

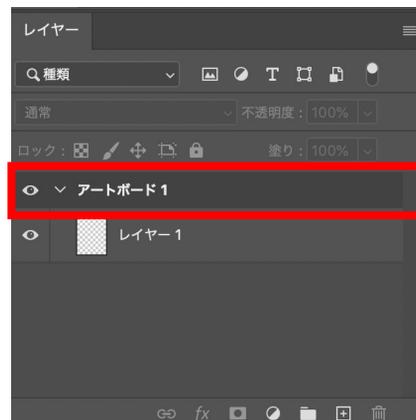
Photoshop ひとつわざアップ

アートボードツール

新規作成時
アートボードにチェック

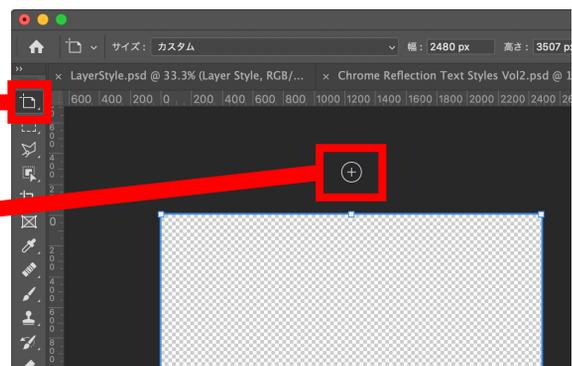


アートボードを選択



移動ツール長押し
→アートボードツール

プラスマークをクリックで
アートボード追加

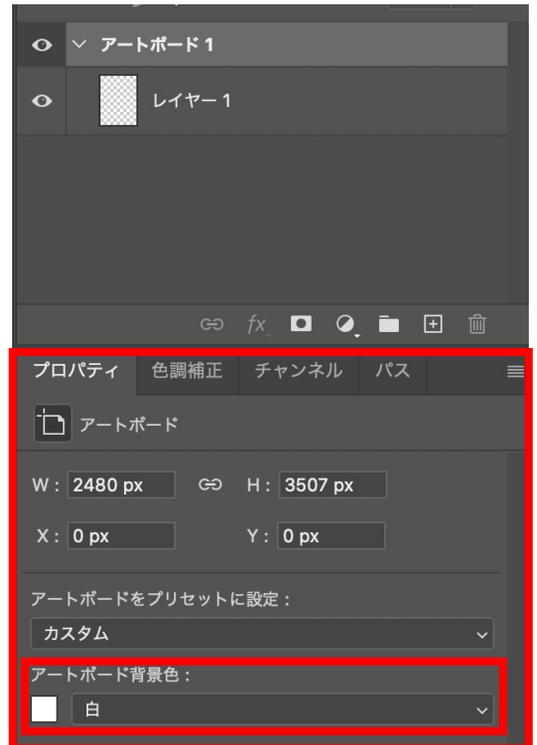


レイヤーオプションから
「アートボードを新規作成」でも
アートボードを追加できる

アートボードツール

アートボードの背景色は
プロパティで
アートボードの背景色で設定

基本的には「透明」を選択

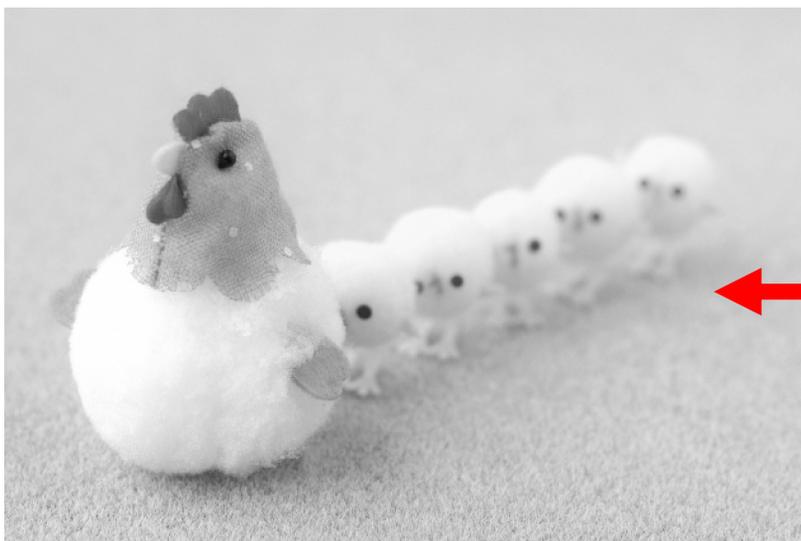
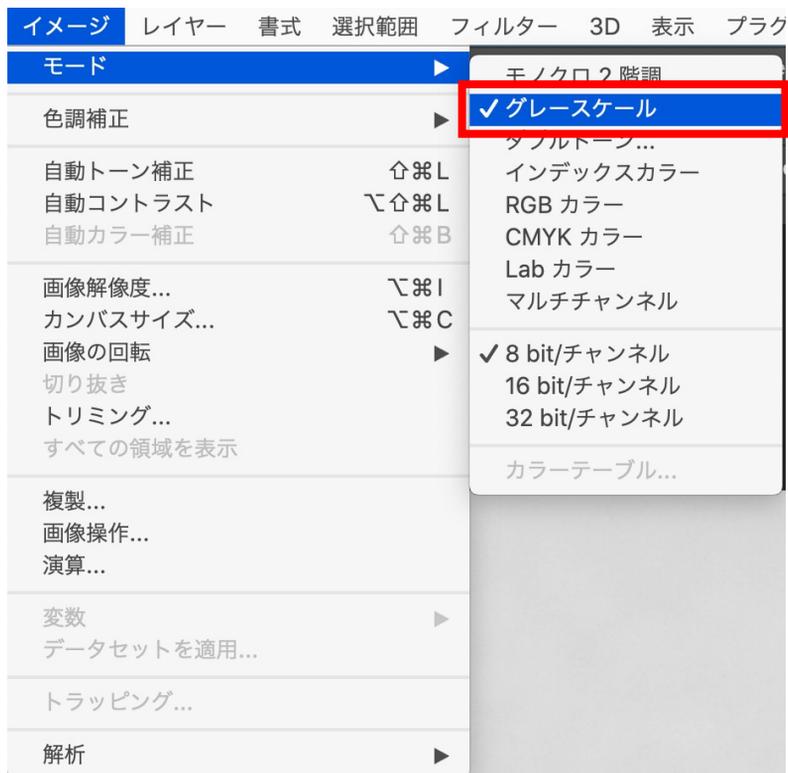


オブジェクトごと複製したい場合は
アートボードを選択し
レイヤーパネルのパネルオプションメニュー
「アートボードを複製」

白黒

グレースケールにする方法

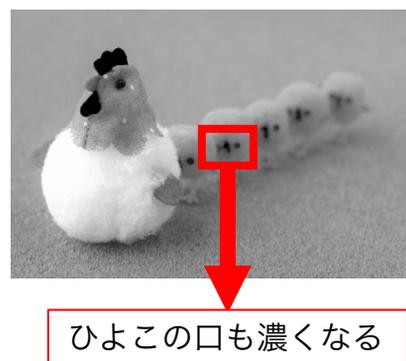
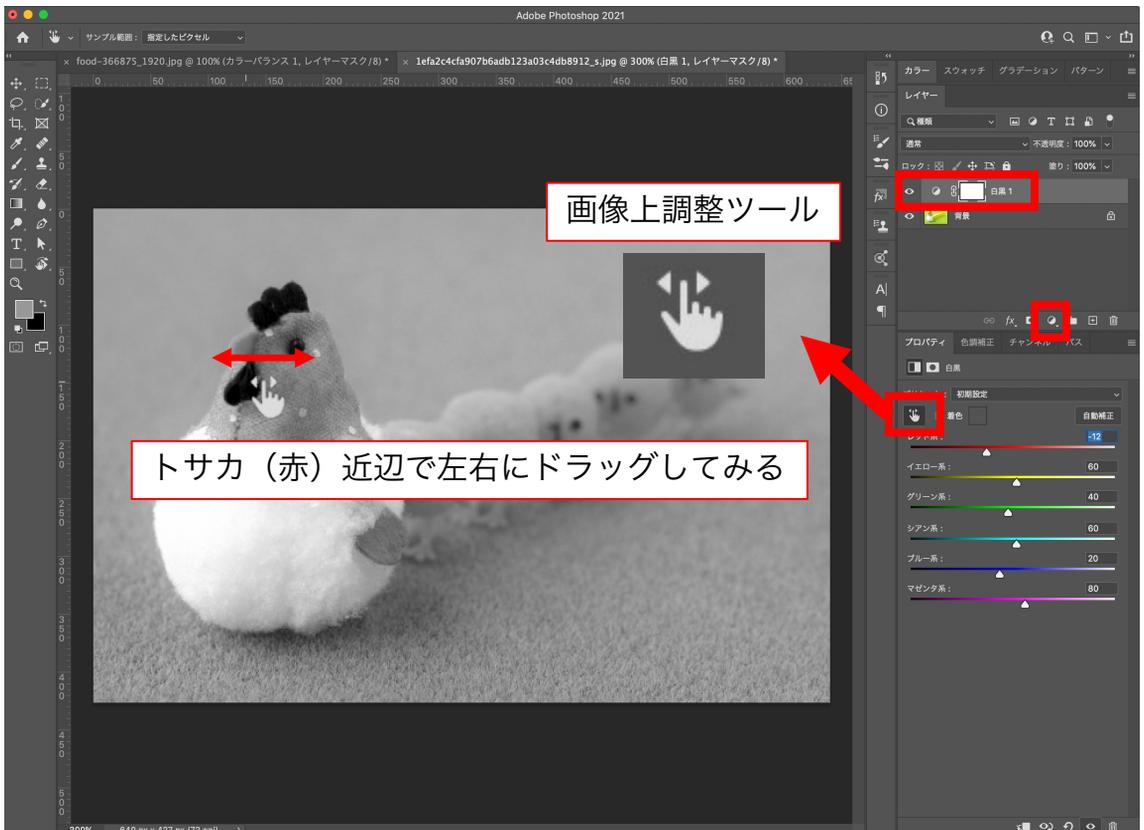
イメージ→モード→グレースケール



白黒

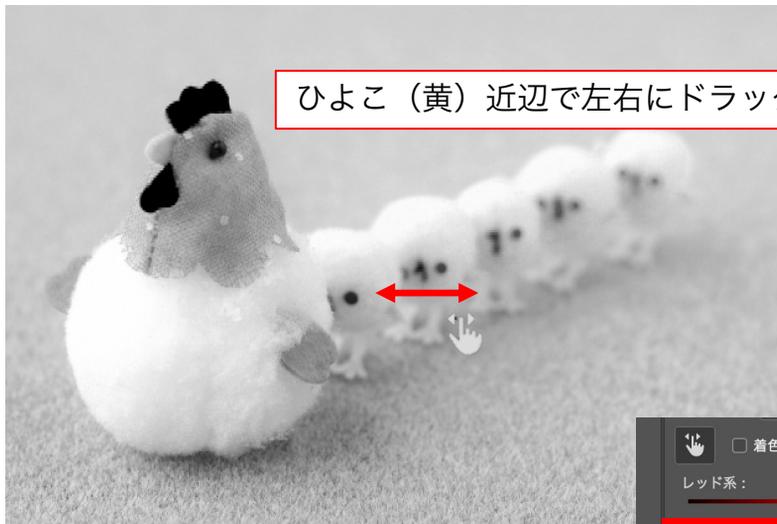
白黒を適用して

キャンバス上で直接カラーを調整するには、「画像上調整ツール」で画像をクリック、左（暗）または右（明）にドラッグして、対応するカラーのカラー-sliderを変更する。



白黒

ひよこと背景のメリハリをつける



ひよこ（黄）近辺で左右にドラッグしてみる

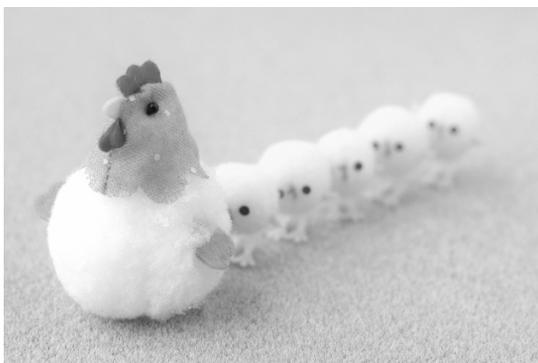
画像上調整ツール



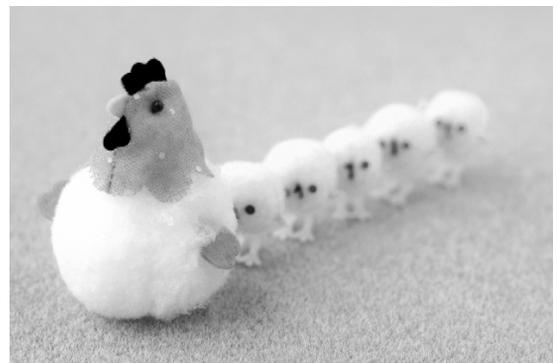
イエロー系スライダが動く

グレースケールにする場合
イメージ→モード→グレースケール
→**統合**→破棄

「白黒」調整前グレースケール



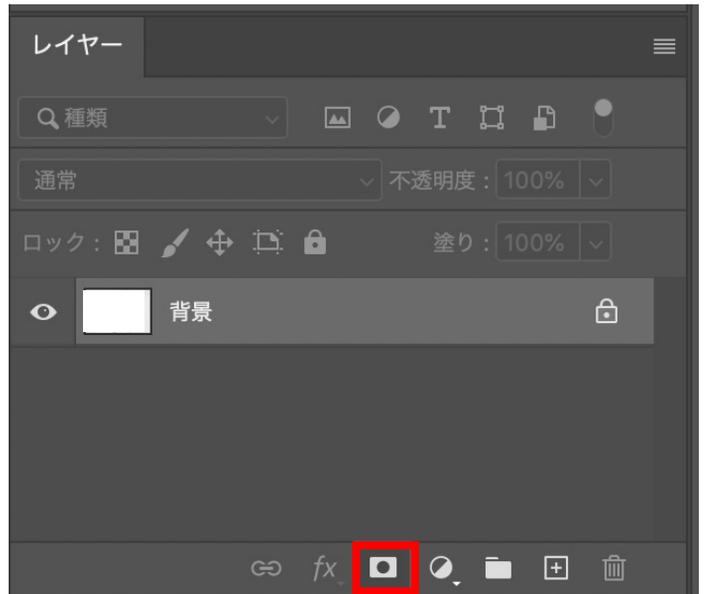
「白黒」調整後グレースケール



レイヤーマスクで人物を切り抜こう

レイヤーマスクを追加

レイヤーパネル
→レイヤーマスクを追加



選択範囲→選択とマスク

または
プロパティ
(コントロールパネル)
→選択とマスク

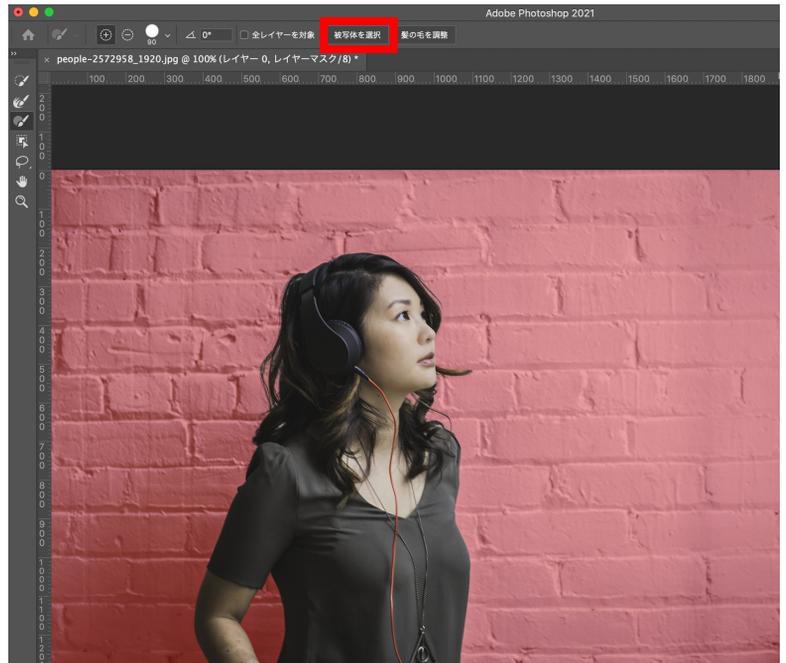


被写体を選択

被写体を選択

または

選択範囲→
被写体を選択



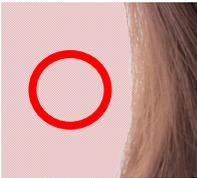
属性パレット

細かい箇所を
調節していく

表示モード：
オニオンスキン、
白地など
使いやすい表示を選択
オススメ：オーバーレイ

不透明度

マスク範囲の濃度を変更できる



グローバル調整

滑らかに:0

滑らかに:100



縁が滑らかに

ぼかし (縁をぼかす)

コントラスト (縁がはっきり)



エッジ をシフト (縁を内・外に)



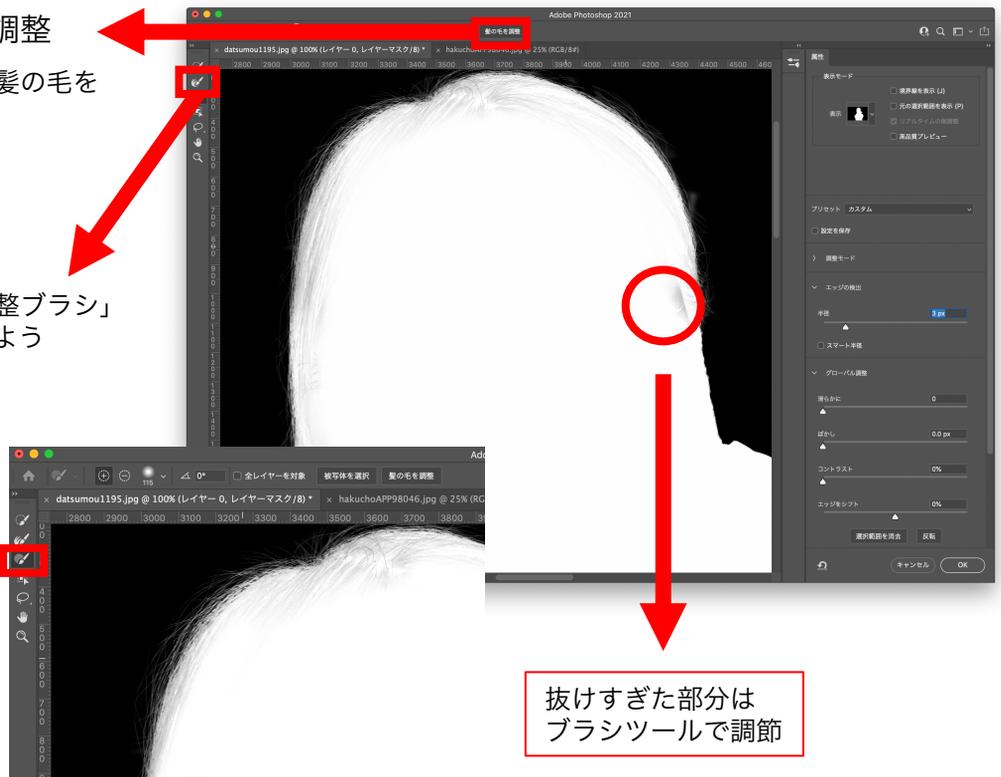
レイヤーマスクで人物を切り抜こう

ブラシ・髪の毛の調整

髪の毛の調整

人物の細かい髪の毛を
自動検出

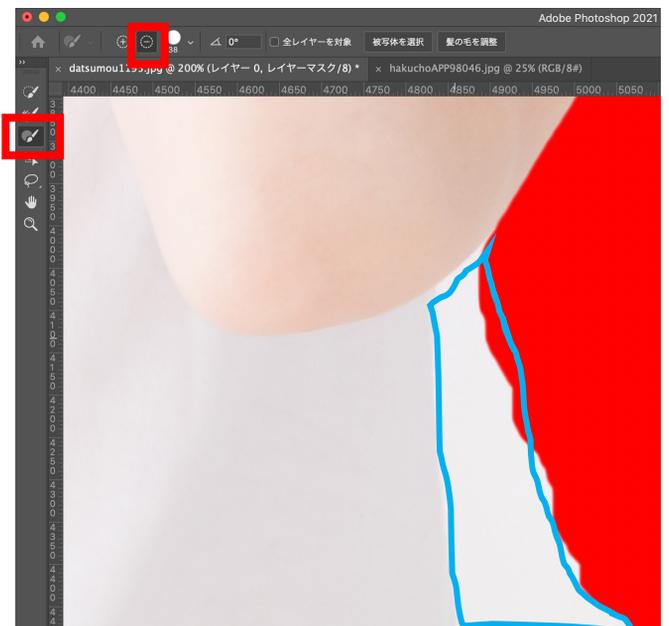
「境界線調整ブラシ」
も試してみよう



抜けすぎた部分は
ブラシツールで調節

マイナスのブラシで
不要な部分を塗りつぶす
(追加はプラスブラシ)

ブラシの太さ
Ctrl + opt + 左右にドラッグ



便利補足

表示モード：レイヤー上

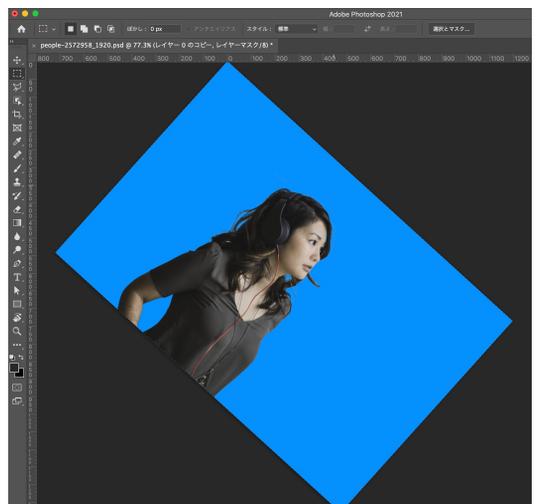
新規レイヤーを作成し
はっきりした色を
塗りつぶしておいた上で
レイヤー上を選択すると
設定したカラーが透け、
切り抜きの結果を確認しやすい。



選択とマスクパネルから一旦出て

「回転ビューツール (Rキー)」でキャンバスを回転すると、
腕の動きに沿った角度になって
描きやすくなる。

解除：回転ビューツール
ダブルクリック



「画像解像度」再サンプルオプション

自動

Photoshop は、ドキュメントのタイプおよびドキュメントを拡大・縮小しているかどうかに基づいて再サンプル方法を選択します。

ディテールを保持（拡大）

この方法を選択した場合、**ノイズを軽減**スライダーが有効になり、画像を拡大したときに発生するノイズを軽減することができます。

バイキュービック法 - 滑らか（拡大）

画像を拡大するための優れた方式です。バイキュービック法の補間に基づいていますが、より滑らかな結果が得られます。

バイキュービック法 - シャープ（縮小）

画像を縮小するための優れた方式です。バイキュービック法の補間に基づき、シャープ化を強化します。この方法では、再サンプルされた画像でもディテールが保持されます。「バイキュービックシャープ」で画像の一部がシャープになりすぎる場合は、「バイキュービック法」を使用してみてください。

バイキュービック法（滑らかなグラデーション）

周辺ピクセルの値の調査に基づく、低速ながらより精度の高い方式です。より複雑な計算を使用するため、「バイキュービック法」は「ニアレストネイバー法」や「バイリニア法」よりも色調のグラデーションが滑らかになります。

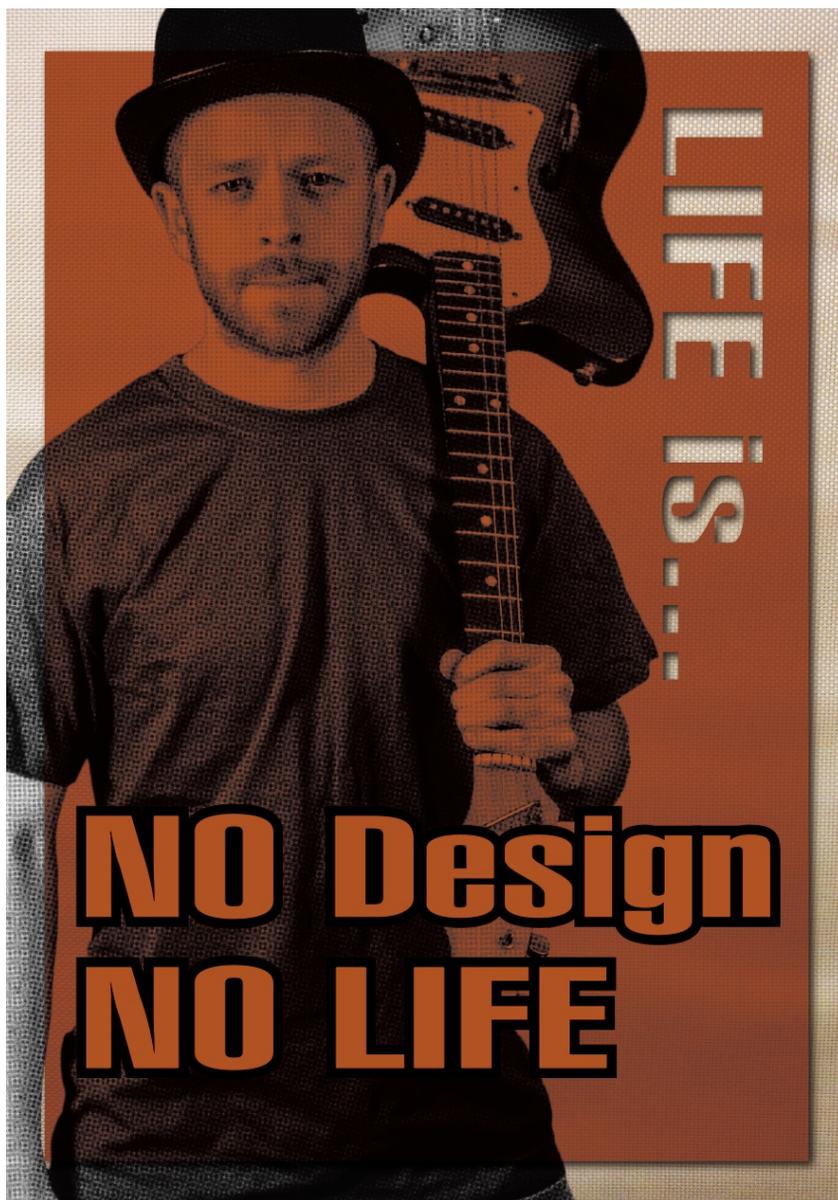
ニアレストネイバー法（ハードな輪郭）

高速ですが精度の低い方法です。画像内のピクセルを複製します。この方法では、アンチエイリアス処理されていない画像の縁を含むイラストでハードな輪郭が保持され、ファイルサイズが小さくなります。ただしこの方法では、画像を変形したり、拡大縮小したり、1つの選択範囲に対して複数の処理を実行すると、修正部分がギザギザになる可能性があります。

バイリニア法

周辺のピクセルのカラー値を平均してピクセルを追加する方式です。標準的な画質が得られます。

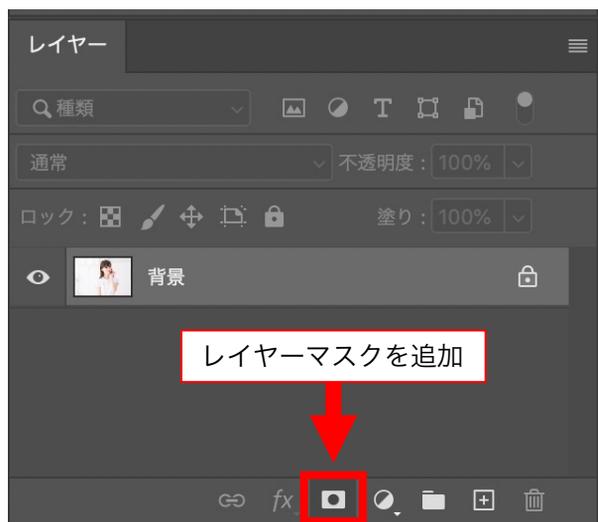
仕上がりイメージ



人物を切り抜いてモノクロに

人物を切り抜き

(被写体を選択→選択とマスク→
レイヤーマスクを追加)

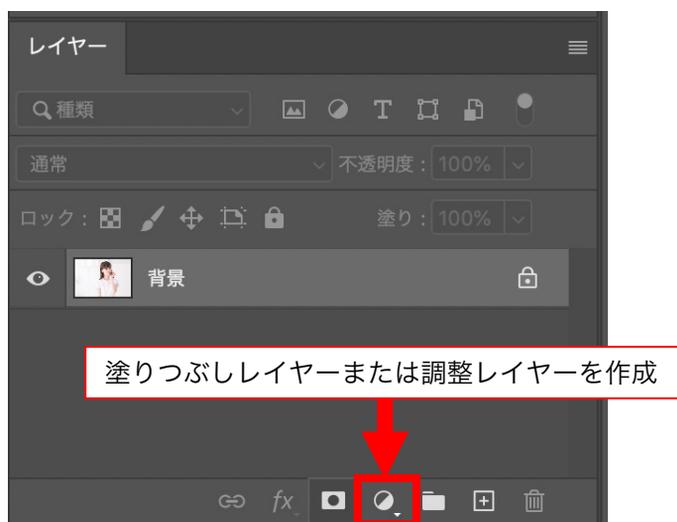


グレースケールにする

イメージ→モード→グレースケール

または

塗りつぶしレイヤーまたは
調整レイヤーを作成
→白黒

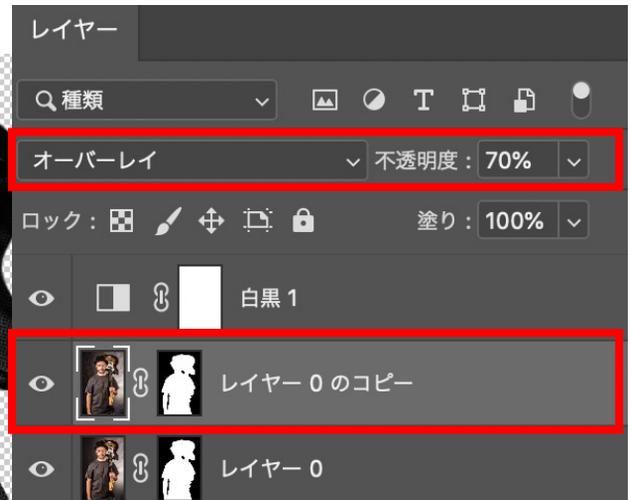


カラーハーフトーン

レイヤーを複製し

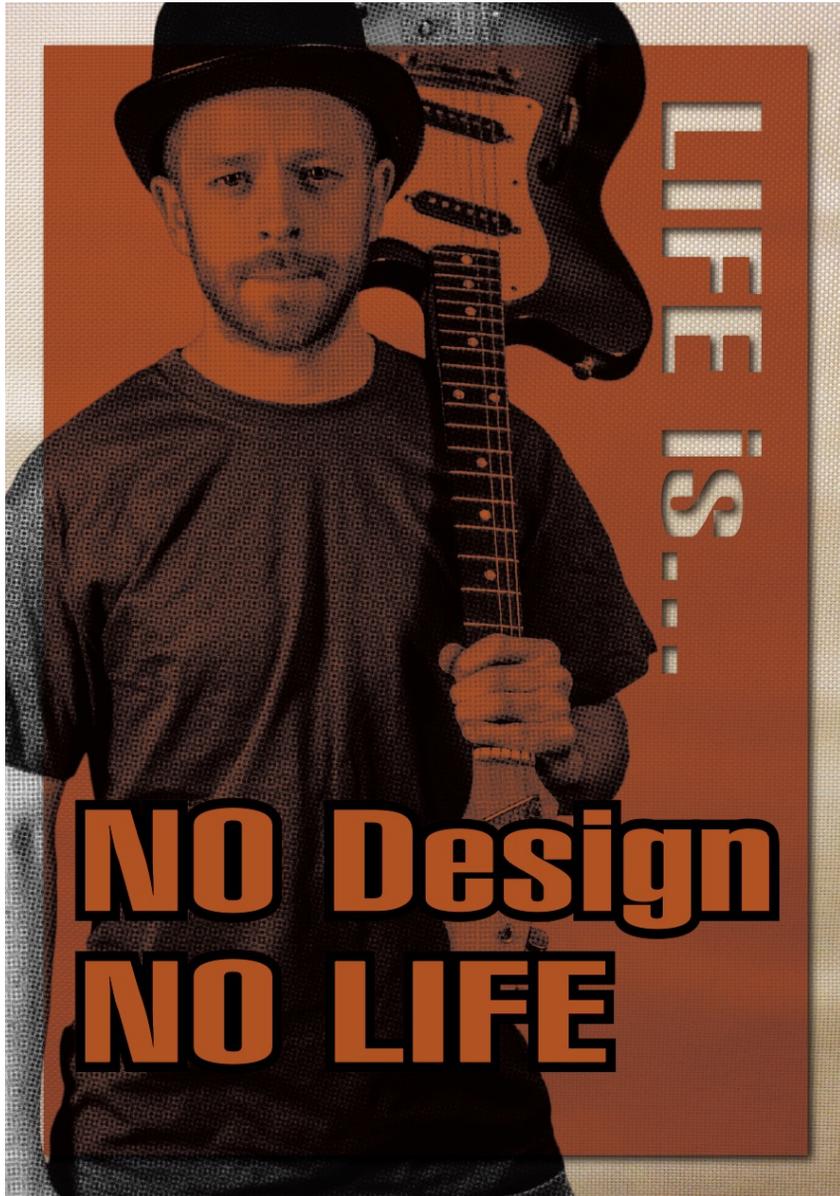
複製したレイヤーに
フィルター →
ピクセレート →
カラーハーフトーン
(設定の一例)

レイヤーの描画モード
オーバーレイ
不透明度 70%
(馴染ませる)



Illustratorでもできる！
効果 →
ピクセレート →
カラーハーフトーン

Illustratorで仕上げ



Illustratorで仕上げ

画像を配置

前面に長方形（乗算）を作成しに文字を乗せ、文字をアウトライン化し
前面オブジェクトで型抜き

アピラランス：ドロップシャドウ

Helvetica LT Std

仕上がりイメージ



文字をアウトライン化

文字を入力（漢字タイプス 4 1 5 Std R ,150Q）
塗り：黒

文字をアウトライン化する

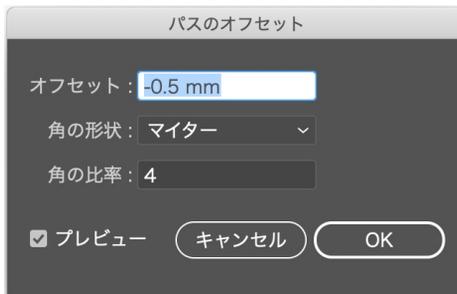
デ
ジ
タ
ル
感

文字を細らせアナログ感を出す

オブジェクト

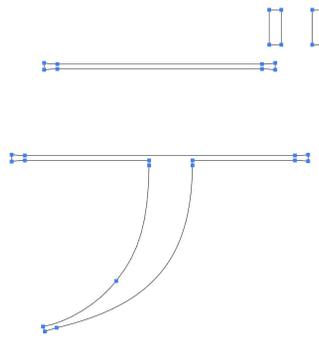
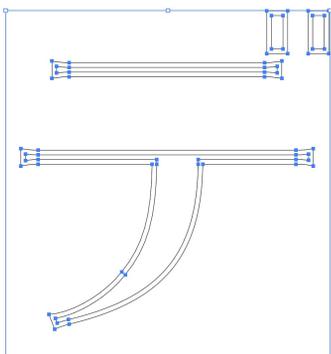
→パス

→パスのオフセット



内側のオブジェクト（現在のパス）をロック（⌘+2）

外側のオブジェクトを選択して削除



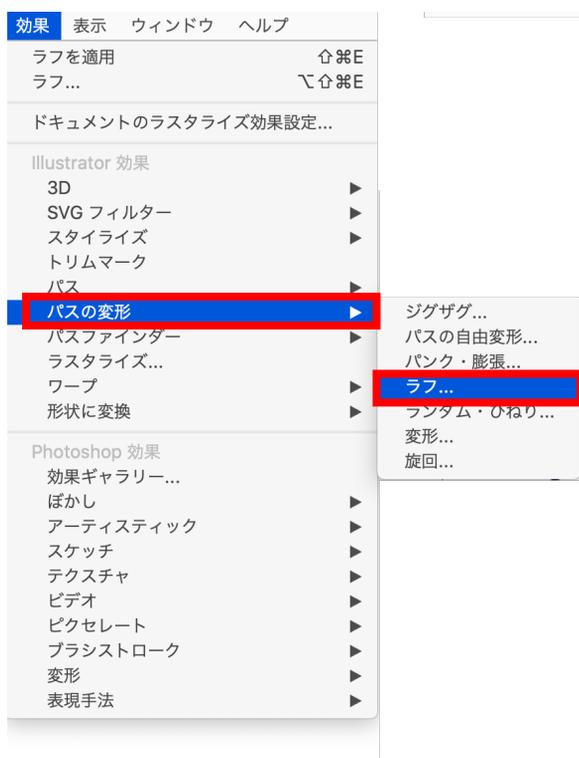
ロック解除（opt + ⌘+2）

輪郭に凹凸をつけ文字を滲ませる

効果

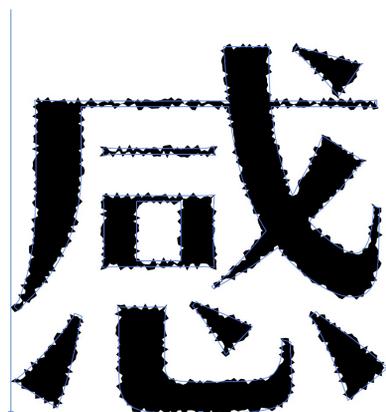
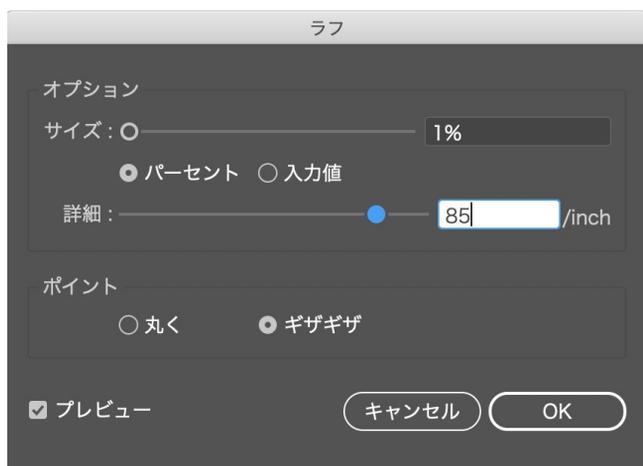
→パスの変形

→ラフ



サイズは小さめ

詳細を大きめに



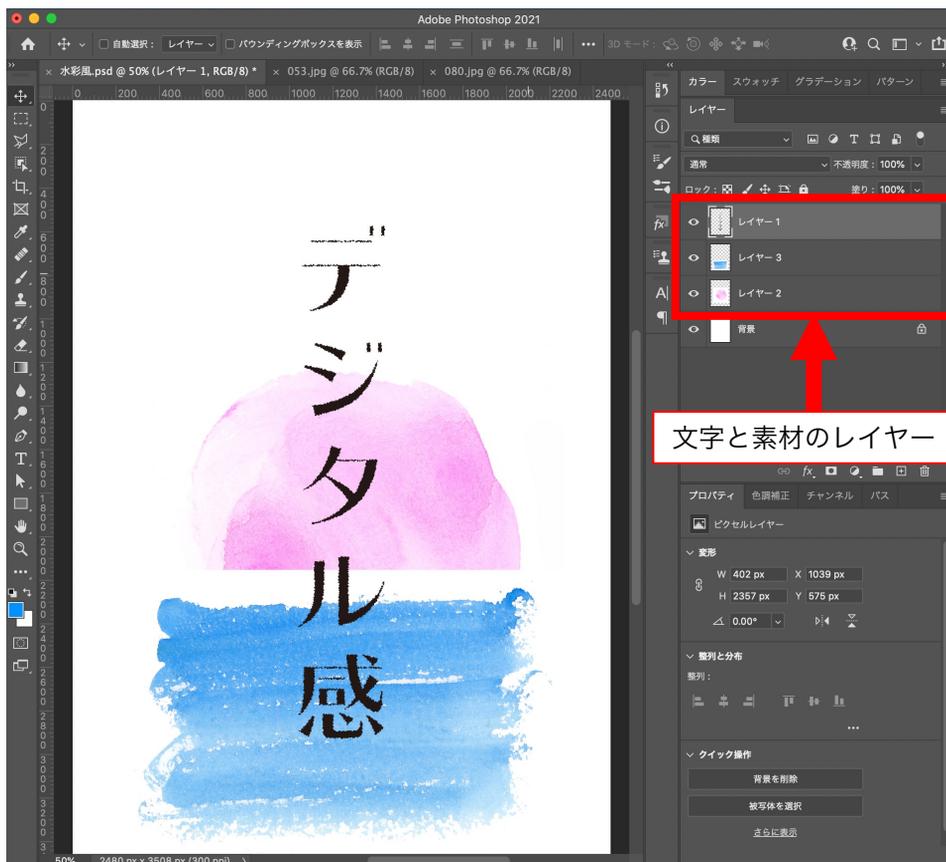
Photoshopで合成する

オブジェクトをコピーして
Photoshopを新規で開いて (A4)

ペースト
(形式: ピクセル)



水彩の素材を複数配置 (jpg を開いてドラッグ)
水彩は文字の下に

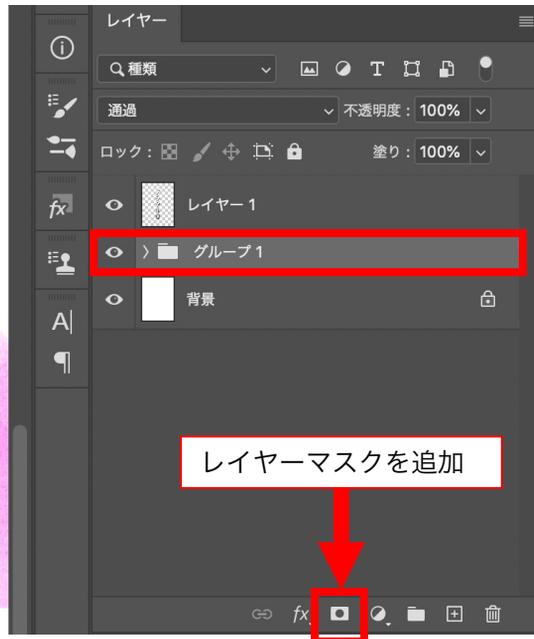


グループにレイヤーマスクをかける

グループを選択してレイヤーマスクを追加



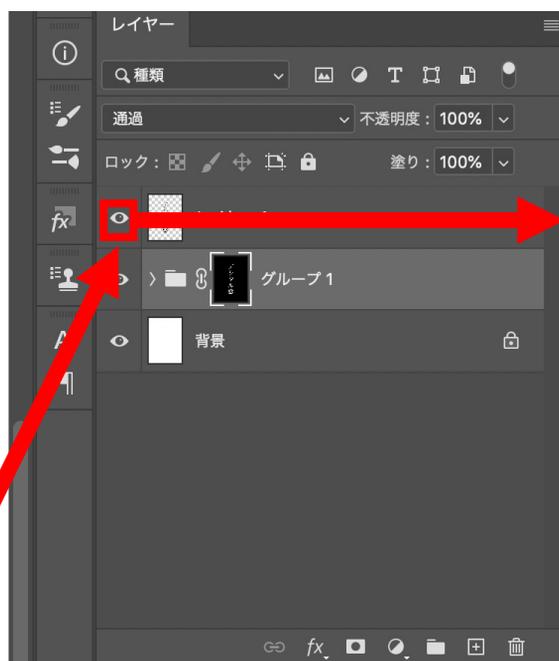
選択範囲を解除しない



レイヤーマスクを追加



選択範囲を作る前の
上のレイヤーが
見えているので
黒く見える



非表示に

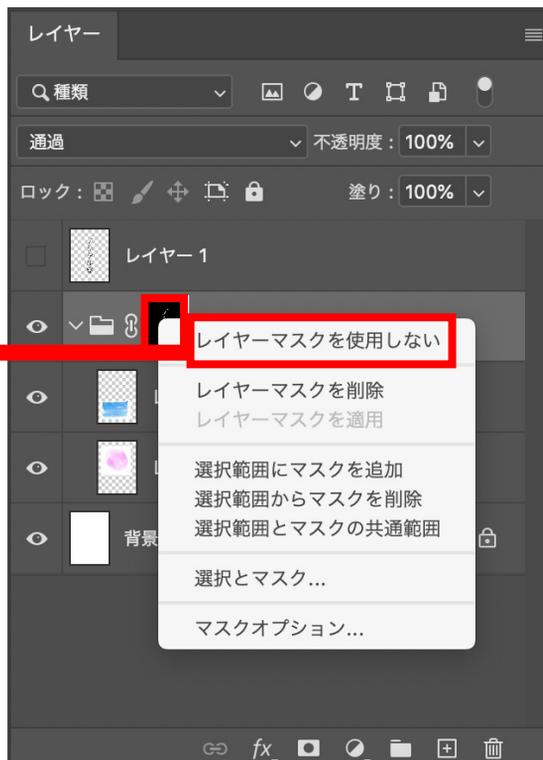
画像を調整

素材を移動や複製し調整する

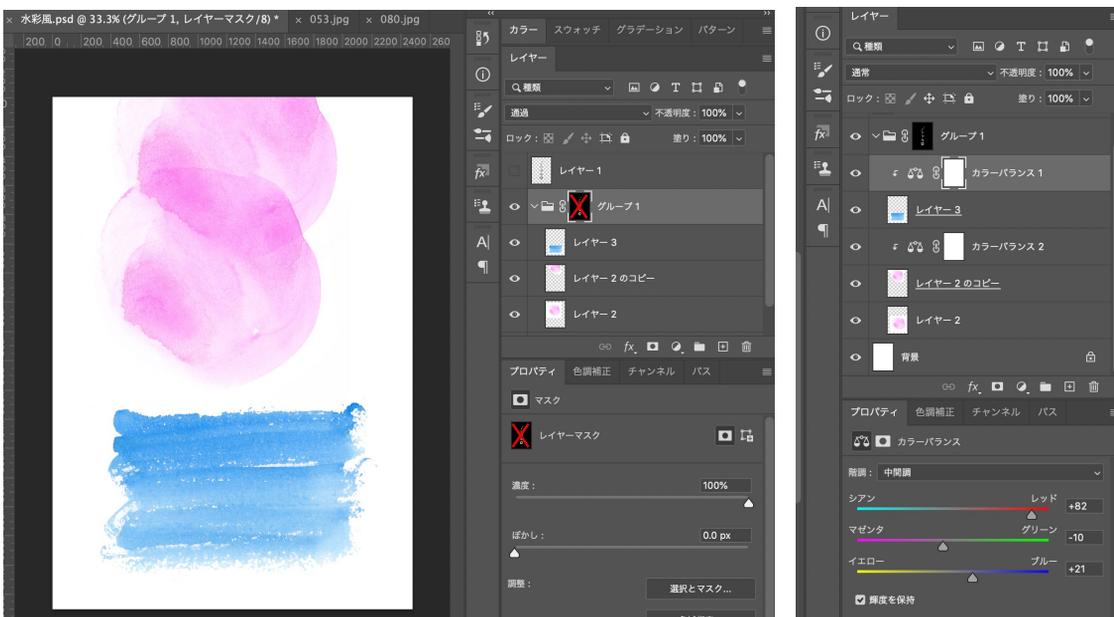
素材のみ表示させるには
一旦、レイヤーマスクを非表示にする

レイヤーマスクサムネイルを
右クリック
→レイヤーマスクを使用しない

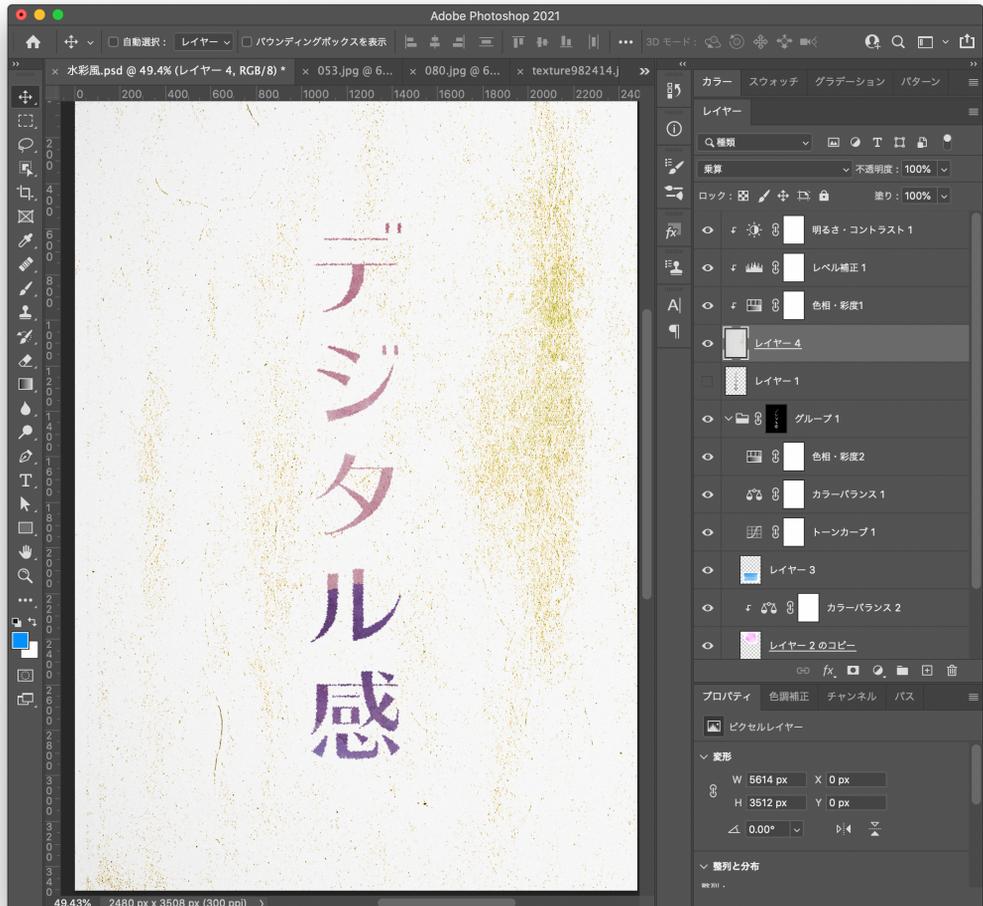
(戻す →右クリック
レイヤーマスクを使用)



素材の余白を削除、拡大、色調補正、
乗算にするなど



紙素材を配置して仕上げる



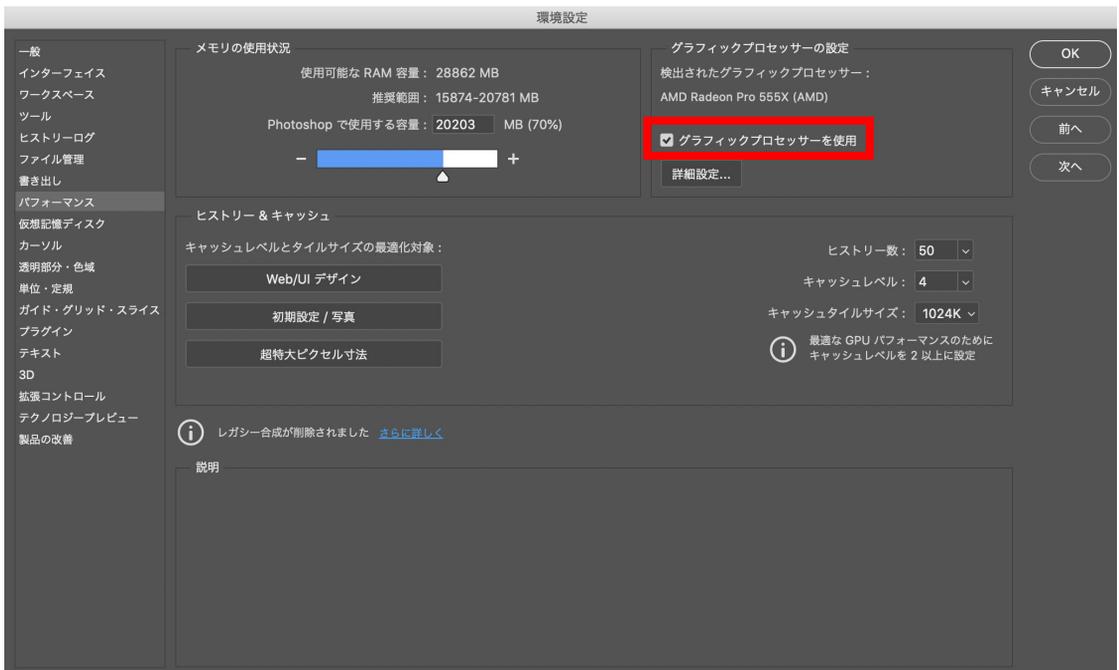
紙素材を配置し調整する
(レイヤーマスクの外に)

文字 : 色相・彩度で文字の彩度を下げる、
トーンカーブで濃淡を上げる
など

画面が緑になる

Photoshop
環境設定→パフォーマンス

「グラフィックプロセッサを使用」のチェックを外して
Photoshopを再起動



解決しない場合は以下も試してみる

<https://community.adobe.com/t5/photoshop%E3%83%95%E3%82%A9%E3%83%BC%E3%83%A9%E3%83%A0/photoshop22-4-1%E4%BD%BF%E7%94%A8%E4%B8%8D%E5%85%B7%E5%90%88%E3%81%A7%E7%94%BB%E9%9D%A2%E3%81%8C%E7%B7%91%E8%89%B2%E3%81%AB%E3%81%AA%E3%82%8B/m-p/12095274>