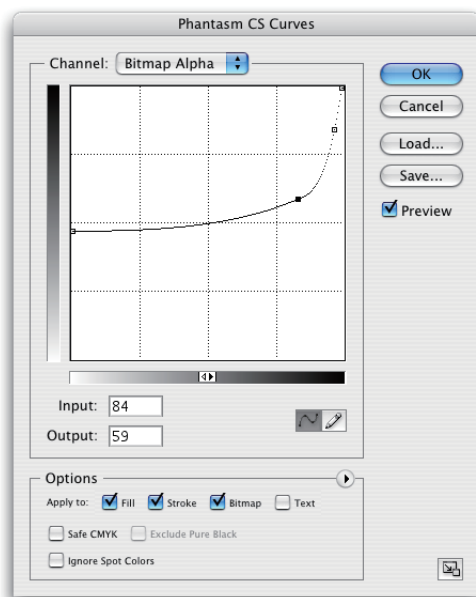
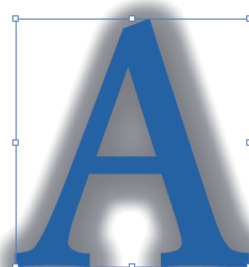
Phantasm CS Publisher では、ビットマップアルファチャンネルを調整することができます。通常アルファチャンネル(透明マスク)のある埋め込み画像を調整することは可能ですが、このツールは、Illustrator のラスターベースの透明マスク効果 (ドロップシャドウ、光彩(外側)、ぼかし) のアピアランスをコントロールして、調整することができます。

効果として使用する「Exposure」(露出)ツールのみ、ドロップシャドウ、光彩、ぼかしのビットマップアルファを調整することが可能です。フィルタとして「Exposure」ツールを適用した場合は、効果が適用されているアートワークをコントロールし、効果自体には変更を加えません。


以下は、「Exposure」ツールの使用例です。



アウトライン化された"A"の文字には、ぼかしが多いドロップシャドウが適用されています。ドロップシャドウのウィンドウでは、シャドウのプロファイル、チョーク、スプレッドを調整することはできません。



「Curves」(カーブ)効果がドロップシャドウの上に適用されました。左の例は、シャドウのアルファチャンネルを調整し、スプレッドを加えながら、アルファカーブを上げて、全体の不透明度を下げています。

通常カーブコントロールでは、透明度を上げるとカラー強度が下がりますが、アルファチャンネルの効果は逆の結果になります。このような場合、グラフの配向/軸をグラフの下にある  のボタンで変更することができます。