

1-1

IllustratorとPhotoshopとは

IllustratorとPhotoshopは、商業印刷、Web制作、映像制作などクリエイティブな現場でプロが使うデザインツールとして必須のソフトウェアとなっています。はじめに、IllustratorとPhotoshopがどんなソフトか、概要をつかんでおきましょう。

Adobe IllustratorとAdobe Photoshop

2021 2020 2019

IllustratorもPhotoshopも、アドビシステムズ社が販売しているグラフィックソフトウェアで、出版や広告などの印刷物の作成から、Web用のパーツなどの作成まで、幅広い用途で利用されています。

アドビシステムズ社は、このほかにもInDesign、Dreamweaver、Premiere Pro、Lightroom Classicなどの、グラフィックやデザイン、動画などのクリエイター向けソフトウェアをたくさん用意しています。その中でもIllustratorはもっとも歴史の長いソフトで、1987年にバージョン1がリリースされました。その後も進化を続け最新バージョンであるIllustrator 2021（2020年10月リリース）は、トータルのバージョン数でいうと25になります。Photoshopは、1990年にバージョン1がリリースされ、最新バージョンのPhotoshop 2021（2020年10月リリース）はトータルバージョン数でいうと22となります。IllustratorもPhotoshopも、多くのユーザーに愛用され、プロのデザイナーやイラストレーターなどクリエイターの定番ソフトとなっています。

IllustratorとPhotoshopの違い

2021 2020 2019

両ソフトの違いをひと言で書くと、

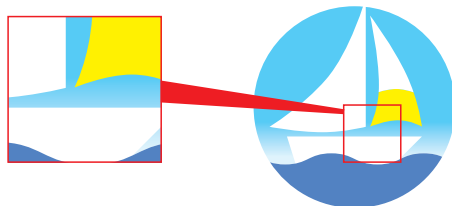
- ・Illustratorはベクトル系ソフト
 - ・Photoshopはラスター系ソフト
- ということです。

グラフィックソフトは、ベクトル系（ドロー系）とラスター系（ペイント系）に大別されます。

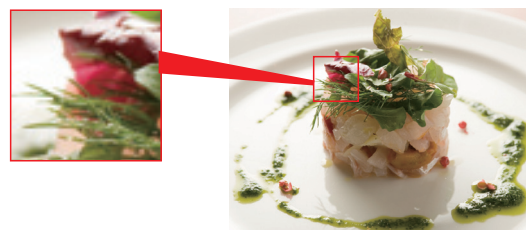
Illustratorのようなベクトル系ソフトでは、円や長方形などの図形はひとつのかたまり（オブジェクト）として描画されます。オブジェクトは、数式で記憶されているため、拡大したり変形しても劣化しないのが大きな特徴です。また、オブジェクトごとに選択して重ねたり、移動できます。

Photoshopのようなラスター系ソフトでは、画像を小さな点（ピクセル）で描画します。そのため、拡大や変形すると画像が粗くなる場合があります。また、ベクトル系と異なり、画像内にある一部の円や長方形だけを移動したり削除することは簡単にはできません。

ちなみに、デジタルカメラで撮影した写真の画像も、ラスター系ソフトで作成した画像と同じようにピクセルが集まってできています。



Illustratorの図形は、拡大してもなめらか



Photoshopで扱うデジタルカメラの画像などは拡大すると画像が粗くなる

Illustratorのパスの構造

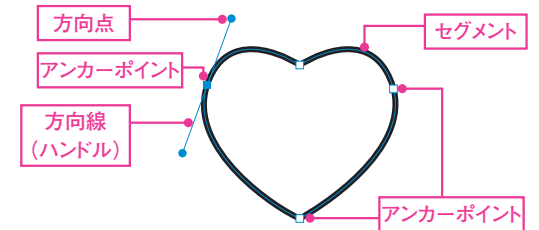
2021 2020 2019

Illustratorで作成する円や長方形などの図形を「パス」といい、パスは「アンカーポイント」と「セグメント」でできています。

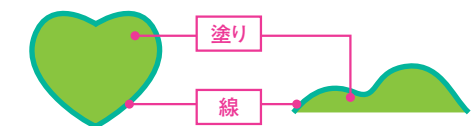
アンカーポイントとは、図形の形状を決めるための点で、セグメントはアンカーポイント同士を結ぶ線です。曲線部分のアンカーポイントからはセグメントの形状を決める方向線（ハンドル）が出ており、「方向線（ハンドル）」をコントロールすることで、自由に曲線を作成できます。

オブジェクトの形状は、基本的にはパスの形状となります。オブジェクトの色は、パスの内部（[塗り]）と、パスそのものの（[線]）にそれぞれ設定できます。パスが閉じたものは「クローズパス」、開いているものは「オープンパス」といいます。

オブジェクトの形状は、アンカーポイントや方向線を調節することで、自由に変形できます。



Illustratorで作成した図形（パス）は、アンカーポイントとセグメントで構成される



線が閉じた図形はクローズパス、開いている図形はオープンパス

IllustratorとPhotoshopの使い分け

2021 2020 2019

ふたつのソフトをどのように使い分けたいのでしょうか？ はっきりした線や境界を持つ図形を描いたり、拡大・縮小しながらデザインを考えるにはIllustratorが向いています。文字の入力はどちらのソフトでも可能ですが、Illustratorのほうが向いているといえます。一方、写真のような画像そのものを編集する場合には、Photoshopでしか扱えないと思って差し支えありません。実際に作業を繰り返すうちに、自然と使い分けができるようになるでしょう。



通常はIllustrator上で写真や図形などのオブジェクトを組み合わせる最終仕上げとすることが多い

COLUMN

最新バージョンは「2021」（2020年10月リリース）

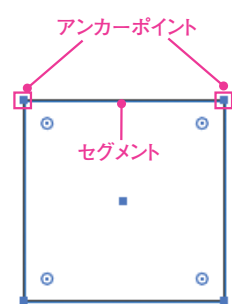
IllustratorとPhotoshopともに、AdobeのWebサイトからダウンロードして、パソコンにインストールして利用します。また、毎月の使用権を購入するサブスクリプション形式が採用され、Adobe IDでサインインしないと利用できません。「Illustrator」「Photoshop」とともに、1年おきに最新バージョンがリリースされており、名称は「Illustrator 2021」「Photoshop 2021」のようにバージョン番号がついています（ただし、2019バージョンは「CC 2019」です）。現時点（2020年12月）の最新バージョンは、2021（2020年10月リリース）で、本書では「2021」と表記します。なお、本書の説明用画像は、Windows 10環境で2021を使用しています。Creative Cloudユーザーは、直近の「2021」と「2020」の2バージョン（最新版はリリース時期によるさらに細かなバージョン）をダウンロードして利用できます。

2-4 曲線

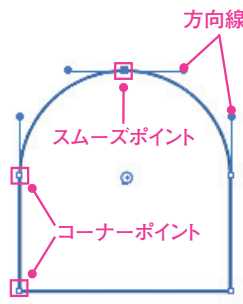
曲線を描くには、ペンツールを使用します。ペンツールで曲線を描くのは、最初は取っつきにくく、難しいかもしれませんが、慣れればたいへん便利なツールです。Illustratorの一番の肝になる機能といっても過言ではありませんので、ぜひマスターしてください。

Illustratorのオブジェクトの構造

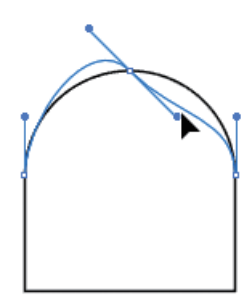
2021 2020 2019



オブジェクトは、アンカーポイントとその間のセグメントからできている



曲線を含むオブジェクトのアンカーポイントには、曲線の方向や大きさを制御する方向線がある



方向線を操作することで、曲線の曲がり具合を調節できる

アンカーポイントと方向線

Illustratorで作成するオブジェクト（図形）は、アンカーポイントとその間をつなぐセグメントの集合体です。方向線は曲線のないオブジェクトにはありませんが、曲線を描くと、アンカーポイントから方向線が発生します。直線が接続された角には、長さが「0」の方向線があると考えるとわかりやすいかもしれません。

この方向線の角度と長さにより、曲線を制御します。

スムーズポイントとコーナーポイント

方向線がアンカーポイントから一直線に伸びるアンカーポイントをスムーズポイントといいます。そのほかのアンカーポイント（「方向線がない」「方向線が一本しかない」「一直線でない」）はコーナーポイントといいます。

方向線の表示

方向線は、通常は表示されていませんが、曲線には必ず

存在しています。ペンツールで描画中の現在と直前のアンカーポイントや、アンカーポイントやセグメントを選択すると、選択部分に関わる部分の方向線が表示され、ほかの方向線は非表示になります。

方向線と曲線

方向線を操作することで、曲線の調節を行うことができます。角度と長さを調節しますが、角度によって曲線の向きを、長さによって曲率を制御します。ただし、方向線の角度の調節により結果的に曲率が変化したり、長さの調節で結果的に向きが変わったりということがありますので、曲線の調節には慣れが必要です。

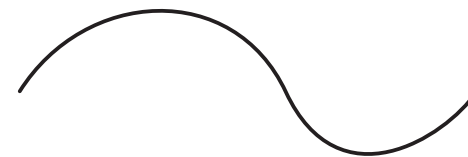
ペンツールでの描画時には直接方向線を操作しますが、ダイレクト選択ツールを使えば描画済みのオブジェクトを後から修正することもできます。また、通常は方向線は一对の2本が連動して動きますが、これを別々に操作して複雑な曲線や、尖った形を作ることもできます。

方向線の調節の詳細は、Lesson03を参照してください。

STEP 01

ペンツールのドラッグで曲線を描く-1

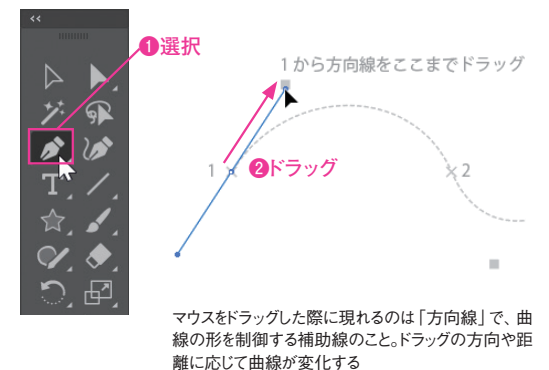
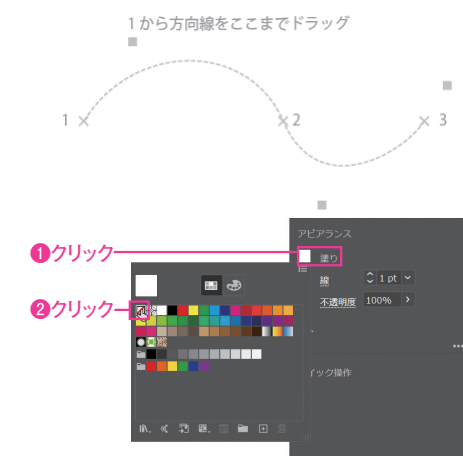
2021 2020 2019



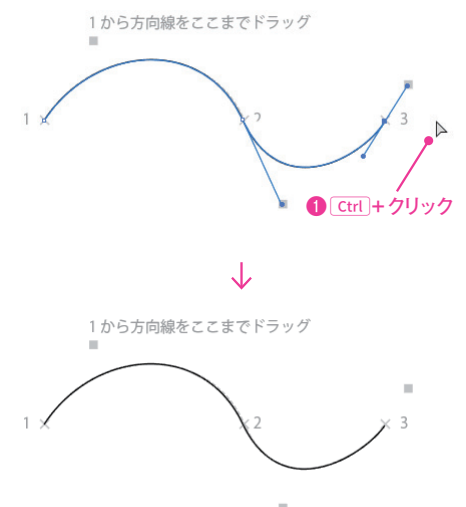
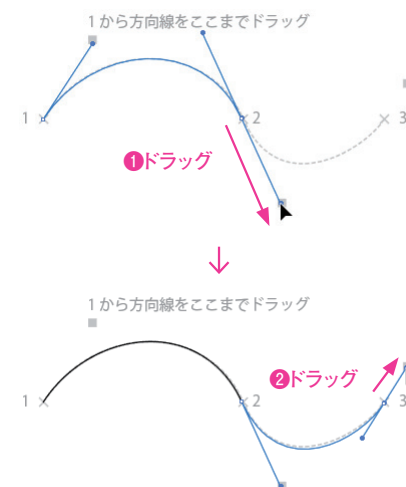
ペンツールを選択して、マウスをドラッグすることで、曲線を描くことができます。何度か描いて方向線に慣れておきましょう。

Lesson02 ▶ L2-4S01.ai

- 1 レッスンファイルを開きます。このファイルには、ペンツールで曲線を描く練習をするための下絵が描かれています。プロパティパネルのアピアランスの[塗り]をクリックし①、[なし]をクリックして選択します②。
- 2 ツールバーでペンツールをクリックして選択し①、曲線の始点（下絵の「1」）からマウスでドラッグして、青い小さな円を下絵に合わせます②。

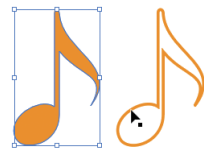


- 3 続いて、下絵の「2」からマウスをドラッグして、同じように下絵に合わせます①。同様にして終点（下絵の「3」）からドラッグします②。これでひとつの曲線ができました。
- 4 最後に[Ctrl]キーを押しながら何もかも場所をクリックして描画を終了します①。



STEP 01 選択ツールでオブジェクトを選択する

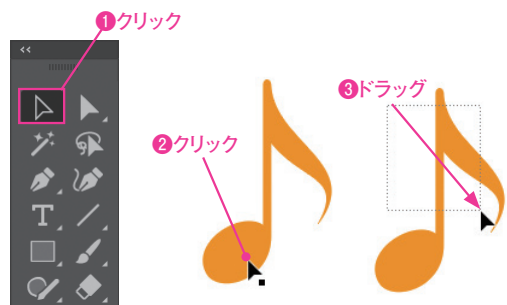
2021 2020 2019



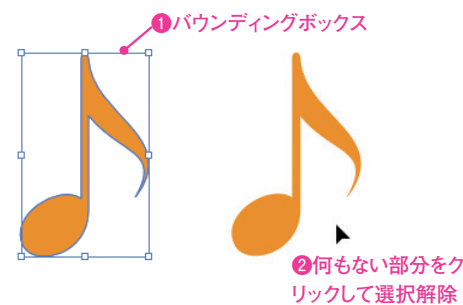
選択ツールの使い方はクリックまたはドラッグです。いくつか注意しておいたほうがよい点がありますので、ざっと見ておきましょう。

Lesson03 ▶ L3-1S01.ai

1 レッスンファイルを開きます。選択ツールを選んで①、左側のオブジェクトの内側をクリックするか②、オブジェクトの一部にかかるようにドラッグします③。



2 オブジェクトが選択され、バウンディングボックスが表示されたことを確認します①。何もない部分をクリックすると選択を解除できます②。

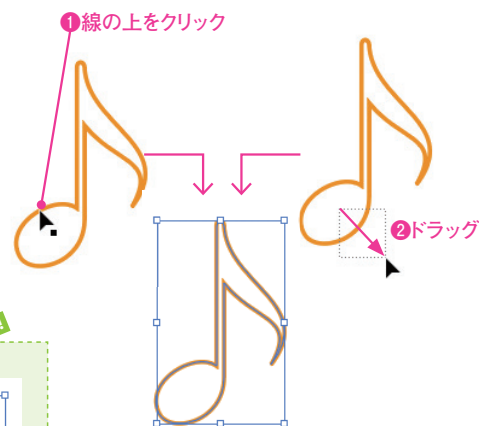


バウンディングボックスが表示されない場合は、[表示]メニュー→[バウンディングボックスを表示]を選択

3 右側のオブジェクトは[塗り]がないため、オブジェクトの内側をクリックしても選択できないことを確認しておきましょう①。

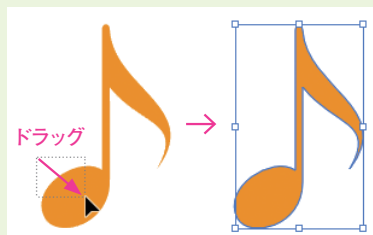


4 選択するためには、線の上をクリックするか①、線を含めるようにドラッグします②。選択したら、何もない部分をクリックして選択を解除します。

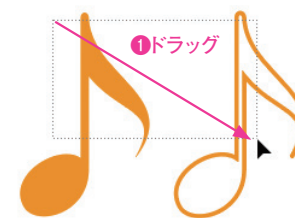


ドラッグで選択

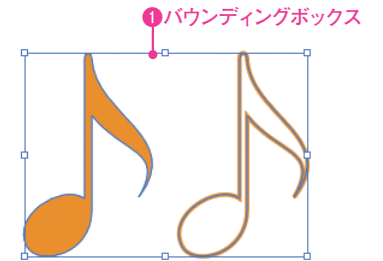
選択ツールでオブジェクトの一部にかかるようにドラッグしても選択できます。



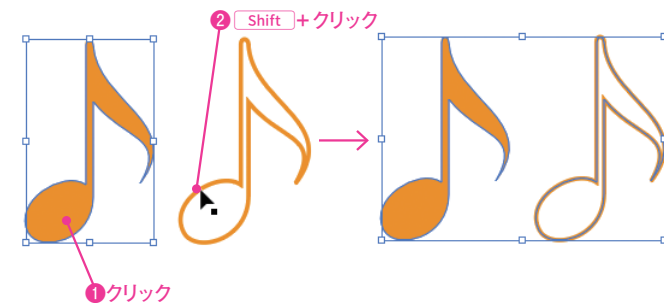
5 アートボードの何もない部分から、ふたつのオブジェクトに破線がかかるようにドラッグします①。全体を完全に囲む必要がないことを確認しておきましょう。



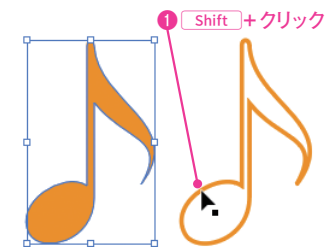
6 ふたつのオブジェクトの周囲にバウンディングボックスが表示されます①。



7 何もない部分をクリックして選択を解除してから、左側のオブジェクトをクリックして選択します①。**[Shift]**キーを押しながら右側のオブジェクトの線をクリックして②、オブジェクトをふたつとも選択します。



8 再び、**[Shift]**キーを押しながら右側のオブジェクトをクリックすると①、右側のオブジェクトの選択が解除されます。



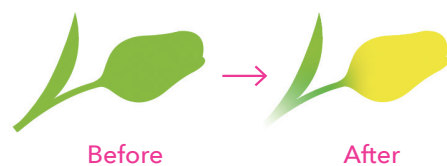
意図しない編集モードの解除

オブジェクトをダブルクリックすると、編集モードに入り、ダブルクリックしたオブジェクト以外の表示が薄くなり、選択できなくなります。このような場合、ウィンドウ上部のグレー部分をクリックすると編集モードが終了し、通常表示に戻ります。



STEP 04 フリーグラデーション

2021 2020 2019



オブジェクトを選択してからフリーグラデーションを設定すると、自動でカラーのポイントが作成されます。ここでは、先にツールを設定してからオブジェクトを選択してみましょう。

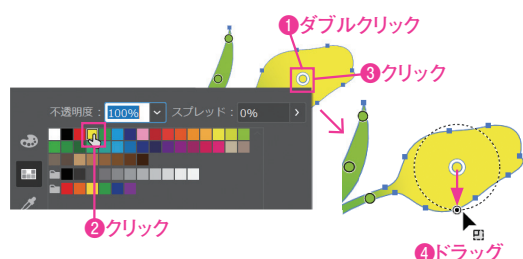
Lesson04 ▶ L4-2S04.ai

ポイントモード

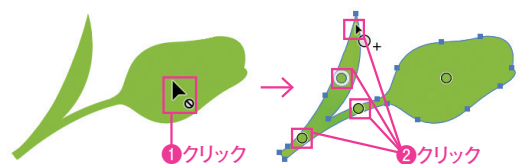
- 1 レッスンファイルを開きます。何も選択せずにツールバーで[塗り]をアクティブにし①、グラデーションツール②を選びます②。続けて、グラデーションパネルで[フリーグラデーション]をクリックし③、[ポイント]が選択されていることを確認します④。



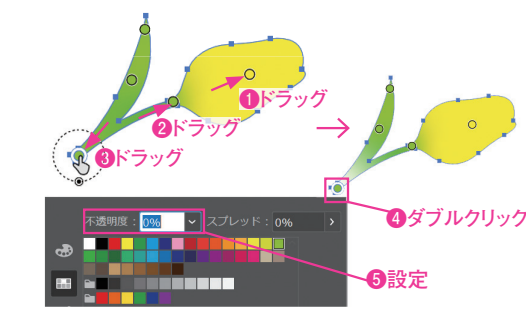
- 2 花のポイントをダブルクリックし①、スウォッチパネルで、[CMYK イエロー]を選択します②。もう一度ポイントをクリックしてパレットを閉じます③。続けて、ポイントの円上のハンドルを外側にドラッグし④、色の範囲を広げます。



- 2 グラデーションツール①でAのオブジェクトの花の部分をクリックしてポイントを作成します①。ポイントのカラーは、オブジェクトと同じになります。続けて茎に2カ所、葉に2カ所のポイントを作成し②、すべて同じカラーで作成されることを確認しておきます。

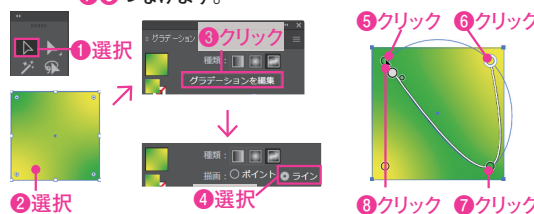


- 4 花のポイントと茎のポイントをそれぞれドラッグして①、グラデーションのかかり方を調整します。次に根元のポイントを端までドラッグし③、ダブルクリックして④、不透明度を「0%」に設定します⑤。



ラインモード

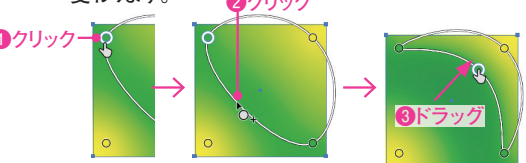
- 1 選択ツール①を選び①、Bのオブジェクトを選択します②。グラデーションパネルで[グラデーションを編集]をクリックし③、[ライン]を選択して④、左上・右上・右下・左上の順でポイントを 클릭して⑤⑥⑦⑧つなげます。



不要なポイントの削除

ポイントを選択して [Delete] キーを押すか、ポイントをサークルの外側に向かってドラッグします。

- 2 左上のポイントを 클릭します①。描画色がポイントの色に変わるので、左下のラインの中央付近をクリックしてポイントを追加します②。追加したポイントを右上にドラッグすると③、グラデーションのかかり方が変わります。



CHECK!

STEP 05 メッシュツールでメッシュを作る

2021 2020 2019

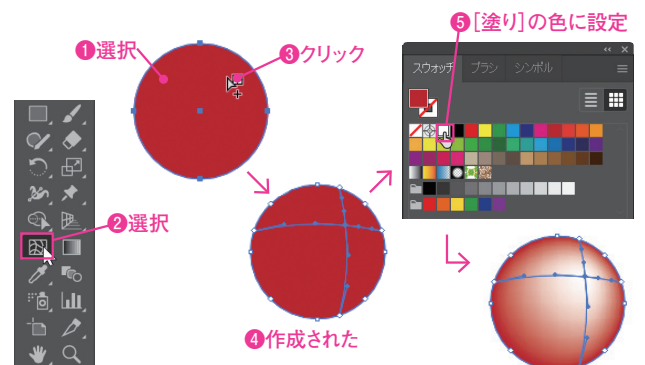


メッシュツールでは、どこにつながるメッシュが作成されるかは、完全にはコントロールできません。なるべくシンプルなオブジェクトから作成しましょう。

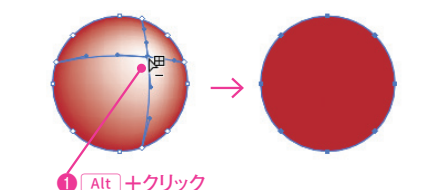
Lesson04 ▶ L4-2S05.ai

メッシュポイントの作成／削除

- 1 レッスンファイルを開き、選択ツール①でオブジェクトAを選択します①。メッシュツール②を選択し②、適当な場所をクリックして③、メッシュポイントを作成します④。メッシュポイントが選択されている状態で、スウォッチパネルで[塗り]を[ホワイト]に設定します⑤。

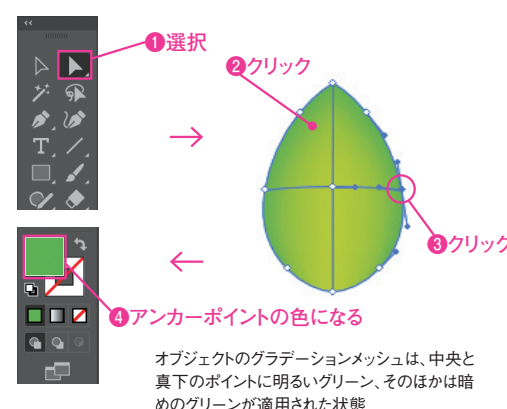


- 2 [Alt] キーを押しながら作成したメッシュポイントを 클릭すると①、メッシュポイントを削除できます。



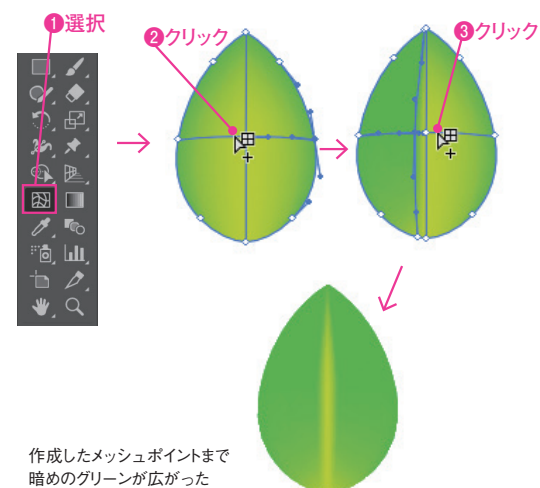
カラーのコントロール

- 1 ダイレクト選択ツール①を選び①、オブジェクトBをクリックします②。アンカーポイントやメッシュポイントが表示されるので、葉の縁の右側のアンカーポイントをクリックして選択します③。[塗り]の色が選択したアンカーポイントの色になります④。



オブジェクトのグラデーションメッシュは、中央と真下のポイントに明るいグリーン、そのほかは暗めのグリーンが適用された状態

- 2 メッシュツール①を選びます①。中央のメッシュポイントの少し左をクリックし②、続いて少し右もクリックして③、メッシュポイントを追加します。追加したメッシュポイントの色は、手順1で設定した色になります。



作成したメッシュポイントまで暗めのグリーンが広がった

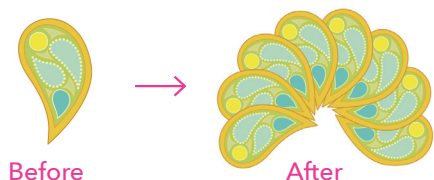
7-4

リピート

2021 から追加されたリピートコマンドの[ラジアル][グリッド][ミラー]を使うと、ひとつのオブジェクトから回転コピー・上下左右のコピー・反転コピーができます。[グリッド]を使うとパターンも作成できます。従来のパターン作成より操作は簡単ですがやや微調整ににくいので、必要に応じて使い分けるとよいでしょう。

STEP 01 ラジアル

2021 2020 2019



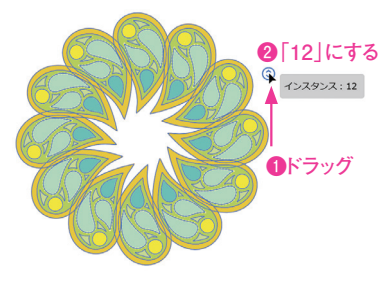
元のオブジェクトのインスタンス(見かけ上のコピー)を円形に並べます。[オブジェクト]→[リピート]→[解除]で元のオブジェクトに戻せます。

Lesson07 ▶ L7-4S01.ai

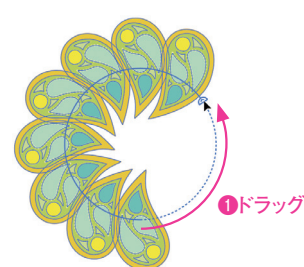
1 レッスンファイルを開き、選択ツールでオブジェクトを選択し①、[オブジェクト]メニュー→[リピート]→[ラジアル]を選択します②。選択したオブジェクトのインスタンスが回転コピーした状態で表示されます③。



2 右側の[インスタンス数]コントロール①を上にドラッグして①、インスタンス数を「12」にします②。

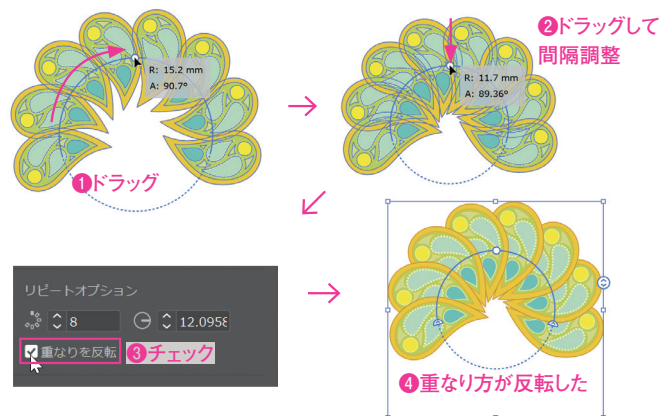


3 円の下側に表示された分割線①をドラッグして①、インスタンスの数を減らします②。



②インスタンスが減った

4 円の上側に表示された○を時計回りにドラッグして左右のバランスがよくなるように調節し①、下にドラッグしてインスタンスの間隔を狭くします②。次にプロパティパネルのリピートオプションの[重なりを反転]のチェックをつけます③。重なり方が反転します④。



STEP 02 グリッド

2021 2020 2019



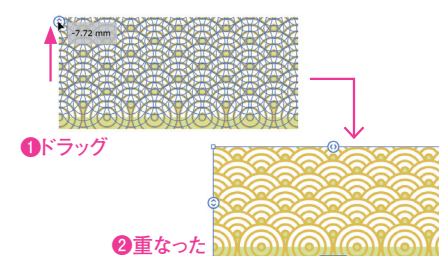
[グリッド]を使うと、上下左右にリピートするインスタンスを作成でき、直感的な操作でパターンを作成できます。

Lesson07 ▶ L7-4S02.ai

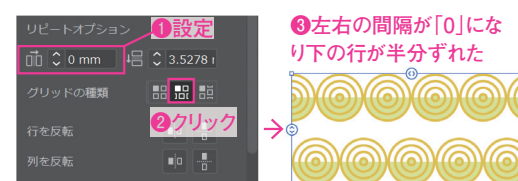
1 レッスンファイルを開き、選択ツールでオブジェクトを選択し①、[オブジェクト]メニュー→[リピート]→[グリッド]を選択します②。8個のリピートインスタンスが表示されます③。



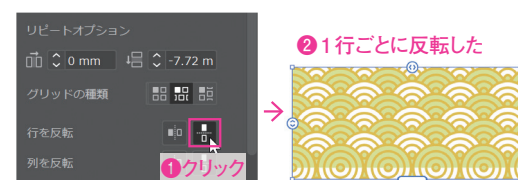
3 左側の垂直スライダー①を上へドラッグして①、インスタンスが重なるように間隔を調節します②。作例では、プロパティパネルの[グリッドの垂直方向の間隔]が「-7.72mm」になっています。



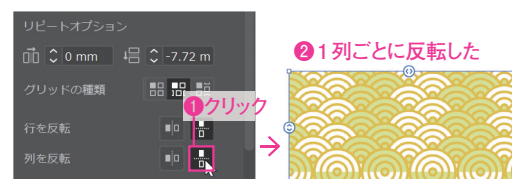
2 プロパティパネルのリピートオプションで、[グリッド]の水平方向の間隔を「0」に設定します①。続けて[グリッドの種類]で[水平方向オフセットグリッド]を選びます②。左右がぴったりくっつき、上の行のインスタンスは半分ずれた状態になります③。



4 プロパティパネルで、[行を反転]の[垂直方向に反転]をクリックします①。1行ごとにオブジェクトが反転します②。



5 続けてプロパティパネルで[列を反転]の[垂直方向に反転]をクリックします①。1列ごとにオブジェクトが反転します②。



6 [オブジェクト]メニュー→[分割・拡張]を選びます①。[分割・拡張]ダイアログボックスが表示されるので、[オブジェクト]だけチェックして②、[OK]をクリックします③。



リピートオブジェクトの解除と分割・拡張

[リピート]で作成したオブジェクトは、グループ化されたひとつのリピートオブジェクトとなります。[オブジェクト]メニュー→[リピート]→[解除]で、元のオブジェクトに戻ります。[オブジェクト]メニュー→[分割・拡張]で、リピートした状態のまま通常のオブジェクトになります。

8-2

色調補正と調整レイヤー

Photoshopを使うと、画像の色調を補正して、見栄えのよい画像に修正できます。ここでは、調整レイヤーを使っての色調補正を中心に、どんな種類がありどのように画像が変わるかを学びます。

色調補正と調整レイヤー

2021 2020 2019

色調補正とは

色調補正とは、暗い画像を明るくする、赤みを強めるなどの、色調を編集し、見栄えをよくすることをいいます。Photoshopには、さまざまな色調補正用の機能が用意されています。



補正前

補正後

元画像を損なわない調整レイヤー

色調を補正するには、[イメージ]メニュー→[色調補正]の各種コマンドを使うか、レイヤーパネルの[調整レイヤー]([レイヤー]メニュー→[新規調整レイヤー])の各種コマンドを使います。どちらも、コマンドの種類は、ほぼ共通しています。

しかし、両者には大きな違いがあります。[イメージ]メニューの[色調補正]では、元画像そのもののピクセルの色の変更をします。そのため、複雑な画像編集を進めた後に、元画像の色に戻したいと思ってもできません。

[調整レイヤー]の色調補正は、元画像は変更せずに、色調補正する情報だけを付加して見た目だけを変更します(Illustratorの[効果]コマンドに似ています)。さらに、後から設定を調節したり、補正を無効にしたり、補正範囲を限定することもできます。このように、元画像を保持した状態で作業することを「非破壊編集」といいます。

色調補正時に、[イメージ]メニューと[調整レイヤー]に共通したコマンドがある場合、[調整レイヤー]を使うようにしましょう。

明るさ・コントラスト(C)...	Ctrl+L
レベル補正(L)...	Ctrl+M
トーンカーブ(U)...	Ctrl+M
露光量(E)...	
自然な彩度(N)...	
色相・彩度(H)...	Ctrl+U
カラーバランス(B)...	Ctrl+B
白黒(K)...	Alt+Shift+Ctrl+B
チャンネルミキサー(O)...	
カラーロックアップ...	
階調の反転(I)	Ctrl+I
ポストリゼーション(P)...	
2階調化(T)...	
グラデーションマップ(G)...	
特定色域の選択(S)...	
シャドウ・ハイライト(W)...	
HDR トーン...	
彩度を下げる(D)	Shift+Ctrl+U
カラーの適用(M)...	
色の置き換え(R)...	
平均化 (イコライズ)(Q)	

[イメージ]メニューの色調補正のコマンド

ベタ塗り...	
グラデーション...	
パターン...	
明るさ・コントラスト...	
レベル補正...	
トーンカーブ...	
露光量...	
自然な彩度...	
色相・彩度...	
カラーバランス...	
白黒...	
レンズフィルター...	
チャンネルミキサー...	
カラーロックアップ...	
階調の反転...	
ポストリゼーション...	
2階調化...	
グラデーションマップ...	
特定色域の選択...	

[調整レイヤー]の色調補正のコマンド
[ベタ塗り][グラデーション][パターン]は、それぞれ選択した内容で塗りつぶすレイヤーを作成する

調整レイヤーの種類

色調補正に使うコマンドには、似たような効果を出せるものがあります。たとえば[明るさ・コントラスト]や[自然な彩度]などは、[レベル補正][トーンカーブ]の一部の機能を使いやすくしたものです。画像の内容や作業方針に合った調整方法をすぐ選べるようになってゆくといでしょう。

調整レイヤーの適用とプロパティパネル

調整レイヤーの色調補正は、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]をクリックして、メニューからコマンドを選択します。レイヤーパネルに、色調補正用の調整レイヤーが作成され、レイヤーを選択するとプロパティパネル(2020以前は属性パネル)で色調補正が可能となります。属性パネルは、選択したコマンドによって表示内容が変わりますが、下側の表示されたボタンは共通しています。

調整レイヤーは色調補正用の特殊なレイヤーで、をクリックして色調補正のオンオフを切り替えられます。

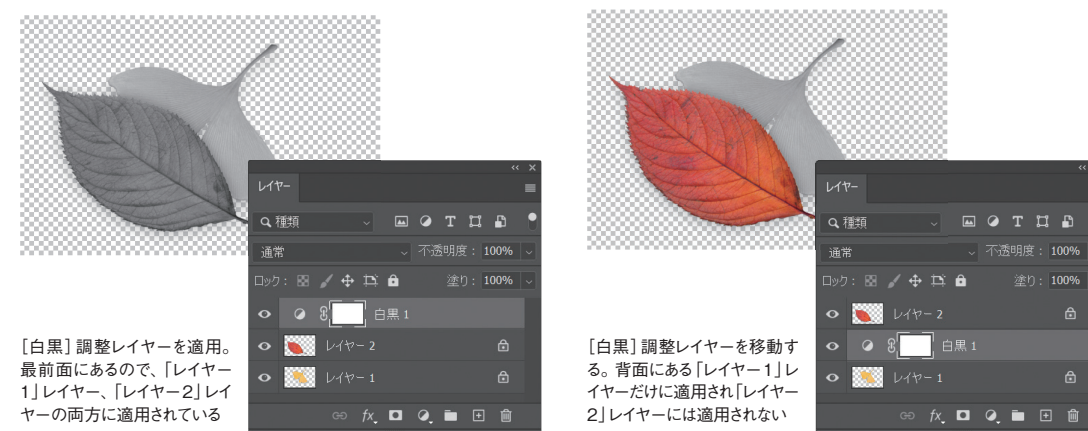


CMYKやLabモードでの適用

CMYKモードやLabモード、グレースケールモードでは、適用できないコマンドもあります。

調整レイヤーの適用範囲

調整レイヤーは、背面(レイヤーパネルでは下側)にあるすべてのレイヤーに対して適用されます。調整レイヤーも通常のレイヤーと同様にドラッグして移動できるので、色調補正を適用する範囲を調節できます。



[白黒]調整レイヤーを適用。最前面にあるので、「レイヤー1」「レイヤー2」レイヤーの両方に適用されている

[白黒]調整レイヤーを移動する。背面にある「レイヤー1」レイヤーだけに適用され「レイヤー2」レイヤーには適用されない

STEP
03

【被写体を選択】と【選択とマスク】

202120202019

Before

After

被写体がはっきりした画像は「被写体を選択」で簡単に選択できますが、毛などのツールでは選択しにくい部分を選択するには、「選択とマスク」を使うときれいに選択して必要な部分だけを抽出できます。

Lesson09 ▶ L9-2S03.jpg

主要被写体を選択する

レッスンファイルを開きます。ツールバーでオブジェクト選択ツール / クイック選択ツール / 自動選択ツールのどれかを選択します①。オプションバーに「被写体を選択」が表示されるのでクリックするか②、「選択範囲」メニュー→「被写体を選択」を選択します③。穂が大まかに選択されます④。

オブジェクト選択ツール W

クイック選択ツール W

自動選択ツール W

①いずれかを選択

②クリック

被写体を選択 選択とマスク...

選択範囲(S) フィルター(T) 3D(D) 表示

すべてを選択(A) Ctrl+A

選択を解除(D) Ctrl+D

焦点領域(U)...

被写体を選択

空を選択

③選択

どちらか

④穂が選択された

Photoshop 2019での操作

2019には「被写体を選択」がないので、クイック選択ツール で選択してください。

①選択

②設定

③ドラッグ

④設定

⑤ドラッグ

【選択とマスク】ワークスペースを利用

1 オプションバーで「選択とマスク」をクリックします①。「選択とマスク」ワークスペースに変わるので、属性パネルで、「表示」を「白地」②、「不透明度」を「65%」③、「エッジの検出」の「半径」を「50px」④、「グローバル調整」で「ぼかし」を「2.0px」⑤、「コントラスト」を「30%」⑥に設定します。プレビューで、穂の部分が抽出されて表示されます⑦。プレビューを見ながら、「半径」などを調節してください。[出力設定]の[出力先]に「新規レイヤー(レイヤーマスクあり)」を選び⑧、「OK」をクリックします⑨。

①クリック

選択とマスク

⑦穂の部分が抽出される

②選択

③設定

④設定

⑤設定

⑥設定

⑧設定

⑨クリック

2 レイヤーパネルでレイヤーマスクのついた新規レイヤーが作成されたことを確認します①(レイヤーマスクについては、P.254の「レイヤーマスクとは」を参照)。「背景」レイヤーをクリックして選択し、をクリックして表示します②。

3 「背景」レイヤーを選択した状態①で、「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、表示されたメニューから「カラーバランス」を選択します②。表示された属性パネルで、「中間調」を選択し③、「シアン／レッド」を「-100」、「マゼンタ／グリーン」を「+100」、「イエロー／ブルー」を「+100」に設定します④。「背景」レイヤーの色だけが変わります⑤。

レイヤー

背景のユーザ

背景

①確認

②クリック

塗りつぶしまたは調整レイヤーを新規作成

カラーバランス

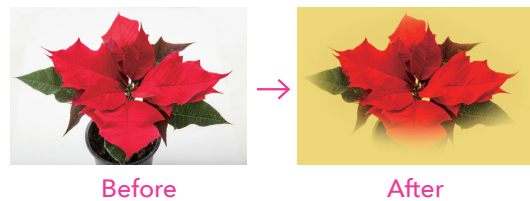
③選択

④設定

⑤「背景」レイヤーの色が変わった

STEP
05 ラフに切り抜いてぼかす

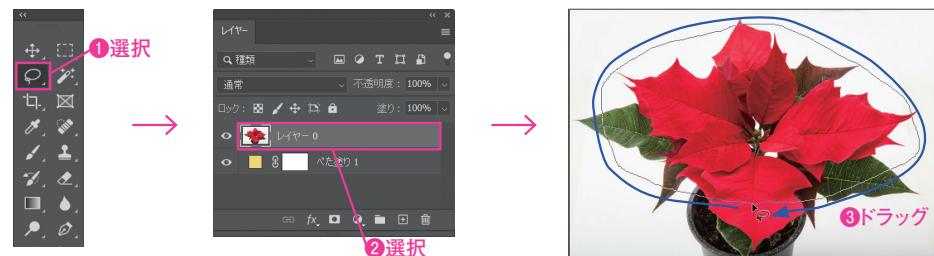
2021 2020 2019



おおまかな形を描いてからレイヤーマスクを作成し、プロパティパネル(2020 以前は属性パネル)でぼかします。ぼかし幅はいつでも調整しなおせるので便利です。

Lesson 11 ▶ L11-1S05.psd

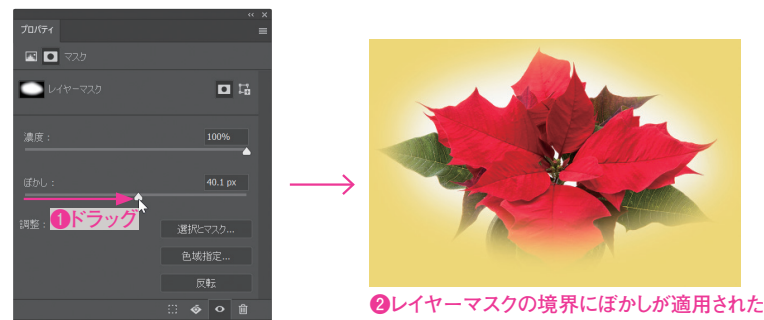
- 1 レッスンファイルを開きます。このファイルには、背景に黄色で塗りつぶした「べた塗り1」レイヤーがあり、前面の「レイヤー0」レイヤーに植物の画像があります。ツールバーでなげなわツールを選びます①。レイヤーパネルで、「レイヤー0」レイヤーを選択し②、画面上でおおまかにドラッグして選択範囲を作成します③。



- 2 レイヤーパネルで「レイヤー0」レイヤーが選択された状態で、「レイヤーマスクを追加」をクリックします①。選択範囲がレイヤーマスクとなるので、選択範囲外は、背面の「べた塗り1」レイヤーが表示されます②。レイヤーパネルでは、レイヤーマスクサムネイルが選択されます③。

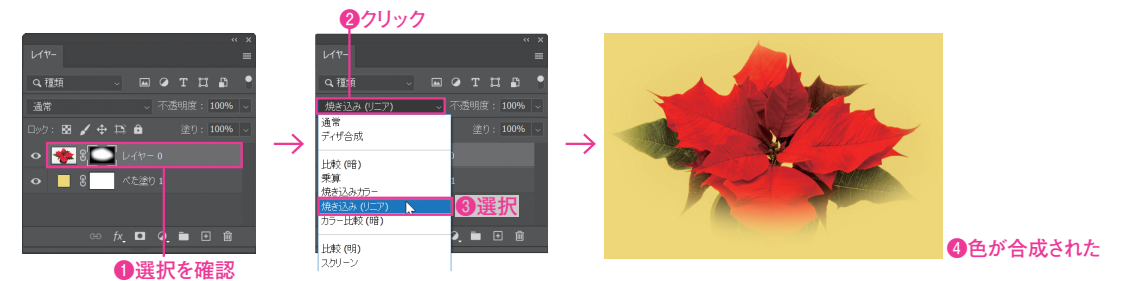


- 3 プロパティパネル(2020 以前は属性パネル)で、「ぼかし」を「40px」程度にドラッグして設定します①。レイヤーマスクの境界線にぼかしが適用されます②。このように、レイヤーマスクの境界線のぼかし幅は、プロパティパネル(2020 以前は属性パネル)で調節できます。

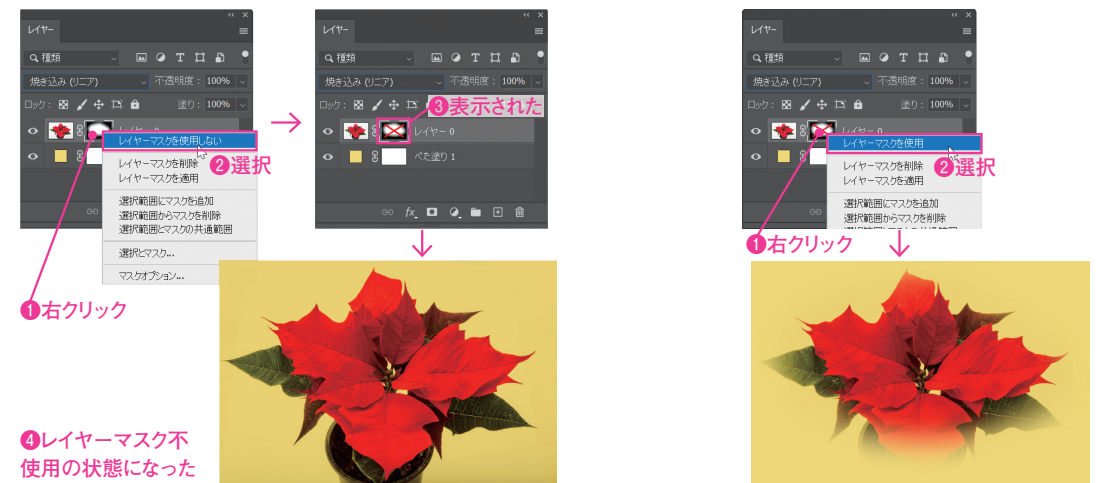


②レイヤーマスクの境界にぼかしが適用された

- 4 レイヤーパネルで「レイヤー0」レイヤーが選択されていることを確認し①、「描画モード」で「焼き込み(リニア)」を選びます②③。「描画モード」は、Illustratorと同様に重なった画像の色を合成する機能です。「焼き込み(リニア)」は、Illustratorにはない「描画モード」で、背面の色を暗くして明るさを落として前面の色を合成します。白い部分は合成されないため、背面の色がそのまま残ります④。



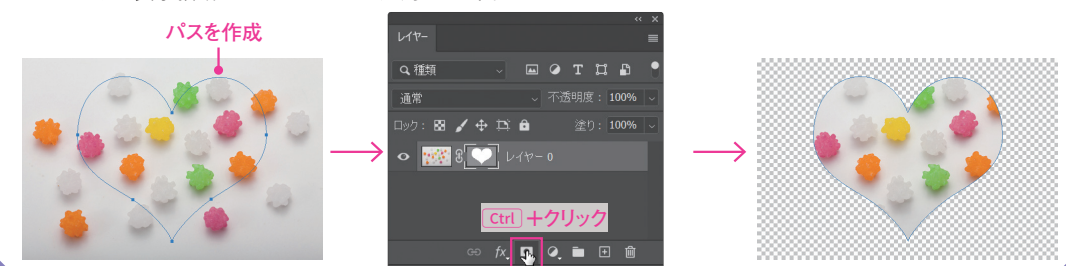
- 5 レイヤーパネルでレイヤーマスクサムネイルを右クリックし①、表示されたメニューから「レイヤーマスクを使用しない」を選びます②。レイヤーマスクが不使用になり、サムネイルに「×」が表示されます③。画像は、「レイヤー0」レイヤーに描画モードが適用された状態となります④。
- 6 効果を確認したら再びレイヤーマスクサムネイルを右クリックして①、「レイヤーマスクを使用」を選び②、元に戻します。



COLUMN

ベクトルマスク

Photoshopでは、パスからもマスクを作成でき、これを「ベクトルマスク」といいます(パスの詳細はP.274の「パスとシェイプ」を参照)。ベクトルマスクは、パスを選択し、レイヤーパネルの「マスクを追加」を[Ctrl]キーを押しながらクリックすると作成できます。ベクトルマスクでは、表示・非表示の領域は、ベクトルマスク用のパスが作成され、レイヤーマスク同様に後から編集することも可能です。また、レイヤーマスクとベクトルマスクを併用することも可能です。その場合、レイヤーマスクの表示領域にベクトルマスクが適用されます。



13-1

ゴミや不要物の削除

画像上の汚れ、傷、大きな不要物などは、Photoshopを使って削除でき、消した部分を違和感なく補正できます。

STEP 01 スポット修復ブラシツール

2021 2020 2019



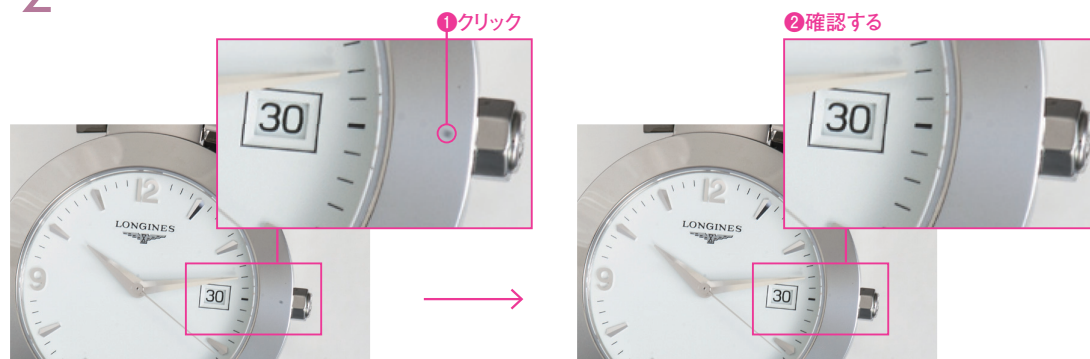
スポット修復ブラシツールは、周辺の画像を使用して修正します。小さい汚れや傷は、クリック1回で修正できます。

Lesson 13 ▶ L13-1S01.jpg

- 1 レッスンファイルを開きます。ツールバーでスポット修復ブラシツールを選びます①。オプションバーの[クリックでブラシオプションを開く]をクリックし②、ブラシの直径を「20px」に設定します③。[種類]を[コンテンツに応じる]に設定します④。



- 2 マウスイカーソルを汚れに合わせてクリックします①。汚れが消えたことを確認します②。



STEP 02 修復ブラシツール

2021 2020 2019



修復ブラシツールは、画像内の一部をコピーしてほかの場所を修復するツールです。ここでは、対称の位置をコピーソースにして、反転して修復してみましょう。

Lesson 13 ▶ L13-1S02.jpg

- 1 レッスンファイルを開きます。ツールバーで修復ブラシツールを選びます①。オプションバーの[クリックでブラシオプションを開く]をクリックし②、ブラシの直径を「20px」に設定します③。[ソース]に[サンプル]を選択し④、[調整あり]をチェックします⑤。



- 2 [コピーソースパネルの表示切り替え]をクリックして①、コピーソースパネルを開きます。[水平方向に反転]をクリックしてオンにします②。

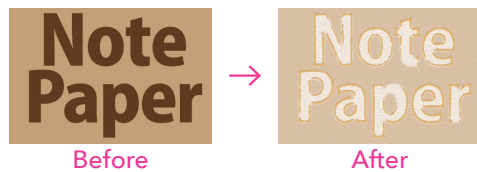


- 3 [Alt]キーを押しながら、最初にコピー元としてサンプルするソースの場所をクリックして指定します①。緑の餡が消えるようにドラッグします②。そのとき、反対側に「+」のカーソルが表示され、その部分がサンプルされてドラッグ箇所にコピーされます③。ドラッグ中は、サンプルされた箇所がそのまま表示されますが、後から周囲となじむようになります。うまく修復できなかったら、ヒストリーパネルで前の段階に戻ってやり直してみましょう。



STEP 02 スマートオブジェクトを使う

2021 2020 2019



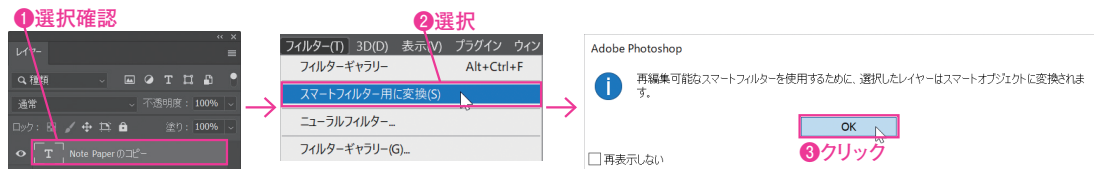
スマートオブジェクトを使うと、後からパラメータを調節できるので便利です。描画系のフィルターは、画像が単色でフィルターの効果が出にくい場合によく使われます。

Lesson 14 ▶ L14-1S02.psd

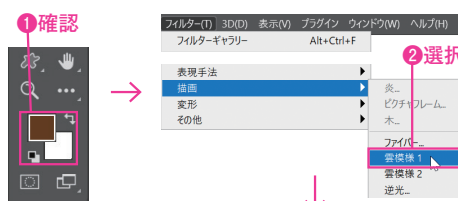
1 レッスンファイルを開きます①。テキストレイヤーを[新規レイヤーを作成]の上にドラッグして、レイヤーをコピーします②。元のテキストレイヤーの👁️をクリックして非表示にします③。



2 コピーしたテキストレイヤーが選択されていることを確認①、[フィルター]メニュー→[スマートフィルター用に変換]を選びます②。確認のダイアログボックスが表示されたら、[OK]をクリックします③。テキストレイヤーはスマートオブジェクトに変換されます。

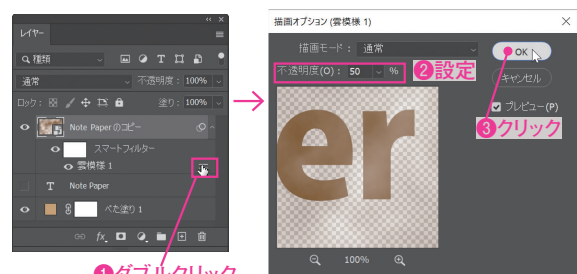


3 [描画色]と[背景色]がSTEP01と同じになっていることを確認します① (違っていたら設定してください)。[フィルター]メニュー→[描画]→[雲模様1]を選びます②。

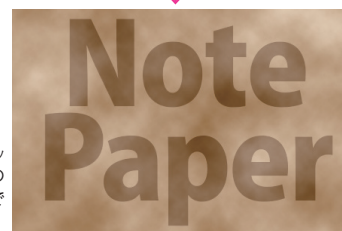


模様はランダムに作成されるので、作例とまったく同じにならなくても問題ない

4 レイヤーパネルに、適用したフィルターが表示されるので、[雲模様1]の👁️をダブルクリックします①。[描画オプション]ダイアログボックスが表示されるので、[不透明度]を「50%」に設定②、[OK]をクリックします③。

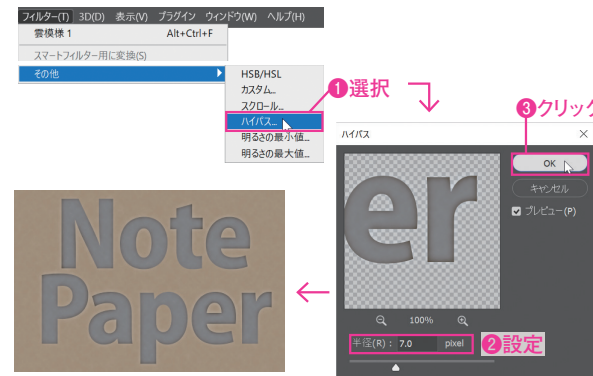


①ダブルクリック



[描画オプション]ダイアログボックスでは、選択したフィルターの不透明度や描画モードを設定できる

5 [フィルター]メニュー→[その他]→[ハイパス]を選びます①。表示された[ハイパス]ダイアログボックスで、[半径]を「7.0」に設定し②、[OK]をクリックします③。



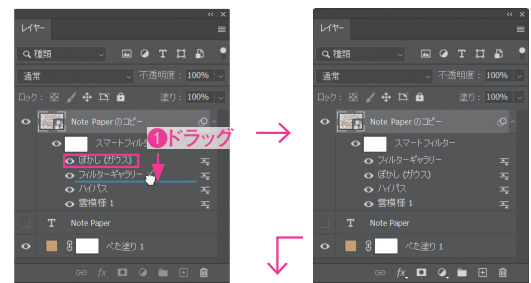
文字の形が明確になる

7 [スケッチ]の中の[ノート用紙]を選び①、[画像のバランス]を「24」、[きめの度合い]を「20」、[レリーフ]を「16」に設定して②、[OK]をクリックします③。



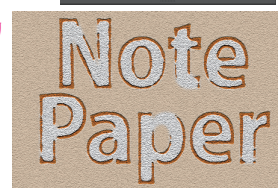
プレビューを見ながら、好みに調節してもよい

9 レイヤーパネルで[ぼかし(ガウス)]を[フィルターギャラリー]の下にドラッグします①。フィルターのかかり方が変わります②。

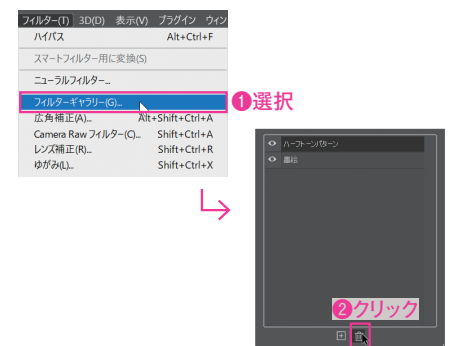


②フィルターのかかり方が変わった

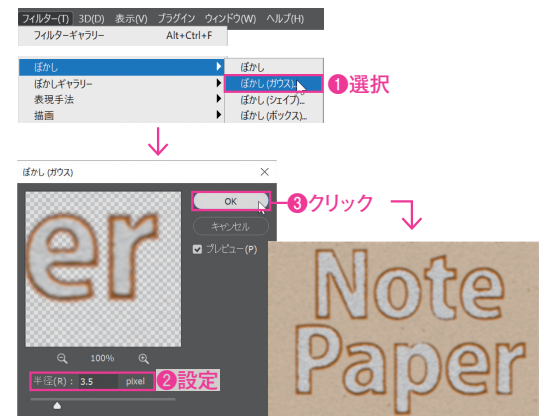
フィルターは下から順に適用される



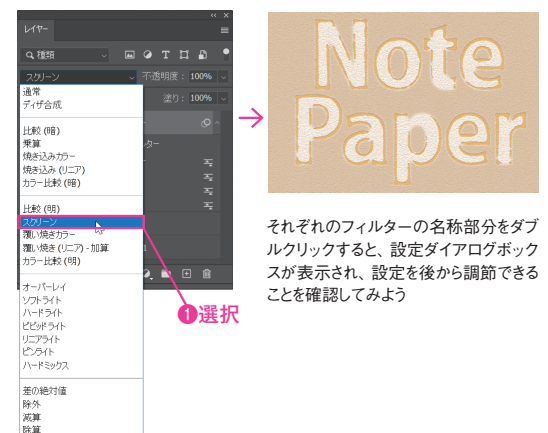
6 [フィルター]メニュー→[フィルターギャラリー]を選びます①。リストにフィルターが複数残っている場合は削除してひとつだけにします②。



8 テキストのエッジが整いすぎているので修正します。[フィルター]メニュー→[ぼかし]→[ぼかし(ガウス)]を選び①、表示された[ぼかし(ガウス)]ダイアログボックスで[半径]を「3.5」に設定して②、[OK]をクリックします③。



10 レイヤーパネルで、描画モードを[スクリーン]にします①。



それぞれのフィルターの名称部分をダブルクリックすると、設定ダイアログボックスが表示され、設定を後から調節できることを確認してみよう