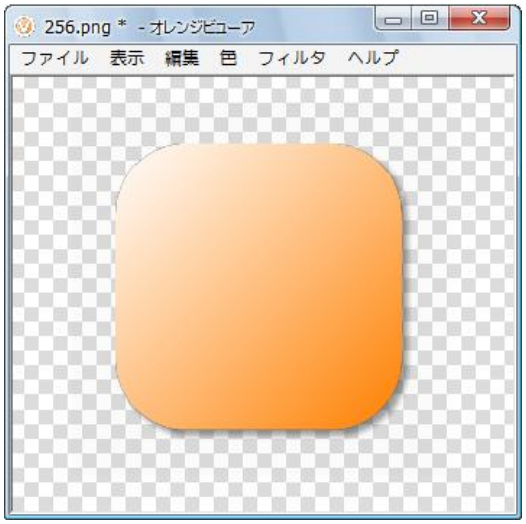
オレンジビューア

バージョン　1.010

オレンジビューアとは？



Java で開発したマルチプラットフォームの画像ビューアです。但し、画像ビューアといっても、ビューアより画像補正がメインのビューアです。

Web にアップロードする前に、少しだけ手直ししたりするといった目的のために作りました。Web での素材が目的なので、アルファチャンネル付きの画像にも対応しています。

2006 年 11 月に IE7 が登場して以来、普及が進んできています。IE7 はアルファチャンネル付きの png に対応しているので、アルファチャンネル対応のソフトは、需要があると思います。

Web 素材に適した機能の一部を、ここで紹介します。

アルファチャンネルの書き出し・読み込み。補間方法も選択可能、アルファチャンネルを考慮したリサイズ処理機能。不必要な部分をカットするトリミングと、必要な部分以外をカットするクリッピング機能、用途に合わせた2つのカット機能。元のアスペクト比や、用意されたアスペクト比を維持したままのクリッピングやリサイズができます。

また、ネット上でも気軽に使えるように Java アプレット版も公開しています。

動作環境

javax を画像の入出力に使用しているので、J2SE が必要になります。J2SE は Sun 製の JRE が必要です。また、JavaSE6 をインストールすることで、gif・jpeg・bmp・png の書き出しに対応します。

最低マシンスペックは、Pentium4 3G、メモリ 1G 以上で、上記の Java が起動できる環境です。2005 年ぐらいの一般的な環境です。

製作と連絡先

作者は なたで natade2sc@yahoo.ne.jp

HP は Placeark http://www.placeark.com/

起動方法

Windows 環境のかたは exe を用意しているので、そちらから起動してください。(windows フォルダの ov.exe)

そのほかの環境の場合、jar から起動することになります。jar から直接起動した場合、使用できるメモリの上限が 64MB になります。メディアンカット減色は 32MB のメモリ、また画像は、編集用や「元に戻す」機能のため、より多くのメモリが必要になります。そのため起動時に、「-Xmx256M」を引数にして起動することをおすすめします。 jar の起動方法については、環境によって変わってくると思うので、お手数ですが、各自調べてください。

Windows 環境のために用意した exe は自動的に、これらのことをやってくれるように設定してあるので、気にする必要はありません。(Windows 環境の場合 "java -jar -Xmx256M ov.jar")

例えば、800 万画素(3264 × 2448)の場合、読み込むだけで約 32MB のメモリが必要になります。ここで「元に戻す」に使用するメモリへもコピーを行うので、計 64MB となり、読み込めなくなります。画像処理の種類にはいくつもバッファが必要となる処理もある(一番メモリを使用するボケ処理は、4 倍のメモリが必要)ので、最大 1000*1000 ぐらいのサイズで処理を行うのが、処理時間も少なくなり、おすすめします。

アンインストール

レジストリは一切使用しておりません。実行ファイルや説明書、設定ファイル(ov.ini)等を削除して下さい。

ライセンス

Copyright © 2001-2008 placeark

ソフトウェアは、オレンジビューアのプログラム以外にも、説明書など全ての添付ファイルを含みます。
このソフトウェアに対して、改造・逆コンパイル・リバースエンジニアリングを禁止します。
特定者(不特定多数への配布となる可能性が全くない場合)に限り、二次配布を許可します。
ライセンスが変更になったことを知った場合、必ず新しいライセンスを適用しなくてはいけません。
ソフトウェアをインストールする際は必ず新しいライセンスをチェックしてください。
これらのライセンスに承諾できる場合、このソフトウェアを利用することを許可します。

ショートカット一覧

ファイルを開く	Ctrl + O , ウィンドウへ画像ファイルのアイコンを D&D 実行の際の引数にする(実行アイコンへ D&D)
名前をつけて保存	Ctrl + S
印刷	Ctrl + P
元に戻す	Ctrl + Z
やり直し	Ctrl + Y
次の画像へ	→ , Ctrl + N, マウス下スクロール
前の画像へ	← , Ctrl + E, マウス上スクロール
拡大表示	↑ , "+" , Ctrl + マウス上スクロール
縮小表示	↓ , "-", Ctrl + マウス下スクロール
クリップボードから画像を開く(貼り付け)	Ctrl + C
クリップボードへ画像を転送する(コピー)	Ctrl + V
プロパティー	Ctrl + E

機能一覧

ファイル P4
「開く...」
「名前をつけて保存...」
「クリップボードから開く」
「プロパティー」
「ページ設定」
「印刷」
「次のイメージ」
「前のイメージ」
「終了」

表示 P5
「拡大」
「縮小」
「原寸大」
「常に最上面に表示」
「メニューバー」
「ウィンドウに合わせる」
「スムージング」
「境界線」
「拡大率を維持する」
「切替時の変更確認」
「背景...」

編集 P6
「元に戻す」
「やり直し」
「リサイズ...」
「クリッピング...」
「トリミング...」 P7
「余白挿入...」
「スクロール...」
「回転」
「角度指定...」
「反転」 P8
「テキスト...」

色 P9
「コントラスト...」
「ガンマ補正...」
「露光量...」
「ホワイトバランス...」
「レベル補正...」 P10
「トーンカーブ...」
「色の反転...」
「色彩彩度明度...」 P11
「SB コントラスト...」
「色の置き換え...」
「RGB 倍率...」 P12
「RGB 比率...」
「グレースケール」
「ダイナミックレンジ」
「ヒストグラムの平坦化」
「ヒストグラムの最大化」
「彩度の平坦化」
「輝度の平坦化」
「輝度の最大化」
「オートホワイトバランス」
「二値化...」 P13
「階調化...」
「ポスタリゼーション...」
「メディアンカット減色...」
「背景の塗りつぶし...」 P14
「指定色の透明化...」
「アルファチャンネルを開く...」 P15
「アルファチャンネルを保存...」

フィルタ P15
「ガウシアンブラー...」
「ボケ...」
「グロー...」
「ドロップシャドウ...」 P16
「輪郭抽出...」
「シャープ...」 P17
「アンシャープ...」
「クワハラ...」
「エッジ保持...」
「ワープシャープ...」 P18
「局所平均値...」
「大域平均値...」
「最頻値...」
「中央値...」 P19
「バイラテラル...」
「輪郭以外をぼかす...」
「拡散...」 P20
「ラインガラス...」
「マクロ」 P21
「細線化...」
「輪郭追跡...」
「縮小...」
「膨張...」
「等濃度線...」 P22
「アンチジャギ...」

ヘルプ
「バージョン情報」

機能と説明

ファイル

「開く」

画像ファイルを開きます。

このコマンド以外にも、アイコンやウィンドウへ D&D でも開くことが出来ます。

※上記の環境で bmp, wbmp, jpeg, gif, png の画像形式に対応しています。

※32bitBMP で残りの 8bit を、Windows ではアルファチャンネルとしていますが、BMP の仕様では予約領域です。

「名前をつけて保存」

現在開いている画像ファイルを保存します。保存する際に、ファイル名の拡張子を書き換えることで、その画像形式で保存します。

※上記の環境で、bmp,jpg(jpeg),gif,png の書き出しに対応しています。

※拡張子を省略した場合、png で自動的に保存されます。

※アルファチャンネル付きの jpeg でも保存できますが、保存した場合、Java 製のソフトでしか正常に開くことが出来ません。基本**アルファチャンネルも保存したい場合は png を選んでください。**

※アルファチャンネルに対応していない形式の場合、透明成分の色が変わることがあります。保存する前に、「アルファチャンネル」の「背景の塗り潰し」を使用してください。

※どの形式でも、自動的に色数にあったインデックスカラー及びフルカラーで保存されます。

「クリップボードから開く」

クリップボードにある画像をファイルとして読み込みます。

※Java からアルファチャンネル付きとしてクリップボードへ転送した画像の場合は、アルファチャンネルは、保持されたまま開くことが出来ます。

「クリップボードへ転送」

クリップボードへ、開いている画像を転送します。

※他の Java 製のアプリから「貼り付け」を行った場合、アルファチャンネルが保持されたまま貼り付けが行えます。

「プロパティー」

画像のファイル名。画像の大きさ。画面上の大きさ。**使用されている色数**を調べることが出来ます。色数については、アルファチャンネルを考慮せずに計算します。

「ページ設定」「印刷」

開いている画像を印刷することが出来ます。必ず「ページ設定」でページを設定する必要があります。画像がはみ出す場合は、自動的に比率を保ったまま、全て印刷できるようにリサイズして、印刷を行います。

dpi が小さいので画面上のサイズより大きく印刷されてしまいます。現在プレビュー機能や、dpi の設定が出来ないので、オマケ程度の機能としてみて下さい。

「次のイメージ」「前のイメージ」

開いている画像があるディレクトリ上の、次のファイル名の画像ファイル、又は前のファイル名の画像ファイルを開きます。

表示

「拡大」「縮小」「原寸大」

表示する際に 100％刻みで拡大率を変更できます。

表示する時のみの拡大なので、実際の画像は拡大しません。

拡大時に 2048px を縦か横が超えた場合に、それ以上は拡大することは出来ません。

「↑」「;」「+」キーで拡大。「↓」「-」キーで縮小が行えます。

「ウィンドウ」

「常に最上面に表示」

ビューアウィンドウを、他のウィンドウに比べて、常に最善面に表示するようにします。

「メニューバー」

オフにすると、「メニューバー」が非表示にすることが出来ます。非表示にしている間は、「コンテキストメニュー」が「メニューバー」の代わりに利用できます。

「キャンバス」

「ウィンドウに合わせる」

画像を表示する際に、ウィンドウの中に納まるように、表示画像を自動的にリサイズします。チェックしていない場合は、「スクロールボタン」が、画像の上下を表示するように割り当てられます。そのため、「スクロールボタン」を用いての、画面のイメージ変更が行えなくなります。

※ウィンドウにフォーカスがある場合、従来どおり「スクロールボタン」で画像の切り替えが出来ます。

「スムージング」

画像を表示する時に、画像が潰れないように補完して表示します。

「境界線」

画像の端に、境界線を表示させます。透明色で、どこまで画像なのか分かりづらい時に使用してください。

「拡大率を維持する」

画像を切り替えても、表示の拡大率を出来る限り維持します。

また、ソフトを 1 度終了しても、拡大率が維持され続けます。

「切替時の変更確認」

画像が編集されている時に、終了や画像の切替を行うと、ダイアログを表示して確認をします。

「背景」

背景の色を指定したアイテムに変更できます。アルファチャンネル使用時に、どのような背景で、どのように見えるのか知りたい時や、テーマを変えたい時に利用してみて下さい。

「背景...」から設定した背景は、背景の一番上の項目で利用できます。背景をチェックにしたくない場合は、基本色とチェックを同じ色に設定してください。

編集

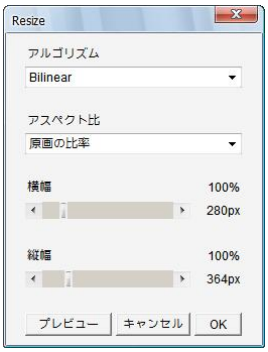
「元に戻す」「やり直し」

「元に戻す」で編集した以前の画像に戻します。

「やり直し」で「元に戻す」で以前の画像に戻す前の画像にします。

※バッファを 4 枚もっているので、3 回前まで戻ることが出来ます。

「リサイズ」



以下の方法を用いて、画像の大きさを変更します。アスペクト比の指定も出来ます。それぞれアルファチャンネル付きの画像でも綺麗にリサイズすることが出来ます。

「アルゴリズムの種類の説明」

- Nearest Neighbor

  補完色を用いずにリサイズします。画像の色数が固定されます。

- Bilinear

  周囲の 4 点の色情報を使用します。拡大時に、滑らかに拡大できます。

- Bicubic

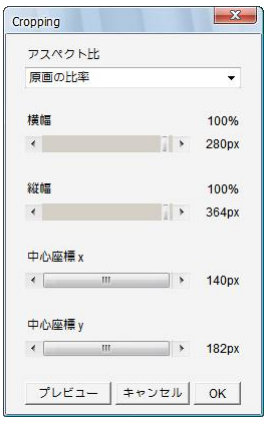
  周囲の 16 点の色情報を使用します。拡大時に、エッジが強調されます。

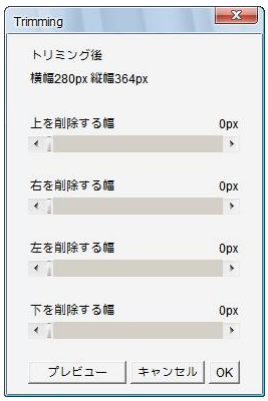
- SCALE_SMOOTH

  Java の SCALE_SMOOTH を使用してリサイズします。縮小に向いています。

「クリッピング」「トリミング」

画像の端を削除します。

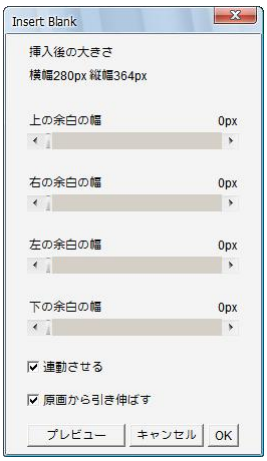




「クリッピング」は、指定した場所のみを、抜き出したい時に向いています。アスペクト比を指定できます。

「トリミング」は、いらない部分を、消したい時に向いています。

「余白挿入」

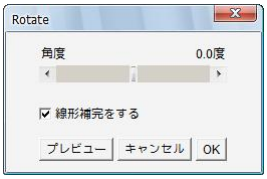


画像の端に、余白を追加します。余白は透明部分となります。「アルファチャンネル」の「背景の塗り潰し」を使うことで、余白を指定した色に塗り潰すことが出来ます。

「スクロール」

画像を元の位置から水平方向・垂直方向に移動させます。

「回転」

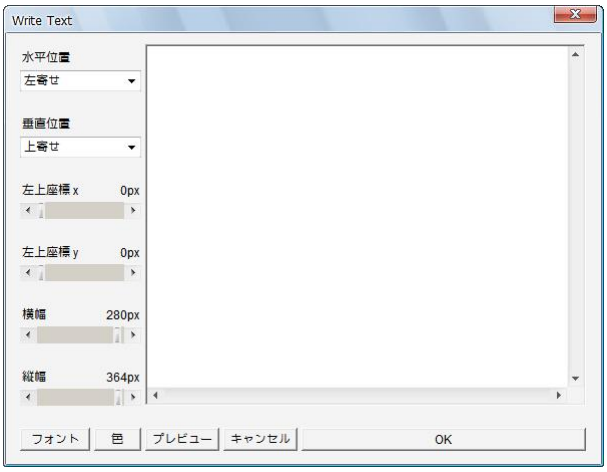


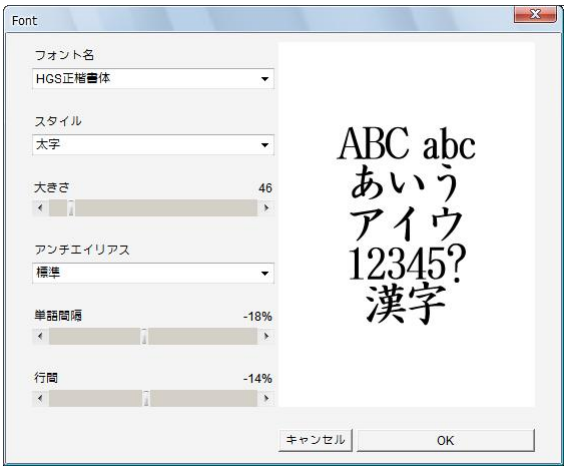
90度・180度・270度、また指定した角度、0.1度刻みで画像を回転させること出来ます。回転の際に、「線形補完」にチェックすることで、綺麗に回転させることが出来ます。

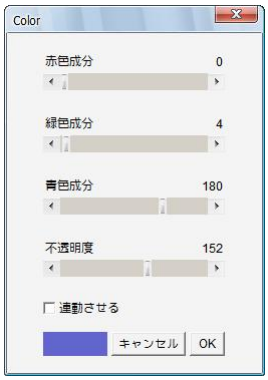
「反転」

画像の上下反転・左右反転を行うことが出来ます。

「テキスト」







画像に文字を描写することが出来ます。

「フォント」でフォント名・スタイル・大きさ・アンチエイリアス・単語間隔・行間の設定。

「色」でフォントの色の設定。

左寄せや下寄せなども簡単に行えます。

アンチエイリアスの ClearType は Java6 以上の環境で動作します。

※フォントが存在しない場合、描写することが出来ません。必ず最初に1度はフォントの設定を行ってください。

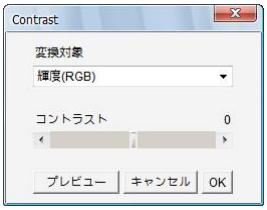
※ここでの設定は、設定ファイルに自動で保存され、設定が保持されます。

色

周囲のピクセルに関係なく、1ピクセルごと行う処理が集中しています。
特に指定がない場合は、アルファチャンネルはそのまま維持されます。

「テーブル」

「コントラスト」

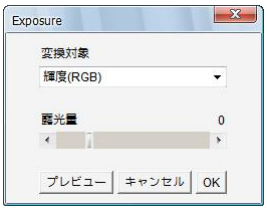


明るい成分と暗い成分を分離し、めりはりのある画像にしたり出来ます。

「ガンマ補正」

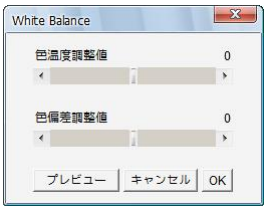
ディスプレイで表示する際に、自然な色で発色できるように補正できます。

「露光量」



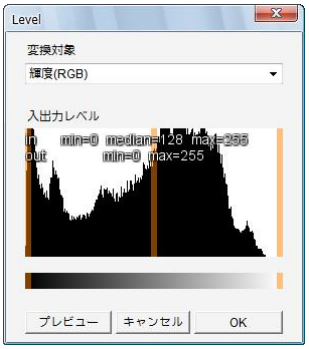
露出が少ない暗い写真を明るくしたり、明るすぎる画像を暗くしたり出来ます。

「ホワイトバランス」



蛍光灯によって赤っぽくなった画像や、青っぽい画像を、正常な色に補正できます。
色温度は、プラスなほど赤味をおび、マイナスなほど青味を帯びます。
色偏差は、プラスなほど紫味をおび、マイナスなほど緑味を帯びます。

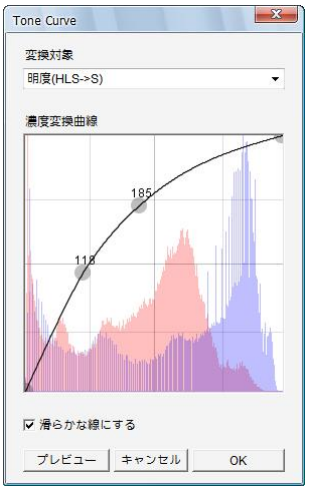
「レベル補正」



輝度の変化の幅を、入力・出力ともに自分で調整ができます。上側の3つバーがある方が入力、下側のグラデーションになっている方が出力を表しています。バーはドラッグで動かすことが出来ます。

上側の黒いのはヒストグラムです。ヒストグラムは色の分布を表しています。左側が暗い色、右側が明るい色を表していて、どの成分が多いか知ることが出来ます。

「トーンカーブ」



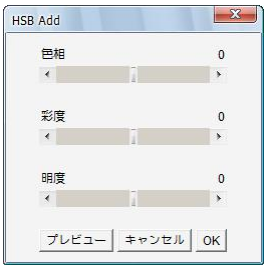
自分で濃度変換曲線を描くことが出来ます。変換前と変換後のヒストグラムがリアルタイムで更新されて表示されます。赤色が変換前のヒストグラム。青色が変換後のヒストグラムです。○となっているところをドラッグで動かせます。○がない場所をクリックした場合は○が作られます。○は右クリックで削除できます。

「色の反転」

色を反転させることが出来ます。変換対象によっては、輝度以外に明度や彩度なども反転させることが出来ます。

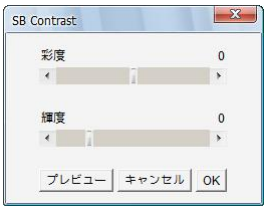
「HSB」

「色相彩度明度加算」



色相・鮮やかさ・明度を現在の HSB に加算し、調整します。最適な色に変換するため、鮮やかさを上げる場合は HLS 色空間。下げる場合は HSV 色空間。また、明るくする場合は HLS 色空間の輝度(Lightness)。暗くする場合は HSV 色空間の明度(Value)と、HLS 色空間・HSV 色空間の切り替えを自動で行います。

「SB コントラスト」



彩度と明度に対して、コントラストを変更することが出来ます。テーブルの項目のコントラストと違い両方を同時に変更します。

「色の置き換え」

アルファチャンネルの「指定色の透明化」にそって、指定した色の色彩を変化させます。

上に画像ウィンドウが出るので、クリックで色を指定してください。画像はドラッグで移動できます。

「RGB」

「倍率」

透明度・赤成分・緑成分・青成分の各成分の色に、指定した値を乗算します。

「比率」

各ピクセルに使用されている色成分の配分を変更します。倍率違って、比率が保たれているので無理な値を指定しても、色の明るさのバランスを崩しません。

「グレースケール」

各色成分の重みを加味し、白～黒を使って 256 色で表現します。

「自動調整」

「ダイナミックレンジ」

写真の輝度(RGB)を暗い部分から明るい部分まで使用するように引き伸ばします。

「ヒストグラムの平坦化」

写真の RGB を暗い部分から、明るい部分まで隙間なく使用するように調整します。

「ヒストグラムの最大化」

写真の RGB を別々に、暗い部分から明るい部分まで使用するように引き伸ばします。

「彩度の平坦化」

HLS 空間の彩度を平坦化処理します。

「輝度の平坦化」

HLS 空間の輝度を平坦化処理します。彩度のバランスは崩れません。

「輝度の最大化」

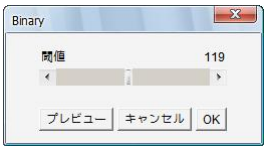
HLS 空間の輝度を最大化処理します。彩度のバランスは崩れません。

「オートホワイトバランス」

写真の画面の平均が白色になるように、ホワイトバランスを調整します。

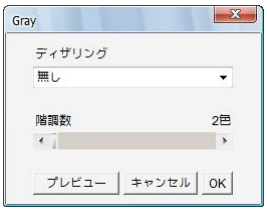
「減色」

「2値化」



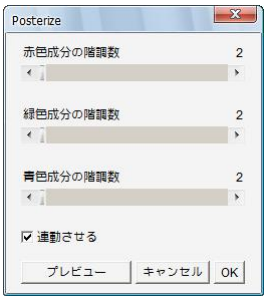
色を、白と黒の 2 色を用いて表現します。閾値の初期値は、判別分析法を用いて、もっともよい閾値に自動的に設定されます。

「階調化」



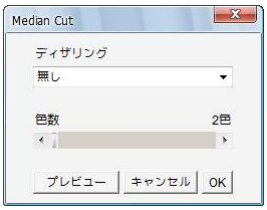
色を、白から黒の階調色を用いて減色します。色数は(2 色～256 色)まで設定できます。ディザリングは次ページの4種類から選べます。

「ポスタリゼーション」



色を、RGB それぞれの成分に分けて、成分ごとに階調を設定できます。

「メディアンカット」



メディアンカットで、指定した色(2 色～256 色)に減色します。ディザリングは次ページの4種類から選べます。

※アルゴリズムの仕様により、ごくたまに指定した色まで減色出来ない場合があります。「プロパティー」から現在使用されている色数を調べることができるので、調べてください。

「ディザリングの種類の説明」

- 無し

ディザリングを行いません。

- Bayer (Manhattan)

Bayer 形ディザマトリクスを用いて、組織的ディザ法を用います。絶対値を用いたマンハッタン距離を使用します。色の濃度の変化が分かりやすいです。

- Bayer (Euclidean)

Bayer 形ディザマトリクスを用いて、組織的ディザ法を用います。ユークリッド距離を使用します。濃度の変化が分かりにくくなりますが、type1 より色としては正確な色が表示できます。

- Floyd Steinberg

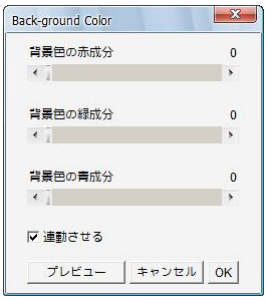
Floyd-Steinberg 形テーブルを用いて誤差拡散法のディザリングを行います。

- Jarvis Judice Ninke

Jarvis-Judice-Ninke 形テーブルを用いて誤差拡散法のディザリングを行います。Floyd-Steinberg に比べて、より広い範囲に誤差を拡散します。

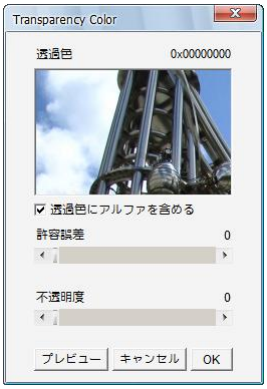
「アルファチャンネル」

「背景の塗り潰し」



指定した色の上に、現在の画像を載せます。アルファチャンネルで指定された透明部分が、この背景の色に準じた色に変更されます。

「指定色の透明化」



画像の中の指定した色を、自分の好きな透明度に変更します。表示枠の中の画像はドラッグでスクロールできます。表示枠から指定したい色をクリックして下さい。許容範囲を広げることで、滑らかな透明化を行うことが出来ます。HSB の「色の置き換え」に、この処理が利用されています。「透明色にアルファチャンネルを含める」にチェックを入れた場合、色の許容範囲で、透明度も吟味します。

「ファイルから読み込む」「ファイルへ保存する」

画像に含まれるアルファチャンネルのみ画像として保存できます。画像は黒いほど透過します。読み込む場合は、青の値をアルファチャンネルとして、現在の画像に適用します。

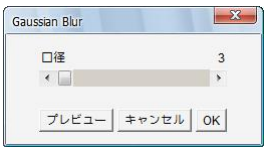
フィルタ

周りのピクセルを反映して、ピクセルに何らかの処理を行う処理が集中しています。

特に指定がない場合は、アルファチャンネルも反映し処理が行われます。

「表現/ツール」

「ガウシアンブラー」



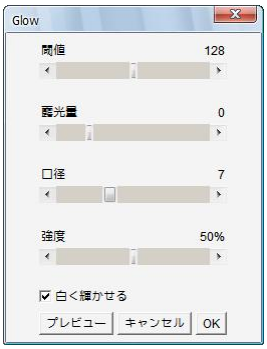
ガウス関数を使用して、滑らかに画像をぼかします。

「ボケ」

フォーカスブラー。指数関数を利用して、写真のピンボケを再現します。メモリを多く使用します。

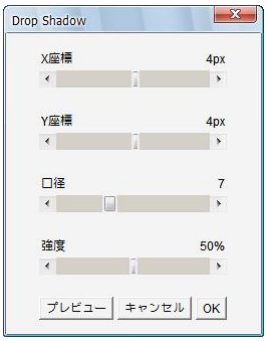
強度が強いほど、リングの明るさが強くなります。

「グロー」



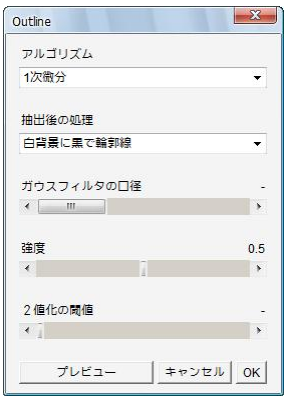
輝度が大きい成分を光らせて、眩しい感じにします。閾値が小さいほど、光らせる範囲が広くなります。

「ドロップシャドウ」



影を落とします。透明度が高い部分は影も薄くなります。強度が強いほど陰が濃くなります。

「輪郭抽出」



エッジを抽出します。一般的なアルゴリズム 6 種類に対応しています。抽出前のブラー処理、2 値化処理など、細かく設定できます。エッジを抽出する前に前処理として、ガウスフィルタをかけることで、ノイズを考慮しないでエッジを抽出することが出来ます。抽出後の処理を「輪郭線を減算」にすると、写真をイラストのようにすることが出来ます。

※一般にアルゴリズムによって、抽出後の色の濃さが変わってきますが、内部で自動補正して、大体同じような強さで抽出しています。

「輪郭抽出の種類の説明」

- 1 次微分

縦の差と横の差を足した値を利用します。2回計算します。

- 2 次微分

3×3 のラプラシアンフィルタを利用して1回で計算します。

- Prewitt

3×3 の Prewitt フィルタを縦と横にかけて、足した値。縦と横とで2回計算します。

- Sobel

3×3 の Sobel フィルタを縦と横にかけて、足した値。縦と横とで2回計算します。Prewitt と非常によく似ていて、違いは分かりませんが、Prewitt とよく比較される有名なオペレータです。

- Kirsch

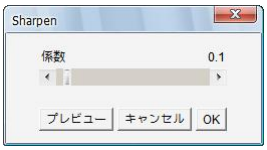
8 方向の差を調べて、一番変化のある値を取ります。よって 8 回計算します。

- Roberts

1次微分と似ていますが、平行・垂直の2回ではなく、斜め右と斜め左の2回を使用します。

「エッジ強調」

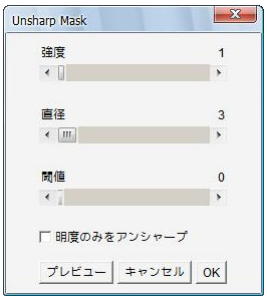
「シャープ」



輪郭を強調して、画質を上げます。

係数が大きいほど、輪郭が強調されます。

「アンシャープ」



ガウシアンブラーを利用して、自然に輪郭を強調します。強度が大きいほど輪郭が強調されます。閾値が大きいほど、輪郭強調される場所が少なくなります。

「クワハラ」

クワハラフィルタをかけます。周囲4グループの色の分散をしらべ、一番小さな分散値をもつ色成分の平均を利用します。エッジを維持したまま、点々としたノイズを消すことが出来ます。そのためエッジが際立ち、結果的に鮮鋭化となります。但し、強度によって、ザラザラした画像になります。口径を大きくすることで、「油絵」のような効果を生み出すことが出来ます。

「エッジ保持」

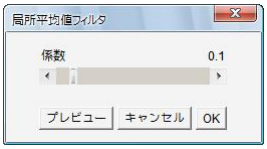
エッジ保持フィルタ(選択的局所平均化法処理)を行います。クワハラフィルタと似ていますが、周囲9 グループの色の分散を調べます。クワハラフィルタより、ザラザラ感は少ないですが、口径を変更することは出来ません。

「ワープシャープ」

エッジの方向にピクセルをずらして、「縮小」のような効果を行うことで、暗い色の領域を細くします。細かな領域が増え、結果的に鮮鋭化します。線で構成されるイラスト画像の鮮鋭化に向いた処理です。

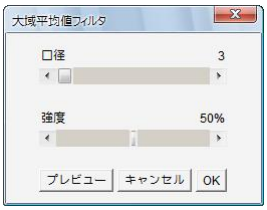
「ノイズ低減」

「局所平均値フィルタ」



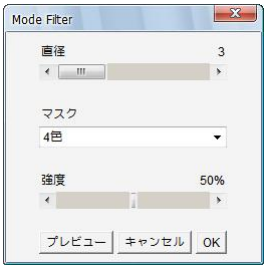
狭い部分を、周囲の色と平均化させて、ノイズを低減させます。点々とした小さなノイズに向いています。但し、ボケた画像になります。

「大域平均値フィルタ」



広い部分を、周囲の色と平均化させて、ノイズを低減させます。ざらざらとしたノイズに向いています。但し、強度によってはボケた画像になります。

「最頻値フィルタ」



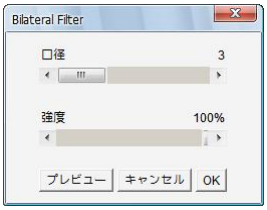
モードフィルタをかけます。これは、周囲の色の中で、一番使用されている色に変更して、ノイズを低減させます。ノイズのコントラストが大きい場合に威力を発揮します。但し、強度によってはザラザラした画像になります。直径を大きくして、強度を 100 にすると、「オイルペイント」の効果になります。マスクで色の数が大きいほど、ヒットする値が少なくなり、画像が崩れやすくなります。

「中央値フィルタ」

メディアンフィルタをかけます。これは、周囲の色の中で、色の輝度を暗い順に並べて、その中央値の色に変更し、ノイズを低減させます。「平均値フィルタ」のようにボケた画像にならず、またザラザラした画像にもなりません。いろいろなノイズに向いています。

口径 3 強度 50％を何度もかけることで、かなり高品質にスムージングができます。

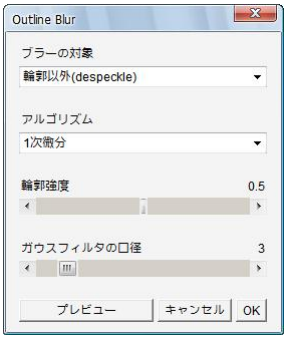
「バイラテラル」



バイラテラルフィルタをかけます。これは、周囲の色の中で、色の差を調べて、ぼかしの重みを随時計算し、エッジ以外をぼかすことで、最高品質にノイズを低減させます。欠点として処理時間が他の処理比べて、非常に多く掛かります。自然な感じでJPEGのノイズを低減させたり、肌を綺麗にしたり、画質を上げることが出来ます。

※このビューアの中で一番処理が重たいです。注意して使ってください。

「輪郭以外をぼかす」



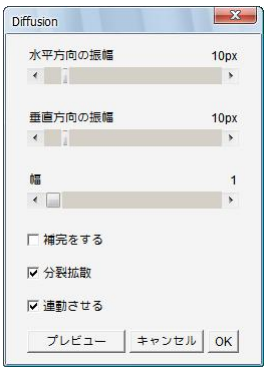
「輪郭以外を対象にブラー」又は、「輪郭を対象にブラー」をかけます。前者は、バイラテラルフィルタのように、写真のノイズを低減したり、肌を綺麗にしたりする効果があります。（バイラテラルフィルタより質は落ちるが高速）後者は、写真にエッジが強い文字が入ったような画像に効果があります。

気軽に高品質にノイズを除去できるので、初めにこれで試してみるのをお勧めします。

「輪郭以外を対象にブラー」の場合に、一般的に、ガウスフィルタの口径を大きくすると、アンシャープのような効果が出てきます。そのため、ガウスフィルタの口径を大きくする場合は、輪郭強度を下げてください。

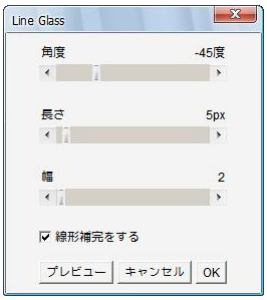
「ピクセル移動」

「拡散」



ピクセルを周囲に拡散します。(1 ドットの点が数ドットに増えることがありません。)水平方向・垂直方向・横幅の大きさを指定できます。補完した場合、背景が黒の場合を想定した形で処理を行うため、黒っぽくなることがあります。そのため、補完ありにすると、「粉々にやぶいて繋げた」ような感じになります。「プレビュー」を押すごとに、拡散用のランダム値を計算して、画像を拡散させます。

「ラインガラス」



指定した角度・指定した幅の線を、指定した長さの分だけずらします。90 度で幅を大きくしてずらし、さらに 0 度で幅を同じ大きさでずらすと、モザイクガラスのようになります。「プレビュー」を押すごとに、再計算します。

「マクロ」

「大正写真」

大正の写真のように、意図的にシャープでノイズをのせた白黒写真にします。

「色やけ」

RGB の調整を行って、なつかしい色合いにします。ちょっとぼけます。

「イラスト」

彩度の調整や、輪郭抽出+細線化の減算などを行って、イラスト調にします。

「パステル」

彩度の調整や、ラインガラスなどを使用して、パステルのスケッチ調にします。

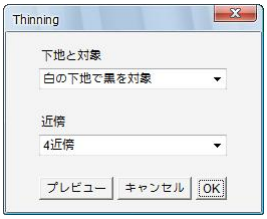
「アート」

彩度の調整や、偽クワハラフィルタなどを使用して、絵の具で書いたような写真にします。

「2 値画用」

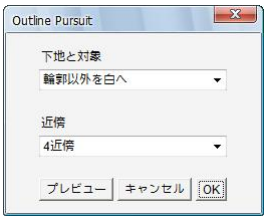
白黒の2色で構成された画像に対して行う処理を想定したコーナーです。

「細線化」



線の太さを 1 ピクセルにします。2 値画像しか使えません。近傍の設定を変えることで、斜めのドットの細さを変更できます。

「輪郭追跡」

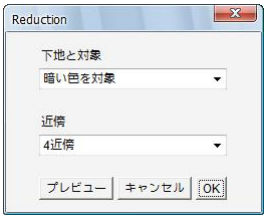


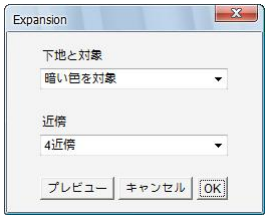
白か黒の塊の輪郭のみを抜き出します。近傍を変更できます。

「イラスト用」

限られた色で構成された画像(イラストなど)に対して行う処理を想定したコーナーです。

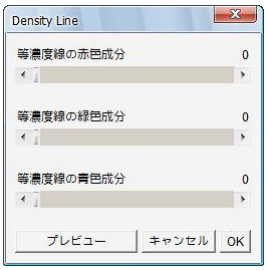
「縮小」「膨張」





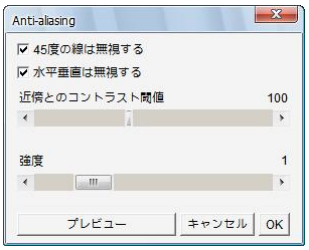
最小値・最大値フィルタを用いて、線の太さを太くしたり、細くしたり出来ます。線を細くした場合、イラストの鮮鋭化に繋がります。

「等濃度線」



同じ色で塗り潰された塊の輪郭を、指定した色で塗ります。

「アンチジャギ」



ジャギの部分をアンチエイリアシング処理します。3D のレンダリング画像に対しても効果を発揮します。線が 1dot で構成されている場合は、薄くなる場合があります。

ヘルプ

「バージョン情報」

現在使用している「オレンジビューア」のバージョンを知ることが出来ます。また作者のホームページへ行くことが出来ます。

ソフトの正確な情報

オレンジビューア 1.010 最終更新日 2009/07/19

開発言語	Java
種類	Java アプリケーション
JDK	Java SE 6 Update 10 Beta
GUI	AWT
IDE	Eclipse SDK 3.4
開発環境	Windows XP SP3