# 逆光で暗くなった顔を明るくするには



# [シャドウ・ハイライト]で簡単に逆光状態を解消

逆光状態で撮影すると、背景の明るさに露出が引きずられて顔が暗くなってしまうことがあります。ハイライトが飛ばないように補正を加えます。

#### Before



再調整できるようにまずスマートオブジェクトに変換します。レイヤーパネルの「背景」を(Control) + クリック(右クリック)してコンテキストメニューから[スマートオブジェクトに変換]を選択します。

2 [イメージ]メニュー→ [色調補正]→ [シャドウ・ハイライト]を選択します。 [シャドウ・ハイライト]ダイアログボックスの[詳細オプションを表示]をチェックして表示します。



明るくなりすぎているシャドウ部を引き 締めるために[シャドウ]の[半径]スラ イダーを操作します。自然な感じになるまで数値 を大きくしましょう。



まだ顔が暗く感じるので、[シャドウ]の [階調]スライダーを操作します。十分 に顔が明るくなるまで数値を大きくしていきます。



全体が明るくなって若干色が浅く感じ られるようになったので、[調整]の[カ ラー] スライダーを右に操作して色の濃度を上

◯ [量]スライダーを少しだけ右に操作します。

8

50

30

+33

-8

0.01

0.01

%

→ ポートレートなので肌の柔らかな感じを出すために、[調
✓ 整]の[中間調]スライダーを左に操作して中間調のコ
ントラストを弱めました。問題がなければ[OK]ボタンをクリックし
ます。
調整

調整	
カラー:	+33
中間調:	0
シャドウのクリップ:	0.01
ハイライトのクリップ:	0.01

げます。

[シャドウ・ハイライト]は色調補正コマン ドですが、スマートオブジェクトに実行 するとスマートフィルターになるので、再調整し たい場合はレイヤーパネルの[シャドウ・ハイライ

ト]をダブルクリックしてダイアログを呼び出せ

ば何度でも調整できます。





#### After

カラー:

中間調:

シャドウのクリップ:

ハイライトのクリップ:

ハイライト 量:

階調:

半径:

## 脚を長くする



# 脚を別レイヤーにコピーして自由変形。 影の位置も自由変形で合わせ、不要な背景をコピーで消す

脚を長くする場合は、背景と地面そして地面に落ちた影が絡んできます。まず脚だけを丁寧に切り抜き、別レイヤーにコピーして変形します。影も別レイヤーにコピーして脚に合うように変形します。最後に元画像で不要な部分を消します。

#### Before





### 脚だけ別レイヤーにコピー

ツールパネルから[クイック選択ツール]を選択します。ブラシサイズを脚の一番細い箇所からはみ出さないサイズに設定します(ここでは35px)。脚全体が選択されるようにブラシをかけていきます。多少のはみ出しは気にする必要ありません。



[クイック選択ツール]



2 ツールパネルの[クイックマスクモードで編集] をクリックしてクイックマスクモードにします ①。ツールパネルで[ブラシツール]を選択して②、細かい部分の塗りつぶし/消去をするためにブラシのサイズを小さくします(ここでは15px)。



[クイックマスク モードで編集]



第十○で選択した脚をコピーします。第十○でコピーした脚をペーストします。選択範囲がアクティブなので同じ位置にペーストされ、脚だけの「レイヤー1」が作成されます。

②キーで描画色を白に設定します。選択しきれていない靴の一部、脚の一部にブラシをかけて選択します。塗りつぶしが完了したら、ツールパネルの[画像描画モードで編集]をクリックしてクイックマスクモードから抜けます。





### ひざ下を自由変形で伸ばす

伸ばす部分を選択するためにツールパネルで [長方形選択ツール]を選択します。ひざ下が 長いとより脚がキレイで長く見えるので、ひざ辺りからつ ま先までが入るように選択範囲を作成します。



[長方形選択ツール]



2 網+Tキーで[自由変形]を選択すると、選択されている脚の周囲にバウンディングボックスが表示されます。下辺中央の□を下方向にドラッグして脚を伸ばします。不自然にならない程度に伸ばしたら「Return キーを押して確定します。その後網+□キーで選択を解除します。



#### 描画モードでアーティスティックに

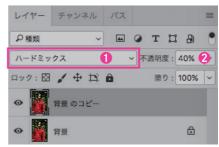
■ レイヤーを使ってさらにひと工夫してみまます。 レイヤーパネルで「背景」を[新規レイヤーを作成]アイコンにドラッグして複製します。



**3** このようにポップアートのような印象にすることも可能です。



2 レイヤーパネルの「背景のコピー」の[描画モード]ポップアップメニューをクリックするとさまざまな描画モードが選択できます。ここでは[ハードミックス] ①を選択し[不透明度]を40%②にしました。



### (Point)

元の写真によって効果の具合は変わってくるので、 [描画モード]と[不透明度]をさまざまに変えて試 してみるといいでしょう。

Lab カラーで作業を続けていた場合は、最後に [モード] メニュー→ [RGB カラー] を選択して、 RGB カラーモードに戻します。 [モードを変換する前にレイヤーを結合しますか?] というダイアログボックスが表示されるので[結合]をクリックします。 結合しないとしab カラーでの編集が見た目通りにRGB カラーに変換されない場合があります。

# 女性らしさを前面に出したイメージに仕上げる

# Camera Rawフィルターと 明るさ・肌色の調整レイヤーを組み合わせて

柔らかい感じを前面に出してくことで、より女性らしさを感じられるポートレートにしていくことができます。さまざまな機能を活用して仕上げていきましょう。

#### Before



Camera Rawで肌を滑らかに

レイヤーパネルで「背景」を[新規レイヤーを 作成]にドラッグ&ドロップして複製します。その 「背景のコピー」を[Control] + クリック(右クリック)してコンテキストメニューから[スマートオブジェクトに変換]を 実行します。



2 第十(Shift) + (A)キーで[Camera Rawフィルター]を実行します。Camera Rawワークスペースが表示されます。まず[基本補正]タブの[明瞭度]をマイナスに操作して肌を滑らかにします。プレビューを見ながらにじみすぎない程度の数値に設定しましょう。



影の部分を明るくするために[シャドウ]をプラス側に操作します。顔の影が目立たなくなる程度に設定しましょう。ただし、他の部分が不自然になるようであれば数値を下げます。

シャドウ		+22
白レベル	Ŷ	0