

# PHOTOSHOP LESSON

01	コントラストを残して退色する ブリーチ効果
02	レンズ補正を追加した バリエーション
03	光と影を強調する コントラストの強いライティング
03-2	トイカメラ風 クロス・プロセス現像
04	彩度・コントラストを強調する カラーブースト効果
05	手焼き感を演出する ヴィンテージ・エフェクト
10	画像をダイナミックにブレンドする コラージュ表現
11	色彩グラデーションで描く 鮮やかな画像エフェクト
12	水面のゆがみを再現する 置き換えフィルターの変形
13	鮮やかな夕景と 自然のシルエット
14	2トーンで表現する スプリット・トーン
15	放射状の流れを捉える ズームインの迫力

16	繊細な流れの軌跡と ズーム中心点の設定変更
17	水際で反射する イメージの演出効果
18	カットアウトフェルタで作る ボスタライズ・エフェクト
19	絵画の要素を強調した バリエーション
20	点で描くグラフィックカラー ドットスクリーン効果
21	ドットを生成する ハーフパターンの効果
22	ザラつく質感を表現する 文字と画像の合成テクニック
23	木彫りの陰影を 差の絶対値で表現する
24	グラデーションの複合パターンを ダイナミックに演出する
25	「うず」が生み出す 流れ効果の演出

# 01

## コントラストを残して退色する ブリーチ効果

グラデーションマップ  
色調補正 (色相・彩度)  
明るさ・コントラスト

### 1 輝度を使ってグラデーションマップを背景に適用する

A: 収録画像 [07A.jpg] を開く。B: レイヤー→新規調整レイヤー→グラデーションマップを選択後、グラデーションピッカーを開いてサムネイルメニューから黒、白を選択、[背景] に効果を適用する。C: そのままレイヤーパネルの描画モードを輝度に変更する。



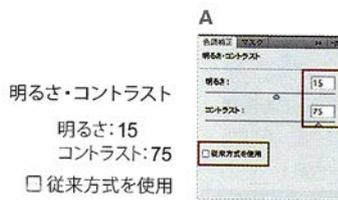
### 2 スクリーンを使って調整レイヤー (色相・彩度) を背景に適用する

A: レイヤー→新規調整レイヤー→色相・彩度を選択、色彩の統一をチェック後、色調補正パネルを編集して全体に効果を適用する。B: そのままレイヤーパネルの描画モードをスクリーンに変更する。



### 3 コントラストの調整 / 仕上げ

A: レイヤー→新規調整レイヤー→明るさ・コントラストをイメージ全体に適用する。



# 02

## レンズ補正を追加した バリエーション

新規調整レイヤ (白黒)  
(色相・彩度)  
(明るさ・コントラスト)

1 A: 収録画像 [07B.jpg] を開く。B: フィルター変形→レンズ補正を選択後、周辺光量を編集して [背景] に効果を適用する。



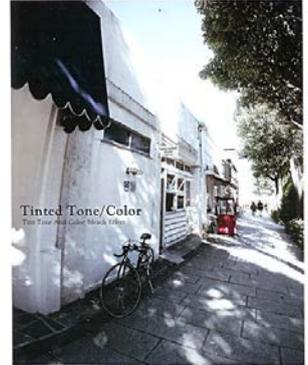
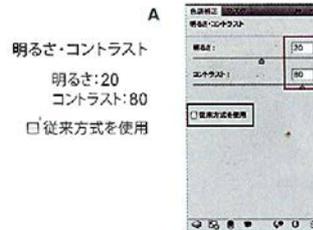
2 A: レイヤー→新規調整レイヤー→白黒を選択、下図の数値を参考に各色の色成分を調整して [背景] をカラーから白黒にする。B: そのままレイヤーパネルの描画モードを輝度に変更する。



- 3** A:レイヤー→新規調整レイヤー→色相・彩度を選択、色彩の統一をチェック後、色調補正パネルを編集してイメージ全体に効果を適用する  
B:そのままレイヤーパネルの描画モードをスクリーンに変更する。



- 4** A:レイヤー→新規調整レイヤー→明るさ・コントラストを選択、下図を参考に色調補正パネルを編集して、イメージ全体のコントラストを強めに補正する。



## 03

### 光と影を強調する コントラストの強いライティング

スマートフィルタ (証明効果)  
調整レイヤ (白黒)  
オーバーレイ

- 1** スマートオブジェクトの作成 / 照明効果の適用

A:収録画像[08A.jpg]を開く。B:[背景]レイヤー→スマートオブジェクト→スマートオブジェクトに変換を実行する。  
C:フィルタ→描画→照明効果を選択、プレビューウィンドウで編集したライティングの効果を[レイヤー0]に適用する。

08A.jpgを開く → スマートオブジェクトに変換 → 照明効果を適用



- 2** スマートフィルタの描画オプションを設定する  
[レイヤー0] A:レイヤーパネルから、[照明効果]の右側のアイコンをダブルクリックして描画オプションを開く。  
B:描画オプションから不透明度を50%に設定する。



- 3** 描画モードを設定してから調整レイヤー (白黒) を開く  
A:レイヤー→新規調整レイヤー→白黒を選択後、新規レイヤーダイアログから描画モードをオーバーレイに設定する。  
B:色調補正パネルを編集後、[レイヤー0]に効果を適用する。

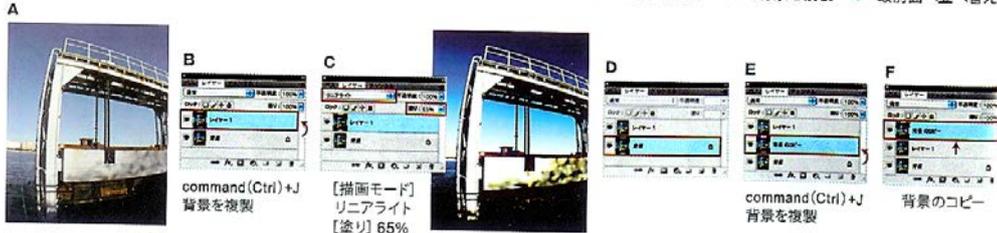
新規レイヤーダイアログの設定 → 色調補正パネル (白黒) の設定



### 1 リニアライトを使って背景を合成する

- A: 収録画像[11A.jpg]を開く。B: command (Ctrl)+J(背景の複製)を実行。C: レイヤーパネルから[レイヤー 1]の描画モードを変更後、D: [背景]を選択する。E: 再度command (Ctrl)+J(背景の複製)を実行。F: レイヤー→重ね順→最前面へを実行する。  
※CS3以下では「アレンジ」。

11A.jpgを開く → 背景を複製 → 描画モードの変更 → 背景を選択 → 背景を複製 → 最前面へ並べ替える



### 2 クリッピングマスクを使った色調補正 (白黒)

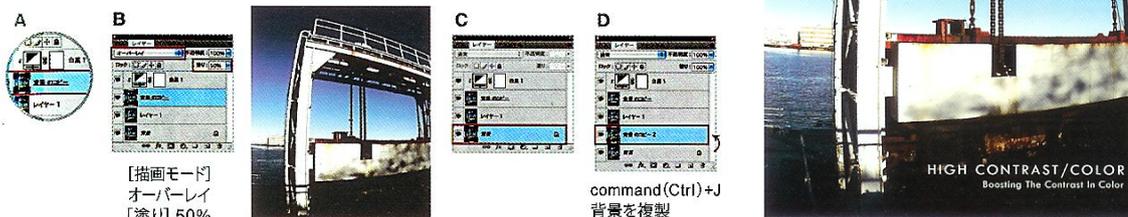
- A: レイヤー→新規調整レイヤー→白黒を選択、クリッピングマスクをチェック後、B: 色成分を編集して[背景のコピー]を白黒にする。



### 3 画像をオーバーレイで塗りつぶす

- A: レイヤーパネルから[背景のコピー]を選択後、B: 描画モードを変更する。C: [背景]を選択。D: command (Ctrl)+J(背景の複製)を実行する。

背景のコピーを選択 → 描画モードの変更 → 背景を選択 → 背景を複製



### 4 明るさ・コントラストを使った色調補正 / 画像を輝度で塗りつぶす

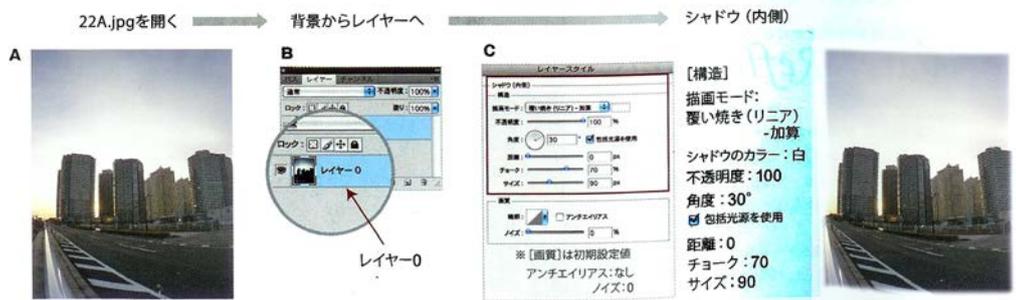
- A: レイヤー→新規調整レイヤー→明るさ・コントラストを選択、クリッピングマスクをチェック後、効果を適用。B: レイヤーパネルから[背景のコピー 2]を選択後、C: 描画モードを変更する。





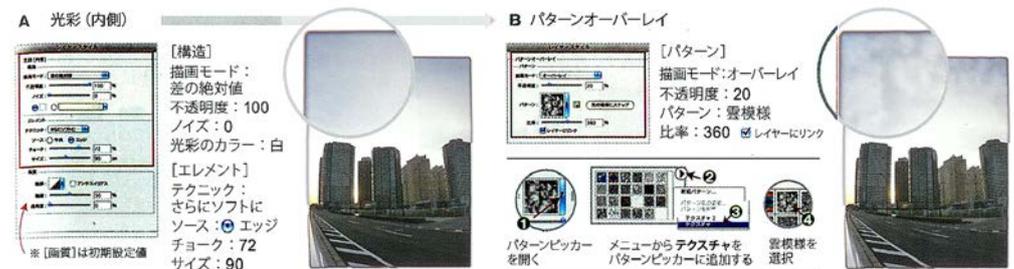
### 1 レイヤー0の作成 / レイヤースタイルの適用 シャドウ (内側)

- A: 収録画像 [22A.jpg] を開く。B: レイヤー→新規▶背景からレイヤーへを実行する。  
C: レイヤー→レイヤースタイル▶シャドウ (内側) を選択、レイヤースタイルダイアログを操作して、効果を [レイヤー 0] に適用する。



### 2 レイヤースタイルの適用 光彩 (内側) / パターンオーバーレイ

- A: レイヤー→レイヤースタイル▶光彩 (内側) を選択、ダイアログを編集して効果を適用。B: レイヤー→レイヤースタイル▶パターンオーバーレイを選択、ダイアログを操作して下図 ①～④を参考に、雲模様パターンを使った効果を適用する。



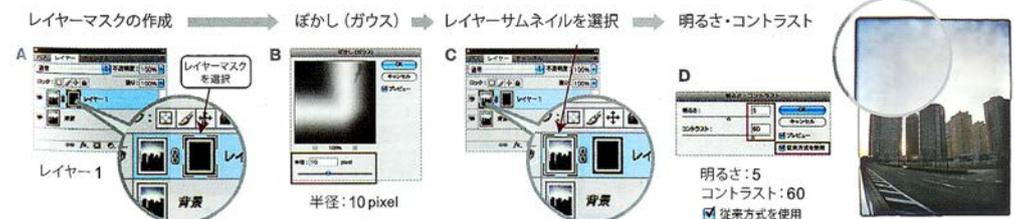
### 3 長方形ツールで設定した選択範囲をふちどる

- A: レイヤー→画像を統合を実行する。B: command (Ctrl)+J (背景の複製) を実行。C: ツールパネルから長方形選択ツールを選択、下図を参考に選択範囲を作成後、D: 選択範囲→選択範囲を変更▶境界線を選択して作成した選択範囲をふちどる。



### 4 レイヤーマスクを使った色調補正

- A: [レイヤー 1] レイヤー→レイヤーマスク▶選択範囲外をマスクを実行。B: フィルタ→ぼかし▶ぼかし (ガウス) をレイヤーマスクに適用。C: レイヤーパネルから [レイヤー 1 / レイヤーサムネイル] を選択。D: イメージ→色調補正▶明るさ・コントラストを適用する。



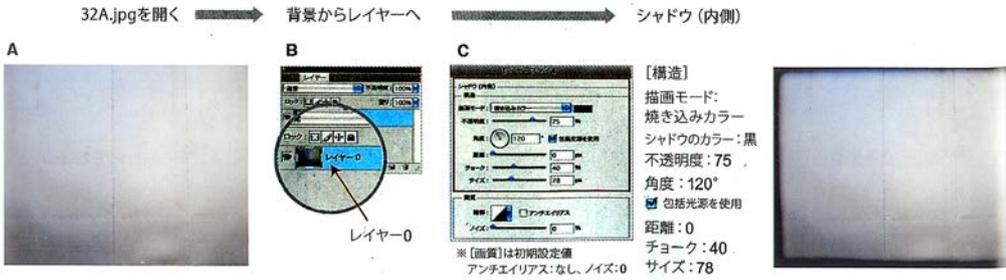
### 5 レンズフィルタを使った色調補正

- A: レイヤーパネルから [レイヤー 1] の描画モードを変更する。B: レイヤー→新規調整レイヤー▶レンズフィルタを選択、ダイアログからレンズフィルタカラーを設定後、効果を適用する。C: レイヤー→新規調整レイヤー▶レベル補正を選択、色調補正パネルを使って RGB の入力レベルを編集する。



## 1 レイヤー0の作成 / レイヤースタイルの適用 シャドウ (内側)

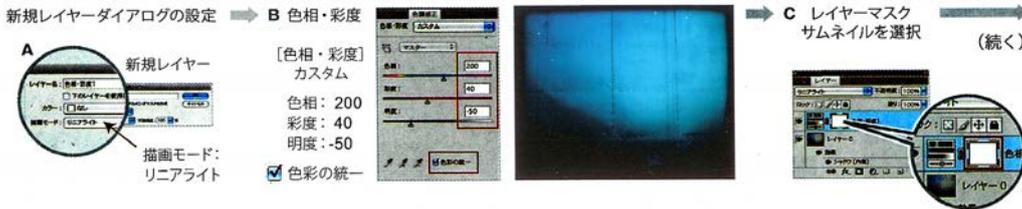
- A: 収録画像 [32A.jpg] を開く。 B: レイヤー→新規→背景からレイヤーへを実行する。  
C: レイヤー→レイヤースタイル→シャドウ (内側) を選択、レイヤースタイルダイアログを操作して、効果を [レイヤー 0] に適用する。



## 2 描画モードを設定して、調整レイヤー (色相・彩度) を編集する

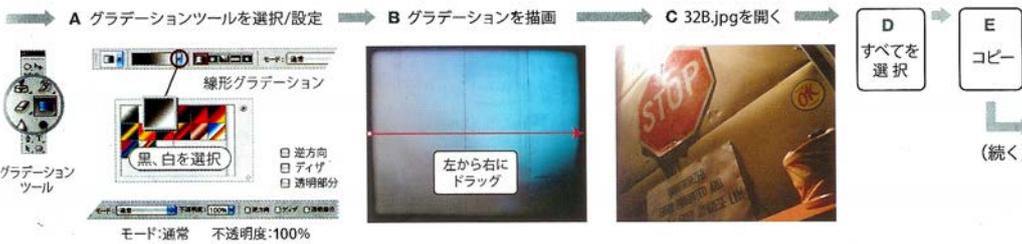
※CS3では色相・彩度ダイアログで調整します。

- A: レイヤー→新規調整レイヤー→色相・彩度を選択、新規レイヤーダイアログの描画モードをリニアライトに設定。 B: 色調補正パネル<sup>®</sup>の色彩の統一をチェック後、各項目を編集する。 C: レイヤーパネルから [色相・彩度] のレイヤーマスクサムネイルを選択。



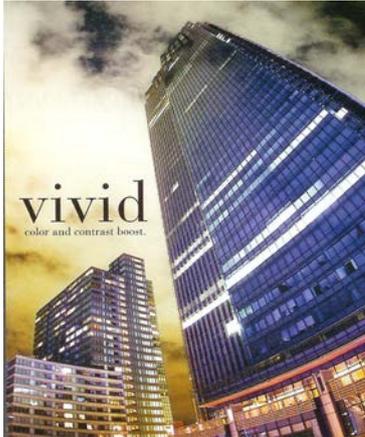
## 3 レイヤーマスクをグラデーションで塗りつぶす (手順2の続き)

- A: ツールパネルからグラデーションツールを選択、オプションバーを編集後 B: グラデーションツールで左から右に描画する。 C: 収録画像 [32B.jpg] を開く。 D: 選択範囲→すべてを選択 E: 編集→コピーの順に実行する。



- Fin A: 編集途中の [32A.jpg] に対して編集→ペーストを実行後、  
B: レイヤーパネルから描画モードをリニアライトに設定する。





- 1** 調整レイヤーを使って色調補正する ※1 CS3では明るさ・コントラストダイアログで調整します。 ※2 CS3ではカラーバランスダイアログで調整します。  
**A:** 収録画像 [12A.jpg] を開く。 **B:** レイヤー→新規調整レイヤー→明るさ・コントラストを選択、色調補正パネル<sup>\*1</sup>で編集する。  
**C:** レイヤー→新規調整レイヤー→カラーバランスを選択、同様に色調補正パネル<sup>\*2</sup>を使って画像の色調を補正する。

12A.jpgを開く → 明るさ・コントラスト → カラーバランス

**A**

**B** 明るさ: 108  
コントラスト: 85  
 従来方式を使用

**C** レッド: +20  
グリーン: +12  
ブルー: +24  
階調: ● 中間調  
+20  
+12  
+24  
 輝度を保持

- 1** 画像の準備 / Photoshop形式 (psd) で保存する  
**A:** 収録画像 [19A.jpg] を開く。 **B:** ファイル→別名で保存を選択、フォーマットにPhotoshopを選択後、デスクトップにファイルを保存する。 **C:** 収録画像 [19B.jpg] を開く。

A 19A.jpgを開く → 別名で保存 → 19B.jpgを開く

**B** 名前: 19A.psd 場所: デスクトップ  
フォーマット: Photoshop

**C**

- 2** ドラッグ&ドロップを使った画像間のレイヤー移動  
**A:** [19B.jpg] のレイヤーパネルから【背景】を [19A.psd] の画像ウィンドウに向かってドラッグ&ドロップを実行する。  
**B:** [19A.psd] に戻り、ツールボックスから移動ツールを選択、**C:** ペーストした画像レイヤー【レイヤー1】をレイアウトする。

ドラッグ&ドロップ → 19A.psdにレイヤー1がペーストされる → 移動ツール → 配置位置の調整  
レイヤー1を上にし少し移動

- 3** 置き換えフィルタに保存した画像を適用する  
**A:** フィルター→変形→置き換えを選択、ダイアログから手順1で保存した画像を選択後、【レイヤー1】に置き換えフィルタを実行する。  
**B:** レイヤーパネルから【レイヤー1】の描画モードを設定する。

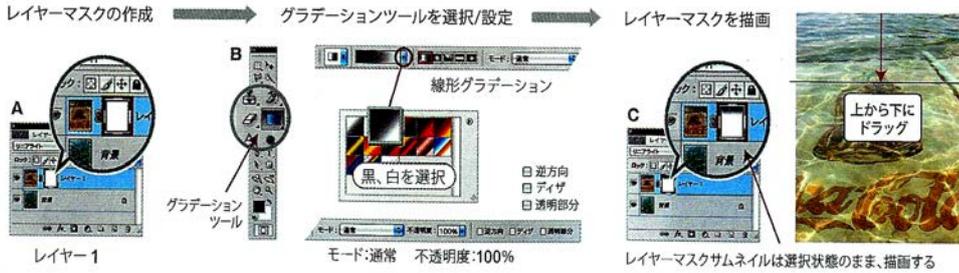
置き換え → 置き換え → 描画モードの変更

**A** 水平比率: 40  
垂直比率: 20  
[置き換えマップデータ] 同一サイズに拡大/縮小 [未定義領域]  ラップアラウンド (巻き戻す)

**B** [描画モード]: リニアライト [塗り]: 45%

#### 4 レイヤーマスクの作成 / グラデーションのマスク描画

**A:** [レイヤー1] レイヤー → レイヤーマスク ▶ すべての領域を表示を実行。**B:** グラデーションツールを選択後、オプションバーを使って描画するグラデーションを設定する。**C:** [レイヤー1/レイヤーマスク] グラデーションツールで上から下に描画する。



#### 5 調整レイヤー (明るさ・コントラスト) の適用

※CS3では明るさ・コントラストダイログで調整します。

**A:** レイヤー → 新規調整レイヤー ▶ 明るさ・コントラストを選択、色調補正パネル\*から画像全体の明るさとコントラストを調整する。



## 13

### 鮮やかな夕景と 自然のシルエット

### カラーバランスと色相・彩度 色域指定、レイヤーマスク

#### 1 明るさ・コントラストで明度補正 / 背景を複製

**A:** 収録画像 [01A.jpg] を開く。**B:** イメージ → 色調補正 ▶ 明るさ・コントラストを [背景] に適用する。  
**C:** command (Ctrl)+J (背景の複製) を実行。**D:** レイヤーパネルから [レイヤー1] を非表示に設定した後、[背景] を選択する。

01A.jpgを開く → 明るさ・コントラスト → 背景を複製 → レイヤー1を非表示 → 背景を選択



#### 2 カラーバランスと色相・彩度を使った色調補正

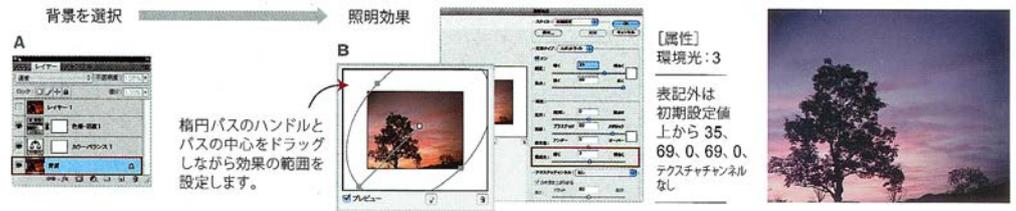
**A:** レイヤー → 新規調整レイヤー ▶ カラーバランスを選択、色調補正パネル\*1を使って画像全体のカラーバランスを編集後、  
**B:** レイヤー → 新規調整レイヤー ▶ 色相・彩度を選択、同様に色調補正パネル\*2を使って画像全体の色調を編集する。



\*1 CS3ではカラーバランスダイログを使用します。 \*2 CS3では新規調整レイヤーを作成後に色相・彩度ダイログで調整します。

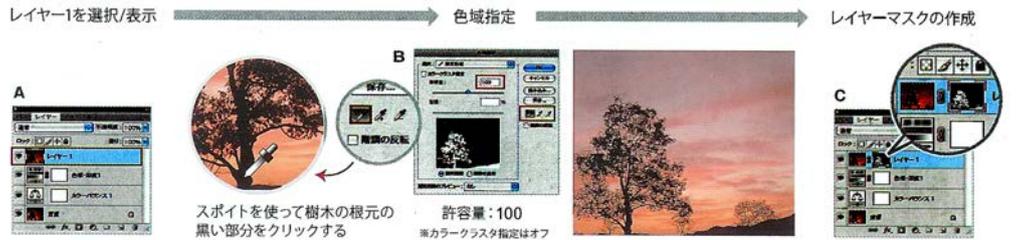
### 3 照明効果を使って照明の濃淡を加える

- A: レイヤーパネルから[背景]を選択する。
- B: フィルター→描画→照明効果を選択後、照明効果ダイアログで編集した効果を[背景]に適用する。



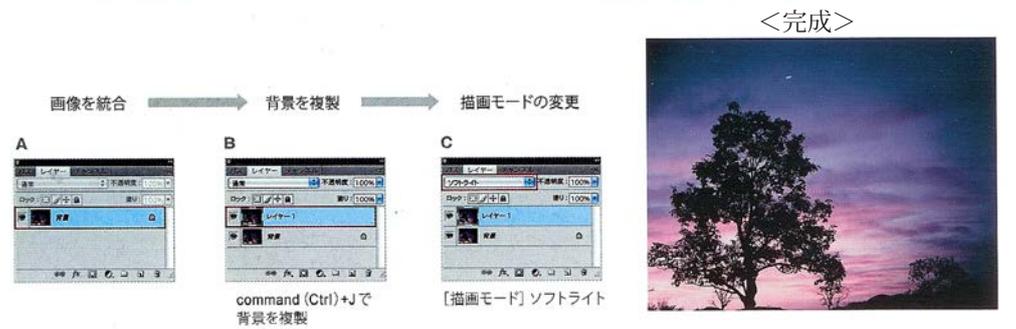
### 4 色域指定による選択範囲の作成と、レイヤーマスクの作成

- A: レイヤーパネルから[レイヤー 1]を選択/表示に設定する。B: 選択範囲→色域指定を選択、下図を参考にダイアログを編集して選択範囲を作成する。C: レイヤー→レイヤーマスク→選択範囲外をマスクを実行する。



### 5 統合したレイヤーをソフトライトで合成する

- A: レイヤー→画像を統合を実行する。B: command (Ctrl)+J(背景の複製)を実行。
- C: レイヤーパネルから最前面のレイヤー[レイヤー 1]を選択後、レイヤーの描画モードをソフトライトに設定する。



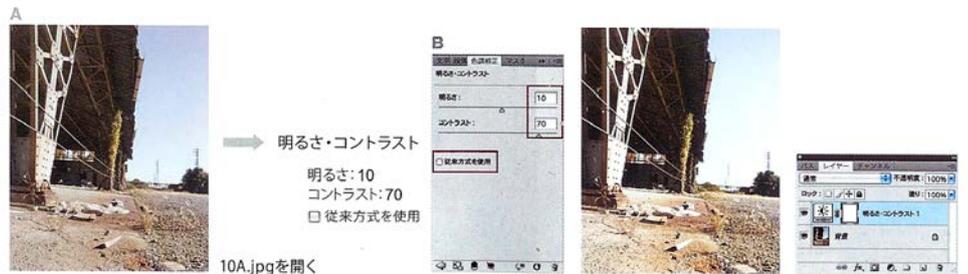
## 14

### 2トーンで表現する スプリット・トーン

2色の濃淡を掛けあわせて表現する  
スプリットトーン、レベル補正、  
グラデーションマスク

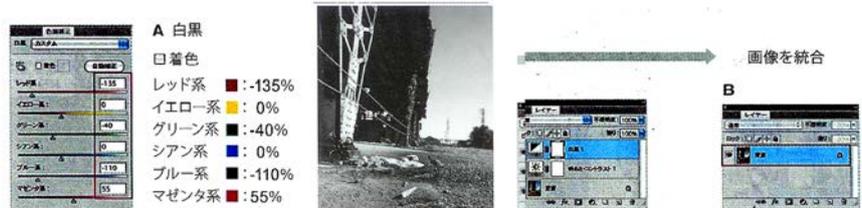
#### 1 明るさ・コントラストを使った画像補正

- A: 収録画像[10A.jpg]を開く。
- B: レイヤー→新規調整レイヤー→明るさ・コントラストを選択後、色調補正パネル\*を使って画像のコントラストを少し強めに補正する。  
\*CS3では明るさ・コントラストダイアログで調整します。



#### 2 白黒を使った画像補正 / 画像を統合

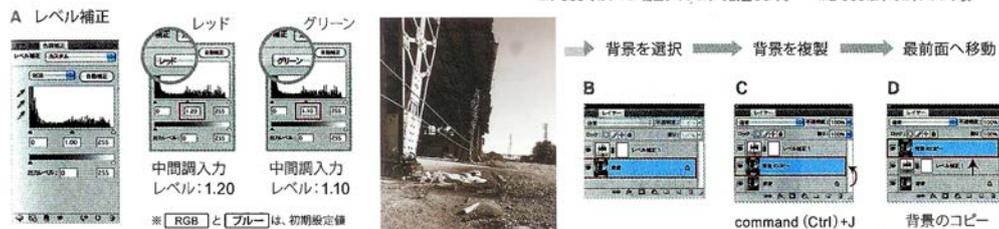
- A: レイヤー→新規調整レイヤー→白黒を選択、色調補正パネル\*を使って各色の色成分を調整、[背景]をカラーから白黒にする。
- B: レイヤー→画像を統合を実行する。  
\*CS3では白黒ダイアログで調整します。



### 3 レベル補正を使った画像補正...1 / 背景を複製する

A: レイヤー→新規調整レイヤー→レベル補正を選択、色調補正パネル<sup>\*1</sup>を操作後、B: レイヤーパネルから【背景】を選択する。  
 C: command (Ctrl)+J(背景の複製)を実行。D: レイヤー→重ね順<sup>\*2</sup>→最前面へを【背景のコピー】に実行する。

\*1 CS3ではレベル補正ダイアログで調整します。 \*2 CS3以下では「アレンジ」。



### 4 レベル補正を使った画像補正...2 / 選択したレイヤーをグループにする

A: レイヤー→新規調整レイヤー→レベル補正を選択、下図を参考に【背景のコピー】の上に【レベル補正2】レイヤーを作成する。  
 B: レイヤーパネルから【背景のコピー】と【レベル補正2】レイヤーを選択後、C: レイヤー→レイヤーをグループ化を実行する。



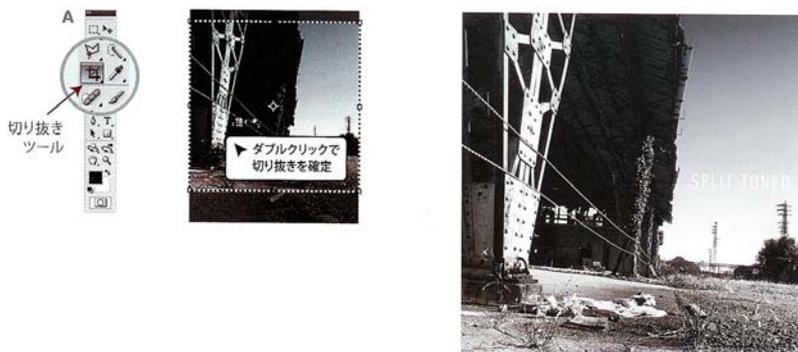
### 5 レイヤーマスクの作成(グループ) / グラデーションを描画する

A: 【グループ1】レイヤー→レイヤーマスク すべての領域を表示を実行。B: グラデーションツールを選択。オプションバーとグラデーションピッカーを使ってグラデーションを設定する。C: 【グループ1/レイヤーマスク】グラデーションツールで下から上に描画する。



### 6 画像のトリミング

A: ツールパネルで切り抜きツールを選択。画像に対してshift(Shift)キーを押しながら斜めにドラッグして正方形にトリミングした後、ダブルクリックで切り抜きを確認する。 ※shift(Shift)キーを押しながらドラッグすると正方形の比率を保ったままトリミングできます。



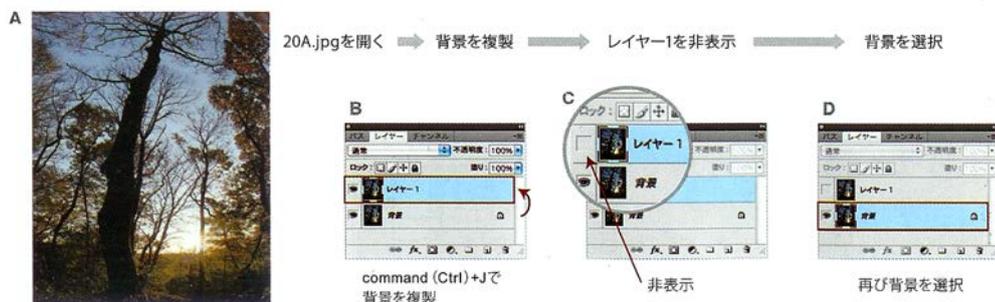
# 15

放射状の流れを捉える  
 ズーミングの迫力

ぼかし (放射状)、覆い焼き (リニヤ)  
 クリッピングマスク

### 1 画像の準備 / 背景を複製

A: 収録画像【20A.jpg】を開く。B: command (Ctrl)+J(背景の複製)を実行する。  
 C: レイヤーパネルから【レイヤー1】を非表示に設定後、D: 【背景】を選択する。



## 2 ぼかし(放射状)を使って画像を放射状にぼかす

- A: フィルター→ぼかし▶ぼかし(放射状)を選択、ダイアログからズームを選択して[背景]に効果を適用する。  
 B: レイヤーパネルから[レイヤー1]を選択/表示に設定後、C: フィルター→ぼかし▶ぼかし(放射状)を[レイヤー1]に適用する。



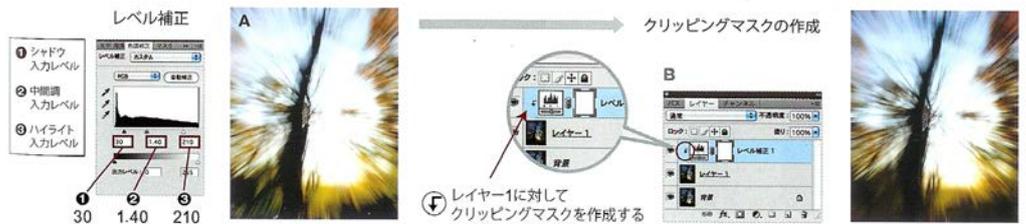
## 3 つまむフィルタで画像を変形 / 覆い焼き(リニア)で合成

- A: フィルター→変形▶つまむを選択、ダイアログから適用量を設定して[レイヤー1]に効果を適用する。  
 B: レイヤーパネルから[レイヤー1]の描画モードを覆い焼き(リニア)-加算に変更する。



## 4 調整レイヤー(レベル補正)の補正効果とクリッピングマスクの作成

- A: レイヤー→新規調整レイヤー▶レベル補正を選択、色調補正パネルを使ってRGBの入力レベルを編集する。  
 B: レイヤー→クリッピングマスクを作成を選択、[レイヤー1]を使って、[レベル補正1]からクリッピングマスクを作成する。



## 5 調整レイヤー(色相・彩度)の適用 / 入力した文字を回転、配置する

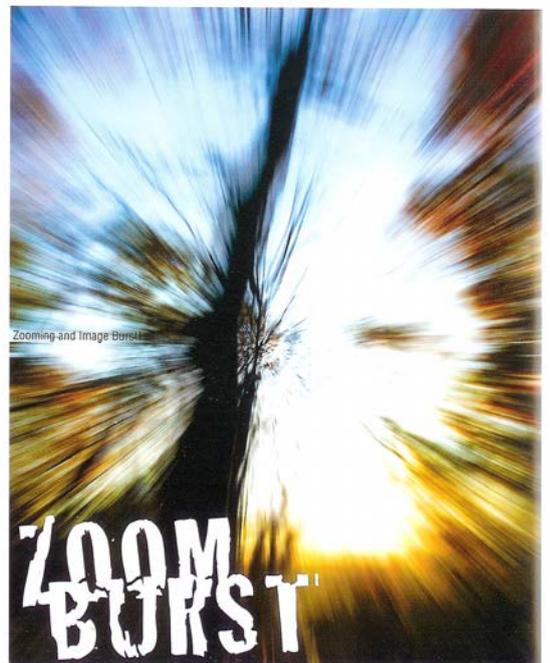
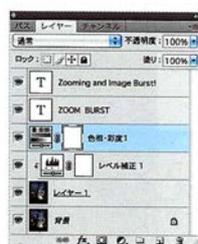
- A: レイヤー→新規調整レイヤー▶色相・彩度を選択、色調補正パネルから画像全体の彩度を調整する。  
 B: 横書き文字ツールで[ZOOM<改行> BURST]と文字を入力後、C: 編集→自由変形を選択、オプションバーに角度の値を入力して文字を回転する。  
 D: 文字位置をレイアウト後、変形を確定する。



**Fin** 下図を参考に横書き文字ツールで文字を入力後、移動ツールで文字位置をレイアウトして完成。

## Zooming and Image Burst!

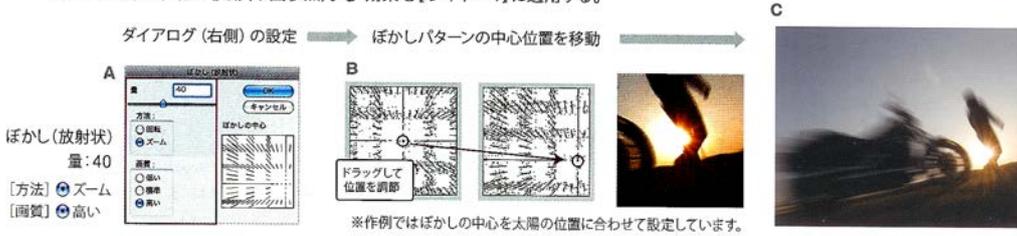
※著作権データ Helvetica Medium Condensed  
 フォントサイズ: 16pt  
 テキストカラー: 黒



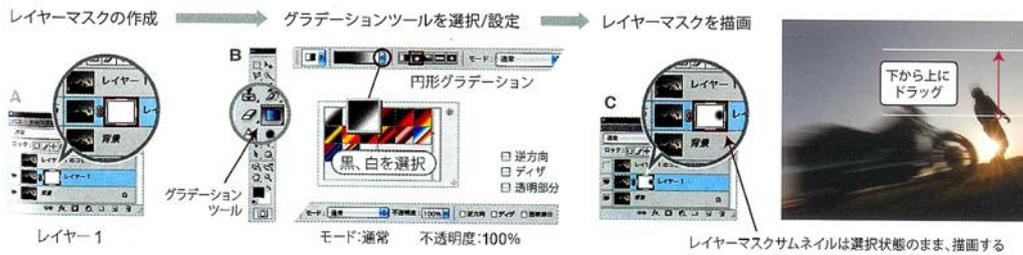
**1** A:収録画像【20B.jpg】を開く。B: command (Ctrl)+Jを2回実行して【背景】を2つ複製するC:レイヤーパネルから最前面のレイヤー【レイヤー1のコピー】を非表示に設定後、D:その下のレイヤー【レイヤー1】を選択する。



**2** A:フィルタ→ぼかし→ぼかし(放射状)を選択、ぼかしパターンにズームを選択後、B:ダイアログ右下ぼかしの中心ボックスからぼかしパターンの中心位置を移動(下図参照)。C:効果を【レイヤー1】に適用する。



**3** A:【レイヤー1】レイヤー→レイヤーマスク→すべての領域を表示を実行。B:グラデーションツールを選択後、オプションバーを使って描画する円形グラデーションを設定する。C:【レイヤー1/レイヤーマスク】グラデーションツールで下から上に描画する。



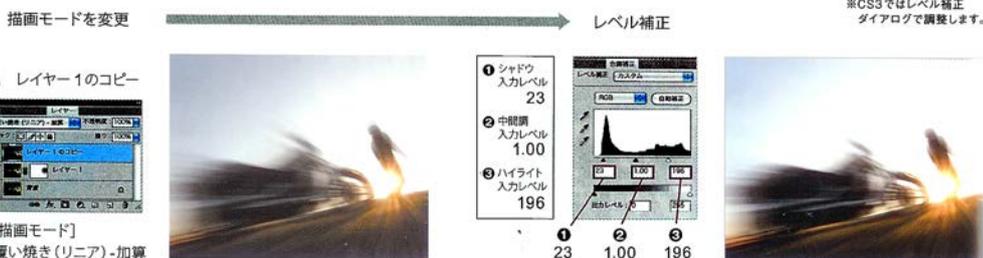
**4** A:レイヤーパネルから【レイヤー1のコピー】を表示/選択する。B:フィルタ→ノイズ→ノイズを加えるを【レイヤー1のコピー】に実行後、C:フィルターシャープ→シャープ(強)を実行する。



**5** A:フィルタ→ぼかし→ぼかし(放射状)を選択、ぼかしパターンの量を100に設定後、効果を【レイヤー1のコピー】に適用する。



**6** A:レイヤーパネルから【レイヤー1のコピー】の描画モードを覆い焼き(リニア)-加算に変更する。B:レイヤー→新規調整レイヤー→レベル補正を選択、色調補正パネル\*を使ってRGBの入力レベルを編集する。



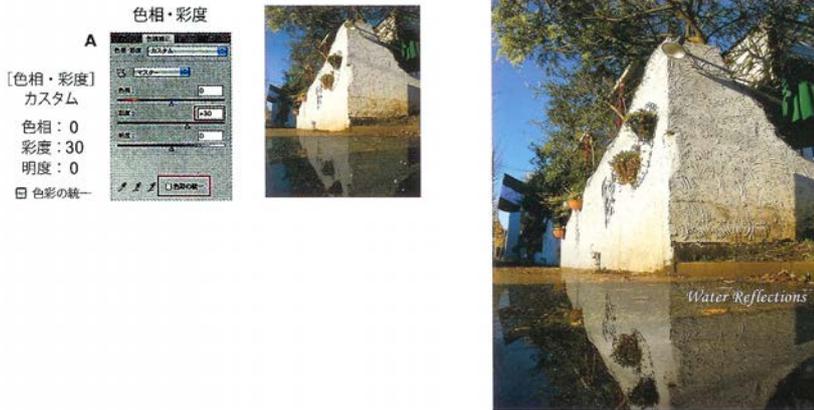


- 4** A:レイヤー→新規塗りつぶしレイヤー→グラデーションを選択、下図を参考にダイアログを編集して[グラデーション1]を作成する。  
 B:レイヤーパネルから[グラデーション1]の描画モードを変更する。C:レイヤー→新規調整レイヤー→レベル補正を選択、色調補正パネル<sup>※</sup>を使ってRGBの入力レベルを編集する。  
 ※CS3ではレベル補正ダイアログで調整します。

グラデーション塗りつぶしレイヤーの設定 → 描画モードを変更



- 5** A:レイヤー→新規調整レイヤー→色相・彩度を選択、色調補正パネル<sup>※</sup>を使って画像全体の彩度を強めに補正する。  
 ※CS3では色相・彩度ダイアログで調整します。

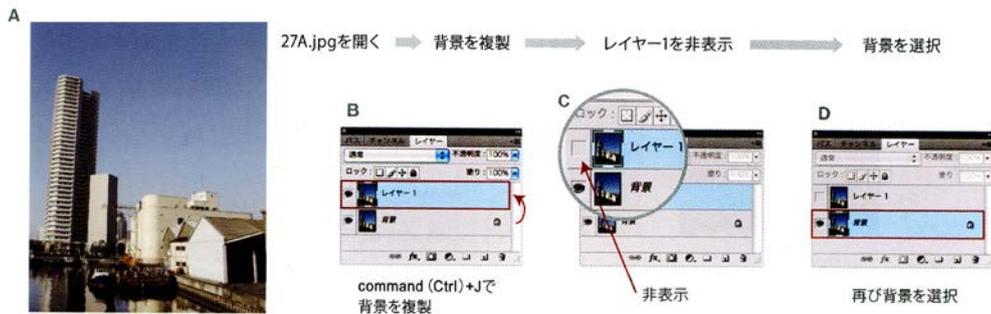


# 18

## カットアウトフェルタで作る ポスタライズ・エフェクト

## カットアウト、テクスチャ（粒状） 鉛筆ツール、輪郭検出フィルタ

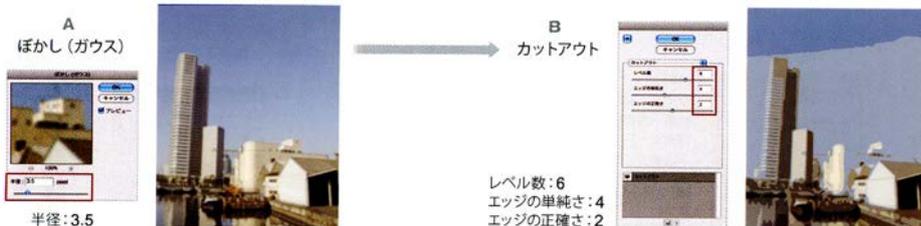
- 1** 画像の準備 / 背景を複製  
 A:収録画像 [27A.jpg] を開く。B:command (Ctrl)+J(背景の複製)を実行する。  
 C:レイヤーパネルから[レイヤー1]を非表示に設定後、D:[背景]を選択する。



- 2** シャドウ・ハイライトを使って暗部の色調を補正  
 A:イメージ→色調補正→シャドウ・ハイライトを選択。B:詳細オプションを表示後、ダイアログを編集、[背景]に効果を適用する。

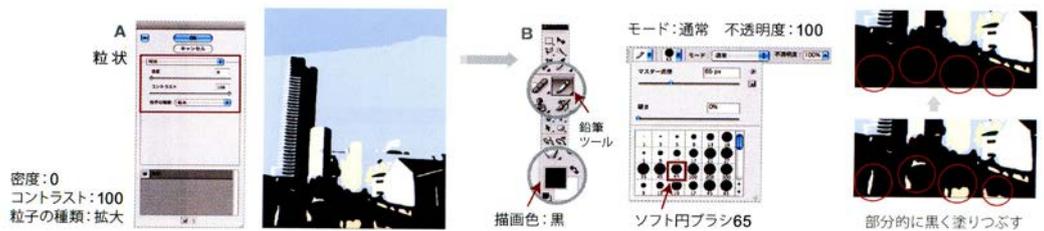


- 3** カットアウトで画像を分割する  
 A:フィルター→ぼかし→ぼかし(ガウス)を[背景]に適用する。  
 B:フィルター→アーティスティック→カットアウトを選択、輪郭をぼかした[背景]の、トーンを分割する。



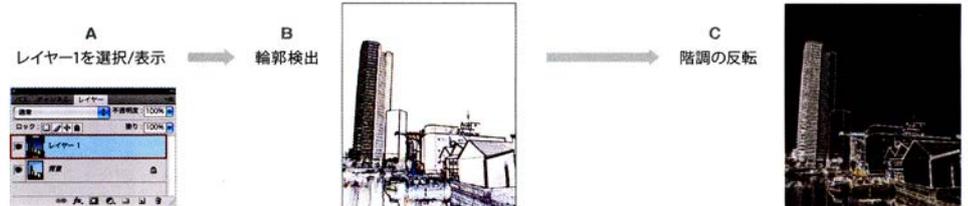
#### 4 粒状フィルタを使って分割したトーンを単純化する

- A: フィルタ→テキストチャ▶粒状を選択、粒子の種類から拡大を選択して効果を[背景]に適用する。  
 B: ツールボックス下の描画色を黒に設定後、鉛筆ツールを使って画像下部を部分的に塗りつぶす(下図参照)。



#### 5 輪郭検出フィルタを使って、画像から「線画要素」を抽出する

- A: レイヤーパネルから[レイヤー1]を選択/表示に設定する。B: フィルタ→表現手法▶輪郭検出を[レイヤー1]に適用後、続けて  
 C: イメージ→色調補正▶階調の反転を実行する。



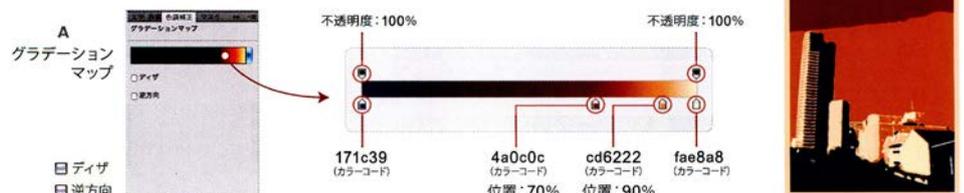
#### 6 境界線を使ってポスターライクな枠を作成する

- A: レイヤー→レイヤースタイル▶境界線を選択、レイヤースタイルダイアログを編集して[レイヤー1]に効果を適用する。  
 B: レイヤーパネルから[レイヤー1]の描画モードを変更する。



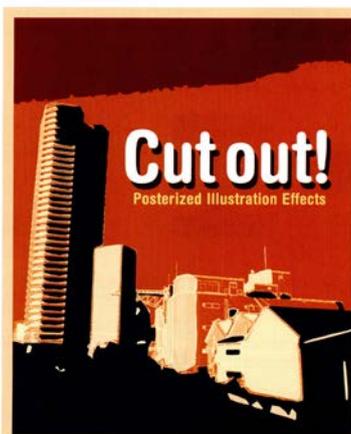
#### 7 グラデーションマップで分割したトーンに色を設定する

- A: レイヤー→新規調整レイヤー▶グラデーションマップを選択、色調補正パネル\*からグラデーションエディタを開き、グラデーションを編集、効果を画像全体に適用する。  
\* CS3ではグラデーションマップダイアログで調整します。



#### 8 ドロップシャドウで文字に影を加える

- A: ツールボックスから横書き文字ツールを選択、[Cut out!]と文字を入力してテキストレイヤーを作成する。  
 B: レイヤー→レイヤースタイル▶ドロップシャドウを選択、ダイアログを編集して効果を適用後、移動ツールで文字を配置する。



**Fin** 横書き文字ツールで文字を入力後、移動ツールでタイトル下に文字をレイアウトして完成。

### Posterized Illustration Effects

※ 例データ  
 Helvetica Rounded Bold Condensed  
 フォントサイズ: 32pt    トラッキング: 20  
 テキストカラー: f4d25f (カラーコード)

- 1** A: 収録画像 [27B.jpg] を開く。B: command (Ctrl)+J(背景の複製) を実行後、レイヤーパネルから [レイヤー1] を非表示に設定する。C: [背景] を選択。D: イメージ→色調補正→シャドウ・ハイライトを選択、詳細オプションを表示/編集し、効果を [背景] に適用する。

27A.jpgを開く → 背景を複製 → レイヤー1を非表示 → 背景を選択 → シャドウ・ハイライト

**A** 27A.jpgを開く

**B** 背景を複製  
command (Ctrl)+Jで背景を複製

**C** 背景を選択

**D** シャドウ・ハイライト  
[シャドウ]  
量: 42  
階調の幅: 62  
半径: 20  
[調整]  
中間調のコントラスト: 68  
※赤字以外は初期設定値です。

- 2** A: フィルター→ぼかし→ぼかし (移動) B: フィルター→アーティストック→カットアウト C: フィルター→テクスチャ→粒状を [背景] に適用する。

**A** ぼかし (移動)  
角度: 20 距離: 25

**B** カットアウト  
レベル数: 8  
エッジの単純さ: 2  
エッジの正確さ: 3

**C** 粒状  
密度: 0  
コントラスト: 90  
粒子の種類: 拡大

- 3** A: レイヤーパネルから [レイヤー1] を選択/表示に設定する。B: フィルター→表現手法→輪郭検出 C: イメージ→色調補正→階調の反転を [レイヤー1] に適用する。D: レイヤー→レイヤースタイル→境界線を選択、ダイアログを編集して画像の淵に白い「枠」を作成する。

**A** レイヤー1を選択/表示

**B** 輪郭検出

**C** 階調の反転

**D** 境界線  
[構造]  
サイズ: 52  
位置: 内側  
描画モード: 通常  
不透明度: 100  
[塗りつぶしタイプ]:  
カラー  
境界線のカラー: 白

- 4** A: レイヤーパネルから [レイヤー1] の描画モードを変更する。B: レイヤー→新規調整レイヤー→グラデーションマップを選択、色調補正パネルからグラデーションエディタを開き、グラデーションを編集、効果を画像全体に適用する。

**A** 描画モードを変更  
[描画モード]: 乗算  
[塗り]: 18%

**B** グラデーションマップ  
不透明度: 100%  
161d2c (カラーコード) 01415f (カラーコード) 67e8e0 (カラーコード) fef5c3 (カラーコード)  
位置: 58% 位置: 90%

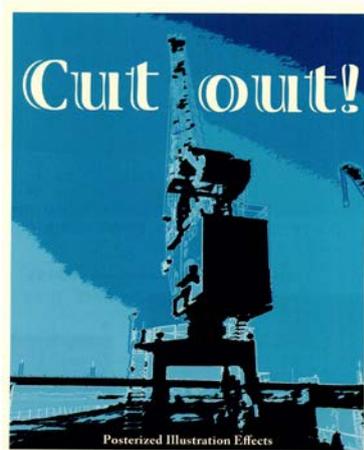
**Fin** 下図を参考に、横書き文字ツールで文字を入力後、移動ツールを使って、文字をレイアウトして完成。

Cut out!

※作例データ Viva Std Bold  
フォントサイズ: 208pt (左) / 201pt (右)  
トラッキング: 40 テキストカラー: fef5c3 (カラーコード)

Posterized Illustration Effects

※作例データ Adobe Caslon Pro Bold  
フォントサイズ: 36pt トラッキング: 20  
テキストカラー: fef5c3 (カラーコード)

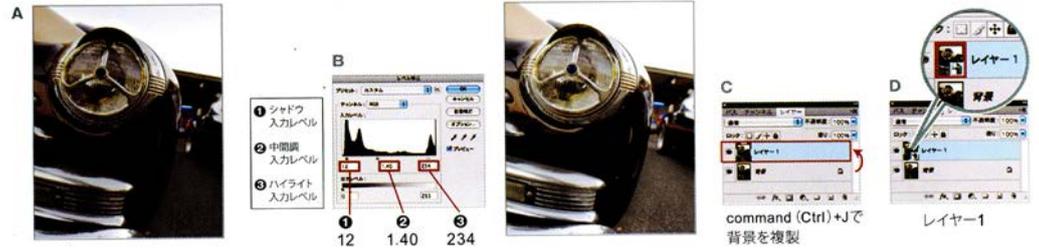


### 1 背景の複製レイヤーをスマートオブジェクトに変換する

※CS3ではレベル補正ダイアログで調整します。

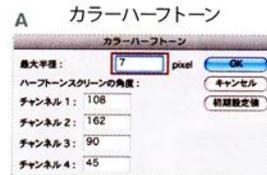
A: 収録画像 [25A.jpg] を開く。B: イメージ→色調補正→レベル補正を選択、色調補正パネル\*からRGBの入力レベルを編集する。  
C: command (Ctrl)+J(背景の複製)を実行後、D: レイヤー→スマートオブジェクト→スマートオブジェクトに変換を実行する。

25A.jpgを開く → レベル補正 → 背景を複製 → スマートオブジェクトに変換



### 2 スマートフィルタの描画オプションを設定する

A: フィルタ→ピクセレート→カラーハフトーンを選択、効果を [レイヤー 1] に適用する。B: レイヤーパネルから、アイコン (下図参照) をダブルクリックして描画オプションを開く。  
C: 描画オプションから描画モードをオーバーレイに設定。

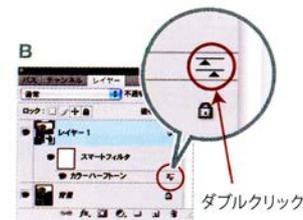


最大半径: 7 pixel

ハフトーンスクリーンの角度:  
上から 108、162、90、45 初期設定値

描画オプションを開く

描画オプションの設定



[描画モード]: オーバーレイ

**Fin** 下図を参考に、横書き文字ツールで文字を入力後、移動ツールで文字の位置をレイアウトして完成。

**Dots!** → **Dots!**

△: -13.5°

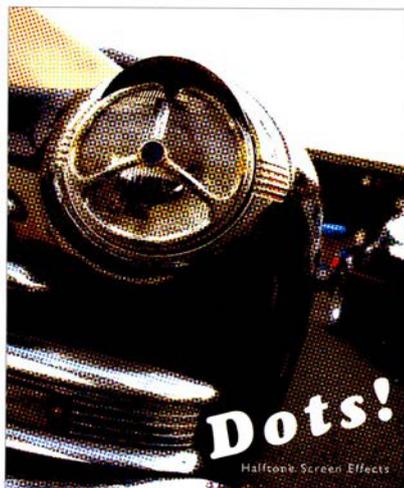
※作例データ Cooper Std Black Italic  
フォントサイズ: 109pt  
トラッキング: 120  
テキストカラー: 白

作例は編集→変形→回転を使って回転しています。



Halftone Screen Effects

※作例データ Gill Sans MT Regular  
フォントサイズ: 22pt  
トラッキング: 125  
テキストカラー: 白



### レイヤーの描画モードを設定する

A: レイヤーパネルから、[レイヤー1]の描画モードをリニアライトに変更する。

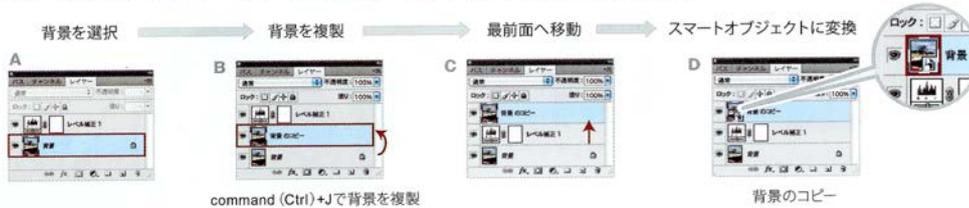
描画モードの変更



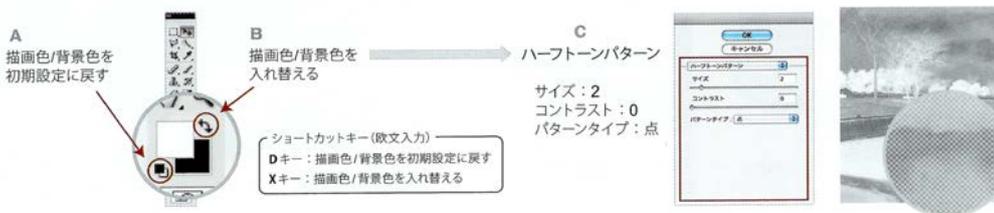
- 1** A:収録画像[25B.jpg]を開く。B:レイヤー→新規調整レイヤー→レベル補正を選択、色調補正パネルを使ってRGBとブルーチャンネルの入力レベルをそれぞれ編集する(レッド、グリーンは初期設定値のまま)。



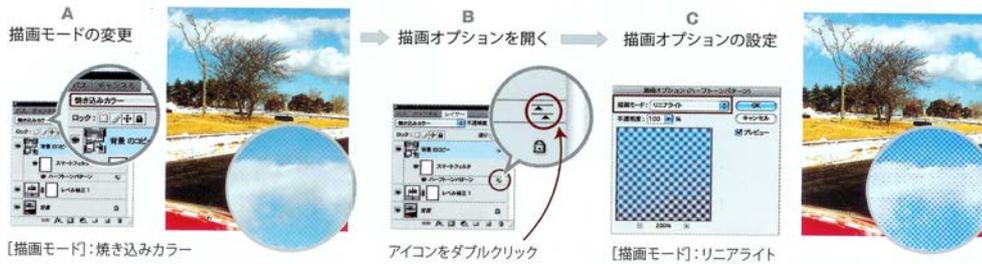
- 2** A:レイヤーパネルから[背景]を選択。B:command (Ctrl)+J(背景の複製)を実行。C:レイヤー→重ね順→最前面へを[背景のコピー]に実行後、D:レイヤー→スマートオブジェクト→スマートオブジェクトに変換を実行する。 ※CS3以下では「アレンジ」。



- 3** A:ツールパネル下の描画色/背景色を初期設定(黒/白)に戻した後、B:描画色と背景色を(白/黒)に入れ替える。C:フィルタ→スケッチ→ハーフトーンパターンを選択、パターンタイプを[点]に設定後、ダイアログを編集して[背景のコピー]に適用する。



- 4** A:レイヤーパネルから[背景のコピー]の描画モードを焼き込みカラーに変更する。B:レイヤーパネルから、[ハーフトーンパターン]右端のアイコン(下図参照)をダブルクリックして描画オプションを開いた後、C:描画オプションから描画モードをリニアライトに設定する。



- 5** A:レイヤー→新規調整レイヤー→色相・彩度を選択、色調補正パネルを使って画像の色相と彩度を調整する。



- Fin** 下図を参考に、横書き文字ツールで文字を入力後、移動ツールを使って、文字を右下へ配置して完成。

**Dots!**  
**Halftone**  
**Pattern**  
**Effect**

**Pattern**  
フォントサイズ: 56pt



※制作データ Impact フォントサイズ: 100pt  
トラッキング: -15 テキストカラー: fdfa1f  
(カラーコード)

### 1 文字パネルを編集して、横組み3行の文字を作成する

A:収録画像[37A.jpg]を開く。B:下図を参考に、横書き文字ツールで[grunge<改行><スペース>grunge<改行><スペース>grunge]と文字を入力する。C:文字パネルを操作して入力した文字を編集後、D:移動ツールを使って背景の中央に合わせて文字を移動する。



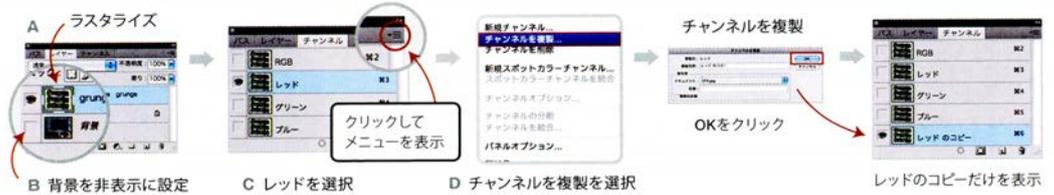
### 2 「カーニング」と「回転」を使って文字をレイアウトする

A:下図を参考に、横書き文字ツールで[スペース]と[9]の間を選択後、B:文字パネルを操作して文字を斜めに揃える(2箇所)。C:編集→自由変形を選択、オプションバーに角度の値を入力して文字を回転する。D:そのまま変形を確定する。



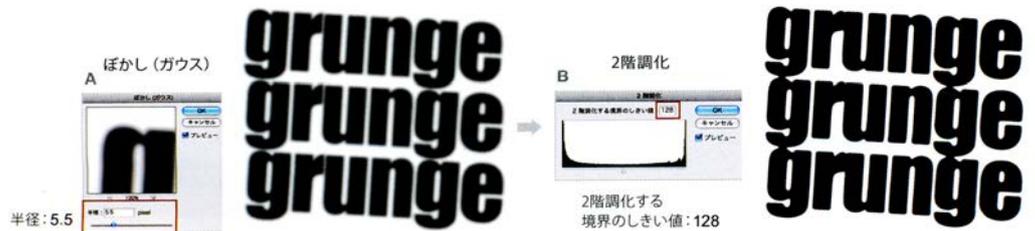
### 3 文字レイヤーのレッドチャンネルを複製する

A:レイヤー→ラスタライズ→テキストを文字レイヤー[grunge...]に実行後、B:レイヤーパネルから[背景]を非表示に設定する。C:チャンネルパネルから[レッド]を選択後、D:右角のアイコン(≡)をクリックしてメニューから「チャンネルを複製」を実行する。



### 4 チャンネルの編集 (レッドのコピー) ...1 「ぼかし(ガウス)」と「2階調化」

A:フィルタ→ぼかし→ぼかし(ガウス)を[レッドのコピー]に適用。B:イメージ→色調補正→2階調化を[レッドのコピー]に適用する。



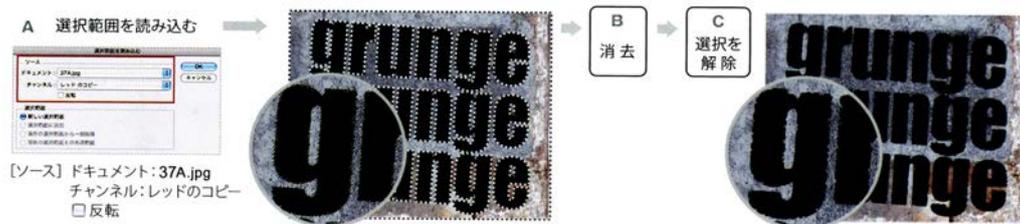
### 5 チャンネルの編集 (レッドのコピー) ...2 「はね」フィルタの適用

A:フィルタ→ブラシストローク→はねを[レッドのコピー]に適用する。B:チャンネルパネルから[RGB]をクリックする。C:レイヤーパネルから[背景]を表示に設定する。



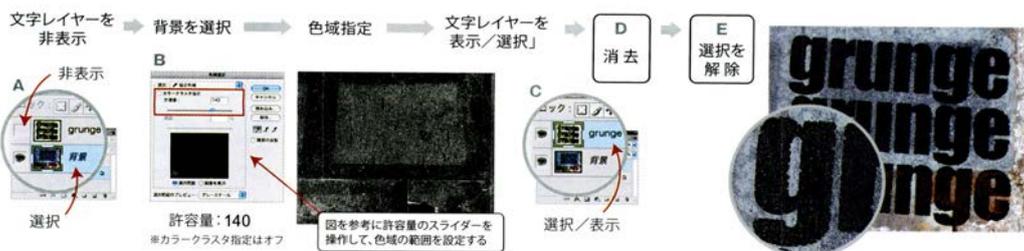
## 6 選択範囲(レッドのコピー)を読み込んで文字レイヤーを編集する

A: 選択範囲→選択範囲を読み込むを選択、ダイアログから[レッドのコピー]を選択する。B: 編集→消去を [grunge...] レイヤーに実行する。C: 選択範囲→選択を解除を実行する。



## 7 選択範囲(背景)を読み込んで文字レイヤーを編集する

A: レイヤーパネルから [grunge...] を非表示に設定後、[背景] を選択。B: 選択範囲→色域指定を選択、許容量を操作して選択範囲を作成。C: レイヤーパネルから [grunge...] を選択/表示に設定後、D: 編集→消去、E: 選択範囲→選択を解除の順で実行する。



## 8 カラーを指定して文字レイヤーを塗りつぶす

A: 編集→塗りつぶしを選択、塗りつぶしダイアログから透明部分の保持をチェック後、内容の使用項目から[カラー]を選択する。B: 続いて表示されるカラーピッカー(カラーを選択)から、下図を参考に設定したカラーで [grunge...] レイヤーを塗りつぶす。C: レイヤーパネルから [grunge...] レイヤーの描画モードをオーバーレイに変更する。



Fin

下図を参考に、横書き文字ツールで文字を入力後、移動ツールで画像の下側中央に配置して完成。

## GRUNGE TEXT EFFECT

※作例データ Orator Std Medium

フォントサイズ: 25pt  
トラッキング: 50  
テキストカラー: 黒



## ■アルファチャンネル

「アルファチャンネル」とは、画像を構成している「チャンネル」という要素にプラスアルファされた、特殊なチャンネルのことです。

Photoshop ではアルファチャンネルに選択範囲を記録したり、またアルファチャンネル自体を編集したりできます。アルファチャンネルは画像の一部を保護する「マスク」としてよく利用されます。

「レッド」は画像の赤色分、「グリーン」は緑色、「ブルー」は青色の成分をあらわし、「RGB」はそれら3つが合わさった合成チャンネルです。これらは「カラーチャンネル」と呼ばれます。



- 1** A: 収録画像[40B.jpg]を開く。B: 横書き文字ツールで[WOOD <改行> CARVING]と入力する。  
C: 段落パネルで入力した文字を中央揃えにする。D: 移動ツールで文字を中央に配置する。

A 40B.jpgを開く → 文字の入力 → 段落を設定 → 文字を中央に配置

B ※作例データ  
Bordeaux Roman Bold LET  
行送り: 372pt  
テキストカラー: 白  
フォントサイズ: 428pt  
トラッキング: 50  
フォントサイズ: 105pt  
トラッキング: 500

C テキストの中央揃え

- 2** A: レイヤーパネルのテキストサムネイルに対し、command (Ctrl) キー+クリックで選択範囲を作成する。  
B: 選択範囲→選択範囲を保存を実行。C: そのまま選択範囲→選択範囲を変更+拡張を実行後、D: テキストレイヤーを非表示にする。

選択範囲を作成 → 選択範囲を保存 → 選択範囲を拡張 → レイヤーを非表示

A command (Ctrl)+クリック

B [保存先] ドキュメント: 40B.jpg  
チャンネル: 新規 名前: 空欄にする  
[選択範囲] 新規チャンネル

C 拡張量: 28 pixel

D 非表示

- 3** A: レイヤーパネルの[背景]を選択する。B: 編集→コピー後、そのまま編集→ペーストを実行する。  
C: [レイヤー1]レイヤーパネルの描画モードを変更後、D: フィルター→その他→スクロールを実行する。

背景を選択 → コピー/ペースト → 描画モードの変更 → スクロール

A B C D

[描画モード]: 差の絶対値

水平方向: -1pixel 右へ  
垂直方向: +1pixel 下へ  
[未定義領域] 透明に設定する

※書体のプロポーションの違いにより、仕上がりのイメージは大きく異なります。作例は参考数値です。

- 4** A: [レイヤー1]レイヤー→レイヤースタイル→ベベルとエンボスを選択後、ダイアログに効果を設定する。  
B: [レイヤー1]レイヤースタイルダイアログ左側のリストから光彩(内側)をクリックしてダイアログに効果を設定する。

A ベベルとエンボス B 光彩(内側)

[構造]  
スタイル: ベベル(外側)  
テクニク: 滑らかに  
深さ: 50  
方向: 下へ  
サイズ: 3 ソフト: 0

[陰影]  
角度: 30 高度: 70  包括光源を使用  
ハイライトのモード: オーバーレイ/白 不透明度: 75  
シャドウのモード: 焼き込みカラー/黒 不透明度: 100

[構造]  
描画モード: 焼き込み(リニア)  
不透明度: 30  
ノイズ: 0  
黒

[エレメント]  
テクニク: さらにソフトに  
ソース: エッジ  
チョーク: 0  
サイズ: 10

[画質]は初期設定値  
アンチエイリアス:  
なし、50.0

- 5** A: レイヤーパネルの[背景]を選択する。B: 選択範囲→選択範囲を読み込むを実行。C: 編集→コピー後、そのまま編集→ペーストを実行。  
D: [レイヤー2]レイヤー→重ね順→最前面へを実行する。E: [レイヤー2]レイヤーパネルの描画モードを変更する。

背景を選択 → 選択範囲を読み込む → コピー/ペースト → 最前面へ移動 → 描画モードの変更

A B C D/E

[ソース] ドキュメント: 40B.jpg  
チャンネル: アルファチャンネル  反転  
[選択範囲] 新らしい選択範囲

最前面へ移動(レイヤー2)  
[描画モード] スクリーン

- 6** A: [レイヤー2]レイヤー→レイヤースタイル→ドロップシャドウを選択後、ダイアログに効果を設定する。  
B: [レイヤー2]レイヤースタイルダイアログ左側のリストからベベルとエンボスをクリックしてダイアログに効果を設定する。

A ドロップシャドウ B ベベルとエンボス

[構造]  
描画モード: 焼き込み(リニア)  
シャドウのカラー: 黒  
不透明度: 75  
角度: -60  
 包括光源を使用  
距離: 5  
スプレッド: 8  
サイズ: 15

[構造]  
スタイル: ベベル(内側)  
テクニク: シゼル/ハード  
深さ: 90  
方向: 下へ  
サイズ: 3 ソフト: 3

[陰影]  
角度: 169 高度: 64  包括光源を使用  
ハイライトのモード: オーバーレイ/白 不透明度: 100  
シャドウのモード: 焼き込みカラー/黒 不透明度: 75

[画質]は初期設定値  
アンチエイリアス:  
なし、ノイズ: 0

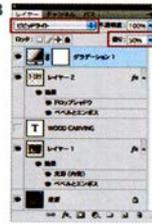
- 7** A:レイヤー→新規塗りつぶしレイヤー→グラデーションを選択、透明度を編集したグラデーションを適用する。  
 B:[グラデーション1]レイヤーパネルの描画モードとグラデーションレイヤーの塗りを変更する。

塗りつぶしレイヤーの設定 → グラデーションの編集 → 描画モード/塗りの変更

**A**   

スタイル:円形  
 角度:90 比率:150  
 逆方向  デザ  
 選択範囲内で作成

不透明度:0% 不透明度:100%  
 グラデーション名: カスタム  
 グラデーションタイプ: ノイズ  
 粗さ:100 比率:150  
 色:白 黒

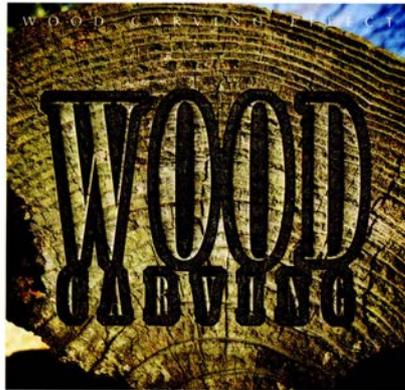
**B** 

[描画モード]:ビビッドライト  
 [塗り]:50%

**Fin** 下図を参考に、横書き文字ツールで文字を入力後、移動ツールで文字位置を画像上部へ移動して完成。

## WOOD CARVING EFFECT

※作例データ  
 Optima Regular  
 フォントサイズ:24pt トラッキング:870  
 テキストカラー:fbf3cd (カラーコード)



# 24

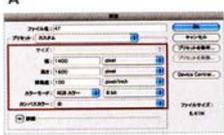
## グラデーションの複合パターンをダイナミックに演出する

グラデ、スクロール、ぼかし(レンズ)、照明効果

- 1** 新規ファイルを開く / グラデーションタイプにノイズを使って塗りつぶしレイヤーを作成する

A:ファイル→新規を実行して新規ファイルを開く。B:レイヤー→新規塗りつぶしレイヤー→グラデーションを選択、下図を参考にグラデーションエディタから、グラデーションタイプをノイズに変更後、ダイアログを編集して[グラデーション1]レイヤーを作成する。

新規ファイルを開く → グラデーションエディタからタイプをノイズに変更

**A**  **B**   

幅:1400pixel 高さ:1600pixel  
 解像度:100pixel/inch  
 カラーモード:RGBカラー/8bit  
 カンバスカラー:白

スタイル:線形  
 角度:0  逆方向  デザ  
 比率:100  選択範囲内で作成

[グラデーションタイプ]:ノイズ 粗さ:60  
 [カラーモデル]:RGB  
 [オプション]  色を制限  透明部分を追加

※パターンを変えてグラデーションを発生させるボタンです。気に入ったパターンを使って手順2へ進めてください。

- 2** 調整レイヤー(色相・彩度)の適用 / 背景以外のレイヤーを結合 **TIPS** command(Ctrl)+option(Alt)+A:背景以外のすべてのレイヤーを選択

A:レイヤー→新規調整レイヤー→色相・彩度を選択、色調補正パネル\*を使ってグラデーションの色彩を統一。B:レイヤー→新規レイヤーを実行。C:レイヤーパネルから[背景]以外のレイヤーを選択(shift(Shift)+クリック)。D:レイヤー→レイヤーを結合を執行する。  
 \*CS3では色相・彩度ダイアログで調整します。

色相・彩度 → 新規レイヤーを作成 → レイヤーを選択(背景以外) → レイヤーを結合

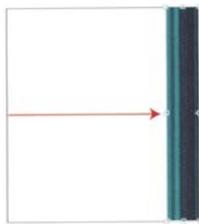
**A**   **B**  **C**  **D** 

[色相・彩度]  
 カスタム  
 色相:172  
 彩度:48  
 明度:-55  
 色彩の統一

レイヤー1  
 shift(Shift)キー+クリック  
 レイヤー1

- 3** ウィンドウの右端を基準に画像を変形する

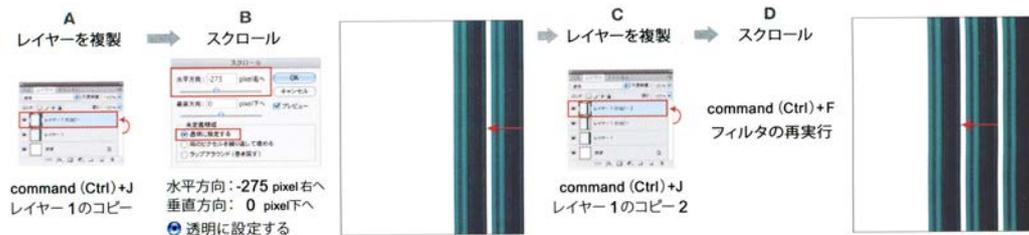
A:編集→自由変形を選択、オプションバーから基準点の位置を右端に設定、水平比率(W)の値を変更後、B:変形を確定する。

**A** 自由変形   **B** 変形を確定  確定ボタンをクリック

基準点の位置を変更 W:17%

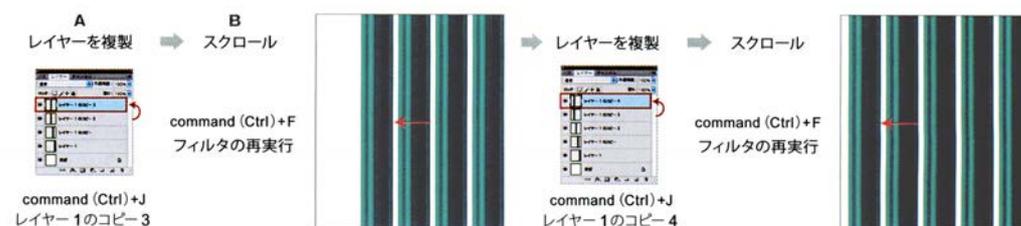
#### 4 レイヤーを複製 / スクロールで画像を横に並べる

A: command (Ctrl)+J(レイヤーの複製)を実行する。B: フィルタ→その他→スクロールを[レイヤー1のコピー]に実行する。  
C: command (Ctrl)+J(レイヤーの複製)、D: command (Ctrl)キー+Fキー(フィルタの再実行)の順に作業を繰り返す。



#### 5 手順4の続き ショートカットキーを使ってレイヤーを複製 / 移動する

A: command (Ctrl)+J(レイヤーの複製)、D: command (Ctrl)キー+Fキー(フィルタの再実行)の順に作業を2回繰り返す。



#### 6 背景以外のレイヤーを結合 / レイヤーを複製 / スクロールで画像を並べる

A: レイヤーパネルから[背景]以外のレイヤーを shift(Shift)+クリックで選択する。B: レイヤー→レイヤーを結合を実行する。  
C: command (Ctrl)+J(レイヤーの複製)を実行する。D: フィルタ→その他→スクロールを[レイヤー1のコピー5]に実行する。



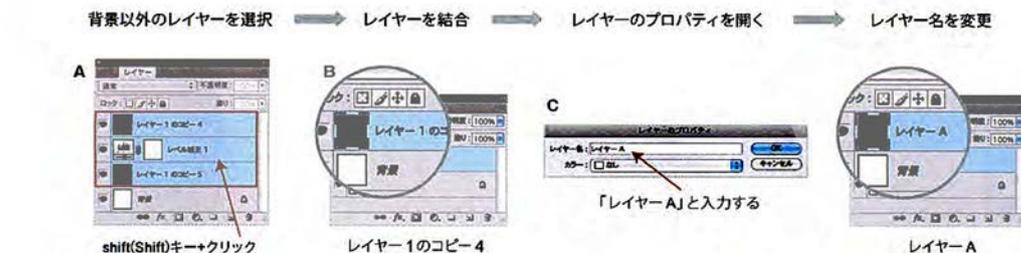
#### 7 調整レイヤー(レベル補正)の適用 / レイヤーを並べ替える

A: レイヤー→新規調整レイヤー→レベル補正を選択、色調補正パネル<sup>※1</sup>を操作して中間調入力レベルを暗い方向へ補正する。  
B: レイヤーパネルから[レイヤー1のコピー4]を選択後、C: レイヤー→重ね順<sup>※2</sup>→最前面へを実行する。



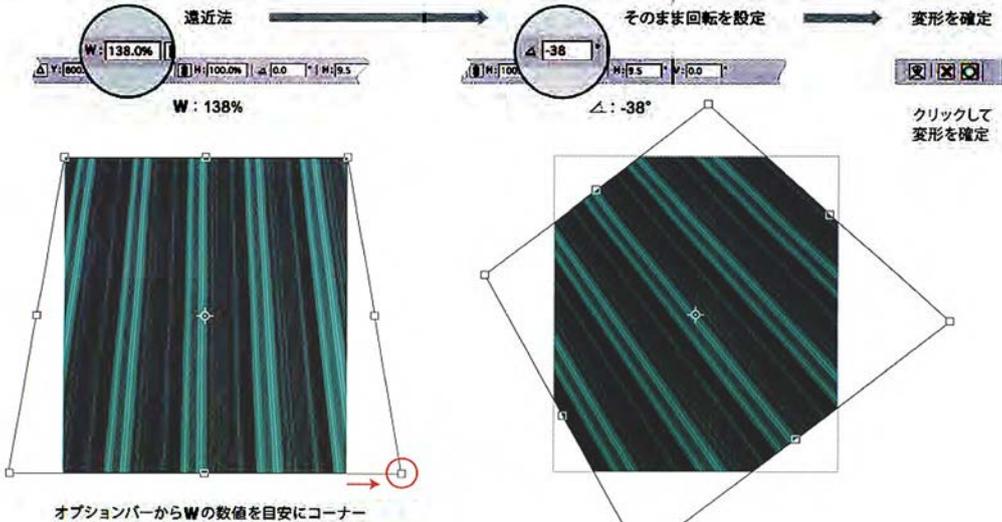
#### 8 背景以外のレイヤーを結合 / レイヤー名を変更する

A: レイヤーパネルから[背景]以外のレイヤーを shift(Shift)+クリックで選択する。B: レイヤー→レイヤーを結合を実行する。  
C: レイヤー→レイヤーのプロパティを選択、ダイアログからレイヤー名を[レイヤーA]と入力してOKをクリックする。



### 9 遠近法と回転を使った画像の変形操作

A: 編集→変形→遠近法を選択、右下のコーナーポイントを右にドラッグして[レイヤー A]を変形後、B: 続けて、オプションバーから△に角度の値を入力して画像を回転する。C: 変形を確定する。



### 10 クイックマスクモードでグラデーションを描画する

A: ツールパネル下のアイコンを押してクイックマスクモードを実行する。B: グラデーションツールを選択後、オプションバーとグラデーションピッカーを使って描画するグラデーションを設定する。C: グラデーションツールで左上から右下に描画する。



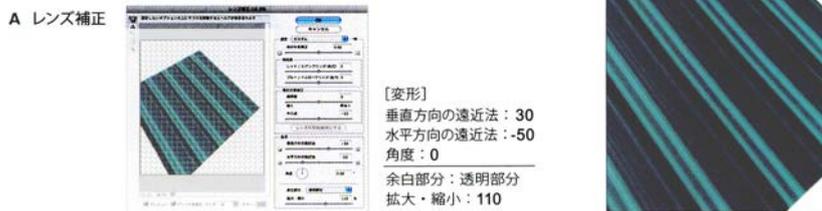
### 11 画像描画モードに戻す / レイヤー A にぼかし(レンズ)を適用する

A: ツールパネル下のアイコンを押して画像描画モードに戻す。B: 選択範囲→選択範囲を保存を選択、新規チャンネルに選択範囲を保存する。C: 選択範囲→選択を解除を実行する。D: フィルタ→ぼかし(レンズ)を[レイヤー A]に適用する。



### 12 レンズ補正の遠近法を使って画像を変形する

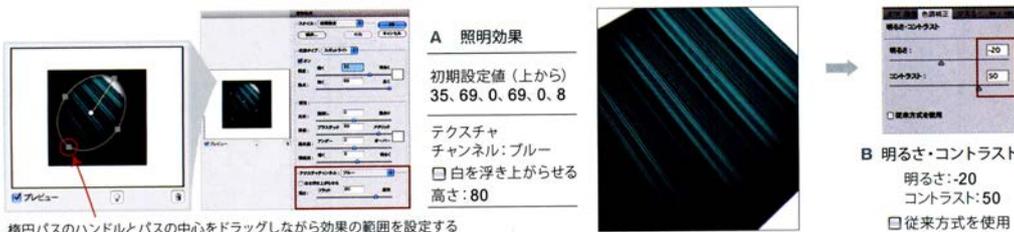
A: フィルタ→変形→レンズ補正を選択、ダイアログを編集して[レイヤー A]を変形する。



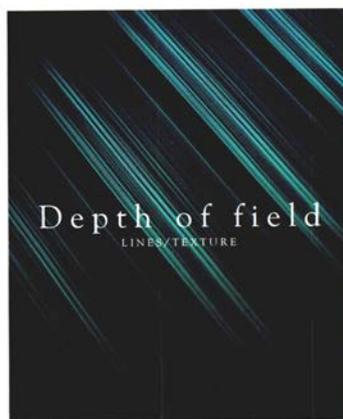
### 13 照明効果の適用 / 調整レイヤーの適用 (明るさ・コントラスト)

\* CS3 では明るさ・コントラストダイアログで調整します。

A: フィルタ→描画→照明効果を選択後、照明効果ダイアログのプレビューウィンドウで編集した効果を[レイヤー A]に適用する。  
B: レイヤー→新規調整レイヤー→明るさ・コントラストを選択、色調補正パネル\*を操作して画像全体のコントラストを補正する。



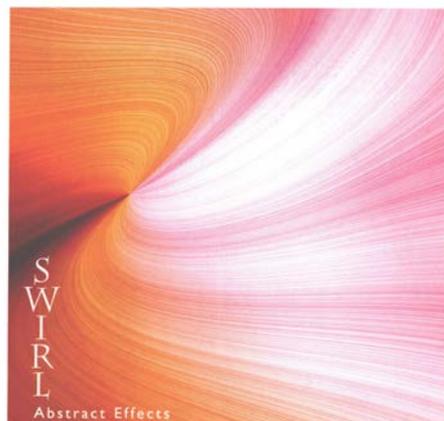
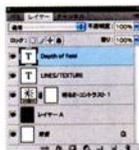
**14** カンバスサイズを変更して画像をトリミングする  
**A:** イメージ→カンバスサイズを選択、ダイアログを編集して、指定サイズで画像をトリミングする。



**Fin** 下図を参考に、横書き文字ツールで文字を入力後、移動ツールで配置して完成。

Depth of field  
 LINES/TEXTURE

※作例データ  
 Goudy Old Style Regular  
 フォントサイズ:74pt (上)  
 24pt (下)  
 トラッキング:220  
 テキストカラー:白



1) 横書き文字のバリエーションメニュー(右上のコーナーアイコンをクリック)から、最終中の欧文回転をチェックします。

雲模様フィルタ、渦巻き、ワープ  
**25** 「うず」が生み出す  
 流れ効果の演出

**1** 新規ファイルを開く/グラデーション塗りつぶしレイヤーの作成

**A:** ファイル→新規を実行して新規ファイルを開く。**B:** レイヤー→新規塗りつぶしレイヤー→グラデーションを選択、グラデーションで塗りつぶしダイアログを編集して【グラデーション1】を作成後、**C:** レイヤー→ラスターライズ→塗りつぶし内容を実行する。

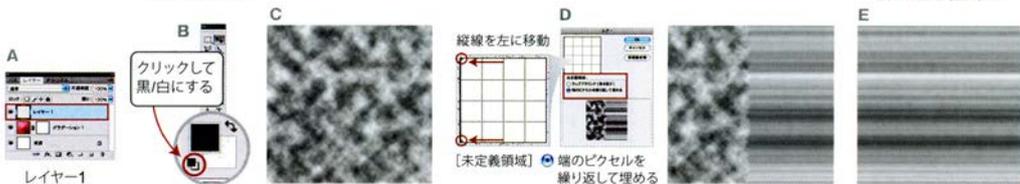
新規ファイルを開く → 塗りつぶしレイヤーの設定/グラデーションの編集 → グラデーションレイヤーをラスターライズ



**2** シアーフィルタを使って雲模様パターンを引き伸ばす

**A:** レイヤー→新規→レイヤーを実行。**B:** 描画/背景色を初期設定に戻す。**C:** フィルタ→描画→雲模様1を[レイヤー1]に実行後、**D:** フィルタ→変形→シアーを選択、ダイアログを編集して画像を変形。**E:** command (Ctrl) キー+Fキー(フィルタの再実行)を実行。

新規レイヤー → 描画/背景色を初期設定にする → 雲模様1 → シアー → フィルタの再実行 command (Ctrl)+F



**3** 極座標、渦巻きフィルタを使って画像を変形

**A:** 編集→変形→90°回転(時計回り)を[レイヤー1]に実行後、**B:** そのままフィルタ→変形→極座標、**C:** フィルタ→変形→渦巻きの順に実行して画像を変形する。

90°回転 → 極座標 → 渦巻き



#### 4 描画モードの変更 / 新規レイヤーを黒で塗りつぶす / ノイズを加える

A: レイヤーパネルから[レイヤー1]の描画モードを変更する。B: レイヤー→新規レイヤーを実行。C: 編集→塗りつぶしを選択、新規レイヤー[レイヤー2]を黒で塗りつぶす。D: フィルター→ノイズ→ノイズを加えるを[レイヤー2]に実行する。

描画モードを変更 → 新規レイヤー → 塗りつぶし → ノイズを加える

A 塗り: 50%  
描画モード: オーバーレイ

B レイヤー 2

C [内容] 使用: ブラック  
[合成] 描画モード: 通常  
不透明度: 100  透明部分の保持

D 量: 20  
[分布方法]  均等に分布  
 グレースケールノイズ

#### 5 ノイズパターンを使った変形操作の繰り返し (シアア、極座標)

A: フィルター→変形→シアアを選択、ダイアログを編集して[レイヤー2]を変形。B: command (Ctrl)キー+Fキー(フィルタの再実行)を実行。C: 編集→変形→90°回転(時計回り)を[レイヤー2]に実行後、D: フィルター→変形→極座標を適用して画像を変形する。

シアア → フィルタの再実行 → 90°回転 → 極座標

A 縦線を左に移動  
[未定義領域]  端のピクセルを繰り返して埋める

B command (Ctrl)+F

C 90°回転

D 直行座標を極座標に

#### 6 画像の回転、合成 (ソフトライト、覆い焼きリニア)

A: フィルター→変形→渦巻きを[レイヤー2]に実行後、B: レイヤーパネルから[レイヤー2]の描画モードを変更する。C: command (Ctrl)+J(レイヤーの複製)を実行する。D: レイヤーパネルから[レイヤー2のコピー]の描画モードを変更する。E: 編集→自由変形を選択、オプションバーに角度の値を入力して画像を回転する。F: 変形を確定する。

渦巻き → 描画モードの変更 → レイヤーの複製 → 描画モードの変更 → 画像の回転

A 角度: 55

B 塗り: 80%  
描画モード: ソフトライト

C レイヤー 2 のコピー  
command (Ctrl)+J

D 塗り: 50%  
描画モード: 覆い焼き(リニア)-加算

E/F 変形を確定  
2°回転

#### 7 レイヤーをまとめて選択 / ワープと自由変形を使った画像変形

TIPS command (Ctrl)+option (Alt)+A: 背景以外のすべてのレイヤーを選択

A: レイヤーパネルから[背景]以外のレイヤーをすべて選択する(shift(Shift)+クリック)。B: レイヤー→スマートオブジェクト→スマートオブジェクトに変換を実行。C: 編集→変形→ワープを選択、オプションバーから波形を選択、[レイヤー2のコピー]を変形する。D: 編集→自由変形を選択、オプションバーを操作して画像を変形後、E: 変形を確定する。

レイヤーを選択 (背景以外) → スマートオブジェクトに変換 → ワープ (波形) → 自由変形 → 変形を確定

A shift(Shift)キー+クリック

B レイヤー 2 のコピー

C ワープ: 波形  
カーブ: -100%  
H: 30%  
V: -50%

D W: 145% H: 145%  
△: 80°

E 確定ボタンをクリック

#### 8 画像の移動 / グラデーションレイヤーの作成

A: ツールパネルから移動ツールを選択、手順7で作成した画像[レイヤー2のコピー]を移動して描画ウィンドウ内に収める。B: レイヤー→新規塗りつぶしレイヤー→グラデーションを選択、ダイアログを編集してグラデーションレイヤーを作成する。

移動ツール → 画像(レイヤー2のコピー)を左へ移動 → グラデーションの編集

スタイル: 反射  
角度: 180 比率: 125  
 逆方向  ディザ  
 選択範囲内で作成

不透明度: 100% 不透明度: 0%

位置: 80% (不透明度の中間点) 白

#### 9 描画モードの変更と明るさ・コントラスト

A: レイヤーパネルから[グラデーション1]の描画モードと塗りを変更する。B: レイヤー→新規調整レイヤー→明るさ・コントラストを選択、色調補正パネルから全体の明るさと、コントラストを高めに調整する。

描画モードの変更 → 明るさ・コントラスト

A [描画モード] 覆い焼きカラー [塗り] 45%

B 明るさ: 20 コントラスト: 35  
 従来方式を使用

<完成>