

1-1 Photoshopの画面構成

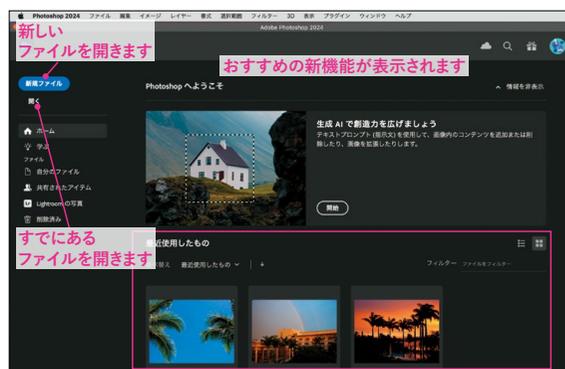
Photoshop全体の作業画面のことを「ワークスペース」と呼びますが、ワークスペースはメニューバー、オプションバー、ツールバー、ドキュメントウィンドウ、各種パネルなどで構成されており、画像編集するためのたくさんの機能があります。

Photoshopの起動画面(ファイルを開いていないとき)

ホーム画面

Photoshopを起動すると次のような画面が表示されます。ホーム画面と呼ばれ、ここから新規ファイルを作成したり、ファイルを開いたりすることができます。最近使用した画像のサムネールからファイルを開くこともできます。[Esc]キーを押すと、Photoshopのワークスペース画面に移行します。

ホーム画面を表示させたくない場合は、[Photoshop]([編集])メニューの[環境設定]→[一般]([command]([Ctrl])+[K]キー)で[環境設定]ダイアログボックスを開いて、[ホーム画面を自動表示]のチェックを外します。



最近使ったファイルが表示され、ダブルクリックで開きます

新しいファイルを作成する

ホーム画面の[新規ファイル]ボタンをクリックすると、新たに画像ファイルを作成することができます。上部にあるカテゴリーを選んで①、表示されるプリセットから目的に合った規格を選びます②。画面右側で、数値や設定を自由に指定することもできます③。[作成]をクリックすると④、新規画像ファイルが作成されて開きます。



COLUMN

ワークスペース画面とホーム画面を切り替える

ワークスペースの[ホーム]ボタン①をクリックするとホーム画面に移行し、ホーム画面のPhotoshopのアイコンボタン②をクリックするとワークスペースに移行します。

ドラッグ&ドロップで開く

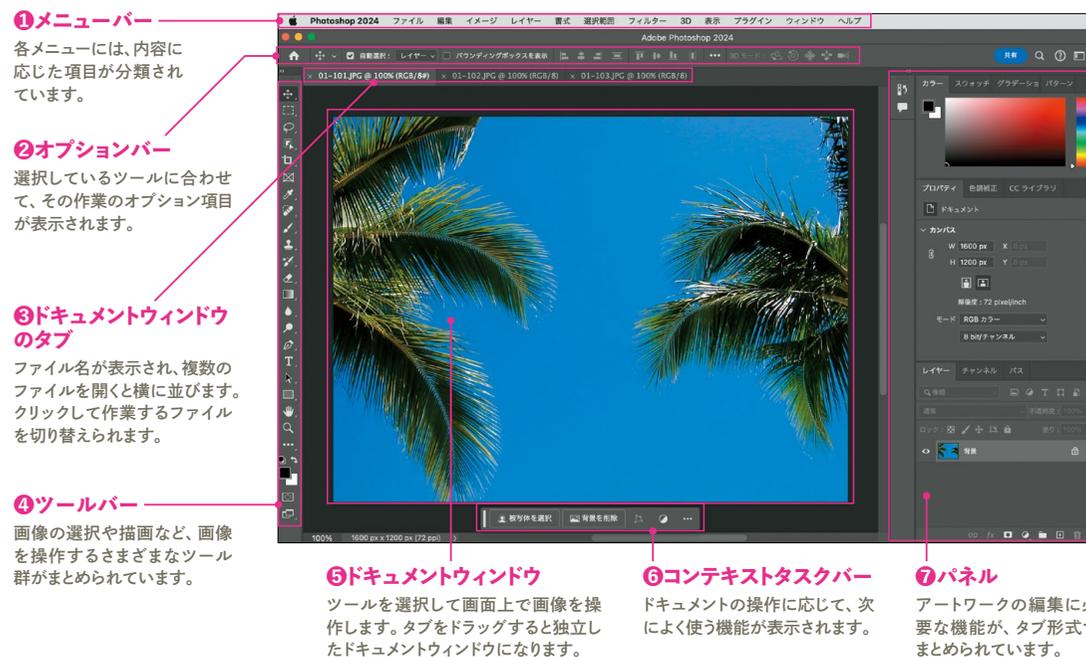
ファイルのアイコンをPhotoshopウィンドウにドラッグ&ドロップして開くこともできます。ただし、すでに開いているファイルの画像ウィンドウにドロップすると、スマートオブジェクト(P.82参照)として配置されます。複数のファイルを同時に開くには、ドキュメントウィンドウのタブ横の空きスペース①にドロップします。



Photoshopの操作画面(ワークスペース)

ファイル編集時のワークスペース

ファイルを開いたときの、Photoshop(2024)の[初期設定]ワークスペースの画面構成です。各部の名称や基本的な役割を覚えましょう。



①メニューバー

各メニューには、内容に応じた項目が分類されています。

②オプションバー

選択しているツールに合わせて、その作業のオプション項目が表示されます。

③ドキュメントウィンドウのタブ

ファイル名が表示され、複数のファイルを開くと横に並びます。クリックして作業するファイルを切り替えられます。

④ツールバー

画像の選択や描画など、画像を操作するさまざまなツール群がまとめられています。

⑤ドキュメントウィンドウ

ツールを選択して画面上で画像を操作します。タブをドラッグすると独立したドキュメントウィンドウになります。

⑥コンテキストタスクバー

ドキュメントの操作に応じて、次によく使う機能が表示されます。

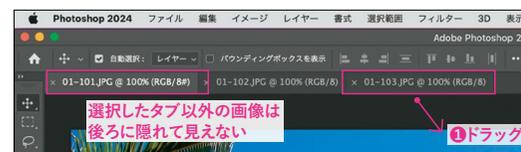
⑦パネル

アートワークの編集に必要な機能が、タブ形式でまとめられています。

複数ファイルの表示のしかた

複数のファイルを開いたとき、ドキュメントウィンドウの上部に複数のドキュメントウィンドウのタブが表示されます。タブをクリックすることで編集するファイルを選択します。選択したファイル以外の画像は後ろに隠れている状態になります。

複数のファイルを同時に表示したい場合は、ドキュメントウィンドウを分離します。それにはタブをドラッグして①、任意の場所でドロップします②。分離したドキュメントウィンドウのタイトルバーをつかんでタブの位置にドラッグすると③再びタブに戻ります。



[ウィンドウ]メニューの[アレンジ]から、画像ウィンドウの並べ方をさまざまに選択することができます。変更後、[すべてをタブに統合]を選択すると初期設定の状態に戻ります。

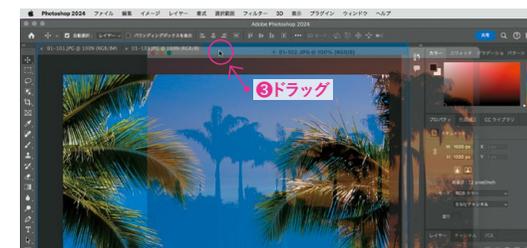


✓CHECK!

コンテキストタスクバーを非表示にする
機能のある場所を覚えるために、本書では使用しません。非表示にするには[ウィンドウ]メニューの[コンテキストタスクバー]のチェックを外します。



タブをドロップした場所にドキュメントウィンドウが分離します。



分離したドキュメントウィンドウのタイトルバーをドラッグしてタブが並び位置に重ね、青く表示されたらドロップします。

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。

Lesson 02 ▶ 2-3 ▶ 02_301.jpg

1 [選択範囲]メニューから[被写体を選択]を選ぶと自動でぬいぐるみが選択されます。



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。



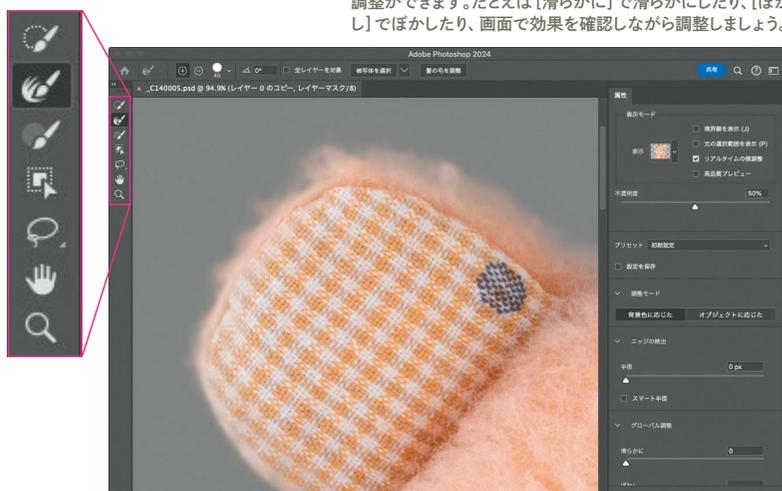
[選択]ツールの利用中であれば、オプションバーにある[選択とマスク]ボタンをクリックする方法でもかまいません。

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 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、マイナスの動きになります。

調整のポイント

境界線の調整のポイントは、境界部分を見やすくすることです。そのため[表示モード]の[表示]を切り替えます。たとえば、右は[白黒]にしていますが、ほかにもさまざまなモードがあるので、適宜切り替えたり、拡大表示しながら調整しましょう。



毛足のあるぬいぐるみはきれいに選択ができていません。



修正前の画像を「白黒」で確認するとわかりやすいでしょう。



[境界線調整ブラシ]ツールを使って、境界部分をなぞると細かい選択ができます。

4 [表示モード]を切り替える。

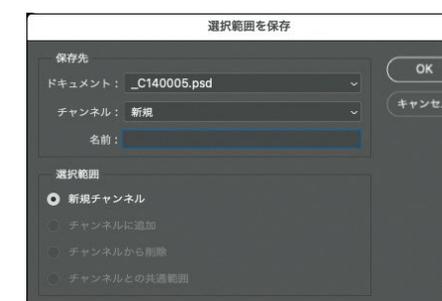


[表示モード]には、[オニオンスキン] [点線] [オーバーレイ]のほか、さまざまなモードがあります。画像によってどれが見やすいかは異なりますので、ひとつのモードに固定せず、いろいろ試してみるといいでしょう。

選択範囲の保存と読み込み

交互に変換が可能

選択範囲は保存でき、あとからその選択範囲を読み込むことが可能です。保存をする場合は、選択をしている状態で[選択範囲]メニューから[選択範囲を保存]を選択し、[選択範囲を保存]ダイアログボックスで名前をつけて[OK]をクリックします①。また保存した選択範囲を読み込むには[選択範囲]メニューから[選択範囲を読み込む]を選択します。選択範囲を保存するとその名前の[アルファチャンネル]として保存されます②。詳しくはLesson 07「マスクと切り抜き」で触れますが、[選択範囲]と[アルファチャンネル]は相互に変換可能であり、実際の作業の中でもこの変換はよく行われます。うまく変換しながら作業をするといでしょう。



① [選択範囲]メニューから[選択範囲を保存]を選択すると現れるダイアログボックス。



[チャンネル]パネルを見てみると、選択範囲がアルファチャンネルとして保存されていることがわかります②(保存時に名前を入力しないと「アルファチャンネル」と自動で名前がつきます)。このチャンネルを選択した状態で、[チャンネルを選択範囲として読み込む]ボタンをクリックすると③、選択範囲が読み込まれます。

3-2 塗りつぶし

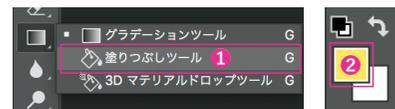
画像全体を塗りつぶす、選択範囲内を塗りつぶすなど「描画色」や「背景色」で設定した色で単一に塗りつぶすことができます。単一に塗りつぶすには4つの方法がありますので、内容に応じて使い分けてみましょう。

STEP 01 「塗りつぶし」ツールを使用する Lesson 03 ▶ 3-2 ▶ 03_201.jpg

「塗りつぶし」ツールは、クリックした位置の近似色を描画色で塗りつぶすことができます。オプションバーでは、許容値や隣接などの設定が行えます。「塗りつぶし」ツールは、立体感や陰影の少ない単一色の画像やイラストなどの色変えに向いています。

「塗りつぶし」ツールの設定

- 1 画像を開いて「塗りつぶし」ツール①を選択し、「描画色を設定」②で描画色の色を設定します。オプションバーの「隣接」のチェックを外して③、「許容値」④の数値を大きく設定します。

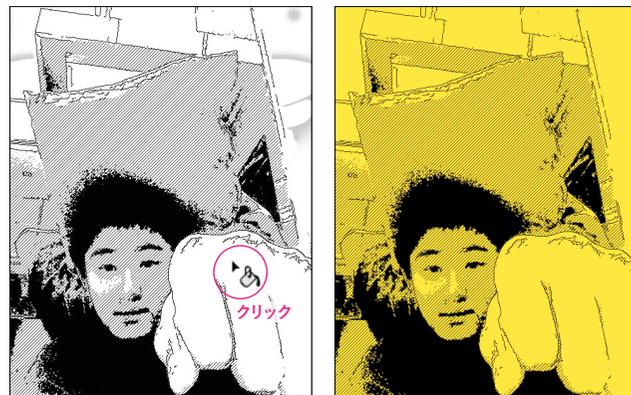


ここでは描画色を[R:255][G:244][B:118]に設定しています。



「許容値:50」に設定しています。「許容値」が大きいほど、塗り残しが少なくなります。

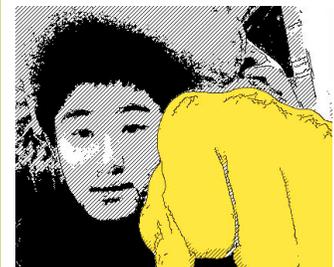
- 2 画像の白い部分をクリックすると、白色部分がすべて指定した色に塗りつぶされます。



✓CHECK!

「隣接」にチェックを入れる

「隣接」にチェックを入れると、クリックした箇所に隣接している領域だけに色が適用されます。



「アンチエイリアス」のチェックは外さない

塗りつぶした範囲の境界線がなじむ機能なので、基本的には「アンチエイリアス」のチェックは外さないようにしましょう。



パターンで塗りつぶす

「塗りつぶし」ツールのオプションバーでは、「パターン」を選択して「パターンピッカー」から選択したパターンで塗りつぶすことができます。

- 1 「塗りつぶし」ツール①を選択し、オプションバーの「塗りつぶしの領域のソースを設定」をクリックして「パターン」②を選択します。



- 2 パターンのサムネールをクリックして①「パターンピッカー」を表示し、目的のパターンを選択します②。



ここでは「水」グループの「水-砂」を選択しています。パターングループ(「木」「草」「水」など)に分かれてパターンが管理されています。

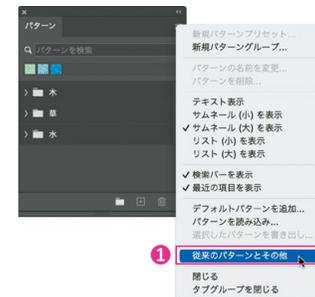
- 3 オプションバーの「許容値」は「100」に設定し①、「隣接」のチェックを外します②。「塗りつぶし」ツールで白地をクリックすると③、パターンが塗りつぶされます。



従来のパターンを使用する

初期設定のパターンのほかに、さまざまなパターングループが用意されています。従来のパターングループを追加してみましょう

- 1 「パターン」パネルメニューの中の「従来のパターンとその他」①を選択すると、「パターン」パネルと「パターンピッカー」に「従来のパターンとその他」パターングループが表示されます②。



- 2 「パターンピッカー」の「従来のパターンとその他」パターングループを開くと「2019パターン」「従来のパターン」の2つのグループが表示され、その中のパターンを画面に使用することができます。



✓CHECK!

パターングループの削除

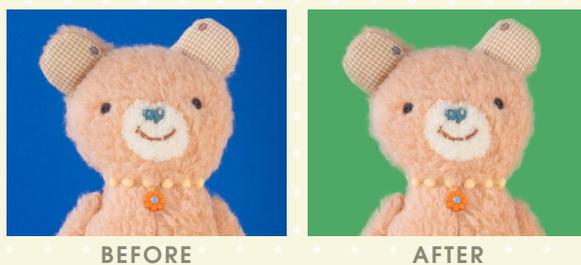
不要になったパターングループは、「パターン」パネルで、パターングループを選択し、「パターンを削除」(ゴミ箱のアイコン)をクリックします。続けて、グループとそのパターンを削除するための警告が表示されるので「OK」をクリックします。連動して、「パターンピッカー」のパターングループも削除されます。



4-3 レイヤー操作の実践

実践ではさらに進んだレイヤーの扱い方を実際に手を動かしながら学んでみましょう。レイヤーにマスクをつけたり、レイヤーを変形したりという、画像を扱うための重要なテクニックです。

STEP 01 レイヤーマスクで切り抜く



マスクについてはLesson07で学びますが、ここでは簡単にレイヤーマスクを使って切り抜く方法にチャレンジしてみましょう。Lesson02の選択範囲を一歩進めたテクニックです。

Lesson04 ▶ 4-3 ▶ 04_301.jpg

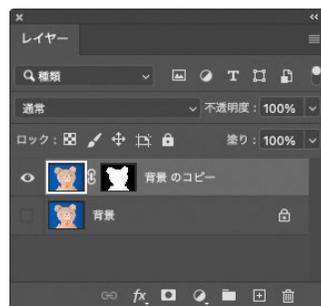
1 [選択範囲]メニューの[被写体を選択]や[クイック選択]ツールを使ってぬいぐるみを選択します。Lesson02の2-3で紹介した[選択とマスク]で選択範囲を修正しましょう。



2 選択範囲の修正が完了したら、[選択とマスク]の[出力先]を[新規レイヤー(レイヤーマスクあり)]にして[OK]をクリックします。



3 選択範囲がレイヤーマスクに変換されて、ぬいぐるみが切り抜かれます。



4 バックに色を敷いてみます。[レイヤー]パネル下部にある[塗りつぶす]または[新規調整レイヤーを作成]から[塗りつぶし]を選択し、塗りつぶしレイヤーを作成します。



ここでは「背景」の上(前面)に「べた塗り1」という名前で作成し、[カラーピッカー]で緑色を選択しました。全面が緑色で塗りつぶされるので、「べた塗り1」レイヤーがぬいぐるみの下(背面)にあれば、バックが緑色になります。

STEP 02 レイヤーの変形



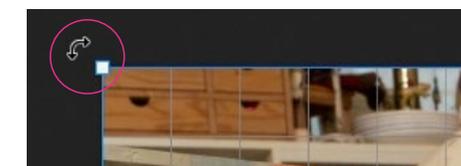
レイヤーは回転や拡大・縮小などの変形が可能です。また撮影時の歪みを補正したり、自由に変形することもできます。

Lesson04 ▶ 4-3 ▶ 04_302.jpg

1 「背景」の場合は、[レイヤー]パネルで「背景」の右の鍵アイコンをクリックして「レイヤー0」に変換しておきます。[移動]ツールを選択して①、[バウンディングボックスを表示]にチェックを入れます②。



2 バウンディングボックスが表示されたらハンドルを操作します。角の外側に持っていきとカーソルが図のような曲がった矢印になります。



3 この状態でドラッグすると、自由に回転させることができます。



4 バウンディングボックスのハンドルをドラッグすることで拡大・縮小ができます。トリミングの場合は[切り抜き]ツールを使います。



変形ツールを利用する

ほかに[編集]メニューの[変形]からは[ゆがみ][多方向に伸縮][遠近法][ワープ]など、さまざまな変形ツールの使用が可能です。



変形に関しては、このほかに[フィルター]メニューから操作する方法もあります。

COLUMN

グリッドを表示する

きちんと水平・垂直を出したい場合は画面にグリッドを表示させるといいでしょう。[表示]メニューから[表示・非表示]→[グリッド]を選択します。

STEP 02 文字をバウンディングボックスで拡大・縮小する

Lesson05 ▶ 5-2 ▶ 05_201.psd

文字ツールのオプションバーとパネル

1 [移動]ツールを選択し①オプションバーの[バウンディングボックスを表示]②にチェックを入れると、バウンディングボックスが表示されます③。マウスポインタを四隅のハンドルに合わせて、カーソルの形状が斜めの両方向矢印に変わります(コーナーハンドル)④。

2 コーナーハンドルをドラッグすると、縦横の比率を保ちながら拡大・縮小できます。



✓CHECK!

変形コマンド

テキストレイヤーを選択し、[編集]メニューの[自由変形]でも文字を変形することができます。
[command] ([Ctrl]) + [T] キーがショートカットキーです。

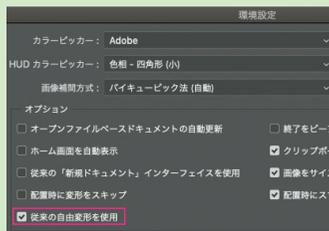


変形時の縦横比を固定する操作

拡大・縮小時に[Shift]キーを押すと縦横比を変更できます。従来の操作([Shift]キーを押すと縦横比が固定される)に戻したい場合は、[command] ([Ctrl]) + [K]キーで[環境設定]ダイアログボックスの[一般]の設定を表示し[従来の自由変形を使用]にチェックを入れます。



[Shift]キーを使用すると、変形されてしまいます。



COLUMN

STEP 03 パスに沿って文字を入力する

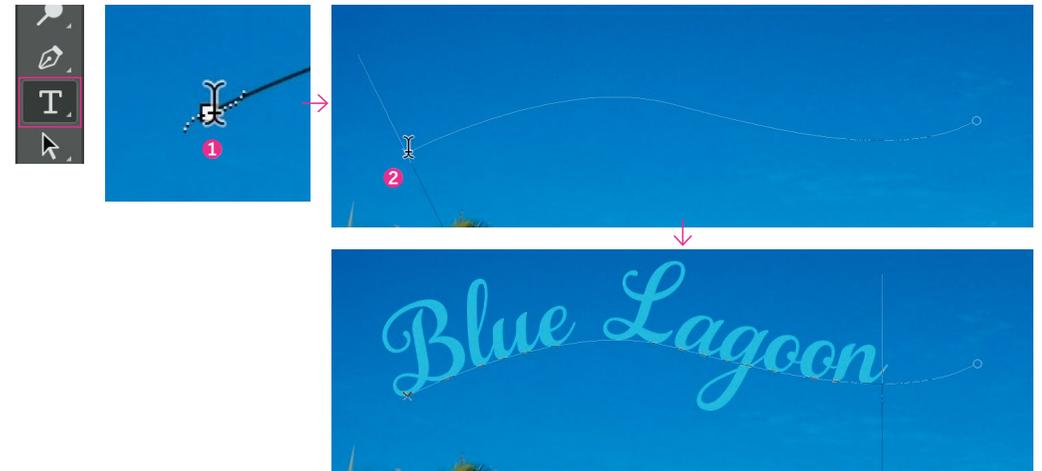
Lesson05 ▶ 5-2 ▶ 05_201.psd

1 [ペン]ツールでパスを作成します。



パスの作成については5-4「パスの作成と編集」を参照してください。

2 文字ツールをパス上に重ねると、カーソルの形状が変わります(パス上文字のマーク)①。パス上をクリックすると、パス上にカーソルが点滅します②。パスに沿って文字を入力することができます。



パスに沿った文字を移動する

[パスコンポーネント選択]ツール①をパス上に重ねると、カーソルの形状が変わります②。カーソルをドラッグすると③、パス上で文字の位置を移動したり、パスの反対側に文字を移動することができます。

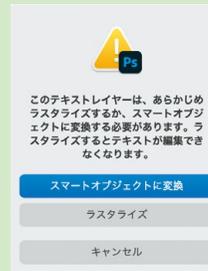


パス上で文字の位置を移動



パスの反対側に移動

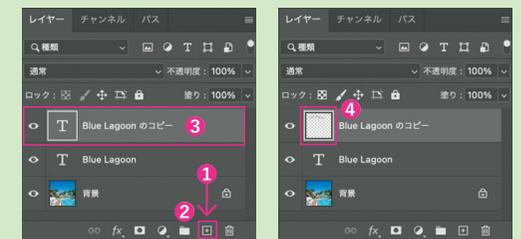
文字のラスタライズ



スマートオブジェクトに変換してのフィルター適用については、8-2「スマートフィルター」を参照してください。

テキストレイヤーに[フィルター]メニューの項目を実行しようとする、「ラスタライズするか、スマートオブジェクトに変換する必要があります」という警告が表示されます。

ラスタライズとは、ベクトルデータをビットマップデータに変換することをいい、文字の編集はできなくなります。あとから文字を編集するときのために、レイヤーのコピーを作成して①②③、コピーしたレイヤーに[レイヤー]メニューから[ラスタライズ]→[テキスト]を選択して事前にラスタライズするとよいでしょう④。



①のテキストレイヤーを[新規レイヤーを例]ボタン②にドラッグ&ドロップすると、③のコピーレイヤーが作成できます。ラスタライズすると、サムネールが変化します④。

COLUMN

6-3 部分的にグラデーションを使う

グラデーションは画面全体に使うことはまれで、使いたい部分だけに適用することで、効果的に演出することができます。ここでは、グラデーションを部分的に適用する方法をいくつか紹介します。

必要な部分にだけグラデーションを適用する Lesson06 ▶ 6-3 ▶ 06_101.jpg

描画モードを変更する

描画モードを変えるだけでも、適用範囲を限定することができます。

画像を開き、[グラデーション]ツールで[Shift]キーを押しながら画面の下から上にドラッグし、グラデーションレイヤーを作成します。[レイヤー]パネルで、描画モードを[比較(暗)]に変更します。影の暗い部分は写真がそのまま表示されます。ほかにも[乗算]などを選択して変化を試してみましょう。



ここでは、プリセットの[紫色系]グループの[紫_22]を使っています。

レイヤーマスクを利用する

グラデーションレイヤーのレイヤーマスクで、適用範囲を変えることができます。

1 画像を開き、[被写体選択]ツールを使って人の影の部分だけをドラッグし、選択範囲にします。次に、[command] (Ctrl)+[Shift]+[I]キーを押して[選択範囲を反転]すると、砂浜が選択範囲になります。



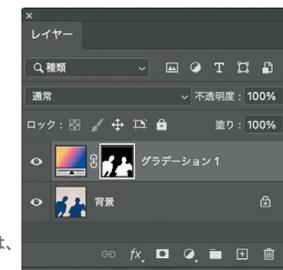
2 [グラデーション]ツールを使って、画面の下から上へドラッグします。[レイヤー]パネルを確認すると、グラデーションレイヤーが作成され、レイヤーマスクサムネールが砂浜の部分だけ白くなっています。黒い部分はマスクされて人の影がそのまま表示されます。レイヤーマスクサムネールをクリックして選択します。



レイヤーマスクの編集についてはLesson07で解説しています。

3 [イメージ]メニューから[色調補正]→[階調の反転]を選択します。すると、レイヤーマスクの白黒が反転して砂浜がマスクされ、今度は人の影に対してグラデーションが適用されます。

[階調の反転]のショートカットキーは、[command] (Ctrl)+[I]です。

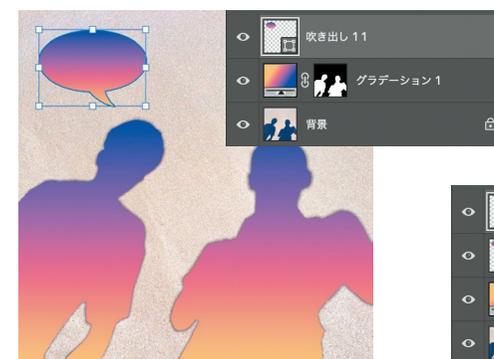


シェイプにグラデーションを適用する Lesson06 ▶ 6-3 ▶ 06_302.jpg

個別にグラデーションを適用する

1 [カスタムシェイプ]ツールを使ってプリセットの[吹き出し1]を描き、塗りに同じグラデーションを適用します。下のグラデーションとは独立してシェイプの大きさに対して適用されます。

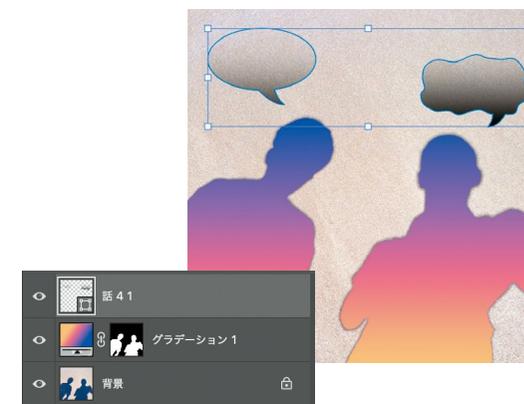
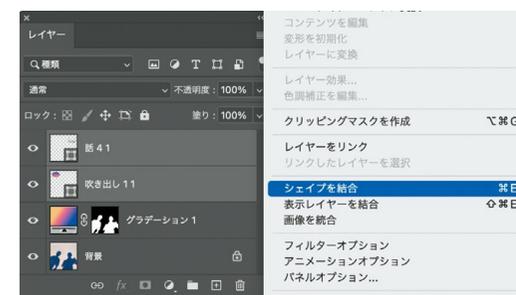
2 別のシェイプ[話4]の吹き出しを描いて、塗りに違うグラデーションを適用してみます。やはり個別にシェイプに適用されます。



2つのシェイプ全体にグラデーションを適用する

1 2つのシェイプ全体に対してグラデーションを適用したい場合は、[レイヤー]パネルで2つのシェイプレイヤーを[Shift]キーを押しながら選択して、パネルメニューから[シェイプを統合]を選択します。

2 シェイプが1つに統合されて、シェイプ全体の範囲に対して同じグラデーションが適用されます。



7-1 マスクとは

マスク (mask) とは「覆う」、「覆い隠す」という意味です。画像処理では、一部を隠すという意味で使われます。Photoshopにはさまざまなマスク機能がありますが、ここではマスクによる画像処理の効果について確認しておきましょう。

マスク機能を理解する

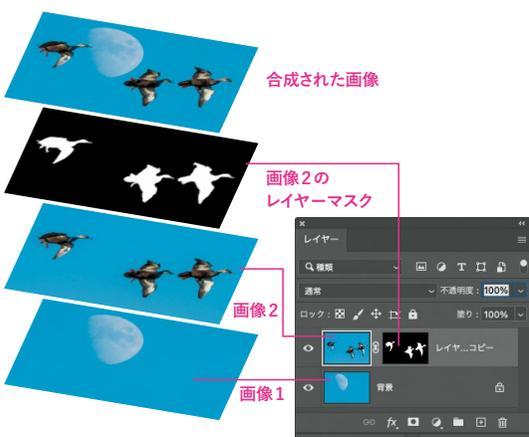
画像の一部だけを見せる

マスクの基本的な考え方は、画像の「一部を隠す」、あるいは逆に「一部だけを見せる」というものです。写真の一部を穴の空いた紙などで隠せば、穴以外の部分は見えなくなりますが、それこそがマスクした状態です。



マスクによる画像合成

マスクを使った画像合成の例です。2つの画像を、一方を背景にして、もう一方の画像はマスクで一部だけを見せて重ねることで合成画像が得られます。



Photoshopのマスク機能

Photoshopでもともとマスクと呼ばれていたのは「アルファチャンネル」(P.119)や「クイックマスク」(P.117)です。これらは機能的には「選択範囲を作成したり保存したりする」ためのものです。マスクと選択範囲は相互に情報をやり取りできる親和性の高い機能です。一方、「レイヤーマスク」(P.123)は隠すという機能が直感的にわかりやすく、また利便性も高い機能として定着しています。最近では「アルファチャンネル」や「クイックマスク」よりも「レイヤーマスク」を利用するケースが多くなってきています。

レイヤーマスクを使った部分補正

調整レイヤーにもレイヤーマスク機能が用意されています。補正の効果を画像の一部分だけに適用することができます。



7-2 クイックマスク

クイックマスクとは、ブラシツールや塗りつぶしツールなどの描画系のツールで描画した範囲を選択範囲にするためのモードのことです。難しく考えず、選択範囲を作成するための機能と考えてください。

STEP 01 クイックマスクで選択範囲を作成する

Lesson 07 ▶ 7-2 ▶ 07_201.jpg

クイックマスクの基本操作

1 画像を開き①、ツールバーの[クイックマスクモードで編集] ボタンをクリックします②。



2 選択範囲にしたい部分を描画系のツールで描画します①。ここでは描画色を黒とした[ブラシ]ツールで天秤のオブジェをなぞっています。なぞった範囲は、初期設定では透明な赤で描画されます(COLUMN参照)。



クイックマスクでは黒で描画した範囲をマスクする(選択範囲外にする)ので、この場合は背景が選択範囲になります。

3 [クイックマスクモードを終了] ボタンをクリックして①、画像編集モードに戻るとオブジェ以外が選択範囲になります②。オブジェを選択範囲にしたいので[選択範囲]メニューから[選択範囲を反転]を選んで③、オブジェを選択範囲にします④。



COLUMN

マスクの表示色

マスク範囲の赤い表示が見にくい場合は、[クイックマスクモードで編集] ボタンをダブルクリックすると、色やその不透明度を変更できます。見やすい色に変更してください。



8-5 ニューラルフィルター

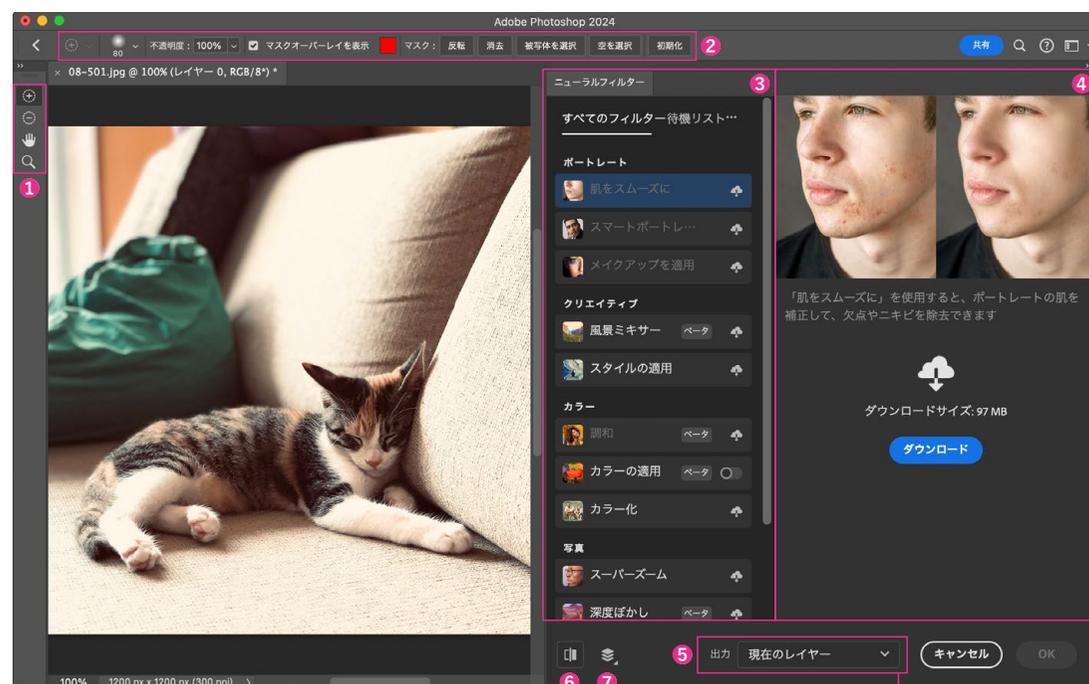
ニューラルフィルターは、AdobeのAIを使ったフィルターです。専用のワークスペースで、複数の便利なフィルターを選んで適用できます。フィルターモジュールがクラウドで提供され、必要なものをダウンロードして使います。随時、新しいフィルターが追加されています。

ニューラルフィルターを使用する

Lesson 08 ▶ 8-5 ▶ 08_501.jpg

ニューラルフィルターのワークスペース

[フィルター]メニューから[ニューラルフィルター]を選択するとニューラルフィルターのワークスペースが開きます。



① [ツールバー] 上から [選択に追加] [現在の選択範囲から一部削除] [手のひら] [ズーム] です。

② [オプションバー] ツールバーで選んだツールのオプションが表示されます。

③ [ニューラルフィルター] 利用できるフィルターの一覧が表示されます。右の青いスイッチでオン/オフします。クラウドのマークはダウンロードが必要です。[ポートレート] [クリエイティブ] [カラー] [写真] [復元] のグループに分かれています。ベータ版のほかに [待機リスト] に追加予定の一覧が表示されます。

④ フィルターの説明が表示され、ダウンロードボタンをクリックするとフィルターが利用できるようになり、各種パラメーターを調整する設定パネルが表示されます。

⑤ [出力] 結果の出力先を指定します。以下の5つが選べます。再編集を考えると [スマートフィルター] がおすすめです。

[現在のレイヤー] 現在のレイヤーを上書きします。

[新規レイヤー] 新しいレイヤーとして出力します。

[マスクされた新規レイヤー] 選択範囲のマスクつきで新しいレイヤーに出力します。

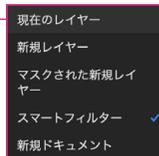
[スマートフィルター] スマートフィルターとして出力します。再編集が可能です。

[新規ドキュメント] 新しいドキュメントに出力します。

なお、フィルターによっては出力先の選択肢が限られる場合があります。

⑥ [元の画像を表示] フィルター適用前の画像に切り替えます。

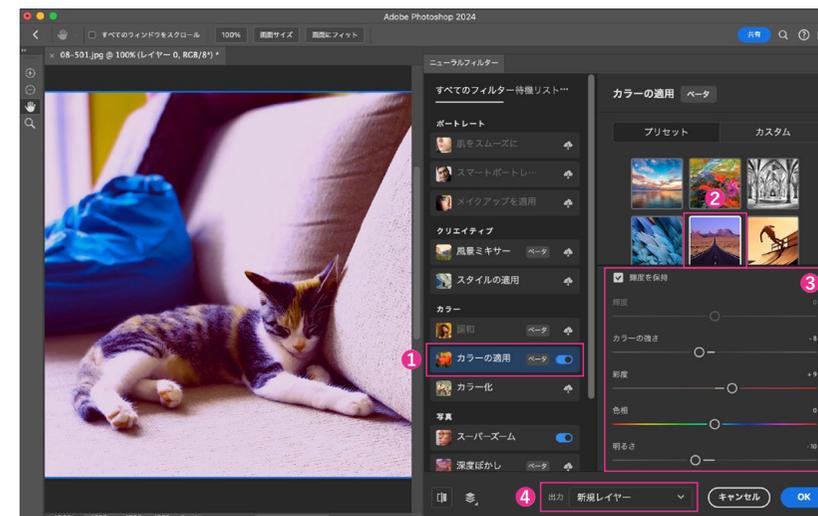
⑦ [レイヤープレビュー] すべてのレイヤーを表示するか、選択中のレイヤーのみを表示するかを切り替えます。



ニューラルフィルターの使い方

フィルターをオンにするだけで自動的に適用してくれます。右側のパラメーターを変更すると、プレビューにすぐ反映されます (多少時間がかかる場合もあります)。選択範囲をつくってからワークスペースを開くとフィルターマスクになり、[選択に追加] [現在の選択範囲から一部削除] ツールで適用範囲を調整できます。

顔専用やクリエイティブな機能もありますが、写真一般に利用できるものとして、解像度を落とさないように一部を拡大してくれる [スーパーズーム]、JPEG の圧縮ノイズを目立たなくしてくれる [JPEG ノイズを除去] などは便利でしょう。ここでは、ある画像の色調を別の写真に適用する [カラーの適用] を使ってみます。



① [カラーの適用] をダウンロードして、右側のスイッチをオンにします。

② カラーの元となる画像を選びます。[プリセット] のほかに [カスタム] で自分の好きな画像を使用することもできます。

③ カラーの設定を手動で変更します。[カラーの強さ] [彩度] [色相] [明るさ] などが調整できます。

④ 出力先を選びます。[OK] を押してフィルターを適用するここでは新規レイヤーになります。

おすすめのニューラルフィルター

白黒写真を自動でカラーにしてくれる [カラー化] は、人間の手で行うと膨大な時間がかかるようなことを、ほぼ一瞬で処理してくれます。疑似的なボケで奥行きをつくる [深度ぼかし] や、古い写真のコントラストや傷を修復する [写真を復元] も従来より省力化が可能です。



古い写真をスマートフォンのカメラで撮影して [カラー化] を適用してみました。肌の色などは自然に再現されています。服や背景の色は、実物がないのももちろん本当の色かどうかはわかりませんが、ここから記憶や資料に基づいて色を調整していくことはできます。個別に選択範囲をつくって、いちから色を指定していくよりはるかに簡単です。

COLUMN

従来のフィルターや機能との使い分け

ニューラルフィルターは「目的別」の加工をすばやく行ってくれます。目的に必要なフィルターを考えたり探したりする必要がなく、たくさんあるフィルターの効果がわからない初心者でも、必要な結果が簡単に得られます。プロでも従来行っていた加工作業を大幅に省力化できるメリットがあります。一方、AIの特性として一見してそれらしい結果を出してくれますが、細かい点は最終的には人の目で見て調整が必要になることに注意しましょう。目的を達成するやり方がわからない場合、あるいはやり方はわかっても手順を省力化したい場合は、ニューラルフィルターを探してみるといいでしょう。

STEP 02 レイヤーの描画モードでテキストチャを重ねる

1 [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] ツールの [ウェットメディアブラシ] の [Kyle のリアルな油彩 - 01] **1** を選択します。このブラシは [混合ブラシ] ツール専用のブラシなので、ブラシを選ぶと自動的に [混合ブラシ] ツールに切り替わります。[サイズ: 150px] **2**、[オプション] パネルで [流量: 50%] **3** にします。

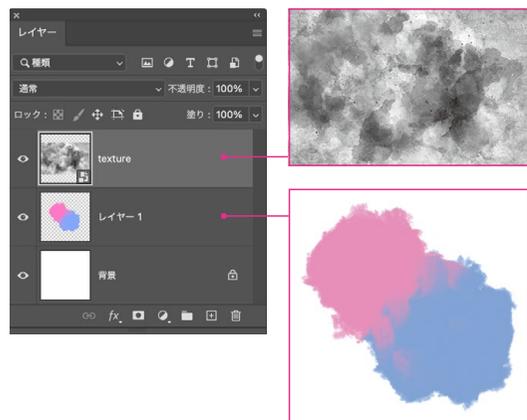


Lesson09 ▶ 9-5 ▶ 09_502.psd

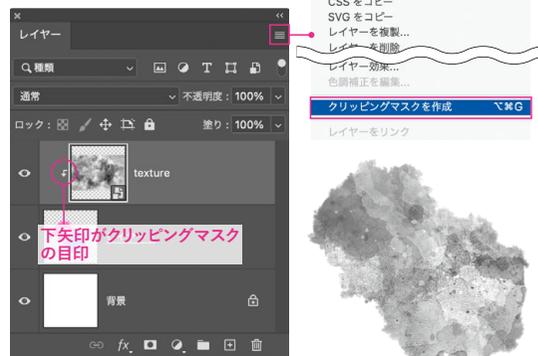
2 [混合ブラシ] ツールは色を混ぜることができます。まず1色目、ツールバーの [描画色] をピンク系の色にして、にじみが出るように円を描きます。続いて、[描画色] をブルー系に変更し、ピンクの一部に重なるように描きます。重なり合う部分が混色しました。



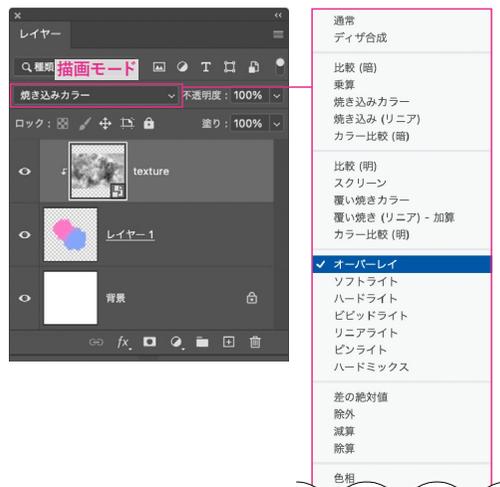
3 描画にテキストチャを重ねます。STEP01で保存した「texture.jpg」をキャンバスにドロップすると、スマートオブジェクトレイヤーとして追加されます。



4 「texture」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。[レイヤー] パネルで [テキストチャ] の左に直角の下矢印が表示され、ブラシで描いた領域にだけテキストチャが表示されます。



5 テクスチャ画像はモノクロですが、[レイヤー] パネルで [描画モード] を [焼き込みカラー] に変更すると、ブラシの描画色にテキストチャの陰影が重なる表現になります。ブラシの色やテキストチャのコントラストによって描画モードを選び、さまざまな表現を試してみましょう。

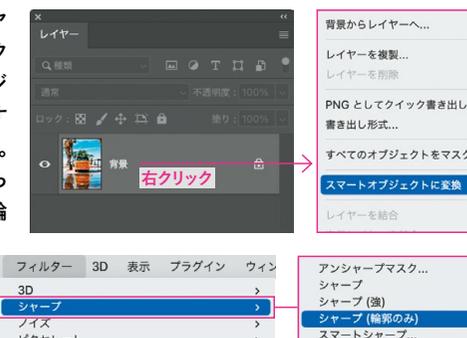


STEP 03 クリッピングマスクにテキストチャを重ねる

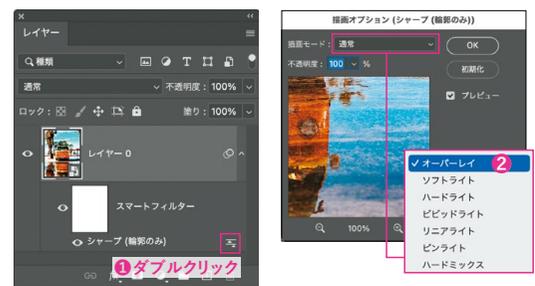
Lesson09 ▶ 9-5 ▶ 09_503.jpg



1 ファイルを開いて、[レイヤー] パネルで「背景」を右クリックして [スマートオブジェクトに変換] を実行します (「レイヤー-0」になります)。
[フィルター] メニューから [シャープ] → [シャープ (輪郭のみ)] を選択して適用します。



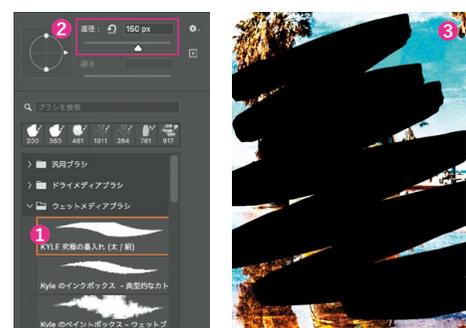
2 [レイヤー] パネルで、「シャープ (輪郭のみ)」の右にあるアイコン **1** をダブルクリックします。[編集オプション] ダイアログボックスが表示されるので、[描画モード: オーバーレイ] **2** にして [OK] を押します。



3 「water.jpg」をキャンバスにドラッグし、全体を覆うようにサイズを調整して配置します **1**。[レイヤー] パネルで、「water」を [描画モード: オーバーレイ] **2** に変更すると、写真にテキストチャが適用されます。



4 [レイヤー] パネル下の [新規レイヤーを作成] ボタンをクリックしてレイヤーを追加します。[ブラシ] ツールを選択し、オプションパネルで [KYLE 究極の墨入れ (太/細)] **1** [直径: 150px] **2** に設定します。描画色はなんでも OK なので、「レイヤー-1」にブラシでジグザクと描きます **3**。描き終わったら [レイヤー] パネルで「レイヤー-1」を一番下に移動します。



5 「water」と「レイヤー-0」を [Shift] キーを押しながら複数選択し **1**、[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 **2**。ブラシでジグザグ描いたところだけ写真が表示されます **3**。



10-4 シャドウ・ハイライトで階調を調整する

[シャドウ・ハイライト]では、シャドウ階調を明るくしたり、ハイライト階調を暗くしたりすることができます。白飛び気味や黒潰れ気味の階調を取り戻して、被写体のディテールを復元する効果が期待できます。完全に白飛びや黒潰れしている部分に対しては効果はありません。

STEP 01 シャドウ・ハイライトの主な操作

[イメージ]メニューの[色調補正]→[シャドウ・ハイライト]を選び、表示される[シャドウ・ハイライト]ダイアログボックスで各パラメーターを設定します。より細かなコントロールをするために[詳細オプションを表示]にチェックが入った状態で作業するとよいでしょう。

① [シャドウ] 欄と [ハイライト] 欄

[シャドウ] 欄および [ハイライト] 欄の調整項目は同じものです。異なるのはそれぞれの調整の効果がシャドウに効くかハイライトに効くかの違いです。なお、[シャドウ・ハイライト]を開くと自動的に[シャドウ]の[量]が「35」%になります。

② 量

[シャドウ]の場合は、シャドウ階調を明るくする強さを、[ハイライト]の場合は、ハイライトの階調を暗くする強さを調整します。0～100%の間で調整が可能です。

③ 階調

[シャドウ]の場合は、シャドウ側からどれだけ明るい部分までを調整するか、[ハイライト]の場合は、ハイライト側からどれだけ暗い部分までを調整するかをそれぞれ指定します。[量]を調整すると有効になります。0～100%の間で調整が可能です。

④ 半径

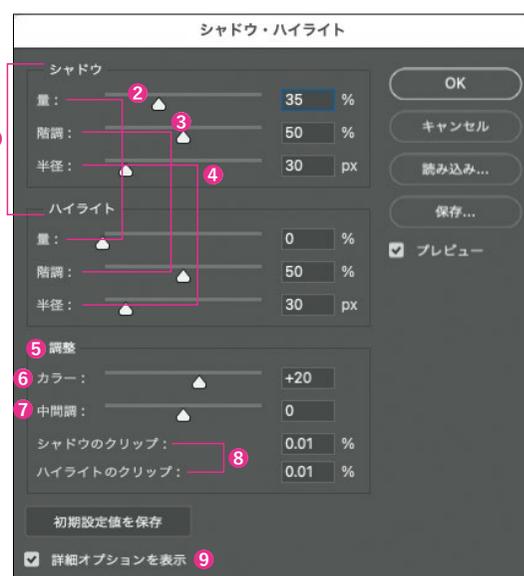
調整するピクセルの範囲を指定します。被写体の細かさに応じて調整します。ディテールに十分な効果を与えたい場合は小さめの値にします。輪郭部に明るさのにじみが出た場合、この値を大きめにするとにじみをぼかすことができます。[量]を調整すると有効になります。0～2500pxの間で調整が可能です。

⑤ [調整] 欄

[シャドウ]と[ハイライト]の調整によって画像がねむくなったり、色彩感(彩度)が低下したりすることがあります。その場合、この欄のパラメーターの調整でリカバーできます。

⑥ カラー

[シャドウ]と[ハイライト]を調整すると彩度が弱まって見えることがあります。[カラー]をプラス側に調整すると、低下した彩度を補うことができます。逆にマイナス側に調整すると彩度は低下します。-100～+100の調整幅があります。



⑦ 中間調

[シャドウ]と[ハイライト]の調整によってコントラストが低下することがありますが、気になる場合は[中間調]をプラス側に調整します。マイナス側に調整するとコントラストは低下します。-100～+100の調整幅があります。

⑧ シャドウのクリップ、ハイライトのクリップ

ここでいうクリップとは階調の切り捨てのことで、シャドウの場合はどれだけ黒つぶれさせるか、ハイライトの場合はどれだけ白飛びさせるかを指定します。値を大きくするほど切り捨てられる階調が広がります。

⑨ 詳細オプションを表示

[詳細オプションを表示]にチェックが入っていないと、[シャドウ]欄[ハイライト]欄ともに[量]だけが調整可能になります。

STEP 02 シャドウとハイライトを調整する



BEFORE

AFTER

樹の幹や枝葉が影になっているため暗く写っています。その一方、遠景の青空や草原は明るめで色が浅く感じられます。[シャドウ・ハイライト]で調整することにより、幹や枝葉のディテールが再現され、空や雲や草原は色が乗り落ち着いた印象の写真に変わります。ただし、不自然な結果になりやすいので調整のしすぎには注意が必要です。

Lesson10 ▶ 10-4 ▶ 10_402.jpg

1 [イメージ]メニューの[色調補正]から[シャドウ・ハイライト]を選びます。まず[シャドウ]欄を調整します。[量]を「40」%、[階調]を「60」%、[半径]を「30」pxとしました。幹や枝葉の細部がきちんと見えるようになります。



2 次に[ハイライト]を調整しましょう。[量]を「40」%、[階調]を「50」%、[半径]を「30」pxとしました。青空や雲、草原などが落ち着いた印象に変わります。少しハロが出ていますが、この画像の場合、この程度の調整がちょうどいい落とし所です。



3 最後に[調整]欄で全体的な印象を整えます。色味を補強するために[カラー]を「+40」とし、コントラストを調整する[中間調]は「+20」としました。[OK]をクリックして確定します。



「ハロ」に注意

[シャドウ]および[ハイライト]の調整が強いと明暗の違いがはっきりした輪郭部に明るさのにじみ(ハロ)が現れやすくなります。すると写真としては不自然に見えてしまうので、ハロが目立たないようにそれぞれの[量]や[半径]の値を調整してください。



ハロが目立たず自然に見えます。



幹や葉の輪郭部分でハロが生じ不自然に見えます。

絵画ふうの仕上がりにも注意

各パラメーターの値を極端に調整すると、次第に写真ではなく絵画のような雰囲気変わっていきます。このような雰囲気の画像はHDR画像とも呼ばれ、写真的ではないと判断する人もいます。調整する際には、写真として仕上げたいのか、それともグラフィックとして仕上げたいのか、きちんと意図することが重要です。



11-1 ゴミや不要物を消す

写真に不要なものが写り込んでいると、写真が汚く見えたり、写真の印象が弱まったりします。また、写真に文字を乗せるような場合、文字の背景はシンプルなもの好まれます。Photoshopには不要物を消すためのたくさんの機能があります。ケースバイケースで上手に使い分けてください。

STEP 01 削除ツール

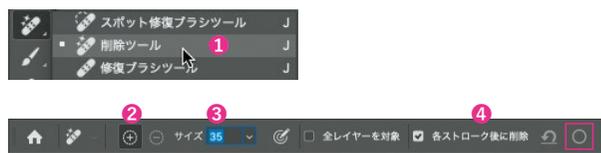


Photoshop 2023から搭載された[削除]ツールは、AIを利用した強力な機能です。周囲のテクスチャや景色に合わせて削除する部分を補完・生成します。不要物を削除する際は、まずこの機能を試してみるといいでしょう。

Lesson11 ▶ 11-1 ▶ 11_101.jpg

対象をドラッグして囲んで削除する

- 1 ツールバーから[削除]ツールを選びます①。オプションバーで[+]を選び②、対象に合わせて[サイズ]を調整します③。[各ストローク後に削除]にチェックを入れると④、ドラッグ直後に削除されます。チェックを入れない場合は、最後にオプションバーの[○]をクリックして削除をします。ここではチェックを入れておきます。



- 2 操作は、対象の大きさや形状に合わせてクリックするか、ドラッグして対象を囲むか、あるいは対象全体を塗りつぶします。ここではテントを囲んで消してみよう。囲む場合はドラッグの始点と終点が重なる(輪を閉じる)ようにしてください。ドラッグをやめるとテントが消え、そこに芝生や影が補完・生成されます。

きれいに消えない場合は、ドラッグする範囲を少し変えるなどしてやり直してください。



STEP 02 スポット修復ブラシツール



[スポット修復ブラシ]ツールは、対象をクリックしたりドラッグしたりするだけで対象を消してくれます。[削除]ツールほど強力ではありませんが、シンプルなテクスチャであればすばやく処理することができます。作例写真中の横に伸びる白い線をここでは消します。

Lesson11 ▶ 11-1 ▶ 11_102.jpg

- 1 [スポット修復ブラシ]ツールを選びます①。オプションバーで細かな設定をします。ここでは[直径]は「80px」②、[硬さ]は「60%」③としました。また[モード]は「通常」④、[種類]は「コンテンツに応じる」⑤選びます。

- 2 まず白い線の右側を消してみよう。マウスを白い線に沿ってドラッグします①②③。うまく消えなかったらドラッグする位置や範囲などを変えてやり直します。同じ要領で左側の白い線も消します④。

- 3 ウツボの鼻先の白い線は、[直径]を「40px」①、[硬さ]を「100%」ほどにして②、ドラッグし③、処理をします④。消したい対象(白い線)と消したくない対象(ウツボ)が近い場合は、「硬さ」の値は大きい方がきれいに処理されやすい傾向にあります。



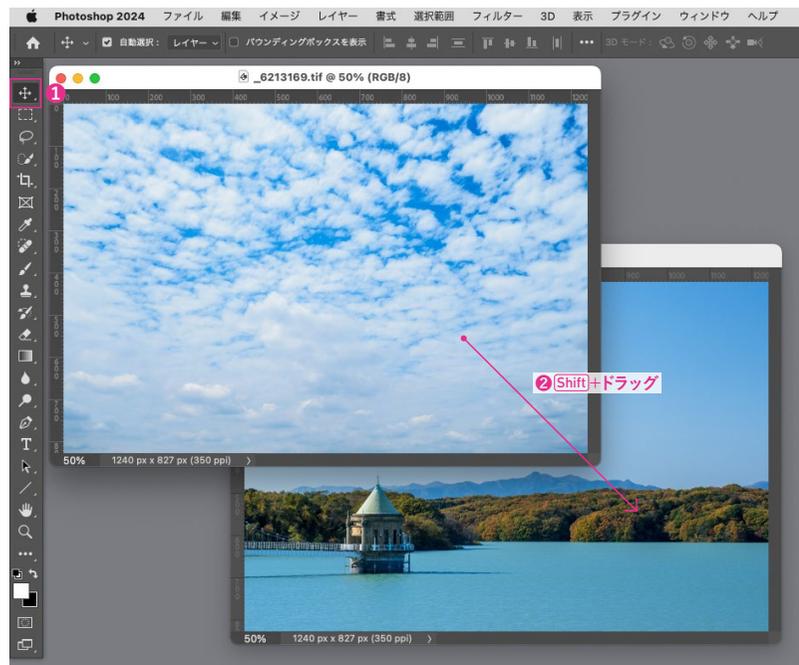
12-1 風景写真の空を入れ替える

風景写真は必ずしも思い通りの条件で撮影できるとは限りません。
ここでは、快晴の湖の写真の空を、いわし雲の写真で置き換えます。

STEP 01 雲の画像を合成する



- 1 いわし雲の画像 (12_101a.jpg) と湖の画像 (12_101b.jpg) を同時に開き、[移動] ツール①で、画像が中央に配置されるように[Shift]キーを押しながらいわし雲の画像を湖の画像にドラッグ&ドロップします②。ドラッグ&ドロップ後はいわし雲の画像は閉じてかまいません。

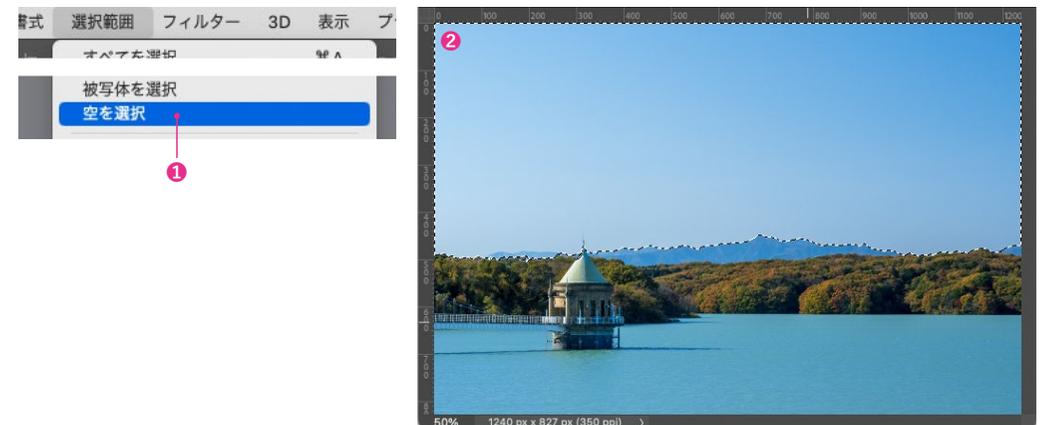


タブを分離する方法はP.13を参照してください。

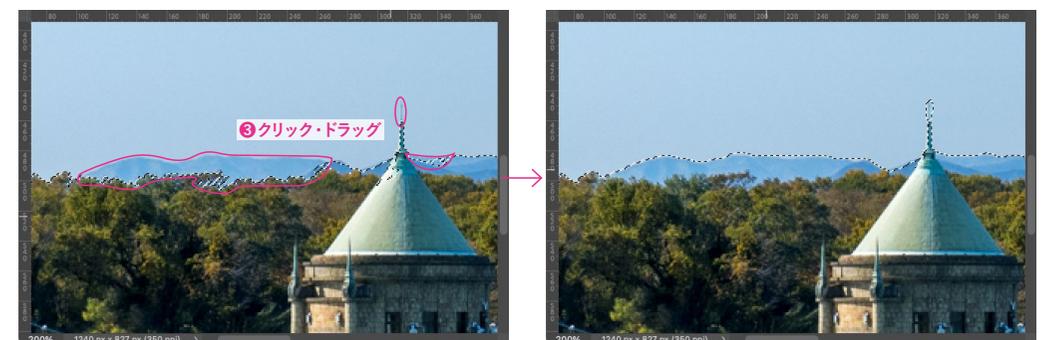
- 2 2つの画像は同じサイズにしてあるので、湖の画像はいわし雲の画像に隠れます①。レイヤーは2層になっていることを確認してください。次の作業のために、ここで「レイヤー1」の目のアイコンをクリックして②、いわし雲の画像(レイヤー1)を非表示にします。また「背景」をクリックして③湖の画像を選んでおきます。



- 3 空の選択範囲を作成します。[選択範囲]メニューから[空を選択]を選びます①。すると自動的に空の選択範囲が作成されます②。



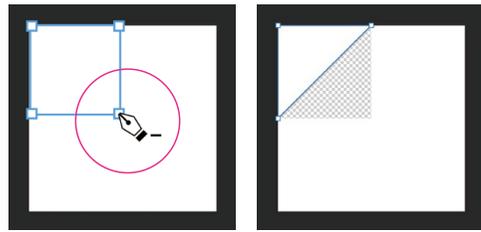
- 4 空が選択されましたが、遠景の霞んでいる山並みや取水塔の一部も選択範囲となっているので修正します。画像を拡大表示して[クイック選択]ツールを選び①、オプションバーで選択範囲を削除する「-(マイナス)」のモードにします②。選択範囲となっている山並みや取水塔をクリック・ドラッグして③、選択範囲を修正します④。



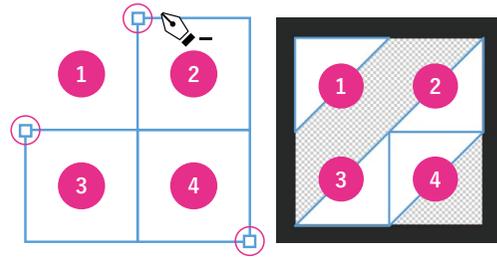
選択範囲の修正前

④ 選択範囲の修正後

5 [ペン] ツールを選択し、表示されたパスのうち右下の角に合わせます。カーソルの表示が [-] になったらクリックし、ポイントを削除します。これで二等辺三角形になりました。

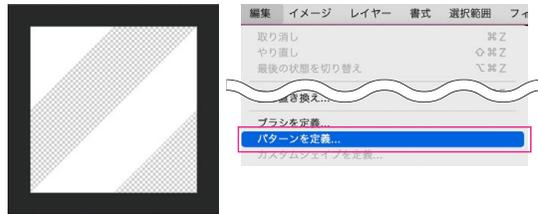


6 同様に、2番と3番の四角は左上の角を、4番は右下の角を削除します。三角を組み合わせて斜めストライプの 패턴の元ができました。

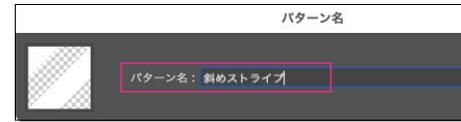


パターンを登録する

1 [編集] メニューから[パターンを定義]を選択します。



2 ダイアログボックスが開きますので「斜めストライプ」と入力して[OK]を押します。



パターンを登録できたら、ドキュメントは保存せず閉じてかまいません。

STEP 02 パターンをシェイプに反映する

1 [長方形] ツールを選択し、オプションバーで[塗り: なし] ① [線: #000000] ② [線の幅: 10px] ③ に設定します。



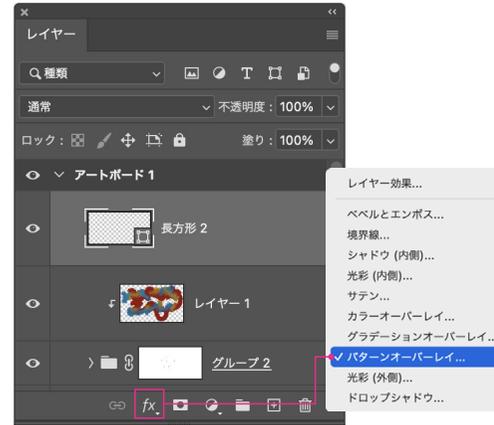
2 アートボードの上をクリックして、ダイアログボックスで[幅: 1200px] [高さ: 600px] に設定して[OK]を押します。



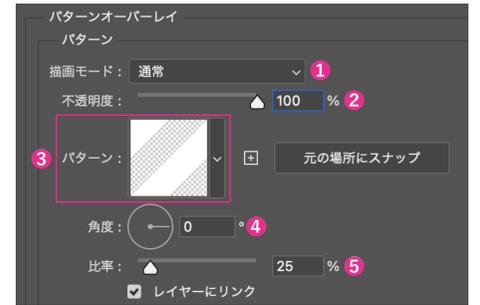
3 [プロパティ] パネルで、[線の整列タイプ: 内側] ① に変更し、[X: 0] ② [Y: 0] ③ と入力して端を揃えます。



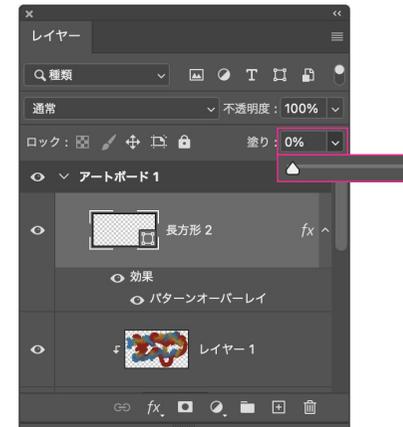
4 [レイヤー] パネル下の[レイヤースタイルを追加] ボタンから[パターンオーバーレイ]を選択します。



5 [描画モード: 通常] ① [不透明度: 100%] ② [パターン: 斜めストライプ] ③ [角度: 0°] ④ [比率: 25%] ⑤ と設定して[OK]します。



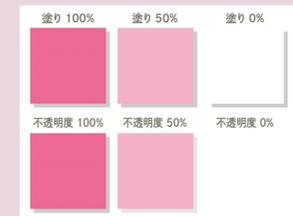
6 [レイヤー] パネルでシェイプを[塗り: 0%] に設定します。線の黒が消えて、斜めのストライプだけが残りました。



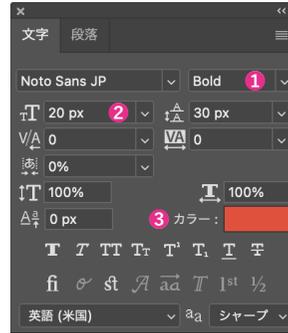
COLUMN

レイヤーの「塗り」と「不透明度」

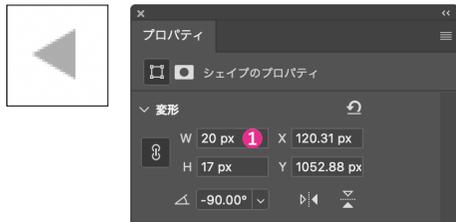
レイヤーに[レイヤースタイル]でドロップシャドウをかけたものを、[塗り・不透明度]それぞれ数値を変えてみました。[塗り]はドロップシャドウを残してレイヤーだけが薄くなり、[不透明度]はドロップシャドウも同じように薄くなります。



6 3つの商品名のテキストレイヤーを複数選択し、[文字]パネルで[ウェイト: Bold] ① [フォントサイズ: 20px] ② [カラー: #e0513d] ③と設定します。



7 おすすめ商品の左右にある三角のボタンをつくります。左にある三角のシェイプを選択し、[プロパティ]パネルの[変形]でリンクマークにチェックを入れた状態で[W: 20px] ①と入力します。



8 [楕円形]ツールを選択し、オプションバーで[塗り: #e0513d] [線: なし]を設定します。アートボードの上でクリックし、ダイアログボックスで[幅: 64px] [高さ: 64px]と設定し[OK]を押します。



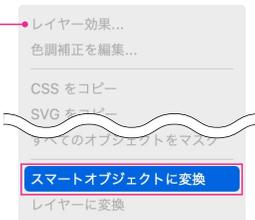
9 [レイヤー]パネルで、円のシェイプレイヤーを三角のシェイプレイヤーの下に移動します。三角のレイヤーの[シェイプ]アイコンの部分をダブルクリックして、カラーピッカーで[#ffffff]に変更します。



10 [移動]ツールで、三角が中央にくるようにバランスを見ながら整えます。



11 円と三角の2つのレイヤーを複数選択し、[レイヤー]パネルを右クリックして[スマートオブジェクトに変換]を選択します。



12 [option](Alt)+[Shift]キーを押しながら右にドラッグして複製し①、[Shift]キーを押しながら180度回転させます②。右方向の矢印でもできました。最初にあった右のグレーの矢印は削除します。



14-6 「お店について」を作成しよう

「お店について」のエリアは、右側にスペースがあるので、写真を配置します。背景色の赤を生かすために、マスクして被写体だけを表示させます。

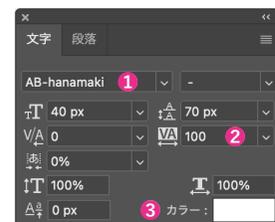
写真を切り抜いて配置する

Lesson 14 ▶ 14-6 ▶ 14_601.psd

1 背景色を変更します。[レイヤー]パネルで、「お店について」フォルダの中にある「長方形3」の[シェイプ]アイコンをダブルクリックして、[#e0513d]に変更します。



2 見出しのフォントとカラーを変更します。「国産いちごの こだわりおかし」テキストレイヤーを選択し、[文字]パネルで[フォント: AB-hanamaki] ① [トラックキング: 100] ② [カラー: #ffffff] ③と設定します。



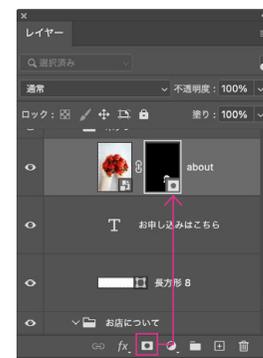
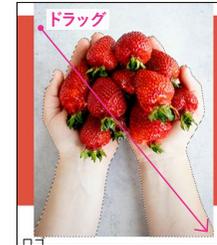
3 「いちごや」では～」テキストレイヤーを選択し、[文字]パネルで[カラー: #ffffff]と設定します。お申し込みはこちらボタンは、ボタンの背景色を[#ffffff]、「お申し込みはこちら」というテキストは[#e0513d]に設定します。



4 テキストの右側に写真を配置します。「about.jpg」をアートボードにドラッグし、バウンディングボックスで拡大・縮小してサイズを調整し、[return] (Enter) キーで決定します。



5 [オブジェクト選択]ツールを選択し、写真の上をドラッグして選択します。



6 いちご手の選択範囲ができれば[レイヤー]パネル下の[レイヤーマスクを追加]でマスクを作成します。

7 「about」レイヤーを赤い背景シェイプ「長方形3」レイヤーの上に移動し、[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。



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。

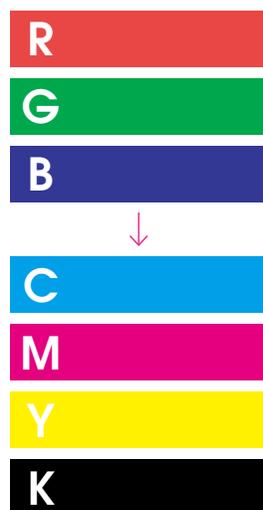
RGBからCMYKへ

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。



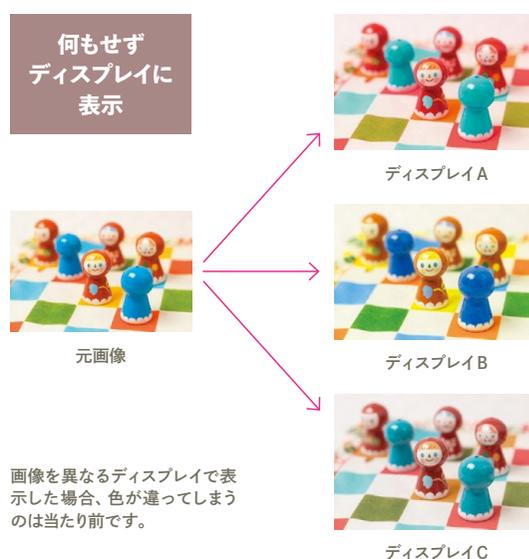
RGBのままでは印刷できないので、CMYKへの変換が必要です。しかしディスプレイで表現できる鮮やかな原色は印刷物では再現することができません。CMYKへの変換の際には似た色に置き換えますが、どうしても明度や彩度は落ちてしまいます。RGBにも後述するように種類がありますが、RGBの赤、緑、青と、CMYKの赤、緑、青が、別物である点にも注意してください。

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。



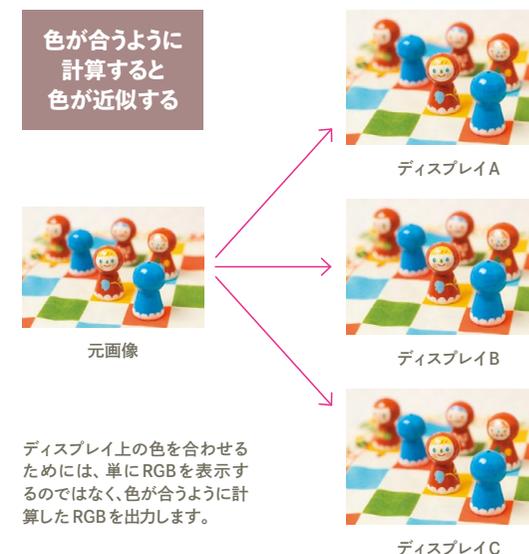
画像を異なるディスプレイで表示した場合、色が違ってしまふのは当たり前です。

カラーマネジメントとは？

忠実に色再現するための技術

カラーマネジメントとは異なるメディア間の色を一致させるための技術です。デジタルカメラで撮影した写真をディスプレイで見たり、印刷したりするときに、何もしなければ色は一致しませんが、ディスプレイや印刷物の色を測定して色が合うように計算を行うのがカラーマネジメントです。

まず、制作環境で使用するディスプレイ上の色が信じられる状態になるように調整をすること。そして、そのディスプレイ上の色を印刷物上でも忠実に再現できるように色変換を行うこと。そんなことに留意しながら完成データを用意する作業を行いましょ。



ディスプレイ上の色を合わせるためには、単にRGBを表示するのではなく、色が合うように計算したRGBを出力します。

どうやって変換するのか

Labを基準にして変換する

「RGB」というのはその数値だけでは正確な色を表すことができません。ディスプレイによっても色は変わります。一方「CMYK」の場合も、同じアミ%であっても用紙やインクの種類などによって色は異なります。

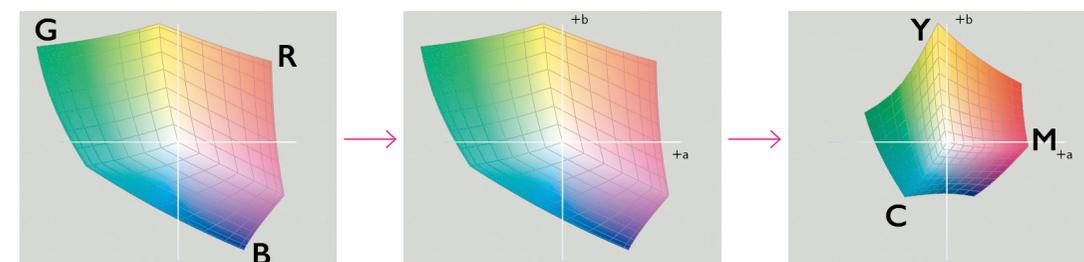
そこでPhotoshopでは内部的に「Lab」(CIELAB)に換算しながら色の計算を行います。たとえばあるディスプレイ上の色(RGB)をLabに換算するとどんな色になるか？ その色を印刷するためにCMYK化するとどんな色になるか？ というふうに常に色の基準である「Lab」

を通じて変換します。

ただし、4色のカラー印刷で再現できる色の範囲というのはあまり広くないので、完全に一致させるということではできません。再現できる範囲のなるべく近い色に置き換えるわけです。

何にも設定をしなければ色は合わなくて当たり前ですが、カラーマネジメントをきちんと行うことにより、実用上問題のないレベルまで色を合わせることが可能になります。

RGBからCMYKへの変換



変換前の元のRGBのカラー空間。さまざまなRGBがあります。

いったんLabに換算します。「赤は赤でもどんな赤なのか？」ということを正確に表します。

CMYKに変換します。まったくの同じにはできないので、近いCMYKの色に置き換えます。