1-2 パネルの操作

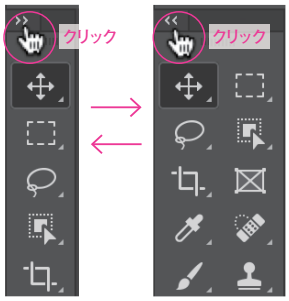
**ツールバーや各種パネルは、
ユーザーの好みに合わせて表示方法をカスタマイズすることができます。
使用頻度の高いパネル順に連結し、使用しないパネルは非表示にするなど、
ワークスペースを使いやすいようにカスタマイズしましょう。**

ツールバーの操作

ツールバーは、初期設定では1列ですが、2列に表示することができます。ボタンの右下に三角印の付いているツールを長押しすると、関連したサブツールが表示されるので、スライドして目的のツールを選択します。

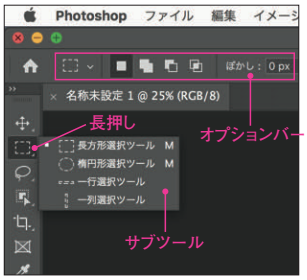
ツールを2列に表示する

ツールバーの左上部にある≫または≪ボタンをクリックして、1列または、2列に切り替えます。



サブツールを表示して選択する

右下に三角印の付いているツールを長押しして、サブツールを表示して選択します。オプションバーには、現在選選択しているツールのオプション設定が表示されます。



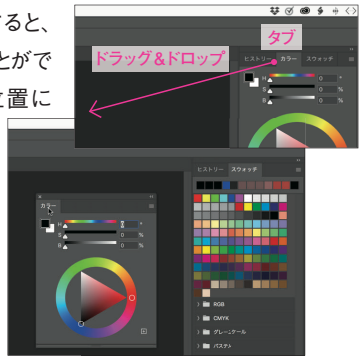
パネルの基本操作

パネルの展開とアイコン化

パネルの右上部にある［アイコンパネル化］ボタン❶をクリックするとアイコン化され、アイコン化されているパネルの右上部にある［パネルを展開］ボタン❷をクリックするとパネルが展開されます（同じ位置のボタンです）。ワークスペースを広く使用したいときは、パネルをアイコン化するとよいでしょう。

パネルを切り離す

パネルは、複数のパネルグループとしてドックに格納され、タブ形式になっています。タブをパネルグループの外にドラッグ&ドロップすると、パネルを切り離すことができ、作業しやすい位置にパネルを移動することができます。



CHECK!

サブツールを順に切り替える

サブツールのあるツールを option（Alt）キーを押しながらクリックすると、ツールが順番に切り替わって表示されます。

CHECK!

ドックとは

複数のパネルまたは、パネルグループの集合で、通常は縦方向に並べて表示されます。

2-3 選択範囲を調整する

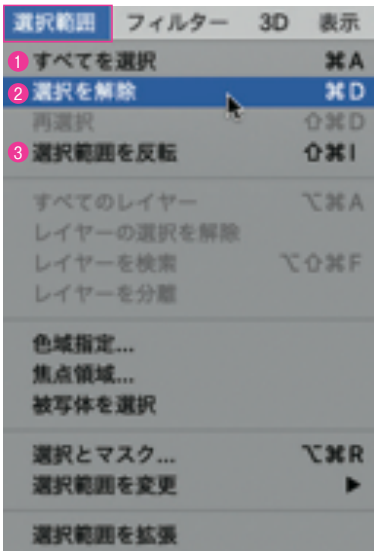
選択範囲はつくりっぱなしではなく、作成後にボカしたり、拡張したり、変形させたり、さまざまな調整を加えることにより、画像補正の精度を上げることができます。

[選択範囲] メニュー

選択範囲の解除法は？

[選択範囲] メニューからは、選択範囲を扱うためのさまざまなツールの選択ができます。[すべてを選択] ❶では画像全体の選択が可能です。[選択を解除] ❷は文字通り選択の解除ができますが、このメニューからより、ショートカットキーcommand (Ctrl) + D で操作したほうがいい場合もあるので、ぜひ覚えておきましょう。

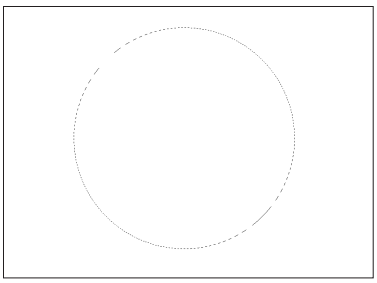
選択範囲は選択範囲内にポインタを置き、ドラッグすることによって移動させることができますが、同様の操作はカーソルキーでも可能です。



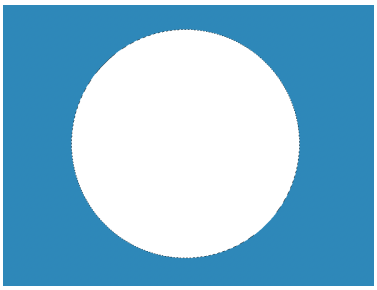
選択範囲を反転

背景を選択して反転させる方法も

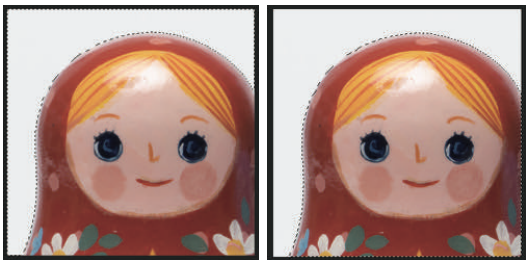
選択範囲を反転させたい場合は [選択範囲] メニューの [選択範囲を反転] ❸を選びます。たとえば丸い選択範囲をつくっていた場合に反転させると、丸の外側すべてが選択されることになります。オブジェクトの背景を選択したい場合などに便利です。あるいはオブジェクトが選択しづらい場合にまず背景を選択し、選択範囲を反転させることにより、オブジェクトを選択するという方法もあります。



まず、丸い選択範囲をつくった状態。[選択範囲を反転] のショートカットキーはShift + command (Ctrl) + I です。



選択範囲を反転させたのでフチが点線になっています。わかりやすいように現在の選択範囲を青く塗りつぶしました。



左の写真は背景を選択するのが簡単だったので、まず背景を選択しました。その選択範囲を反転させれば人形本体を選択することになります。

STEP 01

［選択とマスク］で緻密に選択する

After

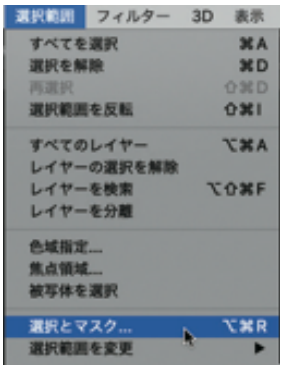
うまく選択することが難しいぬいぐるみを［選択とマスク］を利用することにより、精度の高い選択範囲に加工します。

Lesson02 ▶ 2-3 ▶ 02_301.jpg

1 ［自動選択］ツールで周囲の背景を選択して、［選択範囲］メニューから［選択範囲を反転］します。

まず、ぬいぐるみをざっくりと選択します。あとから調整をするので、この段階ではあまり几帳面に選択する必要はありません。

2 ［選択範囲］メニューから［選択とマスク］を選びます。



［選択］ツールの利用中であれば、オプションバーにある［選択とマスク］ボタンをクリックする方法でもかまいません。

3 ツールを使って境界の調整します。

ワークスペースの右側の［グローバル調整］では、選択範囲の調整ができます。たとえば［滑らかに］で滑らかにしたり、［ぼかし］でぼかしたり、画面で効果を確認しながら調整しましょう。

［選択とマスク］ワークスペースの左上にはツールが並んでいます。一番上が［クイック選択］ツール。2番目は［境界線調整ブラシ］ツールで、これを使って境界線をなぞると繊細な選択ができます。3番目の［ブラシ］ツールを使えば手動で仕上げられます。それぞれ、選択し過ぎた場合はoption（Alt）キーを押しながら作業をすれば、マイナスの働きになります。

選択したあとでも調整ができる

［選択とマスク］はざっくりとつくった選択範囲を、あとから緻密な選択範囲に調整することができます。特に髪の毛など、手動ではなかなか切り抜きづらいようなものの調整ができるので、うまく使いこなすとよいでしょう。

3-3 描画系ツールの操作

描画系ツールには［ブラシ］ツール、［鉛筆］ツール、［混合ブラシ］ツールなどがあり、絵を描いたりマスク作成に使用することができます。
ブラシの種類やぼかし具合、ブラシの形状などブラシを詳細に設定することができ、どの描画系ツールもアナログ感覚で自由に描画できます。

［ブラシ］ツールを使用する

Lesson03 ▶ 3-3

［ブラシ］ツールはドラッグすると、筆で色を塗ったように描画できます。
筆の種類は［ブラシプリセットピッカー］に多数登録されていて、状況に応じて使い分けることができます。

［ブラシ］ツールの基本操作

［ブラシ］ツール❶を選択し、［描画色を設定］❷で任意の色を設定します。［クリックでブラシプリセットピッカーを開く］のボタン❸をクリックして［ブラシプリセットピッカー］を表示します。
［直径］❹でブラシのサイズ（太さ）を設定し、［硬さ］❺でブラシの硬さや柔らかさを設定します。ブラシグループから好みのブラシを選択することもできます。
ここでは、［汎用ブラシ］フォルダ左の❻をクリックして展開し、［ハード円ブラシ］❼を選択しています。

画面上をドラッグすると描画できます。

COLUMN

［ブラシプリセットピッカー］のブラシ

CC 2018から、さまざまなブラシを［汎用ブラシ］［ドライメディアブラシ］［ウェットメディアブラシ］［特殊効果ブラシ］の４つのブラシグループに分類し、管理されています。

CHECK!

直線を描く

始点と終点をShiftキーを押しながらクリックすると、直線が描けます。

4-1 レイヤーとはなにか？

**レイヤーには「層」や「積み重ね」の意味がありますが
1つのファイルの中に画像を重ねて保持することができる機能です。
また画像だけではなく
テキストやパスなどもレイヤーとして扱うことが可能です。**

レイヤーのしくみ

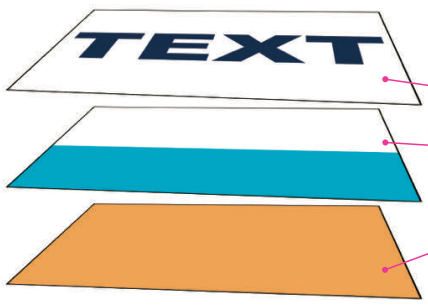
Lesson04 ▶ 4-1 ▶ 04_101.psd

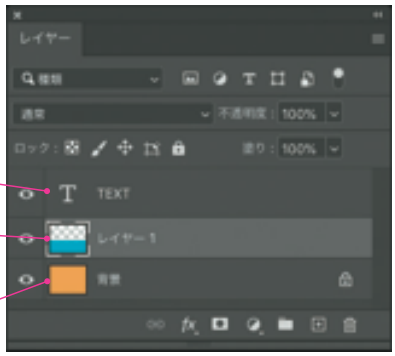
重ね方を頭の中でイメージする

Photoshopのレイヤーの仕組みとしては、まず「背景」と［レイヤー］の区別があります。通常、写真などのピクセル画像を開くと「背景」のみの画像として展開されます。そしてその上にレイヤーを重ねていくことができます。

下の画像は3つのレイヤーから構成されています。一番下が黄色い背景。2番目は青い帯状の画像。そして一番上にはテキトのレイヤーがあります。2番目のレイヤーの上の部分は透明、また文字の周りも透明なので、背景の黄色い地が見えているという状態です。

右はレイヤーパネルですが、画像が重なるのと同じように順番に重なっていることが確認できます。つまりこういった画像を作成する場合は、まず頭の中で順番を考えて、レイヤーとして重ねていけばいいということになります。画像の合成などではレイヤーの重ね方が重要になってきます。





［レイヤー］パネル。背景の上に2つのレイヤーが重なっている状態です。左の図のような形で実際の画像と対応します。そしてこの画像は実際には、左下のように見ます。

一番上のテキストレイヤーを拡大表示したところ。下の2つのレイヤーを隠すとテキストレイヤーだけが表示されます。白とグレーの市松模様の部分は透明になっていることを示します。ここは下のレイヤーが見えるというわけです。

5-3 パスとシェイプ

**「パス」と「シェイプ」は、
[ペン] ツールや各種シェイプツールを使用しますが、
ベクトルデータを作成する機能があります。図形を描画するだけでなく、
選択範囲やマスクを作成する際にも使用します。**

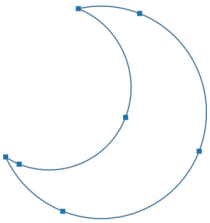
パスとシェイプの特徴

Lesson05 ▶ 5-3 ▶ 05_301.psd

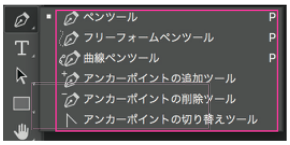
パスやシェイプを使いこなすために、それぞれの特徴を理解しましょう。
主に、パスは選択範囲やマスクを作成する際に使用し、シェイプは色を設定した図形を作成する際に使用します。

パス

パスは、アンカーポイントとセグメントで結ばれた図形のことで、選択したときにだけパスが表示されます。



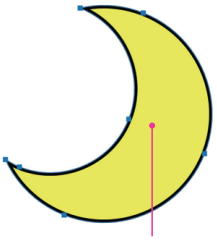
[ペン]ツールで描画するとパスが作成され、[パス] パネルには [作業用パス]が表示されます。なお、[レイヤー] パネルには何も表示されません。

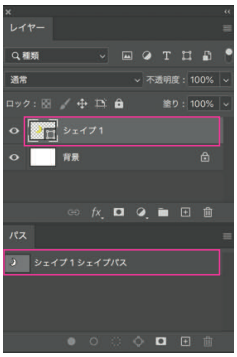


[ペン] ツール、[フリーフォームペン] ツール、[曲線ペン] ツールでパスを描画し、[アンカーポイントの追加] ツール、[アンカーポイントの削除] ツール、[アンカーポイントの切り替え] ツールで、アンカーポイントを編集します。

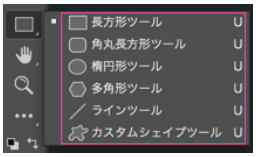
シェイプ

シェイプは、シェイプツールで作成された色の設定が可能な図形のことで、[レイヤー] パネルには「シェイプレイヤー」が作成されます。





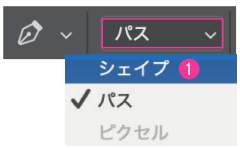
シェイプツールでドラッグしてシェイプを作成すると、[レイヤー] パネルには「シェイプ」レイヤー、[パス] パネルには「シェイプ 1 シェイプパス」が表示されます。



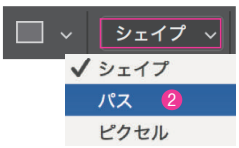
パスやシェイプを描画する、これら6つのツールを総称してシェイプツールといいます。

パスとシェイプの切り替え

[ペン]ツールやシェイプツールを使用する際、オプションバーの [ツールモードを選択] から [パス] として作成するのか、[シェイプ]として作成するのかを選択することができます。[ペン] ツールを選択していても、オプションバーで [シェイプ]❶を選択するとシェイプの図形を作成することができ、シェイプツールを選択していても、オプションバーで [パス] ❷を選択するとパスの図形を作成することができます。



[ペン]ツールは、通常 [パス] の設定でパスを作成しますが、[シェイプ] を選択してシェイプの作成もできます。



シェイプツールは、通常 [シェイプ] の設定でシェイプを作成しますが、[パス] を選択してパスの作成もできます。

6-1 グラデーションの描画

2色以上の色相が変化するグラデーションは、
[グラデーション] ツールを使用します。
描画色と背景色を基本として、グラデーションの色数や形状を変更するなど
さまざまな表現ができます。

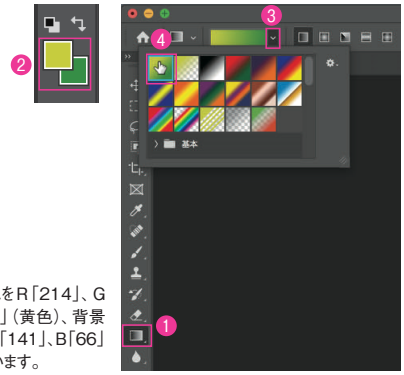
基本的なグラデーションの使い方

Lesson06 ▶ 6-1 ▶ 06_101.jpg

描画色から背景色のグラデーション

描画色から背景色に変化するグラデーションを作成します。もっとも基本的なグラデーションの描き方です。

1 [グラデーション] ツール❶を選択し、描画色と背景色を設定します❷。オプションバーでグラデーションのサムネール右側の [クリックでグラデーションピッカーを開く] (▼ボタン) ❸をクリックして [グラデーションピッカー] を表示し、[描画色から背景色へ] ❹を選択します。



ここでは描画色をR「214」、G「216」、B「70」(黄色)、背景色はR「68」、G「141」、B「66」(緑色) にしています。

2 画面を下から上にドラッグします。Shiftキーを押すとグラデーションが垂直に描けます。ドラッグした方向に描画色から背景色へのグラデーションが描画されます。

描画色から透明になるグラデーション

グラデーションピッカーで [描画色から透明] を選択すると、描画色から背景にある画像が徐々に見えてくるグラデーションを作成できます。

1 [描画色から背景色へ] のグラデーションを描いた場合はcommand (Ctrl)＋Zキーで取り消します。[クリックでグラデーションピッカーを開く] (▼ボタン) ❶をクリックして [グラデーションピッカー] を表示し、[描画色から透明に] ❷を選択します。

2 画面を下から上へドラッグすると描画色から透明のグラデーションが描かれ、背景の画像が徐々に見える画像になります。

7-7 調整レイヤーでのレイヤーマスクの利用法

調整レイヤーは作成時に自動的にレイヤーマスクも追加されます。
このレイヤーマスクを利用することで、
部分的な明るさ補正や色補正が可能になります。
調整レイヤーにおけるレイヤーマスクの考え方は、画像合成の場合と同じです。

STEP 01 あらかじめ選択範囲を作成しておく方法

Before

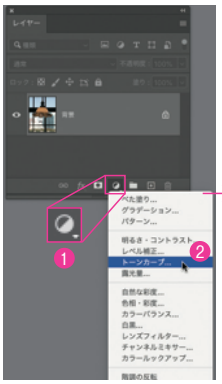
After

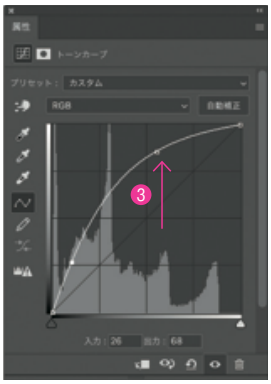
調整レイヤーによる部分補正では、あらかじめ選択範囲を作成しておく方法と、あとからレイヤーマスクを編集する方法があります。STEP 01 ではあらかじめ選択範囲を作成する方法を紹介します。

Lesson 07 ▶ 7-7 ▶ 07_701.jpg

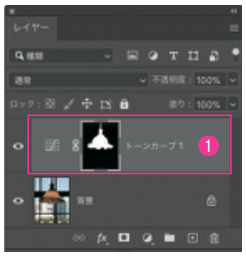
1 画像を開いたら［クイック選択］ツールでランプのシェードやコードの選択範囲を作成します。

2 ［レイヤー］パネルの［塗りつぶしまたは調整レイヤーを新規作成］ボタンをクリックし❶。［トーンカーブ］を選びます❷。［トーンカーブ］の［属性］パネルで❸のようにカーブを持ち上げてください。





3 以上の操作により、選択範囲を作成したランプ部分だけが明るくなります。あらかじめ選択範囲が作成された上で調整レイヤーを作成すると、選択範囲が白、それ以外が黒のレイヤーマスクが自動的に作成され❶、調整レイヤーの効果はレイヤーマスクの白い部分だけにかかることになります。



8-1 フィルターの基本操作

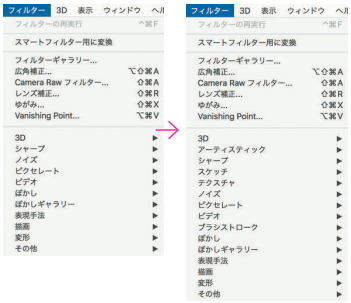
フィルターは、画像全体や選択範囲にさまざまな加工を適用し、
画像を印象的に見せるための機能です。フィルターは、
レタッチから特殊効果までさまざまな種類があり、
重ねて適用することもできます。

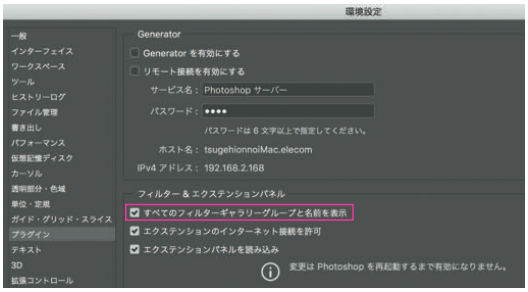
フィルターの使用

Lesson08 ▶ 8-1 ▶ 08_101.jpg

[フィルター] メニューをすべて表示する

フィルターは、[フィルター] メニューから目的の項目を選択して使用します。初期状態では [フィルター] メニューの項目がすべて表示されていませんので、[環境設定] ですべて表示するようにします。



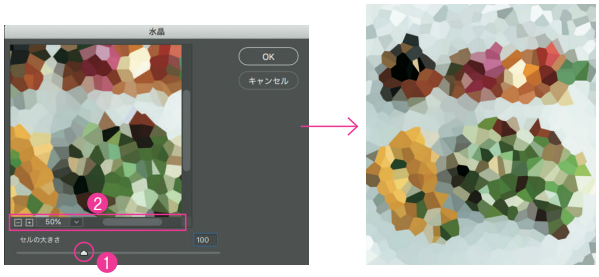


[Photoshop] ([編集]) メニューの [環境設定] → [プラグイン] を選択し、[環境設定] ダイアログボックスのプラグインの設定を表示します。[フィルター] の [すべてのフィルターギャラリーグループと名前を表示] にチェックを入れて [OK] をクリックすると、すべての [フィルター] メニューの項目が表示されます。

基本的なフィルターの使い方

元画像

ここでは [ピクセレート] フィルターの [水晶] を使用してみましょう。画像08_101.jpgを開いて、[フィルター] メニューの [ピクセレート] → [水晶] を選択します。[水晶] ダイアログボックスが表示されるので、プレビュー画像を見ながら [セルの大きさ] をスライダーを移動したり❶、数値を入力します。表示領域やプレビュー倍率を変更することもできます❷。[OK] をクリックすると、フィルター加工が実行されます。



COLUMN

別の画像に同じ設定値のフィルターを適用する

フィルターを使用すると、[フィルター] メニューの一番上に最後に使用したフィルター名が表示されます。別の画像を開き、そのフィルターを選択するだけで、同じ設定値のフィルターが適用されます。

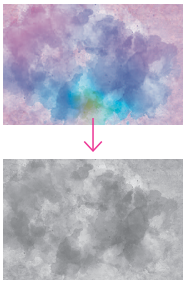
9-5 ブラシとテクスチャを使った表現

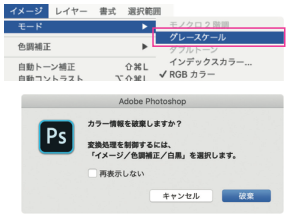
水彩絵の具や油絵のようなにじみを表現できるブラシが用意されていますが、
素材感をプラスすることで、
よりリアルな表現をつくることができます。

STEP 01 レイヤースタイルでテクスチャを重ねる

Lesson09 ▶ 9-5 ▶ 09_501.jpg

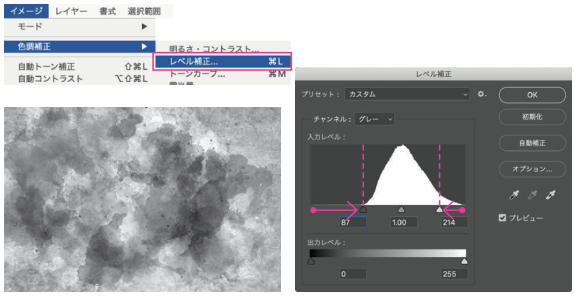
1 紙のテクスチャなど、パターンとして使いたい画像（09_501.jpg）を開きます。どんな色にも合うように、色をなくしてモノクロにします。［イメージ］メニューから［モード］→［グレースケール］を選択します。





「カラー情報を破棄しますか?」という確認のダイアログボックスが開くので［破棄］を押します。

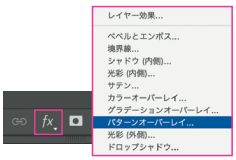
2 テクスチャのコントラストが強いほうが使いやすいので、［イメージ］メニューから［色調補正］→［レベル補正］を選択します。［レベル補正］ダイアログボックスで、左右のシャドウとハイライトのスライダーをヒストグラムの山の端に合わせて移動させ、［OK］を押します。コントラストが上がります。

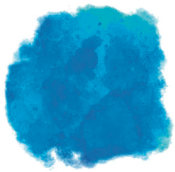


3 command（Ctrl）＋Aキーで画像を全選択して、［編集］メニューから［パターンを定義］を選択します。［パターン名］ダイアログボックスで、わかりやすい名前をつけて［OK］します。

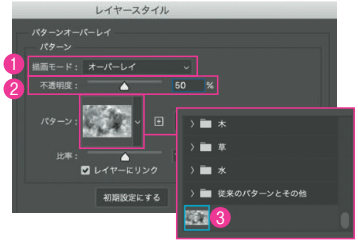
4 ［幅:1000px］×［高さ:1000px］の新規ドキュメントを作成し、新規レイヤーを作成します。［ブラシ］パネルで［ウェットメディアブラシ］→［Kylaのインクボックス-典型的なカトゥーニスト］❶を選択し、［直径:300px］❷とします。オプションバーで［流量:30%］❸に設定し、［描画色:#0096ff］で丸を描きます。

5 ブラシで塗ったレイヤーを選択し、［レイヤー］パネル下の［fx］ボタンから［パターンオーバーレイ］を選びます。［描画モード:オーバーレイ］❶、［不透明度:50%］❷、［パターン］をクリックして先ほど作成した「水彩テクスチャ」❸を選択して［OK］します。





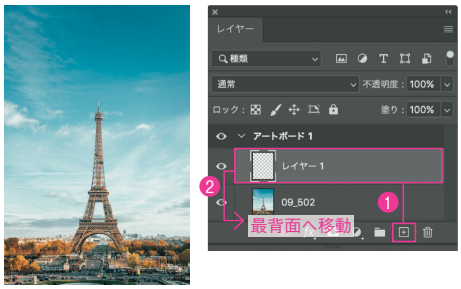
このときカンバス上をドラッグして移動させるとパターンが移動します。



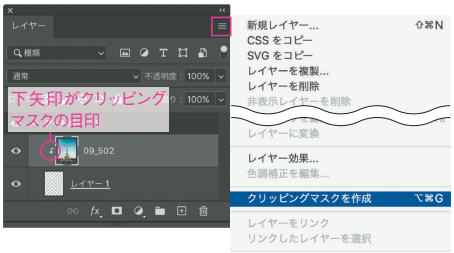
STEP 02 クリッピングマスクにテクスチャを重ねる

Lesson09 ▶ 9-5 ▶ 09_502.jpg

1 09_502.jpgを開きます。［レイヤー］パネル下の［新規レイヤーを作成］ボタンでレイヤーを追加し❶、「09_502」レイヤーの下に移動させます❷。

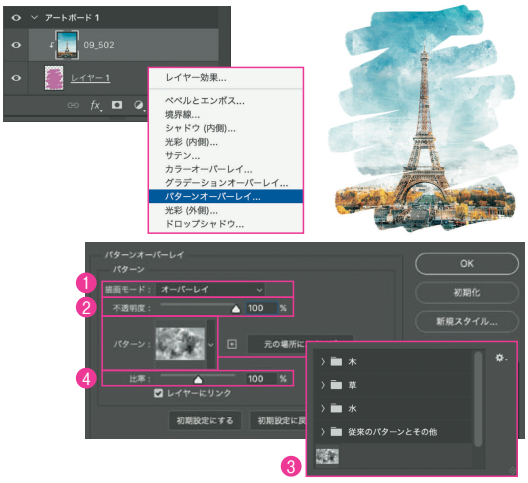


2 「09_502」レイヤーを選択し、［レイヤー］パネルメニューから［クリッピングマスクを作成］を選択します。マスクレイヤーに何も描かれていないため、カンバスは真っ白になります。



3 「レイヤー1」を選択し、［ブラシ］ツールで［ウェットメディアブラシ］から［KYLE究極の墨入れ（太／細）］❶を選択し、［直径：150px］❷に設定します。クリッピングマスクは色の影響を受けないので、描画色はなんでも構いません。マウスを左右に動かし、ざっくりとブラシで描いていきます。描いたところだけ、クリッピングマスクにより「09_502」が表示されます。

4 ［レイヤー］パネルで「レイヤー1」を選択したまま、パネル下の［fx］ボタンから［パターンオーバーレイ］を選択します。ダイアログボックスで［描画モード：オーバーレイ］❶、［不透明度：100%］❷、［パターン：水彩テクスチャ］❸、［比率：100%］❹と設定して［OK］します。クリッピングマスクに含まれる写真にも、テクスチャが適用されました。



COLUMN

マスクレイヤーにレイヤースタイルを適用する理由

今回はマスクレイヤーの「レイヤー1」に［パターンオーバーレイ］を適用しました。こうしておくことで、クリッピングマスクに含まれるすべてのレイヤーにパターンを適用することができます。

STEP 02 画像全体の彩度と色相を調整する

Before

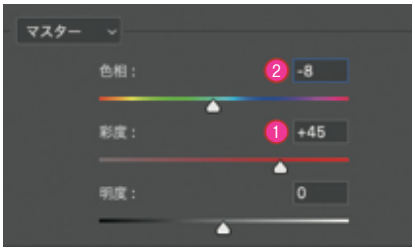
After

画像全体の彩度と色相の調整を行ってみましょう。画像全体を調整するには［マスター］が選ばれている状態でパラメーターの調整を行います。ここでは［彩度］をプラスに調整して色みを強調し、オレンジがかったオウムの羽の色を［色相］をずらして赤くします。

Lesson 10 ▶ 10-5 ▶ 10_502.jpg

［イメージ］メニューから［色調補正］→［色相・彩度］を選びます。［マスター］が選ばれた状態で、［彩度］を「＋45」とすると全体の色がハッキリします❶。また、オウムの羽がオレンジがかっているので、［色相］を左に「－8」ほどずらして濁りのない赤色にします❷。［OK］をクリックして確定します。

［彩度］を強めすぎると不自然な色調になるので注意してください。



STEP 03 特定の色の彩度を調整する

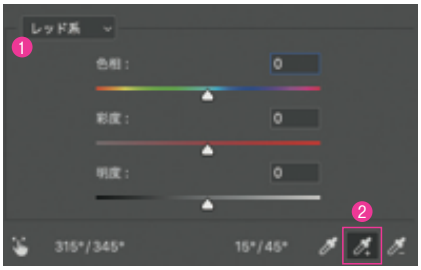
Before

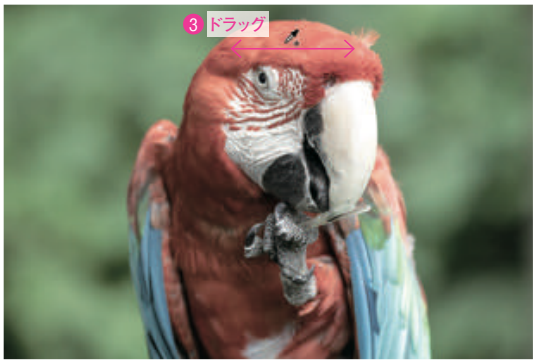
After

再びオウムの画像を用います。［ヒストリー］パネルを用いて、画像を開いた直後の状態にしておきます。ここではオウムの赤い羽根だけに注目し、彩度と色相の調整を行ってみましょう。他の色（緑や青）は影響を受けないことにも注目してください。

Lesson 10 ▶ 10-5 ▶ 10_502.jpg

1 ［色相・彩度］ダイアログボックスで［レッド系］を選びます❶。次に、調整する色の範囲をきちんと指定するために［サンプルに追加］（＋のスポイト）を選んで❷、調整したいオウムの赤い色の範囲をドラッグします❸。





練習問題

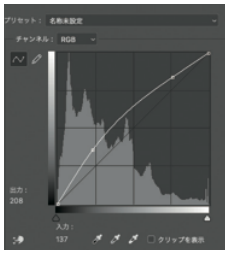
Lesson10 ▶ Exercise ▶ 10_Q01.jpg

Q **明るさや色の補正を行って雰囲気のある写真に仕上げてください。まず、画像がどのような状態にあるのかを判断することが重要です。「暗い」「青かぶりしている」という判断ができれば、正解です。あとはそれに応じた補正を行います。**

Before

After

A ❶明るさは「トーンカーブ」を使いましょう。[イメージ]メニューの[色調補正]→[トーンカーブ]を選んで、シャドウから中間調を中心にカーブを持ち上げます。



❷青かぶりの補正をします。壁の色やタイプライターの用紙の白などの色を手がかりにします。青の補色である黄色を強めたり、赤みを加えたりして調整します。ここではやや強めの補正を行って暖かみのある雰囲気を狙っています。

❸[イメージ]メニューの[色調補正]から[カラーバランス]を選び、それぞれの階調で調整します。

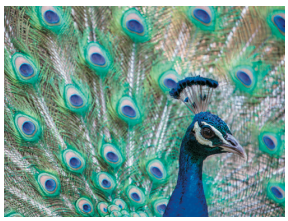
- [ハイライト]／[シアンーレッド]：＋10
  [イエローーブルー]：－11
- [中間調]／[シアンーレッド]：＋7
  [イエローーブルー]：－27
- [シャドウ]／[シアンーレッド]：＋5
  [イエローーブルー]：－14

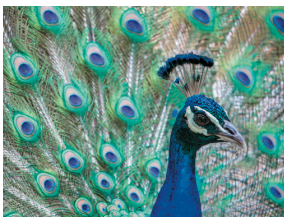
❹最後に色味が浅く感じられるので[イメージ]メニューの[色調補正]→[色相・彩度]で、[彩度]を「＋20」とします。

11-2 被写体の位置をずらす

写真のバランスを取ったり、あるいはデザイン上、
空間を設けたいなどの理由で
写っている被写体の位置をずらしたいということがあります。
なるべく自然な形で、しかも少ない手順で被写体の位置をずらしてみましょう。

STEP 01 コンテンツに応じた移動ツール

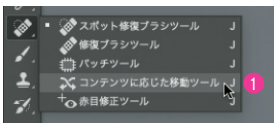

Before


After

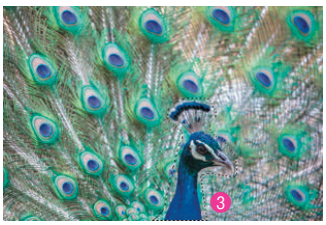
被写体を移動する際、空いてしまうはずの移動元の範囲を、その周辺の模様で埋めてくれるのが［コンテンツに応じた移動］です。作例では、クジャクの頭から首を移動したあと、拡大してみます。

Lesson 11 ▶ 11-2 ▶ 11_201.jpg

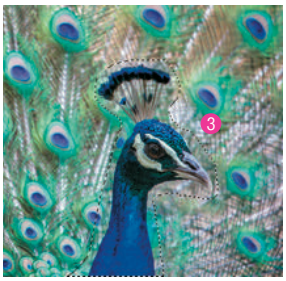
1 ツールバーから［コンテンツに応じた移動］ツールを選びます❶。オプションバーには元画像を維持する［構造］と移動後の色のなじみを調整する［カラー］があります。作例の場合［構造］は「7」がいいようです❷。カラーは中間値の「5」としました❸。また、移動後に拡大するので［ドロップ時に変形］にチェックを入れます❹。



2 クジャクの頭から首までの範囲をドラッグして選択したのち❶、左方向にその範囲をドラッグして移動します❷。マウスボタンを放すと移動元は羽の模様で埋められます❸。



3 移動後、右上のハンドルを右上にドラッグして拡大し❶、オプションバーで［O］をクリックして確定します❷。移動前の空くはずだった範囲が羽で埋められていることがわかります❸。この段階で選択範囲が残っているので、command（Ctrl）＋Dキーで選択解除しておきます。



11-6 モノに反射をつける

広告などで床に商品が写り込んだ写真を見かけることがあります。
撮影時に工夫して撮ることもできますが、セットや照明の設定が大変です。
ここではモノの写真を加工して、反射付きの写真に仕上げます。
金属やガラスなどの光沢感のある被写体に向いた表現です。

STEP 01 映り込みを作成する

Before

After

画像を開いて錠のパスを作成します。そのパスを選択範囲にしてコピー&ペースト。さらに、回転したり、不透明度を変えたりして反射画像をつくります。

Lesson 11 ▶ 11-6 ▶ 11_601.jpg

モノ写真のパスから選択範囲を作成する

1 被写体の選択範囲を作成するためにパスを作成します。錠の曲線をきれいに取り出したいのでパスを利用しますが、被写体によっては［クイック選択］ツールや［オブジェクト選択］ツールなども便利です。

2 ［パス］パネルで作成した「作業用パス」にマウスを合わせ、command（Ctrl）＋クリックしてパスを選択範囲として呼び出します。

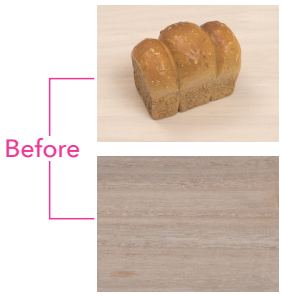
錠の画像を複製を２枚つくる　選択範囲をコピー&ペーストして錠の画像の複製を２枚作成します。

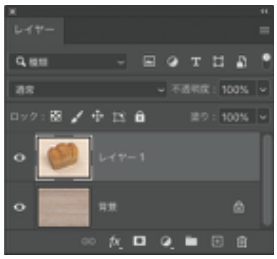
command（Ctrl）＋Cキーで選択範囲をコピーし、command（Ctrl）＋Vキーでペーストします。「レイヤー１」が作成されます❶。この「レイヤー１」に対してcommand（Ctrl）＋クリック❷で選択範囲を呼び出し、command（Ctrl）＋Cキー、command（Ctrl）＋Vキーを行って「レイヤー２」を作成します❸。ここから先、「背景」は不要なので目のアイコンをクリックして非表示にしておきます❹。まったく同じ位置に２つの錠の画像が表示されているので、画像は❺のようにズレは見られません。

12-3 2つの写真を合成する

**合成写真は一般的にどれだけ自然に仕上げられるかが重要です。
明るさや色を揃え、境界部分の不自然さをなくし、必要に応じて影を描くなど、
さまざまな観点から自然な仕上がりを追求していきます。**

STEP 01 背景にパンの画像をペーストする

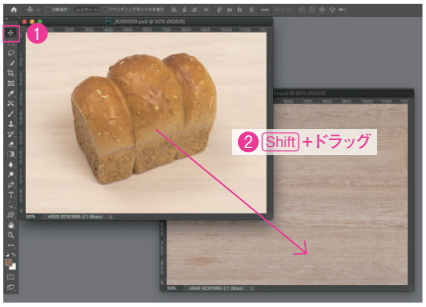




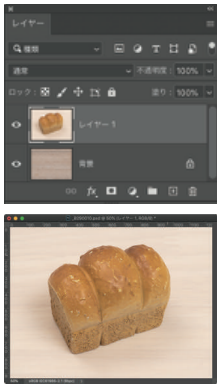
合成に使用する画像を1つにまとめます。Shiftキーを押しながらドラッグ&ドロップすると中央に配置できます。2つの画像のサイズは揃えてあるので、ぴったり重なります。

Lesson 12 ▶ 12-3 ▶ 12_301a.jpg、12_301b.jpg

2つの画像を開き、タブをドラッグして独立したウィンドウに切り離し、どちらも見えるようにします。［移動］ツールを選び❶、Shiftキーを押しながらパンのオブジェの画像（12_301a.jpg）を木目の画像（12_301b.jpg）にドラッグ&ドロップします❷。木目の画像の「背景」の上に「レイヤー1」としてペーストされ、いったんパンだけが見える状態になります。



以降は、ペースト先の写真で作業をします。パンのオブジェの画像は閉じてかまいません。



STEP 02 パンの画像に対して丁寧なマスクをつくる

ペーストしたパンの画像の周囲をマスクして透明にし、背景の木目が見えるようにします。

Lesson 12 ▶ 12-3 ▶ 12_302.psd

13-1 グラフィックデザイン制作のポイント

写真や文字を組み合わせてつくるグラフィックデザインは、
写真のトリミングや文字、パターンなど
さまざまな要素が組み合わさってできています。
制作前に注意すべき点を学びましょう。

グラフィックデザイン制作のポイント

このLessonで制作するグラフィックデザインです。

再編集しやすいパーツづくりを意識しよう

まずは仕上がりのラフを考え、パーツを配置してデザインしますが、ラフの通りに配置して完成!ということはほとんどありません。色を調節したり、サイズを変更したり、バランスを見ながらデザインを完成させていくには、「再編集しやすいパーツづくり」を意識することが大切です。

写真はスマートオブジェクトに

写真をそのまま拡大・縮小するとデータが失われ画像が劣化してしまいます。元データを保持する[スマートオブジェクト]に変換し、画像を劣化させることなく変形しましょう。スマートオブジェクトに変換すると、画像を直接編集できないため、色補正は[調整レイヤー]や[Camera Rawフィルター]で行います。

切り抜きは消しゴムではなくマスクする

写真を任意の形に切り抜きたいとき、最初に思い浮かぶのは[消しゴム]ツールですが、消してしまったデータは失われ、再編集がむずかしくなります。[レイヤーマスク][ベクトルマスク][クリッピングマスク]といった、「不要な部分を非表示にする」マスクを使いましょう。

テキストのサイズは比率で変更する

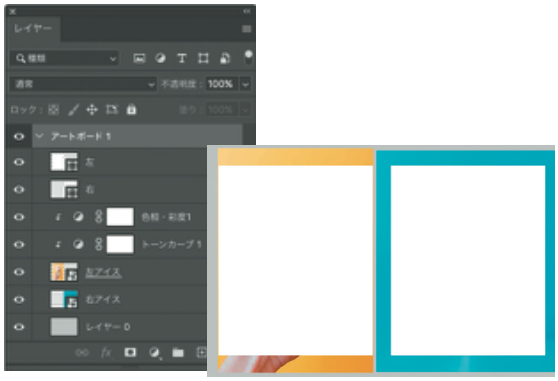
1つのテキストの中で文字サイズに強弱をつけたい場合、[フォントサイズ]ではなく[垂直／水平比率]を変更することで、全体のフォントサイズを揃えることができます。

練習問題

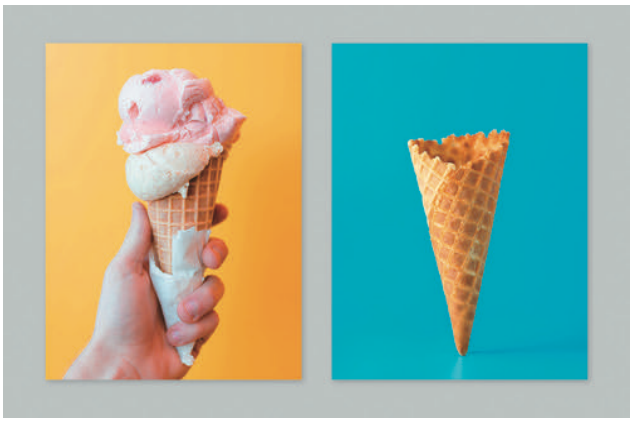
Lesson 13 ▶ Exercise ▶ 13_Q01.psd

Q **左のレイヤー構造のPSDを、調整レイヤーに気をつけてクリッピングマスクし、マスクの形にドロップシャドウのレイヤースタイルを加え、下の完成PSDにしましょう。**

Before

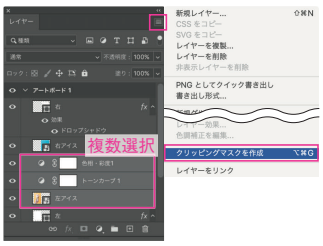


After



A ❶[レイヤー]パネルで「左」のレイヤーを、「左アイス」の下に移動させます。

❷「左アイス」「トーンカーブ1」「色相・彩度1」のレイヤーを Shift キーを押しながら複数選択し、[レイヤー]パネルのパネルメニューから[クリッピングマスクを作成]を選択します。



❸同様に、「右」レイヤーを、「右アイス」の下に移動させます。

❹「右アイス」レイヤーを選択し、[レイヤー]パネルのサブメニューから[クリッピングマスクを作成]を選択します。

❺「右」レイヤーを選択し、[レイヤー]パネル下の[fx]ボタンから[ドロップシャドウ]を選択します。[描画モード:乗算]❶、[不透明度:20%]❷、[距離:4px]❸、[サイズ:10px]❹に設定して[OK]します。

❻「右」レイヤーの[fx]マークを option (Alt) キーを押しながら[左]レイヤーにドラッグ&ドロップして、レイヤースタイルを複製します。

スマホ・タブレットデザインのつくり方

Lesson14 ▶ 14-1 ▶ 14_102.psd

Photoshopではひとつの PSDファイルに、複数のアートボードを作成できます。パソコンとスマホ（あるいはタブレットも）のアートボードを並べて作成すると、素材を使い回せるので便利です。右の図では、パソコンのアートボードの横に、[iPhone 8/7/6]を想定して[幅:375px]のアートボードをつくって制作しています。

このLessonで制作するWebデザインです。左側のPC向けデザインについて説明しますが、右側のスマホ向けデザインも、PC向けデザインを流用して簡単に作成することができます。

書き出しサイズに注意

スマホやタブレットはパソコンに比べ解像度が高いため（2倍以上）、このままのサイズで画像を書き出すと、解像度が低くぼやけた見た目になってしまいます。そのため、画像を2倍・3倍サイズで書き出す必要があります。画像はスマートオブジェクトに変換し、大きなサイズで書き出しても劣化しないようにしましょう。

CHECK!

スマホ・タブレットのサイズ

Photoshopのドキュメントプリセットの[モバイル]では、[iPhone 8/7/6]のサイズは[幅:750px][高さ:1334px]になっています。これは、iPhone 8/7/6の実際の画面サイズ[幅:375px]を2倍にしたサイズです。このように最初から2倍サイズでデザインするのもひとつの方法ですが、ここでは「実際の画面サイズ（幅:375px）でデザインして2倍のサイズ（幅:750px）で書き出す」ことをおすすめしています。

Webデザインで気をつけるポイント

Web制作では[カラーモード:RGB][単位:ピクセル]が基本です。Photoshopで用意されているドキュメントプリセットの[Web]を選択すると、自動的にその設定になります。

別の設定で作成してしまった場合

単位は、command（Ctrl）＋Kキーで[環境設定]呼び出し、[単位・定規]で[定規:pixel]に変更します。カラーモードは[イメージ]メニューから[モード]→[RGBカラー]に設定します。

15-1 色を合わせるために

**画像処理で問題になるのは色が合わないことです。
しかし、色合わせのための技術は確立しています。
それがカラーマネージメントの技術です。どんな設定が必要なのか？
きちんと理解をして色合わせをしましょう。**

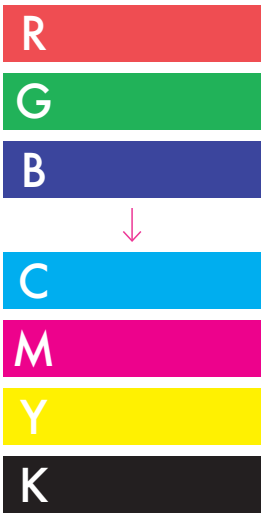
RGBからCMYKへ

適切なCMYK変換が必要

デジタルカメラで撮影した画像データはRGBで、それを閲覧するディスプレイもRGBです。RGBとは光の三原色の「レッド、グリーン、ブルー」のことです。赤と緑と青の組み合わせでカラーの表示をします。

一方「CMYK」は「シアン、マゼンタ、イエロー、ブラック」のことで、印刷をする場合にこの４色のインクの組み合わせでカラーの再現をします。

RGBの画像は印刷をするためにはCMYKへと変換をしなければなりません。ただ単純にCMYK化するだけでは色がマッチしないため、適切なCMYK変換を行う必要があります。



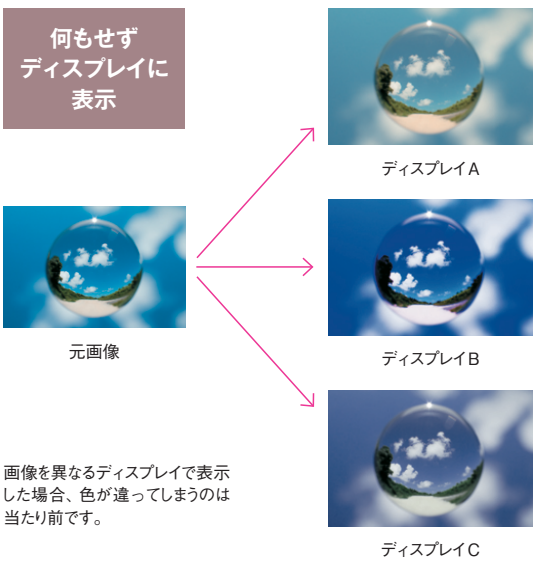
RGBのままでは印刷できないので、CMYKへの変換が必要です。しかしディスプレイで表現できる鮮やかな原色は印刷物では再現することができません。CMYKへの色変換の際には似た色に置き換えますが、どうしても明度や彩度は落ちてしまいます。RGBにも後述するように種類がありますが、RGBの赤、緑、青と、CMYKの赤、緑、青が、別物である点にも注意してください。

それぞれ異なるディスプレイ

色は違って当たり前

右の図はある画像データを異なるディスプレイに表示した状態を示しています。ディスプレイにはさまざまな種類があるため、ただ画像を表示させただけでは色は一致しません。つまり大前提として、ディスプレイによって色は違って当たり前だと思わなければいけません。

ただし、それでは正確な色のコントロールを必要とする仕事はできません。そこでそれぞれのディスプレイの色が合うように計算を行うのが、カラーマネージメントの技術です。



画像を異なるディスプレイで表示した場合、色が違ってしまうのは当たり前です。