

ステップ30

Photoshop

CS6

ワ	ー	ク	ブ	ツ	ク
---	---	---	---	---	---



メニューとツールパネル……6
 様々なパネル……8

Step 01 画像編集前の基礎知識……………10

- 解像度……10 / ● 画像のタイプ……10 / ● カラーモード……11
- コピーとペースト……11

Step 02 起動とファイル作成……………12

- Photoshopの起動……12 / ● 新規ファイルを作成……12
- 画面の基本操作……13 / ● タブ表示とウィンドウ表示……14
- タブ表示のアレンジ……14

Step 03 ツール、パネル……………16

- ツール……16 / ● パネル……16 / ● オプション……17
- 目的に応じたパネル配置……18

Step 04 レイヤー機能……………19

- レイヤーの構造……19 / ● レイヤーパネル……19 / ● リンク……20
- グループ……20 / ● 重要な機能……20

Step 05 ブラシの基本……………21

- 描画時の調整……21 / ● プリセットの切り替え……21
- ブラシのカスタマイズと保存……22

Step 06 簡単なイラストを描く……………23

- ブラシで描画……23 / ● グラデーションで背景を描画……24

Step 07 データの保存……………25

- 保存の操作……25 / ● 編集用のデータ保存……25
- 別の画像形式で保存……25 / ● 上書き保存……26
- 別名で保存……26 / ● 自動保存データ……26

Step 08 ウェブ用の画像出力……………27

- Web用に保存……27 / ● 保存の形式……28 / ● 画質……28
- 色数……29 / ● 透明部分……29

Step 09 画像の読み込み 31

- ファイルを開く.....31 / ●ダブルクリックで開く.....31
- ドラッグ&ドロップで開く.....32 / ●配置.....32
- クリップボードの画像を開く.....33

Step 10 選択範囲を作成 34

- 選択状態とは.....34 / ●選択関連のショートカットキー.....34
- 選択関連のツール.....34 / ●選択範囲をぼかす.....36

Step 11 描画領域を限定する 37

- 選択範囲を作成.....37 / ●透明部分をロック.....37
- レイヤーマスク.....38 / ●クリッピングマスク.....38

Step 12 パターン画像を並べる 40

- 塗りつぶしツール.....40 / ●パターン画像の定義.....41
- パターン画像の保存と実行.....41

Step 13 フィルターで画像加工 43

- フィルターの基本的な使い方.....43 / ●画像からテキストを作成.....43
- 星空のエフェクトを作成.....44

Step 14 画像の色を変える 46

- カラーモードを変える.....46 / ●色相・彩度を変更する.....47
- べた塗りレイヤーで色調変化.....48

Step 15 画像の調子を補正 49

- 明るさ・コントラスト.....49 / ●露光量.....50
- レベル補正.....51 / ●トーンカーブ.....52

Step 16 元画像を保持して加工する 53

- スマートオブジェクト.....53 / ●スマートフィルター.....54
- 調整レイヤー.....54

Step 17 キャンバスサイズの調整 56

- キャンバスサイズ.....56 / ●画面解像度.....57
- 切り抜きツール(Cキー).....57 / ●切り抜き.....58 / ●トリミング.....58

Step 18 オブジェクトの変形.....60

- 基本的な変形.....60 / ●拡張キーで変形を固定.....61 / ●ワープ.....61
- パペットワープ.....61 / ●変形による劣化を防ぐには.....62

Step 19 オブジェクトの移動と複製.....63

- 移動.....63 / ●複製.....63 / ●整列.....64 / ●分布.....64

Step 20 不要な部分を除去.....66

- コピースタンプツール.....66 / ●修復ブラシツール.....67
- スポット修復ブラシツール.....68 / ●パッチツール.....69

Step 21 複数画像の合成.....71

- 合成前の準備.....71 / ●サイズと位置調整.....72
- 描画モードの変更.....72 / ●合成の注意.....73

Step 22 パスの描画.....74

- 基本的な描画.....74 / ●様々なセグメントの描画.....75
- 描画の終了.....76 / ●パスの活用.....76

Step 23 簡単な図形の描画.....78

- シェイプツール.....78 / ●描画のカスタマイズ.....78
- パスのカスタマイズ.....79 / ●通常のレイヤーにするには.....80

Step 24 文字の入力と形状編集.....81

- 基本的な文字入力.....81 / ●色を変える.....81 / ●文字の変形.....82

Step 25 レイヤースタイルで質感を与える.....84

- スタイルパネル.....84 / ●レイヤースタイルを付加.....84
- カスタマイズ.....85

Step 26 GIFアニメーションを作成.....88

- ファイルとレイヤーの準備.....88 / ●フレームの設定.....89
- トゥイーンで補間.....90 / ●アニメーションの出力.....91

Step 27 リンク付き画像を作成 92

- 画像をスライス処理.....92 / ●HTML用の設定.....93
- 画像とHTMLファイルを保存.....94 / ●ブラウザで表示確認.....94

Step 28 3D機能で立体化 95

- オブジェクトを3Dに変換.....95 / ●視点、光源の設定.....96
- シェイプの設定.....96 / ●マテリアルの設定.....97
- レンダリング.....98

Step 29 操作を自動化 99

- アクションの作成.....99 / ●操作を記録.....100
- アクションの実行.....101 / ●アクションの注意.....102

Step 30 大量の画像を自動処理 103

- ドロップレットの作成.....103 / ●処理の実行.....105

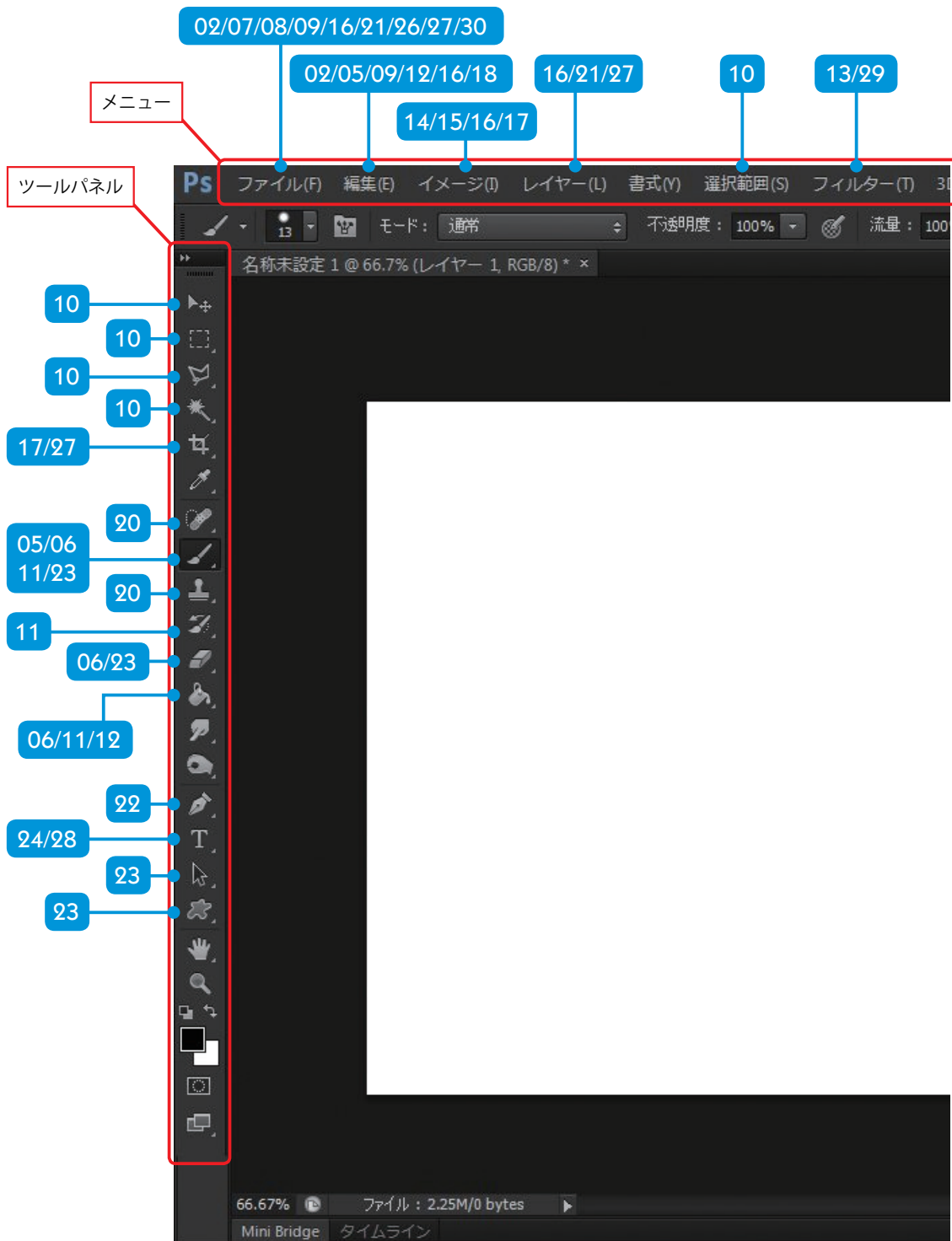
索引 106

※本書はWindows版Photoshop CS6に基づいて記述し、画面ショットを掲載しています。
一部の演習に関連する.psdファイル（Windows版）等は、以下からダウンロードできます。

http://-----

メニューとツールパネル

各ステップで利用しているメニュー、ツールパネルを記載します。番号はステップ番号です。

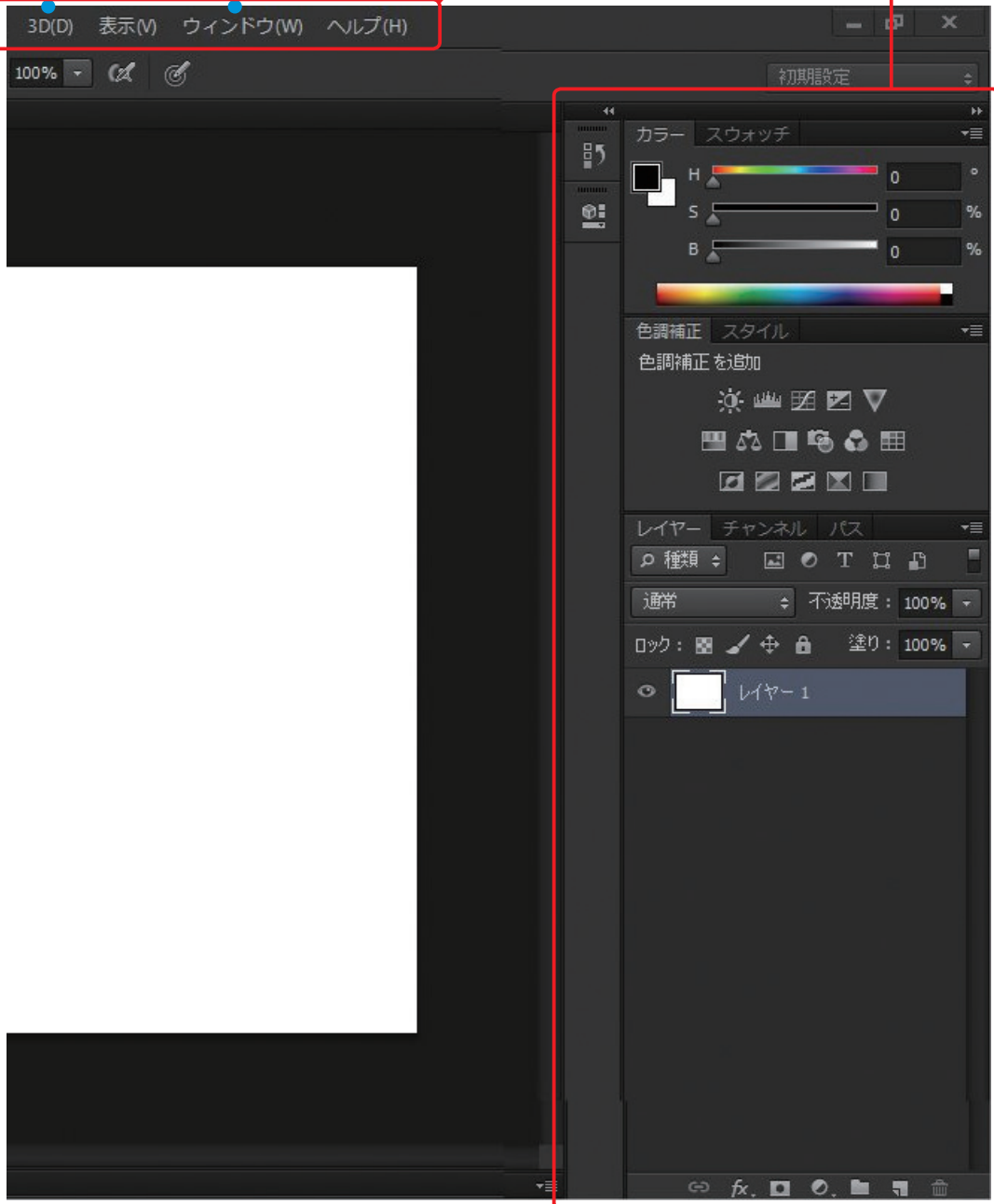


28

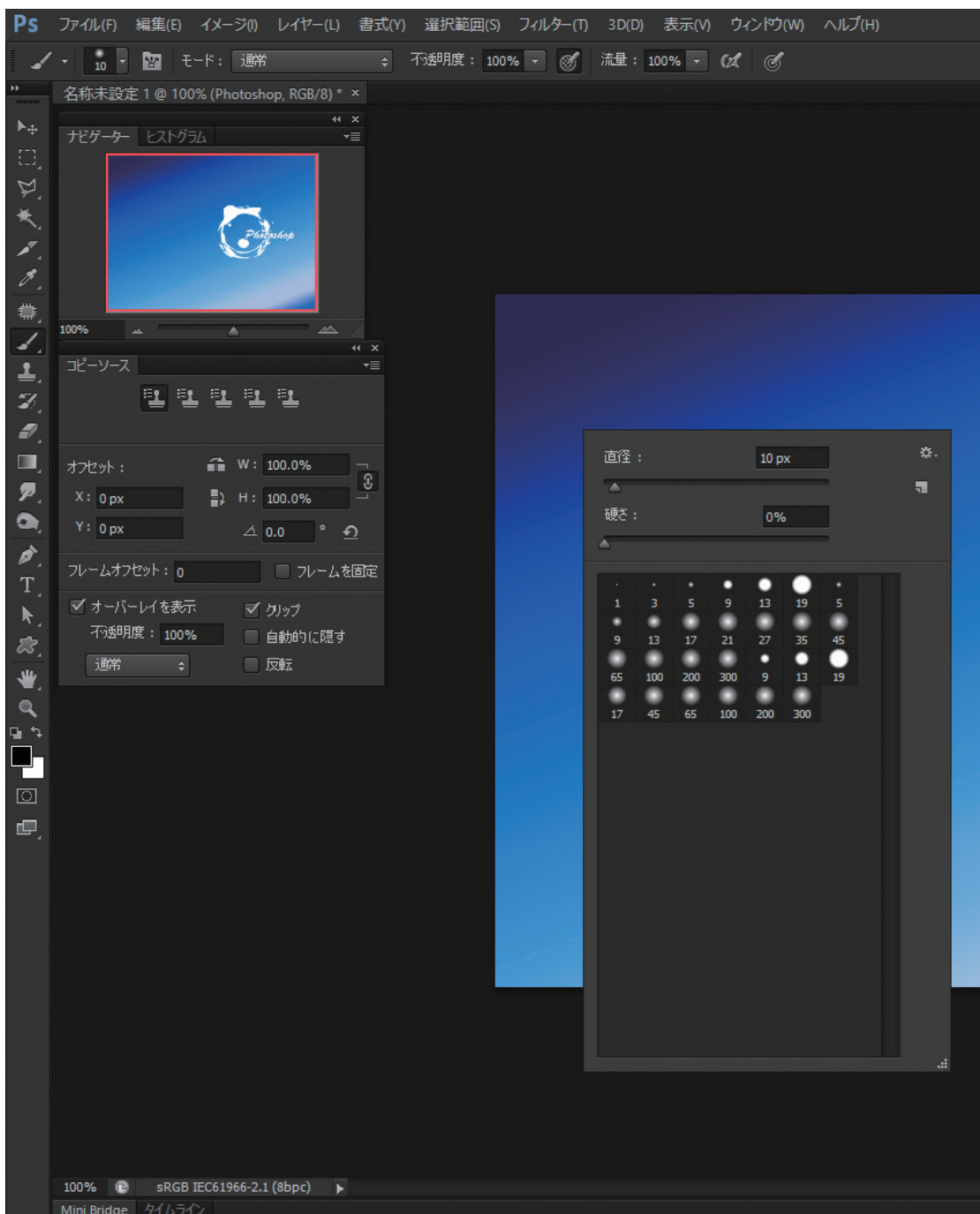
02/03/26

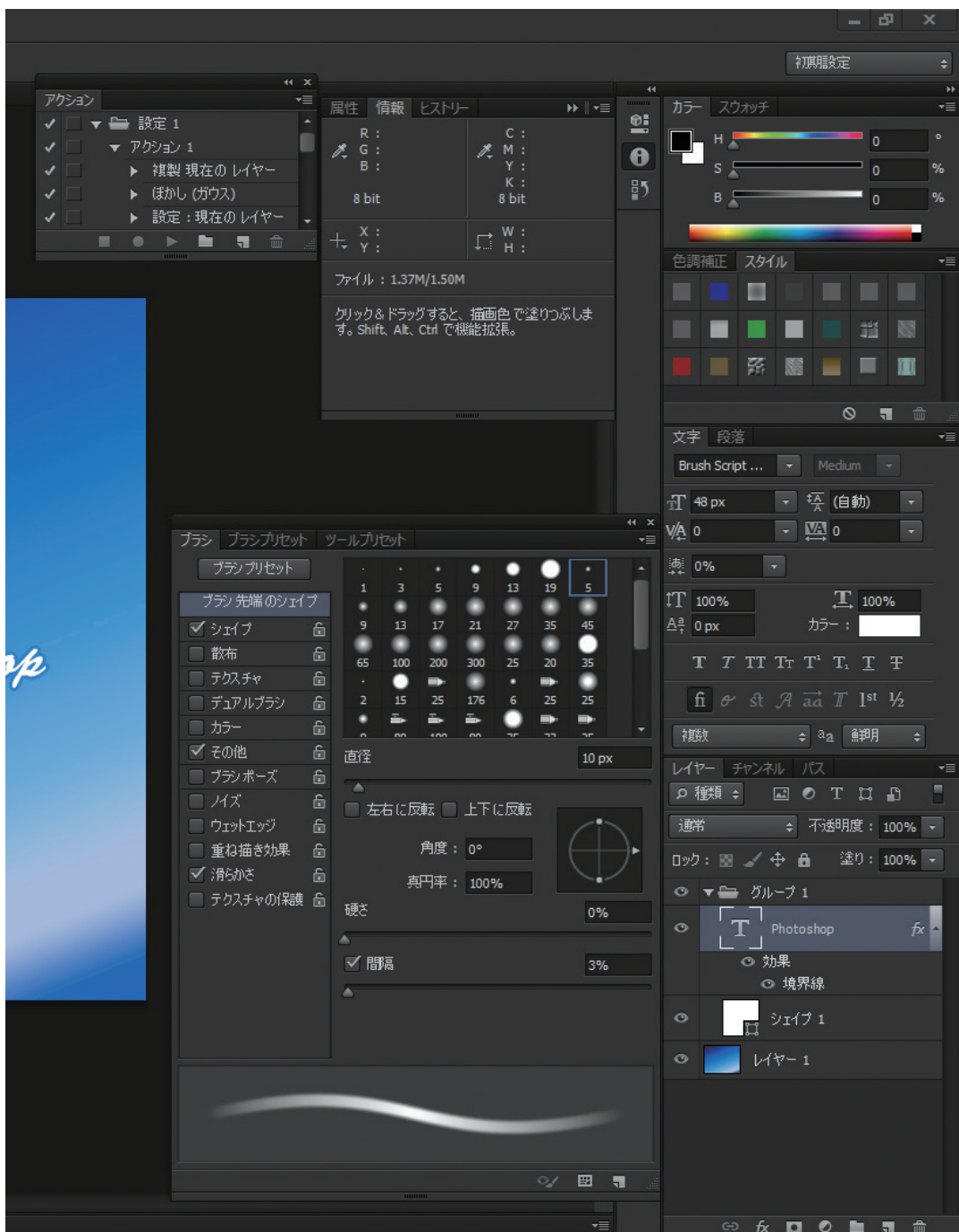
メニュー

用途に応じた様々なパネルが用意されている。
作業をしやすいように、表示／非表示、組み合わせや並べ替えなどができる。



様々なパネル





画像編集前の基礎知識

画像処理を行う上で、デジタル画像データが持つ様々な特性や基本操作についての基礎知識を身に付けておくと、Photoshopや他の画像編集ソフトの理解も深まります。

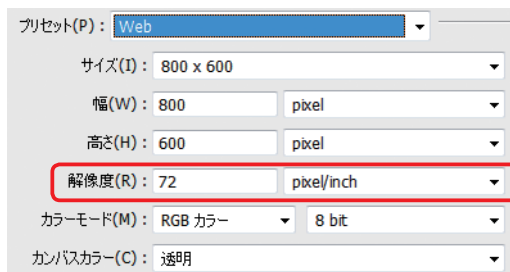
● 解像度

解像度とは1インチにいくつのピクセルが並んでいるかを示すもので、画面解像度の単位はppi（出力装置では出力解像度、単位はdpi）です。数値が高いほど画像は高画質になりますが、データは重くなります。

ウェブ用

ディスプレイの標準的な解像度に合わせ、ウェブサイトで使用する画像の場合は72ppiで作成されます。低解像度で印刷には向きませんが、ファイルサイズが軽くなります。

図1-1●プリセット「Web」選択時



印刷用

インクの点の集まりによって画像を表現するため、高い解像度を必要とします。数値が高すぎても視認できないので、一般的には350ppi前後で作成します。

図1-2●プリセット「写真」選択時



● 画像のタイプ

デジタル画像データは以下の2種類に分けられます。

ラスター形式

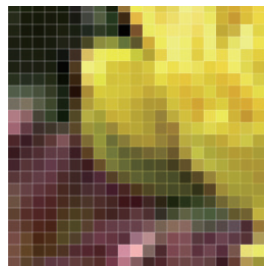
Photoshopで主に扱う形式です。最小の点であるピクセルの集合体で、拡大表示するとブロック構造が見えます。写真や濃淡の多い画像に向いていますが、ファイルサイズが大きくなる傾向があります。

画像を拡大縮小すると劣化するので加工には注意が必要です。

図1-3●元画像



図1-4●1200%拡大表示



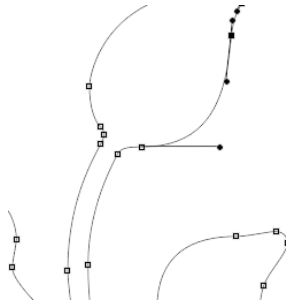
ベクター形式

数式でデータが管理されているため、拡大縮小しても劣化しないのが特徴です。反面、写真のような濃淡の多い画像の表現には向いておらず、主にデザイン的なCG制作で利用されます。

図1-5●Photoshopのシェイプ画像



図1-6●形状を編集できるアンカーポイントとハンドル



ペンツールなどで描画されたベクター状態のオブジェクトも、出力時はラスター形式になります。

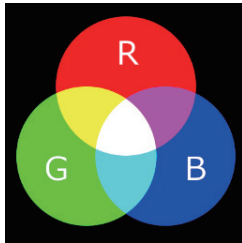
カラーモード

色を表示するモードはいくつかあり、主に以下の2つが挙げられます。

RGB カラー

R（赤）、G（緑）、B（青）の光で「光の三原色」と呼ばれます。ディスプレイでの出力に使用される方式なので、画像の編集作業時はこのモードで行います。

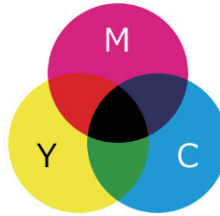
図1-7●RGB：混合すると白になる



CMYK カラー

C（シアン）、M（マゼンタ）、Y（イエロー）の「色料の三原色」にK（ブラック）を加えた4色で表します。印刷用のデータ保存時用のカラーですが、一般的なインクジェットプリンターを使用する場合は内部で変換処理が自動で行われるため、特に選択する必要はありません。

図1-8●CMY：混合すると黒になる



コピーとペースト

一般的なソフトでも用いられている操作で、Photoshopでも多用します。

コピー

選択箇所を設定後、その内容をCtrl+Cキーで「クリップボード」という一時的な保存領域に送る操作です。Ctrl+Xキーによるカットでもクリップボードに送られます。

ペースト

クリップボードにある内容をCtrl+Vキーで貼り付ける操作です。単純なテキストであれば異なるソフト間でも受け渡し可能な場合があります。

起動とファイル作成

Photoshopは総合的な画像編集ソフトで、写真の補正の他にCGイラスト制作や動画編集ツールとしても使用できます。このステップでは、Adobe Photoshop CS6を使用した基本的な操作を学習します。

● Photoshopの起動

インストールした場所にある実行ファイルをダブルクリック、またはWindowsロゴキーで

「スタート」メニューを開き、「すべてのアプリ」などから起動します。

● 新規ファイルを作成

上部メニュー「ファイル」→「新規」(Ctrl+Nキー)で設定画面を開きます。

「プリセット」を選択すると自動で幅と高さなどが入力されます。「カンバスカラー」は「透明」以外を選択すると不透明な背景レイヤーが生成されます。

図2-1 ● 「ファイル」→「新規」

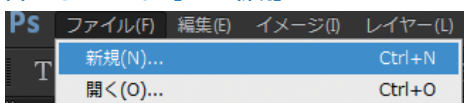
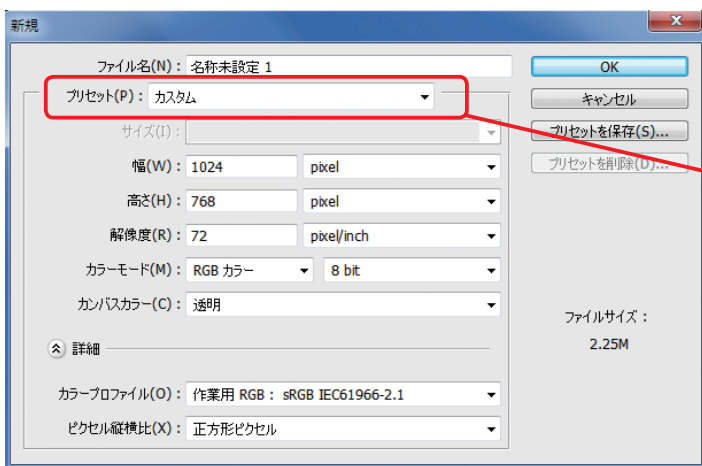


図2-2 ● 「新規」ウィンドウ



「プリセット」を選択すると、「幅」「高さ」などのデフォルト値が自動で設定される