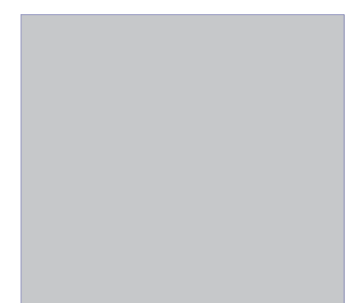
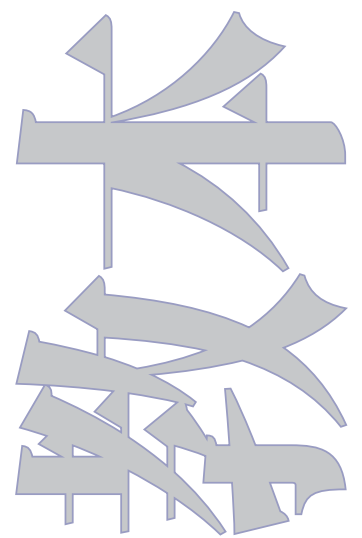
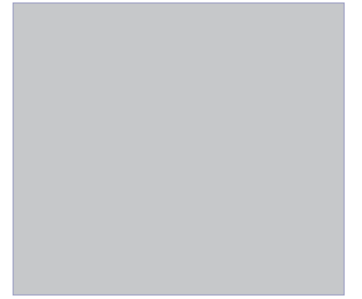


キーボードショートカット	4
環境設定	4
新規画像の作成	5
データ保存	5
■ Digital 画像の理解	
デジカメの仕組み	6
解像度	7
画像解像度の設定・変更	8
■ 写真修正	
切り抜きツール	9
レベル補正	10
トーンカーブ	10
アンシャープマスク	12
スマートシャープ	12
色調補正	13
色相・彩度	13
レンズフィルタ	13
バリエーション	13
カラーバランス	13
諧調の反転	14
ポストリゼーション	14
2 諧調化	14
特定色域の選択	14
グラデーションマップフィルタ	15
グラデーションエディタ	16
スオッチパネル	16
カラーチャンネル	16
シャドウハイライト	16
スポット修復ブラシツール	17
修復ブラシツール	17
パッチツール	17
コピースタンプツール	17
カラーの適用	18
細動を下げる	18
色の置き換え	18
パペットワープ	18
暗室ツール	19
ボカシツール	19
シャープフィルタ	19
スマートオブジェクトに変換	19
ヒストリーブラシツール	20
■ 選択	
なげなわツール	21
多角形選択ツール	21
マグネット選択ツール	21
自動選択ツール	21
色域指定	22
クイック選択ツール	23
クイックマスク	24

塗りつぶし	24
キャンバスサイズの変更	24
境界線を調整	25
フリンジ除去	25
■ レイヤー	
新規レイヤーの作成	29
レイヤーの種類	30
レイヤーの描画モード	30
レイヤーをリンクする	32
レイヤーグループ	32
調整レイヤー	33
レイヤースタイル	34
レイヤーカンパ	34
VanishingPoint	36
■ マスク	
ベクトルマスク	37
レイヤーマスク	38
クリッピングマスク	40
クリッピングパス	41
■ ブラシ	
ブラシのカスタマイズ	53
ブラシの保存	56
ブラシの追加・削除	57
絵筆ブラシ	58
混合ブラシ	58
オリジナルブラシの作成	59
境界線を描く	59
グラデーションツール	59
塗りつぶしツール	59
■ レッスン	
鉛筆デッサン	61
見本をみながら	62
鉛筆細密	62
普通のブラシ	63
ホックニーをまねて	63
マーカー風イラスト	64
クレヨンタッチ	65
油絵風タッチ	66
アナログタッチ	67
ノスタルジック質感表現	68
■ 文字ツール	
文字入力	69
サイズと書体（フォント）	70
テキストワープ	71
文字マスクツール	71



キーボードショートカット

これだけは確実にできるようにしましょう。

CTRL CON	+ A	全部選択
	+ D	選択解除
	+ Z	取り消し
	+ X	カット
	+ C	コピー
	+ V	ペースト

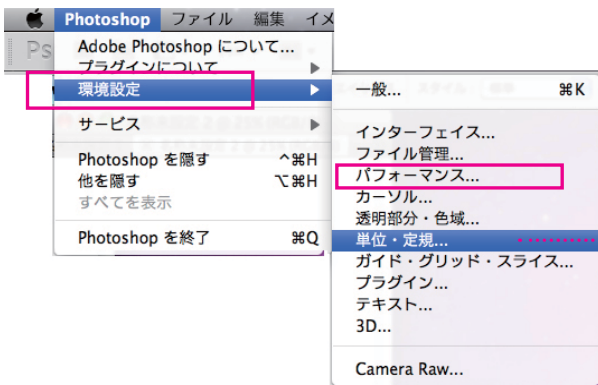


Ctrl キーは、小指で押さえておく

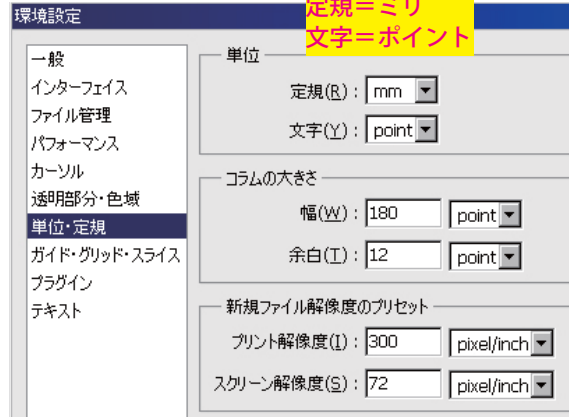
拡大・縮小 ウィンドウサイズに	Ctrl + 0
100%表示	ルーベツールを ダブルクリック
拡大ツールに 縮小ツールに	Ctrl + スペースバー Ctrl + スペースバ + Alt
画像移動	スペースバー
スポイトツールに 切り替え	+ Alt
ブラシサイズ変更 減少または増加	[または]
同上	Alt キーを押したまま右クリックを しながら (Windows)、または Control + Option キーを押した ながら (Mac OS)、左または右に ドラッグします。
下のレイヤーと結合	Ctrl + E

環境設定

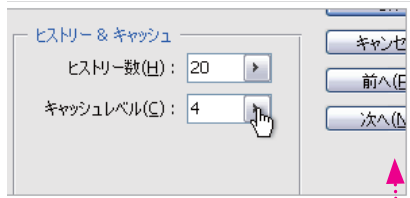
単位・定規の設定



【単位・定規】の設定



「コラム」とは
ページレイアウトを組
むときに段を組んで枠
を作ることがあります。
コラムとは、このとき
作られる枠のことをい
います。



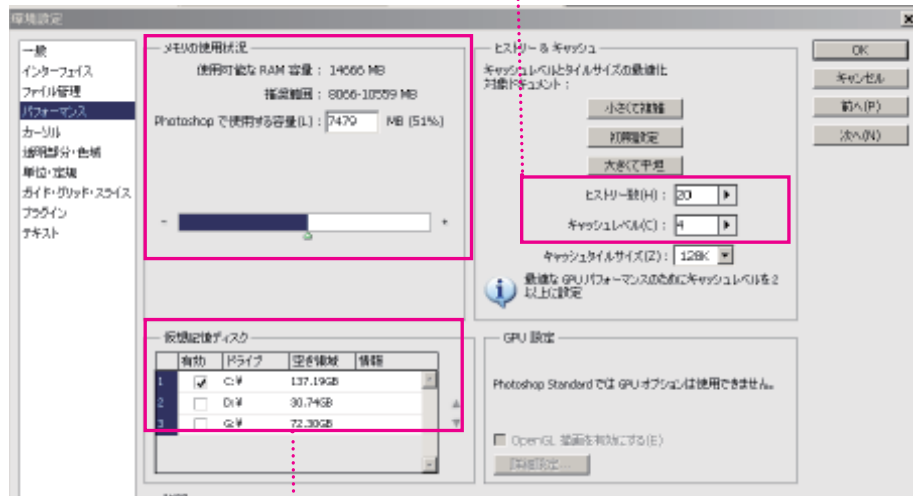
1. ヒストリーの数を調整

作業履歴を記録するヒストリーはRAMを肥大化させるため、できるだけ数を少なく設定します。一つの目安として、RAMが2GB以下の場合にはヒストリーを使用しない方が軽快に動作します。

2. キャッシュレベルの数を調整

レイヤーの数が少なく高精細の画像の場合はキャッシュレベルを上げます。最大で8です。RAMが少なかったり、小さい画像やレイヤーが多い場合はキャッシュレベルを1,2に下げます。

【パフォーマンス】項目の設定



3. メモリの使用量の調整



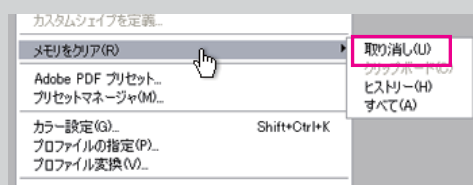
Photoshopを中心に作業する場合は75~80%、他のアプリケーションも常に開いている場合は50%に調整します。

4. 仮想記憶ディスクの設定

RAMと類似して、Photoshopでは第二のメモリリソースとしてハードドライブスペースを使用します。できれば、OSが入っているドライブは避け、専用のドライブを指定します。

5. メモリをクリア

【編集メニュー】にあり



Photoshopで作業していると、クリップボードやヒストリーなどにイメージデータが蓄えられます。また、ヒストリーの数も多く設定していると、さらに多くのメモリを消費します。作業中にこれらのイメージデータが余分な時は削除します。

ワークスペース
画面 構成その1
4:49

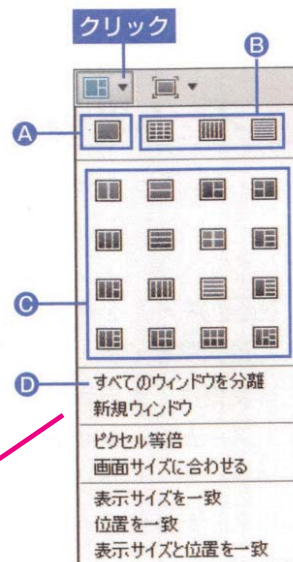
ワークスペース
画面 構成その2
4:27

ワークスペース
画面 パネル
7:03

ドキュメントレイアウト

アプリケーションバーにあるドキュメントレイアウトボタンをクリックして、複数のドキュメントウィンドウを開いたときの表示方法を指定します。

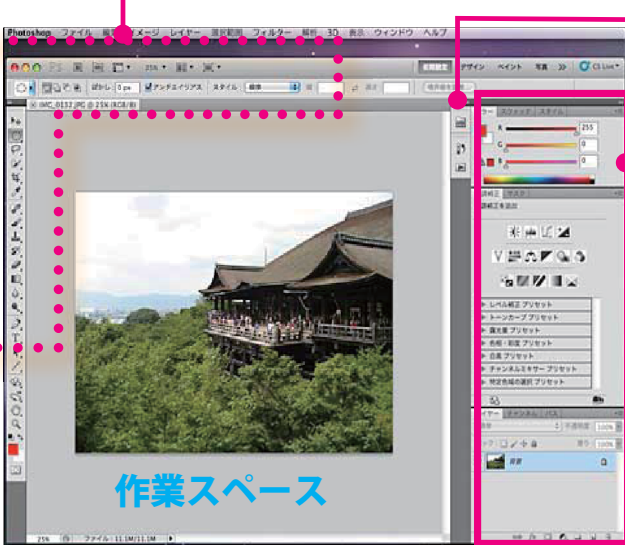
- A タブ付きのスタック表示に戻ります。
- B 画像を分離して、空いているワークスペース全体に均等表示します。
- C 開いている画像の枚数に合わせてレイアウトが選択できます。
- D 画像を分離して、重ねて表示します。



- ガイドを表示
- グリッドを表示
- 定規を表示



ツールに合わせて変るバー (コントロールパネルとも呼ぶ)



ドック (パネルをコンパクトにしたもの、クリックするとパネルが展開される)

パネル いろんな操作をおこなう

パネルの移動

パネルを移動するときは、タブをドラッグします。パネルグループ全体を移動するときは、タイトルバーをドラッグします。

パネルの位置を保存する

カスタマイズしたパネルのグループや位置をワークスペースとして保存しておく、いつでもその状態にリセットすることができます。

新規ワークスペースを作成する

STEP1 [ウィンドウ] メニュー → [ワークスペース] → [新規ワークスペース] (CS4 ~ CSは [ワークスペースを保存]) を選択します。

STEP2 名前を入力します。

名前を入力する

履歴パネルで戻す

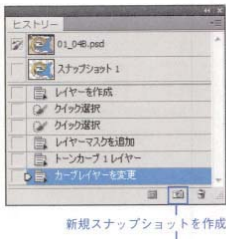
画像を変更するたびに、[履歴] パネルに新しい履歴画像が追加されます。初期設定の履歴画像は最大 20 回分の変更が一時的に記録され、名前をクリックすると、そこまでの操作で変更した画像に戻すことができます。

スナップショットを作成する

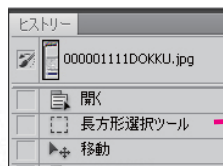
スナップショットは、履歴画像をリストとは別に記録することができます。スナップショットを作成しておけば、元の履歴画像がリストから削除されても、スナップショットを選択してその状態に戻すことができます。ただし、履歴やスナップショットの記録は、画像を閉じると消えてしまいます。

スナップショットは、次のいずれかの操作で作成します。

- [履歴] パネルの下にある [新規スナップショットを作成] ボタンをクリックして、[ドキュメント全体] のスナップショットを作成します。
- Altキー (Option キー) を押しながら [新規スナップショットを作成] ボタンをクリックして、オプションを設定してからスナップショットを作成します。
- [履歴] パネルメニューから [新規スナップショット] を選択して、オプションを設定してからスナップショットを作成します。

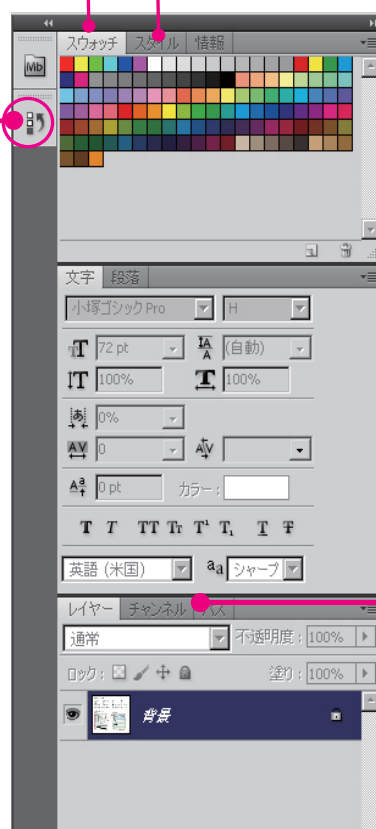


履歴パネル



スウォッチパネル

スタイルパネル

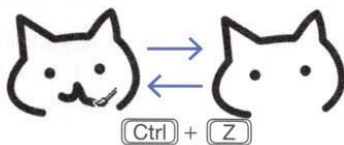


レイヤー、チャンネル



直前の操作を取り消す

直前に操作した画像の変更を取り消すときは、(Ctrl)+(Z)キー (Command)+(Z)キー) を押します。もう一度(Ctrl)+(Z)キーを押すと、取り消す前の画像に戻ります。メニューからは、[編集] メニュー → [取り消し] または [やり直し] を選択します。



PRO レタッチ
9:40

ツールBOX
10:05

描画色と背景色
2:07



ワークスペース=パネルやメニューが
ならんだ画面全体のこと

ツールの選択

ツールパネルに表示されているツールを選択するときは、そのアイコンをクリックします。隠れたツールを選択するときは、ボタンを長押ししてリストに表示されたツールをクリックします。ツールパネルには、最後に選択したツールのアイコンが表示されます。

POINT
[Alt]キー (Mac [option]キー) を押しながらかツールパネルのアイコンをクリックすると、隠れたツールが順番に選択できます。

右下に小さい三角形のあるボタンには、隠れたツールがあります。

- 長方形ツール U
- 角丸長方形ツール U
- 楕円形ツール U
- 多角形ツール U
- ラインツール U
- カスタムシェイプツール U

手のひらツール

手のひらツールで画像をドラッグすると、ドキュメントウィンドウ内で画像がスクロールします。他のツールを使用しているときに [スペース] キーを押すと、一時的に手のひらツールに切り替わります。ショートカットキーを放すと、元のツールに戻ります。

ズームコマンド

ズームのコマンドは [表示] メニュー (CS4 ~ CS [ビュー] メニュー) から選択します。ショートカットキーを覚えると、効率良く操作できます。

	Windows	Macintosh
ズームイン	[Ctrl] + [+] (プラス)	[command] + [+] (プラス)
ズームアウト	[Ctrl] + [-] (マイナス)	[command] + [-] (マイナス)
画面サイズに合わせる	[Ctrl] + [0] (ゼロ)	[command] + [0] (ゼロ)
ピクセル等倍	CS5, CS4 [Ctrl] + [1] (イチ)	CS5, CS4 [command] + [1] (イチ)
	CS3, CS2, CS [Alt] + [Ctrl] + [0] (ゼロ)	CS3, CS2, CS [option] + [command] + [0] (ゼロ)

ツールボックス

BOX 移動

描画色と背景色

クリックマスクモード

ショートカットキーでツールを選択

ほとんどのツールにショートカットキー (ほとんどの場合1文字) が割り当てられています。英語ドでショートカットキーを押すと、ツールがきます。

- [B] → [ブラシツール]
- [Shift] + [B] → [鉛筆ツール]
- [Shift] + [B] → [色の置き換えツール]
- [Shift] + [B] → [混合ブラシツール]

ペイントツール

- ブラシツール B
- 鉛筆ツール B
- 色の置き換えツール B
- 混合ブラシツール B

描画色と背景色の選択

標準では描画色は黒 (左上)、背景色は白 (右下) になっています。

赤色を選択し、[ok] すると、次のようになります。

小さな矢印をクリックすると、描画色と背景色は逆転します。

同様に左上の黒白の小さな四角をクリックすると、初期状態に戻ります。

スポイトツール

スポイトツール

カラーサンプラーツール

ものさしツール

注釈ツール

123カウントツール

選択した色は、描画色にセットされます。

操作をキャンセルする

3D のレンダリングなど処理に時間がかかる操作をキャンセルするとき、進行中の操作が止まるまで [Esc] キーを押し続けます。

新規画像作成

6:06

データ保存

5:21

印刷

2:28

新規画像の作成

【ファイル】メニューの【新規...】を選択します。右のようなダイアログボックスが表示されます。

「プリセット」で「日本標準用紙」を指定して「サイズ」を選択すると、幅や高さ、解像度がそれに依りて切り替わります。もちろん、自由に数値を入力するこ

【OK】をクリックすると、画像が作成されます。



【ファイル名】は後からでも記入・変更可能です

【プリセット】は、「あらかじめ設定（セット）してある」という意味。選択欄には「A4」や「B5」等よく使いそうな定型サイズが選べるようになっている機能。定型サイズに無いが、自分がよく使うものはプリセットに保存を押してセーブしておく事が出来る

【幅】【高さ】を設定するときの単位は、
印刷物なら【mm（ミリメートル）】
Web用の素材であれば【pixel】

【カラーモード】は「RGB カラー 8bit」となっていると
思います。これはこのままでよいでしょう。

【カンバカラー】は画像の下の色の設定です。
デフォルトで「白」に設定されています。ここをクリックすると、「透明」「背景色」が選べます。

データ保存

通常なら jpeg、TIFF、PSD 以外のファイル形式で保存する必要性は特にな

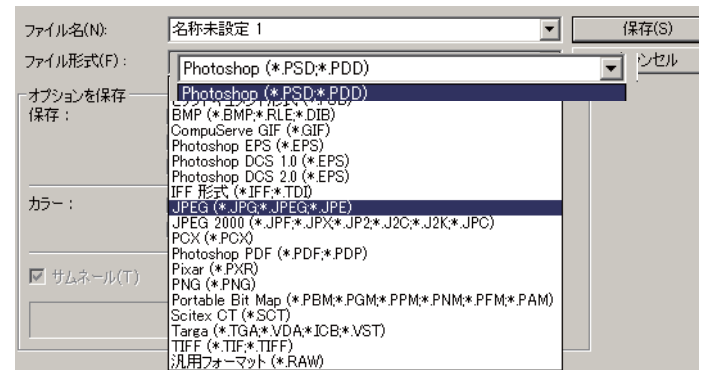
PSD

Photoshop 形式
(拡張子「.psd」)

【作業途中】の唯一の保存形式 必要に応じて、JPG に落とす

- ・レイヤー（アルファチャンネル、パス）なども残したまま保存できる
- ・圧縮を行わないため保存を繰り返しても画像が劣化することはない
- ・ファイル容量は大きい（レイヤー数に比例どんどん大きくなる）
- ・オプション設定は必要なし

PSD ファイルはアドビ製品と密接に統合されているので、Adobe Illustrator、Adobe InDesign、Adobe Premiere、Adobe After Effects、Adobe GoLive などの他のアドビアプリケーションでもこのファイルを直接読み込み、多くの Photoshop 機能を維持することができます。



JPEG

【完成データ】を圧縮して保管・送付するのに用いる

- ・保存するときにデータの圧縮を行う
- ・ファイル容量は非常に小さくなります（10分の1～50分の1）
- ・一度圧縮すると二度と元データには戻らない
- ・レイヤーなどが破棄される

JPEG (Joint Photographic Experts Group) 形式は、写真などの連続階調画像を World Wide Web およびその他のオンラインサービス上の HTML (ハイパーテキストマークアップ言語) ドキュメントで表示するために、一般に使用されている形式です。JPEG 形式では、CMYK、RGB およびグレースケールのカラーモードはサポートされますが、透明度はサポートされません。GIF とは異なり、JPEG では RGB 画像のカラー情報がすべて保持されますが、データの一部分が破棄されてファイルサイズが圧縮されます。

JPEG 画像は、開くと自動的に圧縮が解除されます。圧縮レベルが高いと画質が低下し、圧縮レベルが低いと画質の低下が少なくなります。ほとんどの場合、「最高」オプションを使用すると、圧縮前と比べて区別がつかないほどの結果が得られます。

TIFF

透明部分を保持して保存できる

クオリティ高い写真データを印刷所へ納品するとき

- ・圧縮を行わない画像の劣化もほとんどない
- ・TIFF 画像はアルファチャンネルを保持したままでも保存できる
- ・ファイル容量が大きい

画像解像度の設定・変更

フォトショップで画像解像度を設定する場合は、[イメージ]-[画像解像度]の順にメニューを開きます。

■ **ピクセル数**
 画像のピクセル数が、幅と高さで表されています。単位は、「pixel」と「%」が選べます。また、ファイルのサイズも表示されます。

■ **ドキュメントのサイズ**
 印刷時のサイズが、幅と高さで表されています。単位は、「mm」「%」など計7種類が選べます。そして、現在の画像解像度が表示されています。

■ **スタイルを拡大・縮小**
 チェックマークは付いたままでOKです。

■ **縦横比を固定**
 縦横の比率を固定しないと、縦や横に間延びした歪んだ画像となります。

■ **画像の再サンプル**
 画像のピクセルサイズを変更することを「再サンプル」と言います。チェックマークが付いていると、画像のピクセル数を変更できます。また、「バイキュービック法」という項目については、通常はそのままOKです。

【バイキュービック法】
 3次補間法と呼ばれている画像の補間方式。情報の損失がもっとも少なく、写真画などでは滑らかで自然な画像が得られる。

・・・さて、項目の意味が分かったところで実際の設定を確認してみましょう。
 解像度を「72ppi」から「144ppi」に変更します。

「画像の再サンプル」にチェックする
 解像度を2倍に増やすと...
 ピクセル数は2倍に、ファイルサイズは4倍になる

「画像の再サンプル」はチェックしない
 解像度を2倍に増やすと...
 ドキュメントのサイズが半分になる

解像度が2倍になれば、ピクセル数も2倍になります。そして、画像の輪郭がボヤけてしまいました。

画像の再サンプルで解像度を高くするという事は、フォトショップで足りない分のピクセルを補完することになります。

つまり・・・

「元のピクセルから、指定解像度のピクセルまでフォトショップが計算で無理やりピクセルを近似色で作り出している」ということになります。だから輪郭がスムーズになる反面、ボケた画像になってしまうのです（画質が劣化してしまいます）。

ピクセル数は変化しません。ファイルのサイズも変化しません。その代わりに、ドキュメントのサイズ（幅・高さ）が半分になりました。・・・ということは・・・

画面で表示するだけならば、見た目は全く変わっていないこととなります。

もう一度、思い出しましょう。ppiは、1インチ当りのピクセル数です。画像の再サンプルはしないので、ピクセル数は変わりません。

でも、解像度は2倍になります。・・・ということは・・・

今までの2倍の密度で印刷するということになるので、印刷時のサイズ（画像の大きさ）は半分になるというわけです。

「画像の再サンプル」のチェックを外すとピクセル数の欄がグレーになって、変更できなくなります。これは、ピクセル数はそのまま、印刷時のサイズのみ変更することを示しています。

解像度の変更5:41

解像度

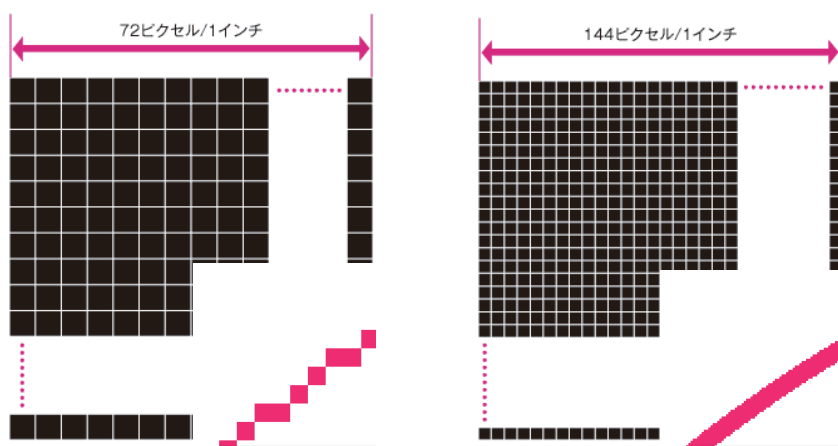
ピクセル (画素) の突出密度

画像解像度は、1inch(インチ)=2.54cm あたりの画素数

DTPをしていると「画像解像度」「出力解像度」「画面解像度」など、解像度という言葉が頻りに使われます。この解像度とは何を示しているのでしょうか。

解像度とは簡単にいうと画像などの「精度」を数値化したもの。数値の大きい画像ほど精度が高い画像です。ここでいう「精度」というのは、画像を構成するピクセルの大きさを示した精度ということです。1ピクセルは、1画素や1ドットともいいます

画像を構成するピクセルひとつの大きさが、72dpi = 1 / 72インチで、144dpi = 1 / 144インチということです。



画像解像度が低いとピクセルを使って曲線を再現したときに、ピクセルの角によって階段状のジャギが目立ってしまいます。

画像解像度が高いと曲線部分のジャギが目立たなくなります。

画面解像度

モニター解像度は普通 dpi もしくは ppi で表されます。Macintosh のモニターのデバイス解像度は一般に 72dpi です。IBM 系のモニターのデバイス解像度は、機種によって異なりますが、一般に 96dpi です。

パソコンのディスプレイにも解像度があります。一般的には、Mac は 72ppi、Windows は 96ppi で表示されるようになっています。ホームページやブログに掲載する画像を作成する場合（画面表示のみ想定する場合）は 72ppi で作成すれば、Mac でも Windows でも適切に表示することができます。「印刷」時のように「360ppi」などの高解像度に設定しても、ディスプレイは 72ppi 以上では表示する能力が無いので意味が無いですね。

解像度による相違

350dpi (印刷用解像度)

1inch (=25.4mm)

350 個のピクセル



72dpi (WEB 用解像度)

1inch (=25.4mm)

72 個のピクセル

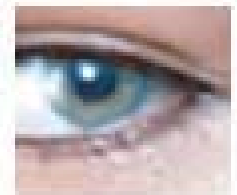
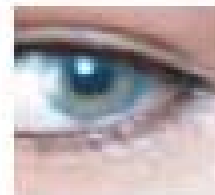
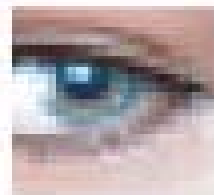


データsize	1.4M	6M	24.3M
ピクセル	625 x 784	1302 x 1634	2604 x 3268
画像size	22 x 27.6 センチ		
解像度	72 dpi	150dpi	300 dpi

72dpi

150dpi

300dpi



デジカメの解像度って？

デジカメの解像度は、「〇〇万画素」とか「〇メガピクセル」です。しかしこれでは印刷に必要な解像度はすぐにわかりません。「なぜデジカメは印刷の解像度を表示しないんだ？」その理由は、デジカメの解像度と印刷の解像度は違うものだからなのです。ここが解像度を難しいものになっているポイントです。

画像解像度と印刷解像度

デジタル画像は、ドット(ピクセル)の集まりですね？でも、画像データのドットには物理的な大きさが存在しないのです。大きさが無いから、ドットは縦横何ミリといったサイズを表示できません。データとしてのドットはあくまでもコンピュータが扱う画像の最小単位ということで、コンピュータ上の論理的なものなのです。ドットは、プリンタで印刷するときに初めて物理的なサイズを持つことになります。

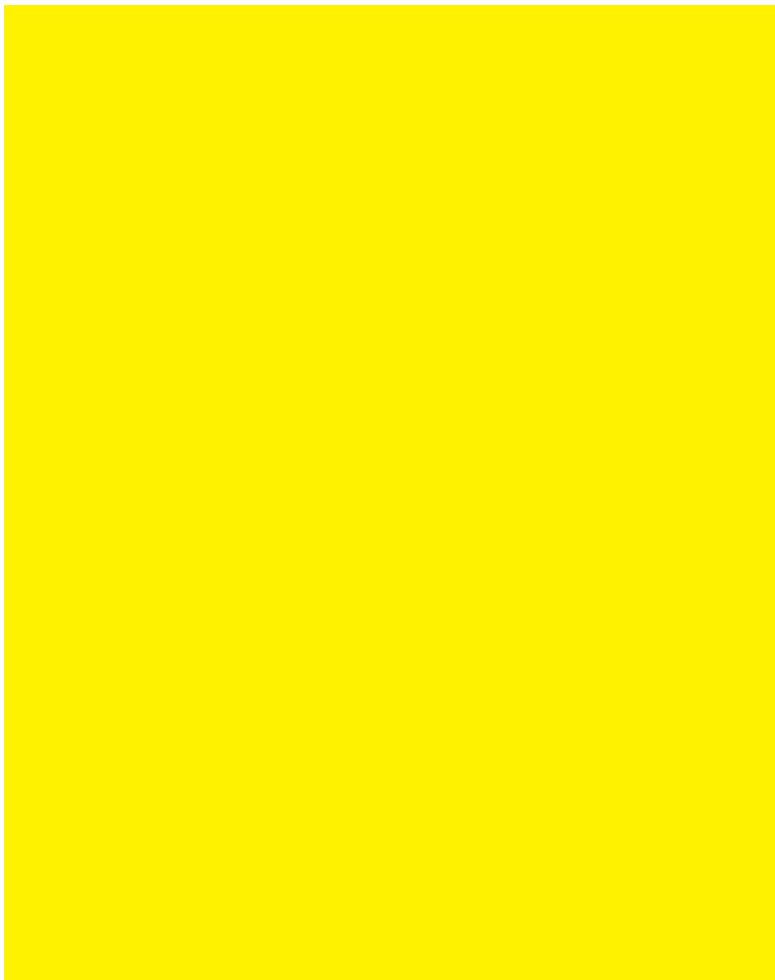
どのくらい必要なの？

一般に、人間の目では、約 250dpi 以上の画像解像度なら画像のギザギザ(ジャギー)は確認できず、結果的には画質の劣化は認められない事になります。一般的な家庭用プリンタの性能では 200 dpi 以上は必要ない。

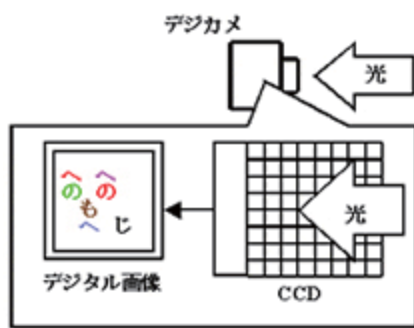
ただし、印刷所では、モノクロは 266 dpi、カラー印刷には 350 dpi 必要と言われる。広告やチラシなどの印刷物を作る時の重要なお約束として、「原則として、原寸(最終仕上がりの大きさ)で 350dpi」の画像解像度が必要。ということ覚えておいて下さい。

デジタル画像の基本知識 11:31

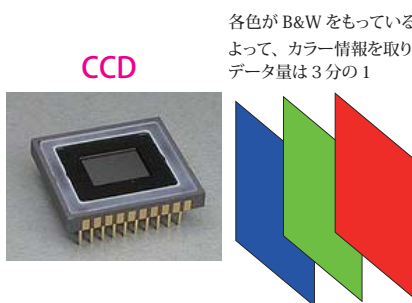
デジタル画像の理解



デジカメの仕組み



普通のカメラではレンズから入った光がフィルムに焼きつきますが、デジカメでは格子状に整列した CCD(Charge Coupled Device) という素子に光が入ります。一つ一つの CCD では入ってきた光を※光の三原色 (R,G,B) に分けて、それぞれを電気信号に変換します。デジタル画像は、図のように格子状に整列したドット (dot) または※ピクセル (pixel) と呼ばれる点の集まりです。デジカメは、これらの点一つ一つが光の三原色のデータを保存します。



■ 24ビットカラー
色の表現力を高める為、RGB それぞれに 8 段階の明るさの濃度値をもたせた場合、その画像は 3 (RGB) × 8 (濃度値) = 24ビットカラー画像となりますパソコン画面の色もこれに相当します。

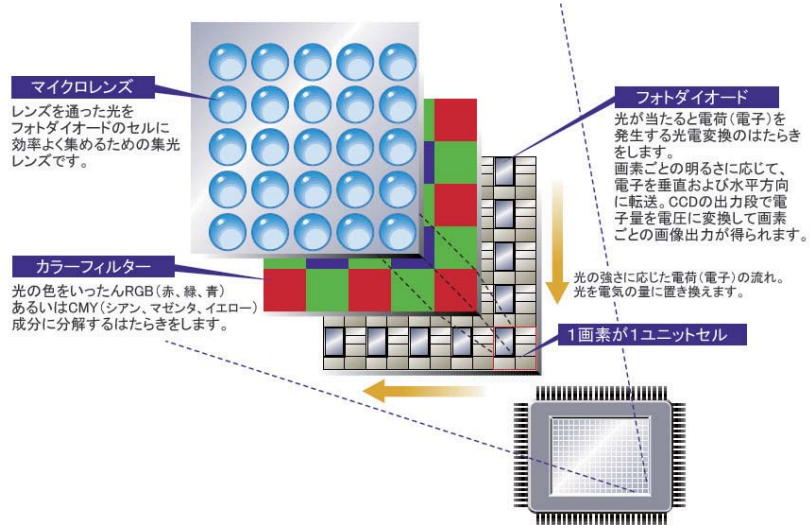
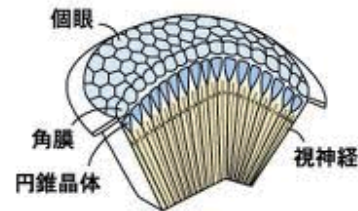
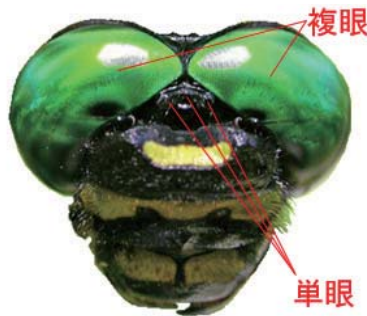


■ 光の三原色とは
光の三原色とは Red, Green, Blue の 3 つの色のことです。この 3 つの色を混ぜることですべての色を作ることができます。

これが最初のデジカメ



1995/3 月発売カシオ計算機「QV-10」
2M バイト 96 枚も撮影できる
25 万画素 3 万 9800 円

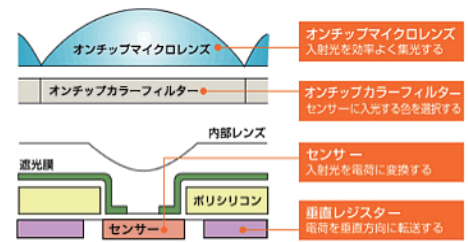


CCD サイズの比較

フィルムの画面サイズ	フルサイズ	36mm × 24mm
デジタル一眼レフ	APS-C	23.4mm × 16.7mm
	フォーサーズ	18mm × 13.5mm
ふつうのコンパクトデジカメ	2/3	8.8mm × 6.6mm
	1/1.8	6.9mm × 5.2mm
	1/2.5	5.7mm × 4.3mm
	1/3	4.8mm × 3.6mm



トンボが見ている世界?



これが、ウン万個あるなんて!

写真補正の順序
7:41

切り抜きツール
CS5 2:33

切り抜きツール
CS6 6:41

写真修正

トリミング

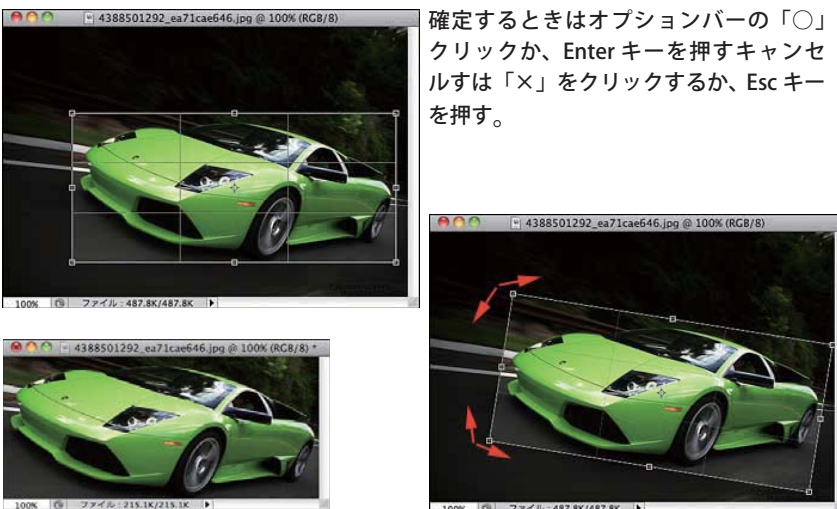
写真修正

トリミング

切り抜きツール

切り抜きツールを選択し、切り抜きたい画像の一部をドラッグして選択する。切り抜かれる領域が明るく、それ以外の部分が暗く表示される。

ハンドル（領域の辺と角にある□）を操作すると領域の拡大と縮小ができ、外側の角をドラッグすると、角度をつけて切り抜くことができる。領域の内側をドラッグすると、形はそのまま移動します。



A-01

補正して切抜く

幅: 70 mm 高さ: 解像度: 300 pixel/L... 前景

STEP3 ドラッグして、選択範囲を作成します。

STEP4 切り抜きガイドオーバーレイを [ガイド] に設定して、[遠近法] をオンにします。

STEP5 バウンディングボックスのハンドルをドラッグして、写真の遠近感とグリッドの線を合わせつつ、切り抜く範囲を設定します。

STEP6 [現在の切り抜き操作を確定] ボタンをクリックするか、[Enter] キーを押して切り抜きを実行します。

POINT
ピクセルサイズを変更するときは、[環境設定] ダイアログボックスの [一般] にある [画像補間方式] の設定が使用されます。

1pixel 分の誤差は発生します。

ドラッグ

クリック

A-02

余白も作れます

切り抜きツールは、画像の一部を切り抜いたり、逆に広げたりできます。



A-03

必要な箇所を切り取る方法は2種類ある

- A: 【トリミングツール】
- B: 選択ツール（四角形）を使い、
イメージ > 切り抜き
これらは、同時に傾きの修正もできます。



A-05



A-06



A-07

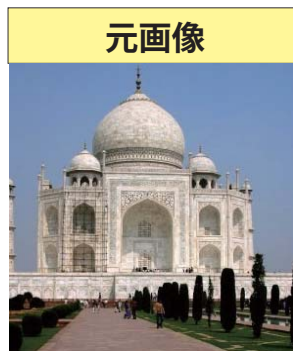
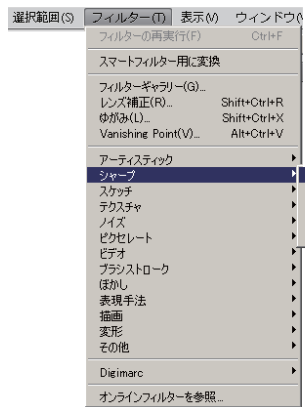
アンシャープマスク 1:47

スマートシャープ 3:22

仕上げに、シャープニングをかける

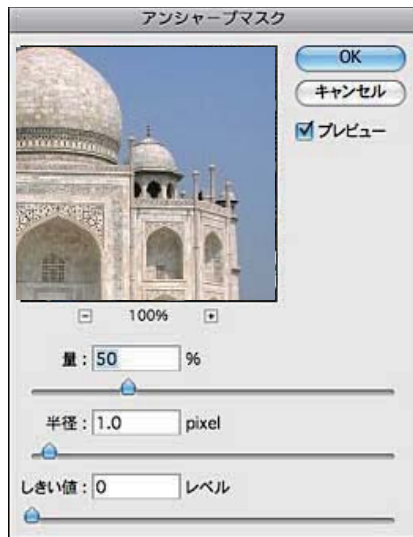
デジタル画像は正方形のピクセルの集合体なので、フィルム写真よりも若干ぼやけた撮影結果になりやすい。このため、必ずシャープ処理を行って、くっきりとした印象に補正するのが基本。

アンシャープマスク



この画像は少しぼやけた感じになってしまっています。 A-15

■メジャーなところが「アンシャープマスク」。これは、全てのピクセルに対してシャープネス処理を行う、元々印刷向けの機能。輪郭が強くなりすぎデジタル感が出てしまうことがある。



- ・「量」：コントラストの強さ 50 ~ 100 % 推奨
- *「半径」：フィルタ適用半径 1 ~ 2 推奨
- *「しきい値」：シャープを適用しないマスクの範囲 0 の場合は画像全体にフィルタが適用され、高くなるほど適用範囲が狭くなる。2 ~ 20 レベルを目安

弱めのシャープを2度かけるのが良いと一般に言われる。そのため、量：50、半径：1 を2度かけるのが基本。



これでは使い物になりません。

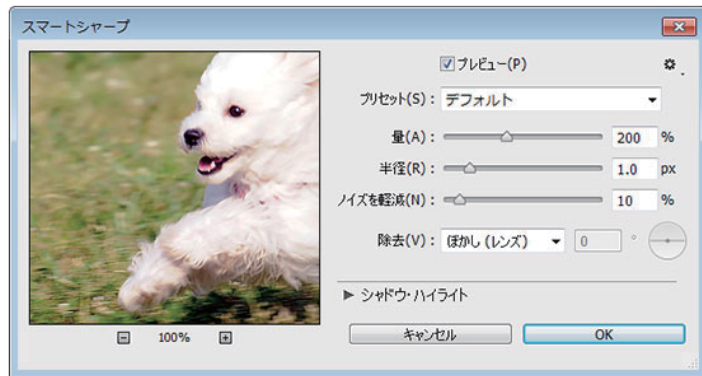
スマートシャープ

■「スマートシャープ」は、アンシャープマスクより細かい設定ができる。輪郭を過度に強調することなく、エッジを際立たせることができる。より繊細に修正する場合は、「スマートシャープ」を使用するのが良い！

量と半径は、アンシャープマスクと同様、シャープをかける量と輪郭を強調する範囲です。

- ▲ぼかし（ガウス）を選択すると、アンシャープマスクに近い。
- ぼかし（レンズ）を選択すると、光がかぶったような画像のときに使うとよい
- ぼかし（移動）を選択すると、これは手ブレでぼけてしまった画像に効果的。角度も調整できる

さらに、詳細の方を選択すると、さらにハイライト部分とシャドウ部分にわけてシャープを調整できる



A-16

フォルダ - 1



01 レベル補正（テーブル）



03 遠近ゆがみ -NY



05 ウサギを白く



07 明るく



02 レンズ補正



04 かぶり除去

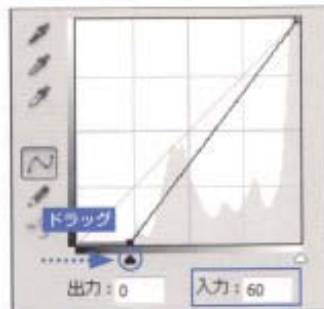
もう少し詳しく

入力レベルと出力レベルを変えた補正

水平方向に移動

入力レベルの黒点や白色点スライダーをドラッグして、トーンカーブの両端にあるコントロールポイントを水平に移動します。トーンカーブの傾斜が垂直に近くなるほどコントラストが強くなります。この操作は、[レベル補正]の入力レベルにある黒点スライダーと白色点スライダーの移動と同じになります。

CS2とCSにはスライダーがないので、両端のコントロールポイントを直接ドラッグします。



A-09

垂直方向に移動

出力レベルにはスライダーがないので両端のポイントを垂直にドラッグします。トーンカーブが水平に近くなるほど、コントラストが弱くなります。この操作は、[レベル補正]の出力レベルにある黒点スライダーと白色点スライダーの移動と同じになります。

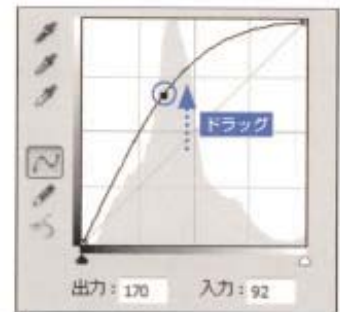


A-10

トーンカーブの形を変えた補正

中間調にポイントを1つ追加する

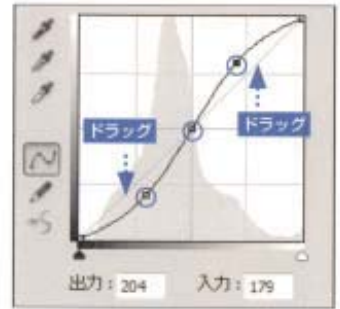
トーンカーブにコントロールポイントを1つ追加して上下に移動すると、シャドウやハイライトに近い色の変化を抑えて、中間調を中心に明るさを補正します。上に移動すると画像全体が明るい印象に変わります。下に移動すると、逆の効果で暗い印象に変わります。この補正方法は、[明るさ・コントラスト]の通常方式による明るさの補正に似ています。



A-13

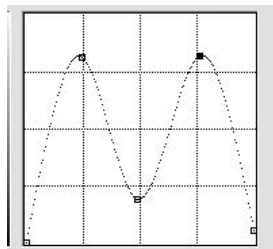
中間調にポイントを複数追加する

トーンカーブにコントロールポイントを複数追加すると、中間調を細分化して補正できます。例えば、中間調からハイライトまでを上方向にカーブさせ、中間調からシャドウまでを下向きにカーブさせると、自然にコントラストを強くすることができます。この補正方法は、[明るさ・コントラスト]の通常方式によるコントラストの補正に似ています。



ヒストグラムの見方

横軸の左側が暗いピクセルの集まりで、右側が明るいピクセルの集まりです。同じ明るさのピクセルがたくさんあると、山が高くなります。露出傾向を確認するときは、チャンネルを[輝度]に設定します。



トーンカーブにいくつも山や谷を作ると、画像にサイケデリックな色調の効果を与える



色調の補正は各カラーチャンネルを選択して微調整を行う。

露出とヒストグラム

露出変えて撮影した写真のヒストグラムを比較してみましょう。

適正露出

ヒストグラム全体にピクセルが分布しています。シャドウもハイライトも十分にディテールが表現できています。



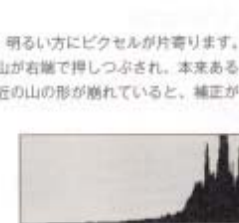
露出アンダー

適正な露出より、暗い方にピクセルが片寄ります。ヒストグラムの山の形を明るい方にシフトして補正します。



露出オーバー

適正な露出より、明るい方にピクセルが片寄ります。ヒストグラムの山が右端で押しつぶされ、本来あるべきハイライト付近の山の形が崩れていると、補正が困難になります。



A-14

注意

露出オーバーでハイライト付近の色や階調を失い、真っ白になる現象を「白飛び」（逆に露出アンダーで真っ黒になるのは「黒潰れ」と呼びます。Photoshopでも白飛びした範囲のディテールは復元できません。特にデジタルカメラの写真は、黒潰れよりも白飛びしやすい傾向にあります。ヒストグラムが表示できない機種は、少し暗めの設定を予備で撮影しておくとういでしょう。

トーンカーブ レベル補正
15:06

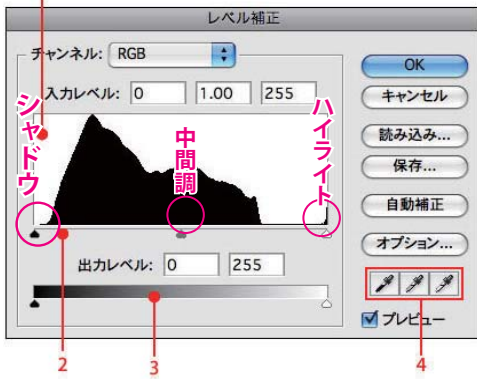
明暗・コントラスト調整

レベル補正

「レベル補正」とは、スライダーを使って画像の明るさや色を調整する機能。

レベル補正の各部名称

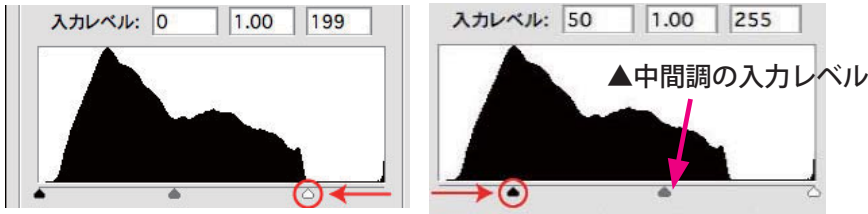
- 1 - ヒストグラム
- 2 - 入力レベルスライダー
(左からシャドウ、中間調、ハイライトのスライダー)
- 3 - 出力レベルスライダー
(左がシャドウ、右がハイライト用)
- 4 - スポイト
(画像のシャドウポイントやハイライトをクリックして設定する)



A-08



▲ハイライトの入力レベルスライダーを左へドラッグ、全体が明るくなる
▲シャドウの入力レベルスライダーを右へドラッグ、全体が暗くなる。

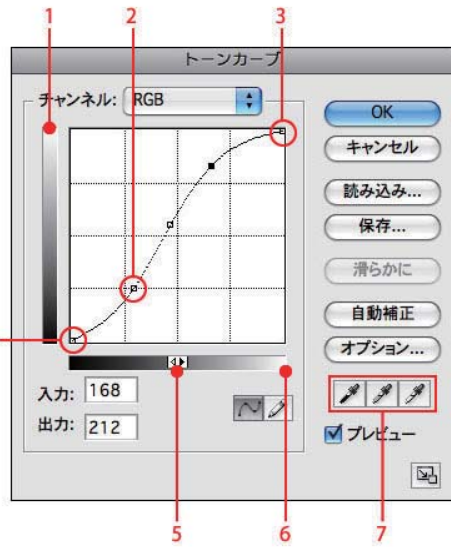


トーンカーブ

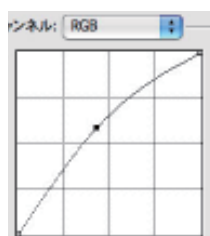
「トーンカーブ」とは、線の傾きや曲がりを調節し、画像の明るさや色調を補正する機能

トーンカーブの各部名称

- 1 - 出力レベル (補正後のデータ値)
- 2 - コントロールポイント
- 3 - ハイライトのポイント
- 4 - シャドウのポイント
- 5 - シャドウとハイライトを入れ替える
- 6 - 入力レベル (補正前のデータ値)
- 7 - スポイト (画像のシャドウポイントやハイライトをクリックして設定する)



A-11



明るさを上げるのならカーブを円弧型に、コントラストを上げるのならカーブをS字型にするというように、補正後のカーブの形状を覚えて

入力レベルを合わせて補正する

露出に失敗した写真は、適切な位置からズレた位置にヒストグラムが分布しています。【レベル補正】は、本来シャドウ、中間調、ハイライトとしてヒストグラムに位置すべき明るさのピクセルに、入力レベルのスライダーを合わせて補正します。



中間調を補正する
中間調のスライダーを左に移動すると、ハイライト側(中間スライダーより右)のピクセルが増えるため、画像全体が明るい印象に変わります。右に移動すると、逆の効果で暗い印象に変わります。



A-10

トーンカーブにポイントを追加する

- 次のいずれかの操作を行います。
 - トーンカーブのライン上をクリックします。
 - 設定をリセットする
トーンカーブの設定を最初からやり直したい場合は、option キーを押し続けて [キャンセル] ボタンを [初期化] ボタンに切り替えてクリックする。

▼スポイトを使った補正



A-12

白色をしっかり
一番右 [白色点を設定] ツールを例のような白い花をクリックすると、クリックした部分がホワイトポイントに設定され、ここが画像の中で最も白い部分になるように全体が自動的に調整される。

色相彩度
2:16

レンズ補正
3:14

カラーバランス
1:13

色調補正

色調補正(A) → 色相・彩度(H)...

色相・彩度

すべてのカラーの色相・彩度を補正する

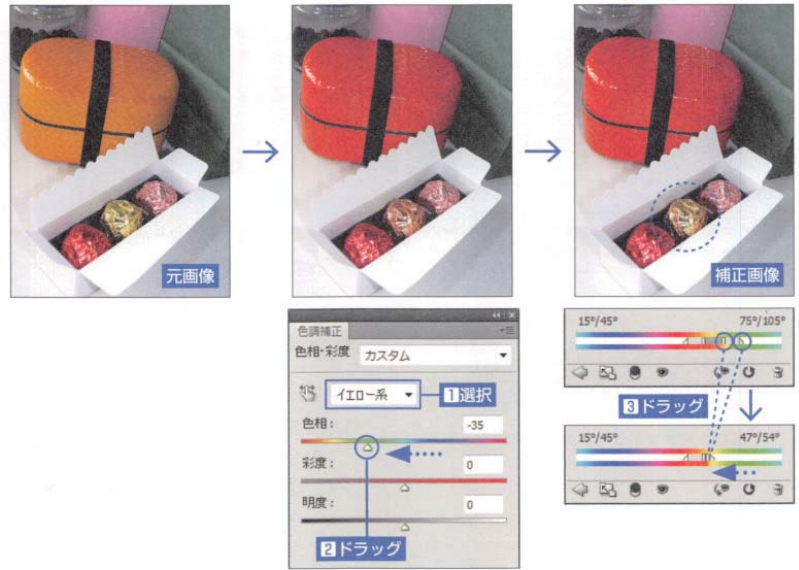
- STEP1 編集ポップアップメニューで「マスター」を選択します。
- STEP2 色相、彩度、明度のスライダーでカラーを調整します。



A-17

一部のカラーの色相・彩度を補正する

- STEP1 編集ポップアップメニューで調整するカラー範囲を選択します。
- STEP2 色相、彩度、明度のスライダーでカラーを調整します。
- STEP3 調整スライダーをドラッグして、補正するカラー範囲を調整します。



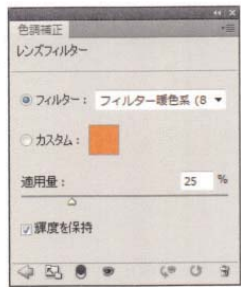
A-18

レンズフィルタ

- 青みがかった画像には暖色系のフィルタを適用します。逆に、黄色がかった画像には、寒色系を適用します。

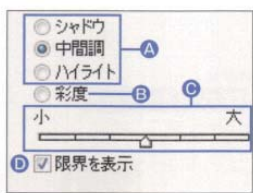
POINT

他にも色かぶりを解消する機能があります。P61「スポイトツールで色かぶりを補正する」、P64「チャンネルごとのコントラストを強調」「カラーの明るさと暗さの平均値による調整」、P82「カラーの適用」



バリエーション

段階的に補正を変えた画像のサムネールを選びながら調整します。ダイアログボックスが表示されたら、[元画像] や [現在] 以外のサムネールをクリックします。[現在] のサムネールが更新されたら、また別のサムネールを選択します。調整が終了したら、[OK] ボタンをクリックします。[元画像] をクリックすると、調整がリセットされます。



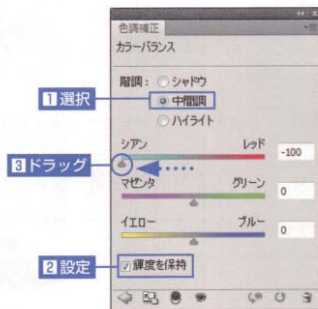
- A 補正する色調の範囲を設定します。
- B 彩度の調整に切り換えます。
- C 補正の強さを調整します。
- D シャドウやハイライトにクリップされる領域を表示します。

A-19

カラーバランス

特定の階調を中心にカラーバランスを変える

- STEP1 補正の中心となる階調を選択します。
- STEP2 [輝度を保持] を設定します。
- STEP3 強調したいカラーの方向にドラッグします。



A-20

グラデーション基本

2:03

シャドウハイライト

2:32

グラデーションエディター

グラデーションツールで塗りつぶす色を、このエディターで設定します。

グラデーションエディターで新しいグラデーションを作成する

STEP1 グラデーションツールを選択して、ツールオプションのグラデーションサンプルをクリックします。



STEP2 左側の開始カラーのカラー分岐点をクリックしたら、カラーボックスをクリックします。



STEP3 カラーピッカーダイアログボックスで新しい開始カラーを設定します。



STEP4 右側のカラー分岐点をクリックして、新しい終了カラーを設定します。




スウォッチパネル

繰り返し使用するカラーを登録して、クリックだけで同じカラーにできます。

スウォッチパネルで新しい色を選択する

STEP1 [ウィンドウ] メニュー→ [スウォッチ] を選択して、[スウォッチ] パネルを開きます。

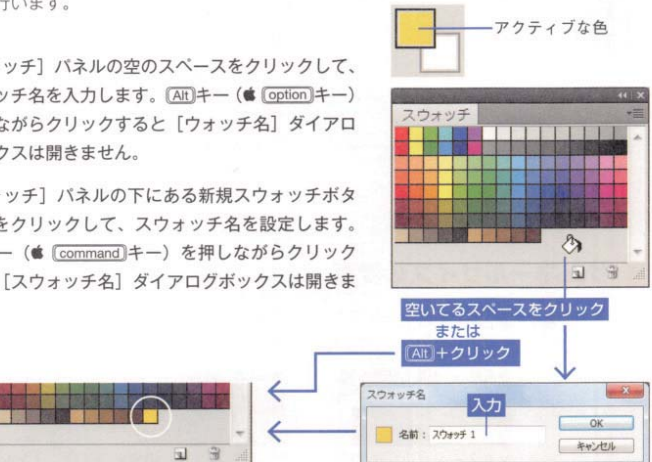
STEP2 [カラー] パネルのアクティブな色を設定するときは、スウォッチカラーをクリックします。逆に、アクティブでない方の色を設定するときは、[Ctrl] キー (⌘ キー) を押しながらスウォッチカラーをクリックします。



スウォッチカラーを追加する

[カラー] パネルのアクティブな色を [スウォッチ] パネルに追加するときは、下記のいずれかの操作を行います。

- [スウォッチ] パネルの空のスペースをクリックして、スウォッチ名を入力します。[Alt] キー (⌥ キー) を押しながらクリックすると [スウォッチ名] ダイアログボックスは開きません。
- [スウォッチ] パネルの下にある新規スウォッチボタン をクリックして、スウォッチ名を設定します。[Ctrl] キー (⌘ キー) を押しながらクリックすると [スウォッチ名] ダイアログボックスは開きません。



カラーチャンネル

カラーチャンネルとは、画像の色を4つに分離し記録するもの。それぞれ有効/無効を切り替えることができます。チャンネルが無効になっていると、対応する色成分の描画は無視されます。

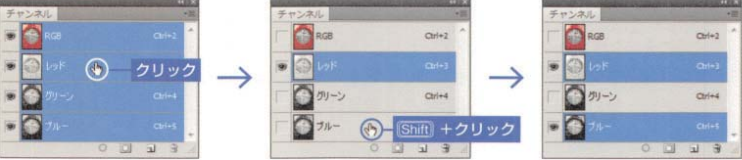
チャンネルパネル

[ウィンドウ] メニュー→ [チャンネル] を選択します。初期設定では、モノクロ2階調、グレースケール、ダブルトーン、インデックスカラーモードの画像には1つ、RGBとLabには3つ、CMYKには4つのカラーチャンネルがあります。



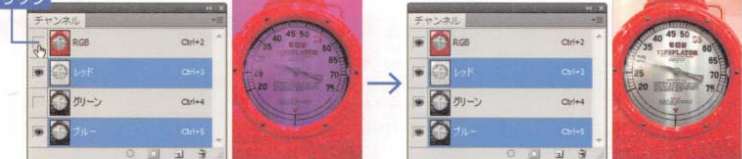
ターゲットチャンネルの選択

特定のカラーチャンネルに編集を加えるには、そのカラーチャンネルをクリックして、ターゲットチャンネルとして選択します。複数のカラーチャンネルを選択するときには、[Shift] キーを押しながらクリックします。同時にすべてのカラーチャンネルに編集を加えるときは、一番上の合成チャンネルをクリックして、全部のカラーチャンネルを選択します。



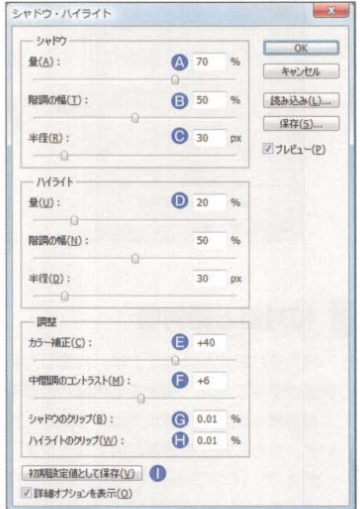
チャンネルの表示/非表示

カラーチャンネルを選択すると、選択していないカラーチャンネルが非表示になります。合成チャンネルの目アイコンがあった所をクリックすると、カラーチャンネルをすべて表示したまま、選択したカラーチャンネルだけを編集することができます。

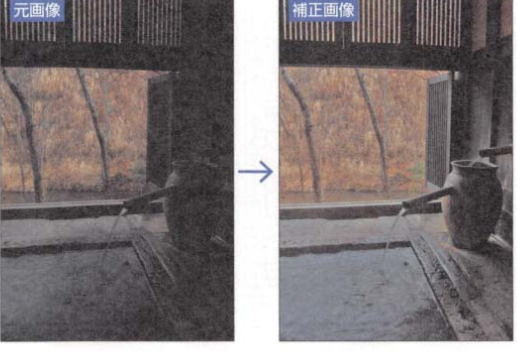


シャドウ・ハイライト

逆光で暗くなった部分や、フラッシュの光が強すぎて明るくなりすぎた部分を補正します。詳細オプションを表示すると、補正の適用範囲や中間調のコントラストも調整できます。



- 右にドラッグするとシャドウ部が明るくなります。
- 右にドラッグするとハイライト部が暗くなります。補正する色調の範囲を設定します。
- 右にドラッグするとハイライト部が暗くなります。補正の影響を受ける隣接ピクセルの範囲を設定します。
- 右にドラッグするとハイライト部が暗くなります。
- 補正で見えるようになった色の彩度を上げます。グレースケールモードやダブルトーンモードでは、[明るさ] の設定になります。
- 右にドラッグすると中間調のコントラストが強くなり、シャドウの暗さやハイライトの明るさも増します。
- 調整により切り捨てられるピクセルの領域 (指定カラーのブラックやホワイトに変換される部分) をクリップ値 (初期設定は0.01%) として設定します。クリップの設定は、0.0%~1% が推奨値です。
- 画像内の最も明るいピクセルと最も暗いピクセルを識別するときに、両端のクリップ分のピクセルを切り捨てます。クリップの設定は、0.0%~1% が推奨値です。
- クリックすると、次回 [シャドウ・ハイライト] コマンドを選択したときの初期設定値になります。



グラデーションマップフィルタ

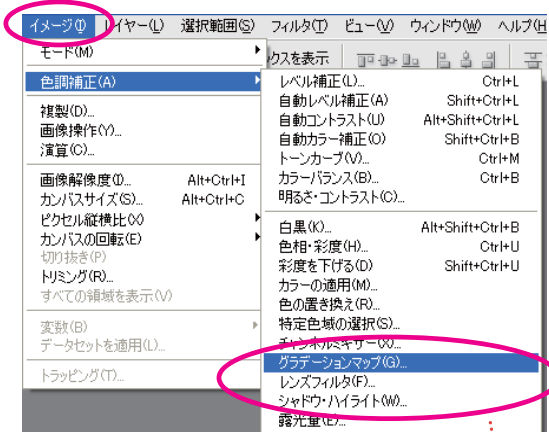
2:18

カラー写真の白黒化 グラデーションマップフィルタ

Photoshop でカラー写真をモノクロ化する方法は右のように何通りかあります。ここでは、[グラデーションマップ]を使ってみます

- ・[グレースケール]モードにする
- ・[彩度]極端に落とす
- ・[チャンネルミキサー]を使う
- ・[白黒]を使う (CS3 以降)
- ・[グラデーションマップ]を使う

グラデーションマップフィルタは、簡単に言うと、「モノクログラデーション」を「カラーグラデーション」に置き換える機能です。だから、その逆に、カラー画像をグレースケールに変換する置き換えもできるわけです。特にここでは、明暗のコントラストを強調する作業を試します。



ちなみに、置き換え作業のことを「マッピング」と言います。つまり、グラデーションのマッピング (マップ) だから「グラデーションマップ」というわけですね。

① グラデ部分をクリック

[黒→白] を選ぶと、画像がモノクロ化される

グラデーションエディタ

スライダーを動かして、コントラストを強調することができる

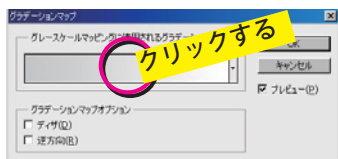
手順 画像モノクロ化と、ハイコントラスト

1) データを開く



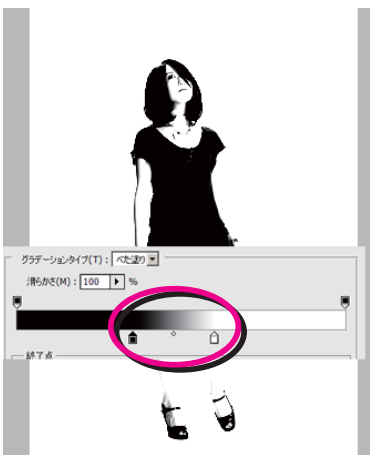
A-23

2) [イメージ] → 色調補正 → 【グラデーションマップ】



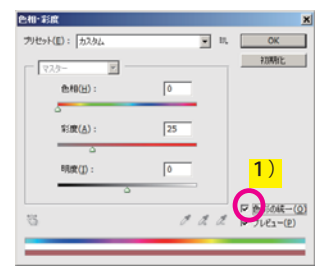
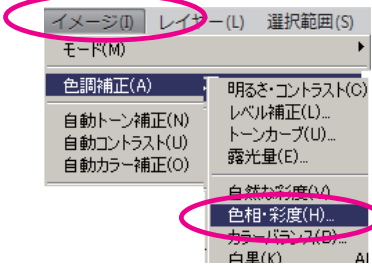
3) グラデ部をクリックすると、【グラデーションエディタ】が表示される

4) スライダーを動かしてコントラストを強調する (中間調子をとばす)

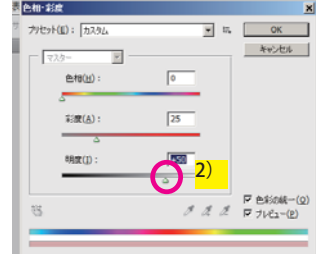


手順 モノクロ化してから、一色のカラー化の方法

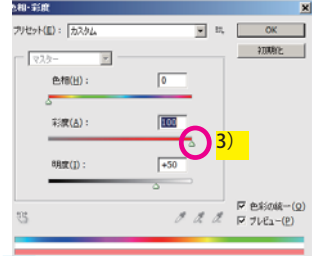
[イメージ] 色調補正 【色相・彩度】



1) 【色彩の統一】チェックした状態
白黒に少し色がつく程度



2) さらに、【明度】50%にスライド
黒が消えて、薄い色が付く



3) さらに、【彩度】100%に
濃い色にできる

【色相】スライダーにて好みの着色できる



特定色域を選択
2:48

特殊な色調補正コマンド

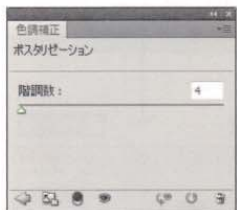
階調の反転

カラーは補色に、ホワイトはブラック、ブラックはホワイトに反転します。
オプションの設定はありません。



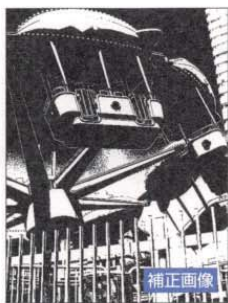
ポスタリゼーション

各カラーチャンネルの階調数を設定します。例えば階調数を4に設定すると、RGBモードは64(4×4×4)色に制限されます。



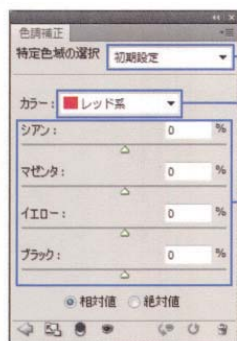
2階調化

【しきい値】より右側にある明るいピクセルをホワイトに、左側の暗いピクセルをブラックに変換します。



特定色域の選択

特定色域の選択パネル



- A 定義済みの設定値や、以前に保存した設定値を適用します。新しい設定を保存するときは、パネルメニューの[特定色域の選択プリセットを保存]を選択します。
- B 補正するカラー範囲を選択します。
- C インキの含有量を調整します。

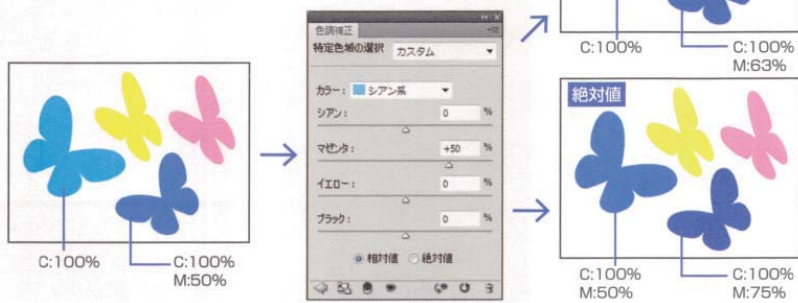
注意
基本的に CMYK カラー画像を補正する機能ですが、RGB カラーの画像にも適用することができます。

相対値と絶対値

絶対値に設定した補正では、指定した色域に同調するカラーに対してインキの含有率を同一に調整ができますが、指定する色域との同調率が下がるほど効果が弱くなります。

相対値に設定した補正では、指定した色域との同調率に加え、変更するインキの含有量が少ないと、さらに補正の効果が弱くなります。

例えば、[シアン系]で[マゼンタ:+50%]に設定したとき、絶対値はC100%の色がC100%、M50%に変わりますが、相対値はC100%の色にMのインキが含まれていないので、C100%のまま変化しません。



フォルダ-2

カラー補正

くらい写真

■イメージ>色調補正>レベル補正



01-01



01-02



01-03

調整し切れない時は
①レイヤーをコピー
②色調補正>【シャドウ・ハイライト】

色かぶり

色かぶり画像を救済しましょう

■イメージ>色調補正>カラーバランス



01-06



01-07



01-08

ねむい写真

寝ぼけた写真→メリハリづけ



01-04



01-05

色の置き換え

「紅葉もみじ」に



01-09

「黄色バナナ」に



01-10

カラー卵に



01-11

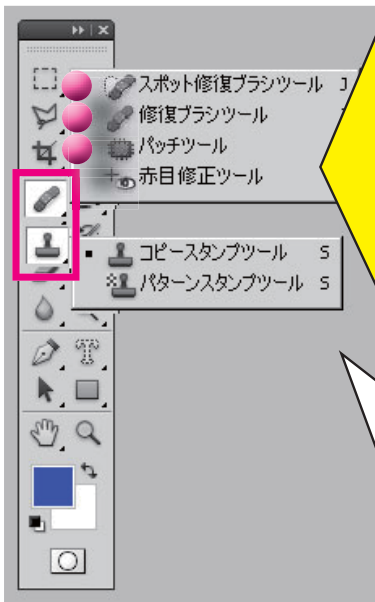
スポット修復
ツール 1:24

修復ブラシツ
ール 2:14

パッチツール
54

レタッチ

- ・用途に応じて、ツールを選びます。 スポット、修復、パッチの順に、広い面積のレタッチに適します。
- ・最初に開発されたのがコピースタンプツール。今はこれはほとんど使われません。



- 1 スポット修復ブラシツール** 自動的に周囲の色を拾います
- 2 修復ブラシツール** ① option (Alt) キー を押しながら、サンプルにする画像の一部を選択します
② 修復したい部分をドラッグ
- 3 パッチツール** 消したい部分の周りが広く同じ質感の場合

サンプリングしたイメージを、修復する周辺になじむように、色調を調節しながらペイントします。

パッチツールは、修復したい場所を範囲選択して、その「選択範囲」を修復のサンプルにしたい場所に移動することで、一括修復するツールです

- コピースタンプツール** 画像のどこかをコピー＆ペーストする。
- ① 画像の複製を開始する場所（コピー元）を、Option (Alt) キーを押しながら、マウスでクリック。
 - ② コピー先をドラッグし、不要部分をペイントします。

調整なしでそのままペイントします。

1 スポット修復ブラシで修復する

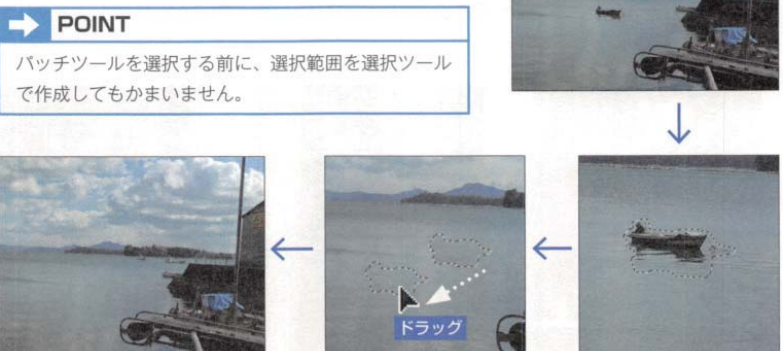
- STEP1** スポット修復ブラシを選択します。
- STEP2** CS5 は、[種類：コンテンツに応じる]、他は [近似色に合わせる] にツールオプションを設定します。
- STEP3** 周辺の領域を少し含むように消したいイメージを塗りつぶします。クリックやドラッグすると、修復範囲を半透明な黒で塗りつぶし、マウスボタンを放すと同時に修復を適用します。



B-1

3 パッチツールで修復する

- STEP1** パッチツールを選択します。
- STEP2** 修復する範囲をドラッグで囲みます。
- STEP3** パッチを [ソース] に設定します。
- STEP4** サンプルするところまで移動します。
- STEP5** (Ctrl)+Dキー (Apple Command)+Dキー) を押して選択を解除します。



B-2

2 修復ブラシツールで修復する

- STEP1** 修復ブラシツールを選択します。
- STEP2** ソースを [サンプル]、[調整あり] をオンに設定します。
- STEP3** サンプルするイメージを(Alt)キー (Apple Optionキー) を押しながらクリックします。
- STEP4** (Alt)キー (Apple Optionキー) を放して、クリックやドラッグでコピーソースをペイントします。



B-3



1) option キーを押しながら画像のきれいな部分をクリックして、サンプルポイントを設定する。



2) 除去したい部分をクリック



サンプルポイントをコピーして覆い隠すように画像が修正される。

B-4 顔の前の線を消す



B-5 ツルツルお肌



B4-2 電線消去

ヒストリーブラシツール

5:58

ヒストリーブラシツール

ヒストリー画像やスナップショットの画像をコピーして、表示中の画像にペイントします

ヒストリーブラシツールオプション



- A [ブラシ] パネルを開きます。
- B ヒストリーの色とキャンパスの色を合成する方法を設定します。
- C ペイントする色の濃さ (1%~100%) を設定します。同じ所に重ねてドラッグしても、マウスボタンを放すまでは、設定した不透明度を超えることはありません。
- D タブレットを使用すると、筆圧に応じて不透明度が変化します。
- E エアブラシ機能を有効化しているとき、マウスボタンを押したままにすると、ペイントする色が増加します。値を (1%~100%) を大きくすると、速く増加します。
- F エアブラシ機能を有効化します。
- G タブレットを使用すると、筆圧に応じてブラシサイズが変化します。

ヒストリーパネル



- A ヒストリーブラシのソースを設定します。
- B 最初に開いた画像のスナップショットを自動で作成します (初期設定)。ファイル名と同じ名前になります。
- C 新規に作成したスナップショット。
- D 画像を変更するたびに、ヒストリー画像が作成されます。初期設定のヒストリー数は最大 20 個です。ヒストリー名をクリックすると、その画像の状態に戻ります。最新のヒストリー画像は一番下にあります。
- E 現在のヒストリー画像から新規ファイルを作成します。
- F 新規スナップショットを作成します。
- G ヒストリー画像を削除します。

POINT

ヒストリー画像は古い記録から順番に削除されます。[ヒストリー] パネルの記録に残しておきたい画像は、スナップショットを作成します。ただし、ヒストリー画像とスナップショットは、画像を閉じると [ヒストリー] パネルの記録から削除されます。

POINT

[ヒストリー] パネルメニューの [ヒストリーオプション] で、[ノンリニアヒストリーを許可] をオンにすると、選択したヒストリー画像だけ削除します。オフ (初期設定) のときは、ヒストリー画像を削除すると、それより後に記録したヒストリー画像も削除します。

- STEP3** [Alt]キー (⌘ option)キー) を押しながら、[スケッチ] にある [ウォーターペーパー] のサムネイルをクリックします。

POINT

[Alt]キーを押しながらクリックすると、フィルターの効果を重ねることができます。クリックだけのときは、フィルターの効果が入り替わります。[レイヤー] パネルと同じ様に目アイコンをクリックして、効果を非表示にすることもできます。



- STEP4** [織維の長さ: 30] [明るさ: 100] [コントラスト: 100] に設定したら、[OK]ボタンをクリックします。



- STEP5** [ヒストリー] パネルの [新規スナップショットを作成] ボタンをクリックして、現在のイメージをスナップショットに記録します。



- STEP6** [ヒストリー] パネルの一番上にあるスナップショットをクリックして、フィルターを適用する前の最初の画像に戻します。



部分的に元画像に戻す

画像を変更した後、部分的に元のイメージに戻りたいときは、ヒストリーブラシツールでヒストリー画像やスナップショットのイメージをペイントします。

POINT

調整レイヤーで変更した画像の一部を元に戻したいときは、レイヤーマスクで適用しない範囲をマスク処理するか、新しいレイヤーにペイントします。

POINT

消しゴムツールのオプションにある [消去してヒストリーに記録] を適用した場合、[ヒストリー] パネルのソース画像でペイントします。

注意

複数のレイヤーを持つ画像のスナップショットをヒストリーブラシツールのソースに指定すると、同じ階層にある画像しかペイントできません。スナップショットを作成するとき、[ヒストリー] パネルメニューの [新規スナップショット] で [対象: 統合レイヤー] に設定すると、対応するレイヤーに関係なくスナップショットの画像がペイントできます。

ヒストリー画像でペイントする

フィルターで加工した画像をスナップショットに記録して、後からソース画像としてペイントします。

- STEP1** 画像を開いたら、[ヒストリー] パネルを見て、スナップショットがあるか確認します (スナップショットがない場合は、[新規スナップショットを作成] ボタンをクリックします)。

ここにスナップショットがあればOKです。

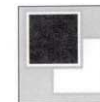


B-14

- STEP2** [フィルター] メニュー → [テクスチャ] → [パッチワーク] を選択して、[パッチの大きさ: 0]、[レリーフ: 0] に設定します。



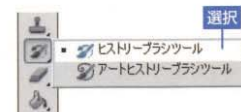
- STEP7** フィルターの [スタンプ] に使用する色 [描画色: ブラック、背景色: ホワイト] を設定します。



- STEP8** [フィルター] メニュー → [スケッチ] → [スタンプ] を選択して、[明るさ・暗さのバランス: 25]、[滑らかさ: 5] に設定したら、[OK] ボタンをクリックします。



- STEP9** ヒストリーブラシツールを選択します。



- STEP10** ツールオプションのモードを [乗算] に設定します。



- STEP11** [ヒストリー] パネルの [スナップショット 1] の左のボックスをクリックして、ヒストリーブラシツールのソース画像に設定します。



- STEP12** 画像のホワイトの領域をドラッグすると、[スナップショット 1] のカラーでペイントすることができます。



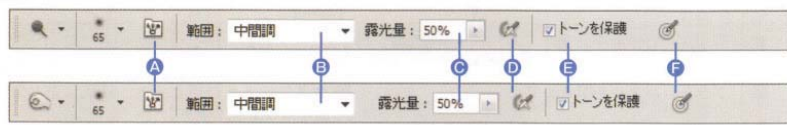
覆焼、焼込。スポンジ

2:51

暗室ツール

写真を現像する暗室で行う操作がシュミレートできます

覆い焼きツール／焼き込みツールオプション



- A [ブラシ] パネルを開きます。
- B 補正の影響が一番受ける明るさの領域を設定します。
- C 補正の強さ (1% ~ 100%) を設定します。
- D オンにすると、エアブラシ機能を有効化します。マウスボタンを押したままにすると、補正効果が強くなります。
- E シャドウやハイライトのクリッピングを最小化したり、色相の変化を防ぎます。
- F タブレットを使用すると、筆圧に応じてブラシサイズが変化します。



【覆い焼きツール】でドラッグすると明るくなります。【焼き込みツール】でドラッグすると暗くなります。

B-9

B-10

スポンジツールオプション



- A [ブラシ] パネルを開きます。
- B 彩度を [上げる] か [下げる] が設定します。
- C 補正の強さを設定します。
- D オンにすると、エアブラシ機能を有効化します。マウスボタンを押し続けるほど補正効果が強くなります。
- E 補正領域が不自然にならないように、輝度 (明るさ) を合わせて補正します。
- F タブレットを使用すると、筆圧に応じてブラシサイズが変化します。



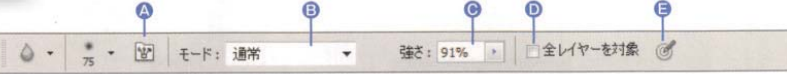
ドラッグすると彩度が上がり (または下がり) ます。

B-11

ぼかしツールとぼかしフィルタ

ツールはドラッグ、フィルタは選択した領域をぼかします

ぼかしツールオプション



- A [ブラシ] パネルを開きます。
- B 設定した描画モードにぼかし効果が強く働きます。
- C ぼかし効果の強さ (1% ~ 100%) を設定します。
- D オンにすると、選択レイヤーの透明な部分に、表示レイヤーの画像を使ったぼかし効果をつけることができます。オフにすると、選択レイヤーの画像だけをぼかします。
- E タブレットを使用すると、筆圧に応じてブラシサイズが変化します。



ドラッグした部分にぼかしの効果を適用します。

B-12

ぼかしフィルタ

広い範囲をぼかすときは、フィルタのぼかし効果が便利です。フィルタは、1つの選択レイヤーまたは[背景]に適用します。画像の一部に適用するときは、選択範囲を作成します。[フィルタ]メニューの[ぼかし]から次のいずれかのコマンドを選択します。

ぼかし／ぼかし (強)
適用量を設定しないで、コマンドの選択だけで画像をぼかします。[ぼかし (強)] は、[ぼかし] よりも強くぼかします。32bit 画像には適用できません。

ぼかし (ガウス)
[半径] (0.1 ~ 250pixel) の値を大きくするほど、ぼかしが強くなります。

ぼかし (シェイプ)
シェイプを使ってぼかします。[半径] (0.1 ~ 1000pixel) でシェイプのサイズを調整します。

シャープフィルター

広い範囲を鮮明にするときは、フィルタのシャープ効果が便利です。フィルタは、1つの選択レイヤーまたは[背景]に適用します。画像の一部に適用するときは、選択範囲を作成します。[フィルタ]メニューの[シャープ]から次のいずれかのコマンドを選択します。ただし、どのコマンドでも強いぼかしを完全に除去することはできません。

シャープ／シャープ (強)
適用量を設定しないで、自動的に画像を鮮明にします。[シャープ (強)] は、[シャープ] よりも強く鮮明にします。32bit 画像には適用できません。

シャープ (輪郭のみ)
適用量を設定しないで、自動的に画像を鮮明にします。滑らかな部分はそのままで、エッジをより鮮明にします。32bit 画像には適用できません。

ぼかし (ボックス)
隣接ピクセルのカラーの平均値に基づいて画像をぼかします。[半径] (1 ~ 999pixel) の値を大きくするほど、ぼかしが強くなります。

ぼかし (レンズ)
アルファチャンネルを使ってぼかしの強さを変えたり、ぼかして滑らかになり過ぎないようにノイズを加えることができます。スマートオブジェクトや32bit 画像には適用できません。



ぼかし (移動)
移動する [角度] (-360 ~ +360°) と [距離] (1 ~ 999pixel) を設定してぼかします。被写体が動いているような感じになります。

ぼかし (詳細)
全体をぼかすのではなく、近い色同士でぼかし、異なる色の境界をエッジとして残します。[半径] (0.1 ~ 100) でエッジを探る範囲を調整して、[しきい値] (0.1 ~ 100) でどの程度の色差でぼかすかを調整します。[モード] を [エッジのみ] にすると、エッジだけホワイトで残した白黒になります。[エッジのオーバーレイ] は、エッジだけホワイトにします。16bit、32bit 画像には適用できません。

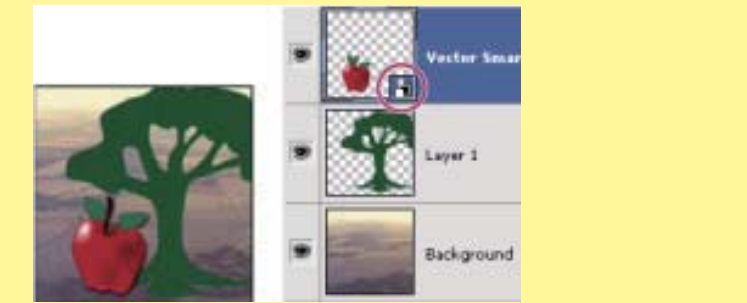
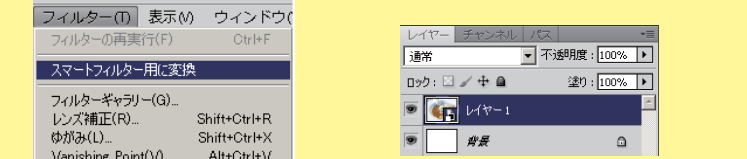
ぼかし (表面)
ソフトフォーカスで撮影したような感じになります。[半径] (1 ~ 100pixel) でぼかし合う範囲を調整して、[しきい値] (2 ~ 255 レベル) でどの程度の色差でぼかすかを調整します。

ぼかし (放射状)
カメラをズームしたり、回転しながら撮影した感じになります。[量] (1 ~ 100) の値を大きくすると、ズームや回転の動きが強く見えます。初期設定のぼかしの原点は、選択範囲や画像全体の中心です。ぼかしの中心ボックスをドラッグすると原点が移動します。

平均
選択範囲を平均値で塗りつぶします。

スマートオブジェクトに変換する

「スマートフィルター用」に変換を選ぶと、修正が何度でもきくようになる。スマートオブジェクトに変換した画像は、元画像のダミーとして扱われる。そのため画像の劣化を気にせずに試行錯誤できる。



サムネール右下のアイコンはスマートオブジェクトであることを示している。

カラーの適用

3:32

色の置き換え

3:33

パペットツール

9:32

カラーの適用

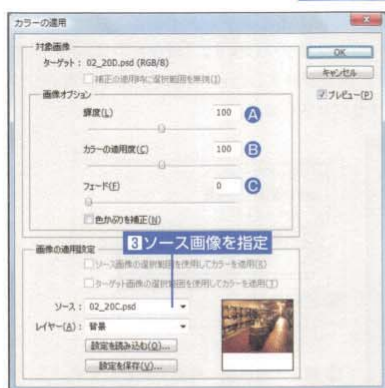
複数の画像や複数のレイヤーで使用する色を一致させることができます。

- STEP1** ソース画像（合わせたい色を持つ画像）とターゲット画像（変更する画像）を表示します。
- STEP2** ターゲット画像をアクティブにして、[イメージ]メニュー→[色調補正]→[カラーの適用]を選択します。
- STEP3** [画像の適用設定]にある[ソース]にソース画像を指定します。
- STEP4** [画像オプション]でターゲット画像の色調を調整します。



B-6

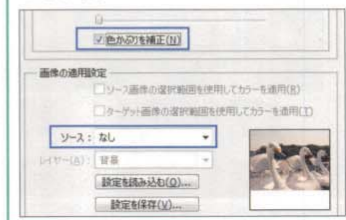
1 画像を開く 2 アクティブにする



- A ターゲット画像の明るさを調整します。
- B ターゲット画像の彩度を調整します。
- C 一致させるカラーの量を調整します。

POINT

[カラーの適用] コマンドで、色かぶりも補正できます。[ソース]を[なし]に設定して、[色かぶりを補正]をオンにします。



補正画像

彩度を下げる

[色相・彩度]コマンドの[彩度:-100]を適用した画像になります。



B-7

色の置き換え

選択範囲として表示されるホワイトの領域が、[置き換え]に設定する結果のカラーに変ります。選択範囲の領域は、ダイアログボックスにあるスポイトツールと許容量で作成します。



- A オンにすると、スポイトツールでクリックした位置から遠ざかるほど選択が弱くなります。狭い範囲で選択したいときに有効です。
- B 補正の中心となるカラーを抽出します。
- C 補正範囲に追加するカラーを抽出します。クリック（またはドラッグ）するほど選択範囲が広がります。
- D 補正範囲から削除するカラーを抽出します。選択されているカラーが1つだけのときは、削除できません。
- E 選択範囲の誤差（近似色）を調整します。
- F プレビューの表示タイプを切り替えます。[選択範囲]がオンのとき、ホワイトで表示された領域の色を置き換えます。
- G 指定した範囲を結果の色に置き換えます。結果の色は、選択したカラーを基準に[色相][彩度][明度]を変更するか、カラーボックスをクリックしてカラーピッカーで指定します。

パペットワープ

オブジェクトに間接をつけて、操り人形のように動かします



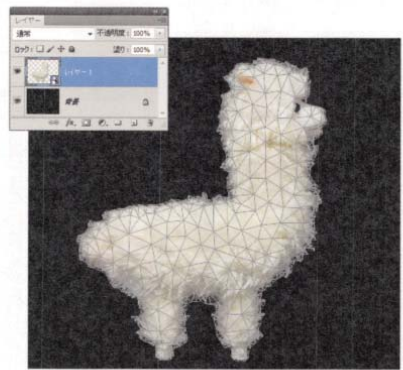
メッシュの設定

B-8-2 パペット顔

変形するレイヤーを選択して [編集]メニュー→[パペットワープ]を選択したら、オプションバーでメッシュの設定をします。



- A メッシュの伸縮性を設定します。
- B メッシュのポイント数を増やすと変形の精度が高くなりますが、処理速度が低下します。
- C オブジェクトの輪郭を基準に、メッシュの外枠の位置を設定します。
- D オフにすると、メッシュの表示が消えて調整ピンだけを表示します。



B-8

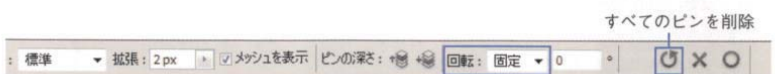
POINT

スマートオブジェクトにパペットワープを適用すると、変形を確定した後も同じ調整ピンの状態から再編集が可能になります。複数のレイヤーやグループもスマートオブジェクトに変換すると、一緒に変形できます。

関節（調整ピン）の設定

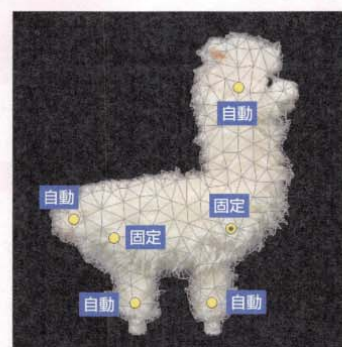
調整ピンの追加

メッシュの上をクリックして、調整ピンを設定します。オプションバーの回転を[自動]に設定した調整ピンは、ピンを移動したときや周辺の調整ピンの動きに連動してメッシュが回転します。メッシュを回転させたくないときは[固定]にします。



調整ピンの削除

ピンを削除するときは、[Alt]キー（Mac Optionキー）を押しながら調整ピンをクリックするか、調整ピンを選択して[Delete]キーを押します。すべて削除するときは、オプションバーの[すべてのピンを削除]ボタンをクリックします。選択した調整ピンの中央には黒丸が表示されます。



パペットを動かす

次のいずれかの方法で変形します。

- 調整ピンをドラッグします。
- 調整ピンを選択して、オプションバーの回転角を設定します。
- [Alt]キー（Mac Optionキー）を押しながら選択した調整ピンの少し外側にカーソルを合わせて、 に変わったらドラッグして調整ピンを回転します（[固定]の調整ピンも回転可能）。



変形を確定・キャンセルする

変形を確定するときは、オプションバーの[パペットワープを確定]ボタンをクリックするか、[Enter]キーを押します。取り消すときは[パペットワープをキャンセル]ボタンをクリックするか、[Esc]キーを押します。

POINT

変形したメッシュが他のメッシュに重なった場合、オプションバーの[ピンの深さ]にあるボタンで表示するメッシュを設定します。

調整ピン側のメッシュを背面に表示します。

調整ピン側のメッシュを背面に表示します。

注意

操作の途中で他の画像ファイルをアクティブにすると、パペットワープの操作がキャンセルされます。

選択ツール

7:10

選択

選 択



選択ツール

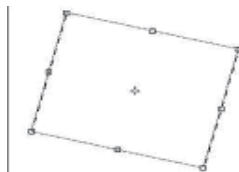


長方形 (Shift: 正方形) の選択範囲を作成。
楕円形 (Shift: 正円) の選択範囲を作成。
1ピクセル幅の行または列として境界線を定義します。

移動 位置が気に入らない場合は、範囲の内側をドラッグすると**移動**できます。

拡大・変形

選択範囲→【**選択範囲を変形**】
(右クリックしても選べる)



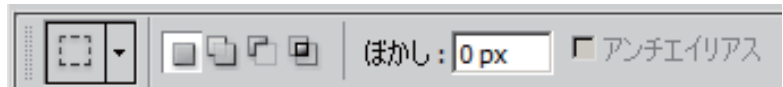
枠線やハンドルのドラッグで、選択範囲が**変形**します。角の少し外側をドラッグします。

確定 変形を**確定**させるときは **Enter** キー、確定せずにもとに戻すときは **Esc** キーを押します。

解除 解除するには、**Cmd+D** (WIN: Ctrl+D)

オプションバーの使い方

追加や削除



新規選択
選択範囲に追加
一部削除
共通範囲



▲なげなわツール



フリーハンドで自由な形を描ける。ドラッグ開始位置を始点とし、マウスから手を離れた場所が終点となる。

C-1



▲多角形選択ツール



クリックした位置を頂点とした自由な形状の多角形で選択範囲を作成するツール。最後に始点をクリックすることで図形を閉じることができる。

C-3



C-4



▲マグネット選択ツール



コントラストの大きな境界を自動的に検出し、対象をマウスでなぞるだけで**選択範囲**を指定できるツール。



C-2

- A カーソルから設定した距離内 (1px ~ 256px) にあるエッジを検知します。
- B エッジを検出する感度を設定します。値 (1% ~ 100%) を大きくすると、コントラストの強いエッジだけを検知します。
- C 固定ポイントの設定頻度を設定します。値 (0 ~ 100) を大きくすると、頻繁に固定ポイントを作成します。
- D ペンタプレットの筆圧に応じてエッジを検知する感度 (幅) が変わります。筆圧が強いと検知する幅が狭くなります。



▲自動選択ツール



画像をクリックすると、クリックしたピクセルと隣接する近似色のピクセルを一括で指定して**選択範囲**を作成できる。画像の背景をすべて選択し、これを反転させて被写体を選択するのはよく利用され

C-5

- A 選択範囲に含まれる色の範囲を 0 ~ 255 の値で設定します。値を大きくすると、選択する色の範囲が広がります。
- B オンにすると、クリックしたピクセルに接しているカラーだけ選択します。オフのときは、離れているカラーも選択します。
- C オンにすると、表示中のすべてのレイヤーから見えるカラーを対象にして**選択範囲**を作成します。オフにすると、アクティブなレイヤーにあるカラーだけを対象にして**選択範囲**を作成します。

クイックマスク
7:32

合成クイックマ
スク 4:51

塗りつぶしコマ
ンド 1:03

キャンバスサイズ
5:01

クイックマスク

■マスクって何？ マスキングテープと同じ様なものと考えてください。

<輪郭をなぞる>選択方法に対して、クイックマスクは**選択範囲を<塗る>方法**です。複雑な選択の場合に使います。選択箇所は、**色で区別**されます。クイックマスクモードを終了すると、保護されていない範囲が選択範囲になります。

クイックマスクで選択範囲を作成する

STEP1 ツールパネルの【クイックマスクモードで編集】ボタンをクリックします。



クリック



エッジから少し離れた所を鉛筆ツールでざっくり囲みます。 C-9

STEP2 描画色がブラックのまま、ペイントツール（ブラシツールや塗りつぶしツールなど）を使用して、選択しない範囲（マスク範囲）を塗りつぶします。画像には半透明の赤でペイントされます。



STEP3 ツールパネルの【画像描画モードで編集】ボタンをクリックすると、ペイントしていない部分が選択範囲に変わります。



塗りつぶしツール（隣接：オン）でクリックします。




ブラシツールでエッジを丁寧にペインします。

クリック

POINT

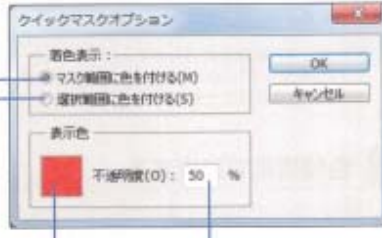
クイックマスクモードで編集している間だけ、[チャンネル] パネルの下に【クイックマスク】チャンネルが作成されます。ここにペイントしたブラックとホワイトの境界が選択範囲になります。ぼかしやグレーでペイントすると、半透明の選択範囲になります。ブラックで塗り間違えたときは、描画色をホワイトに変えてペイントするか、消しゴムツールで修正します。





一時的なマスクを作成するモードで、アルファチャンネルのように保存はできません

クイックマスクオプション

ツールパネルの【クイックマスクモードで編集】ボタンや、[チャンネル] パネルに作成されたクイックマスクのサムネイルをダブルクリックすると、【クイックマスクオプション】ダイアログボックスが開きます。ここで、クイックマスクの着色方法が変更できます。



選択しない部分をブラック、選択範囲をホワイトでペイントします。ボタンが  の表示になります。

選択しない部分をホワイト、選択範囲をブラックでペイントします。ボタンが  の表示になります。

ここをクリックすると、カラーピッカーが開きます。

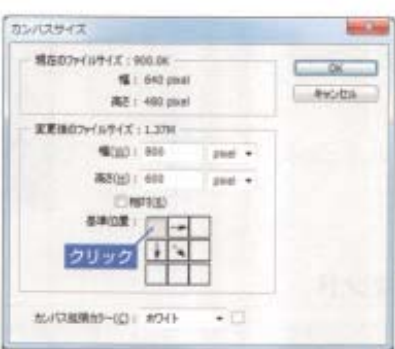
マスク領域が見やすい値（0%～100%）に設定します。選択範囲の不透明度には関係ありません。

塗りつぶしコマンド

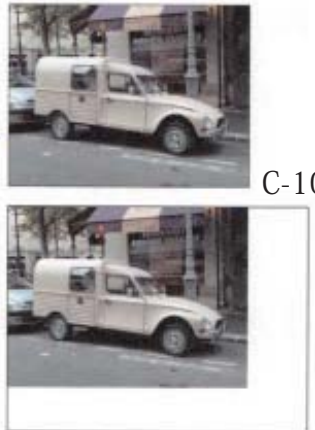
キャンバスサイズ

キャンバスサイズを変更する

- STEP1** [イメージ] メニュー→ [キャンバスサイズ] ((Alt)+(Ctrl)+(C)) (Option)+(Command)+(C) を選択します。
- STEP2** 単位を設定して、[幅] と [高さ] に値を入力します。[相対] をオンにしたときは、キャンバスサイズの増減量を入力します。オフのときは、変更後の画像サイズを入力します。
- STEP3** 基準位置をクリックして、キャンバスサイズが増減する方向を設定します。
- STEP4** [背景] を含む画像を変更するときは、[キャンバス拡張カラー] に新しいキャンバスエリアの色を設定します。



クリック



C-10

選択範囲を塗りつぶす

選択範囲内を均一に塗りつぶします。選択範囲を作成しないときは、画像全体を塗りつぶします。レイヤーに対しては、透明部分を塗りつぶさないように指定できます。

STEP1 塗りつぶしたい範囲を選択します。

STEP2 [編集] メニュー→ [塗りつぶし] を選択します。

STEP3 [塗りつぶし] ダイアログボックスで、塗りつぶす色やパターンを設定したら、[OK] ボタンをクリックします。



C-11



オンにすると、レイヤーの透明部分には塗りつぶしを適用しません。

POINT

[Shift]+[F5] または [Shift]+[Backspace] キー (Option)+(Delete) キーを押すと、[塗りつぶし] ダイアログボックスが開きます。

[Alt]+[Backspace] キー (Option)+(Delete) キーを押すと、選択範囲を描画色で塗りつぶします。

[Alt]+[Shift]+[Backspace] キー (Option)+(Shift)+(Delete) キーを押すと、レイヤーの透明部分を避けて描画色で塗りつぶします。背景色で塗りつぶすときは、[Alt] キーを [Ctrl] キーに置き換えます。

注意

CMYK モードの画像を [ブラック] で塗りつぶすと、すべてのチャンネルを 100% に塗りつぶします。この値は印刷可能なインキ総使用量 (350%) を超えてしまいます。黒く塗りつぶしたいときは、カラーで設定してください。グレー 50% で塗りつぶした場合も、すべてのチャンネルが 50% になります。

クイック選択ツール
9:40

クイック選択ツール

画像の上をブラシで軽くなぞるだけで選択範囲を自動的に決定し、画像の選択がすばやく簡単に行える機能です。

直径: 27 px
硬さ: 69%
間隔: 17%
角度(A): 0°
真円率(R): 100%
サイズ: 筆圧

新規選択 追加 一部削除

境界線を調整...

・追加モードと削除モードを一時的に切り替えるには、Option キー (Alt) を押します

※ 選択範囲を作成するときに、右角括弧 (]) キーを押すと、クイック選択ツールのブラシ先端サイズが大きくなり、左角括弧 ([) キーを押すと、サイズが小さくなります

ドラッグ

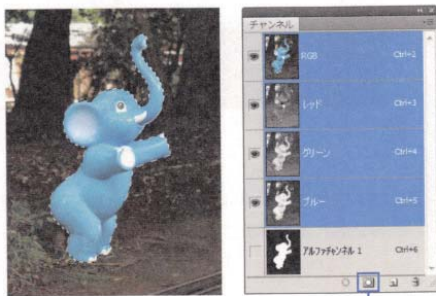
C-8

選択範囲の保存・読み込み

選択範囲を保存する

保存する選択範囲を作成したら、次のいずれかの方法で操作します。

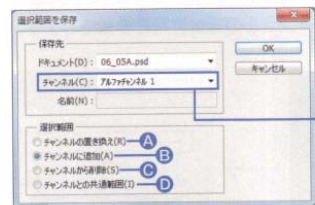
- [チャンネル] パネルの下にある [選択範囲をチャンネルとして保存] ボタンをクリックします。
- [選択範囲] メニュー → [選択範囲を保存] を選択します。



選択範囲をアルファチャンネルとして保存

保存した選択範囲を編集する

作成した選択範囲を [選択範囲] メニュー → [選択範囲を保存] コマンドで保存するとき、保存先にアルファチャンネルを指定して、選択範囲を変更することができます。

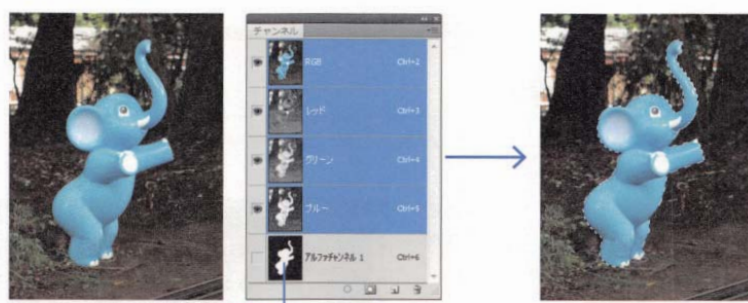


- A 新しい選択範囲に置き換えます。
- B アルファチャンネルに新しい選択範囲を追加します。
- C アルファチャンネルから新しい選択範囲を削除します。
- D アルファチャンネルと新しい選択範囲に共通する部分を保存します。

選択範囲を読み込む

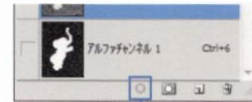
次のいずれかの方法で操作します。

- [Ctrl]キー ([command]キー)を押しながらアルファチャンネルのサムネイルをクリックします。



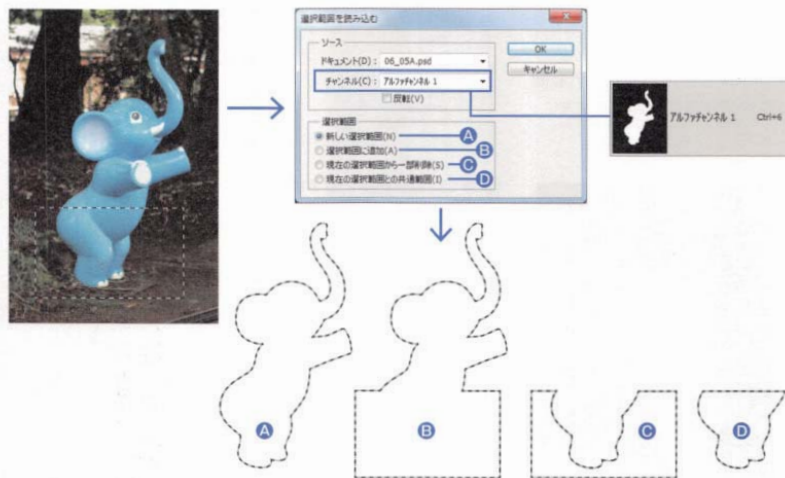
[Ctrl]+クリック

- アルファチャンネルを [チャンネルを選択範囲として読み込む] ボタンまでドラッグします。



チャンネルを選択範囲として読み込む

- [選択範囲] メニュー → [選択範囲を読み込む] を選択します。選択範囲が作成してある場合は、アルファチャンネルの選択範囲と合成できます。



色域指定
3:14

色域指定

色域指定ダイアログボックス



- A [色域指定] を選択すると、スポイトツールでサンプリングした色を基準に選択範囲を調整します。[カラー] [色調] [色域外] では、選択範囲の調整はできません。
- B スポイトツールでクリックした位置から、選択範囲として認識する範囲を設定します。オンにしてスポイトでクリックすると、[範囲] がアクティブになります。
- C 選択する色域の範囲 (0~200) を設定します。値を大きくすると、選択範囲が広がります。
- D 値 (0%~100%) を大きくすると、選択範囲が広がります。
- E 新しい選択範囲を作成します。
- F 選択範囲に追加します。
- G 選択範囲から削除します。
- H 選択する範囲の表示色と、選択しない範囲の表示色を反対にします。
- I 選択するピクセルは白く、選択しないピクセルを黒で表示します ([階調の反転] がオフの場合)。

- J プレビューボックスに画像を表示します。画像に選択範囲を表示したとき切り替えて使用します。
- K 画像に選択範囲を表示します。[グレースケール] [黒マット] [白マット] [クイックマスク] の表示方法が設定できます。

色域指定で選択する

右の写真の空の領域を選択範囲として作成する場合、鉄骨の間を選択するには [色域指定] コマンドを使用するのが便利です。



C-6

STEP6 空の領域がホワイトになるまで、追加のクリックを繰り返します。ダイアログのプレビューから追加することもできます。



STEP7 [OK] ボタンをクリックすると、選択範囲が作成されます。

POINT
イラストのようにベタ塗りの多い画像では、[カラークラスタ指定] をオフにして、[許容量] の調整だけで選択できる場合もあります。

POINT
境界線の点滅が煩わしいときは、[表示]メニュー→[表示・非表示] → [選択範囲の境界線] を選択して、境界線を非表示にすることができます。表示に戻すときは、もう一度 [選択範囲の境界線] を選択します。



POINT

選択範囲を作成した状態で [色域指定] コマンドを適用すると、選択範囲以外のピクセルは色域指定の選択範囲には含まれません。

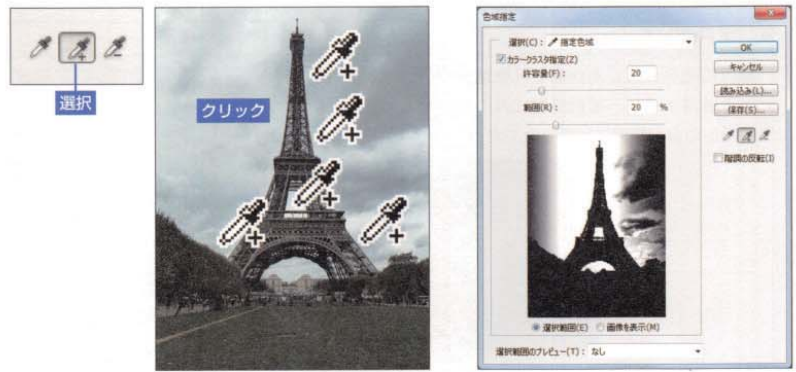


- STEP1** [選択範囲] メニュー→ [色域指定] を選択します。
- STEP2** [指定色域] を選択します。CS5 と CS4 は、カラークラスタ指定をオンにします。
- STEP3** スポイトツールで空をクリックすると、選択範囲がホワイトで表示されます。



STEP4 選択したくない部分に近い色が多いときは、許容値や範囲を低く設定して、選択範囲が広がりに過ぎないようにします。

STEP5 [サンプルに追加] のスポイトを選択して、エッフェル塔のエッジ付近を集中的にクリックして、選択範囲を広げます。



C-7 色域指定そら

C-7-2

C-7-3

境界線を調整
ツール 7:00

切抜き 女の子
5:34

合成 境界線の調整で
髪の毛3:35

境界線を調整

かつては、髪の毛を切り抜くのは至難の業…だった！

髪の毛のようなフワフワ選択の方法

境界線を調整ダイアログボックス

④ クリックやドラッグして、画像を拡大表示します。[Alt]キー (Mac OS) / [Option]キーを押しながら操作すると、画像を縮小表示します。

⑤ ドラッグして画像の表示位置を変更します。

⑥ エッジを抽出する半径の領域を広げます。長押しすると、領域を狭める調整消去ツールが選択できます。

⑦ 選択範囲の表示方法を設定します。

⑧ オンにすると、[半径]に設定した調整領域だけを表示します。

⑨ オンにすると、元画像を表示します。

⑩ オンにすると、半径を自動調整します。

⑪ 境界線の調整を行う境界領域の範囲 (0.0px ~ 250.0px) を設定します。元画像の境界線が不明瞭で選択範囲が曖昧なとき、半径を大きくしてエッジを抽出する範囲を広げます。

⑫ 値 (0 ~ 100) を大きくすると、ガタガタな境界線が滑らかになります。

⑬ 選択範囲とその周りのピクセルの間をぼかします。値 (0.0px ~ 250.0px) を大きくすると、ぼかしが強くなります。

⑭ 値 (0% ~ 100%) を大きくすると、境界線のぼかしの抑えてエッジがシャープになります。

⑮ 負の値 (-100% ~ 0%) に設定すると、境界線を内側に移動します。正の値 (0% ~ +100%) に設定すると、境界線を外側に移動します。

⑯ エッジに選択範囲の外側のカラーが少し残っているようなとき、近くにある選択範囲側のカラーに置き換えます。[ぼかし]が強いと、置き換わる範囲が広がります。このオプションをオンにすると、元画像のカラーを変更してしまうので、必ず新規レイヤーや新規ドキュメントに出力します。

⑰ [不要なカラーの除去] をオンにしたとき、除去する(置き換える)カラーの量を設定します。値 (0% ~ 100%) を大きくするほど効果が強くなります。

⑱ 調整した選択範囲の出力先を設定します。

⑲ 表示を [レイヤー上] に設定、[半径を表示] をオフ、[不要なカラーの除去] をオンにすると、切り抜いた状態を確認できます。

STEP6 仕上がりに問題がなければ、[OK] ボタンをクリックします。

画像は、レイヤーマスク処理で切り抜かれます。元の画像は非表示の【背景】に残っています。

POINT
[不要なカラーの除去] の効果は、エッジにある少しのピクセルが変化します。効果を確認するときは、ズームツールでエッジを拡大してください。ツールボックスは使用できないので、[境界線を調整] ダイアログボックスにあるズームツールを選択するか、ショートカットキー (Cmd + S) + スペースキーでズームイン、(Cmd + Alt) + スペースキーでズームアウト) で操作します。

POINT
CS4 と CS3 の [境界線を調整] は、選択範囲の境界線すべてに同じ調整を適用します。CS5 の場合、半径調整ツールを使用して、部分的に境界線を調整することができます。

境界線を調整して写真を切り抜く

STEP1 選択が難しいファー部分はおおまかにして、選択範囲を作成します。

STEP2 オプションバーの [境界線を調整] ボタンをクリックするか、[選択範囲] メニュー → [境界線を調整] (Alt + Ctrl + R) (Mac OS) / (Command + R) を選択して、[境界線を調整] ダイアログボックスを開きます。

STEP3 表示を [オーバーレイ] に設定して、[半径を表示] をオンにします。

STEP4 半径調整ツールでファーの先端部分をドラッグします。ブラシサイズはオプションバーで設定します。ここでペイントした範囲の境界線を調整します。

合成作業の「ジャマ者」フリンジについて

フリンジ削除

フリンジとは、切り抜いた被写体のエッジに背景色が残り、縺れどりが生じる現象です。[レイヤー] メニュー → [マッピング] → [フリンジ削除] を適用すると、エッジに残った縺れどりの色を被写体の色に置き換えて修正します。幅に設定する値は、1 か 2pixel 程度で十分です。被写体の周りが黒や白から選択した切り抜き画像を修正するときは、[黒マット削除] や [白マット削除] を選択します。

C-13 切り抜いたレイヤーに [黒マット削除] を適用します。

エッジに残った黒いピクセルが削除されます。

POINT
[フリンジ削除] コマンドで削除できないときは、指先ツールで被写体側の色を引き延ばして修正します。このとき、ツールオプションの [全レイヤーを対象] と [フィンガーペイント] はオフにして、レイヤーの [透明ピクセルをロック] をオンにします。

不要なカラーの除去

レイヤーマスクで切り抜いた画像のエッジにある不自然な色を置き換えます。ただし、元画像のカラーを変更するため、非破壊編集としてのレイヤーマスクを使用しているときは注意が必要です。

<参考例：3> これは、予想外に易しい事例です



C-16-2

C-16

ふわふわのところはおおざっぱに囲む

まずはペンツールで囲みます。ここはチャンネルを使う場合と同じですね。ふわふわしてる部分はおおざっぱになぞります。ペンツールで囲み終わったら右クリック→「選択範囲を作成」で選択範囲を作ります。



さて、選択範囲を作成したらよいよ「境界線を調整」の登場です。選択範囲ツールを選択している状態で右クリック→「境界線を調整」で調整パネルが開きます。

半径調整ツールを選択して、ブラシで大雑把に選択した髪の毛をなぞっていきます。ブラシのサイズはショートカット[と]キーで太くしたり細くしたりできます。これは普通のブラシツールと同じですね。

元はこんな感じ

ブラシでなぞると

ただブラシで境界線をなぞってるだけなのに・・・どんどん髪の毛が切り抜かれてる～！！

ダダン！もうすでに結構な切り抜かれっぷり！！ありがたや。ありがたや。「エッジをシフト」スライダーを左に動かすと境界がさらにシャープになります。

黒で塗るとマスクがわかり、白で塗ると元画像が出てきます。

出力先

出力先(O): 選択範囲

レイヤーマスク

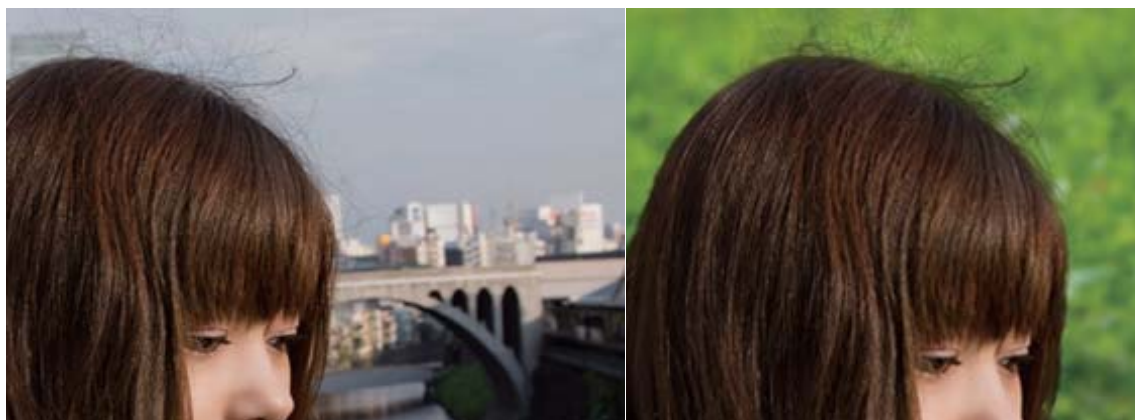
あらかた調整が終わったら、出力先をレイヤーマスクにします。

髪の毛の細かいディテールまで検出されているのがわかると思います。すごいですね！

<参考例：2>

背景が入り組んだ、こんなケースが最も難しい

今回は緑の自然の写真素材を合成してみました。これでチリチリの髪の毛を見事に自然に切り取って合成することができました！



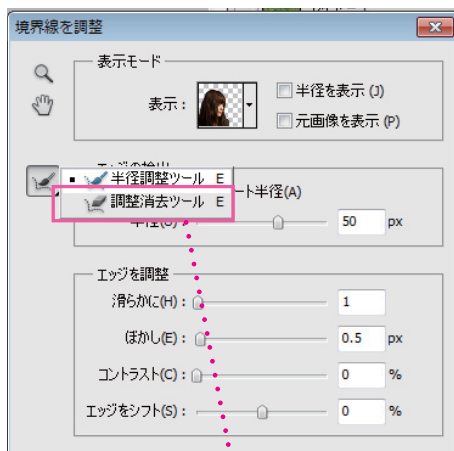
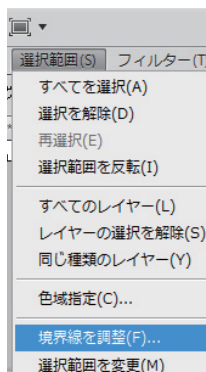
C-15

1) クイックツールを選択する



2) おおまかに切り取る範囲を選択する。

この作業の塩梅が少し難しいですが、髪の毛も少し内側に入ってしまうくらいで選択して大丈夫です。

3) 素材のレイヤーを選択した状態で、
[選択]-[境界線を調整]を選択

4) ウィンドウ内の、「半径調整ツール」を選択さらに「スマート半径」にチェックを入れ、半径の値を大体30px～50pxに設定します。



5) 切り取りたい髪の毛の部分をしていねいになぞっていく

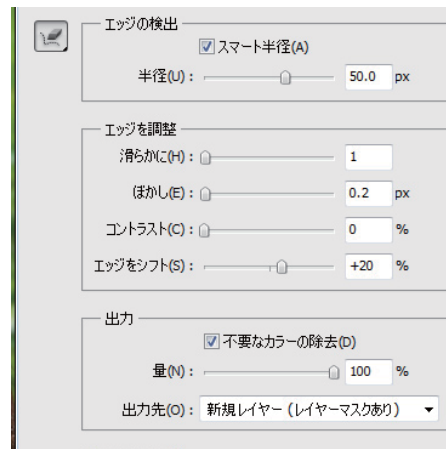
髪の毛を毛先までなぞります。ある程度アバウトで問題ありません。直径はていねいにやるのであれば10px～20pxが望ましいでしょう。表示モード「白地」「レイヤー上」を切り替えつつ、確かめながら作業します。

6) 調整消去ツールで微調整



前の作業で人物の内側までなぞってしまった場合は、「調整消去ツール」で人物の内側部分を再度なぞり、微調整します(白地モードがおすすめです)。また、髪の毛のなぞりすぎてしまった部分も細かく調整します

7) パラメータを調整



ウィンドウ内の「エッジを調整」「出力」で切り取る部分を最終調整です。

今回は「滑らかに:1px」「ぼかし:0.2px」「コントラスト:0%」「エッジをシフト:+20%」「不要なカラーの除去:100%」に設定しました。※「滑らかに」「ぼかし」をあまり強くしすぎると不自然に切り取ってしまうので注意しましょう。設定したら、「OK」を押します。これで写真を切り取ることができます。



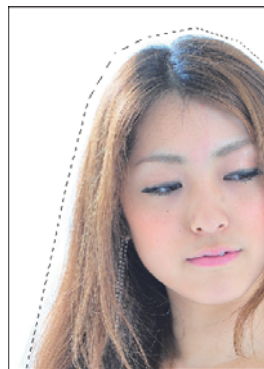
11. 背景を合成して完成

＜参考例：1＞ 超簡単！髪の毛の画像を1分で切り抜く方法

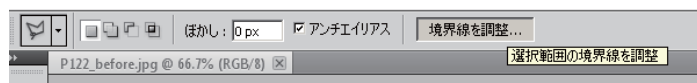


C-14

1) ここでは多角形選択ツールで選択してみよう
必要な部分をクリックして選択

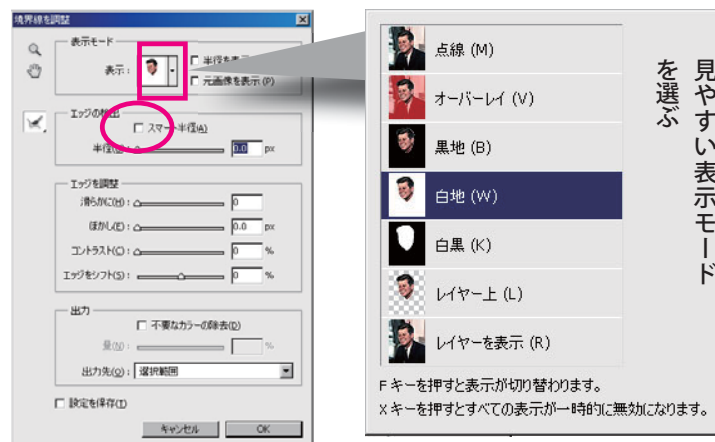


2) 「境界線を調整」をクリックする



「境界線を調整」ダイアログがでる

3) 「スマート半径」にチェックをつけて、「表示」をクリックすると「表示モード選択」がでるので、見やすい表示モードを選ぶ



4) まだ未選択の、髪の毛の間隙をなぞる。



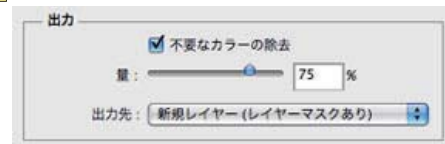
5) スマート半径のスライダーで、半径を調節すると、デリケートな選択範囲がきれいに作成できます。



6) 必要ならば「エッジを調整」で選択範囲を微調整する

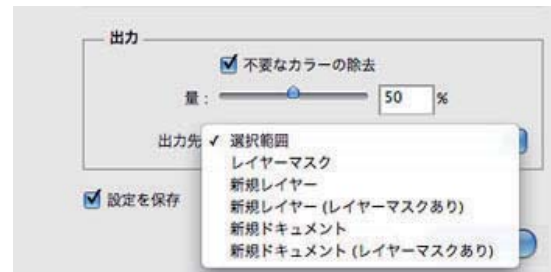


7) 「不要なカラーの除去」を活用する



この機能は、マスクのエリアの中にある不要な色を取り除いてくれる。数値は画像によって異なる。数値が大きすぎるとディテールが損なわれてしまう。数値が小さいと、合成したときに色浮きが残ってしまうことがある。

8) 選択範囲をレイヤーマスクや新規レイヤーに出力する

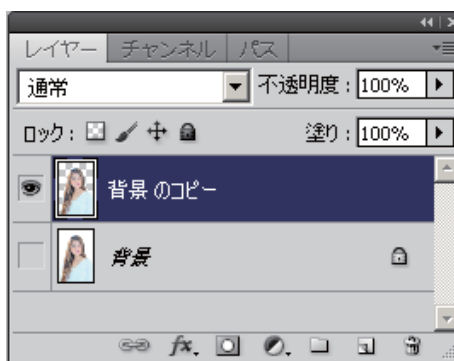


作成したマスクの出力形態を選ぶことができる。「選択範囲」や「レイヤーマスク」を選択すると、もとの選択範囲に上書きされてしまう。

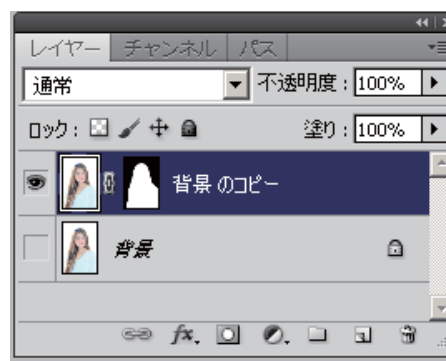
「不要なカラーの除去」をチェックした場合は、レイヤーマスクに上書きして出力することはできず、常に新規レイヤーや新規ドキュメントを作成することになる。



＜出力＞



出力先：新規レイヤー：透明背景ができる

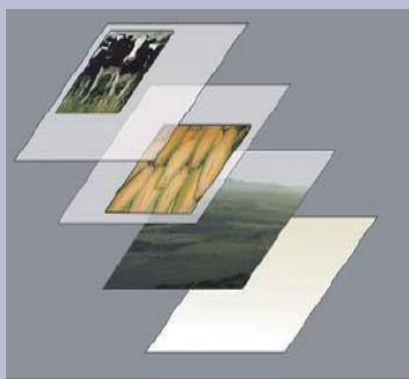


出力先：新規レイヤー（レイヤーマスクあり）

レイヤー解説 1
2:00

レイヤー解説 2
6:51

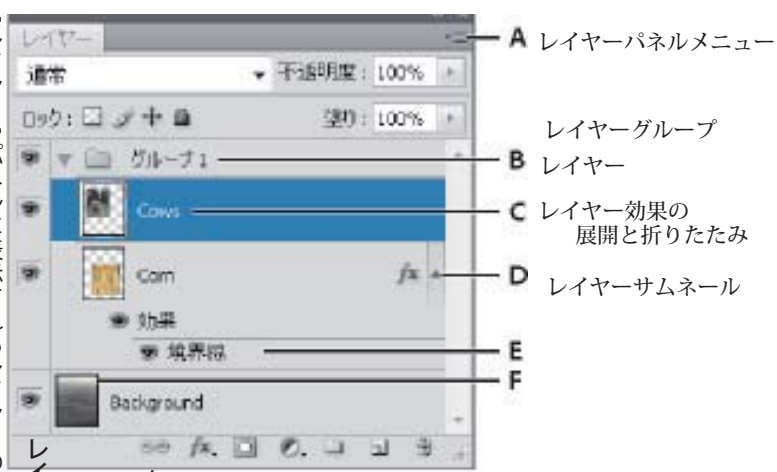
レイヤー



- レイヤーは「層」という意味、積み重ねることのできる透明なフィルムのようなもの。
- レイヤーの透明部分からは、下のレイヤーが透けて見えます。
- それぞれを独立したレイヤーとして扱うことができ、様々な効果を試すことができます。
- 「表示・非表示」「不透明度」や「描画モード」を変更することにより、合成後のイメージを変更できます。
- レイヤーを結合することで、ファイルサイズを小さくすることができます。
- レイヤーを**保持**するため、切なことは、保存の際に「Photoshop(*PSD)形式で保存」しておく

レイヤーパレット

「レイヤー」パネルに表示されるレイヤーの順序は、画像の重なり順序を表します。



- レイヤーの表示・非表示
- レイヤーをリンク
- レイヤースタイルを追加
- ベクトルマスクを追加
- 調整レイヤーを新規作成
- 新規グループを作成
- 新規レイヤーを作成
- レイヤーを削除

新規レイヤーの作成



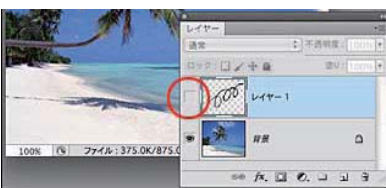
レイヤーパネルの下のほうにある「新規レイヤーを作成」ボタンをクリックして、新規のレイヤーを追加します。



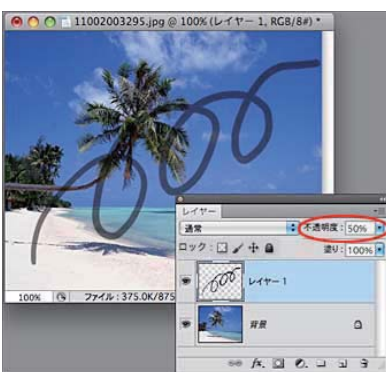
レイヤーパネルには自動的に「レイヤー 1」が作成されて、アクティブになります。



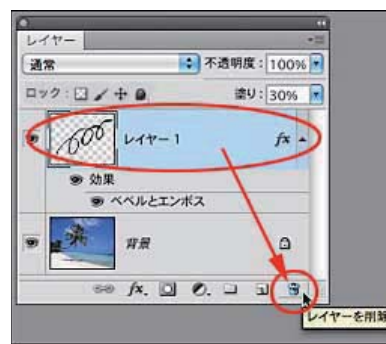
ブラシツールで、画像に適当に図形を描いてみます。



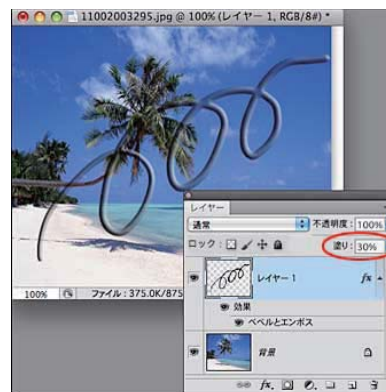
レイヤーを一時的に**非表示**にしてみます。レイヤーパネルで「レイヤー 1」の目玉マークをクリックします。背景の画像だけが見えるようになります。



レイヤーは**不透明度**を設定することで、透透させることもできます。「レイヤー 1」の目玉マークをクリックして表示状態にし、今度は不透明度を「30」まで下げてください。「レイヤー 1」の図形は半透明になります。



レイヤーを**削除**する場合は、レイヤーパネルでレイヤーを右クリックして「レイヤーを削除」を選択するか、レイヤーパネル右下の「レイヤーを削除」アイコンにドラッグ&ドロップ、またはクリックします。



「塗り」の不透明度は、レイヤーにスタイルを設定したとき、そのスタイル効果以外の部分の不透明度を調整するものです。

レイヤースタイル ([レイヤー] → [レイヤースタイル] → [ベベルとエンボス ...]) を設定し、塗りの不透明度を下げたところ。

レイヤーの描画モード

フォルダ -4

暗すぎる写真=スクリーンで救済

p26-01 肌だけ明るく



写真全体がかなりアンダーなので、写真全体を明るくしてみましょう

①すべてを選択→コピー

②増やしたレイヤの描画モードを、**[スクリーン]**モードにする。それだ

D-1

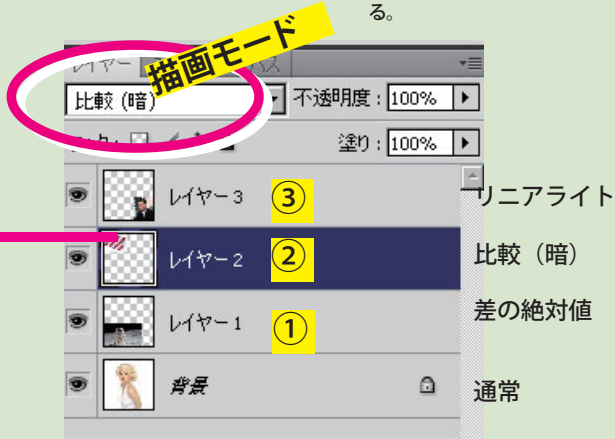
「スクリーン」モードは、上下に重なった[レイヤー]にある「色」を、「光」に見立てて合成する描画モード

レイヤーの描画モードを使って

- 1) 4枚の画像を開く
- 2) モンロー画像へ、他の3画像を移動する。後で移動するほど、上レイヤーになる。
- 3) 描画モードを設定する。



4枚の画像を、背景（モンロー）レイヤーへ寄せ集めた状態。上レイヤーが不透明になっている。



フォルダ -5

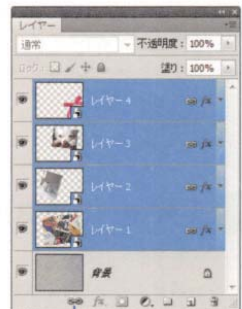
女の子=スクリーンをつかった合成



レイヤーをリンクする

複数のレイヤーをリンクさせると、リンクしたレイヤーのどれかに変形や移動を加えたとき、リンク全体が変形や移動します。リンクしたいレイヤーを複数選択したら、次のいずれかの方法で操作します。

- [レイヤー] メニュー→ [レイヤーをリンク] を選択します。
- [レイヤー] パネルメニューにある [レイヤーをリンク] を選択します。
- [レイヤー] パネルの下にある [レイヤーをリンク] ボタンをクリックします。



レイヤーをリンク

リンクを解除する

リンクしたレイヤーを選択して、次のいずれかの方法で操作します。

- [レイヤー] メニュー→ [レイヤーのリンク解除] を選択します。
- [レイヤー] パネルメニューにある [レイヤーのリンク解除] を選択します。
- [レイヤー] パネルの下にある [レイヤーをリンク] ボタンをクリックします。

レイヤーグループ

レイヤーは、レイヤーグループ（一種のフォルダ）にまとめることもできます。



レイヤーパネル下部の「新規グループを作成」ボタンをクリックし、グループを作成します。

「グループ1」ができるので、そこにレイヤーをドラッグ&ドロップしていきます。

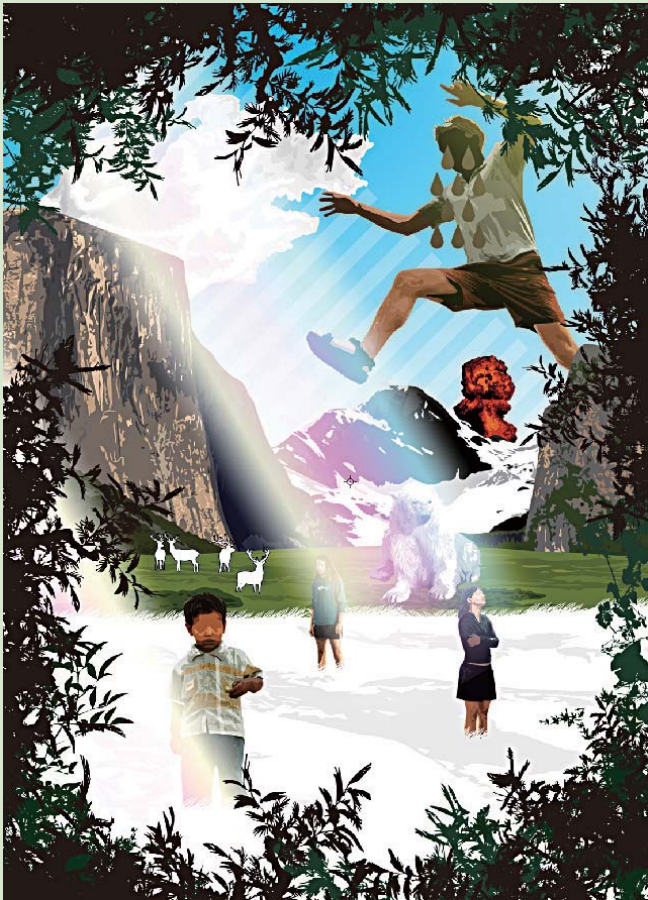


フォルダ -3



LL-01 完成図

LL-02 配置用



レイアウトレッスン

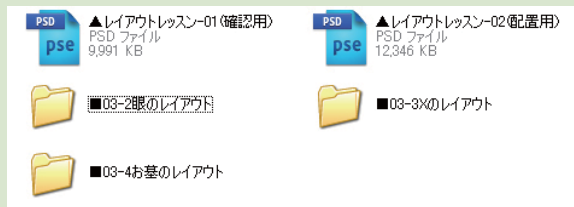
レッスンの手順

1、レイヤーの構造を理解する

LL-01 完成図を開く。すべてのレイヤーが可視化されているので、一番上のレイヤーから、順に閉じる（不可視化）。背景・バック・前景・人物・グラデーションなど、オブジェクトの配置とレイヤーの重なりを確認する。

2、再構成レッスン

LL-02 配置用 を開く それぞれのレイヤーの、オブジェクトを、拡大・回転させて、見本図のように、再構成する。



レイヤー構造



レイヤー構造を確認する



■ D-4 眼のレイアウト

コラージュを利用した見開き広告。「見開きでどうレイアウトするか」「文字とグラフィックのバランス」を考えた制作



■ D-5 Xのレイアウト

「X」という文字を中心に構成したポスター。パターンやかすれたテクスチャー、写真で作ったモザイク柄、イラストなどをとことん重ねて、深みのある質感を作った。

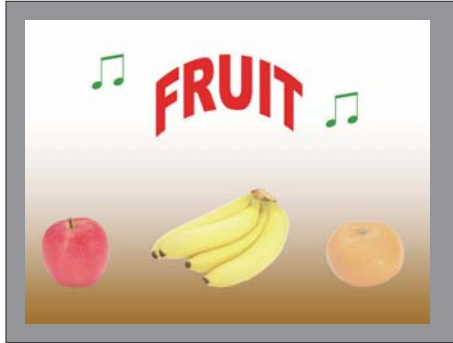


■ D-6 お墓のレイアウト

建物や風景を組み合わせることで空間の奥行きを表現したコラージュ。12インチレコードという設定で、正方形のジャケットと盤面のラベルをデザインした。テクスチャを重ねて、古い写真のように仕上げた。

描画モード 3:59

レイヤーの種類



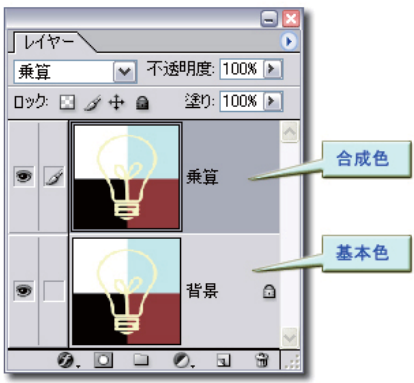
- **シェイプレイヤー** シェイプツールやペンツールでシェイプを作成した時にできるレイヤー
左 (ダブルクリックするとシェイプのカラーを編集できる)
右 (シェイプの管理)
- **テキストレイヤー** 文字ツールでできるレイヤー
サムネールをダブルクリックすると、テキストが選択状態になり、編集することができます
- **調整レイヤー** **調整レイヤーを新規作成** をクリックするとできるレイヤー。下にある全てのレイヤーに調整が適用されます。
- **通常レイヤー**
左 (ダブルクリックすると塗りつぶしカラーを編集できる)
右 (マスク状態の管理) ★ **画像合成: レイヤーマスク**
このサムネール上をブラシツール等でグレースケール (黒~白) で編集すると、塗りつぶし範囲をコントロールすることができます
- **背景レイヤー**
1つのファイルに一つだけある最下部のレイヤーで、移動および描画モード・不透明度などの変更ができない特殊なレイヤー。

レイヤーの描画モード

複数のレイヤーを作成し、その画像の描画モードを変更すると、変わった効果を得ることができます。



● **[描画モード]とは**
上にある[レイヤー]の画像を、その下にある[レイヤー]にどのように合成して表示させるかを指定するのが[描画モード]です。



[描画モード]を適用するレイヤーを[合成色]と呼び、そのすぐ下のレイヤーを[基本色]と呼びます。

良く使うモード

- 【**比較 (暗)**】
上層のレイヤーより明るい部分が置き換えられ、暗い部分は変更されません。
- 【**比較 (明)**】
上層のレイヤーより暗い部分が置き換えられ、明るい部分は変更されません。
- 【**ソフトライト**】
上層のレイヤーが50%グレーより明るい部分は[覆い焼き]に、暗い部分は[焼き込み]になります。

上下のレイヤーの色と色を掛け合わせた色です。合成された画像は元の画像よりも暗くなります。

乗算の反対、上のレイヤーの白の部分は白に、黒の場合は下の画像の色がそのまま透き通る。

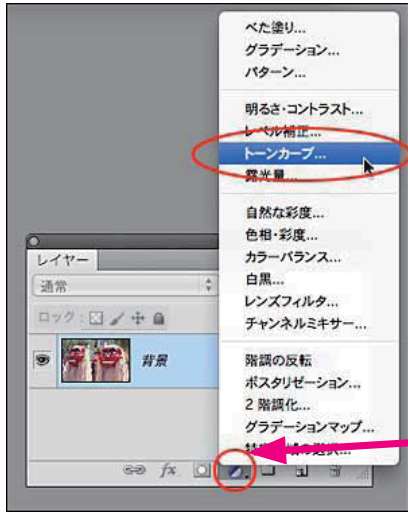
乗算とスクリーンを組み合わせたモード。ハイライト部分はスクリーンで明るくなり、シャドウ部分は乗算で暗くなる



通常
デザイン合成
比較 (暗)
乗算
焼き込みカラー 焼き込み (リニア) カラー比較 (暗)
比較 (明)
スクリーン
覆い焼きカラー 覆い焼き (リニア) - 加算 カラー比較 (明)
オーバーレイ
ソフトライト
ハードライト ビッドライト リニアライト ピンライト ハードミックス
差の絶対値
除外 減算 除算
色相 彩度 カラー 輝度
通常
ロック: [] [] [] []

調整レイヤー 4:23

調整レイヤー



調整レイヤーを使用すると、画像内のピクセル自体を変更することなく、カラー調整や色調補正を試すことができます。調整レイヤーは、それより下のレイヤーのカラーを調整するベールのようなものです。初期設定では、調整レイヤーの効果はその下のすべてのレイヤーに適用されています

1) レイヤーパネルの下の方にある、「塗りつぶしまたは調整レイヤーを新規作成」をクリックして「トーンカーブ...」を選択します。



A. 塗りつぶしレイヤー
B. 調整レイヤー

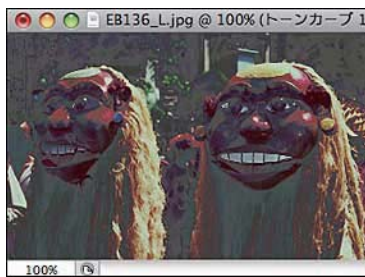
調整レイヤーを作成メニュー



2) 「トーンカーブ 1」レイヤーができます。



色調補正パネルで、「トーンカーブ」がオンになりますので、グラフの上を適当にドラッグしてみましょう。

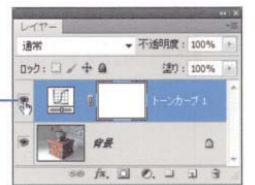


画像が変化しますが、実際にはトーンカーブの調整レイヤーが画像にかぶさっているだけです。通常のレイヤーと同じように、描画モードや不透明度も調整できます。

D-2

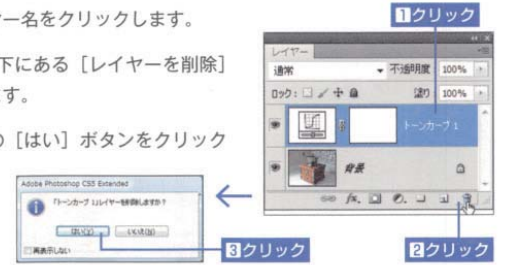
調整レイヤーを解除する

1) [レイヤー] パネル左にある目アイコンをクリックします。
再び調整レイヤーを適用するときは、同じところをクリックします。



調整レイヤーを削除する

STEP1 調整レイヤーのレイヤー名をクリックします。
STEP2 [レイヤー] パネルの下にある [レイヤーを削除] ボタンをクリックします。
STEP3 ダイアログボックスの [はい] ボタンをクリックします。



フォルダ-4

新規調整レイヤー を使って

■色相彩度
色相：0、彩度：25、明度：0

■明るさコントラスト
明るさ：100、このトラスト：0

■露光量
露光量：+3、オフセット0、ガンマ：1

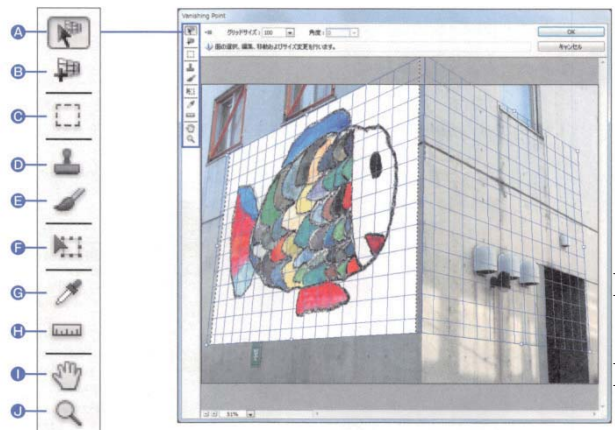
■トーンカーブ
トーンカーブ カスタム

▼注意
調整レイヤーを挿入すると下にある全てのレイヤーに影響します。特定のレイヤーにのみ適用したい場合は、調整レイヤーと特定レイヤーの間に Alt キーを押しながらカーソルを置き、右のようなマークに変わったからクリックします

「塗りつぶしまたは調整レイヤーを新規作成」

Vanishing Point ダイアログボックス

[フィルター] メニュー → [Vanishing Point] (Alt+Ctrl+V) (Option+Command+V) を選択して、[Vanishing Point] ダイアログボックスを表示します。ここでできるペイント、複製、コピー、ペースト、変形などの操作は、最初に作成する遠近面のグリッドに合わせて遠近感をつけることができます。遠近面の情報は、[OK] ボタンをクリックしてダイアログボックスを閉じて保持されず（遠近面を保持したまま保存する場合は PSD、TIFF、JPEG 形式のいずれか）。



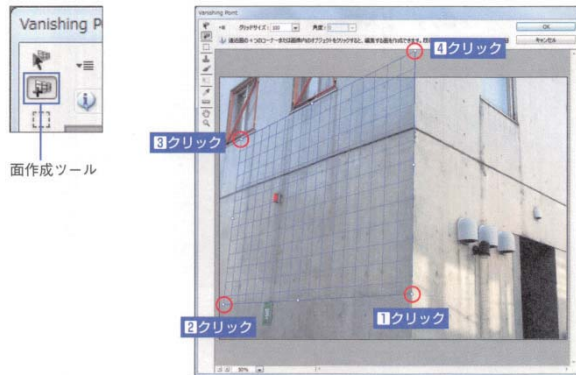
D-3

D-3-2

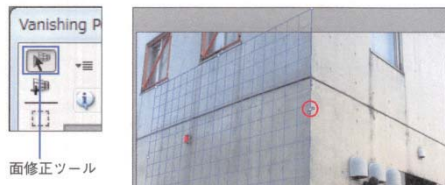
- A 遠近面の選択、編集、移動およびサイズ変更します。
- B 4つのコーナーポイントを指定して遠近面を作成します。
- C ドラッグすると、遠近面に従った選択範囲が作成できます。
- D Alt キー (Option キー) を押しながらかlickしたサンプルポイントのピクセルでペイントします。Shift キーを押しながらかlickすると、遠近面に従ってペイントできます。
- E Shift キーを押しながらかlickすると、遠近面に従ってペイントできます。
- F 画像を保持した選択範囲を変形します。
- G 画像からブラシカラーをサンプリングします。
- H 寸法の基準になるイメージから相対的に長さを測ることができます (Photoshop Extended のみ)。
- I プレビューの表示位置を移動します。
- J プレビューの表示倍率を変更します。

遠近面を作成する

STEP1 面作成ツールを選択して、4つのコーナーポイントをクリックで設定します。

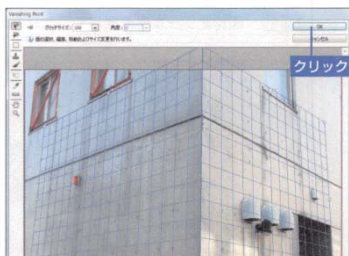


STEP2 1つ遠近面を作成したら、面修正ツールでCtrlキー (Commandキー) を押しながらかlickしてサイドハンドルをドラッグして、同じ遠近法を使用した新しい遠近面を派生させることができます。

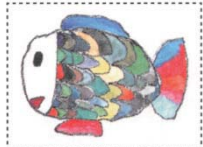


遠近面に合わせてイメージを合成する

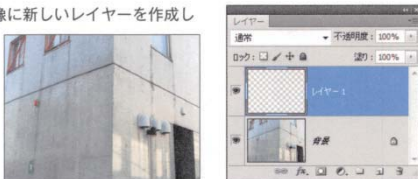
STEP1 遠近面を作成したら、[OK] ボタンをクリックしてダイアログボックスを閉じます。



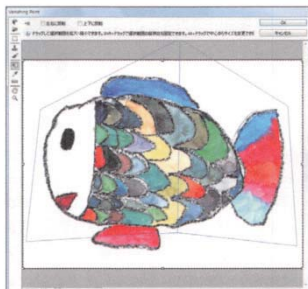
STEP2 別の画像からイメージをコピー (Ctrl+C) (Command+C) します。



STEP3 遠近面を作成した画像に新しいレイヤーを作成します。

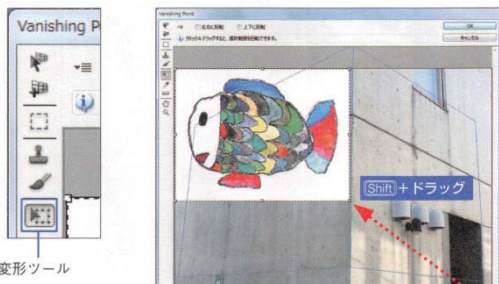


STEP4 [フィルター] メニュー → [Vanishing Point] を選択して、ふたたび [Vanishing Point] ダイアログボックスを開きます。

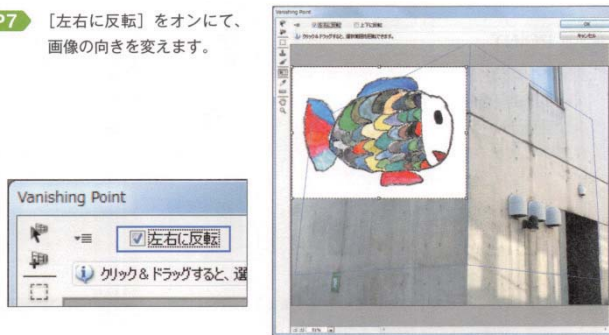


STEP5 Ctrl+V キー (Command+V) を押しながらかlickして、コピーしたイメージを [Vanishing Point] ダイアログボックスにペーストします。

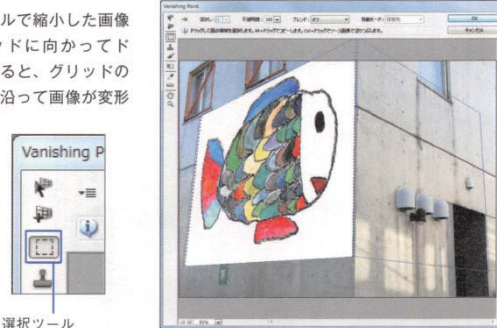
STEP6 変形ツールでペーストした画像のコーナーハンドルをドラッグして、サイズを小さくします。Shiftキーを押しながらかlickして、縦横比率を固定します。



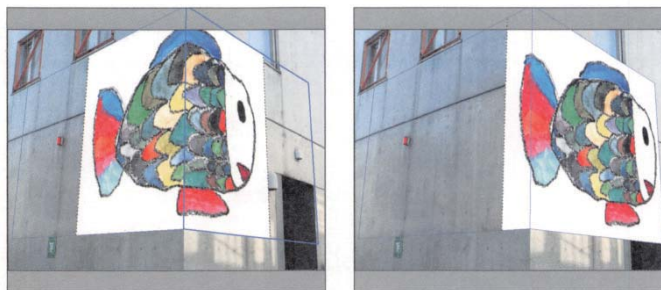
STEP7 [左右に反転] をオンにして、画像の向きを変えます。



STEP8 選択ツールで縮小した画像をグリッドに向かってドラッグすると、グリッドの遠近面に沿って画像が変形します。



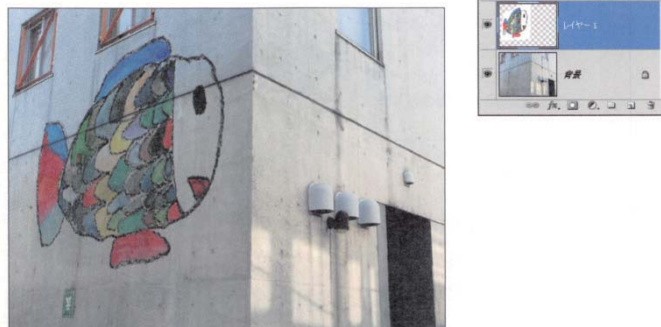
STEP9 ドラッグすると、遠近面に貼り付いて移動します。



STEP10 配置が確定したら、[OK] ボタンをクリックします。



STEP11 [レイヤー 1] の描画モードを [乗算] に設定して、壁面にペイントしたように合成します。



レイヤーカンパ
3:33

レイヤーカンパ

デザイナーは、クライアントに見せるためによく複数のデザイン案（カンパ）を作成します。レイヤーカンパを使用すると、1つのPhotoshopファイルで、**複数のレイアウトバリエーションを作成**、管理および表示することができます。

レイヤーカンパパネル

クリックしたレイヤーカンパを表示します。

クリックすると、順番にレイヤーカンパの表示を切り替えます。

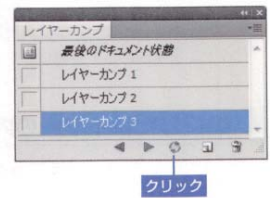
レイヤーカンパを削除

選択したレイヤーカンパの内容を更新します。

新規レイヤーカンパを作成



STEP4 アレンジが終了したら、[レイヤーカンパを更新] ボタンをクリックします。



レイヤーカンパを作成する

新規レイヤーカンパを作成して、もう1案アレンジしたカンパを作成します。

STEP1 [レイヤーカンパ] パネルの下にある [新規レイヤーカンパを作成] ボタンをクリックして、[新規レイヤーカンパ] ダイアログボックスを開きます。

クリック

STEP2 レイヤーに適用する変更内容をオンにします（アレンジする内容が未定の場合は、すべてオンでOK）。レイヤーカンパ名やコメントを入力したら、[OK] ボタンをクリックします。

STEP3 [レイヤーに適用] でオンにした項目では、以下の変更を加えることができます。

表示 / 非表示	レイヤーの目アイコンをクリックして、表示を切り替えることができます。
位置	移動ツールでレイヤー全体の移動ができます。
外観（レイヤースタイル）	レイヤースタイル（描画モード、不透明度、ドロップシャドウなど）を変更できます。

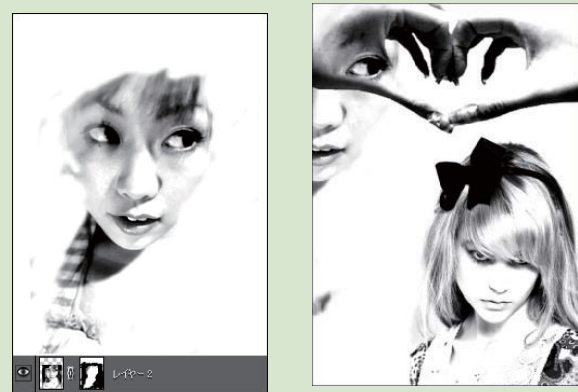
レイヤーカンパの表示を切り替える

表示したいレイヤーカンパの左にある をクリックするか、パネルの下にある ◀ か ▶ をクリックしてレイヤーカンパの表示を切り替えます。



フォルダ -6

ハイキー画像をつくり・白に溶け込ませてレイアウトする



(0) 新規ファイル作成 = B 5 サイズ、150dpi

(1) モノクロ化 → コントラスト強調

[フィルタ] → 色調補正 → グラデーションマップ
グラデ部をクリックすると、
[グラデーションエディタ] が表示される
スライダーを動かしてコントラストを強調する
(中間調子をとばす)

(2) 不用部分の削除
消しゴムツールを調節して、淡く消すなど

(3) レイアウトする

- 上にあるレイヤーのモードを [乗算] にすると白が透明になる
- レイヤーの [不透明度] 変更なども使い、整える



スタイル 1
2:46

スタイル 2
1:43

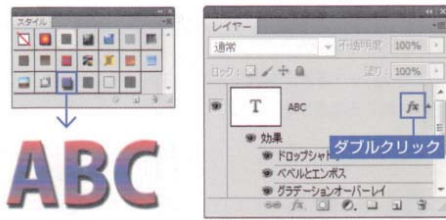
スタイルの適用と登録 5:39

レイヤースタイル

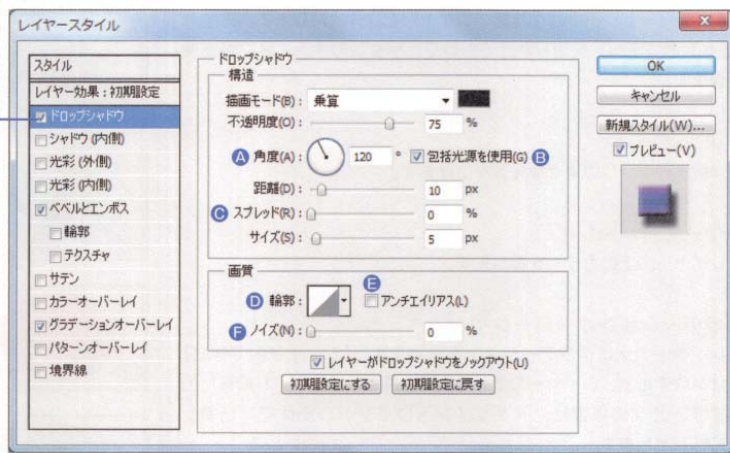
レイヤースタイルとは

非破壊編集の1つとして、レイヤーのデータを変更しないで特殊な効果を加えます。[スタイル] パネルにプリセットのレイヤースタイルがあり、レイヤーを選択してクリックするだけで簡単に適用できます。

適用したレイヤースタイルは、[レイヤー] パネルのレイヤー効果アイコンをダブルクリックして、[レイヤースタイル] ダイアログボックスで編集することができます。



追加したい効果をチェックして、オプションを設定します。複数選択も可能です。



- A 照明やグラデーションの角度を設定します。[ドロップシャドウ] [シャドウ (内側)] [サテン]の角度と距離は、画像をドラッグして設定できます。
- B 各効果の照明の角度を統一します。
- C [スプレッド] と [チョーク] は、ぼかしがかかる前のマットの領域を設定します。
- D [輪郭] は、効果の形を変更することができます。ポップアップパネルからプリセットの輪郭を選択するか、サムネールをクリックして輪郭エディターでカスタマイズすることができます。
- E 輪郭が滑らかになります。
- F 滑らか過ぎる効果がつかないようにノイズを加えます。

レイヤースタイルは、レイヤーまたはレイヤーグループに適用された1つ以上の効果です。Photoshop に用意されているプリセットスタイルを適用することも、レイヤースタイルダイアログボックスを使用してカスタムスタイルを作成することもできます。



複数の効果が適用されたレイヤーを表示するレイヤーパネル



D-10-2

ドロップシャドウ

レイヤーの下に影をつけて、下のレイヤーから浮き出している効果をつけます。[レイヤーがドロップシャドウをロックアウト] をオンにすると、半透明ピクセルの領域には影を入れません。

シャドウ (内側)

レイヤーの内側に影をつけて、下のレイヤーを切り抜いたような効果をつけます。

光彩 (外側)

レイヤーの外側に発光したような、ぼかし効果をつけます。

光彩 (内側)

レイヤーの内側に発光したような、ぼかし効果をつけます。光彩を放つ位置は、ソースの [中央] か [エッジ] で設定します。

ベベルとエンボス

ハイライトとシャドウの陰影でレイヤーを立体的にします。方向の [上へ] と [下へ] を切り替えるだけで、ボタンのオン・オフが表現できます。

サテン

洋服生地のような光沢をつけます。

カラーオーバーレイ

レイヤーの上にカラーを重ねます。

グラデーションオーバーレイ

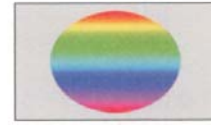
レイヤーの上にグラデーションを重ねます。[シェイプ内で作成] をオンにすると、レイヤーの塗りの範囲を基準に [比率: 100%] とします。オフの場合は、ドキュメントウィンドウ全体で [比率: 100%] とします。

パターンオーバーレイ

レイヤーの上にパターンを重ねます。[レイヤーにリンク] をオンにすると、レイヤーの移動に合わせてパターンも一緒に移動します。[元の場所にスナップ] を押すと、ドキュメントウィンドウの左上を基準とした初期設定の位置にリセットします。

境界線

レイヤーの輪郭に沿って境界線をつけます。境界線の位置は輪郭を基準に [外側] [内側] [中央] に設定できます。境界線の領域には [カラー] [グラデーション] [パターン] が設定できます。



D-10



マスク

マスクとは、作業対象にしない範囲を覆って保護する機能。マスキングテープで隠すと、そこだけ色が塗られないのと同じ。

マスクのかけ方は、大きく分けて、3種類ある。



ベクトルマスク

同じレイヤーの図形で切り抜きます

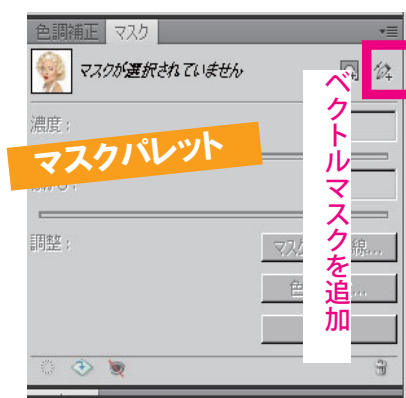


パスから作成するマスクです。
◎解像度に依存しないマスクです。ペンツールやシェイプツールで作成します。だから、後でパスによってマスクの形を自由に変えられるので、修正する時は楽です。

手順



E-1



- ① 画像を開く
- ② 【マスクパレット】の【ベクトルマスクを追加】をクリックするとマスクが作成されるが、この時点では変化は無い
- ③ 図形描画ツールで、図形を描く
ここでは【カスタムシェイプツール】の「ハート」を選んだ
- ④ ドラッグして、ハートのサイズを決めると、瞬時にきりぬかれる。



POINT

[背景]の画像にベクトルマスクは作成できません。[背景]をレイヤーに変換するときは、[レイヤー]メニュー→[新規]→[背景からレイヤーへ]を選択するか、[背景]のサムネールをダブルクリックします。ただし、[マスク]パネルの[ベクトルマスクを追加]ボタンで作成する場合のみ、自動的に[背景]をレイヤーに変換してベクトルマスクを作成します。

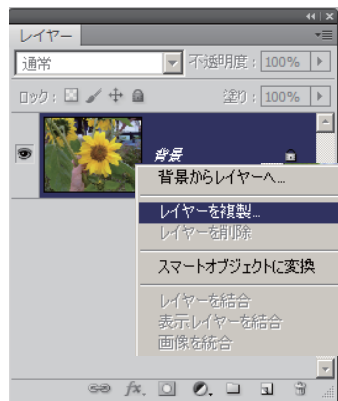


パスの図形でも、フリーハンドの図形でも大丈夫
一番簡単なマスクですが、オブジェクトを動かす時に、マスク部分も選択しなければいけないという煩わしさもあります。

手順

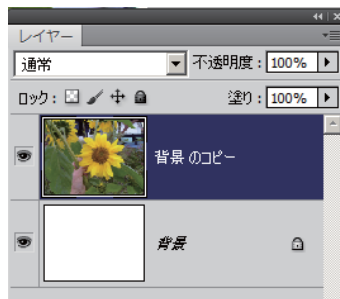
01) レイヤーを右クリックして「レイヤーを複製」する

E- 4 flower

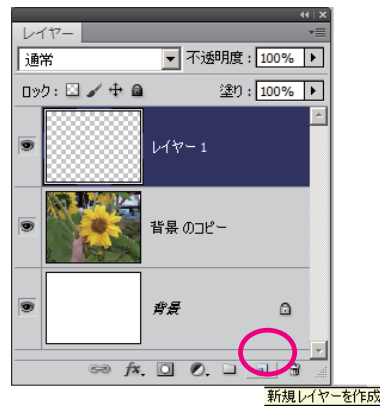


02) 背景レイヤーを「白地」にする

- 背景レイヤーを選択し、
- ・ 選択範囲 → 【全てを選択】
- ・ 編集 → 【カット】



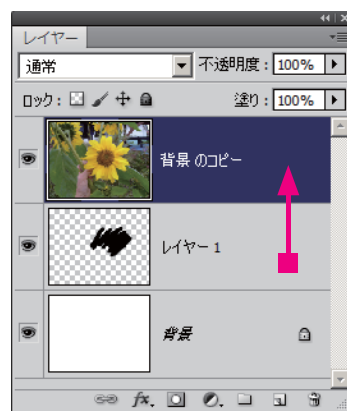
03) 新規レイヤーを作成する



04) 表示したい個所をブラシツールで描く



05) 「背景のコピー」を上に移動する

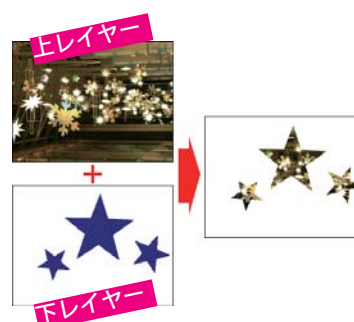


06) レイヤー間を Alt+ クリック



画像を切り抜いたように見せることができますが、実際には切り抜かれていません。

レイヤーの上下関係
写真が (上)、
切り抜き文字・図を (下) にする



レイヤーマスク でツルツルお肌

筆やグラデーションなど、塗りでマスクしたい時使います

E-3

ツルツルお肌

02) マスクパレット表示

① 2枚の画像の、上レイヤーにボカシをかけることでツルツルお肌にする。
② 目鼻口を筆塗りによりくり抜く。

POINT

[背景] の画像にレイヤーマスクは作成できません。[背景] をレイヤーに変換するときは、[レイヤー] メニュー→ [新規] → [背景からレイヤーへ] を選択するか、[背景] のサムネールをダブルクリックします。ただし、[マスク] パネルの [ピクセルマスクを追加] ボタンで作成する場合のみ、自動的に [背景] をレイヤーに変換してレイヤーマスクを作成します。

手順

01) 画像をコピーする

背景レイヤーを右クリック
→ **【レイヤーを複製】**

上レイヤーができる

02) ボカシて肌をなめらかにさせる

上レイヤーを選択しボカシをかける

【フィルター】ぼかし
【ぼかし (ガウス)】 【半径 2.5】

03) 「レイヤーマスクを追加」クリック

右側に「白四角」のレイヤーマスクが作成される

04) レイヤーマスクの編集

白四角をクリックしてから、目・鼻・口を黒色：ブラシで塗る
塗った箇所が黒く塗られる

左画面は変化なし

レイヤーマスク 4:25



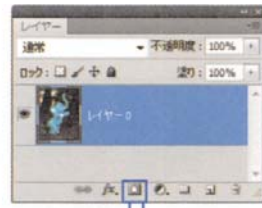
レイヤーマスク =ピクセルマスク

選択範囲から作成するマスクです。

◎ビットマップ画像(点の集合)のマスクのため、解像度に依存(拡大・縮小に不向き)。選択範囲をとる方法は様々ありますので、その分使い勝手の良いマスクです。ただ、一度選択範囲をかけてマスクを作成すると、あとでマスクのサイズや形を変えるのが少々面倒



E-2

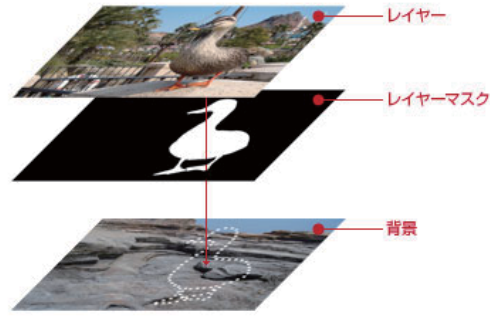


選択範囲を透明にする



選択範囲外を透明にする

レイヤーマスクは、レイヤーに追加される機能で、通常では表示されません。元画像の白い領域が表示され、黒い領域が隠されます。レイヤー上の隠された明になり、背景画像と合成されます。



表示される画像

【レイヤー】パネル

マスク範囲の修正

[チャンネル] パネルか [レイヤー] パネルにあるレイヤーマスクのサムネールをクリックしたら、次のいずれかの操作で修正します。

- 描画色をブラックに設定して、ペイントツールで透明にしたい範囲をペイントします。
- 描画色をホワイトに設定して、ペイントツールで表示したい範囲をペイントします。

画像の編集に戻るときは、[チャンネル] パネルの合成レイヤーか、[レイヤー] パネルにあるレイヤーのサムネールをクリックします。

POINT

ぼかしやグレーでペイントすると、半透明の表示になります。



レイヤーマスクを一時的に解除する

次のいずれかの方法で操作します。

- [Shift]キーを押しながら [レイヤー] パネルにあるレイヤーマスクのサムネールをクリックします。[Shift]キーを押しながら同じ所をクリックすると、元に戻ります。
- レイヤーマスクがあるレイヤーを選択して、[レイヤー]メニュー→[レイヤーマスク]→[使用しない]を選択します。[使用]を選択すると、元に戻ります。
- CS5とCS4は、[マスク]パネルの [マスクを使用/不使用の切り替え] ボタンをクリックします。同じ所をクリックすると、元に戻ります。



レイヤーマスクを削除する

次のいずれかの方法で操作します。

- レイヤーマスクがあるレイヤーを選択して、[レイヤー]メニュー→[レイヤーマスク]→[削除]を選択します。
- CS5とCS4は、[マスク]パネルの [マスクを削除] ボタンをクリックします。

レイヤーマスクのリンクを解除する

リンクを解除すると、画像とレイヤーマスクの位置を別々に移動することができます。レイヤーマスクのリンクを解除するには、次のいずれかの方法で操作します。

- [レイヤー] パネルのレイヤーとレイヤーマスクの間にあるリンクアイコン をクリックします。同じ所をクリックすると、リンクが元に戻ります。
- レイヤーマスクがあるレイヤーを選択して、[レイヤー]メニュー→[レイヤーマスク]→[リンク解除]を選択します。[リンク]を選択すると、元に戻ります。

リンクを解除したら、移動したい方のサムネールをクリックして、移動ツールでドラッグします。



レイヤーマスクの調整

CS5とCS4は、レイヤーマスクのサムネールをクリックすると、[マスク]パネルのオプションがアクティブになり、レイヤーマスク(ピクセルマスク)の不透明度や境界線の調整ができます。なお、[マスク]パネルで調整した効果は、後で元の状態に戻すことができます。



- A マスク領域の不透明度を設定します。値(0%~100%)を小さくすると、マスクで隠れた部分が透けて見えるようになります。最初の状態から濃くすることはできません。
- B マスクのエッジにぼかしをつけます。値(0px~250px)を大きくすると、ぼかしが強くなります。最初の状態からシャープにすることはできません。
- C [マスクを調整]ダイアログボックスが開きます。境界線を調整と同じ方法でマスクのエッジが調整できます。
- D [色域指定]ダイアログボックスでマスク範囲が調整できます。プレビューボックスのブラックの範囲を透明にします。
- E レイヤーマスクのカラーを反転して、表示と透明の範囲を逆転します。
- F マスクの境界に沿った選択範囲を作成します。
- G 画像から透明で隠れた部分を削除します。レイヤーマスクは削除されません。
- H レイヤーマスクを使用したり、不使用にしたりを切り替えます。
- I マスクだけを削除します。画像はマスク効果のない元の状態に戻ります。

クリッピングマスク 1

4:08

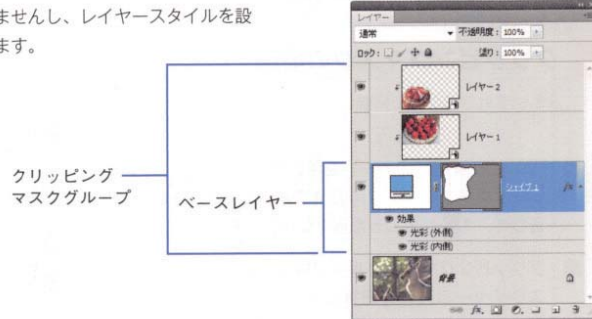
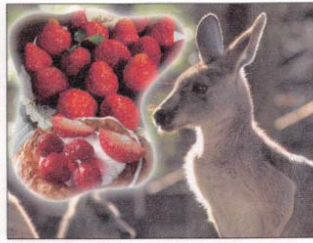


クリッピングマスク <補足>

ベースレイヤー

クリッピングマスクは、複数のレイヤーをまとめてマスク処理することができます。マスクする範囲は、クリッピングマスクグループの一番下のレイヤー（ベースレイヤーと呼びます）の透明な部分です。

マスクする透明な部分と表示する部分のイメージがあれば、画像、テキスト、シェイプレイヤーのどれでもベースレイヤーに指定できます。また、ベースレイヤーにレイヤーマスクやベクトルマスクの処理をしてもかまいませんし、レイヤースタイルを設定することもできます。

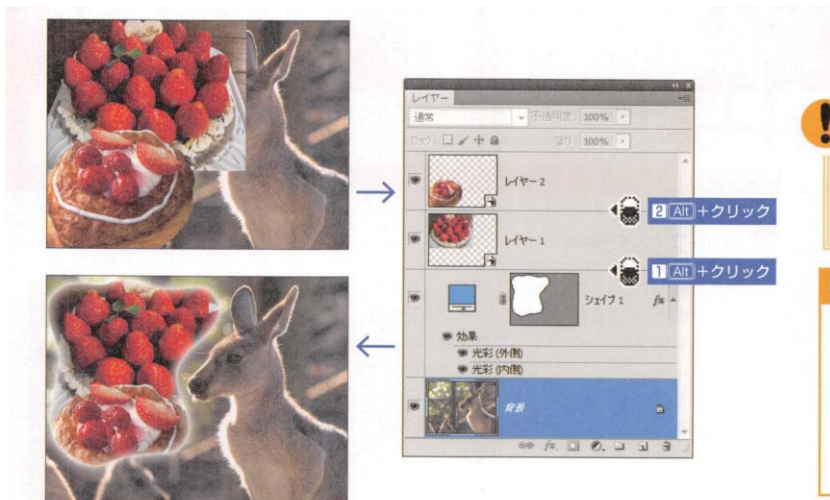


クリッピングマスクの作成

クリッピングマスクグループにするレイヤーを作成したら、次のいずれかの操作で作成します。

- **[Alt]**キー（**⌘** **[option]**キー）を押しながら、ベースレイヤーと1つ上のレイヤーの境界線にカーソルを合わせ、**⌘**に変わったらクリックします。マスクするレイヤーを追加するときは、**[Alt]**キー（**⌘** **[option]**キー）を押しながら、さらに上の境界線をクリックします。
- ベースレイヤーの上にあるレイヤーを選択（複数可）して、[レイヤー]メニュー→[クリッピングマスクを作成]（**[Alt]+[Ctrl]+[G]**）（**⌘** **[option]+[Command]+[G]**）を選択します。

ベースレイヤーはレイヤー名が下線付きの表示になります。マスクされるレイヤーはサムネールが右寄りになり、クリッピングマスクアイコン が表示されます。

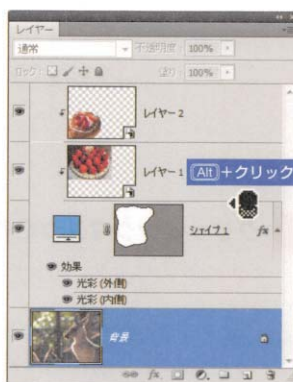


クリッピングマスクの解除

次のいずれかの操作で解除します。

- **[Alt]**キー（**⌘** **[option]**キー）を押しながら、クリッピングマスクグループ内の境界線にカーソルを合わせ、**⌘**に変わったらクリックします。
- クリッピングマスクグループのレイヤー（ベースレイヤー以外）を選択して、[レイヤー]メニュー→[クリッピングマスクを解除]（**[Alt]+[Ctrl]+[G]**）（**⌘** **[option]+[Command]+[G]**）を選択します。

ベースレイヤーの1つ上のレイヤーを解除すると、その上にあるレイヤーすべてが解除されます。



描画効果の調整

初期設定では、ベースレイヤーに設定した描画モードや、塗りの不透明度の設定をクリッピングマスクグループ全体に適用します。ベースレイヤーだけに描画効果を適用する場合、ベースレイヤーをダブルクリックして、[レイヤースタイル]ダイアログボックスの[クリップされたレイヤーをまとめて描画]をオフにします。

クリッピングマスク 2

8:07



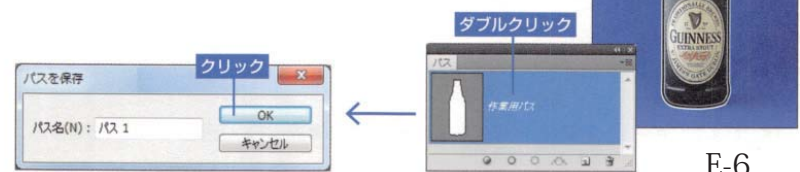
クリッピングパス

クリッピングパスとは、**DTP用の切り抜き画像**を作成するときの設定する「パス」です。たとえば、Illustratorで配置した画像の背景をマスクしたい場合に用います。印刷に関する専門的な分野では常識とされる操作ですが、「EPSオプション」や「平滑度」など、意外に知られていない部分もある機能です。

クリッピングパスの作成

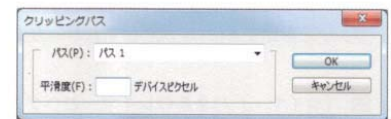
あまり複雑なパスは向いていません。

- E-5
- STEP1** 切り抜きたいエッジに沿って作業用パスを作成します。
 - STEP2** [パス]パネルの[作業用パス]をダブルクリックして、パス名を入力します。



E-6

- STEP3** [パス]パネルメニューから[クリッピングパス]を選択します。
- STEP4** 入力したパス名を選択して、[平滑度]は空欄のまま[OK]ボタンをクリックします。



画像を保存する

[ファイル]メニュー [別名で保存] を選択し、[フォーマット: Photoshop EPS] で画像を保存します。



注意

クリッピングパスを作成しても、Photoshopでは透明になりません。レイアウトソフトに配置したとき、クリッピングパスの外側が透明になります。

POINT

昔は「クリッピングパスで切り抜いてEPS形式で保存」がDTP画像の定石でしたが、今はPhotoshop形式の画像が配置できるので、レイヤーマスクなどでエッジをぼかすことも可能です。特にInDesignでは、画像に保存してあるパスやアルファチャンネルを選んで切り抜くことができるので、1つの画像ファイルから切り抜き範囲を変えて配置することもできます。



平滑度の算出方法

平滑度は、外部の出力機（ポストスクリプトプリンタ）に対する設定です。その設定値は、パスの形状や出力機の性能や特性、要求される出力解像度によって異なりますが、通常では3～5の範囲で適用すればいいでしょう。注意すべき点は、設定値が低いほど、詳細なアウトラインが得られるので、必要以上に平滑度が低く設定される傾向があることです。平滑度を低く設定しすぎると、出力の際に著しくメモリを消費してしまい、出力に時間がかかったり、エラーの原因になったりする可能性があります。

[EPSオプション]とは？

EPS形式のファイルは、外部の出力機（ポストスクリプトプリンタ）で出力することを前提としているので、互換性や用途に応じた設定を加える必要があります。[プレビュー]は、パソコン表示用の低解像度画像を設定するもので、一般的にはMacとWinが共有できる[TIFF(8bit/pixel)]を選択します。パソコンでプレビューされる画像は、そのまま（高解像度）だと表示が重くなるので、この設定をもとに低解像度の画像を自動的に割り当てます。[エンコーディング]は、画像のデータを置き換える形式を設定するもので、初期設定では[ASCII85]、または[バイナリ]が選択されています。これらの形式では、元データをそのまま置き換えられませんが、ファイルサイズが大きくなり、現実的ではない場合も多々あります。PostScript Level 2以上のポストスクリプトプリンタに限り、JPEGエンコードが使用できるので、一般的には[JPEG-最高画質(低圧縮率)]が多く用いられています。

合成の基本



E-12・13

LE29 女ごうせい



東京タワー



E-14・15

シルエットに

輪郭が明瞭なときは、**自動選択ツール**

- ① 選択する = **自動選択ツール**で、背景を選択
→ 選択範囲を**反転**
- ② ■ レイヤーを複製
(選択範囲をもったレイヤーが複製される)
- ③ ● 「べた塗り」で描画色で塗る



E-16

ボケた影をつける

- ④ べた塗りレイヤーを選び、「下のレイヤーと結合」
- ⑤ 影をぼかす = フィルタ「**ぼかし (ガウス)**」
- ⑥ 影レイヤを下に移動

セピア調に

- ① 調整レイヤーから「色相・彩度...」を選択します。
- ② 「色彩の統一」のチェックをオンにして、色相に「30」、彩度に「30」、明度に「5」を指定して実行します。

ねむり娘の夢

フォルダ -8



□完成サンプル



このように、写真を補正するときには、コピーしたレイヤーに対して行い、不透明度で微調整するようにしておくとうる自然に仕上げられます。またやり直したいときも便利です。

絵画風に色味を調整する

- 自然な感じにするために、実物写真に【**塗料**】をかけたレイヤーをのせる
- 2階調化をつかって、蝶をイラスト化する

- 01) 素材< 005 (リス) >を、全て選択、コピー → 新規レイヤーへ
- 02) リスを選択する
自動選択ツールで、背景を選択。塗り残しは、選択ブラシツールで、マスクモード使用しながら、ていねいに選択する。→ 選択範囲を反転
- 03) 選択したリスを、コピー → 新規レイヤーへ
- 04) このままだと写真が生っぽいので、落ち着いた絵画風に色味を調整します
画質調整 → カラー → 【色相・彩度】で、彩度を [-25] に
- 05) レイヤーをコピーしてフィルタかける
アーティスティック → 【塗料】、ブラシサイズ [3]、シャープ [8]、レイヤーの**不透明度 [40%]**

□素材データ



素材データから、いろんなもティフを選択して、サンプルのように再構成してみましょう。

いろんな合成の方法

光と影の表現

光線を出す



ライトで光を表現

- ▼照明の下（背後）に、ライト部分のみを配置
<すでに配置済み>
- 適用
レイヤースタイル→光彩（外側）を適用
- 編集
サイズ 100PX、不透明度 75%に

影をつける

- 1) 梯子レイヤーをコピーして、黒で塗りつぶす。
<蝶 手順を参照>
- 2) 選択を解除してから、[ぼかし（ガウス）]
7pix
- 3) 少しズラして [不透明度] 30%

レイヤースタイルの操作

1. 適用

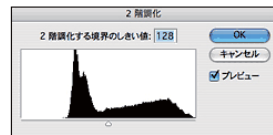
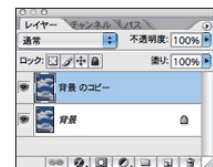
- ①レイヤーパネルからレイヤーを選択します。
- ②効果パネルのカテゴリメニューから「レイヤースタイル」を選択します。
- ③次のいずれかの操作を行います。
 - スタイルを選択して、「適用」をクリックします。
 - スタイルをダブルクリックします。
 - スタイルをレイヤーまでドラッグします。

2. 編集（効果を調整する）

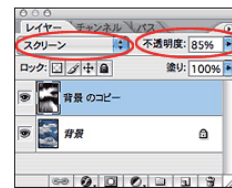
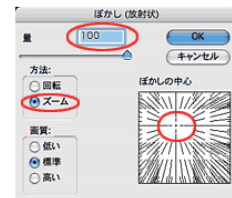
- ①次のいずれかの操作を行います。
 - {fx} をダブルクリックします。
 - レイヤー/レイヤースタイル/スタイル設定を選択します。
- ②画像に加えられた変更をプレビュー表示するには、「プレビュー」を選択します。
- ③1つまたは複数のレイヤースタイルの設定を変更するか、新規レイヤースタイルを追加し、「OK」をクリックします。



光線を出す



E-10



背景レイヤーをコピーしてアクティブにします。
[イメージ] メニューの [2階調化 ...] を選択してそのまま実行します。

画像は白黒になります。

[フィルタ] メニューの [ぼかし] から [ぼかし（放射状）...] を選択します。
量を「100」、方法「ズーム」にして、ぼかしの中心を画像に合わせて適当な位置に調整して実行します。

放射状になります。

同じ設定でもう一回、「ぼかし（放射状）」フィルタを適用します

「背景のコピー」レイヤーの描画モードを「スクリーン」にし、不透明度を85%ぐらいまで落とします（お好みで調整してください）。



陰影強調ライティングに 06-04



E-11

- 1) 背景をコピーした「レイヤー 1」を作成
- 2) [フィルタ] メニューの [描画] から [照明効果...] を選択します。
光源タイプに「全指向性」、照度を15から20程度、その他のオプションを「0」にして光源を適当な位置に設定します。
- 3) 「照度」オプションの右端にある、カラーをクリックし、光源色を選択します。画像は暗くなります。
- 4) レイヤーパレットの下にある「塗りつぶすまたは調整レイヤーを新規作成」のボタンをクリックして、表示されるメニューから [トーンカーブ...] を選択します。
- 5) レイヤーパレットで、「トーンカーブ 1」レイヤーの描画モードを「ソフトライト」にします。

レイヤー利用のテクニック

グラデーション

「半透明マスク」がほしい時に使います

レイヤーマスクとグラデーションで徐々にフェードしていくような感じの写真を作成します。

E-7・8

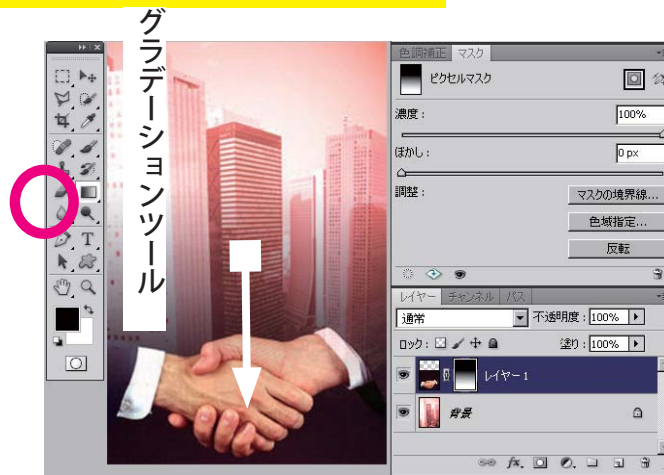


01) ビル郡を背景にして握手の写真をその上のレイヤーに配置します。



02) 握手のレイヤーを選択して「レイヤーマスクを追加」ボタンをクリック。

右側に「白四角」のレイヤーマスクが作成される



03) グラデーションツールをクリックし、色は白と黒のグラデーションを選択。握手のレイヤーを上から下にドラッグすれば完成です。

ボカシのグラデーション

00) [レイヤーを複製] する

→ [背景のコピー] レイヤーが作成される

被写界深度によるボケを演出するためには、画像の手前から奥に徐々にボケが強くなるようにする。そのために、レイヤーマスクでグラデーションツールを使って、画像の一部をマスクします。

1) 人物のみ選択

[背景のコピー] をクリックして、クイック選択ツールで、人物のみ選択する

2) コピ&ペする

→人物つき [新規レイヤー] が作成される



E-9



3) 遠景にボカシをかける

[背景のコピー] レイヤーを選択して、フィルタ→ボカシ→ボカシ (ガウス) を強めにかける

4) 半透明グラデをかける

全体にかかったぼかしの、手前部分がボケないように、グラデーションをかける

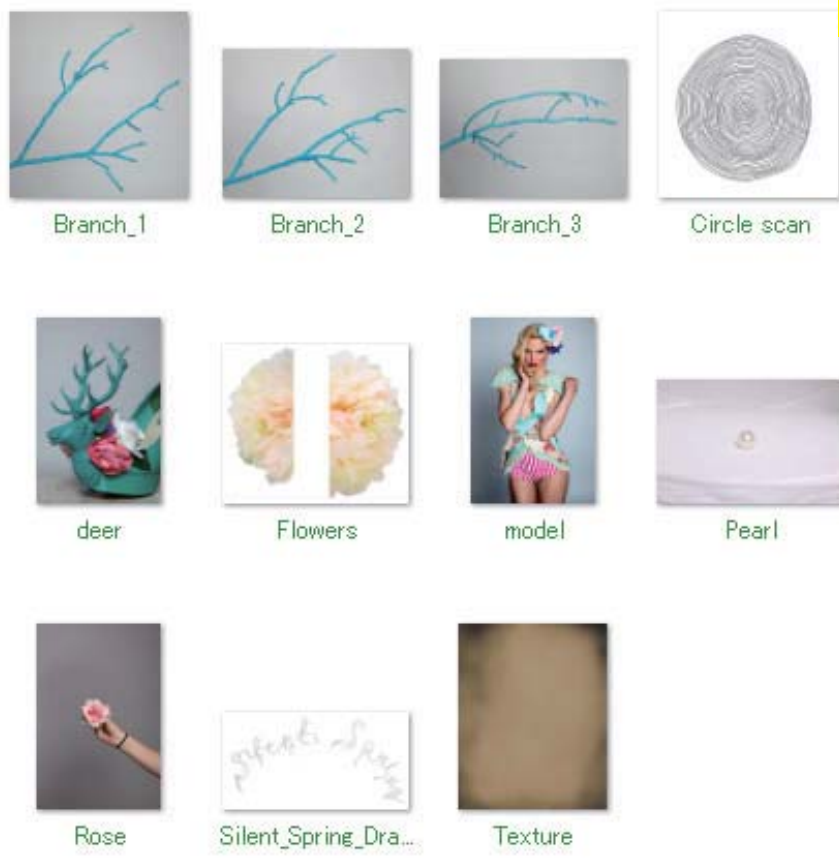


・ [レイヤーマスクを追加] ボタンをクリック

・ 右側の白いレイヤーマスクをクリックして選択する

・ 下から上へ、グラデーションをかける

合成レッスン



フォルダ-9

● TRY-03



E-17 jw_lady



フォルダ-10



ciaraphelan

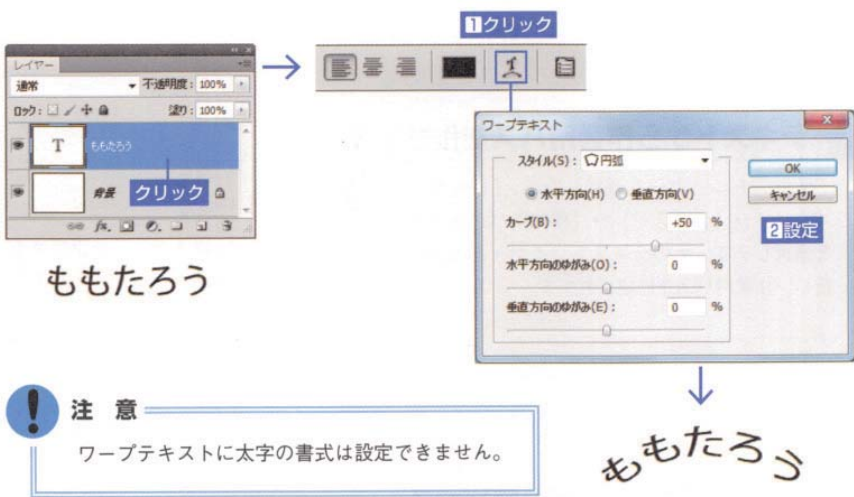


文字マスクツール

9:40

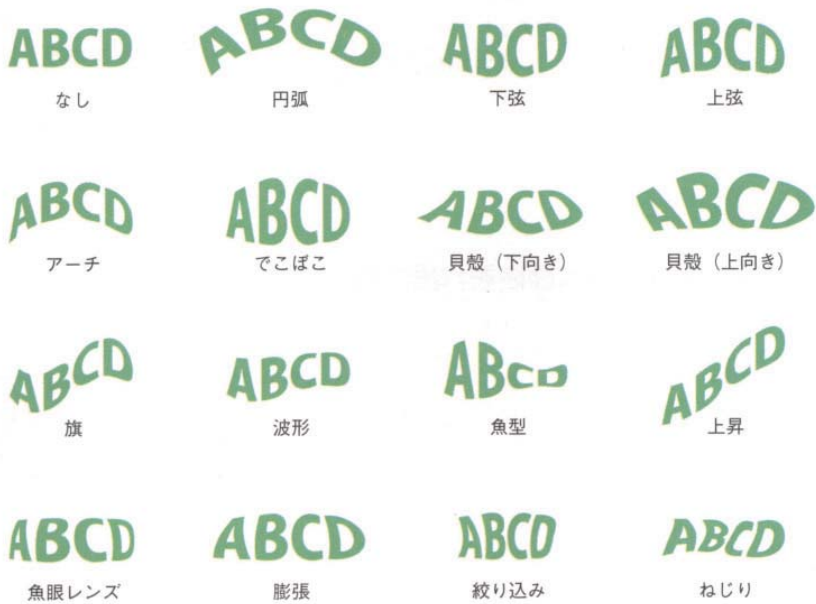
テキストをワープで変形する

テキストレイヤーを選択したら、[ワープテキストを作成] ボタンをクリックして、ワープスタイルを設定します。ワープを解除するときは、[ワープテキストを作成] ボタンをクリックして、スタイルを [なし] に戻します。



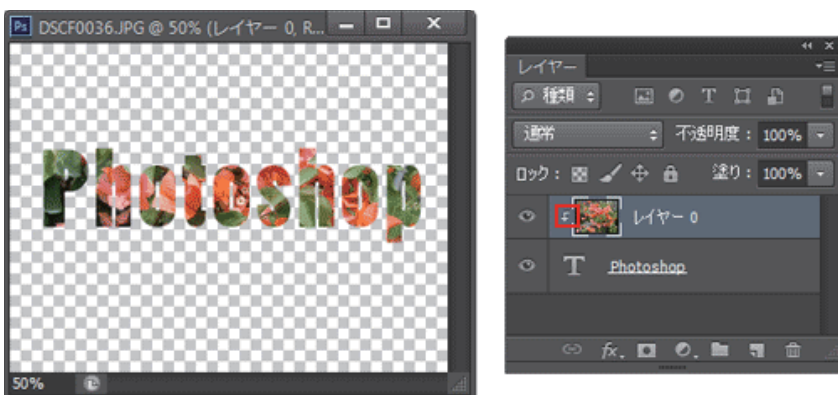
注意
ワープテキストに太字の書式は設定できません。

スタイル



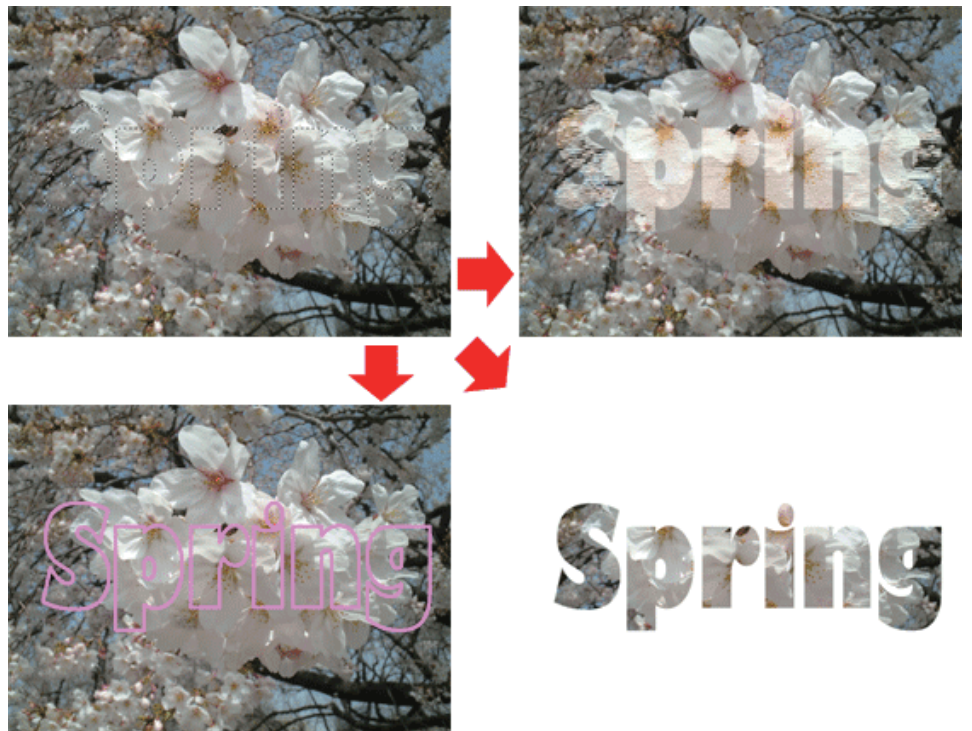
クリッピングマスク

クリッピングマスクでは、下のレイヤーの透明部分で、上のレイヤーにマスクを適用します。クリッピングマスクに含まれるのは、隣接しているレイヤーのみです。文字のアウトラインで画像を切り抜いたように見せることができますが、実際には切り抜かれていません。クリッピングマスクを解除することで、元の状態に戻ります。

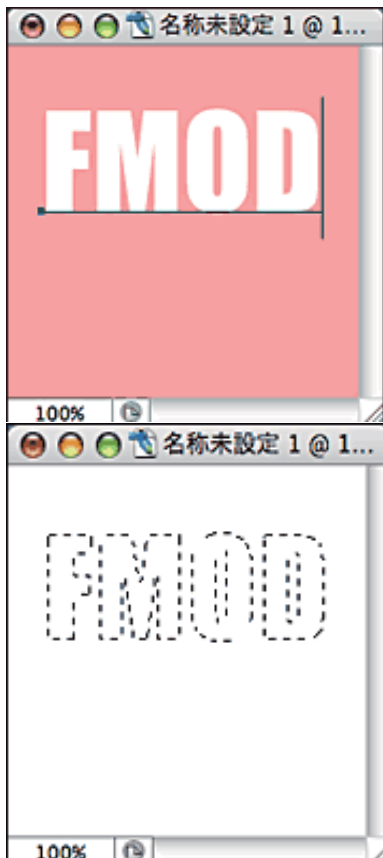


文字マスクツールの操作

文字マスクツールを使用すると、文字の形で選択範囲を作成することができます。作成した選択範囲は、他の選択範囲と同じように移動、コピー、塗りつぶし、境界線を描くなどの操作を行うことができます。



ツールボックスで、文字マスクツールを選択します。



クリックして文字列を入力します。このとき、画像全体がうす赤色で塗りつぶされたような状態となりますが、これは文字列を確定させるとなくなります。

入力できたら確定させます。文字は入力されず、選択範囲ができただけです。

作成された選択範囲を利用して、コピー、移動、塗りつぶし、境界線を描くといった操作を行います

※ 例として切り抜いて境界線をつけた場合のイメージです。



文字フォントと色

4:41

クローズパスの内側にテキストを入力する

選択したクローズパスの内側に、横書き文字ツールか縦書き文字ツールのカーソルを重ねて、カーソルが①に変わったらクリックします。入力したテキストは、パスの内側にだけ表示されます。



テキストの入力を終了する

- テキストの入力を終了するときは、次のいずれかの方法で操作します。
- オプションバーの確定ボタン をクリックします。
 - [Ctrl]+[Enter]キー (⌘ [command]+[return]キー) を押します。
 - テンキーの[Enter]キー (⌘ [return]キー) を押します。
 - レイヤーをクリックします。

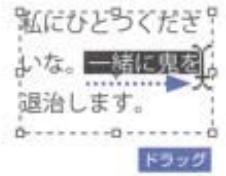
テキストを選択する

テキストの書式を変更するには、適用範囲を選択する必要があります。

テキスト全体を選択する
テキストレイヤーのテキストアイコンをダブルクリックすると、テキスト全体を選択します。



テキストの一部を選択する
選択したい文字の先頭から末尾まで、横書き文字ツールか縦書き文字ツールでドラッグします。



- ① 文字の位置が上下します。
- ② テキストのカラーを設定します。クリックするとカラーピッカーが開きます。
- ③ オンにすると、選択したテキストに効果を適用します。
- ④ 選択している文字のハイフネーションとスペルチェックの言語を設定します。
- ⑤ テキストのエッジをスムーズにする処理として、テキストと背景間のエッジがどのように変化するかを設定します。

注意
テキストのカラーは、ツールパネルの描画色では設定できません。オプションバーが[文字]パネルで設定します。

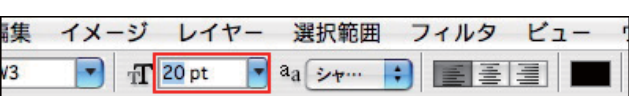
段落パネル

-
- ① バウンディングボックス内にテキストを入力したとき、テキストの揃え方を設定します。
 - ② 正の値を設定すると、段落の左右(縦書きは上下)の端がひっこみます。負の値を設定すると、とびだします。
 - ③ 正の値を設定すると、段落の1行目だけひっこみます。負の値を設定すると、とびだします。
 - ④ 正の値を設定すると、段落前後の行間が広がります。負の値を設定すると、狭くなります。
 - ⑤ 禁則文字が行頭や行末に表示されないように、自動で文字間隔を調整します。[強い禁則]は、禁則文字の対象が多くなります。
 - ⑥ 約物(括弧や句読点など)の間隔を調整します。
 - ⑦ オンにすると、自動で欧文単語にハイフンをつけて分割します。

サイズと書体 (フォント)

文字を入力したら、サイズや書体 (フォント) などを設定する。

文字サイズの設定



▲テキスト入力部分に数値を入力しreturnキーを押す。



1文字ずつでも、各種設定を変更することが可能
文字のサイズやフォント、色は1文字ずつでも設定することができる。設定を変更したい文字をドラッグして選択状態にして、各種設定を行う。

フォントの設定



文字色の設定



レイヤーパレットでテキストレイヤーが選択され、文字ツールを選んだ状態で、オプションバーの[テキストカラーを設定]をクリックする。

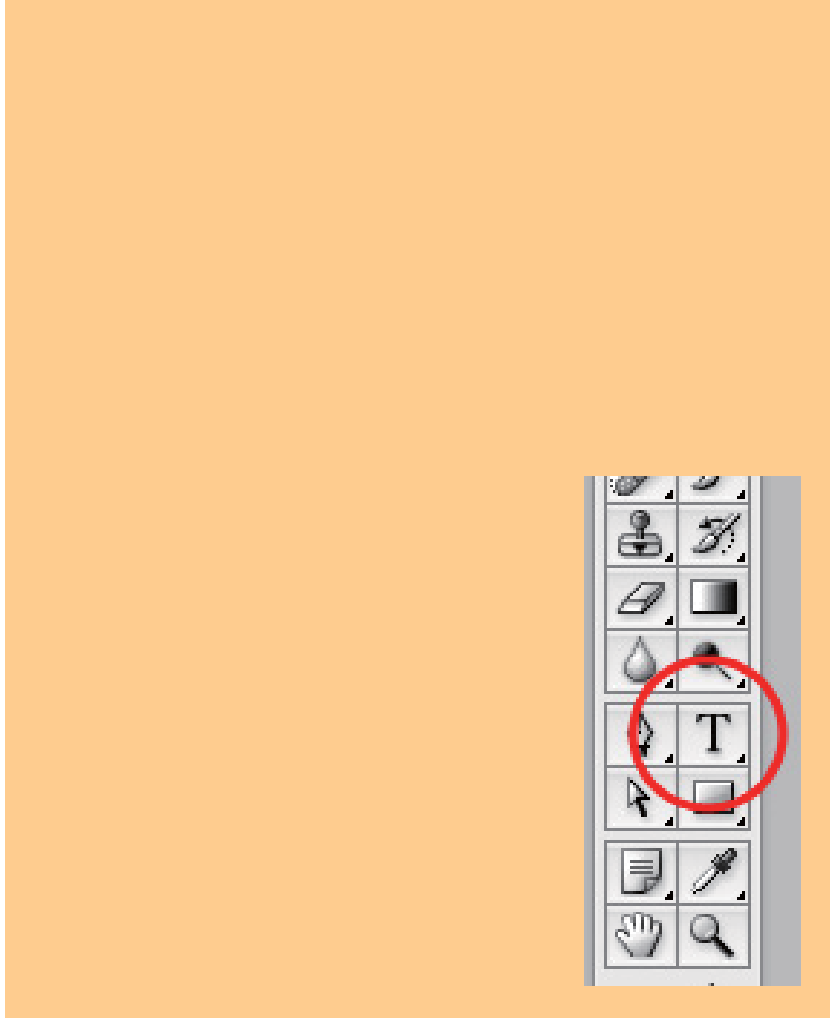
[カラーピッカー]が表示されるので、描画色の設定と同様の方法で文字色を設定する



「スタイル」の適用
文字にはレイヤーの画像と同様に[スタイル]や[レイヤースタイル]が適用できる(詳細は「テクニック4:スタイルとフィルタの基本」を参照)。また、スタイルを適用したあとでも書体やサイズの変更や、文字の編集が可能だ。

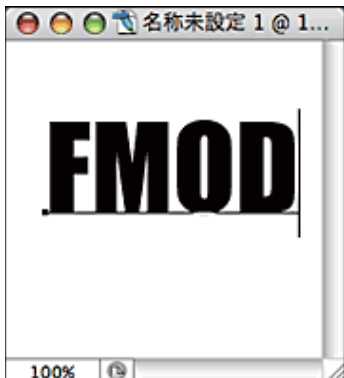
文字ツール入力
2:44

文字ツール



■ テキスト入力には文字ツール

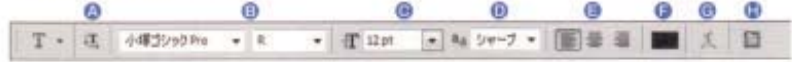
- 入力** 文字入力には、**横書き**文字ツールや**縦書き**文字ツールを、入力したい部分をクリックする。
- 改行** 改行するには **return キー**を押す。
- 確定** このままの状態では入力した文字は確定されていないので、オプションバーの**[確定]** ボタンをクリックする。
- 修正** 文字ツールで修正したい部分をドラッグして入力し直す。
- 削除** Iビームポインタを挿入して **delete キー**を押す。
- 移動** 移動ツールを選択し、文字をドラッグする
- 縦書き** 縦書き文字ツールを選択して入力する。
横書きを縦書きに変更するには、文字ツールを選択し、オプションバーの**[テキストの向きを変更]** ボタンをクリックする。



文字ツールの使用時には、マウスのポインタはIの字型になっています。文字を入れたい場所を、クリックします。

フォント（文字の書体）やその大きさはツールオプションバーで指定できま

文字ツールオプション



- A テキストレイヤーを選択してクリックすると、テキストの方向（横が縦）が変わります。
- B テキストの字形を設定します。
- C テキストの大きさ（0.01pt～1296.00pt）を設定します。
- D テキストの幅を基準として、どの位置に揃えるかを設定します。
- E テキストのカラーを設定します。クリックするとカラーピッカーが開きます。
- F ワープ効果を適用して、テキストを変形します。
- G [文字] パネルと [段落] パネルが開きます。変化するかを設定します。

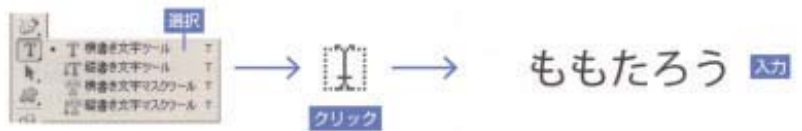
文字パネル



- A テキストの字形を設定します。
- B テキストの大きさ（0.01pt～1296.00pt）を設定します。
- C 行と行の間隔（0.01pt～5000.00pt）を設定します。[自動]を選択すると、フォントサイズの175%分の間隔になります（初期設定の場合）。
- D 文字の縦横比率（0%～1000%）を設定します。
- E 選択した文字の間隔を狭くします。値（0%～100%）を大きくすると、間隔が狭くなります。
- F 複数の文字列を選択して、均等に文字間隔を設定します。負の値にすると、文字間隔が狭くなります。
- G 個別に文字間隔を調整したいとき、文字と文字の間にカーソルを挿入して設定します。[メトリクス]と[オプティカル]は、選択した複数の文字列を自動調整します。

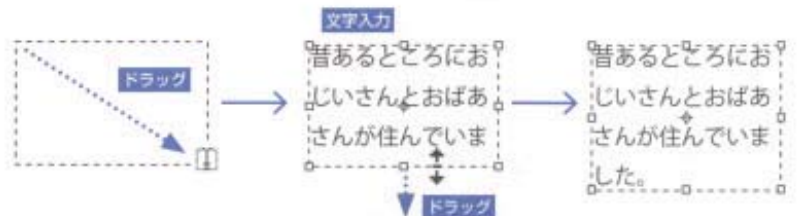
テキストを入力する

横書き文字ツールが縦書き文字ツールでクリックした位置からテキストを入力します。この方法で入力したテキストを「ポイントテキスト」と呼びます。



長いテキストを入力する

長いテキストを入力するときは、横書き文字ツールでドラッグして、バウンディングボックスを作成します。テキストが入りきらないときは、バウンディングボックスのハンドルをドラッグして入力範囲を広げます。この方法で入力したテキストを「段落テキスト」と呼びます。



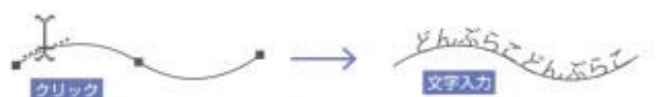
POINT

バウンディングボックスを作成するとき、[Alt]キー（Mac: [option]キー）を押しながらクリックまたはドラッグすると、[段落テキストサイズ] ダイアログボックスで幅と高さが設定できます。



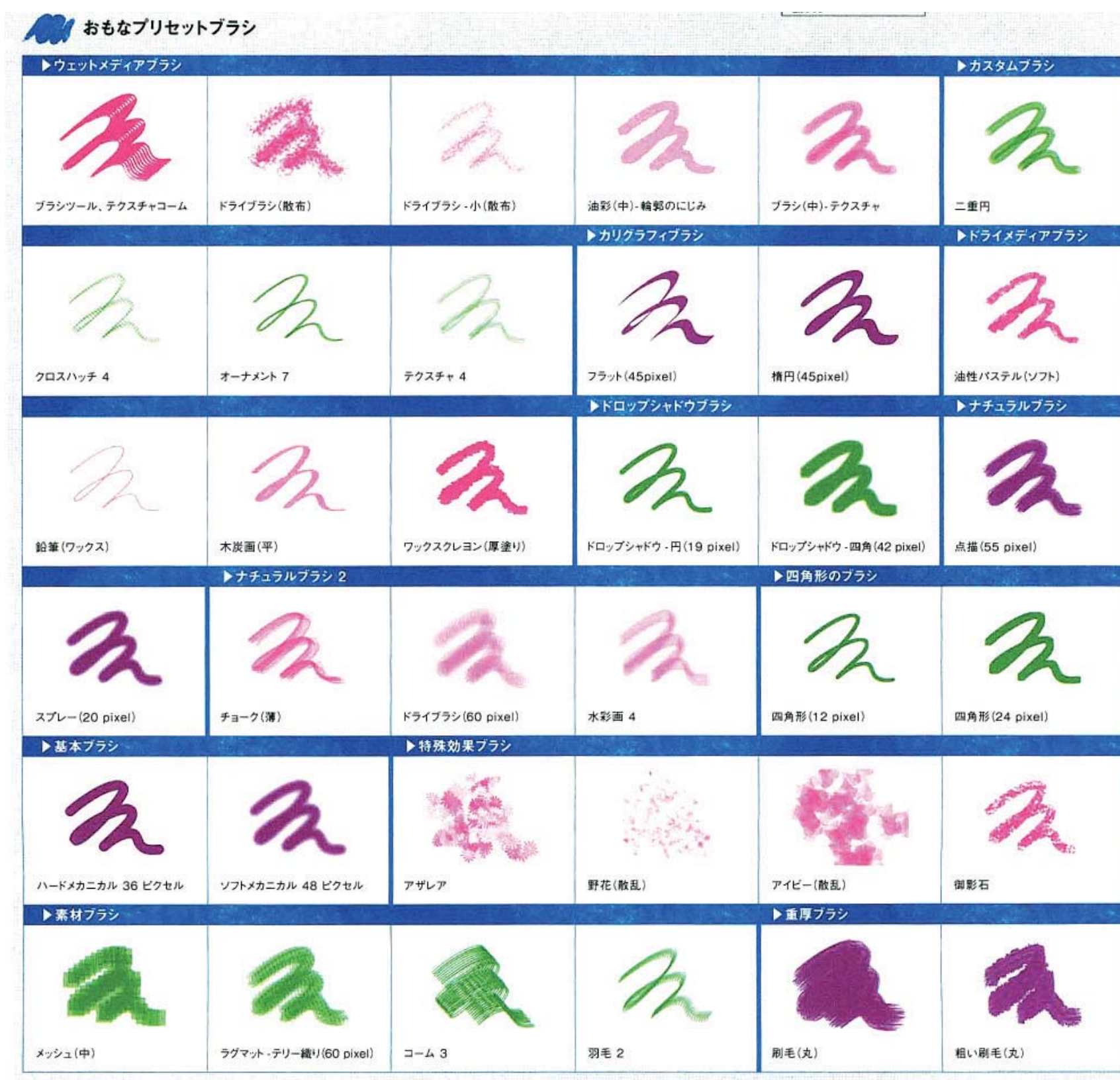
パスに沿ったテキストを入力する

選択したパスの上に、横書き文字ツールが縦書き文字ツールのカーソルを重ねて、カーソルがIに変わったらクリックします。入力したテキストは、パスに沿って表示されます。



ブラシ

Photoshopには300種類以上のプリセットブラシが収録されており、描画やマスクの作成、修正など、イラスト制作の各工程において重宝する。これらのブラシは、ブラシツールや鉛筆ツールなどのツールオプションバーにある[ブラシプリセットピッカー]から目的のものを選ぶか、ブラシパレットから選択することで使用可能だ。初期設定で表示されるブラシは、スタンダードなものを中心に65種類。他のブラシはブラシパレットメニュー、または[ブラシプリセットピッカー]の右上のメニュー内にあり、自由に呼び出して使うことができる。



ブラシのエアブラシ機能

モード: 通常 不透明度: 100% 流量: 100%

エアブラシ機能をオンにすると、ブラシの動きを止めても、インクが噴出され続けて広がっていきます。



ブラシの不透明度と流量のショートカット



スライダーを使用しますが、もっと便利な方法があります。

テキストの上にカーソルを持ってくると左右への矢印がついたカーソルに変わります。

このカーソルの時に右方向にドラッグすると数値が大きくなり、反対に左方向にドラッグすると数値が小さくなります。

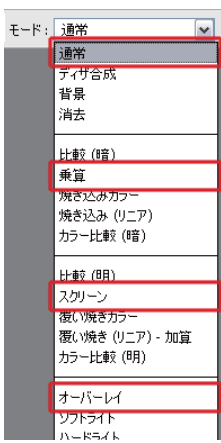


ショートカットは数値入力エリアを選択しない状態で数字キーで行います。このときエアブラシ機能がオンかオフかで Shift キーを組み合わせます。

エアブラシ機能	不透明度	流量
OFF	数字キー	Shift + 数字キー
ON	Shift + 数字キー	数字キー

数字キー	不透明度・流量
0	100%
9	90%
5	50%
1	10%
05	5%
01	1%
25	25%

ブラシの描画モード



ブラシの描画モードは、すでに描かれている色（基本色）にこれから描く色（合成色）をどのように合成するかの設定です。

メニューにはたくさんの描画モードがあって、どのモードを使ったらいいかわかりにくいと思います。

でも最初は4つの描画モードを覚えておけば大丈夫です。

■通常

(W: Shift + Alt + N キー、M: Shift + Option + N キー)

一番よく使うモードです。合成色で基本色を塗りつぶします。アナログ画材でいえばガッシュのような不透明な絵具にあたります

■乗算

(W: Shift + Alt + M キー、M: Shift + Option + M キー)

減法混色のモードで、塗り重ねるとだんだんと暗くなります。

アナログ画材のマーカーで塗ったような効果があります。陰影を描く時に便利で、基本色の階調を残しながら暗くしていくことができます。

■スクリーン

(W: Shift + Alt + S キー、M: Shift + Option + S キー)

加法混色のモードで、塗り重ねるとだんだん明るくなります。アナログ画材にはないデジタル独特の描画方法です。

明るい部分やハイライトを描くのに便利です。スクリーンモードも乗算モードと同様に基本色の階調を残しながら明るくしていくことができます。



ペン入れできるなめらかな筆

Photoshop のブラシは、連続してポンポンとハンコの要領で画像を配置していく原理でできている。だから配置の間隔は短いほどなめらかな線が描けることになる。

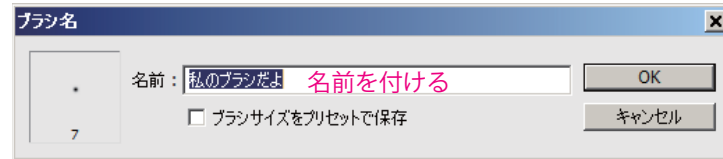
プリセットされているブラシは 25% になっているものが多い。これはブラシサイズに対して 1/4 座標が移動したら一回画像を配置する、ということだ。これではなめらかな線など描けるはずもない。また、不透明度を下げて塗る時も、変な縞模様ができる。自分がよく使いそうなブラシは全て間隔を 1% にして再度登録し、元からあったブラシは削除する。

手順としては、元のブラシプリセットを選択し、ブラシ先端のシェイプ > 間隔を 25% から 1% に変更する。新規ブラシプリセット → OK でブラシを登録を繰り返し、ブラシ > オプション > ブラシプリセットマネージャで、ブラシの削除、ブラシ位置の移動を行う。

ブラシプリセットはブラシパレット上で Alt (Option) キーでも削除できる。つまり裏を返せば簡単に消えてしまうので、ブラシ > オプション > ブラシの保存で、時々バックアップを取るようになる。

デメリットとしては、25% から 1% にするという事は、濃度（正確には密度）が 25 倍になるということなので、透明表現のコントロールが難しくなる。基本ブラシではインク流量で透明表現を変更しているブラシが多いが、これだけでは不十分になるので、不透明度も筆圧でコントロールできるように設定する必要がある。





● ブラシパネル

各種オプションを設定し、オリジナルブラシを作成します。

ブラシ先端のシェイプの時のパネル

■ 硬さ
 ブラシの境界の“ぼかし”を示すもので、0%がぼかし最大（軟らかい）、100%がぼかし最小（硬い）の設定値になります。ビットマップデータから作成され

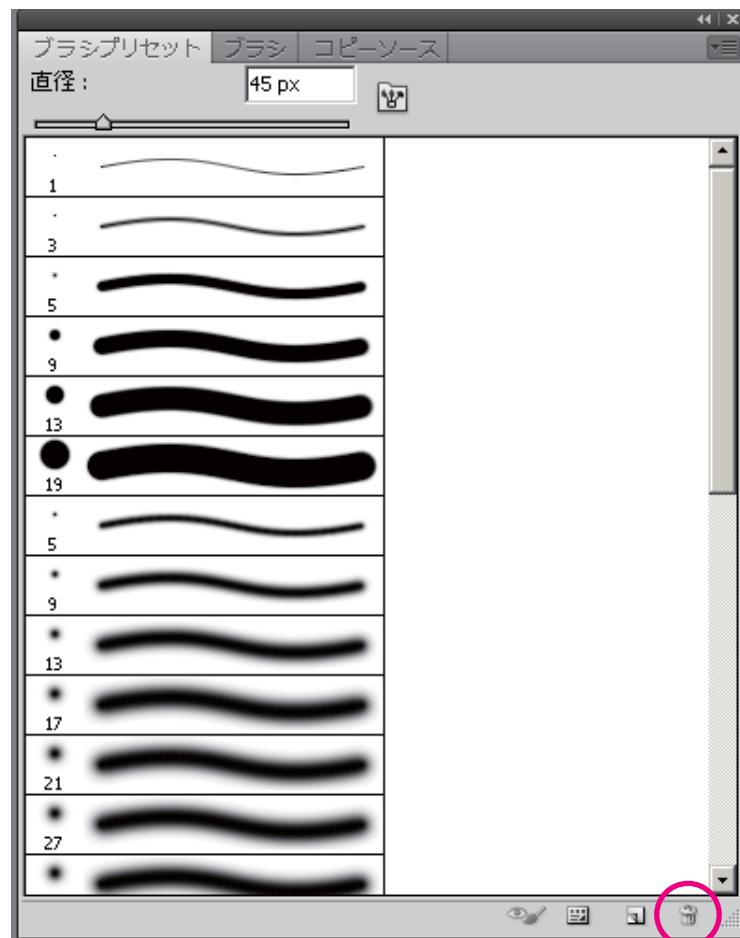
それ以外の時のパネル

■ サイズのジッター
 ジッターとは「変化の度合い」のことで、値が大きいほど、ストロークの変化がはっきりする。コントロールを「フェード」に設定することで、筆で描いているような、少しずつぼまるシェイプを表現できます。髪の毛や芝生などを描くときに便利。

新規
ブラシ
作成

■ ブラシプリセット

ブラシプリセットとはブラシのライブラリーのことで、自分で作ったりカスタムしたブラシを登録しておくことができます。



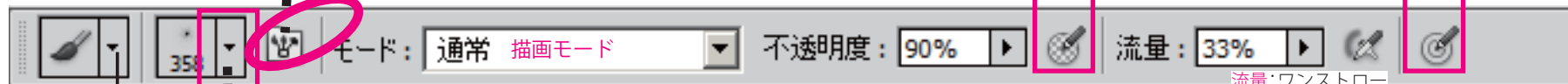
新規
ブラシ
作成

ブラシツール

ブラシツールの基本 1:19

ブラシをもちいたペインティング 1:38

● **ブラシパネルを表示する**



ブラシの不透明度
筆圧ON

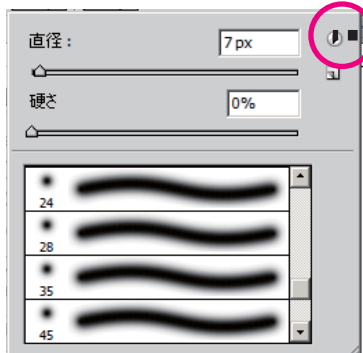
ブラシの太さ調節
筆圧ON

数字キー:不透明度調整
(1 → 10%, 0 → 100%)

流量:ワンストローク分の流量を調整できます。流量の率を下げると透明度が増し、ストロークが重なる部分はブレンドされて濃くなります。

流量を下げると、カスレ感に影響がでます。

■ ブラシプリセットピッカー

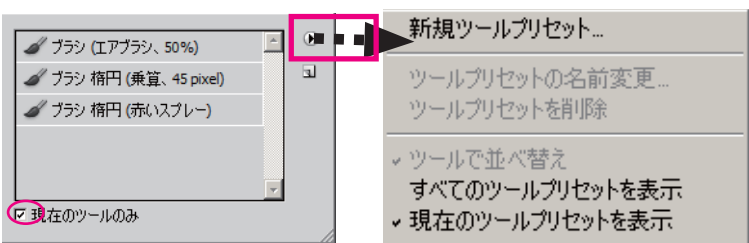


ブラシの大きさや形の設定を個別に保存したもの
ブラシの種類・サイズ・固さなど簡易な設定が行える

右上の三角印をプレスするとメニューが表れます。このメニューの下の方がライブラリーになっています。

自分が良く使う設定を登録しておくことができる。

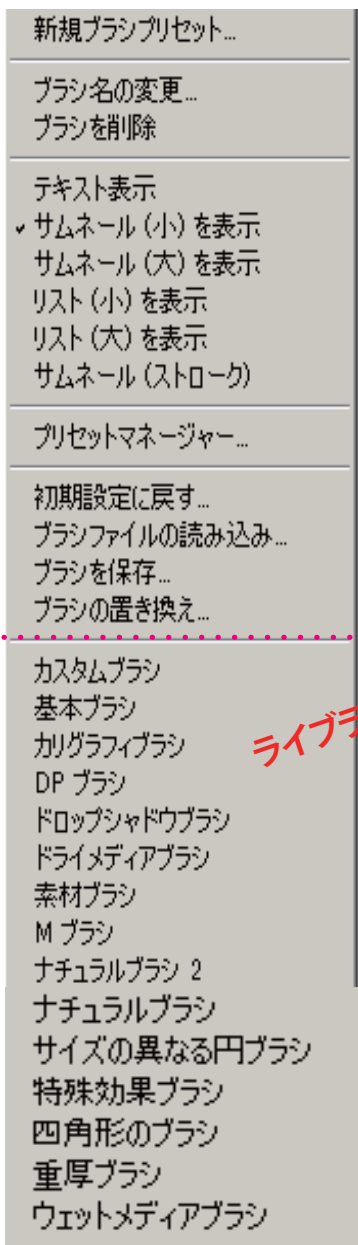
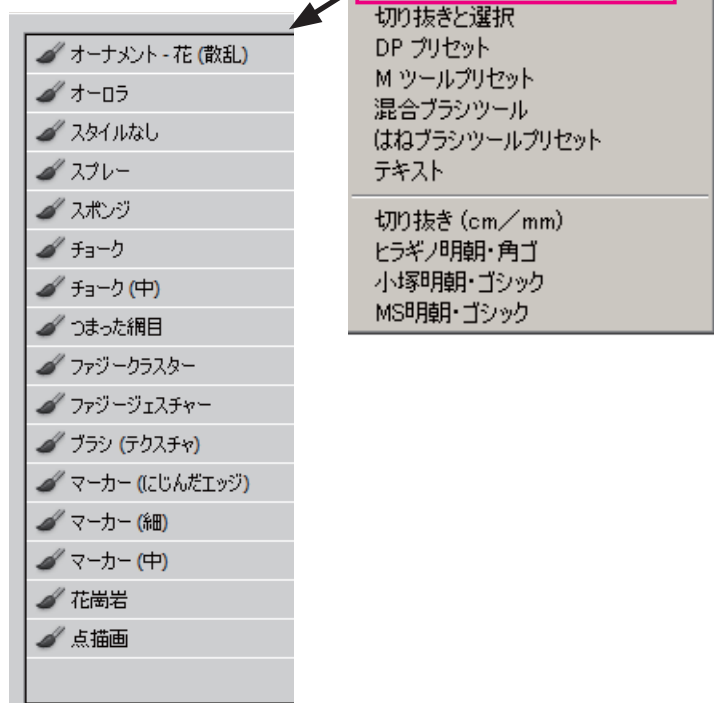
▼ ツールプリセット



[ブラシツール] の設定を個別に保存したもの。初期設定表示は、
● ブラシ (エアブラシ、50%)
● ブラシ 楕円 (乗算、45 pixel)
● ブラシ 楕円 (赤いスプレー)

ツールプリセットを初期化
これが、最初の状態

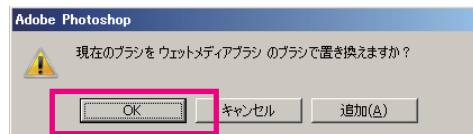
ブラシ選択時



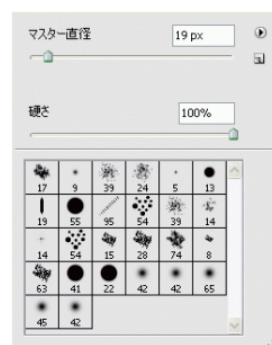
ライブラリー

ためにウエットメディアブラシを選択してみてください。

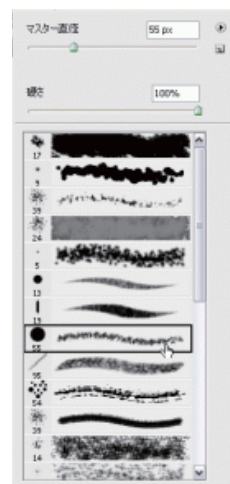
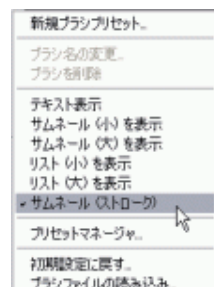
アラートダイアログが出ます。今のライブラリーに追加したい場合は追加ボタンを、完全に置き換えたいときはOKボタンを押します。最初の時はどのライブラリーにどのブラシがあるかが分かるようになるために置き換えた方がいいと思います。



そうするとウエットメディアブラシに入れ替わりました。

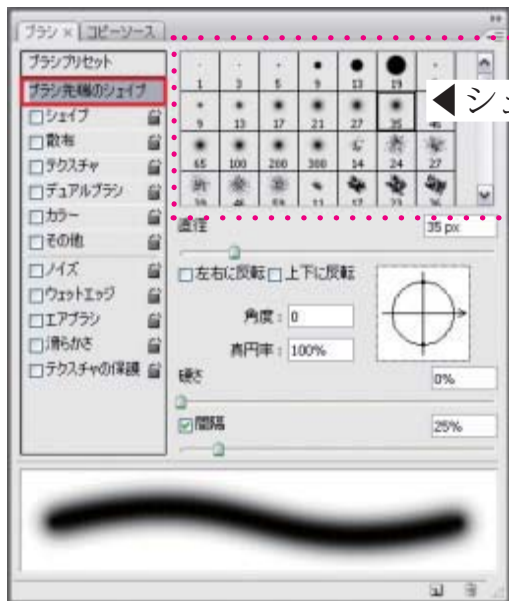


ブラシピッカーの表示が分かりにくければメニューからサムネイル(ストローク)などにしてやれば分かりやすくなります。



ブラシのカスタマイズは**ブラシパネル**を使って行います。

(1) ブラシ先端のシェイプ = 基本的な設定



◀ **シェイプ選択エリア**

ここでブラシの基本となるシェイプを選択します。

◀ **直径**

直径 (大きさ) を設定します。

◀ **角度**

シェイプの角度を設定します。方向性のあるシェイプに有効です。

◀ **真円率**

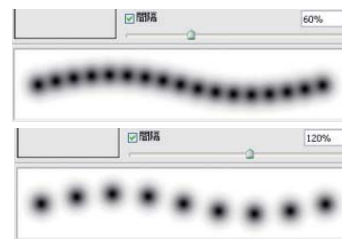
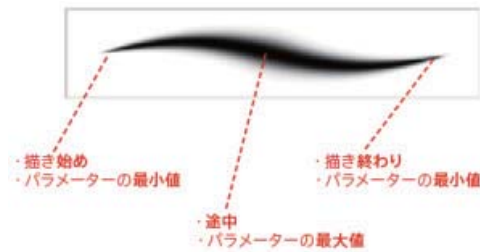
◀ **硬さ**

シェイプの輪郭のボケ具合の設定。設定できるシェイプとできないシェイプがあります。

■ **間隔**

描点の間隔を調整。

描点とは描画された一つのシェイプのことで、線を描いていても**実は連続した描点で描かれています**。値を上げると描点と描点の間隔があきます。

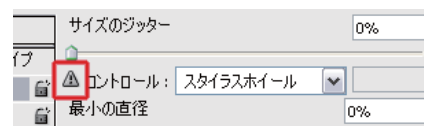


チェックボックスをオフにすると描くときのスピードに合わせて不等間隔で描点が打たれます。



(2) シェイプ

シェイプではサイズ、角度、真円率のジッターとコントロールの設定ができますが、ジッターとコントロールの違いを理解していないとうまく設定できません。



■ **サイズのジッター**



コントロールはパラメーターを意識的に制御する方法の設定です。ペンタブの使用を前提とすると一番使いやすなのが筆圧です。その他に回転や傾きなどがありますがペンタブが対していないと使用できません。対応していない場合はコントロールの前にアラート「！」が表示されます

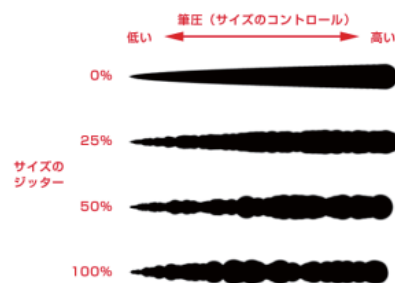
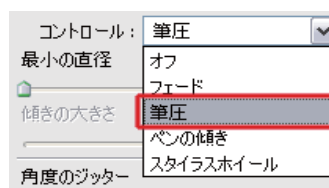
■ **ジッター**

コンピューターが**ランダムに変化させる**度合いの設定です。数値が大きいほどランダムに変化する量が増えます。つまり制御できない (コントロールとは別に無意識な) 変化を与えることができます。ジッターの設定によって均質になりがちなデジタル画材に有機的な感じを表現できます。

『ジッター [jitter] とは、電気通信などの分野において、時間軸のずれの事を指す。また、それによって生じる映像などの乱れのこと。語源は、英語でいらいらする、の意。』

■ **コントロール**

描点のサイズを何によって制御するかの設定で、**筆圧**が感覚的に使いやすいです。ペンタブの筆圧が高いと線が太くなります。オフにすると均等幅の線が描けます。



コントロールとジッターは併用可能で、両方をうまく設定ことでいい感じのブラシを作ることができます。例えばサイズの場合、筆圧のコントロールで描点の大きさ (線の太さ) を制御し、その制御された大きさ (太さ) をもとにジッターでさらにランダムな変化を与えることができます。

■ **角度のジッター**

描点毎の回転角度のランダムな変化量の設定です。円形のシェイプでは変化がありません。方向性のあるシェイプに有効です。

■ **角度のコントロール**

描点の回転角度を何によって制御するかの設定で、オフか進行方向が使いやすいです。進行方向にすると描く方向にあわせて角度が変化します。

■ **真円率のジッター**

これも他のジッターと同様に描点毎の真円率のランダムな変化量の設定です。

■ **真円率のコントロール**

描点の真円率を何によって制御するかの設定です。真円率を意識的にコントロールすることがないので、あまり使った事はありません。

■ **最小の真円率**

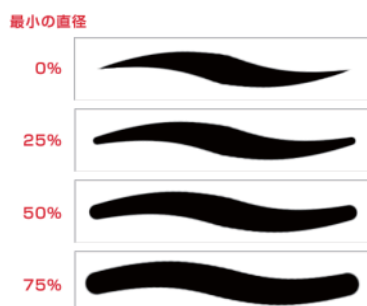
最小のサイズと同様に、真円率をどこまで小さくするかの設定です。基準となるシェイプに対して何%の真円率にするかを入力します。います。

■ **左右に反転のジッター / 上下に反転のジッター**

オンにするとランダムに左右反転や上下反転します。角度のジッターに組み合わせるとさらに効果が上がります。方向性のあるシェイプで地模様を作ったりするのに便利です。

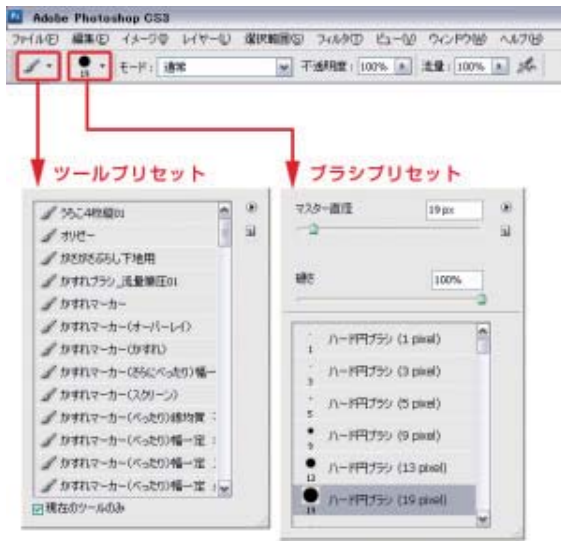
■ **最小の直径**

サイズのジッターを0%かつコントロールをオフ以外に設定すると、描点の最小の直径が設定可能になります。基準となるシェイプに対してどのくらいの細さで描けるようにするかを設定します



ブラシの保存

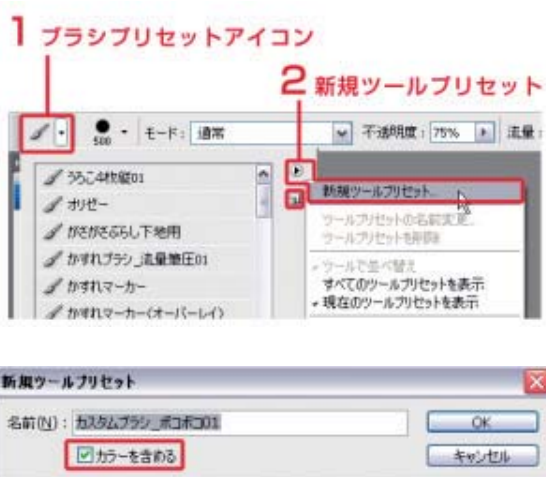
カスタマイズしたオリジナルブラシの保存先にはブラシプリセットとツールプリセットの2種類があります。



ブラシプリセットにはブラシパレットで設定した項目だけが保存されます。ブラシプリセットに保存すると消しゴムツールなど他のツールでも使用することができます。(カラーなど反映されない設定もあります。)

また、ツールプリセットにはブラシパレットで設定した項目に加え、描画モード、不透明度、流量、描画色も含めて保存することができます。描画モードや不透明度などはブラシにとっては重要な設定項目なので基本的にツールプリセットに保存することをおすすめします。

■ ツールプリセットへの保存方法

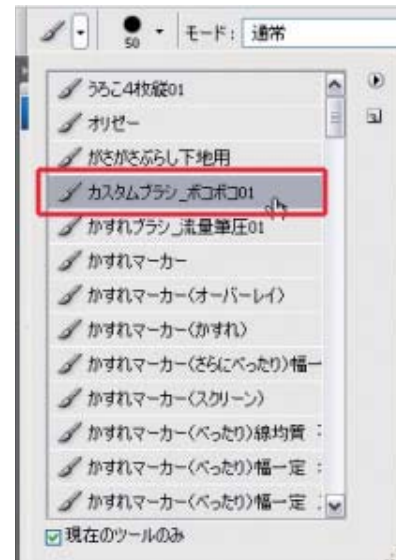


ブラシパレットやオプションバーでブラシをカスタマイズした後、オプションバーのツールプリセットアイコンをクリックします。つぎにツールプリセットの右上の小さな三角印をプレスしてメニューから新規ツールプリセットを選びます。三角印の真下の小さなアイコンをクリックしても同じです

新規ツールプリセットダイアログが表示されますので名前をつけてください。このときカラーを含めるにチェックを入れると描画色も同時に保存されます。

例えば葉っぱを描くブラシを作ったときには緑色を同時に登録するなど、カスタマイズしたブラシと描画色が強い関係にあるときはチェックを入れておくとう便利です。何にでも使えるブラシであれば特にチェックを入れる必要はありません。

保存したカスタムブラシを使うにはツールプリセットから選ぶだけです。



ツールプリセットにはブラシだけでなく消しゴムツールやトリミングツールなどのツール類を保存することができます。

ツールプリセットはアプリケーションのデータ類が置いてあるフォルダーに自動的に保存されます。1台のPCだけで作業するときにはどこに保存されているのかを意識する必要はありません。

しかし、複数台のPC (例えば会社と自宅のPC) で同じツールプリセットを使いたいときや、ツールプリセットをバックアップしておきたいときがあります。

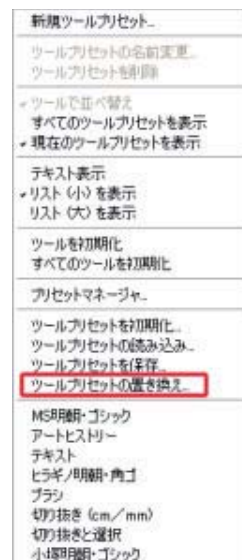
そういうときにはツールプリセットを明示的に保存します。オプションバー左端のツールプリセットアイコンからメニューを出し「ツールプリセットを保存...」を選択します。



名前をつけてデスクトップなど分かりやすいディレクトリに保存します。



このツールプリセットファイルを他のPCにコピーします。使い方はツールプリセットメニューよりツールプリセットの置き換え...を選び、コピーしたツールプリセットファイルを選択します。



ツールプリセットの置き換え...はそれまで使用していたツールプリセットを消去して新しいツールプリセットと完全に置き換えます。

また、それまで使用していたツールプリセットを残して新しいツールプリセットを追加したい場合にはツールプリセットの読み込み...を選択します

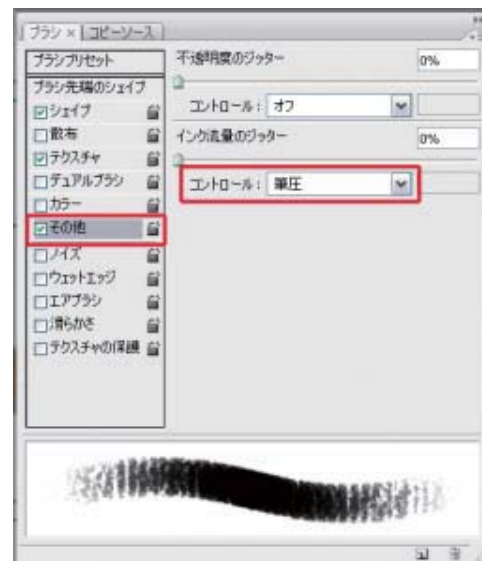
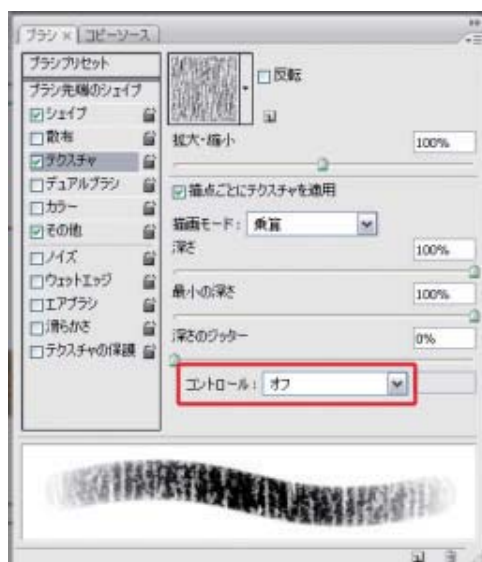
アナログ画材のパステルなどに似た設定方法

テクスチャはインク流量と相性がいいのでコントロールに流量を設定する方法です

まずテクスチャの 深さのコントロールをオフにします。

次にその他のインク流量のコントロールを筆圧にします。この設定によりインク流量を筆圧でコントロールできるようになり、結果、テクスチャへのペイントののり加減を制御できるようになります

流量によるテクスチャの変化量



デュアルブラシを使うとコンピューターへの負担が増して、組み合わせによっては描画が遅くなることがあります。

カラーの設定をすることで色ムラを加えることができ、複雑で面白い表現が可能になります。

デュアルブラシ

Process ふたつのブラシを組み合わせる

ふたつの先端を組み合わせるブラシマークを作成します。

▼ブラシパネルの「デュアルブラシ」設定画面

- 「デュアルブラシ」をクリックします。
- 現在のシェイプと組み合わせるシェイプを選択します。

1 「デュアルブラシ」をクリック

2 組み合わせるシェイプを選ぶ

ふたつのブラシ先端が組み合わさった。

カラー

Process 色を変化させるストローク

ストローク内で色を変化させます。「色相のジッター」「彩度のジッター」「明るさのジッター」などの設定を行います。

▼ブラシパネルの「カラー」設定画面

- 「カラー」をクリックします。
- 「描面色・背景色のジッター」の値を大きく設定します。
- 「色相のジッター」「彩度のジッター」「明るさのジッター」の設定を行います。ストロークに変化がないように見えますが、実際にドラッグすると色の変化が加わります。

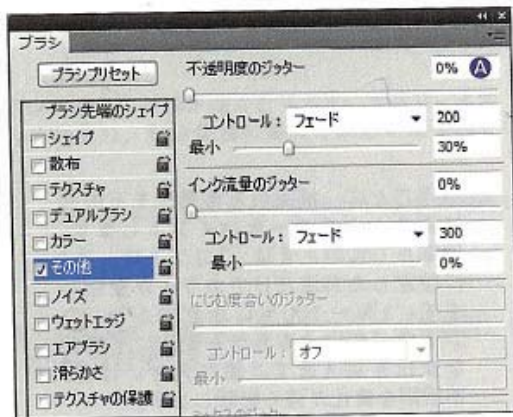
1 「カラー」をクリック

2 「描面色・背景色のジッター」の値を大きく設定

3 スライダーをドラッグして調整

その他

描点の不透明度やインク流量を設定します。



A 描点の不透明を不規則にします。比率が0%のときは、[コントロール]に設定した方法だけで不透明度が変化します。1%~100%に設定すると、コントロールによる変化に不規則な変化を加えます。値が大きいくほど、不規則な変化が強く影響します。

B コントロールを [オフ] にすると、[不透明度のジッター] に設定した不規則な変化だけを適用します。

[フェード] にすると、ストロークの終わりに向かって透明になります。例えば、ステップ数を25に設定すると、25個目の描点で [最小] に設定した比率の不透明度に達します。オプションバーで指定した不透明度が50%のとき、[最小] を50%に設定すると、不透明度が25%まで下がります。

[筆圧] [ペンの傾き] [スタイラスホイール] は、それぞれペンタブレットの操作に応じて位置が変化します。

ウェット

Process 輪郭がにじんだようなストローク

水分を多く含んだ筆で描いたような、輪郭がにじんだストロークを描きます。

▼ブラシパネルの「ウェットエッジ」設定画面

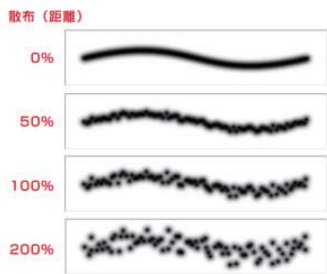
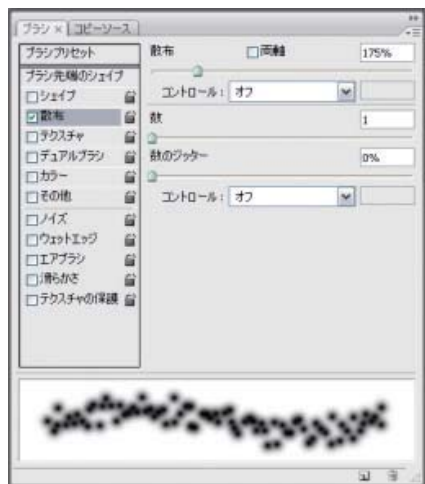
- 「ウェットエッジ」をクリックします。

1 「ウェットエッジ」をクリック

輪郭がにじませたストロークになった。

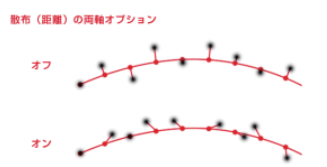
(3) 散布

アナログ画材の絵具を散らしたような表現ができるようになります。



■散布

ストロークパス（ブラシの軌跡）からどのくらいの距離まで散布するかの設定です。数値が多いほど遠くまで散布します。



■両軸

オフ=ストロークパスに対して垂直方向のみに散布。
オン=ストロークパスに対して垂直・水平方向の両方（放射状）に散布。水平方向にも散布するため、垂直方向への散布が少なくなりオフに比べストロークパスからの幅が狭くなります。

■散布のコントロール

筆圧が感覚的に分りやすいです。ペンタブの筆圧が高いと遠くまで散布するようになります。オフで均質な散布になります。

■数

値が増えると散布する量が増えます。

(4) テクスチャ

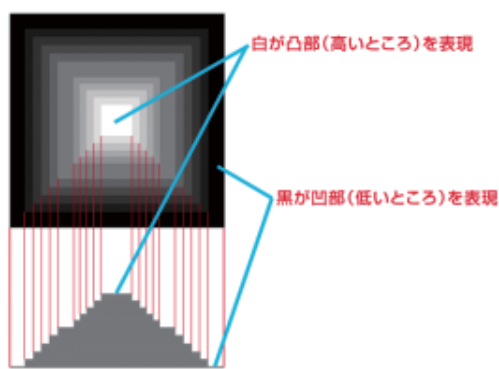


テクスチャでは水彩紙やキャンバスなどの支持体の擬似的な表現の設定ができます。Photoshop で描くとアナログ画材の水彩絵具やパステルのような感じが出ないと思っている人は、ぜひテクスチャー感のあるオリジナルブラシの作り方をマスターしてください。

■テクスチャパターンピッカー



ここでテクスチャのパターンを選択します。メニューからプリインストールされているライブラリーの切り替えができます。



ターンのグレーターは紙などの支持体の凸を表現しています。～明るいグレーは凸（山の部分）を表現していてペイントがのりやすい部分です。～暗いグレーは凹部（谷の部分）を表現してペイントがりにくい部分です。

■反転

オンでテクスチャの凹凸が反転されます。

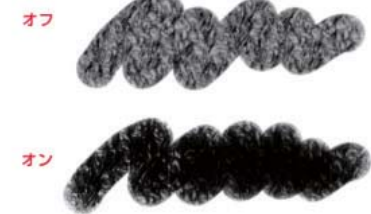
■拡大・縮小

テクスチャの荒さの設定です。値を大きくすればテクスチャが荒くなり、小さくすれば細くなります。

t

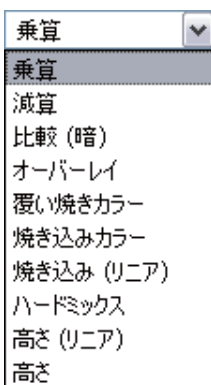
オンにすると描点ごとにテクスチャを適用するので、描点が重ると濃くなります。またオンにするとそれ以降の設定が使えるようになります。

描点ごとにテクスチャを適用



■描画モード

テクスチャをシェイプにどのように反映させるかの設定です。乗算・減算・比較（暗）・焼き込み（リニア）がテクスチャが素直にでやすいです。それ以外でもテクスチャがつづれやすいですが、インク流量を10%以下にするとテクスチャが表れやすくなります。



■最小の深さ

深さのジッターやコントロールでどのくらいの深さまでペイント可能にするかの設定です。

■深さのジッター

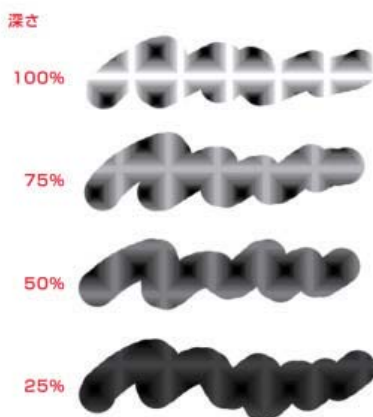
テクスチャの凹凸度合いをランダムに変化させます。

■深さのコントロール

深さを何でコントロールするかの設定です。こちらも筆圧が使いやすいです。

■深さ

テクスチャの凹凸度合いの設定です。値を大きくすれば凹凸が増し凹部にはペイントがのりにくくなります。水彩紙でいえば荒目になります。また小さくすれば凹凸が少なくフラットになるため凹部にもペイントがのりやすくなります。水彩紙でいえば細目に



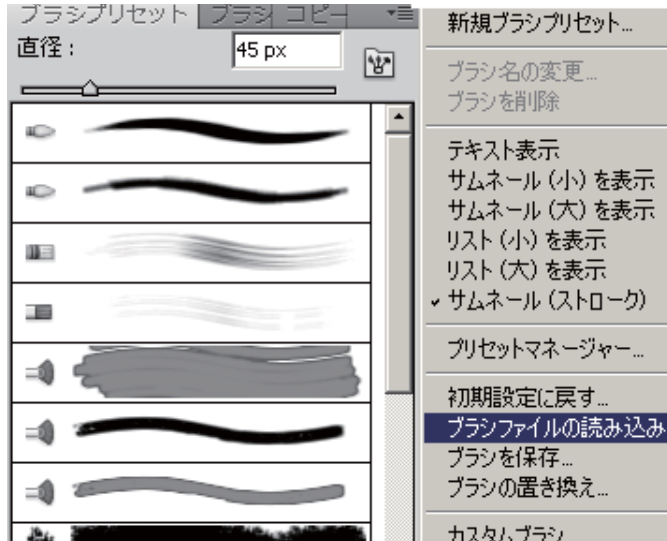
ブラシの追加・削除・整理

■ブラシの読み込み方法

2種類の方法があります

①ブラシパレットから

【ブラシプリセット】の
【ブラシファイルの読み込み】

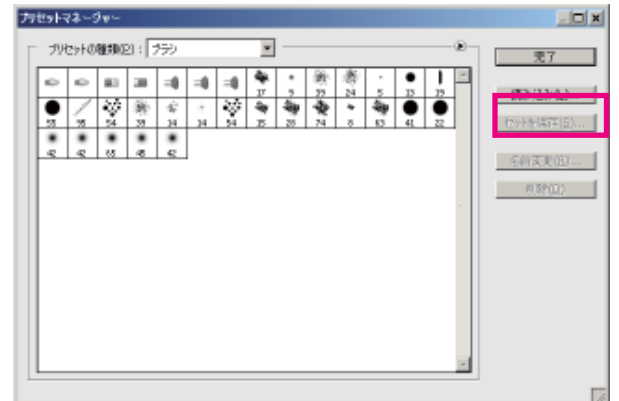


②プリセットから

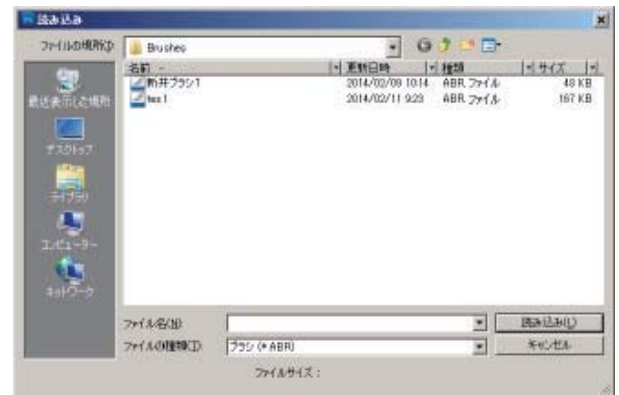
【編集】メニューから【プリセットマネージャー】を選択します



プリセットの種類で【ブラシ】を選択し【読み込み】ボタンをクリック。



ファイルダイアログから目的のブラシファイルを選択する



ブラシの追加

ネットからダウンロードしたブラシファイル（ABR ファイル）は、Photoshop のブラシパレット→[ブラシファイルの読み込み]で選ぶだけで追加できる。ただ、複数のブラシセット（ライブラリ）になっており、数十ものブラシが1つのファイルに含まれている。不要なブラシを消してしまおう。

ブラシの削除

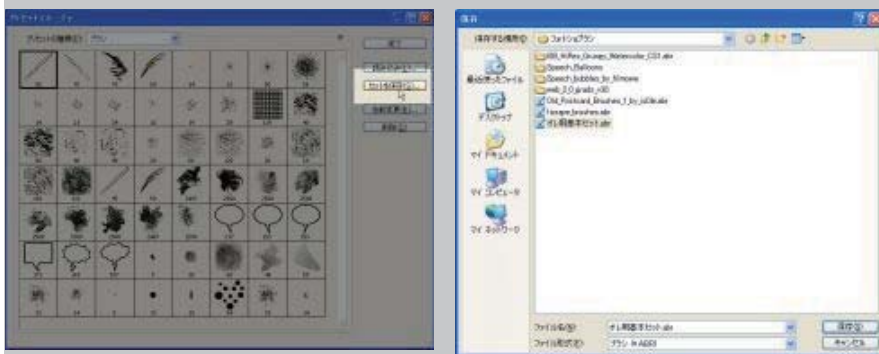
ブラシパレット上で右クリック→[ブラシの削除]でもできるが、もっと簡単なのは、alt キーを押しながらブラシをクリックすること。マウスカーソルがハサミの形に変わり、選択したブラシをワンクリックで削除できる。

まとめて削除、並び替え

「プリセットマネージャ」なら Shift キーによるブラシの複数選択ができる。ブラシの順番の入れ替えは、ドラッグ&ドロップ操作

自分用のブラシ・ライブラリを作る

不要なブラシの削除や順番の整理が完了したら、自分用のブラシライブラリ（ABR ファイル）として保存しておこう。保存は先ほどのプリセットマネージャで「セットを保存」を選んでもいいし、ブラシパレットのタブ部分の▼から、[ブラシの保存]でも OK だ



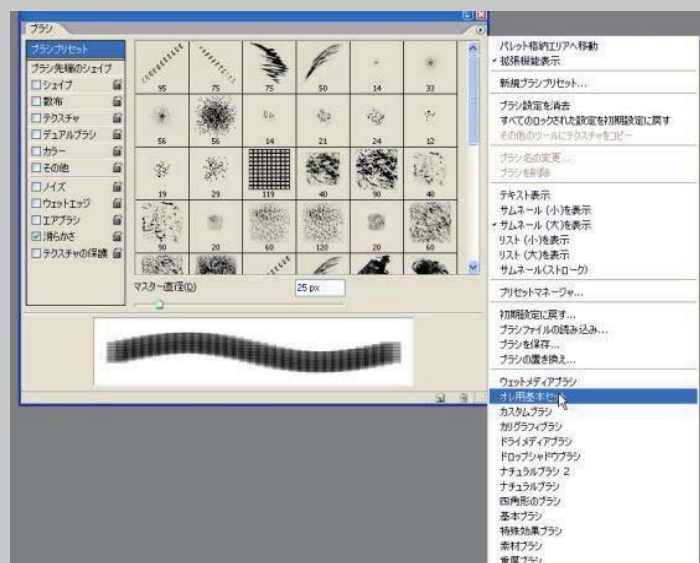
本当に使うブラシだけを Photoshop フォルダに置く

自分で作ったりダウンロードしたブラシライブラリはどこにおいても読み込めるが、頻繁に使うものは Photoshop のデフォルトのブラシフォルダにおくと便利だ。デフォルトのブラシフォルダ（たとえば、

「\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS2\プリセット\ブラシ」に ABR ファイルを置いておくと、自動的にブラシパレットのメニュー（タブ部分の▼をクリックして開く）に一覧で表示されるようになる。

名前	サイズ	種類	更新日時
Adobe Photoshop Only		ファイル フォルダ	2008/11/25 14:40
カスタムブラシ.abr	20 KB	ABR ファイル	2005/04/27 7:29
カリグラフィブラシ.abr	1 KB	ABR ファイル	2005/04/27 7:29
ドロップシャドウブラシ.abr	14 KB	ABR ファイル	2005/04/27 7:29
ナチュラルブラシ 2.abr	57 KB	ABR ファイル	2005/04/27 7:29
ナチュラルブラシ.abr	20 KB	ABR ファイル	2005/04/27 7:29
四角形のブラシ.abr	3 KB	ABR ファイル	2005/04/27 7:29

デフォルトのフォルダによく使うブラシファイルを置いておくと……メニューから一発でブラシライブラリを呼び出せるようになる



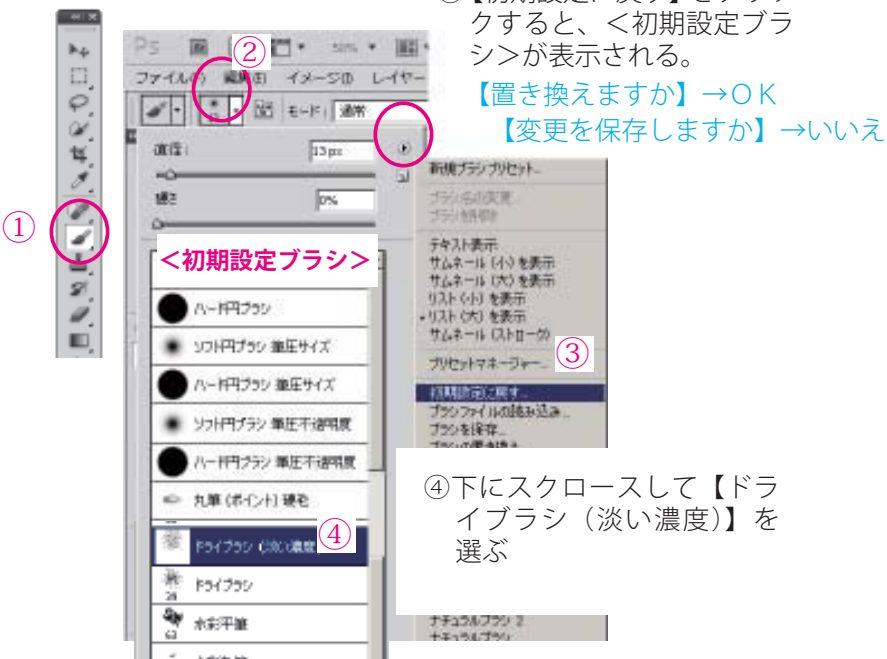
リアルな鉛筆ブラシ設定

画用紙に描いた鉛筆のようなブラシ設定



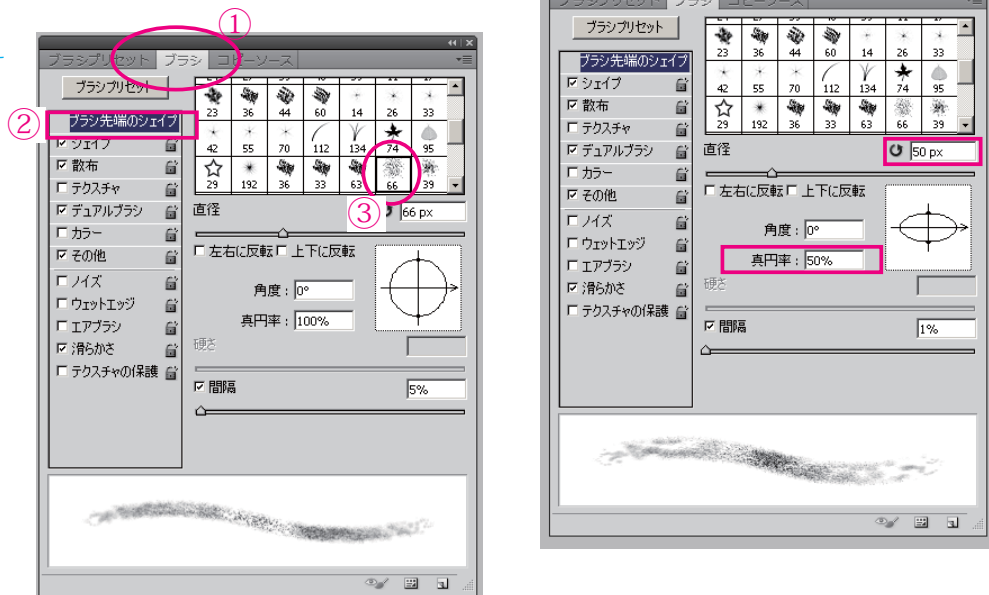
1 <初期設定ブラシ>を表示し、その中から【ドライブラシ (淡い濃度)】を選ぶ

- ① 【ブラシツール】を選択し、
- ② 【ブラシプリセットピッカー】をクリックする。
- ③ 【初期設定に戻す】をクリックすると、<初期設定ブラシ>が表示される。

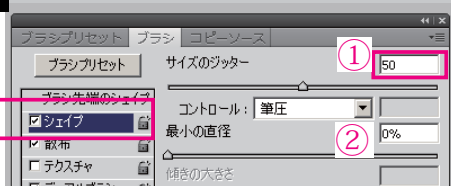


2 【ブラシパネル】を表示し、【ブラシ先端のシェイプ】の項目を設定する

- ① 【ブラシパネル】を表示させる。
- ② 【ブラシ先端のシェイプ】を選ぶ (直径 66px になっているはず)
- ③ 【直径】を 50px
- ④ 【真円率】を 50%
- ⑤ 【間隔】を 1%

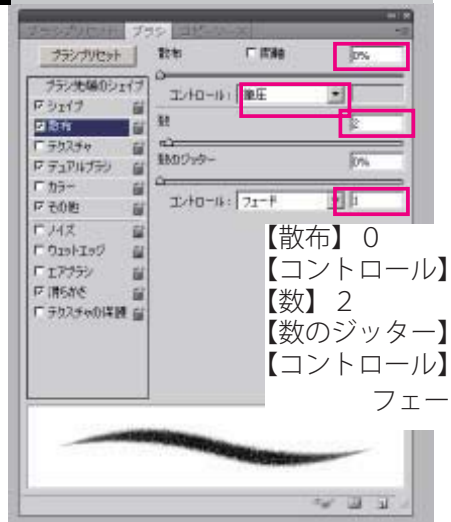


3 【シェイプ】の項目を設定する



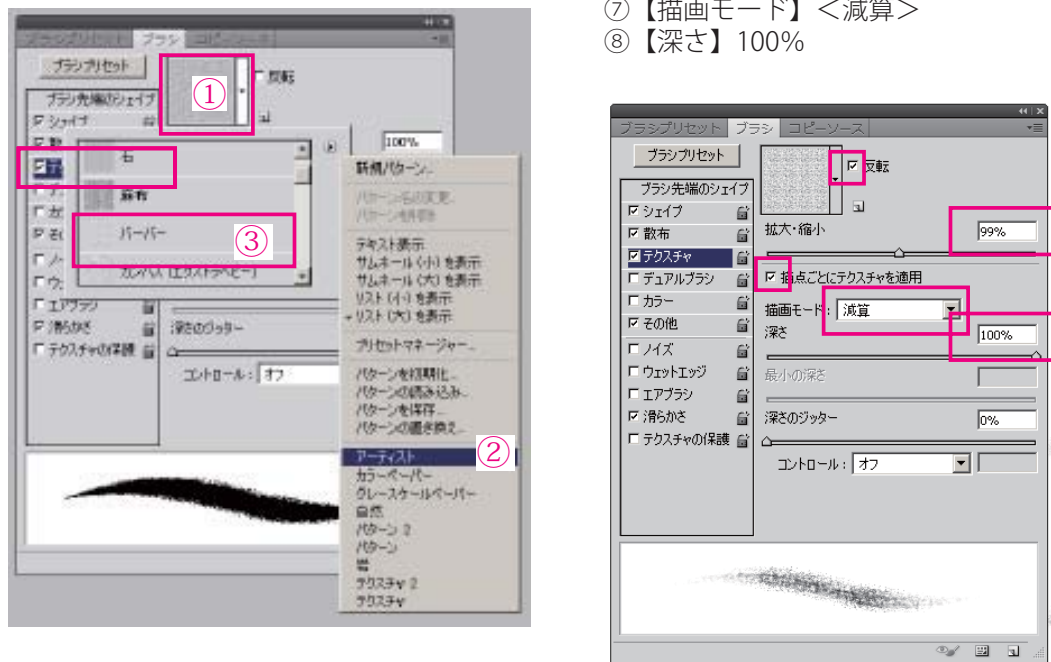
- ① 【サイズのジッター】 50px
- ② 【コントロール】 (筆圧)

4 【散布】の項目を設定する



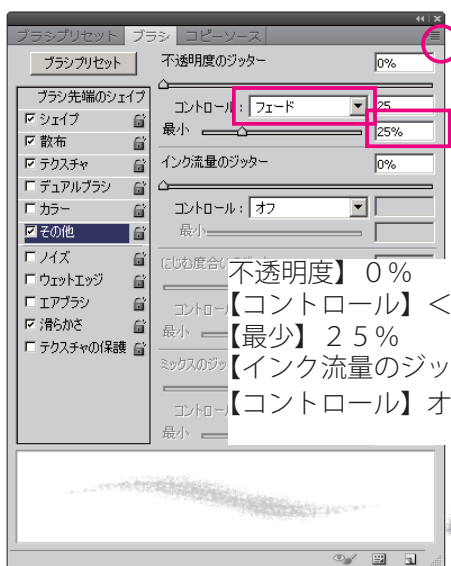
5 【テクスチャ】の項目を設定する

- ① 【パターンピッカー】をクリックし
- ② <アーティスト>を選ぶ (置き換え) →OK
- ③ <バーバー>を選ぶ
- ④ 【反転】にチェック入れる
- ⑤ 【拡大縮小】 100%
- ⑥ 【描点ごとにテクスチャを適用】にチェック入れる
- ⑦ 【描画モード】 <減算>
- ⑧ 【深さ】 100%

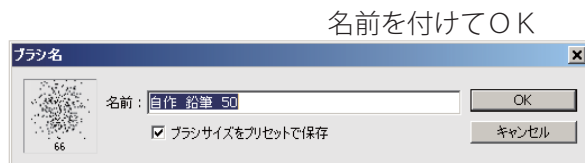
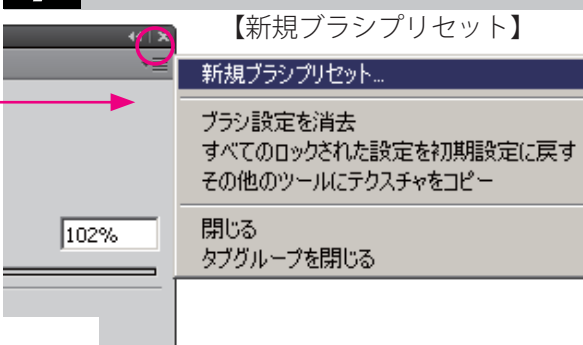


6 【その他】の項目を設定する

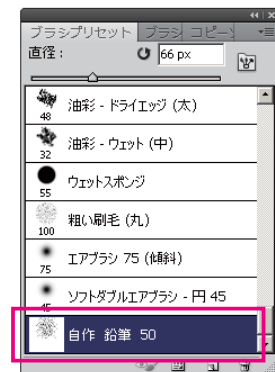
【デュアルブラシ】 チェックを外す



7 設定を【保存】する



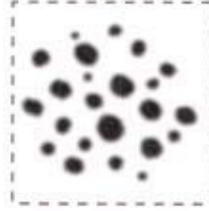
【ブラシプリセット】の最下部に登録される



オリジナルブラシの作成

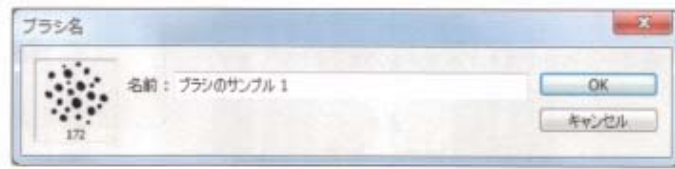
画像からブラシ先端を作成する

STEP1 ブラシ先端として定義する範囲を選択ツールで囲みます（最大 2500 × 2500pixel まで定義できます）。



STEP2 【編集】メニュー→【ブラシを定義】を選択します。

STEP3 名前を入力して、【OK】ボタンをクリックします。



STEP4 【ブラシプリセット】パネルの一番下に、定義したブラシが登録されます。



注意
 画像を使ったブラシ先端の場合、【ブラシ】パネルで【硬さ】の指定はできません。画像につけた「ぼかし」が「硬さ」に反映します（鉛筆ツール使用時は、画像を2階調化した「ぼかし」のないブラシ先端になります）。

境界線を描く

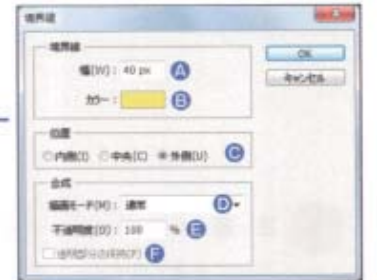
選択範囲やレイヤーの境界に沿って線を描く

選択範囲を作成したときは、レイヤーより優先して選択範囲に沿った線を作成します。選択範囲を作成せずにレイヤーを選択しているときは、レイヤーの境界に沿った線を作成します。

STEP1 選択範囲を作成するか、レイヤーを選択します。

STEP2 【編集】メニュー→【境界線を描く】を選択します。

STEP3 【境界線】ダイアログボックスで、境界線のペイント属性を設定したら【OK】ボタンをクリックします。



F-2

- A 線幅は、1pixel～250pixel まで設定できます。
- B クリックして、カラーピッカーでカラーを設定します。
- C 選択範囲のマーキーやレイヤーの境界に対して、どの位置に線を作成するかを設定します。
- D 境界線の色とキャンバスの色を合成する方法を設定します。
- E ペイントする色の濃さ（0%～100%）を設定します。
- F オンにすると、レイヤーの透明部分には線を作成しません。

POINT
 レイヤーの境界には、レイヤースタイルとして境界線を作成することもできます。レイヤースタイルで作成する境界線は、表示と非表示の切り換えができ、グラデーションやパターンをペイントができます。【レイヤー】メニュー→【レイヤースタイル】→【境界線】を選択するか、レイヤーサムネールをダブルクリックして、スタイルの【境界線】を選択します。

グラデーションツール

グラデーションツールオプション



- A クリックすると、グラデーションエディターが開き、新しいグラデーションカラーが作成できます。
- B クリックして、グラデーションピッカーから保存したグラデーションを選択します。
- C グラデーションの形を設定します。
- D グラデーションとキャンバスの色を合成する方法を設定します。
- E ペイントする色の濃さ（0%～100%）を設定します。
- F オンにすると、グラデーションのカラーの順序を逆にします。
- G オンにすると、トーンジャンプを抑えるディザ処理をして、滑らかなグラデーションに見えるようにします。
- H オンにすると、グラデーションエディターの分岐点に設定した不透明度を反映したグラデーションで塗りつぶします。オフにすると、分岐点の不透明度を100%にした状態と同じグラデーションで塗りつぶします。

グラデーションツールでペイントする

STEP1 選択範囲を作成します。

STEP2 グラデーションツールを選択します。

STEP3 ツールオプションを設定します。

STEP4 選択範囲に合わせてドラッグします。ドラッグを始めた位置が開始点のカラーになり、ドラッグで最後にマウスボタンを放した位置が終了点のカラーになります。

描画色と背景色のグラデーションは、グラデーションピッカーの左上から選択できます。

塗りつぶしツール

塗りつぶしツールオプション



- A 塗りつぶし領域のソースとして、描画色がパターンが選択できます。
- B 塗りつぶし領域のソースカラーとキャンバスの色を合成する方法を設定します。
- C ペイントする色の濃さ（0%～100%）を設定します。
- D クリックしたピクセルの色を基準に、どれくらい近い色まで塗りつぶすか設定します。比率（0%～255%）を高く設定すると、塗りつぶすカラー範囲が広がります。0%にすると、同じカラーだけを塗りつぶします。
- E オンにすると、塗りつぶした境界を滑らかにします。
- F オンにすると、クリックしたピクセルに接している色だけ塗りつぶします。オフのときは、離れている色も塗りつぶします。
- G オンにすると、表示中のすべてのレイヤーから見える色を対象にして塗りつぶします。オフにすると、アクティブなレイヤーにある色だけを対象にして塗りつぶします。

近似色を塗りつぶす

STEP1 塗りつぶしツールを選択します。

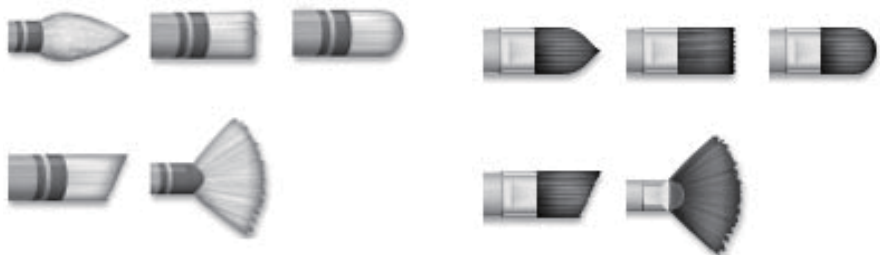
STEP2 ツールオプションのソースを【描画色】を選択した場合は、ツールパネルの描画色を設定します。【パターン】を選択した場合は、パターンピッカーでパターンを選択します。

STEP3 塗りつぶす部分をクリックします。

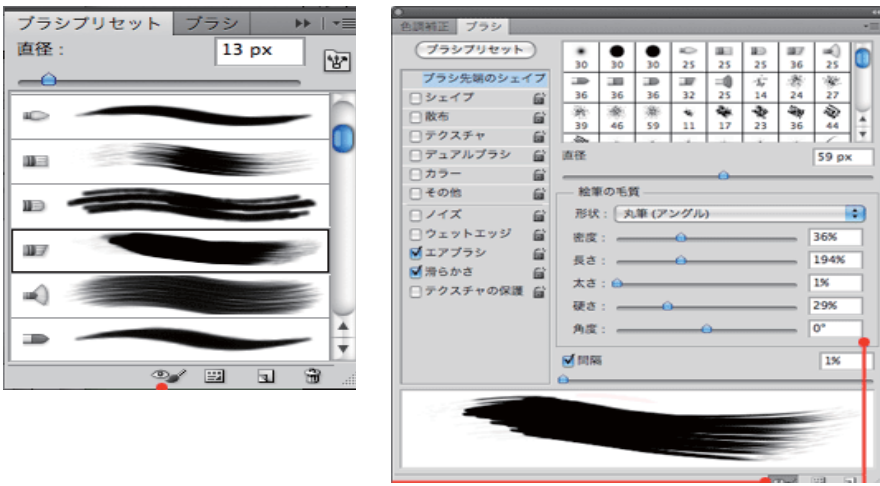
許容値：0 隣接：オフ 許容値：32 隣接：オフ 許容値：128 隣接：オン

絵筆ブラシ

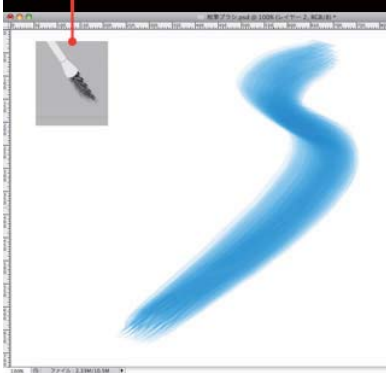
丸筆 5 種類・平筆 5 種類の合計 10 種類



CS5 で新たに追加されたブラシプリセットパネルからブラシの種類を選んだ後、パラメータをブラシパネルで細かく設定して使用する。



画面左上の「絵筆ブラシのプレビュー」で、角度やブラシサイズ、力の強弱などがリアルタイムで表示される。このプレビューはパネル下部の「絵筆ブラシのプレビューの表示切り換え」で表示を ON/OFF できる。



絵筆ブラシのオプション

CS5 は、ブラシ先端のシェイプで絵筆ブラシ（丸筆 5 種類、平筆 5 種類）を選択すると、オプションで毛質が設定できます。

A ブラシ先端の全体的な形状を設定します。丸筆は描点が丸形になります。平筆は描点が楕円状に平たくなります。

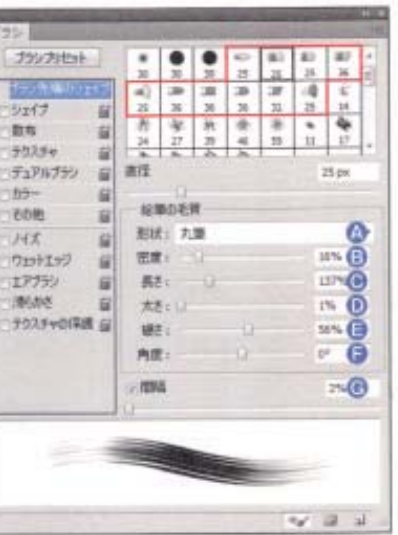
B ブラシの毛の密度（1%～100%）を設定します。



C ブラシの毛の長さ（25%～500%）を設定します。



D ブラシの毛の太さ（1%～200%）を設定します。



E ブラシの毛の硬さ（1%～100%）を設定します。値を低くすると、筆がしなやかになります。描点のエッジにぼかしは付きません。



F マウスでペイントするときに角度（-180°～+180°）を設定します。角度を検知するペンタブレットを使用しているときは、0°のまま自動的に変わります。特に平筆は角度の違いでタッチが大きく変わります。

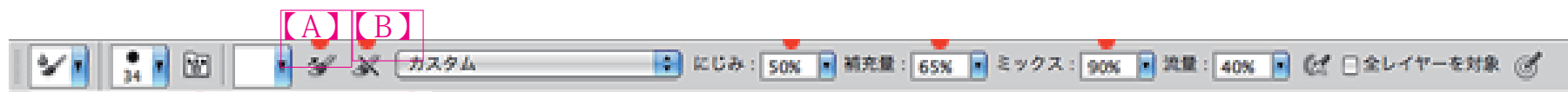
G オンにすると、一定の間隔で描点をペイントします。比率（1%～1000%）を大きくすると、描点の間隔が広がります。オフにすると、カーソルを速く動かすほど描点の間隔が広がります。

POINT

[ブラシ] パネルの下にある [絵筆ブラシのプレビューの表示切り換え] ボタン をオンにすると、ドキュメントの左上に絵筆ブラシの形状、角度、キャンバスとの接触状態をリアルタイムで表示します。ただし、絵筆ブラシのプレビューには OpenGL が必要です。[編集] メニュー → [環境設定] → [パフォーマンス] を選択して、[GPU 設定] にある [OpenGL 描画を有効にする] をオンにします。グレー表示で選択できないときは、お使いのハードウェアが OpenGL に対応していません。

混合ブラシ

「混合ブラシツール」は、なぞったところの色やテクスチャーが混ざりあっていく、**油絵のような**機能をもったブラシ



ブラシにカラーを補充
ブラシを洗う
 単色カラーのみ補充
現在のブラシに対する設定

カスタム
ドライ
ドライ 補充量少量
ドライ 補充量多量
モイスト
モイスト ミックス少量
モイスト ミックス多量
ミディアムウェット
ミディアムウェット ミックス少量
ミディアムウェット ミックス多量
ウェット
ウェット ミックス少量
ウェット ミックス多量
混合ブラシの便利な組み合わせ

混合ブラシツールで、写真画像をなぞると、絵の具を使ってペイントしたようなタッチが簡単に再現できる。画面上にはブラシプレビューを表示する機能が用意され、ブラシの状態を視覚的に確認できるようになった。ペンタブレット使用時には、ブラシの角度や筆圧も確認できる



F-1

使い方は、大きく分けて 2 通りある。

① **色を補充しない = 元画像の色を活かす** 設定で使用する

元画像の**テクスチャーだけを混ぜ合わせていく。**

「ブラシを洗う」にしたあと、

[A] 「各ストローク後にブラシにカラーを補充」のチェックをはずし、

[B] 「各ストローク後にブラシを洗う」のチェックを入れて使用する。

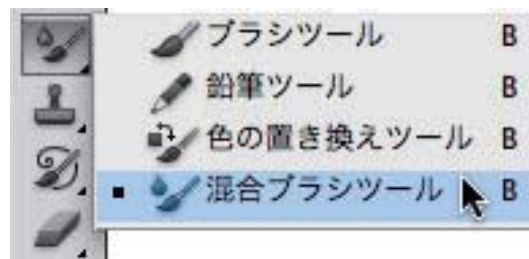
② **色を補充しながら使用する**

元画像に色を加えていく

[A] 「各ストローク後にブラシにカラーを補充」にチェックを入れ、

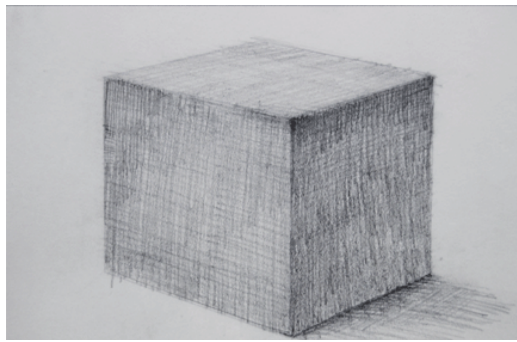
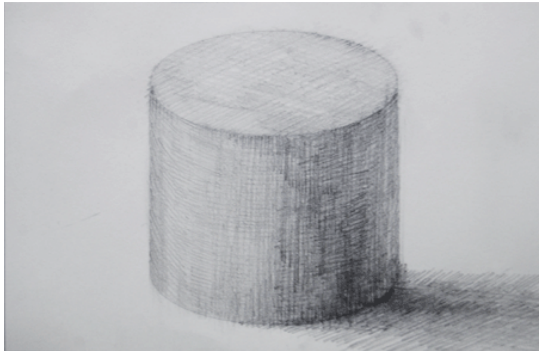
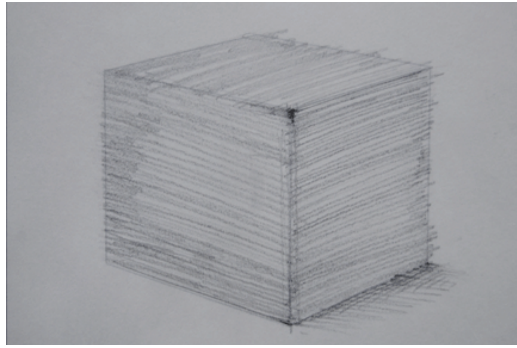
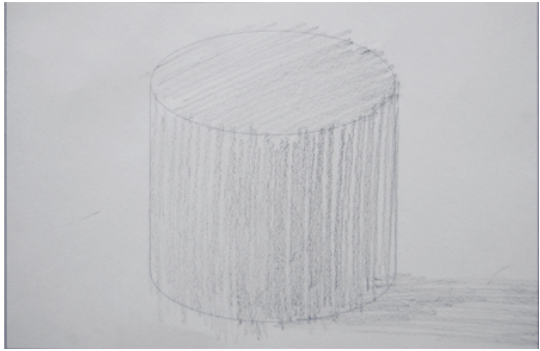
[B] 「現在のブラシに対する設定」で「ブラシにカラーを補充」を選び、カラーピッ

カーから元画像に描き加えたい色を指定する。option を押しながら画像の中の任意の箇所をクリックして色を指定することも可能。

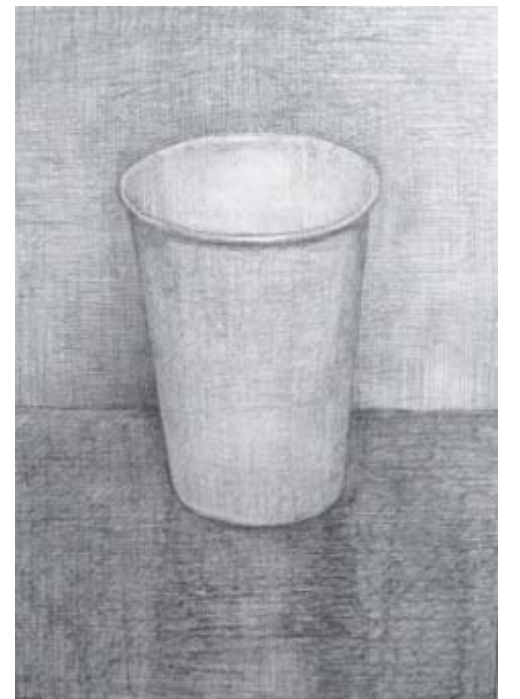


鉛筆デッサンレッスン

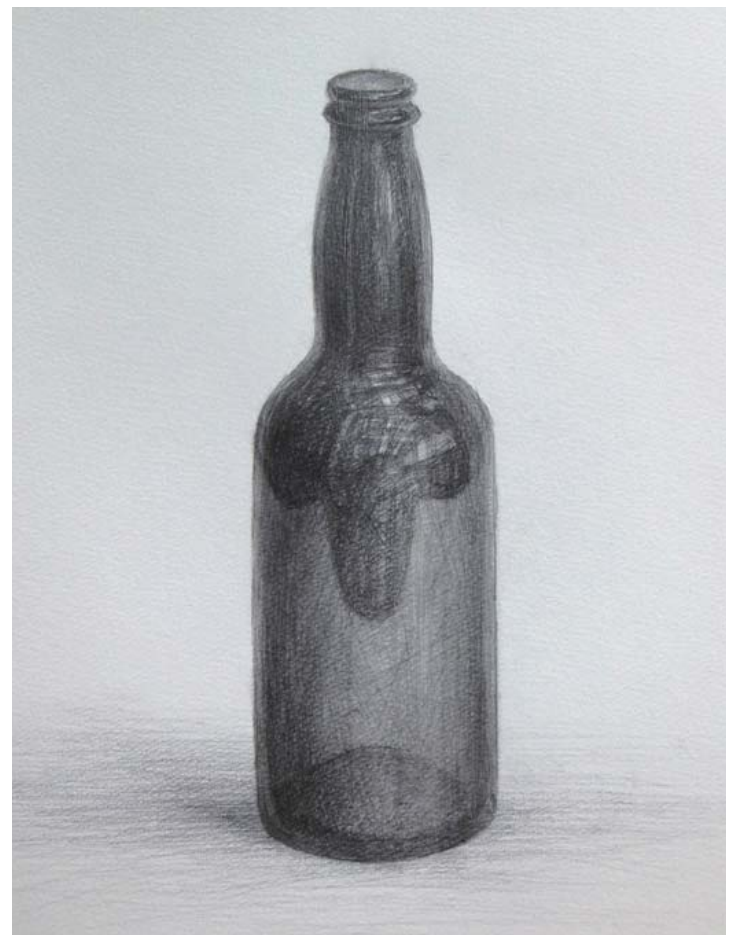
立体感を出そう～ストローク



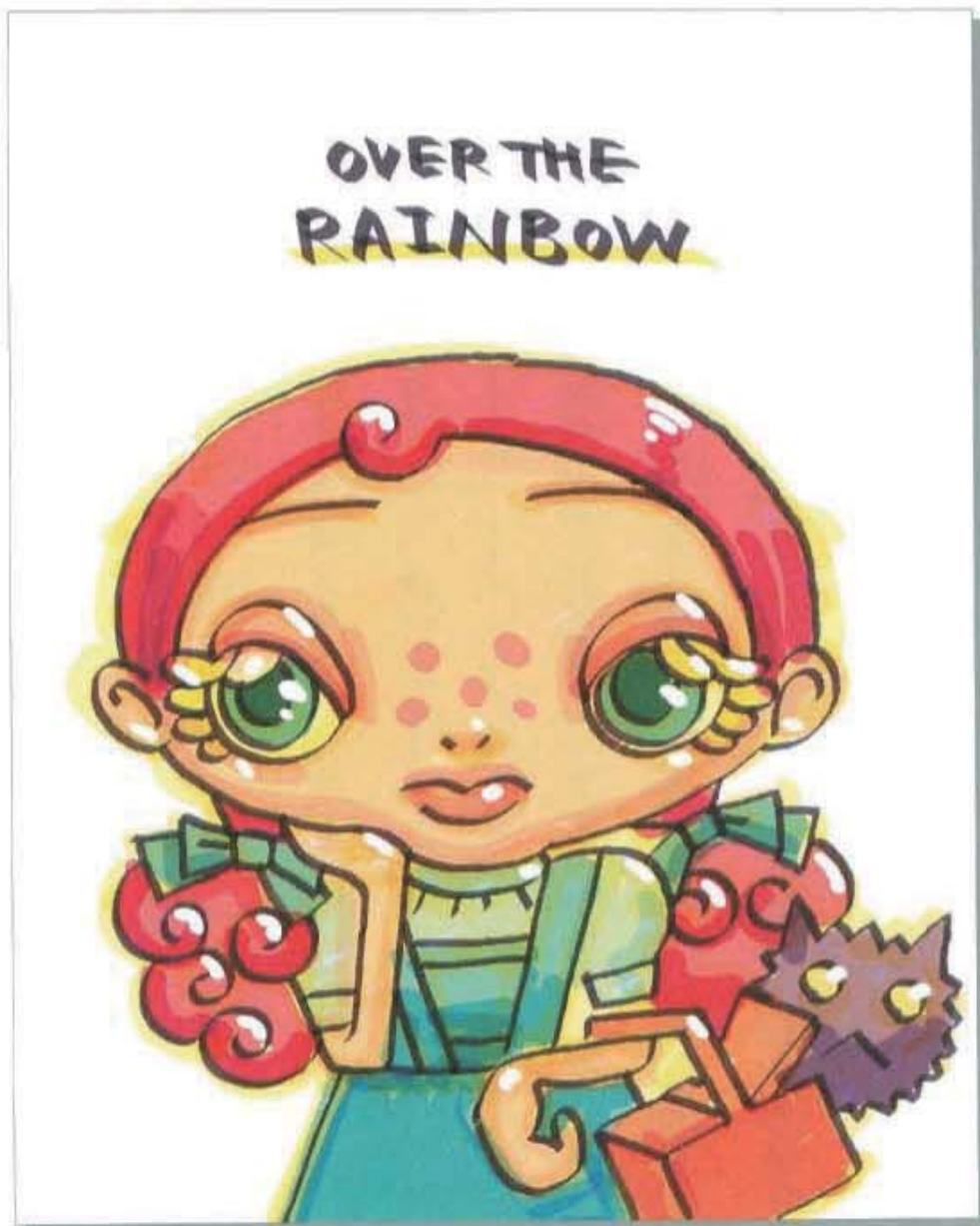
紙コップのデッサン



ビール瓶 (中ビン)



ラインと色の重なりで表現するマーカーペン風イラスト

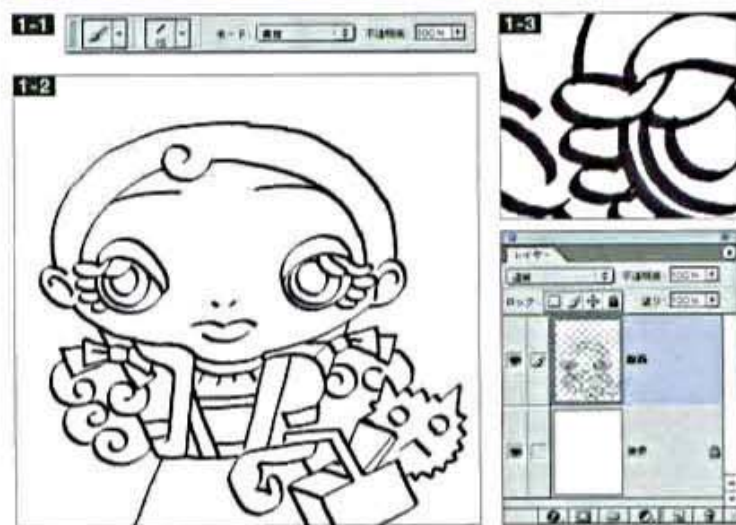


point この表現手法のポイント

マーカーペンのようなタッチで描かれた作品。ラインの形や、色と色とが重なった部分に特徴がよく表れている。このタッチはブラシとレイヤーのモード設定がポイントと言えるだろう。

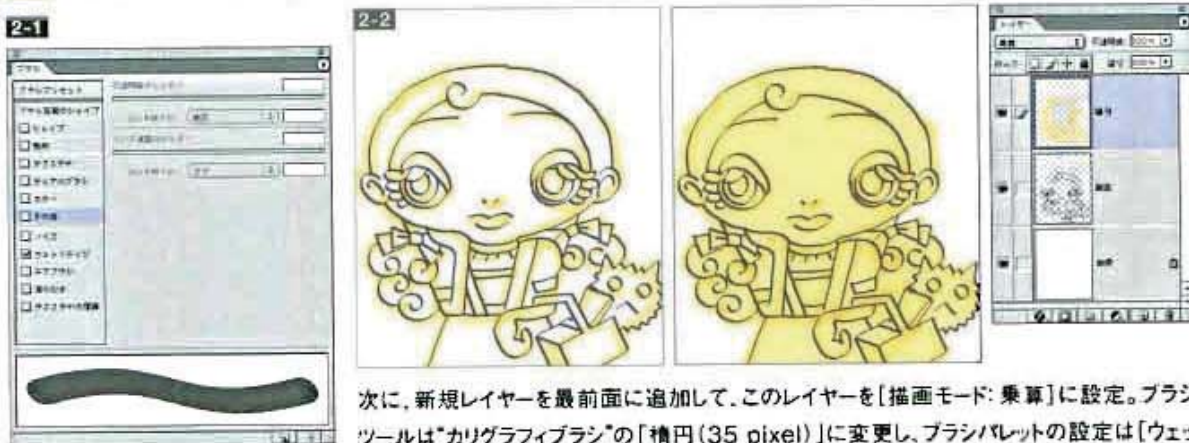
tool Photoshop 7.0
name ドルバッキーヨウコ
url www.dhoibachie.com/

1 カリグラフィブラシを利用して線画を用意



はじめに、マーカーペンらしさを表現するためのブラシツール設定を行う。ブラシパレットのサブメニューから「カリグラフィブラシ」を読み込み、「フラット(15 pixel)」を選ぶ。ツールオプションの設定は[モード:乗算]とした **1-1**。このブラシを使い、描画色を濃く暗めの紫色にして、新規レイヤー上に女の子の線画を描いていく **1-2**。[モード:乗算]設定の効果により、線の交差した部分が濃くなるのが特徴だ **1-3**。

2 ブラシを変えて、線画から少しはみ出すように塗っていく



次に、新規レイヤーを最前面に追加して、このレイヤーを[描画モード:乗算]に設定。ブラシツールは「カリグラフィブラシ」の「楕円(35 pixel)」に変更し、ブラシパレットの設定は[ウェットエッジ]をオンにする **2-1**。このブラシを使い、描画色を黄色にしてイラストのベースから少しはみ出すようにして塗っていく **2-2**。この際、塗りムラができるが、それが手描き風の効果になるのだ。

3 肌や髪の毛を塗り、同じブラシで影になる部分も表現



再び最前面に新規レイヤーを加え、これも[描画モード:乗算]に変更。肌や髪の毛、洋服などを、描画色を変えながら塗りつぶしていく **3-1**。なお、影になる部分は、何度も塗り重ねて色を暗く濃く表現している。

4 ハイライトを入れてイラストを仕上げる



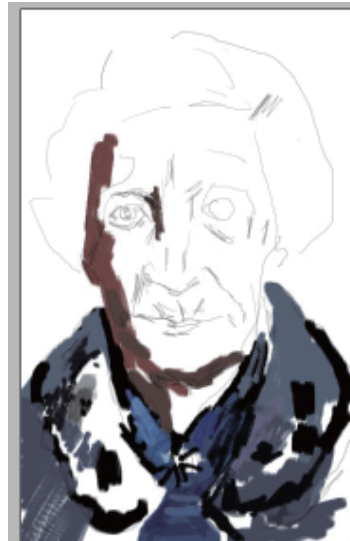
全体を塗り終わったら、仕上げにハイライトを入れる。最前面に新規レイヤーを加え、工程2で[ウェットエッジ]をオンにした設定をオフに戻し、マスター直径を[20 px]程度にして、白でハイライトを描き込んだ **4-1**。実際にマーカーでイラストを描くときには、修正ペンやポスターカラーなどの不透明な塗料でハイライトを入れる。これは、その手法にならったものだ。

ごく普通のブラシで（女の子）



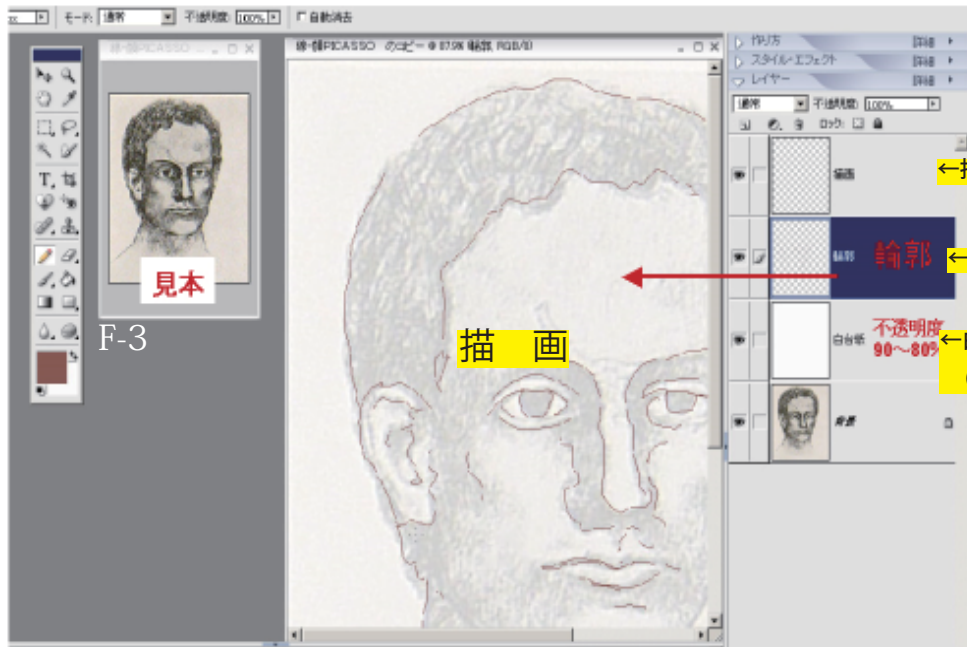
F-5

ホックニーをまねてみる（婆さん）

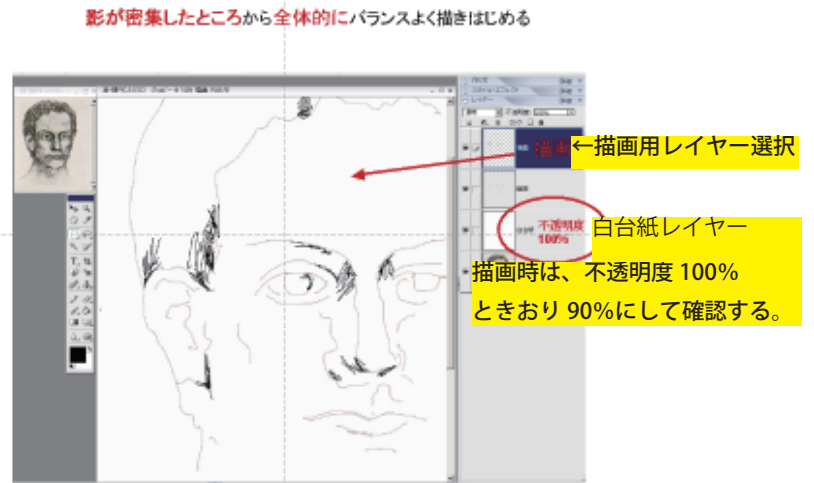


見本を見ながら、下絵を透かしつつ描く

ペン描画の進め方(基本)



←描画用レイヤー
←輪郭用レイヤー
←白台紙レイヤー
(不透明度 90%)



←描画用レイヤー選択
白台紙レイヤー
描画時は、不透明度 100%
ときおり 90%にして確認する。



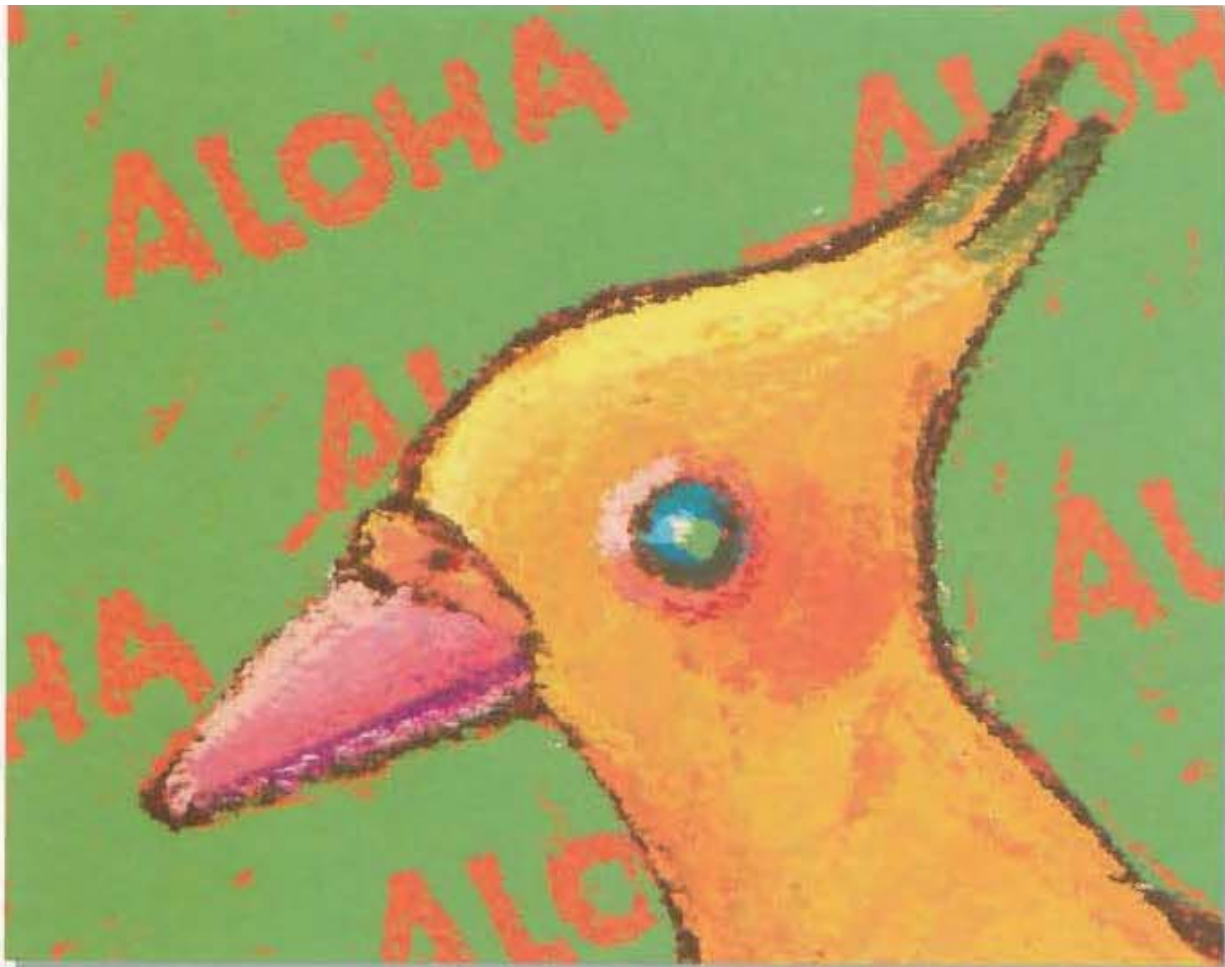
06-03宇野亜喜良01
●ドライメディア / チャコールスクレーヴィングペーパー - 20PX, 30%
●細い線・塗り=ドライメディア / 鉛筆(木炭) 5PX 100%

F-4

鉛筆・ペン等による細密画



クレヨンで描いたような親しみのもてる質感とタッチ



この表現手法のポイント



クレヨンでざくざく描いた感じの鳥のイラスト。誰でもなじみのあるクレヨンタッチだが、この質感をデジタル環境のみで再現するためには、ブラシの設定がとても重要になる。

tool Photoshop 7.0
name ドルバッキーヨウコ
url www.dhobachie.com/

1 背景を単色で塗りつぶす



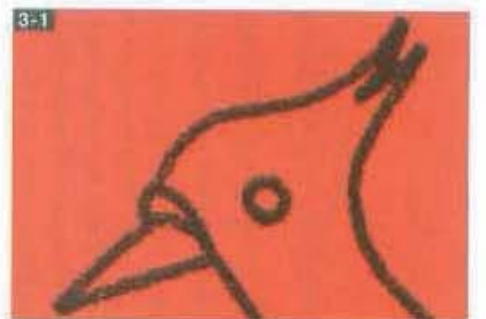
新規ファイルを作成したら(この作品は1,309×1,654ピクセル)、「背景」レイヤーをオレンジ色で塗りつぶす **1-1**。次にブラシツールを選び、クレヨンタッチ用にカスタマイズしていく。

2 ブラシをカスタマイズしてクレヨンタッチ用のブラシを作成



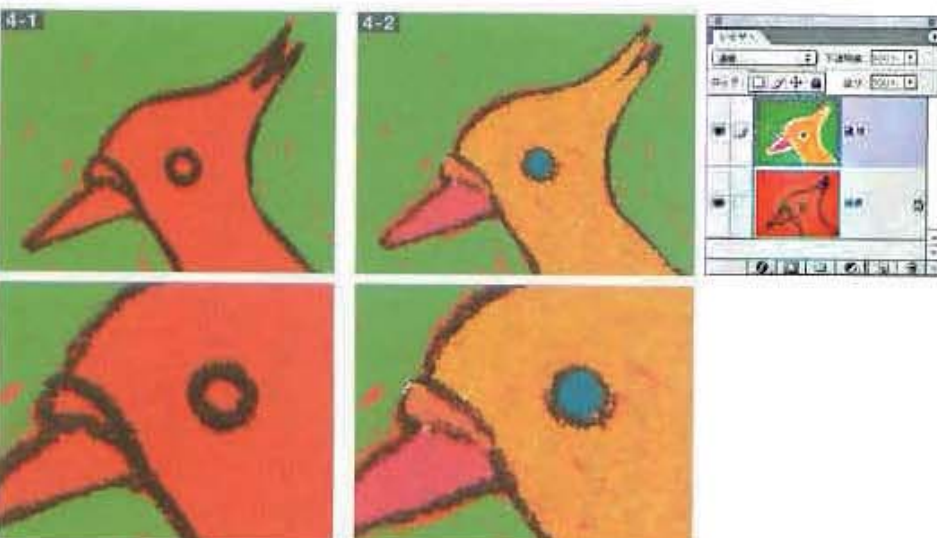
まずは元になるブラシを用意する。ブラシパレットを開き、パレットのサブメニューから「ドライメディアブラシ」を読み込み、「ワックスクレヨン(厚塗り)」を選択 **2-1**。これをカスタマイズしてクレヨンタッチのブラシをつくる。まずは[散布]を[数: 1]に変更 **2-2**。[カラー]にチェックを入れ([色相のジッター: 4%])。[その他]の項目は[コントロール: 筆圧]に設定 **2-3**。ブラシの[マスター直径]は[30 px]に変更した **2-4**。このブラシは、サブメニュー→「新規ブラシ...」を実行して、オリジナルのブラシとして登録しておく。

3 登録したブラシで線画を描く



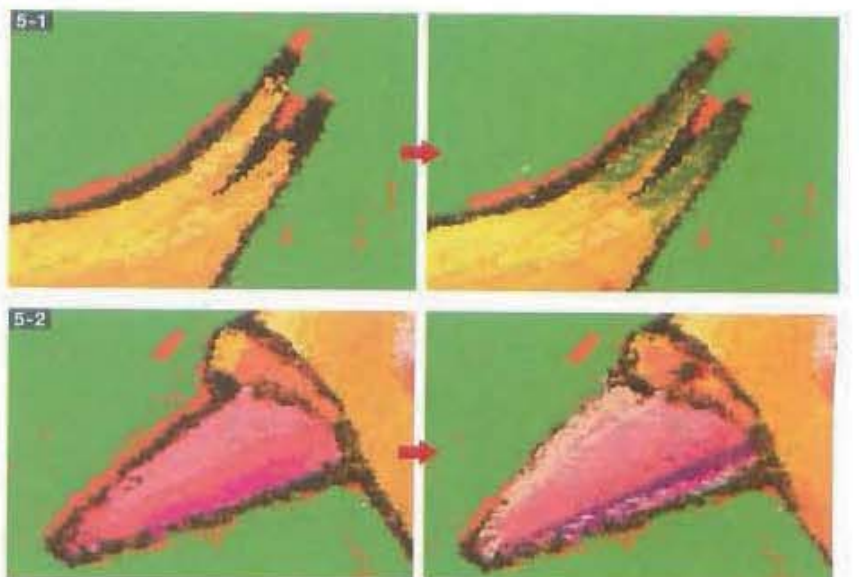
登録したブラシはパレットのいちばん下に格納される。このブラシを選択し、描画色をこげ茶色にして、「背景」レイヤーの上に鳥の線画を描く **3-1**。写真などの資料を見ながら描くといいたろう。

4 少し塗り残すことで手描き風の効果をつけながら描き込む



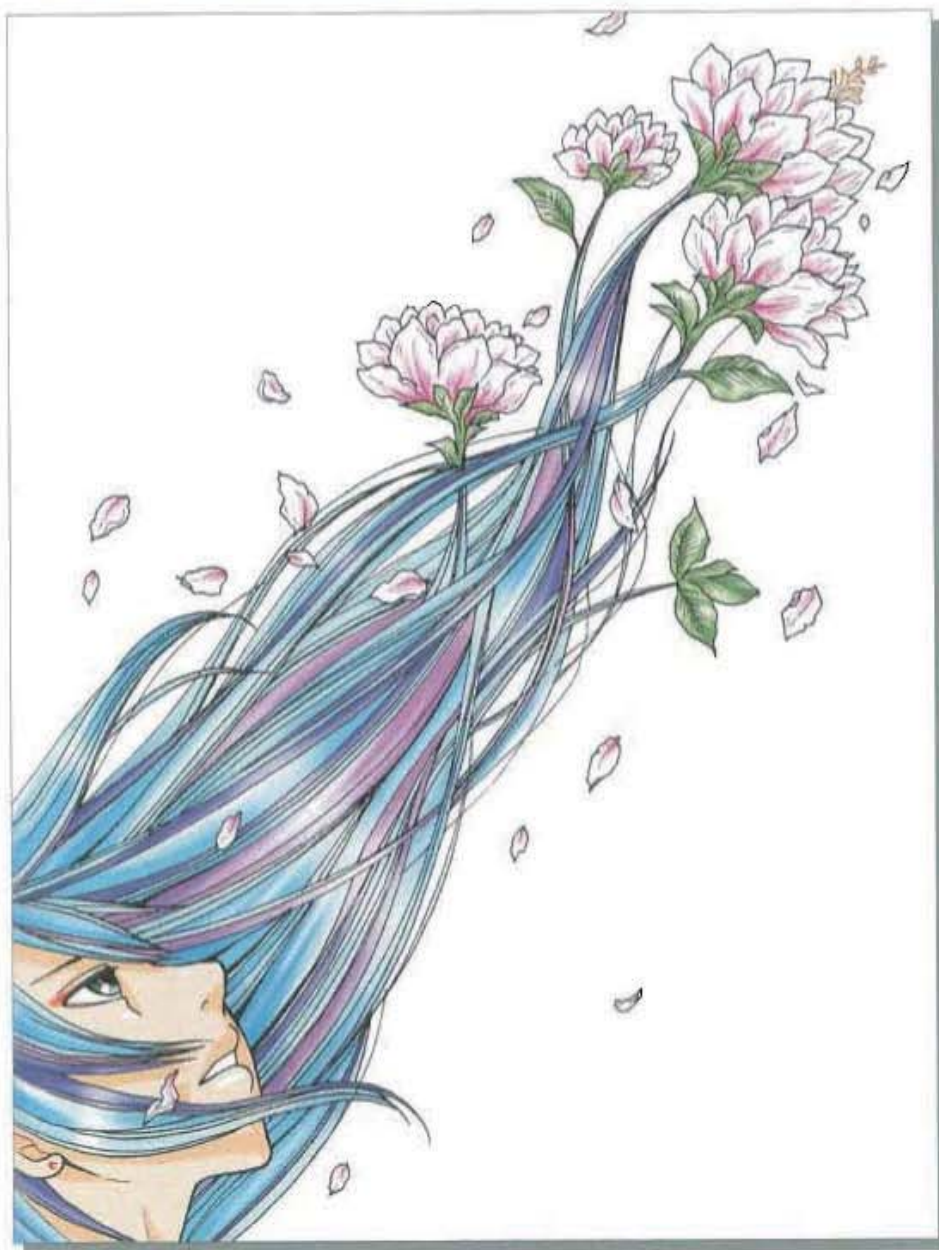
ここで、塗り用の新規レイヤーを作成。描画色を緑にし、鳥の背景にあたる部分をブラシサイズを変えずに塗っていく **4-1**。少し塗り残すと「背景」レイヤーのオレンジ色が隙間から見えるので、より手描き風の味が出せる。さらに、黄色、ピンク、オレンジなどを使用して色をつけていく **4-2**。このときもやはりブラシサイズを変えずに、若干塗り残すと効果的だ。

5 塗りの色味に変化をもたせる



さらに細かく描き込む。左上から光が当たっていることを想定して陰影もつけた。黄色の明るい部分にはグリーンがかった明るい黄色を **5-1**、ピンクの部分にはベージュがかった明るいピンクをのせるなど **5-2**。色味に変化をもたせるとよい仕上がりが得られる。

クリアな色味に粒子感を加えたノスタルジックな質感表現



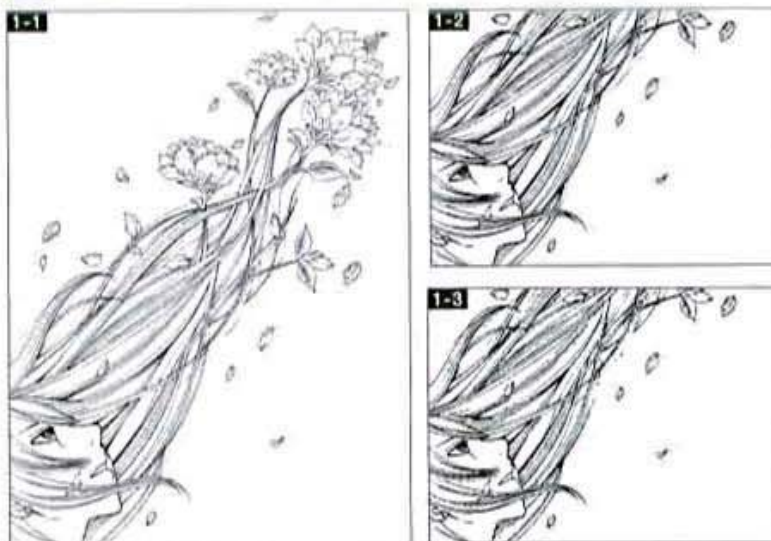
この表現手法のポイント



涼しげな透明感を色で、空間の広がりや散った花びらで表現したのびやかな作品。全体に施された微妙な粒子感によって、どこか懐かしさも漂う印象的な質感が表現されている。

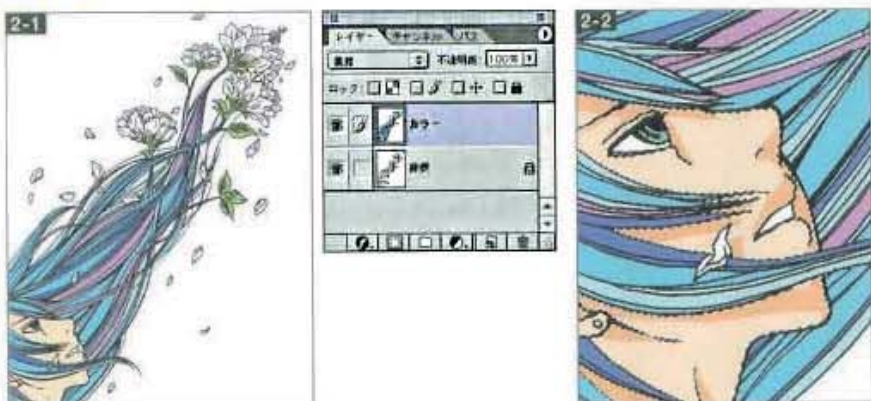
tool Photoshop 6.0
name 河野雅美
url masamy.fc2web.com/

1 トレースした下絵を整えて着色の準備を行う



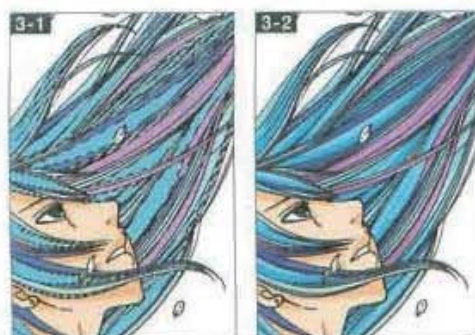
はじめにラフを紙に鉛筆でざざと描き、0.05~0.3mmくらいのミリペンでトレースしてスキャンする 1-1。スキャン画像をPhotoshopで開き、イメージメニュー→「色調補正」→「明るさ・コントラスト...」で好みの線の太さに調整 1-2。さらに「2階調化...」を実行してアンチエイリアスを除去し、ゴミも取る 1-3。ここで「背景」レイヤーを複製し、「描画モード:乗算」に設定。このレイヤーに着色していくので、名称を「カラー」に変更した。

2 塗りつぶしツールでおおまかに色をつけていく



「カラー」レイヤーに、塗りつぶしツールで色をつけていく。「描画モード:乗算」にしているの、主線からはみ出して塗っても大丈夫 2-1。髪の毛は「透明感」をテーマに4色で塗った。肌は1色で塗りつぶしたあと陰影をつける。自動選択ツールのオプションにある「隣接」をオフにして、肌の部分に選択範囲を作成。すべての肌色が選択された状態で、陰影の輪郭を鉛筆ツールで描き、塗りつぶしツールで一段階暗い色をつける 2-2。

3 別レイヤーを使って髪の毛などに陰影を施す



髪の毛の仕上げ用に新規「髪仕上げ」レイヤーをつくり、白で塗りつぶし「描画モード:乗算」にする。「カラー」レイヤーを選び、自動選択ツールで髪の毛の1色に選択範囲を作成 3-1。この状態を保持したまま、スポイトツールでその髪の色を拾い、その後「髪仕上げ」レイヤーに移動して選択範囲部分にエアブラシで陰影をつける。この作業を繰り返して全体に陰影を施していく 3-2。

4 細部の塗りを仕上げ、髪の毛にハイライトを入れる



新規に「仕上げ」レイヤーを作成し、白で塗りつぶして「描画モード:乗算」に設定。「カラー」レイヤー上の白い部分すべてに選択範囲をつくり、選択範囲メニュー→「選択範囲を反転」を実行して、白以外を選択した状態にする 4-1。ここで「仕上げ」レイヤーに移動し、髪の毛全体に薄い青で陰影をつけ、花など細々した塗りの仕上げを行う。さらに、「カラー」レイヤー上で髪の毛の部分に選択範囲をつくり 4-2。新規「ハイライト」レイヤーを作成して、ここに髪の毛のツヤなどを描く 4-3。

5 イラスト全体に粒子感を加えてざらっとした質感に



主線に手を加え、明るく柔らかい感じにして全体像を完成させたのち、画像を統合する。これに「ノイズ」→「ノイズを加える...」フィルタを適用し、ほんのり粒子感を出す 5-1。ざらっとした質感にすることで懐かしさを表現し、イラスト全体の質感もなじませている。仕上げに「色調補正」→「カラーバランス...」で少し赤みを強め、さらに懐かしい雰囲気を加えて完成とした。

質感の強い画像を重ね合わせて演出するアナログタッチ



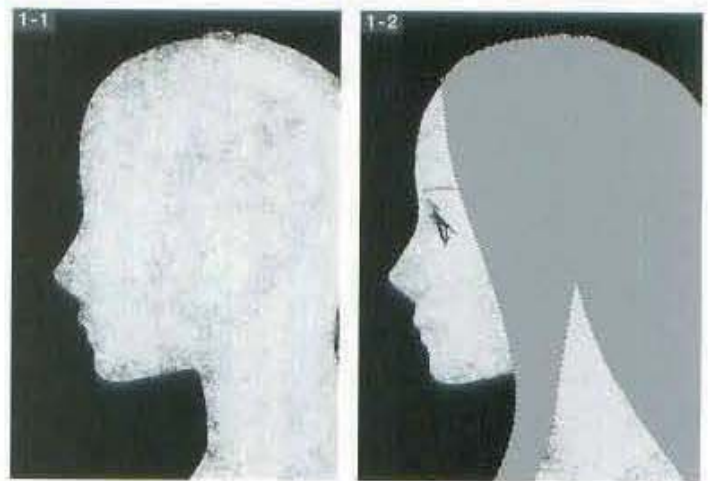
この表現手法のポイント




落ち着いた構図と色使いによる女性像と、動的で華やかな花びらの対比が印象的な作品。質感のある画像を重ね合わせることで、手描きのような仕上がりとなっている。

tool Photoshop 7.0
name 丹地陽子
url www.tanji.jp/

1 ブラシツールで人物のベースを描く



1-3



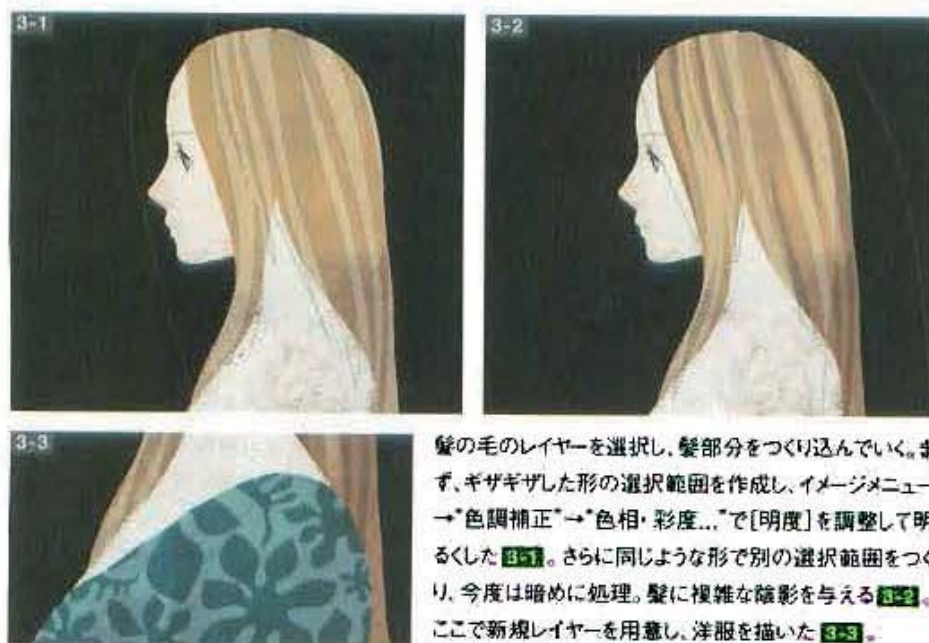
まず新規ファイルを作成したら、黒で塗りつぶす。次に新規レイヤーを用意し、なげなわツールで人物の形の選択範囲をつくる。この選択範囲の中を、ブラシツールで塗っていく**1-1**。さらに目や唇などの細かな部分を描いたら、新規レイヤーを作成後、髪の毛の形をした選択範囲を作成して灰色で塗りつぶす**1-2**。なお人物の形を描くとき、ブラシはオプションバーのブラシプリセットピッカーのサブメニューで「ドライメディアブラシ」を選んだ**1-3**。

2 質感のある画像を合成して作品に表情を出す



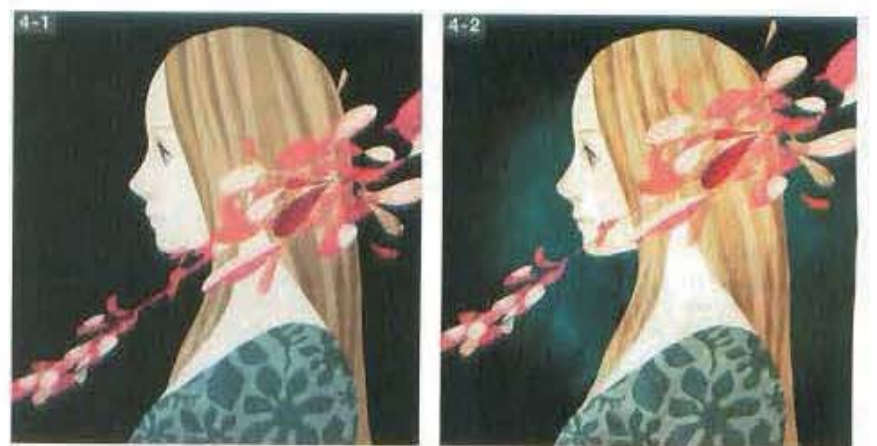
次にざらついた質感の**2-1**のような画像を用意。これをコピーしたら、作業中のファイルにペーストする。ここで、この質感が表現されたレイヤーを[描画モード: オーバーレイ]として、質感を全体に重ね合わせた**2-2**。質感が濃く出すぎているようなら、レイヤーの[不透明度]の値を下げるとよい。

3 髪の毛の明るさを調整して陰影を与える



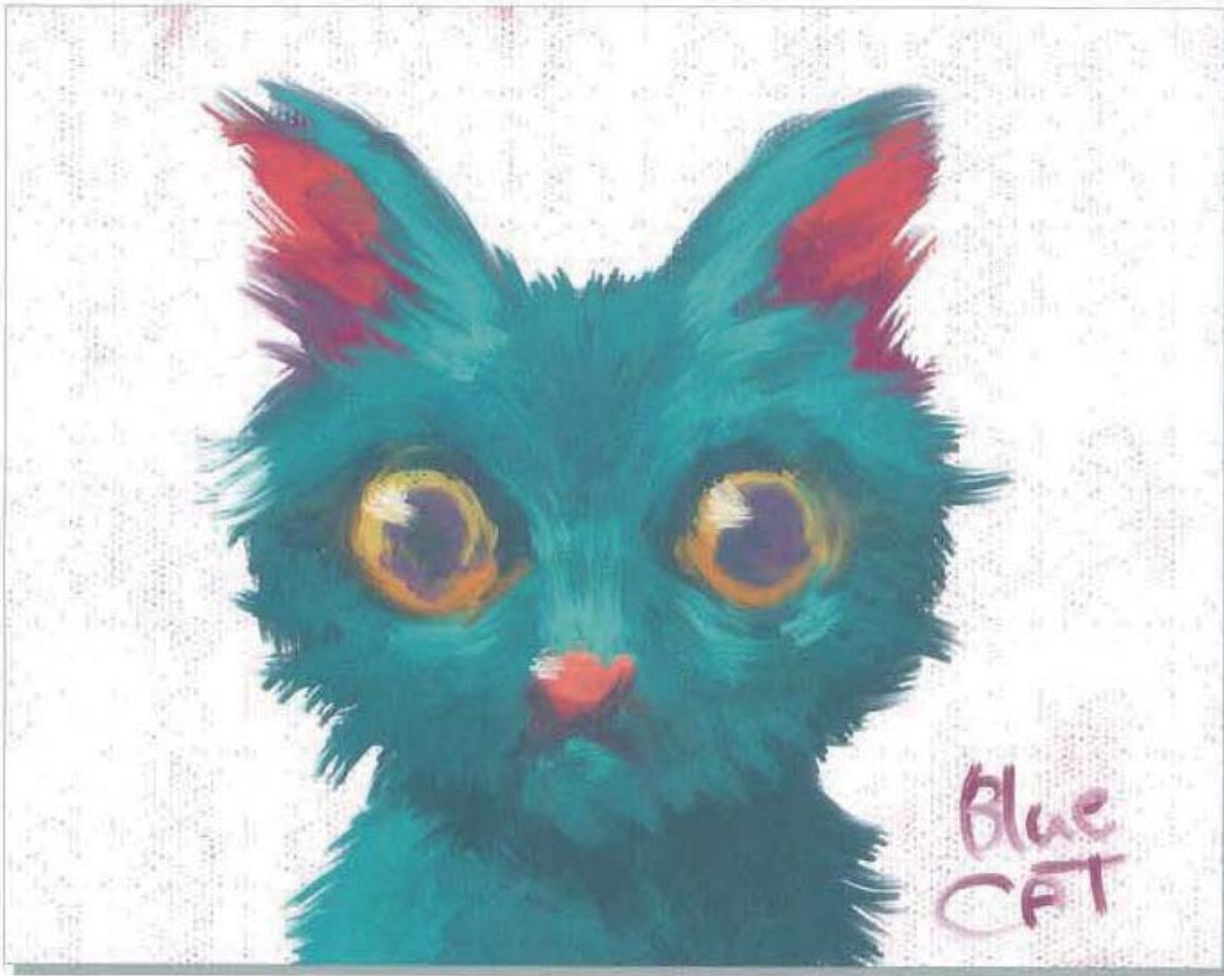
髪の毛のレイヤーを選択し、髪部分をつくり込んでいく。まず、ギザギザした形の選択範囲を作成し、イメージメニュー→「色調補正」→「色相・彩度...」で[明度]を調整して明るくした**3-1**。さらに同じような形で別の選択範囲をつくり、今度は暗めに処理。髪に複雑な陰影を与える**3-2**。ここで新規レイヤーを用意し、洋服を描いた**3-3**。

4 花びらのビジュアルを添えて華やかなイメージに

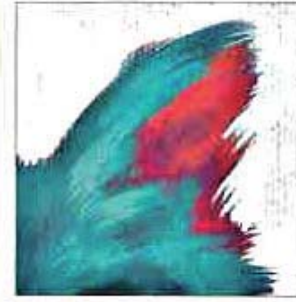


より華やかなイメージになるように、新規レイヤーを作成し、花びらが飛び散っているビジュアルを描いた**4-1**。さらに工程2で用意したものとは別のざらついた質感の画像を用意し、コピー＆ペーストでレイヤーとして配置。[描画モード: ビビッドライト]、[不透明度: 40%]とした**4-2**。黒く塗りつぶした背景の前面に新規レイヤーを用意し、ブラシで少し明るくなるような処理も加えている。最後に微調整を加えて完成だ。

筆づかいの跡がしっかりと活きた厚塗りの油絵風タッチ



point この表現手法のポイント



しっかりとした重づかいの跡が印象的な、油絵風に仕上げた作品。ポイントになるのは何と言ってもブラシの設定。油彩らしさを出すためのカスタムブラシづくりが重要になる。

tool Photoshop 7.0
name ドルバッキーヨウコ
url www.dholbachie.com/

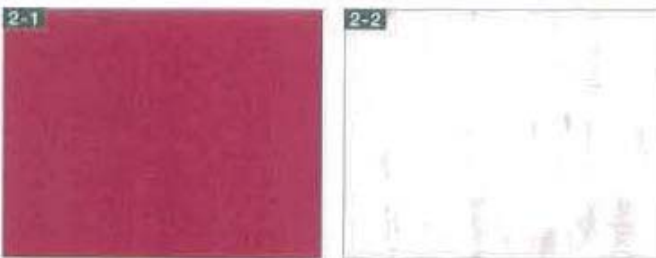
1 下地をつくるためのブラシを設定

1-1



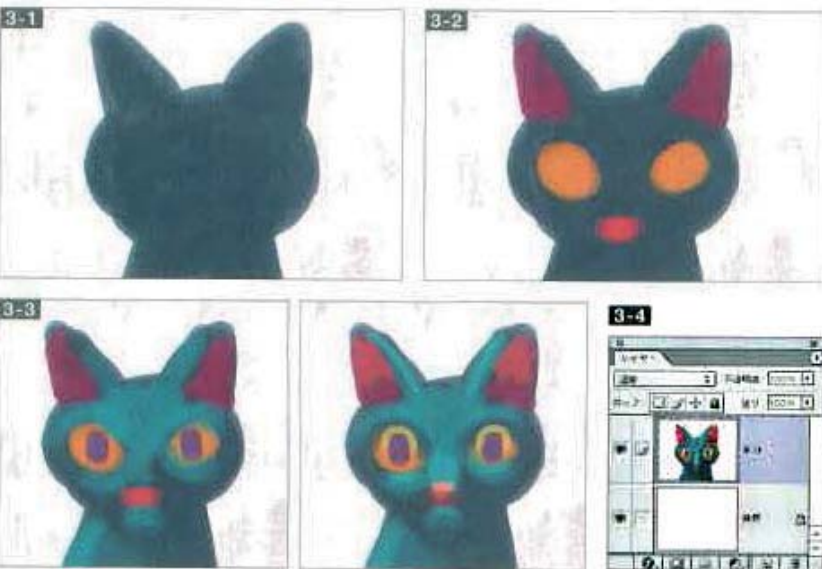
まずは下準備としてブラシを設定する。ブラシパレットのサブメニューから「ドライメディアブラシ」を読み込み、「バステル(粗)」を選択。「テクスチャ」以外の項目をオフにし、1-1のように設定する。「マスター直径」は[100px]とした。

2 ブラシを使ってキャンバス地を作成する



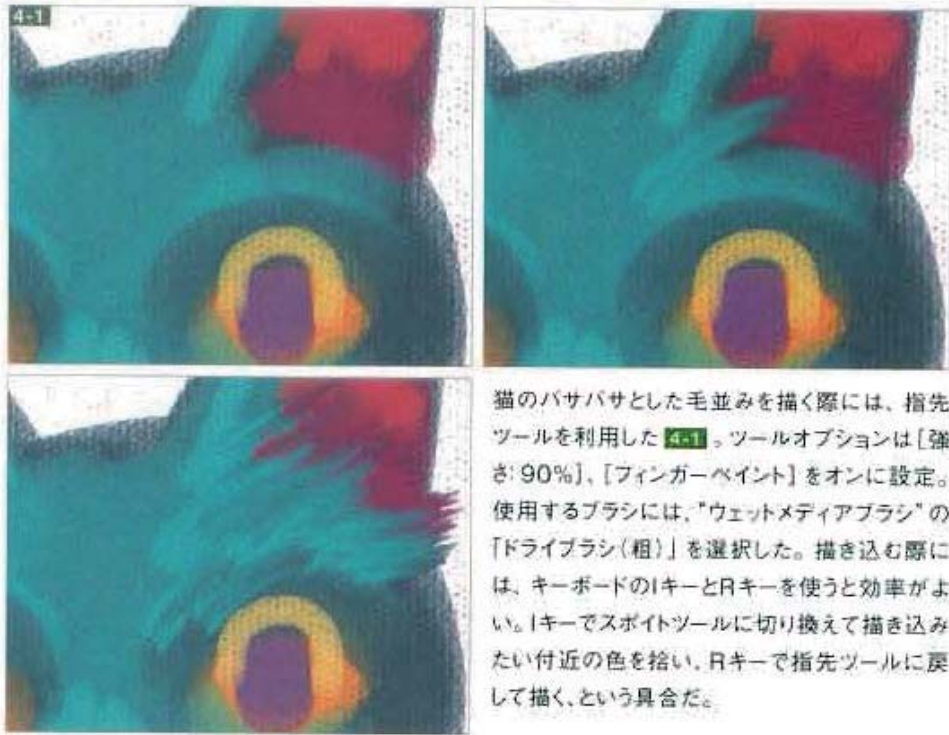
ブラシの準備ができたからキャンバス地の作成に入る。「背景」レイヤーを濃い赤で塗りつぶしてから 2-1、新規レイヤーを作成。描画色を白にして、先ほどカスタマイズしたブラシで新規レイヤー上を塗りつぶす 2-2。全体を塗りおえたら、ここでレイヤーを統合し、再び「背景」レイヤーだけの状態に戻す。

3 猫のベースを同じブラシで大まかに描く



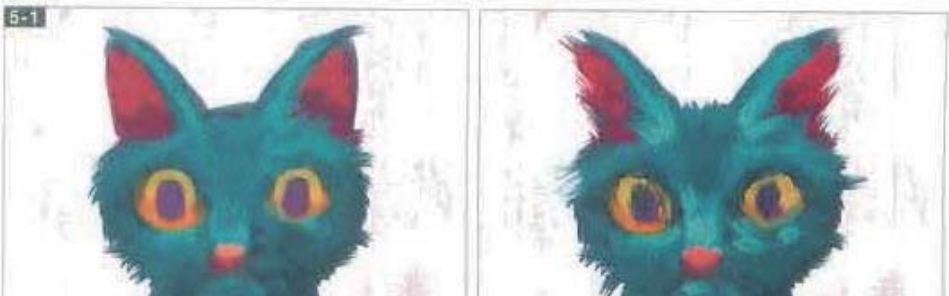
今度は猫のベースを描くための新規レイヤーを作成。その上から、同じブラシを使い、緑が

4 毛並みの部分は指先ツールを利用して表現



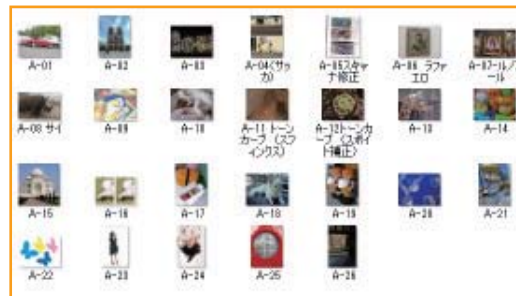
猫のバサバサとした毛並みを描く際には、指先ツールを利用した 4-1。ツールオプションは「強さ: 90%」、[フィンガーペイント]をオンに設定。使用するブラシには、「ウェットメディアブラシ」の「ドライブラシ(粗)」を選択した。描き込む際には、キーボードのIキーとRキーを使うと効率が良い。Iキーでスポイトツールに切り換えて描き込みたい付近の色を拾い、Rキーで指先ツールに戻して描く、という具合だ。

5 目や鼻なども描き込んで作品を仕上げる



素材 DATA-contents

- 📁 A data 写真修正
- 📁 B data レタッチ
- 📁 C data 選択
- 📁 D data レイヤー
- 📁 E data マスク
- 📁 F data ブラシ
- 📁 フォルダー1(写真修正 補足)
- 📁 フォルダー2(補正)
- 📁 フォルダー3(レイヤー参考)
- 📁 フォルダー4(モノロー)
- 📁 フォルダー5(女の子)
- 📁 フォルダー6(ハイキー)
- 📁 フォルダー7(ライトと影)
- 📁 フォルダー8(ねむり娘の夢)
- 📁 フォルダー9(model)
- 📁 フォルダー10(iStock)



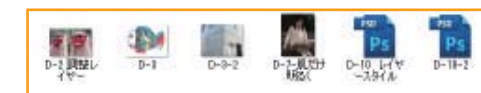
A data 写真修正



B data レタッチ



C data 選択



D data レイヤー



E data マスク



F data ブラシ



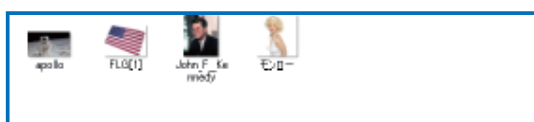
フォルダー 1 (写真修正 補足)



フォルダー 2 (補正)



フォルダー 3 (レイヤー参考)



フォルダー 4 (モノロー)



フォルダー 5 (女の子)



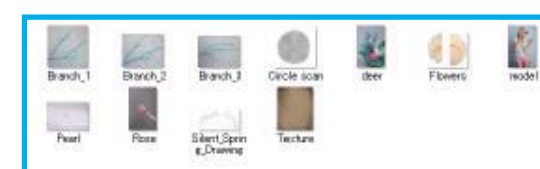
フォルダー 6 (ハイキー)



フォルダー 7 (ライトと影)



フォルダー 8 (ねむり娘の夢)



フォルダー 9 (model)



フォルダー 10 (iStock)



M-01 モード変更サンプル

