ADOBE® PHOTOSHOP
ヘルプとチュートリアル

2013年2月

新機能

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

コンテンツに応じた移動とパッチ
Lynda.com （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
単純なステップで画像を再合成します。

ベクトルシェイプ
Infinite Skills（2012 年 8 月 10 日）
ビデオチュートリアル
CS6 でのシェイプの描画

レンズに応じた調整
Kelby （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
レンズのねじれをすばやく補正し、詳細なデータベースから描画します。

新しくなった 3 部構成のぼかしギャラリー
Lynda.com （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
正確に配置したぼかしにより目を強調。

自動補正について
Kelby （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
一般的な画像の問題をクリック 1 つで解決。

バックグラウンドの保存と自動復元
Kelby （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
貴重なデータを保護します。

ぼかしギャラリー
Kelby （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
専用ぼかしワークスペースでのすばやいクリエイティブコントロール。

Camera Raw 7 プラグイン
Kelby （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
最新のノイズ、カラー、およびダイナミックレンジコントロールを活用します。

新しくなった反射とドラッグ可能なシャドウ
Lynda.com （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
画像にリアリズムを簡単に追加できます。

新しくなった切り抜きツール
Lynda.com （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
対話型のプレビューで画像を正確に切り抜けます。

新しくなったシェイプツール、タイプツール、デザインツール
Lynda.com （2012 年 5 月 7 日）

ビデオチュートリアル
本物のベクトルシェイプ、タイプスタイル、など。

プリセットの移行と共有
Kelby （2012 年 5 月 7 日)
ビデオチュートリアル
ワークグループ全体に共通の設定を適用します。

3D コントロール
Lynda.com （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
クリエイティブな可能性を別次元に拡張します。

コンテンツに応じた移動とパッチ
Lynda.com （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
不完全な部分をシームレスに修復します。

新しいシーンレイヤーを用いたビデオワークフロー
Kelby （2012 年 5 月 7 日)
ビデオチュートリアル
ビデオ DSLR およびその他のソースを直観的に編集できます。

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

CS6 の新機能

レタッチと変形
- コンテンツに応じた移動ツール
- コンテンツに応じたパッチツール
- 新しくなった切り抜きツール

フィルター
- 広角レンズの補正
- 写真のぼかしギャラリー
- 照明効果ギャラリー
- 油彩フィルター

ビデオ
カラーと色調の調整
3D（Photoshop Extended のみ）
ペイントとパターン
描画
ワークスペースとワークフロー
テキスト
Adobe Touch および Photoshop 関連アプリケーションとの互換性
Camera Raw 7

Photoshop 全体での新機能を知るには、ウィンドウ／ワークスペース／CS6 の新機能を選択します。

レタッチと変形

ページの先頭へ

コンテンツに応じた移動ツール

コンテンツに応じた移動ツールにより、複雑なレイヤー操作や時間のかかる正確な選択操作を行うことなく、すばやく画像を再構成できます。拡張モードでは、髪、木、建物などのオブジェクトを違和感なく拡張または縮小します。移動モードでは、オブジェクトを異なる場所に配置できます（背景が似ている場合に最も効果的です）。ツールバーで、スポット修復ブラシツール を押して、コンテンツに応じた移動ツール を選択します。

詳しくは、コンテンツに応じた移動を参照してください。

コンテンツに応じたパッチツール

パッチツールが更新され、近くのコンテンツを合成して不要な画像要素をシームレスに置き換える「コンテンツに応じる」オプションが用意されました。自然に見える結果は、「コンテンツに応じた塗りつぶし」に似ていますが、パッチツールにより、塗りの元になる領域を選択できます。ツールバーで、スポット修復ブラシツール を押し、パッチツール を選択します。

詳しくは、コンテンツに応じたパッチを参照してください。

新しくなった切り抜きツール

新しくなった切り抜きツールには、インタラクティブなプレビュー機能があるので、結果をさらに視覚化できます。ツールバーオプションが整理され、便利な角度補正ツールや、画像ウィンドウで切り抜きが有効のときに縦横比を調整できるコントロールも用意されました（現在の縦横比や解像度を維持するには、画像を右クリックし、追加オプションにアクセスします）。

- 画像を切り抜くには、ツールバーで切り抜きツール をクリックします。次に、画像ウィンドウで初期設定の切り抜き境界線を調整するか、ウィンドウ内でドラッグして独自の境界線を指定します。
- 画像の遠近法を修正するには、切り抜きツールを押し、遠近法の切り抜きツール を選択します。

詳細：写真の切り抜きと角度補正を参照するか、切り抜きツールのビデオチュートリアルをご覧ください。

フィルター

ページの先頭へ

広角レンズの補正

フィルター／広角補正を選択すると、魚眼レンズや広角レンズで撮影したパノラマなど写真に写った、湾曲した線をまっすぐにできます。フィル

ターは、個々のレンズの物理的特性に基づいて、自動的に画像を補正します。

詳しくは、広角補正フィルターを参照するか、RC Conception によるレンズに応じた調整のビデオチュートリアルをご覧ください。

写真のぼかしギャラリー

フィルター／ぼかしを選択し、「フィールドぼかし」、「虹彩絞りぼかし」または「チルトシフト」を選択すると、直感的な画像上のコントロールを使用して 3 種類の異なるぼかし効果の写真をすばやく作成できます。ぼかし効果コントロールを使用して、画像にボケ効果を追加します。

詳しくは、写真のぼかしギャラリーを参照してください。

照明効果ギャラリー

新しい 64 ビットの照明効果ギャラリーにより、パフォーマンスの向上とよりよい結果が得られます。専用ワークスペースでは、キャンバス上での制御とプレビューが可能なので、照明効果のビジュアライズが簡単になります。

詳しくは、照明効果の追加を参照してください。

油彩フィルター

フィルター／油彩を選択すると、簡単に古典絵画のようなタッチでペイントすることができます。

ビデオ

ページの先頭へ

新しいデザインの、クリップベースのタイムラインパネルでは、トランジションやエフェクトにより、完成したビデオに洗練されたプロの技で磨きをかけます。クリップのデュレーションや速度の変更が簡単にでき、テキスト、静止画像、スマートオブジェクトに対して、モーションエフェクトを適用できます。

ビデオグループを使用すると、複数のビデオクリップと、それ以外のテキスト、画像、シェイプなどのコンテンツを組み合わせて 1 つのタイムライントラックを作成できます。オーディオトラックを分割して、簡単に編集および調整できるようになりました。

ビデオエンジンの設計を見直し、サポートするインポート形式の幅も広がりました。最終版のビデオを書きだす準備ができたら、Photoshop に用意されている、DPX、H.264 および QuickTime 形式に対応した便利なプリセットとオプションを利用できます。

注意：Windows では、QuickTime を別途インストールします。

詳細：詳しい方法については、Photoshop CS6 の新しいビデオ機能を参照してください。 ビデオの簡単な概要については、RC Conception による直感的なビデオ機能を参照してください。

カラーと色調の調整

ページの先頭へ

スキントーンの選択と顔検出 選択範囲／色域指定を選択します。次に、色域指定ダイアログボックスの上部にあるポップアップメニューから、「スキントーン」を選択すると、トーンを簡単に分離できます。選択結果を画像内の顔に絞り込むには、「顔を検出」を選択します。

または、顔のみの選択から始めるには、上部にあるポップアップメニューから「色域指定」を選択してから、「カラークラスタ指定」と「顔を検出」を選択します。この方法の場合、スポイトツールサンプラーを使用して、選択範囲を調整できます。

注意：スキントーンを維持したまま他のすべてのカラーを調整できるような選択範囲を作成するには、スポイトツールサンプラーの下の「階調の反転」を選択します。

自動補正の機能向上 「自動」オプションで「レベル補正」、「トーンカーブ」、「明るさ・コントラスト」が機能向上しており、画像をワンステップできれいに仕上げることができます。

自動補正をカスタマイズするには、Alt キーを押しながら（Windows）または Option キーを押しながら（Mac OS）自動ボタンを押します。各設定について詳しくは、自動補正オプションの設定を参照してください。ビデオの概要については、自動補正を参照してください。

3D（Photoshop Extended のみ）

ページの先頭へ

キャンバス上でシーン編集できるシンプルなインターフェイスにより、3D アートワークを直感的に作成できます。ドラッグによるシャドウの配置、3D オブジェクトのアニメーション化、3D オブジェクトに対するスケッチやカートゥーンなどのエフェクトも簡単に実行できます。

詳細は、Photoshop CS6 での 3D ワークフローを参照してください。

ペイントとパターン

ページの先頭へ

磨耗性先端およびエアブラシ先端 ウィンドウ／ブラシプリセットを選択して新しい磨耗性先端およびエアブラシ先端にすばやくアクセスしたり、ウィンドウ／ブラシを選択してそれらをカスタマイズしたりできます。

磨耗性の鉛筆とパステルは、使用するにつれて自然に摩耗します。「ブラシ先端のシェイプ」オプションのカスタマイズ：「ソフトネス」では摩耗の割合を制御し、「シェイプ」ではフラットから丸形まで設定でき、「先端をシャープに」では元の切れ味が戻ります。ペイント中は、画像の左上のブラシチップのライブプレビューで、摩耗の量を確認できます。

3D 円錐スプレーを使用すると、エアブラシ先端で缶スプレーのような効果が得られます。「ブラシ先端のシェイプ」オプションの「粒子の粗さ」、「はね」、「硬さ」、「ゆがみ」などのコントロールをカスタマイズできます。スタイラスを使用すると、筆圧を変えることで、スプレーしたストロークの広がりを変えることができます。

ブラシポーズは、スタイラスの傾き、回転、強さを保持します。 指定した傾き、回転、強さでペイントするには、ウィンドウ／ブラシを選択し、「ブラシポーズ」を選択します。スタイラスを使用して、初期設定のポーズに対してストロークを変更するか、「無視」オプションを選択して、静的ポーズを維持します。

ブラシ投影法では、スタイラスの傾きと回転をブラシシェイプに適用します。 ウィンドウ／ブラシを選択し、左側のリストから「シェイプ」を選択します。右側のオプションの下部で、「ブラシの投影」を選択します。スタイラスで描く場合、傾きと回転に対する変更によりブラシシェイプが変わります。

カラーは、初期設定では、各ストロークで統一されています。 「カラー」設定では、ペイントするにつれて自動的にカラーが変わります。Photoshop の以前のバージョンでは、カラー設定により、1 回のストロークでの明確なブラシスタンプごとにカラーを変更していました。それに対し、Photoshop CS6 では、動的な変化が各ストロークのはじめに 1 回発生します。この機能により、個々のストローク内ではなく、ストローク間でカラーを変えることができます。

前のバージョンの動作に戻すには、ウィンドウ／ブラシを選択して、左側のリストから「カラー」を選択します。右側のオプションの一番上で、「描点ごとに適用」を選択します。

スクリプトパターン 編集／塗りつぶしを選択し、使用メニューから「パターン」を選択します。次に「スクリプトパターン」を選択して、いくつかある幾何学オプションの中から選びます。これらのスクリプトとカスタムパターンプリセットを組み合わせ、モードを合成することで、洗練されたデザインを作り上げます。

描画

ページの先頭へ

ベクトルレイヤー ラインツールとシェイプツールで、完全なベクトルベースオブジェクトを作成できるようになりました。オプションバーを使用すると、ストロークと塗りつぶしを適用できます。点線その他のデザインでオブジェクトの境界線を描きます。プリセットまたはユーザー定義のグラデーション、カラー、パターンでオブジェクトを塗りつぶすことができます。

ストロークと塗りつぶしの設定を後から修正するには、オブジェクトレイヤーを選択して、パスコンポーネント選択ツール または パス選択ツール を選択します。

詳細：ベクトル方式のシェイプレイヤーのビデオ

直感的なパス編集 初期設定では、パス選択ツール を使用してドラッグすると、複数の関連セグメントが調整され、パスシェイプをすばやく変形できます。以前のバージョンの Photoshop を反映させ、選択したアンカーポイント間のセグメントのみを編集するには、オプションバーで「固定パスのドラッグ」を選択します。

アンチエイリアスエッジを減らし、ベクトルオブジェクトができる限りシャープに表示されるようにするには、オプションバーで「エッジを整列」を選択します。

ワークスペースとワークフロー

ページの先頭へ

数多くの改良により、一般的なタスクをより効率的に実行できます。

Mercury グラフィックエンジンによる高速処理 ゆがみ、ワープ、パペットワープ、切り抜きなどの処理量の多いコマンドで、超高速インタラクションが可能です。

インターフェイスの一新 インターフェイスが一新され、次のようなデザイン強化機能が追加されました。

- 4 段階の明るさレベルを選択できます。編集／環境設定（Windows）または Photoshop／環境設定（Mac OS）を選択します。「インターフェイス」セクションで、「カラーテーマ」スウォッチを選択します。

注意：インターフェイスをすばやく暗くするには、Shift + F1 キーを押します。明るくするには、Shift + F2 キーを押します。（Mac ラップトップユーザーは、FN キーも押す必要があります）。

- ツールの使用中、画像上には選択範囲のサイズや変形の角度などの各種情報が表示されます。これらの値の配置を調整するには、環境設定の「インターフェイス」で、変形値を表示メニューからオプションを選択します。

- 新しい Mini Bridge ギャラリーでは、画像やドキュメントに簡単にアクセスできます。アクセスするには、ウィンドウ／エクステンション／Mini Bridge を選択します。
- 画面スペースを最大にするため、以前アプリケーションバーにあった機能は別の場所に移されました。表示モードの標準とフルスクリーンを切り替えるには、ツールバー下部のボタンをクリックします。

レイヤーのフィルタリング　レイヤーパネルの上部に新しいフィルタリングオプションが追加されました。これを使用すると、複雑なドキュメント内で主要なレイヤーをすばやく見つけることができます。名前、種類、効果、モード、属性、カラーラベルに基づいてレイヤーのサブセットを表示できます。

プリセットの移行と共有　編集／プリセット／プリセットを移行を選択すると、Photoshop CS3 以降のプリセット、ワークスペース、環境設定、設定を Photoshop CS6 に簡単に移行できます。編集／プリセット／プリセットを書き出し・読み込みを選択すると、ワークグループ内のすべてのコンピューター間でカスタムセットアップを共有できます。

バックグラウンドでの保存　バックグラウンドでの保存により、「保存」コマンドを選択した後、保存の完了を待たずに作業を続行できます。

注意：大きなファイルを定期的に保存する場合、Photoshop で最大限の一貫したパフォーマンスを得るには、「ファイル管理」環境設定の「バックグラウンドで保存」を無効にします。

クラッシュからの自動復元　自動復元では、クラッシュ復元情報を指定した間隔（初期設定では 10 分）で保存します。クラッシュした場合、次にアプリケーションを起動するときに、Photoshop は作業内容を自動的に復元します。

自動復元ストレージ間の時間間隔をカスタマイズするには、編集／環境設定／ファイル管理（Windows）またはPhotoshop／環境設定／ファイル管理（Mac OS）を選択します。「バックグラウンドで保存」を選択し、復元情報を次の間隔で自動保存メニューから間隔を選択します。

テキスト

ページの先頭へ

段落スタイルと文字スタイル　ウィンドウ／段落スタイルパネルでは、ハイライトした文グループの属性の作成、保存および再適用ができます。ウィンドウ／文字スタイルパネルでは、選択した文字、単語またはフレーズの外観を指定できます。

既存のスタイルをダブルクリックして編集し、現在のドキュメント内の関連テキストをすべて更新します。パネルメニューから、スタイルの保存と読み込みを行い、他のドキュメントに適用できます。または、ドキュメントからドキュメントにスタイルをドラッグします。

テキストスタイルは、階層構造になっています。手動による上書きは、適用済みの文字スタイルに優先します。その結果、適用済みの段落スタイルが置き換えられます。この階層構造により、スタイルの効率と、デザインをカスタマイズする柔軟性の両方を活かすことができます。

テキストを最初に選択せずにスタイルを作成するには、段落スタイルパネルまたは文字スタイルパネルの下部にある新規スタイルを作成アイコン をクリックします。スタイルをテキストに適用せずに編集するには、背景などの画像レイヤーを選択します。

Adobe Touch および Photoshop 関連アプリケーションとの互換性

ページの先頭へ

Adobe Touch および Photoshop 関連アプリケーション（別売）を使用すると、Photoshop CS6 の外でも創造性を発揮できます。Photoshop Touch、Adobe Kuler、Adobe Debut など、タブレット用に開発された 6 つの Adobe Touch アプリを使用して、作品をデザインしたり、編集したり、エレガントに提示したりできます。Adobe Creative Cloud を通じてファイルを転送すれば、Photoshop CS6 でさらに調整したり、ほとんどどこにいても表示、アクセス、共有できます。また、アドビとデベロッパーコミュニティが提供している Photoshop 関連アプリケーションを使用して、ワイヤレスで Photoshop CS6 と直接やり取りすることもできます。

Camera Raw 7

ページの先頭へ

「現像」タブのシンプルになった基本コントロールを使用して、ハイライトとシャドウのレンダリングを向上させることができます。ホワイトバランス、ハイライト、シャドウ、ノイズ軽減、モアレ用の部分補正機能が新たに追加されました。

新しい画像を処理したり、以前に処理した画像を処理バージョン 2012（PV2012）に変換したりする場合、新しい基本スライダーと新しい部分補正オプションが表示されます。画像を変換するには、画像プレビュー領域右下隅の感嘆符アイコンをクリックします。

詳しくは、Camera Raw でのカラー調整および色調調整 and Camera Raw での部分補正を参照してください。

ビデオの概要については、Iceflow Studios でこのチュートリアルを参照してください。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

CS6 の生産性機能の強化（JDI）

Photoshop CS6 には、生産性機能の強化項目が 60 以上あり、Just Do It （JDI）機能とも呼ばれています。これらの細かな改善箇所は、長年のお客様からの要望に対応するもので、トータルで生産性を大きく向上させます。

Photoshop CS6 の新機能について詳しくは、CS6 の新機能を参照してください。

自動化

ページの先頭へ

- 「コンタクトシート II」が「自動処理」オプションとして復活
- 「PDF スライドショー」が「自動処理」オプションとして復活
- 「レイヤーカンプから PDF」が「スクリプト」オプションとして復活

ブラシ

ページの先頭へ

- アクションパネルメニューの「ツールの記録を許可」オプションにより、ブラシストロークをアクションに記録（ブラシストロークはプロジェクトごとに固有の場合が多いので、必要なアクションを記録した後は、このオプションを必ず無効にしてください）
- ペイント時のテクスチャに対する明るさ／コントラストのスライダー
- 丸筆や取り込んだブラシのブラシポーズとジッターを、ブラシ先端カーソルに反映
- 固定筆先のブラシの投影
- カラーは、初期設定では、各ストロークで統一

注意：ブラシポーズ、投影、カラーのオプションについて詳しくは、ペイントとパターンを参照してください。

- ブラシのサイズと硬さを変更するヘッドアップ表示（HUD）でも、不透明度の変更が可能に。そのために、Control+Alt キー（Windows）または Command+Option キー（Mac OS）を押して、上下にドラッグ（「一般」環境設定で、「HUD の縦の動きに基づき円ブラシの硬さを変動」の選択を解除する必要があります）
- 最大ブラシサイズを 5000 ピクセルまで増加

チャンネル

ページの先頭へ

- 単一レイヤーのドキュメントに対する「チャンネルの分割」を有効化（単純な透明を分割できます）

カラーピッカー

ページの先頭へ

- 16 進数フィールドに # （例：#aabbcc）または 0x （例：0xAABBCC）を使用してペースト可能
- 16 進数のショートカット可能（例：#123）

スポイト

ページの先頭へ

- オプションバーのサンプルメニューに、調整レイヤーを無視するオプションを追加
- サンプルメニューに、現在のレイヤーとそれ以下のレイヤーからサンプルを取るオプションを追加
- 各種スポイトツールで（「階調数」の黒点および白色点など）、サンプルサイズオプションをコンテキストメニューに表示

ファイル形式

ページの先頭へ

- TIFF ファイルで読み取るビット深度の増加
- オープン、保存時の OpenEXR の透明性に対応するオプションを追加
- BIGTIFF 形式の読み込み（4 GB を超える TIFF ファイル）
- 一般的なステレオペア画像形式（JPS、MPO、PNS）の読み込み

GPU

ページの先頭へ

- 使用前に検知した GPU の事前承認による安定性の向上

画像のサイズ変更

ページの先頭へ

- 「バイキュービック自動」オプションによるサイズ変更の種類に基づいた最適な再サンプリング法の自動選択

読み込み

ページの先頭へ

- （Mac OS）ImageKit スキャナーとカメラで画像読み込みをサポートするデバイスの増加

レイヤー

ページの先頭へ

- 「自由変形」コマンドのオプションバーに補間メニューを追加
- レイヤースタイル「グラデーションオーバーレイ」と「グラデーションストローク」にディザオプションを追加
- ショートカットを追加、00 でレイヤーを設定、Shift+00 で不透明度を 0% に
- 複数の選択レイヤーに対して、ロック、ブレンドモード、またはカラーラベルを同時に変更
- Ctrl/Command+J キーで、選択したレイヤーグループを複製（レイヤーに追加）
- レイヤーツールヒントにレイヤー名を含める
- レイヤー効果をレイヤーにマージする新しい「レイヤースタイルをラスタライズ」コマンド
- 適用順を反映させるようにレイヤースタイルを並べ替え（例えば、ドロップシャドウを他の効果の下に置くなど）
- レイヤースタイルのブレンドオプションがカスタマイズされている場合に、レイヤー上に「ブレンド条件／レイヤー効果」バッチを表示
- Alt/Opt+FX 切り替え矢印のクリックで、すべてのレイヤー効果の表示、非表示を切り替え
- 非表示レイヤーに対して表示される不透明度と描画モードを修正
- レイヤーの名前変更時、Tab キーを押すと次のレイヤーに、Shipft+Tab キーで前のレイヤーに移動
- シェイプレイヤー名で、ツール名を反映（例えば、「長方形 1」）

ゆがみ

ページの先頭へ

- GPU ビデオカードの高速化を追加
- UI モードに「通常」と「詳細」を追加
- Mac カーソルの表示を改善
- 最後のメッシュを読み込むオプションを追加
- 最大ゆがみブラシサイズを 15,000 に増加
- （英語のみ）ブラケットキー [ ] ショートカットでゆがみブラシのサイズを変更、現在変更単位は Photoshop 内の他の場所と一致
- Ctrl （Windows）／Command （Mac OS）で虫眼鏡を切り替え
- Alt+ 右クリック + ドラッグでブラシサイズを変更（Windows）
- Ctrl+Alt + 左クリック + ドラッグでブラシサイズを変更（Mac OS）

マスク

ページの先頭へ

- 32 ビット/チャンネル画像のマスクに対し、反転としきい値の調整を有効化

プラグイン

ページの先頭へ

- 起動中に Shift キーを押したままにすると、オプションのプラグインとサードパーティのプラグインが無効に

プリセット

ページの先頭へ

- 一般的デバイス（iPhone、iPad など）用に「新規ドキュメント」プリセットを追加
- 従来のプリントトーンと明暗別色補正に新しい「グラデーションマップ」プリセットを追加

- 並べ替えたツールプリセットを、リスタート後も維持
- RC Concepcion と Scott Kelby による新しい「HER Pro」プリセット

プリント

ページの先頭へ

- プリントダイアログの詳細フィールドに編集ボタンを追加
- プリントダイアログとプリントプレビューウィンドウのサイズ変更が可能に
- プリントダイアログのプレビュー背景色がカスタマイズ可能に
- ページのプリント範囲の手動での位置変更が可能に
- Photoshop によるカラー管理の使用時に、現在選択されているプリンターには合わないカラープロファイルを隠す
- 「選択範囲をプリント」を再導入、プリントダイアログで選択範囲の変更が可能

保存

ページの先頭へ

- 16 ビット画像が JPEG として保存ダイアログでそのファイルサイズを表示できない旨を警告メッセージで示す

SDK

ページの先頭へ

- スクリプトからツールプリセット名に関連付けられているツール名へのアクセスが可能に
- スクリプティング SDK からドキュメント内のガイドの配列を返すことが可能に

選択範囲

ページの先頭へ

- 選択ツール、なげなわツール、マスクパネルで（ぼかしダイアログと同様に）、小数のぼかし値をサポート
- 「選択範囲を作成」で、パスダイアログからぼかしの半径を取得

トランスフォーム

ページの先頭へ

- レイヤーサムネールで、レイヤーの変形時にスマートオブジェクトアイコンの表示を継続
- ベクトルカーブのドラッグを改善
- x 奇数ピクセル数でも 90°回転を可能にして、半ピクセル位置になるのを回避（この動きを有効化するには、「一般」環境設定で「ベクトルツールと変形をピクセルグリッドにスナップ」を選択する必要があります）
- ファイルのメタデータに基づく画像の自動回転を無効にするため、ファイル管理／回転メタデータを無視する環境設定を追加

テキスト

ページの先頭へ

- プレースホルダーテキストをすばやく挿入するため、書式／Lorem Ipsum をペーストコマンドを追加
- ドキュメントカラースペースとは別のガンマ設定を使用して、「テキストカラーブレンド部分をガンマ補正」設定をブレンドテキストレイヤーに追加。このオプションにアクセスするには、編集／カラー設定を選択し、右側の「詳細設定オプション」をクリックします。初期設定の 1.45 は、Photoshop の以前のバージョンよりも正確にテキストをブレンドし、他のアプリケーションともマッチ

注意：「テキストカラーブレンド部分をガンマ補正」を選択すると、Photoshop CS6 のテキストレイヤーは以前のバージョンの Photoshop では違って見えます。

ユーザーインターフェイス

ページの先頭へ

- ドキュメントタブのコンテキストクリックにより、新規／開くドキュメントコマンドが使用可能に（従来の Mac OS 機能を Windows で）
- 「メモリをクリア」の警告に「再表示しない」チェックボックスを追加
- アプリケーションバーを削除して、ドラッグ可能なタイトルバーを 30% 以上縮小

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

CS6 の新しいビデオ機能

エキスパートによるチュートリアル
直感的なビデオ作成
さまざまなファイル形式の読み込み
Adobe Media Encoder での最終ビデオの書き出し
ビデオグループ
オーディオトラックと調整
ビデオトランジション
ビデオクリップのデュレーションと速度の変更
ビデオレイヤーに対するフィルターの適用
テキスト、静止画、スマートオブジェクトへのモーションエフェクトの適用

エキスパートによるチュートリアル

ページの先頭へ

新しいビデオ機能を詳しく知るには、次のチュートリアルをご覧ください。

- Julianne Kost が紹介する 完全なワークフロー
- Meredith-Payne Stotzner が説明するスリップ編集およびフレームのスキップとキャッシュ
- Rafiq Elmansy が示す オーディオ付きアニメーションの作成方法

直感的なビデオ作成

ページの先頭へ

クリップベースのタイムラインパネルが再設計され、Adobe Premiere のような一般的なビデオエディターに備わるトランジションやエフェクトなどの機能が用意されました。これにより、最終ビデオをプロフェッショナルな仕上がりに磨き上げることができます。

さまざまなファイル形式の読み込み

ビデオエンジンの設計が一新され、さまざまな形式のビデオファイル、オーディオファイル、画像シーケンスファイルを読み込めるようになりました。次の一般的なファイル形式を簡単に扱えます。

- 3GP、3G2
- AVI
- DV
- FLV、F4V
- MPEG-1
- MPEG-4
- QuickTime MOV（Windows でのフルサポートには、別途 QuickTime のインストールが必要です）。
- WAV

完全なリストについては、Photoshop CS6 でサポートされているファイル形式を参照してください。

Adobe Media Encoder での最終ビデオの書き出し

ファイル／書き出し／ビデオをレンダリングを選択します。最初のポップアップメニューで「Adobe Media Encoder」を選択し、「形式」オプションから次のいずれかを選択します。

- DPX（Digital Picture Exchange）：この形式は、Adobe Premiere Pro などのエディターでフレームシーケンスをプロフェッショナルなビデオプロジェクトに組み込む予定がある場合に主に使用します。
- H.264（MPEG-4）：この形式は、高画質ビデオやワイドスクリーンビデオのプリセットや、タブレットデバイスや Web 配信向けに最適化した出力など、最も多目的に使用できる形式です。
- QuickTime（MOV）：この形式は、アルファチャンネルおよび非圧縮ビデオの書き出しに必要です。プリセットメニューには、追加の圧縮オプションがあります。

ビデオグループ

ビデオグループを使用すると、複数のビデオクリップとテキスト、画像、シェイプなどのコンテンツを組み合わせてタイムライン上で 1 つのトラックを作成できます。

ビデオグループの作成

- ビデオファイルを読み込むと、自動的に新規ビデオグループとして追加されます。
- コンテンツを追加するための空のグループを作成するには、タイムラインパネルの左側にあるフィルムストリップアイコン をクリックし、ポップアップメニューから「新規ビデオグループ」を選択します。

ビデオグループの編集

- クリップの位置を変更するには、タイムラインでクリップをドラッグします。
- インポイントとアウトポイントを変更するには、タイムラインでクリップの境界をドラッグします。
- グループ間で項目を移動するには、移動する項目をタイムラインまたはレイヤーパネルで上または下にドラッグします。
- 選択したクリップを分割し、各部分を個別に編集するには、クリップを分割する位置にタイムライン再生ヘッド を置きます。次に、タイムラインパネル左上隅の再生ヘッドで分割ボタン をクリックします。

オーディオトラックと調整

タイムラインでオーディオトラックを分割して、簡単に編集および調整できるようになりました。

クリップ内のオーディオの調整

- オーディオクリップを右クリックすると、ミュート、ボリューム調整、フェードイン／フェードアウトができます。
- ビデオクリップを右クリックし、音符 をクリックすると、ビデオクリップに含まれているオーディオを調整できます。

オーディオトラックの作成と削除

- タイムラインのオーディオトラック名の右側にある音符 をクリックし、「新規オーディオトラック」または「トラックを削除」を選択します。

オーディオクリップの追加、複製、削除、置き換え

- タイムラインのオーディオトラックの右側にある音符 をクリックします。次に、「オーディオを追加」を選択し、別のクリップをトラックに配置します。
- タイムラインでオーディオクリップを選択し、トラック名の右側にある音符 をクリックします。次に、「オーディオクリップを複製」、「オーディオクリップを削除」または「オーディオクリップを置き換え」を選択します。

ビデオトランジション

トランジションを使用すると、プロフェッショナルなフェードおよびクロスフェードエフェクトを作成できます。タイムラインパネル左上のトランジションアイコン をクリックします。次に、デュレーションを選択し、トランジションタイプをクリップの先頭または末尾にドラッグします（クロスフェードさせるには、トランジションをクリップの間に配置します）。インポイントとアウトポイントを正確に設定するには、タイムラインでトランジションプレビューの端をドラッグします。

トランジションを別のトランジションタイプで置き換えたり、デュレーションの値を正確に指定したりするには、タイムラインでトランジションを右クリックします。

ビデオクリップのデュレーションと速度の変更

ビデオクリップを右クリックして、デュレーションおよび速度スライダーにアクセスします。この 2 つには相互関係がありり、例えば速度を 400%にすると、デュレーションの最大長は元の長さの 1/4 になります。

ページの先頭へ

ビデオレイヤーに対するフィルターの適用

ビデオレイヤー内のすべてのフレームにフィルターを適用するには、まずレイヤーをスマートオブジェクトに変換する必要があります。その後で適用するフィルターはどれも総合的な柔軟性を備えたスマートフィルターとなり、いつでもフィルター設定を再調整できます。

Photoshop の新しいビデオ機能ではありませんが、ほとんどのビデオワークフローにとって、これは引き続き主要タスクの地位にとどまっています。

1. タイムラインパネルかレイヤーパネルでビデオレイヤーを選択します。
2. レイヤー／スマートオブジェクト／スマートオブジェクトに変換を選択します。
3. フィルターメニューからフィルターを適用します。後で設定を再調整する場合は、レイヤーパネルを表示し、そのビデオレイヤーの「スマートフィルター」リストにあるフィルターをダブルクリックします。

詳しくは、非破壊編集を参照してください。

テキスト、静止画、スマートオブジェクトへのモーションエフェクトの適用

テキスト、静止画、スマートオブジェクトクリップを右クリックすると、パン、ズームおよび回転プリセットにアクセスでき、高度なアニメーションをすばやく適用できます。タイムラインで変形キーフレームをドラッグして、結果を微調整します。

時間の経過に伴ってクリップをパン、拡大・縮小、回転させて見栄えのするエフェクトを作成するには、クリップをスマートオブジェクトに変換し、変形キーフレームとともに自由変形ツールを使用します。

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

アラビア語およびヘブライ語のテキスト（CS6）

中東言語の機能を有効にする
テキストの向き
数字の種類
従来フォントのサポート
初期設定のフォント
Kashida の自動挿入
合字（OpenType フォント）
ハイフネーション
付加記号
異体字のジャスティフィケーション

アラビア語およびヘブライ語のテキストに関するチュートリアルについては、Photoshop の専門家 David Mohr によるビデオをご覧ください。

中東言語の機能を有効にする

ページの先頭へ

Photoshop インターフェイスで中東言語の文字ツールオプションを表示するには、次のいずれかの操作を行います。

1. 編集／環境設定／テキスト（Windows）、または Photoshop／環境設定／テキスト（Mac OS）を選択します。
2. 「テキストエンジンオプションを選択」セクションで、中東言語を選択します。
3. 「OK」をクリックして、Photoshop を再起動します。
4. 書式／言語オプション／中東言語の機能を選択します。

テキストの向き

ページの先頭へ

アラビア語およびヘブライ語でコンテンツを作成するには、右から左（RTL）へのテキストの向きを有効にします。テキストの初期設定の向きが RTL であっても、多くのドキュメントには左から右（LTR）のテキストも含まれます。2 つの方向をシームレスに切り替えることができます。

段落パネルから段落の方向を選択します。

段落方向の選択（InDesign パネルの表示）

数字の種類

ページの先頭へ

アラビア語またはヘブライ語での作業では、使用する数字の種類を選択できます。アラビア数字、ヒンディー数字およびペルシャ数字から選択できます。

アラビア語バージョンの Photoshop では、デフォルトでヒンディー数字が自動選択されます。ヘブライ語バージョンでは、アラビア数字が選択されます。ただし、必要に応じて、数字のタイプを手動で変更できます。

1. テキスト内で数字を選択します。
2. 文字パネルで、数字メニューを使用して適切なフォントを選択します。

数字の種類の選択（InDesign パネルの表示）

従来フォントのサポート

ページの先頭へ

これまで使用してきたフォント（AXT フォントなど）は、このリリースでも継続して使用できます。ただし、テキストベースの要素には、新しい Open Type のフォントの使用を推奨します。

見つからない字形の保護（編集／環境設定／テキスト）は、初期設定で有効になっています。使用しているフォントでは字形が使用できない箇所では、テキストは自動的に処理されます。

初期設定のフォント

ページの先頭へ

中東版または北アフリカ版をインストールすると、初期設定のタイピングフォントは、初期設定でインストール固有の言語に設定されます。例えば、英語／アラビア語対応版をインストールすると、初期設定の入力フォントは Adobe Arabic に設定されます。同様に、英語／ヘブライ語対応版をインストールすると、初期設定の入力フォントは Adobe Hebrew に設定されます。

Kashida の自動挿入

ページの先頭へ

アラビア語では、テキストは Kashida 追加して揃えます。Kashida はアラビア語の文字に追加されて、文字を伸ばします。空白は変更されません。Kashida の自動挿入を使用して、アラビア語テキストの段落を揃えます。

段落を選択し、段落パネルの右下で Kashida を挿入ポップアップメニューからオプション（なし、短く、中、長く、スタイル）を選択します。

注意：Kashida は、縦書きの両端揃えが完全に適用されたマージンを含む段落にのみ挿入されます。

Kashida を文字のグループに適用するには、ドキュメント内の文字を選択してから、書式／言語オプション／中東言語の機能 を選択します。

合字（OpenType フォント）

ページの先頭へ

一部の OpenType フォントでは、アラビア語とヘブライ語の文字ペアに自動的に合字を適用できます。合字とは、特定の文字の組み合わせの代わりに使用できる出版用の文字です。

1. 文字を選択します。
2. 文字パネルで、言語メニューとアンチエイリアスメニューの上にある標準の欧文合字または任意の合字アイコンをクリックします。

任意の合字では、一部のフォントでサポートされるよりも多くの修飾オプションが提供されます。

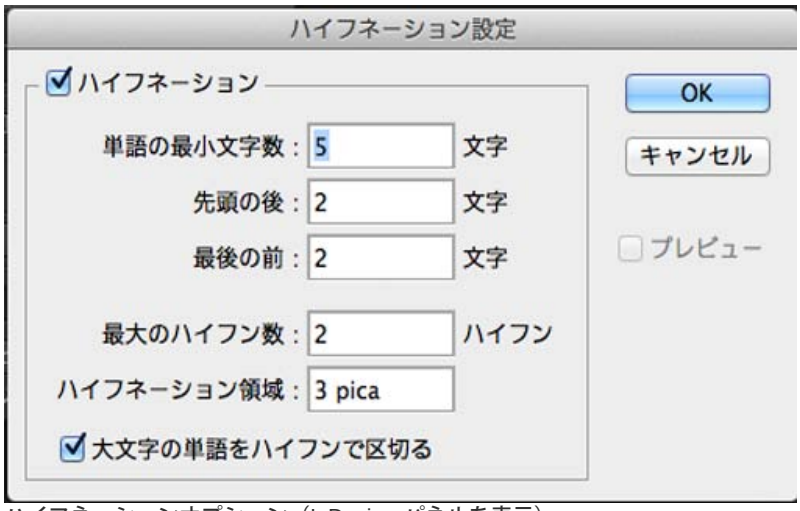
ハイフネーション

ページの先頭へ

文中の単語が 1 行に入りきらない場合、次の行に自動的にラップされます。ラップが発生するときのテキスト揃えの種類は、見た目がよくなく、言語学的にも正しくない行に不要なスペースを表示させる場合があります。ハイフネーションにより、行の終わりにくる語をハイフンを使って分割できます。この分割により、文章がよりよい方法で次の行へとラップされます。

混合テキスト：Kashida 挿入機能は、混合テキストでのハイフネーションの方法に影響を及ぼします。Kashida 挿入機能が有効な場合、該当する位置に Kashida が挿入され、アラビア語ではないテキストにはハイフネーションを行いません。Kashida 機能が無効な場合、アラビア語以外のテキストにのみハイフネーションが考慮されます。

ヘブライ語テキスト：ハイフネーションはできません。ハイフネーションを有効化し、設定をカスタマイズするには、段落パネル／パネルメニュー／ハイフネーション設定を選択します。



ハイフネーションオプション（InDesign パネルを表示）

付加記号

ページの先頭へ

アラビア語スクリプトでは、付加記号が字形となり、子音の長さや短母音を示します。付加記号は、スクリプトの上または下に置かれます。テキストの体裁を整えるため、または、特定のフォントを読みやすくするため、付加記号の垂直位置や水平位置を制御できます。

1. 付加記号のあるテキストを選択します。
2. 文字パネル（Ctrl + T）で、スクリプトに関係する付加記号の位置を変更します。変更できる値は、付加記号の水平位置を調整と 付加記号の垂直位置を調整です。

異体字のジャスティフィケーション

ページの先頭へ

フォントを使用すると、通常、スタイルまたはカリグラフィの目的で、特定の文字に対して代替のシェイプが提供されます。まれに、異体字のジャスティフィケーションを使用して、これらのシェイプを含む段落のジャスティフィケーションや揃えが行われます。

異体字のジャスティフィケーションは、フォントがこの機能をサポートする場合のみ、文字レベルでオンにできます。文字パネルの下部で、異体字のジャスティフィケーションを選択します。

これらの異体字のジャスティフィケーション機能を持つアラビア語フォントには、Adobe Arabic、Myriad Arabic および Adobe Naskh が含まれます。

これらの異体字のジャスティフィケーション機能を持つヘブライ語フォントには、Adobe Hebrew と Myriad Hebrew が含まれます。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

照明効果の追加（CS6）

照明効果フィルターの適用
照明効果の種類
プレビューウィンドウにおけるポイントライトの調整
プレビューウィンドウにおける無限遠ライトの調整
プレビューウィンドウにおけるスポットライトの調整
照明効果プリセット
照明の追加または削除
照明効果プリセットの作成、保存または削除
テクスチャチャンネルの適用

照明効果フィルターの適用

ページの先頭へ

照明効果フィルターを使用すると、RGB 画像に様々な照明効果を加えることができます。バンプマップというグレースケールファイルのテクスチャを使用して 3D のような効果を作成したり、独自のスタイルを保存して他の画像で使用することもできます。

注意： 照明効果フィルターは、RGB 画像でのみ機能します。照明効果を使用するにはサポートされているビデオカードが必要です。詳しくは、Photoshop CS6 GPU FAQを参照してください。

1. フィルター／描画／照明効果を選択します。
2. 左上のプリセットメニューからスタイルを選択します。
3. プレビューウィンドウで、調整する個々のライトを選択します。次に属性パネルの上半分で、次のいずれかの操作を行います。
   - トップメニューからライトタイプ（スポット、無限遠またはポイント）を選択します。
   - カラー、照度、ホットスポットサイズを調整します。

   光源を複製するには、プレビューウィンドウ内で Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら光をドラッグします。
4. 属性パネルの下半分で、次のオプションによりライトのセット全体を調整します。

   彩色　クリックして、照明全体に濃淡を付けます。

   露光量　ハイライトとシャドウのディテールをコントロールします。

   光沢　面が光を反射する度合いを指定します。

   メタリック　光または光が注がれているオブジェクトのうち、どちらがより光を反射するかを指定します。

   環境光　日光または蛍光灯など、室内の他の光と組み合わせたように光を散乱させます。光源だけを使用するには 100 の値を、光源を削除するには -100 の値を選択します。

   テクスチャ　テクスチャチャンネルを適用します。

エキスパートから

専用の照明効果ワークスペースをすばやくマスターします。この Dan Moughamian によるチュートリアルで、手順を追って説明しています。

また、Matt Kloskowski によるこの CS6 の照明効果に関する概要ビデオを参照してください。

照明効果の種類

ページの先頭へ

選択できる照明の種類は 3 つあります。

ポイント　電球のように、画像の上から直接あらゆる方向に光が当たります。

無制限　太陽のように、面全体に光が当たります。

スポット 楕円形の光線が照射されます。プレビューウィンドウのラインによって光の方向と角度を指定し、ハンドルによって楕円形のエッジを指定します。

プレビューウィンドウにおけるポイントライトの調整

ページの先頭へ

1. 手順のテキスト
2. 属性パネルで、トップメニューから「ポイント」を選択します。
3. プレビューウィンドウで、光を調整します。
   - 光を移動するには、カンバス上の任意の場所にドラッグします。
   - 光の広がりを変更（光を近づけたり離したりしたときの変化を反映）するには、中央にある照度リングの白い部分をドラッグします。

   最も明るい照度は 100 で、標準照度は約 50 です。照度が弱い場合は光を遠ざけ、値が -100 ではまったく光がなくなります。

プレビューウィンドウにおける無限遠ライトの調整

ページの先頭へ

1. 属性パネルで、トップメニューから「無限遠」を選択します。
2. 光を調整します。
   - 方向を変更するには、ラインの末端にあるハンドルをドラッグします。
   - 明るさを変更するには、ライトコントロールの中央にある、照度リングの白い部分をドラッグします。

プレビューウィンドウにおけるスポットライトの調整

ページの先頭へ

1. 属性パネルの上部で、「スポット」を選択します。
2. プレビューウィンドウで、光を調整します。
   - 光を移動するには、外側の楕円の中でドラッグします。
   - 光を回転させるには、外側の楕円を超えてドラッグします。
   - ホットスポットの角度を変更するには、内部の楕円のエッジをドラッグします。
   - 楕円を拡張または縮小するには、4 つある外側のハンドルの 1 つをドラッグします。
   - 楕円形の中を照らす光の量を変更するには、中央にある照度リングの白い部分をドラッグします。

照明効果プリセット

ページの先頭へ

照明効果ワークスペースのプリセットメニューを使用して、17 種類の照明スタイルから選択します。初期設定以外の光を追加して、独自のプリセットを作成することもできます。照明効果フィルターには、少なくとも 1 つの光源が必要です。一度に編集できる照明は 1 つですが、追加したすべての照明を使用して効果を作り出すことができます。

2 時方向スポット 照度を中間（17）に、ホットスポットを広く（92）設定したイエローのスポットライトです。

全方向性（青） 照度を強く（85）設定し、ホットスポットを定めていない、頭上の青色全方向性照明です。

包囲照明 4 つのスポットライトです。ホワイトは、照度が最強（100）、ホットスポットが狭く（8）設定されています。イエローは、照度が強く（88）、ホットスポットが狭く（3）設定されています。レッドは、中間（50）の照度で、ホットスポットが合わされています（0）。ブルーは、照度が最強（100）で、ホットスポットが中間（25）です。

クロス 照度を中間（35）に、ホットスポットを広く（69）設定した白色のスポットライトです。

クロスダウン 照度を中間（35）に、ホットスポットを広く（100）設定した 2 つの白色スポットライトです。

デフォルト 照度を中間（25）に、ホットスポットを広く（44）設定した白色のスポットライトです。

5 ダウン／5 アップ 照度を最強（100）に、ホットスポットを広く（60）設定した白色の 5 つのダウンスポットライトまたはアップスポットライトです。

フラッシュライト 照度を中間（46）に設定したイエローの全方向性照明です。

投光照明 照度を中間（35）に、ホットスポットを広く（69）設定した白色のスポットライトです。

並行光 照度をほぼ最強（98）に設定し、ホットスポットを定めていないブルーの単一指向性照明です。

RGB ライト 照度を中間（60）に、ホットスポットを広く（96）設定したレッド、ブルーおよびグリーンの照明です。

直接光（ソフト） ホットスポットの定まらない白色と青色の単一指向性照明です。白色光の照度はソフト（20）です。青色光の照度は中間（67）です。

全方向性（ソフト） 照度が中間（50）のソフトな全方向性照明です。

ソフトスポットライト 照度をほぼ最強（98）に、ホットスポットを広く（100）設定した白色スポットライトです。

3 ダウン 照度をソフト（35）に、ホットスポットを広く（96）設定した 3 つの白色スポットライトです。

3 スポット 照度を弱く（35）、ホットスポットを広く（100）設定した 3 つのスポットライトです。

照明の追加または削除

ページの先頭へ

- 照明効果ワークスペースで、次のいずれかの操作を行います。
  - 左上でライトアイコンをクリックし、ポイント、スポットおよび無限遠タイプを追加します。必要に応じて、最大 16 個まで照明を繰り返し追加できます。
  - ライトパネル（初期設定では右下に表示）で、照明をごみ箱にドラッグして削除します。

照明効果プリセットの作成、保存または削除

ページの先頭へ

- 照明効果ダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。
  - プリセットを作成するには、プリセットメニューから「カスタム」を選択し、ライトアイコンをクリックしてポイント、スポットおよび無限遠タイプを追加します。必要に応じて、最大 16 個まで照明を繰り返し追加できます。
  - プリセットを保存するには、「保存」をクリックし、スタイルの名前を入力して、「OK」をクリックします。保存したプリセットには各照明に関するすべての設定が含まれ、画像を開いたときは常にスタイルメニューにそれらのプリセットが表示されます。
  - プリセットを削除する場合は、そのプリセットを選択して、「削除」をクリックします。

テクスチャチャンネルの適用

ページの先頭へ

照明効果ワークスペースでは、テクスチャチャンネルによってグレースケール画像を使用した照明効果（バンプマップ）を制御できます。 アルファチャンネルとしてバンプマップを画像に追加します。任意のグレースケール画像をアルファチャンネルとして画像に追加することも、アルファチャンネルを作成してテクスチャを追加することもできます。テキストにエンボス効果を加えるには、黒地に白抜きのテキスト、またはその逆を設定したチャンネル使います。

1. 必要に応じて、アルファチャンネルを画像に追加します。次のいずれかの操作を行います。
   - 別の画像（布や水など）に基づくテクスチャを使用するには、その画像をグレースケールに変換し、グレースケールチャンネルをその画像から現在の画像にドラッグします。
   - 既存のアルファチャンネルを別の画像から現在の画像にドラッグします。
   - 画像にアルファチャンネルを作成し、テクスチャを追加します。
2. 照明効果ワークスペースで、属性ダイアログボックスのテクスチャメニューからチャンネルを選択します（追加したアルファチャンネルか、画像のレッド、グリーンまたはブルーのチャンネルのいずれかを選択します）。
3. 高さスライダーをドラッグして、テクスチャを「フラット」（0）から「起伏」（100）の間で変化させます。

関連項目

- アルファチャンネルマスクの作成と編集

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

Photoshop Extended CS6 での 3D ワークフロー

エキスパートから：CS6 での 3D - ビデオツアー
3D パネルでのシーン要素の選択
属性パネルで利用可能なコンテキスト設定
移動ツールにより統合されたオブジェクトとカメラの調整
画像上のコントロールによる要素の直接編集
3D 押し出しの作成と調整
インポートしたオブジェクトのグリッドの定義
3D レイヤーからのパスの作成
複数の 3D レイヤーの結合

Photoshop CS6 では、統合されたツールとコンテキストに応じた画像上のコントロールを備えた、さらに直感的な 3D ワークフローを導入しました。

エキスパートから：CS6 での 3D - ビデオツアー

ページの先頭へ

新しい 3D 機能のすべてが、こちらの一連のビデオでわかります。詳細

http://www.youtube.com/user/dramenon/videos

Daniel Presedo

アドビ社内の Photoshop 3D エキスパート

Adobe Community Help に投稿する

3D パネルでのシーン要素の選択

ページの先頭へ

合理化された 3D パネルで、編集する特別なエレメントを選択します。

1. 3D パネルの一番上で、シーン、メッシュ、マテリアル またはライト を選択します。
2. 個々のエレメント（「シーン」セクションの「現在のビュー」など）を選択します。または、複数のエレメントを選択して、同じ属性を適用します。
3. 属性パネルの設定を調整するか、ドキュメントウィンドウにドラッグします（特定のオブジェクトまたはライトをドラッグすると、3D パネルでそのエレメントが選択されます）。

注意：新しいライトを追加するには、「シーン」セクションおよび「ライト」セクションの下部にあるドキュメントアイコン をクリックします。または、パネルメニュー をクリックして、ライトのグループをプリセットとして保存および読み込みます。

属性パネルで利用可能なコンテキスト設定

ページの先頭へ

3D パネルまたはドキュメントウィンドウで個々の要素を選択すると、属性パネルには関連設定が表示されます。調整が終了したら、パネル下部にあるレンダリングアイコン をクリックします。

注意：パネルの一番上にある座標アイコン をクリックし、オブジェクト、カメラおよびライトの正確な位置を数値で入力します。プロパティと座標をすばやく切り替えるには、V キーを押します。

「環境」設定には、グローバルアンビエントおよびイメージベースドライト、グリッドのシャドウと反射が含まれます。

「シーン」設定には、バウンディングボックスやワイヤフレームなどのレンダリングプリセットと、切断面、面および点のカスタムレンダリングオプションが含まれます。

「カメラ」設定には、アナグリフ、レンズまたは並列表示用の、視野（FOV）、被写界深度およびステレオオプションが含まれます。

「メッシュ」設定では、シャドウの反映と投影、3D 押し出しの調整およびソーステキストやパスの編集ができます。

注意：オブジェクトを非表示にする一方で、2D 画像との合成のためにシャドウを残すには、「非表示」を選択します。

「マテリアル」設定には、新しい「粗さ」オプションなど、テクスチャとバンプマップの設定が含まれます。

「ライト」設定では、タイプ（無限遠、スポットおよびポイント）の選択と、カラー、照度およびシャドウの調整ができます。

移動ツールにより統合されたオブジェクトとカメラの調整

ページの先頭へ

移動ツール [ICON] では、オブジェクトとカメラの配置を調整できます。

- オプションバーで、モードを回転、ロール、ドラッグ、スライド およびスケール から選択します。
- これらのモードをすばやく切り替えるには、Shift + V キーを押します。
- カメラコントロールと環境コントロールをすばやく切り替えるには、3D オブジェクト以外のところをクリックします。

注意：ドキュメントウィンドウでは、金色のドキュメント境界線がカメラコントロールを、青い境界線が環境コントロールを、緑の境界線がシーンコントロールを示し、境界線がない場合はメッシュコントロールを示します。

画像上のコントロールによる要素の直接編集

ページの先頭へ

画像上のコントロールを使用すると、多くの場合、ワークスペースパネルにまったくアクセスすることなく 3D シーン全体を編集できます。F キーを押すと、フルスクリーン（表示を最大化）モードと標準画面モードが切り替わります。

ドキュメントウィンドウでは、次の要素を直接操作できます。

シーン、メッシュおよびライトの設定 ドキュメントウィンドウの「シーン」属性にすばやくアクセスするには、カンバスの 3D オブジェクト以外の場所を右クリックします。または、メッシュとライトを右クリックして、その属性にアクセスします。

シャドウ シャドウを Shift キーを押しながらクリックし、それをドラッグして、関連するライトの位置を変更します。

オブジェクトのバウンディングボックスコントロール オブジェクトを 1 回クリックしてアクティブにしたら、マウスを動かして様々な面に置きます。面に黄色の影が付いたら、ドラッグして軸に沿ってオブジェクトを調整します。または、角をドラッグして X 軸または Y 軸上で回転させます。

3D 押し出しの作成と調整

ページの先頭へ

3D 押し出し（成形と呼ばれていたもの）により、タイプ、選択範囲、閉じたパス、シェイプおよび画像レイヤーを 3 次元にすることができます。

1. パス、シェイプレイヤー、タイプレイヤー、画像レイヤーまたは特定のピクセル領域を選択します。
2. 3D を選択し、「選択したパスから新規 3D 押し出しを作成」、「選択したレイヤーから新規 3D 押し出しを作成」または「現在の選択範囲から新規 3D 押し出しを作成」を選択します。

   注意：タイプツールでの編集中にすばやく押し出しを行うには、オプションバーの 3D ボタン をクリックします。.
3. 3D パネルで選択したメッシュで、属性パネルの一番上にある変形 アイコンまたはキャップ アイコンを選択します。
4. 属性パネルで数値設定を編集するか、インタラクティブな押し出しコントロールをドキュメントウィンドウにドラッグします。

オリジナルのパス、タイプまたは画像レイヤーを編集するには、3D パネルで関連メッシュを選択し、属性パネルで「ソースを編集」をクリックします。

インポートしたオブジェクトのグリッドの定義

ページの先頭へ

Vanishing Point フィルターで遠近面をすばやく作成し、インポートしたオブジェクトをそこへスナップします。

1. 画面レイヤーを選択し、フィルター／Vanishing Point を選択します。
2. 面作成ツールと面修正ツールを使用して、グリッドを定義するグリッドを作成します。「OK」をクリックします。
3. 3D／新規 3D レイヤーをファイルから作成を選択します。

インポートしたオブジェクトは、定義したグリッド上に配置されます。

3D レイヤーからのパスの作成

ページの先頭へ

3D／3D レイヤーから作業用パスを作成を選択して、現在の境界を作業用パスに変換します。このコマンドは、レイヤーのアルファチャンネル上のパスをトレースします。

ワイヤフレームモードでレンダリングし、折り目のしきい値を調整して、不要な線を削除すると、Photoshop ブラシを使って手書きのような境界を作成できます。

ページの先頭へ

複数の 3D レイヤーの結合

パフォーマンスを改善し、複数のオブジェクトに対してシャドウと反射を相互作用させるには、必要な 3D レイヤーをできる限り多く結合します（以前のバージョンの Photoshop では、一度に 2 つの 3D レイヤーを結合する必要がありました）。

3D レイヤーを結合する前に、精度の最も高い正投影カメラビューを使用して、メッシュの位置を設定します。

1. 3D パネルの一番上にある「シーン」アイコン をクリックして、「現在のビュー」を選択します。
2. 属性パネルで、「正投影」を選択します。

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

新しい CS6 機能のキーショートカット

プリント
ぼかしギャラリー（フィールド、虹彩絞り、チルトシフト）
ゆがみ
切り抜きツール
広角補正

このリストには、Photoshop CS6 の新機能や更新された機能にとって最も便利なショートカットの一部が記載されています。

プリント

ページの先頭へ

プリント設定を消去するには、スペースバーを押しながら、ファイル／プリントを選択します。

ぼかしギャラリー（フィールド、虹彩絞り、チルトシフト）

ページの先頭へ

H：カンバス上の UI を一時的に隠す
M：ぼかしマスクを一時的に表示する

ゆがみ

ページの先頭へ

M：最後のメッシュを読み込む
X：ミラーツール

切り抜きツール

ページの先頭へ

内側の切り抜きボックスをダブルクリックするか、Enter または Return を押す	切り抜きをコミット
Esc	切り抜きをキャンセル
X	切り抜きボックスの方向を縦方向と横方向の間で切り替え
Backspace または Delete	切り抜きボックスをリセット
O	「オーバーレイを切り替え」オプション
Shift + O	三角形と黄金螺旋のオーバーレイに対して、オーバーレイの向きを切り替え
スラッシュ（/）	切り抜かれた領域の表示と非表示
Shift キーを押しながらドラッグ	切り抜きボックスを新規作成
Shift キーを押しながら、コーナーハンドルをドラッグ	縦横比を固定
制御（Windows）またはコマンド（Mac OS）	角度補正ツールを呼び出す
Control キーを押しながら回転	切り抜きボックスが縮小するのを防止
Shift キーを押しながら回転	15°の増分に制限
Shift キーを押しながら画像をドラッグ	45°の軸に制限
Control キーを押しながらドラッグ	エッジへのスナップを一時的に無効化

広角補正

ページの先頭へ

ツールのショートカット
C：コンストレイントツール
Y：多角形コンストレイントツール
M：グリッド移動ツール

H：手のひらツール
Z：ズームツール

制御のショートカット
P：プレビュー
W：コンストレイントを表示
E：メッシュを表示
T：補正
S：拡大・縮小
F：レンズ焦点距離
R：切り抜き係数
A：撮影時の設定

インターフェイスに表示されない隠されたショートカット
L：透明マットの切り替え
X：一時的なズーム
E：最後に追加された多角形の隅を復帰

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

Photoshop CS6 でサポートされるファイル形式

アスタリスク（*）は、CS6 で新しくサポートされる形式であることを示します。

オーディオ読み込み形式

Photoshop Standard および Extended では、次の形式のファイルを開けるようになりました(Photoshop CS5 以前は、Extended が必要でした）。

AAC*
AIFF*
M2A*
M4A*
MP2*
MP3*

ビデオ読み込み形式
.264*
3GP, 3GPP*
AVC*
AVI
F4V*
FLV*
MOV（QuickTime）
MPE*
MPEG1
MPEG-4
MPEG-2、デコーダーがインストール済みの場合（アドビのビデオスイートなど）
MTS*
MXF*
R3D*
TS*
VOB*

ビデオ書き出し形式
DPX*
MOV（QuickTime）
MP4

グラフィックファイル形式
Photoshop 形式 PSD
ビックドキュメント形式 PSB
BMP
Cineon
CompuServe GIF
Photoshop DCS 1.0
Photoshop DCS 2.0
DICOM
Photoshop EPS
IFF 形式
JPEG
JPEG2000
OpenEXR
PCX
Photoshop PDF
Pixar
PNG
Portable Bit Map
汎用フォーマット
Scitex CT
Targa
TIFF
ワイヤレスビットマップ
Photoshop 2.0（Mac のみ）
PICT（読み取りのみ）

PICT リソース（Mac のみ、開く操作のみ）
Radiance

3D 関連形式
3D Studio（読み込みのみ）
DAE（Collada）
Flash 3D*（書き出しのみ）
JPS*（JPEG ステレオ）
KMZ（Google Earth 4）
MPO*（マルチ画像形式）
U3D
Wavefront|OBJ

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

CS5 の新機能

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

ビデオチュートリアル：**Content-aware fill**（英語のみ）
Chris Orwig
画像要素をシームレスに置き換えます。

ビデオチュートリアル：**Common-sense enhancements in CS5**（英語のみ）
Deke McClelland
5 つのクイックヒントで効率を高めます。

ビデオチュートリアル：**The best new feature in CS5: HDR Pro**（英語のみ）
Deke McClelland
画像のトーンをビビッドからシュールレアリズムまで変換します。

ビデオチュートリアル：**Automatic lens correction**（英語のみ）
Chris Orwig
レンズモデルを指定するだけで収差をすばやく補正できます。

Photoshop 12.0.4 以降向け関連アプリ
3 つの iPad アプリを使用して、カラースウォッチでの色の混ぜ合わせ、Photoshop ツールの選択と管理、水彩画のペイントができます。Adobe Color Lava の使用、Adobe Nav の使用および Adobe Eazel の使用を参照してください。

ライブワークスペースによる容易なインターフェイス管理
ワークフローを反映したタスク固有のワークスペースを自動的に保存し、保存したワークスペースをすばやく切り替えることができます。詳しくは、ワークスペースの保存と切り替えを参照してください。

高度な選択技術
被写体を背景からすばやく正確に抽出し、リアルな合成を作成します。詳しくは、選択範囲の境界線の精細化を参照してください。

コンテンツに応じた塗りつぶしと修復
画像要素を簡単に削除し、周囲とシームレスに統合されたコンテンツに置き換えます。詳しくは、コンテンツに応じた塗りつぶし、パターン塗りつぶし、ヒストリー塗りつぶしおよびスポット修復ブラシツールによるレタッチを参照してください。

HDR Pro
さらに強力なトーンマッピング機能を適用し、フォトリアリスティックな画像からシュールレアリズムな画像まで幅広くカバーする HDR 画像を作成します。または、HDR トーン調整により、HDR の見た目を標準の画像に適用します。HDR への画像の統合とHDR のトーンの調整を参照してください。

特殊なペイント効果
リアリスティックなペイント効果を利用することで、カンバスでカラーを混合し、ブラシの状態をシミュレートして、通常の絵画のような結果を得ることができます。混合ブラシによるペイントおよびブラシ先端のシェイプのオプションを参照してください。

パペットワープ

他の領域を固定したまま、画像の特定の領域を完全に変形します。パペットワープを参照してください。

自動レンズ補正
インストールされている一般的なレンズのプロファイルや、追加モデルのカスタムプロファイルを使用して、変形をすばやく補正します。詳しくは、レンズの収差の補正と遠近法の調整を参照してください。

3D 成形による簡単な押し出し
2D テキストとアートワークを 3D オブジェクトに変換し、表面を押し出したり、膨張させたりします。3D 成形の作成（Photoshop Extended）を参照してください。

拡張された **3D** パフォーマンス、ワークフローおよびマテリアル
専用の 3D 環境設定に合わせてパフォーマンスをすばやく最適化します。Adobe レイトレーシングエンジンが改良され、プレビューおよびレンダリング処理が高速になりました。マテリアルの読み込みおよびドロップツールによって、マテリアルをインタラクティブに適用します。詳しくは、3D パネルの概要（Photoshop Extended）と3D マテリアルの設定（Photoshop Extended）を参照してください。

クリエイティブなレビューの合理化
CS Review を使用して、同僚と共同作業をしたり、すぐにクライアントからのフィードバックを受けたりすることができます。CS Review は、レビュープロセスを短縮するオンラインサービスです。詳しくは、CS Review を参照してください。

統合メディア管理
Adobe Bridge CS5 で改善された透かし、Web ギャラリーおよびバッチ処理を効果的に利用できます。Mini Bridge パネルを使用して、Photoshop 内でアセットに直接アクセスできます。Adobe Bridge および Mini Bridge を参照してください。

最新の **Camera Raw** 処理
高 ISO 画像のノイズを除去しながら、カラーとディテールを維持することができます。粒状フィルムや切り抜き後の周辺光量補正などのクリエイティブ効果を追加できます。または、最小限の斑点で、画像に正確にシャープを適用できます。詳しくは、Camera Raw でのレンズ収差補正、Camera Raw でのシャープ量、ノイズ軽減、およびプロセスバージョン、および Camera Raw での周辺光量補正および粒子効果を参照してください。

ユーザーの提案に基づく様々な生産性の改善
多くの点でワークフローが改善されており、効率を高めます。主な改善点により、次の操作が可能になりました。

- Windows または Mac OS からファイルをドラッグすることでレイヤーを作成できます。詳しくは、レイヤーとグループの作成を参照してください。
- ものさしツールで画像の角度を補正できます。画像の角度補正を参照してください。
- シャープツールでディテールを保護できます。画像領域のシャープ化を参照してください。
- グラデーションの ND フィルターを適用できます。グラデーションによる塗りつぶしの適用を参照してください。
- コピーソースの方向を反転できます。コピースタンプツールによるレタッチを参照してください。
- レイヤースタイルの初期設定をカスタマイズすることができます。スタイルの初期設定値のカスタム値への変更を参照してください。
- 同じ相対位置または選択範囲の中や外にペーストすることができます。コピーおよびペースト関連のコマンドについてを参照してください。
- 画像固有のプリント設定を保存できます。画像のプリントを参照してください。

新しい **GPU** アクセラレーション機能
ハードウェア性能の向上が、ブラシプレビュー、スポイトツールのカラーサンプラーリング、切り抜きツールの三分割法グリッドなどの機能に役立ちます。ペイント中のカラーの選択と切り抜きツールを使用した画像の切り抜きを参照してください。

クロスプラットフォームの **64** ビットサポートによるパフォーマンスの高速化
64 ビットバージョンの Mac OS と Windows では、日常的なイメージングタスクが 10%以上の短時間で完了します。詳しくは、メモリとパフォーマンスを参照してください。

関連項目
- ライセンス認証と登録
- サービス、ダウンロード、その他

(cc) BY-NC-SA

入門チュートリアル

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

Photoshop CS6 の使い方
Adobe TV（2012 年 7 月 11 日）
ビデオチュートリアル

Photoshop CS5、CS5.5使い方
記事（2012 年 7 月 11 日）

ゆがんだ画像の補正
video2brain （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
水平線を定義します。

強化された Raw 画像編集
video2brain （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
画像データの全範囲に描画します。

写真の特定領域の選択
video2brain （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
画像編集の基本構成要素を検出します。

レイヤー 101
Infinite Skills （2012 年 8 月 9 日）
ビデオチュートリアル
レイヤーとレイヤーパネルの概要

Photoshop とは？
Lynda.com （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
重要なデジタルイメージングアプリケーションのご紹介。

遠近感の補正
video2brain （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
写真の角度をすばやく修正します。

調整レイヤーの利用
video2brain （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
全面的な柔軟性でカラーと諧調を変更します。

Photoshop CS5、CS5.5 使い方
記事 (2011 年 5 月 9 日)

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

画像のレタッチと修復

コピーソースパネルについて
コピースタンプツールによるレタッチ
コピーや修復のサンプル元の設定
修復ブラシツールによるレタッチ
スポット修復ブラシツールによるレタッチ
領域のパッチ
赤目の除去
画像領域をこする
画像領域のぼかし
画像領域のシャープ化
領域の覆い焼きまたは焼き込み
画像領域内のカラーの彩度の調整

コピーソースパネルについて

先頭へ戻る

コピースタンプツールまたは修復ブラシツールには、コピーソースパネルオプションがあります（ウィンドウ／コピーソースを選択）。最大 5 個のサンプルソースを設定できます。選択は簡単で、別のソースに変更するたびに再サンプルする必要はありません。サンプルソースのオーバーレイを表示すると、ソースを特定の場所に簡単にコピーできます。サンプルソースを拡大・縮小または回転させて、コピー先のサイズや向きに合わせることもできます。

（Photoshop Extended）タイムラインアニメーションの場合は、コピーソースパネルを使用して、サンプルのコピー元ビデオ / アニメーションフレームとコピー先ビデオ / アニメーションフレームとの間のフレーム関係を指定することもできます。また、ビデオおよびアニメーションフレームの内容のコピー（Photoshop Extended）も参照してください。

コピーソースパネルのビデオについては、www.adobe.com/go/vid0011_jp を参照してください。

コピースタンプツールによるレタッチ

ページの先頭へ

コピースタンプツール を使用すると、画像の一部を同じ画像の別の部分にペイントしたり、カラーモードが同一の任意のオープンドキュメントの一部にペイントしたりできます。あるレイヤーの一部を別のレイヤーの上にペイントすることもできます。コピースタンプツールは、オブジェクトを複製したり、画像内のゴミを取り除くのに便利です。

（Photoshop Extended）コピースタンプツールでは、ビデオまたはアニメーションフレームに内容をペイントすることもできます。また、ビデオおよびアニメーションフレームの内容のコピー（Photoshop Extended）も参照してください。

コピースタンプツールを使用するには、ピクセルのコピー（複製）元とする領域にサンプルポイントを設定し、別の領域をペイントします。ペイントを停止して再開するたびに最新のサンプルポイントがペイントで使用されるようにするには、「調整あり」オプションを選択します。ペイントの停止と再開を何度行っても、初期のサンプルポイントからペイントするには、「調整あり」オプションの選択を解除します。

コピースタンプツールでは任意のブラシ先端を使用できます。これにより、コピー領域のサイズを精密に調整できるようになります。また、不透明度とインク流量に関する設定を使用して、コピー領域へのペイントの適用方法を制御することもできます。

コピースタンプツールを使用した画像の変更

1. コピースタンプツール を選択します。
2. オプションバーで、ブラシ先端を選択し、描画モード、不透明度、インク流量のブラシオプションを設定します。
3. サンプルしたピクセルを整列する方法とドキュメントのレイヤーからデータをサンプルする方法を指定するには、オプションバーで以下のうち必要なオプションを設定します。

   調整あり マウスボタンを放しても、現在のサンプルポイントを失うことなく、ピクセルを連続してサンプルします。「調整あり」の選択を解除した場合は、ペイント操作を中断および再開するたびに、最初のサンプルポイントから継続的にサンプルが採取されて複製を行います。

   サンプル 指定したレイヤーからデータをサンプルします。アクティブなレイヤーとその下位にある表示レイヤーからサンプルするには、「現在のレイヤー以下」を選択します。アクティブなレイヤーからのみサンプルするには、「現在のレイヤー」を選択します。すべての表示レイヤーからサンプルするには、「すべてのレイヤー」を選択します。調整レイヤーを除くすべての表示レイヤーからサンプルするには、「すべてのレイヤー」を選択し、サンプルポップアップメニューの右にある調整レイ

ヤーを無視ボタンをクリックします。

4. 開かれている画像内でポインターを移動してサンプルポイントを設定し、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。

   注意： 作業しているのが調整レイヤーでないことを確認してください。コピースタンプツールは調整レイヤーでは機能しません。

5. （オプション）コピーソースパネルでコピーソースボタン をクリックして、追加のサンプルポイントを設定します。

   最大 5 個のサンプルソースを設定できます。サンプルソースは、ドキュメントを閉じるまでコピーソースパネルに保存されます。

6. （オプション）コピーソースパネルで、以下のうち必要な操作を行います。
   - コピー対象のソースを拡大・縮小または回転するには、W（幅）、H（高さ）の値を入力するか、回転する角度 を入力します。
   - ソースの方向を逆にするには（目などに使用する反射機能に適しています）、水平方向に反転 ボタンまたは垂直方向に反転 ボタンをクリックします。
   - コピーソースのオーバーレイを表示するには、「オーバーレイを表示」を選択してオーバーレイオプションを指定します。

   注意： 「クリップ」を選択して、オーバーレイをブラシサイズにクリップします。

7. 画像内で、修正する領域をドラッグします。

ページの先頭へ

コピーや修復のサンプル元の設定

コピースタンプツールまたは修復ブラシツールを使用すると、Photoshop の現在のドキュメントまたは開いている任意のドキュメントでソースをサンプルできます。

（Photoshop Extended）ビデオまたはアニメーションをコピーする場合は、ペイント中の現在のフレームにサンプルポイントを設定したり、別のフレームにサンプルソースを設定したりできます。この際、フレームが別のビデオレイヤーまたは別のオープンドキュメントに含まれていてもかまいません。

コピーソースパネルでは、一度に最大 5 個のサンプルソースを設定できます。サンプルソースは、ドキュメントを閉じるまでコピーソースパネルに保存されます。

1. （Photoshop Extended のみ）ビデオまたはアニメーションフレームをコピーするには、アニメーションパネルを開きます（ビデオまたはアニメーションフレームをコピーしない場合は、手順 2 に進みます）。タイムラインアニメーションに変換ボタンをクリックして、サンプルソースが含まれているフレームに現在の時間インジケーターを移動します。
2. サンプルポイントを設定するには、コピースタンプツールを選択して、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、開いている任意のドキュメントウィンドウをクリックします。
3. （オプション）別のサンプルポイントを設定するには、コピーソースパネルで別のコピーソースボタン をクリックします。

   別のサンプルポイントを設定すると、コピーソースボタンのサンプルソースを変更できます。

サンプルソースの拡大・縮小または回転

1. コピースタンプツールまたは修復ブラシツールを選択して、ソースサンプル（複数可）を設定します。
2. コピーソースパネルで、コピーソースを選択してから、以下のうち必要な操作を行います。
   - サンプルソースを拡大・縮小するには、W（幅）または H（高さ）をパーセント値で入力するか、W または H のスクラブスライダーをドラッグします。初期設定では縦横比は固定されます。幅と高さを個別に調整するか、縦横比の固定を復元するには、縦横比を固定ボタン をクリックします。
   - サンプルソースを回転するには、「コピーソースを回転」に角度値を入力するか、コピーソースを回転アイコン のスクラブスライダーをドラッグします。
   - サンプルソースを元のサイズと向きにリセットするには、変形を初期化ボタン をクリックします。

サンプルソースオーバーレイオプションの調整

サンプルソースのオーバーレイオプションを調整すると、コピースタンプツールや修復ブラシツールを使用してペイントする際に、オーバーレイ画像と下にある画像が見やすくなります。

コピースタンプツールを使用したペイント時にオーバーレイを一時的に表示するには、Alt+Shift キー（Windows）または Option+Shift キー（Mac OS）を押します。ブラシがソースオーバーレイの移動ツールに一時的に変わります。オーバーレイをドラッグして別の場所に移動します。

- コピーソースパネルで、「オーバーレイを表示」を選択してから、以下のうち必要な操作を行います。
  - ペイントストロークの適用時にオーバーレイを非表示にするには、「自動的に隠す」を選択します。

- オーバーレイをブラシサイズにクリッピングするには、「クリップ」オプションを有効にします。
- オーバーレイの不透明度を設定するには、「不透明度」テキストボックスにパーセント値を入力します。
- オーバーレイの外観を設定するには、コピーソースパネルの下部にあるポップアップメニューから、「通常」、「比較（暗）」、「比較（明）」または「差の絶対値」のいずれかの描画モードを選択します。
- オーバーレイ内のカラーを反転するには、「反転」を選択します。

ソースオーバーレイと下にある画像が同じような内容の場合に、同一領域を揃えるには、「不透明度」を 50 %に設定し、「反転」を選択して、「クリップ」の選択を解除します。同一領域が一致すると、グレーの単色で表示されます。

コピーソースオフセットの指定

コピースタンプツールまたは修復ブラシツールでは、コピー先画像内の任意の場所にサンプルソースをペイントできます。オーバーレイオプションを使用すると、ペイントの対象領域を見て、確認することができます。また、ペイントする場所をサンプルポイントに対して厳密に指定する必要がある場合は、X 座標および Y 座標のピクセルオフセットを指定できます。

- コピーソースパネルで、使用するソースを選択し、「オフセット」オプションで 「X」および「Y」のピクセル値を入力します。

ページの先頭へ

修復ブラシツールによるレタッチ

修復ブラシツールを使用すると、不完全な部分を修正し、まわりの画像となじませることができます。スタンプツールの場合と同様に、修復ブラシツールでも、画像またはパターンからサンプルしたピクセルを使用してペイントすることができます。また、修復ブラシツールでは、サンプルしたピクセルのテクスチャ、明るさ、陰影および透明度を修復先のピクセルと一致させることもできます。そのため、修復したピクセルが画像の残りの部分にシームレスに溶け込みます。

（Photoshop Extended）修復ブラシツールは、ビデオまたはアニメーションフレームに適用できます。

サンプルしたピクセルと修復後の画像

1. 修復ブラシツール を選択します。
2. オプションバーのブラシサンプルをクリックして、ポップアップパネルでブラシオプションを設定します。

   注意： 筆圧感知入力デジタルタブレットを使用する場合は、サイズポップアップメニューからオプションを選択すると、ストロークの軌跡に対して修復ブラシのサイズが変化するように設定できます。「筆圧」を選択すると、筆圧に基づいてバリエーションを設定できます。「スタイラスホイール」を選択すると、ペンホイールの位置に基づいて変化の度合いを設定できます。「オフ」を選択すると、サイズは変化しません。

   モード 描画モードを指定します。「置き換え」を選択すると、柔らかいエッジのブラシを使用するときに、ブラシストロークのエッジ部分のノイズ、フィルムの粒度およびテクスチャが保持されます。

   ソース ピクセルの修復に使用するソースを指定します。「サンプル」を選択すると現在の画像のピクセル、「パターン」を選択するとパターンのピクセルが使用されます。「パターン」を選択した場合は、パターンポップアップパネルからパターンを選択します。

   調整あり マウスボタンを放しても、現在のサンプルポイントを失うことなく、ピクセルを連続してサンプルします。「調整あり」の選択を解除した場合は、ペイント操作を中断および再開するたびに、最初のサンプルポイントから継続的にサンプルが採取されて複製を行います。

   サンプル 指定したレイヤーからデータをサンプルします。アクティブなレイヤーとその下位にある表示レイヤーからサンプルするには、「現在のレイヤー以下」を選択します。アクティブなレイヤーからのみサンプルするには、「現在のレイヤー」を選択します。すべての表示レイヤーからサンプルするには、「すべてのレイヤー」を選択します。調整レイヤーを除くすべての表示レイヤーからサンプルするには、「すべてのレイヤー」を選択し、サンプルポップアップメニューの右にある調整レイヤーを無視ボタンをクリックします。
3. 画像内の領域にポインターを置いてサンプルポイントを設定し、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。

   注意： 一方の画像からサンプルしたピクセルを他の画像に適用する場合、それら両方の画像は同じカラーモードでなければなりません（ただし、いずれか一方の画像がグレースケールモードの場合を除く）。
4. （オプション）コピーソースパネルでコピーソースボタン をクリックして、追加のサンプルポイントを設定します。

   最大 5 個のサンプルソースを設定できます。サンプルソースは、ドキュメントを閉じるまでコピーソースパネルに記憶されます。
5. （オプション）コピーソースパネルでコピーソースボタンをクリックして、目的のサンプルソースを選択します。

6. （オプション）コピーソースパネルで、以下のうち必要な操作を行います。
   - コピー対象のソースを拡大・縮小または回転するには、W（幅）、H（高さ）の値を入力するか、回転する角度 を入力します。
   - コピーソースのオーバーレイを表示するには、「オーバーレイを表示」を選択してオーバーレイオプションを指定します。
7. 画像内でドラッグします。

   サンプルしたピクセルは、マウスボタンを放すたびに、既存のピクセルと融合されます。

修復する領域のエッジ部分のコントラストが強い場合は、修復ブラシツールを使用する前に選択範囲を設定します。その選択範囲は、修復する領域より大きくて、コントラストの強いピクセルの境界線にピッタリと沿っていなければなりません。修復ブラシツールを使用してペイントを実行すると、選択範囲を設定していることにより、選択範囲の外部からカラーが流れ込みません。

スポット修復ブラシツールによるレタッチ

ページの先頭へ

スポット修復ブラシツールを使用すると、写真内の汚れなどの不完全な部分をすばやく取り除くことができます。スポット修復ブラシは、修復ブラシと機能が似ています。画像またはパターンからサンプルしたピクセルでペイントし、サンプルしたピクセルのテクスチャ、明るさ、陰影および透明度を修復先のピクセルと一致させることができます。ただし、修復ブラシと異なり、スポット修復ブラシではサンプルスポットを指定する必要がありません。スポット修復ブラシでは、レタッチ領域の周りから自動的にサンプルが採取されます。

スポット修復ブラシツールを使用して汚れを除去

広範囲をレタッチしたり、採取するサンプルをより精細に指定する必要がある場合は、スポット修復ブラシの代わりに修復ブラシを使用できます。

1. ツールパネルでスポット修復ブラシツール を選択します。修復ブラシツール、パッチツール、赤目修正ツールが前面に表示されている場合はクリックし、非表示のツールを表示して選択します。
2. オプションバーでブラシサイズを選択します。修復する領域よりわずかに大きなブラシを選択すると、1 回のクリックで領域全体をカバーできます。
3. （オプション）オプションバーのモードポップアップメニューからモードを選択します。「置き換え」を選択すると、柔らかいエッジのブラシを使用するときに、ブラシストロークのエッジ部分のノイズ、フィルムの粒度およびテクスチャが保持されます。
4. オプションバーで「種類」のオプションを選択します。

   近似色に合わせる 選択範囲のエッジのピクセルを使用し、パッチとして使用する領域を検出します。

   テクスチャを作成 選択範囲内のピクセルを使用し、テクスチャを作成します。テクスチャの効果が不十分な場合は、再度領域内をドラッグします。

   コンテンツに応じる 近くの画像コンテンツを比較して選択範囲をシームレスに塗りつぶします。このとき、シャドウやオブジェクトのエッジなどの主なディテールは保持されます。

   「コンテンツに応じる」オプションで、より大きい、またはより正確な選択範囲を塗りつぶすには、編集／塗りつぶしコマンドを使用します（コンテンツに応じた塗りつぶし、パターン塗りつぶし、ヒストリー塗りつぶしを参照してください）。
5. オプションバーの「全レイヤーを対象」を選択すると、すべての表示レイヤーからデータがサンプルされます。「全レイヤーを対象」の選択を解除した場合は、アクティブなレイヤーのデータだけがサンプルされます。
6. 修復する領域をクリックします。広い領域を修復するには、ドラッグします。

領域のパッチ

ページの先頭へ

パッチツールを使用すると、別の領域またはパターンのピクセルを使用して、選択した領域を修復できます。修復ブラシツールの場合と同様に、パッチツールでも、サンプルしたピクセルのテクスチャ、明るさおよび陰影を元のピクセルと一致させることができます。また、パッチツールでは、画像内のバラバラの領域を複製することもできます。パッチツールは、8 bit/チャンネルまたは 16 bit/チャンネルの画像で機能します。

画像内のピクセルを使用して修復を実行する場合は、小さな領域を選択すると、最適な結果が得られます。

コンテンツに応じたパッチツールの使用方法について詳しくは、コンテンツに応じたパッチと移動を参照してください。

パッチツールを使用したピクセルの置き換え

パッチ後の画像

サンプルしたピクセルを使用した領域の修復

1. パッチツール を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 画像内でドラッグして、修復する領域を選択し、オプションバーの「ソース」を選択します。
   - 画像内でドラッグして、サンプルする領域を選択し、オプションバーの「複製先」を選択します。

   注意： 選択範囲は、パッチツールを選択する前に指定することもできます。
3. 選択範囲を調整するには、次のいずれかの操作を行います。
   - Shift キーを押しながら画像内でドラッグすると、既存の選択範囲に追加されます。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら画像内でドラッグすると、既存の選択範囲から除外されます。
   - Alt+Shift キー（Windows）または Option+Shift キー（Mac OS）を押しながら画像内でドラッグすると、既存の選択範囲と共通している領域が選択されます。
4. サンプルした領域から透明背景を含むテクスチャを抽出するには、「透明」を選択します。ターゲット領域全体をサンプルした領域に置き換える場合は、このオプションを選択解除します。

   「透明」オプションは、べた塗りまたはグラデーションの背景をはっきりした鮮明なテクスチャ（青空を背景に飛ぶ鳥など）に置き換える場合に効果的です。
5. 選択範囲の中にポインターを置き、次のいずれかの操作を行います。
   - オプションバーで「ソース」が選択されている場合は、サンプル元の領域に選択範囲の境界線をドラッグします。マウスボタンを放すと、元の選択した領域にサンプルしたピクセルがパッチされます。
   - オプションバーで「複製先」が選択されている場合は、パッチ先の領域に選択範囲の境界線をドラッグします。マウスボタンを放すと、新しく選択した領域にサンプルしたピクセルがパッチされます。

パターンを使用した領域の修復

1. パッチツール を選択します。
2. 画像内でドラッグして、修復する領域を選択します。

   注意： 選択範囲は、パッチツールを選択する前に指定することもできます。
3. 選択範囲の調整および透明背景を含むパターンテクスチャの適用を行うには、必要に応じて、上記 3〜4 の手順を実行します。
4. オプションバーのパターンパネルからパターンを選択し、「パターンを使用」をクリックします。

赤目の除去

ページの先頭へ

赤目修正ツールを使用すると、フラッシュ撮影で発生する人物や動物の赤目を除去できます。

1. RGB カラーモードで、赤目修正ツール を選択します（赤目修正ツールは、スポット修復ブラシツール と同じグループにあります。ツールを押したままにすると、グループ内の他のツールが表示されます）。
2. 赤目をクリックします。結果に満足できない場合は、赤目の修正を取り消し、オプションバーで必要なオプションを設定し、赤目を再度クリックします。

   瞳の大きさ 赤目修正ツールが影響する領域を増減します。

   暗くする量 修正の濃さを設定します。

赤目は、カメラのフラッシュが目の網膜に反射して起こります。暗いところでの撮影は瞳孔が開いているため、赤目が発生しやすくなります。赤目を避けるには、カメラの赤目軽減機能を使用します。さらに有効な方法としては、外部フラッシュを接続してカメラのレンズとフラッシュの間隔を離します。

画像領域をこする

ページの先頭へ

指先ツールは、塗りたてのペンキを指でこすったような効果をシミュレートします。このツールでは、ストロークが開始された場所からカラーを取り出して、ドラッグする方向に押し出します。

1. 指先ツール を選択します。
2. オプションバーでブラシ先端と、モードのオプションを選択します。
3. オプションバーの「全レイヤーを対象」を選択して、すべての表示レイヤーからのカラーデータを使用して、こすります。このオプションが選択されていない場合は、指先ツールはアクティブレイヤーからのカラーだけを使用します。

4. オプションバーの「フィンガーペイント」を選択して、各ストロークの前に設定した描画色を使用してこすります。このオプションが選択されていない場合は、指先ツールは、各ストロークの開始位置のカラーを使用します。
5. 画像内をドラッグして、ピクセルをこすります。

Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、指先ツールでドラッグすると、「フィンガーペイント」オプションが使用されます。

画像領域のぼかし

ページの先頭へ

ぼかしツールは、画像内のはっきりしたエッジをやわらげたり、ディテールをぼかします。このツールで領域をペイントするほど、ぼかしが強くなります。

1. ぼかしツール を選択します。
2. オプションバーで次の操作を行います。
   - オプションバーでブラシ先端を選択し、モードと強さのオプションを設定します。
   - オプションバーの「全レイヤーを対象」を選択して、すべての表示レイヤーからのデータを使用してぼかしを適用します。このオプションが選択されていない場合、ツールは、アクティブレイヤーからのデータだけを使用します。
3. 画像内で、ぼかしたい部分をドラッグします。

画像領域のシャープ化

ページの先頭へ

シャープツールは、エッジに沿ってコントラストを増加し、シャープさを強調します。このツールで領域をペイントするほど、シャープが強くなります。

1. シャープツール を選択します。（このツールが表示されていない場合は、ぼかし ツールを押し続けます）。
2. オプションバーで次の操作を行います。
   - ブラシ先端を選択し、モードと強さのオプションを設定します。
   - 「全レイヤーを対象」を選択すると、すべての表示レイヤーからのデータを使用してシャープを適用します。このオプションが選択されていない場合、ツールはアクティブレイヤーからのデータだけを使用します。
   - 「ディテールを保護」を選択すると、ディテールを際立たせ、ピクセルの斑点を最小限に抑えます。シャープ効果を強調する場合は、このオプションを選択解除します。
3. 画像内で、シャープにしたい部分をドラッグします。

領域の覆い焼きまたは焼き込み

ページの先頭へ

画像の領域を明るくまたは暗くするために使用される覆い焼きツールと焼き込みツールは、写真家がプリントの特定の領域の露光量を調節する際に使用する従来のテクニックに基づいています。写真家は、バックライトを保持してプリントの特定の領域を明るくするか（覆い焼き）、または露光量を増やして、プリントの領域を暗くします（焼き込み）。覆い焼きツールまたは焼き込みツールで領域をペイントするほど、その領域は明るくまたは暗くなります。

1. 覆い焼きツール または焼き込みツール を選択します。
2. オプションバーでブラシ先端を選択し、ブラシのオプションを設定します。
3. オプションバーの範囲ポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

   中間調　グレーの中間範囲を変更する

   シャドウ　暗い領域を変更する

   ハイライト　明るい領域を変更する
4. 覆い焼きツールまたは焼き込みツールの露光量を指定します。
5. エアブラシボタン をクリックして、ブラシをエアブラシとして使用します。また、ブラシパネルで「エアブラシ」オプションを選択することもできます。
6. 「トーンを保護」オプションを選択して、シャドウやハイライトのクリッピングを最小化します。また、このオプションを選択することによって色相の変化を防ぎます。
7. 画像内で、明るくする、または暗くする部分をドラッグします。

画像領域内のカラーの彩度の調整

ページの先頭へ

スポンジツールは、選択した範囲のカラーの彩度を微妙に変更します。グレースケールモードの画像では、このツールは、グレーレベルを中間グ

レーから遠ざけたり、近づけたりすることによって、コントラストを増加または減少させます。

1. スポンジツール を選択します。
2. オプションバーでブラシ先端を選択し、ブラシのオプションを設定します。
3. オプションバーの彩度ポップアップメニューでカラーの変更方法を選択します。

   彩度を上げる　カラーの彩度を強くする

   彩度を下げる　カラーの彩度を弱くする
4. スポンジツールの流量を指定します。
5. 「自然な彩度」オプションを選択して、カラーが最高彩度の場合、または彩度がない場合のクリッピングを最小化します。
6. 画像内で、変更したい部分をドラッグします。

- 描画モード
- ぼかしフィルター
- シャープフィルター
- プリセットブラシの選択

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

プリセット、環境設定およびプラグイン

プリセットマネージャーの使用
環境設定
プラグイン

ページの先頭へ

プリセットマネージャーの使用

プリセットマネージャーについて

プリセットマネージャーを使用すると、Photoshop で提供されているプリセットブラシ、スウォッチ、グラデーション、スタイル、パターン、輪郭、カスタムシェイプ、プリセットツールのライブラリを管理できます。例えば、プリセットマネージャーを使用して、現在のプリセットアイテムを変更したり、新しいライブラリを作成できます。プリセットマネージャーでライブラリを読み込むと、オプションバー、パネル、ダイアログボックスなどの場所からライブラリのアイテムにアクセスできるようになります。

プリセットを変更すると、その変更をプリセットとして保存し、元のプリセットと変更後のプリセットの両方を使用するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

ライブラリの種類別に独自のファイル拡張子と初期設定フォルダーがあります。プリセットファイルは、コンピューターの Adobe Photoshop アプリケーションフォルダーのプリセットフォルダー内にインストールされます。

プリセットマネージャーを開くには、編集／プリセットマネージャーを選択します。プリセットの種類メニューからオプションを選択し、特定のプリセットに切り替えます。

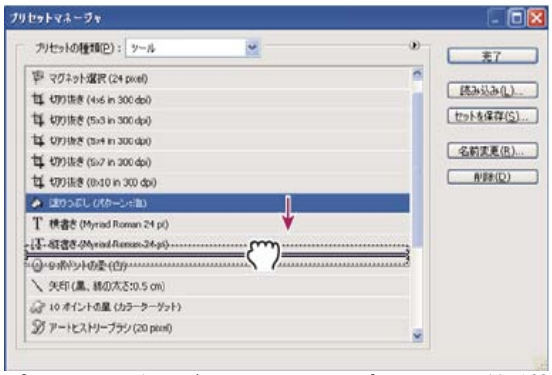
パネルメニューボタンをクリックしてメニューの上部セクションから表示モードを選択すると、プリセットの構成を調整することができます。

テキスト表示 各プリセットアイテムの名前が表示されます。

サムネール（小）を表示、サムネール（大）を表示 各プリセットアイテムのサムネールが表示されます。

リスト（小）を表示、リスト（大）を表示 各プリセットアイテムの名前とサムネールが表示されます。

サムネール（ストローク） 各ブラシプリセットのブラシストロークのサンプルとサムネールが表示されます （このオプションはブラシのプリセットにのみ使用できます）。
リスト内のアイテムを並べ替えるには、アイテムをリスト内で上下にドラッグします。



プリセットマネージャーでのツールプリセットの並べ替え

注意： プリセットマネージャーのプリセットを削除するには、削除するプリセットを選択して「削除」をクリックします。「初期設定に戻す」コマンドを使用して、いつでも初期設定のライブラリのアイテムを復元できます。

プリセットアイテムのライブラリの読み込み

- 次のいずれかの操作を行います。
  - プリセットの種類ポップアップメニューの右にある三角形をクリックし、パネルメニューの一番下からライブラリファイルを選択します。「OK」をクリックして現在のリストを置き換えるか、「追加」ボタンをクリックして現在のリストに追加します。
  - ライブラリを現在のリストに追加するには、「読み込み」をクリックし、追加するライブラリファイルを選択して「読み込

み」をクリックします。

- 現在のリストを別のライブラリで置き換えるには、パネルメニューから「[プリセットの種類] の置き換え」を選択します。使用するライブラリファイルを選択して、「読み込み」ボタンをクリックします。

注意： ライブラリの種類別に独自のファイル拡張子と初期設定フォルダーがあります。

プリセットアイテムの管理

プリセットアイテムを名前変更または削除できるだけでなく、プリセットのライブラリを作成または復元することもできます。

プリセットアイテムの名前変更

1. プリセットアイテムを選択します。Shift キーを押しながらクリックすると、複数のアイテムを選択できます。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 「名前変更」をクリックして、ブラシやスウォッチなどの新しい名前を入力します。
   - プリセットマネージャーに現在プリセットがサムネールとして表示されている場合は、プリセットをダブルクリックし、新しい名前を入力して「OK」をクリックします。
   - プリセットマネージャーに現在プリセットがリストまたはテキストとして表示されている場合は、プリセットをダブルクリックして新しい名前を入力し、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。

プリセットアイテムの削除

- 次のいずれかの操作を行います。
  - プリセットアイテムを選択し、「削除」をクリックします。
  - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、削除するアイテムをクリックします。

プリセットのライブラリの新規作成

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - リストのすべてのプリセットをライブラリとして保存する場合は、すべてのアイテムが選択されていることを確認します。
   - リストの選択したプリセットをライブラリとして保存する場合は、Shift キーを押しながら、保存するアイテムを選択します。
2. 「セットを保存」をクリックして、ライブラリの保存場所を選択し、ファイル名を入力して、「保存」をクリックします。

   ライブラリは任意の場所に保存できます。ただし、プリセットの初期設定の保存場所にある適切なプリセットフォルダーにライブラリファイルを保存すると、Photoshop を再起動した後、パネルメニューの下部にライブラリ名が表示されるようになります。

初期設定ライブラリからのプリセットアイテムの復元

- パネルメニューから「初期設定に戻す」を選択します。現在のリストを置換したり、現在のリストに初期設定のライブラリを追加したりできます。

プリセットの初期設定の保存場所

1. プリセットの保存、読み込み、置き換えのための初期設定の場所は、使用するオペレーティングシステムによって異なります。
   - Mac OS：<ユーザー>/ライブラリ/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Presets
   - Windows XP：[ドライブ]:¥Document and Settings¥<ユーザー>¥Application Data¥Adobe¥Adobe Photoshop CS5¥Presets
   - Windows Vista：[ドライブ]:¥ユーザー¥<ユーザー>¥AppData¥Roaming¥Adobe¥Adobe Photoshop CS5¥Presets
2. Adobe Photoshop に付属するプリセットは Photoshop プログラムフォルダーに格納されています。

Windows での隠しファイルの表示

Windows の初期設定では、プリセットの保存、読み込み、置き換えのための初期設定の場所は非表示になっています。

1. Windows XP で隠しファイルを表示するには、次の操作を行います。
   a. スタート／コントロールパネル／フォルダーオプションを選択します。
   b. 「表示」タブの「ファイルとフォルダーの表示」で、「すべてのファイルとフォルダーを表示する」を選択します。
   c. 「OK」をクリックします。
2. Windows Vista で隠しファイルを表示するには、次の操作を行います。
   a. スタート／コントロールパネル／デスクトップのカスタマイズ／フォルダーオプションを選択します。

b. 「表示」タブの「ファイルとフォルダーの表示」で、「すべてのファイルとフォルダーを表示する」を選択します。

c. 「OK」をクリックします。

環境設定

ページの先頭へ

環境設定について

Adobe Photoshop CS5 環境設定ファイルには、一般表示オプション、ファイル保存オプション、パフォーマンスオプション、カーソルオプション、透明度オプション、テキストオプション、プラグインと仮想記憶ディスクのオプションなどの様々なプログラム設定が保存されています。これらのオプションのほとんどは、環境設定ダイアログボックスで設定します。環境設定は、アプリケーションを終了するたびに保存されます。

予期しない動作によって、環境設定が破損する場合があります。環境設定が破損した可能性がある場合は、環境設定を初期設定に復元できます。

タスクの固有項目に、特定の環境設定の設定に関する詳細情報が表示されます。例えば、ヘルプで「透明部分の環境設定」を検索して、レイヤーなどの関連機能についての説明を参照できます。

環境設定ダイアログボックスを開く

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Windows）編集／環境設定を選択し、サブメニューから目的の環境設定を選択します。
   - （Mac OS）Photoshop／環境設定を選択し、サブメニューから目的の環境設定を選択します。
2. 他の環境設定に切り替えるには、次のいずれかの操作を行います。
   - 環境設定ダイアログボックスの左のリストから環境設定の項目を選択します。
   - 「次へ」をクリックして、リストに次の環境設定の項目を表示します。「前へ」をクリックして前の項目を表示します。

特定の環境設定オプションについては、ヘルプを検索してください。

すべての環境設定の初期設定の復元

- Shift+Alt+Ctrl キー（Windows）または Shift+Option+Command キー（Mac OS）を押しながら Photoshop を起動します。現在の設定の削除を示すメッセージが表示されます。

  環境設定のファイルは、次に Photoshop を起動するときに新たに作成されます。

警告メッセージの有効 / 無効の切り替え

警告または指示がメッセージとして表示される場合があります。メッセージの「再表示しない」オプションを選択すると、このようなメッセージは表示されなくなります。非表示にしていたメッセージを、すべて初期状態に戻すこともできます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Windows）編集／環境設定／一般を選択します。
   - （Mac OS）Photoshop／環境設定／一般を選択します。
2. 「すべての警告ダイアログボックスを初期化」をクリックして、「OK」をクリックします。

プラグイン

ページの先頭へ

プラグインモジュールについて

プラグインモジュールとは、Adobe Systems（アドビ システムズ社）が独自に、または他のソフトウェア会社と共同で開発したソフトウェアプログラムで、Photoshop に機能を追加するために使用します。プログラムには読み込み、書き出し、特殊効果の処理などを行うプラグインが多数組み込まれています。これらのプラグインは、Photoshop プラグインフォルダー内のフォルダーに自動的にインストールされます。

追加のプラグインフォルダーを選択すると、そこに保存されている、別のアプリケーションと互換性のあるプラグインを使用できます。システムの別のフォルダーに保存されているプラグインに、ショートカット（Windows）またはエイリアス（Mac OS）を作成することもできます。そのショートカットまたはエイリアスをプラグインフォルダーに追加すると、プラグインを Photoshop で使用できます。

インストールしたプラグインモジュールは、読み込みメニューや書き出しメニューの追加オプションとして表示されます。開く、別名で保存の各ダイアログボックスにファイル形式として表示されたり、フィルターサブメニューにフィルターとして表示されます。Photoshop では、多数のプラグインを使用できます。ただし、インストールしたプラグインモジュールの数が多すぎると、該当するメニューにすべてのプラグインを表示できないことがあります。このような場合、新しくインストールしたプラグインは、フィルターメニューのその他サブメニューに表示されます。

プラグインモジュールのインストール

Mac OS では、Photoshop を Classic 環境で起動できません。Mac OS 9 での使用を想定しているプラグインは表示されません。

次のいずれかの操作を行います。

- アドビ システムズ社のプラグインモジュールをインストールするには、プラグイン用のインストーラーがある場合、それを使用します。Windows では、Photoshop プログラムフォルダー内の適切なプラグインフォルダーにモジュールをインストールまたはコピーできます。Mac OS では、Photoshop プログラムフォルダー内の適切なプラグインフォルダーにモジュールのコピーをドラッグします。ファイルが圧縮されていないことを確認してください。
- サードパーティのプラグインモジュールをインストールする場合は、プラグインモジュールに付属している説明に従います。サードパーティ製のプラグインを実行できない場合は、そのプラグインが Photoshop の旧シリアル番号を必要としている場合があります。

追加のプラグインフォルダーの選択

1. 編集／環境設定／プラグイン（Windows）、または Photoshop／環境設定／プラグイン（Mac OS）を選択します。
2. 追加のプラグインフォルダーを選択します。
3. 「選択」をクリックして、リストからフォルダーを選択します。プラグインフォルダー内のモジュールを選択していないことを確認します。フォルダーの内容を表示するには、ディレクトリをダブルクリック（Windows）するか、「開く」をクリック（Mac OS）します。
4. 追加のプラグインフォルダーをハイライトしたら、「OK」（Windows）または「選択」（Mac OS）をクリックします。
5. Photoshop を再起動すると、プラグインが有効になります。

プラグインの読み込みの省略

- チルダ記号「~」をプラグイン名、フォルダー名またはディレクトリ名の先頭に付けます。この記号の付いたファイル（および記号の付いたフォルダー内のすべてのファイル）は、アプリケーションに読み込まれなくなります。

インストールしたプラグインについての情報の表示

- 次のいずれかの操作を行います。
  - （Windows）ヘルプ／プラグインについてを選択し、サブメニューからプラグインを選択します。
  - （Mac OS）Photoshop／プラグインについてを選択し、サブメニューからプラグインを選択します。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

ペイントツール

ペイントツール、オプションおよびパネルについて
ブラシツールまたは鉛筆ツールによるペイント
混合ブラシによるペイント
ペイントツールオプション
パターンによるペイント
アートヒストリーブラシによるペイント
消しゴムツールによる消去
マジック消しゴムツールによる近似ピクセルの変更
背景消しゴムツールを使用したピクセルの透明化
鉛筆ツールによる自動消去
ブラシカーソルの変更

ペイントツール、オプションおよびパネルについて

ページの先頭へ

Adobe Photoshop には、画像のカラーをペイントおよび編集するためのツールがいくつかあります。ブラシツールと鉛筆ツールでは、従来の描画ツールのように、ブラシストロークでカラーを適用します。グラデーションツール、「塗りつぶし」コマンド、塗りつぶしツールでは、広い範囲にカラーを適用します。消しゴムツール、ぼかしツール、指先ツールなどのツールでは、画像の既存のカラーを変更します。ペイントツールギャラリーを参照してください。

各ツールのオプションバーで、画像にカラーを適用する方法を設定し、ブラシ先端のプリセットを選択できます。

ブラシとツールのプリセット

ブラシのオプションのセットをプリセットとして保存して、よく使用するブラシ特性にすばやくアクセスすることができます。Photoshop には、ブラシプリセットのサンプルがいくつか用意されています。これらのプリセットを使用し、変更を加えて新しい効果を作成することができます。また、数多くのオリジナルのブラシプリセットを Web サイトからダウンロードすることもできます。

オプションバーにあるブラシプリセットピッカーから簡単にプリセットを選択し、ブラシプリセットのサイズと硬さを一時的に変更できます。

カスタマイズしたブラシ先端の設定を、オプションバーの不透明度、流量やカラーなどの設定と共に保存する場合は、ツールプリセットを保存します。ツールプリセットについて詳しくは、ツールプリセットの作成と使用を参照してください。

ブラシ先端のオプション

ブラシ先端のオプションは、オプションバーの設定と共に、カラーの適用方法を制御します。カラーを徐々に適用するために、やわらかいエッジ、大きなブラシストローク、各種のブラシ機能、様々な描画プロパティ、および様々なシェイプのブラシを使用できます。ブラシストロークと共にテクスチャを適用して、カンバスやアート紙へのペイントをシミュレートすることができます。例えば、エアブラシでスプレーしたような効果を出すことができます。ブラシ先端のオプションを設定するには、ブラシパネルを使用します。ブラシパネルの概要を参照してください。

描画タブレットを使用して作業する場合、筆圧、角度、回転またはスタイラスホイールを使用してカラーの適用方法を制御できます。描画タブレットのオプションは、ブラシパネルとオプションバーで設定します。

ブラシツールまたは鉛筆ツールによるペイント

ページの先頭へ

ブラシツールおよび鉛筆ツールを使用すると、画像上に現在の描画色をペイントできます。ブラシツールでは、滑らかなカラーのストロークを作成できます。鉛筆ツールでは、輪郭のはっきりしたラインを作成できます。

注意： 回転ツールを使用すると、ペイントが容易になるようにカンバスを回転できます。回転ビューツールの使用を参照してください。

1. 描画色を選択します（ツールパネルでのカラーの選択を参照してください）。
2. ブラシツール または鉛筆ツール を選択します。
3. ブラシプリセットパネルからブラシを選択します。プリセットブラシの選択を参照してください。
4. オプションバーでモード、不透明度などのツールオプションを設定します。ペイントツールオプションを参照してください。
5. 次のいずれかの操作を行います。
   - 画像内をクリックとドラッグでペイントします。
   - 直線を描画するには、画像内の開始点をクリックします。次に、Shift キーを押しながら終了点をクリックします。
   - ブラシツールをエアブラシとして使用するときに、ドラッグせずにマウスボタンを押し続けると、カラーが濃くなります。

ページの先頭へ

混合ブラシによるペイント

混合ブラシを使用すると、カンバスでのカラーの混合、ブラシでのカラーの組み合わせ、およびペイントのにじみ度合いの調整などの描画技術をリアルにシミュレートできます。

混合ブラシには、リザーバーとピックアップの 2 つの塗料容器（ペイントウェル）があります。リザーバーは、カンバスに描画した最終カラーを格納する容器で、ピックアップより多くの塗料を格納しておくことができます。ピックアップの容器は、ペイントしたカンバスの部分からピックアップしたカラーの塗料を保管する容器で、ペイントすることによってカンバスのカラーと混合され続けます。

混合ブラシのビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid5001_ps_jp を参照してください。

1. 混合ブラシツール を選択します（必要に応じて、ブラシツールをクリックしたままにして、混合ブラシを表示します）。

2. リザーバーに塗料（カラー）を補充するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらカンバスをクリックするか、描画色を選択します。

   カンバスから塗料を補充すると、サンプル領域のカラーバリエーションがすべてブラシ先端に反映されます。ブラシ先端を均一なカラーにする場合は、オプションバーの「現在のブラシにカラーを補充」のポップアップメニューから「単色カラーのみ補充」を選択します。

3. ブラシプリセットパネルからブラシを選択します。プリセットブラシの選択を参照してください。

4. オプションバーでツールオプションを設定します。一般的なオプションについては、ペイントツールオプションを参照してください。混合ブラシ専用のオプションについては、以下を参照してください。

   「現在のブラシにカラーを補充」スウォッチ ポップアップメニューで、「ブラシにカラーを補充」を選択してブラシにリザーバーのカラーを補充するか、「ブラシを洗う」を選択してブラシから塗料を削除します。各ストロークの後にこの作業を行うには、自動補充オプション または洗浄オプション を選択します。

   プリセットポップアップメニュー にじみ、補充量、ミックスの一般的な設定の組み合わせを適用します。

   にじみ カンバスからブラシにつける塗料の量を制御します。高く設定すると、カンバスとペイントの塗料が混ざり合う度合いが大きくなります。

   にじみを増加させた場合の変化
   A. 0% B. 100%

   補充量 リザーバーに補充される塗料の量を指定します。補充量を低く設定すると、ブラシの塗料が速く乾き、ストロークが短くなります。

   補充量を増加させた場合の変化
   A. 1% B. 100%

   ミックス カンバスとリザーバーの塗料の比率を制御します。100 %でカンバスの塗料でペイントされ、0 %ですべてリザーバーの塗料でペイントされます（ただし、カンバス上での塗料の混ざり具合は、引き続き「にじみ」の設定で決まります）。

   全レイヤーを対象 表示中のすべてのレイヤーからカンバスカラーを拾います。

5. 次のいずれかの操作を行います。

   - 画像内をドラッグしてペイントします。
   - 直線を描画するには、画像内の開始点をクリックします。次に、Shift キーを押しながら終了点をクリックします。
   - ブラシツールをエアブラシとして使用するときに、ドラッグせずにマウスボタンを押し続けると、カラーが濃くなります。

ページの先頭へ

ペイントツールオプション

オプションバーから、次のいずれかを選択します。使用できるオプションは各ツールによって異なります。

モード ペイントするカラーと下にある既存のピクセルを合成する方法を設定します。使用可能なモードは、現在選択しているツールによって異なります。ペイントモードは、レイヤーの描画モードに似ています。描画モードを参照してください。

不透明度　適用するカラーの透明度を設定します。領域をペイントするときに、マウスボタンを放すまでは、領域でポインターを何回動かしても、不透明度が設定レベルを超えることはありません。もう一度領域でポインターを動かすと、設定した不透明度のカラーが追加で適用されます。不透明度が 100 %の場合は完全に不透明になります。

流量　領域でポインターを動かすときに、カラーを適用する速度を設定します。領域をペイントするときに、マウスボタンを押したままにすると、流量に基づいて、不透明度の設定値までカラーの量が増加します。例えば、不透明度を 33 %に設定し、流量を 33 %に設定した場合、領域でポインターを動かすたびに、領域のカラーはブラシカラーに 33 %近づきます。マウスボタンを放して、再び領域にストロークを描かない限り、33 %の不透明度を超えることはありません。

1 つの数値キーを押すと、ツールの不透明度を 10% の倍数で設定できます（1 を押すと 10 %、0 を押すと 100 %になります）。2 つの数値キーを押すと、指定の不透明度を設定できます。インク流量を設定するには、Shift キーと数値キーを押します。

エアブラシ
エアブラシによるペイントをシミュレートします。領域でポインターを動かすと、マウスボタンを押している間、徐々に濃くなっていきます。ブラシの硬さ、不透明度およびインク流量のオプションは、ペイントを適用する速さと量を制御します。このオプションのオンとオフを切り替えるには、ボタンをクリックします。

自動消去　（鉛筆ツールのみ）描画色を含む領域を背景色でペイントします。消去する描画色と変更後の背景色を選択します（鉛筆ツールによる自動消去を参照してください）。

筆圧ボタン
筆圧感知入力を使用して、ブラシパネルの不透明度とサイズ設定を上書きします。

パターンによるペイント

ページの先頭へ

パターンスタンプツールでは、パターンを使用してペイントします。パターンをパターンライブラリから選択するか、またはオリジナルのパターンを作成することができます。

1. パターンスタンプツール を選択します。
2. ブラシプリセットパネルからブラシを選択します。プリセットブラシの選択を参照してください。
3. オプションバーで描画モードや不透明度などのツールオプションを設定します。ペイントツールオプションを参照してください。
4. マウスボタンを放してペイントを継続した場合でも、元の開始点を使用してパターンの連続性を維持するには、オプションバーの「調整あり」を選択します。ペイントを停止して再開するたびにパターンを最初から始めるには、「調整あり」の選択を解除します。
5. オプションバーのパターンポップアップパネルからパターンを選択します。
6. 印象派効果付きでパターンを適用する場合は、「印象派効果」を選択します。
7. 画像内をドラッグしてパターンでペイントします。

アートヒストリーブラシによるペイント

ページの先頭へ

アートヒストリーブラシツールを使用すると、指定したヒストリー画像またはスナップショットをソースデータとして、スタイル化したストロークでペイントできます。様々なペイントスタイル、サイズ、許容値オプションを設定することで、多様なカラーおよびアーティスティックスタイルのペイントテクスチャをシミュレートすることができます。

ヒストリーブラシと同様に、アートヒストリーブラシでは、指定したヒストリー画像またはスナップショットをソースデータとして使用します。ただし、ヒストリーブラシツールは、指定ソースデータを再作成することによってペイントします。一方、アートヒストリーブラシは、設定したオプションに基づいてデータを使用することによって、様々なカラーおよびアーティスティックなスタイルを作成します。

多様な視覚効果を得るには、アートヒストリーブラシツールを使用してペイントする前に、フィルターを適用したり、画像を単一色で塗りつぶしてみてください。また、画像のサイズを 4 倍に大きくして画像を滑らかにすることもできます。

アートヒストリーブラシツールの使用例
A. オリジナル B. 小さなブラシを使用 C. 大きなブラシを使用

1. ヒストリーパネルで、アートヒストリーブラシツールでペイントするヒストリー画像またはスナップショットの左の列をクリックします。ソースヒストリーの隣にブラシアイコンが表示されます。
2. アートヒストリーブラシツール を選択します。
3. オプションバーで次の操作を行います。
   - ブラシプリセットピッカーからブラシを選択し、ブラシオプションを設定します（プリセットブラシの選択を参照してください）。

描画モードポップアップメニューで描画モードを選択します（描画モードを参照してください）。

- スタイルメニューからオプションを選択して、ペイントストロークの形状をコントロールします。
- 「範囲」では、ペイントストロークが適用される領域を指定する値を入力します。サイズが大きくなると、適用される領域が広くなり、ストローク数が増加します。
- 「許容値」では、値を入力してペイントストロークを適用する領域を制限します。値を低く設定すると、画像内のどこでもストロークを無制限にペイントできます。値を高く設定すると、ソース画像またはスナップショット内のカラーと明らかに異なる領域だけにストロークをペイントできます。

4. 画像内をクリックとドラッグでペイントします。

消しゴムツールによる消去

ページの先頭へ

消しゴムツールは、ピクセルを背景色または透明に変更します。背景または透明ピクセルをロックしたレイヤーで作業する場合、ピクセルは背景色に変わります。それ以外の場合、ピクセルは透明になります。

消しゴムツールを使用して変更した部分を、ヒストリーパネル上で選択したヒストリー画像に戻すこともできます。

1. 消しゴムツール を選択します。
2. 背景または透明ピクセルをロックしたレイヤーで消去する場合は、適用する背景色を設定します。
3. オプションバーでモード設定を選択します。「ブラシ」および「鉛筆」を選択すると、消しゴムはこれらのツールと同様に動作するように設定されます。「ブロック」は、輪郭がはっきりとした固定サイズの正方形で、不透明度やインク流量を変更するためのオプションはありません。
4. ブラシモードや鉛筆モードの場合は、ブラシプリセットを選択し、オプションバーで「不透明度」や「インク流量」を設定します。

   不透明度を 100 %にすると、ピクセルは完全に透明になります。不透明度を低くすると、ピクセルは不透明になっていきます。ペイントツールオプションを参照してください。

5. 画像を消去して、ヒストリー画像または画像のスナップショットの状態に戻すには、ヒストリーパネルでヒストリー画像またはスナップショットの左の列をクリックしてから、オプションバーの「消去してヒストリーに記録」を選択します。

   「消去してヒストリーに記録」モードでの作業中に一時的に消しゴムツールを使用するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、画像内をドラッグします。

6. 消去する領域をドラッグします。

マジック消しゴムツールによる近似ピクセルの変更

ページの先頭へ

レイヤーをマジック消しゴムツールでクリックすると、すべての近似ピクセルが自動的に透明に変わります。透明ピクセルをロックしたレイヤーで作業している場合、ピクセルは背景色に変わります。背景をクリックすると、背景はレイヤーに変換され、すべての近似ピクセルが透明に変わります。

現在のレイヤー上で隣接しているピクセルだけを消去するか、またはすべての近似ピクセルを消去するかを選択できます。

近似ピクセルの消去例

1. マジック消しゴムツール を選択します。
2. オプションバーで次の操作を行います。
   - 許容値を入力し、消去する色の範囲を定義します。許容値を低く設定すると、クリックしたピクセルと非常に近似したカラー値の範囲内のピクセルだけを消去します。許容値が高いと、消去されるカラーの範囲が大きくなります。
   - 「アンチエイリアス」を選択すると、消去した領域のエッジが滑らかになります。
   - 「隣接」を選択すると、画像内のクリックしたピクセルと隣接したピクセルだけが消去されます。選択しない場合、すべての近似ピクセルが消去されます。
   - 「全レイヤーを対象」を選択すると、すべての表示レイヤーからのデータを組み合わせて、消去するカラーをサンプルします。
   - 消去の度合いを定義する不透明度を指定します。不透明度を 100 %にすると、ピクセルは完全に透明になります。不透明度を低くすると、ピクセルは不透明になっていきます。
3. レイヤー内で消去する部分をクリックします。

背景消しゴムツールを使用したピクセルの透明化

ページの先頭へ

背景消しゴムツールを使用すると、レイヤー上でドラッグした部分のピクセルを透明にすることができます。これにより、オブジェクトのエッジを維持しながら背景を消去できます。異なるサンプルおよび許容値オプションを指定することによって、透明部分の範囲および境界線のシャープさをコントロールすることができます。

複雑で精細なエッジのオブジェクトの背景を消去する場合は、クイック選択を使用します。

背景消しゴムツールは、ブラシの中央（ホットスポット）でカラーをサンプルし、ブラシの内側に表示されるカラーを削除します。また、背景消しゴムツールは、描画オブジェクトのエッジのカラーを抽出することによって、描画オブジェクトが別の画像にペーストされた場合に色に対してのハロー現象が表示されないようにします。

注意： 背景消しゴムツールは、レイヤーの透明ピクセルをロック設定を無効にします。

1. レイヤーパネルで、消去する領域を含んでいるレイヤーを選択します。
2. 背景消しゴムツール を選択します（このツールが表示されていない場合は、消しゴムツール を押し続け、ポップアップメニューから背景消しゴムツールを選択します）。
3. オプションバーのブラシサンプルをクリックして、ポップアップパネルでブラシオプションを設定します。
   - 直径、硬さ、間隔、角度、および真円率オプションの設定を選択します（ブラシ先端のシェイプオプションを参照してください）。
   - 筆圧感知式のデジタルタブレットを使用する場合は、サイズポップアップメニューと許容値ポップアップメニューでオプションを選択することによって、1 つのストローク内で背景消しゴムツールのサイズおよび許容値を変化させることができます。「筆圧」を選択すると、筆圧に基づいてバリエーションを設定できます。「スタイラスホイール」を選択すると、ペンホイールの位置に基づいて変化の度合いを設定できます。「オフ」を選択すると、サイズも許容値も変化しません。
4. オプションバーで次の操作を行います。
   - 「制限」オプションを選択します。「隣接されていない」を選択すると、ブラシの内側にサンプルしたカラーがある場合にそれが消去されます。「隣接」を選択すると、サンプルしたカラーを含んでいて隣接している領域だけが消去されます。「輪郭検出」を選択すると、シェイプエッジのシャープさを保持しながら、サンプルしたカラーを含んでいる隣接した領域を消去します。
   - 「許容値」では、値を入力するか、スライダーをドラッグします。許容値を低く設定すると、サンプルしたカラーに非常に近いカラー領域だけが消去されます。許容値が高いと、消去されるカラーの範囲が大きくなります。
   - 「描画色の保持」を選択すると、ツールパネル内の描画色と一致する領域は消去されなくなります。
   - 「サンプル」オプションを選択します。「継続」を選択すると、ドラッグしたカラーが連続的にサンプルされます。「一度」を選択すると、最初にクリックしたカラーを含む領域だけが消去されます。「背景のスウォッチ」を選択すると、現在の背景色を含む領域だけが消去されます。
5. 消去する領域をドラッグします。背景消しゴムツールポインターが、十字カーソルの付いたブラシシェイプとして表示されて、ツールのホットスポット ⊕ を示します。

鉛筆ツールによる自動消去

ページの先頭へ

鉛筆ツールで「自動消去」オプションを使用すると、描画色を含む領域の上に背景色をペイントできます。

1. 描画色と背景色を選択します。
2. 鉛筆ツール を選択します。
3. オプションバーで「自動消去」を選択します。
4. 画像上をドラッグします。

   ドラッグの開始時にカーソルの中心が描画色上にあると、その領域は消去されて背景色になります。ドラッグの開始時にカーソルの中心が描画色を含まない領域にあると、その領域は描画色でペイントされます。

ブラシカーソルの変更

ページの先頭へ

ペイントツールには、標準カーソル（ツールパネルのアイコン）、十字カーソル ＋ および現在選択中のブラシ先端と同じサイズと形状のカーソルの 3 つのカーソルがあります。

1. 編集／環境設定／カーソル（Windows）、または Photoshop／環境設定／カーソル（Mac OS）を選択します。
2. 「ペイントカーソル」セクションと「その他カーソル」セクションで、使用したいカーソルの形状を選択します。選択したカーソルがそれぞれのセクション内にあるサンプルカーソルに反映されます。ブラシ先端カーソルを選択した場合、ブラシサイズの中央に十字カーソルを表示するかどうかを選択します。
   - 「ブラシ先端（標準サイズ）」を選択すると、カーソルのサイズは 50 %以上の不透明度のブラシストロークの領域に制限されます。
   - 「ブラシ先端（フルサイズ）」を選択すると、カーソルのサイズはブラシストロークの影響を受ける領域全体になります。ソフトブラシの場合、カーソルのサイズは通常サイズの設定よりも大きくなり、不透明度の低いブラシストロークの領域も含まれます。

様々な種類のカーソルを組み合わせるには、「ブラシ先端に十字を表示」または「ペイント中は十字のみを表示」を選択します。ペンツールとブラシツールでは、キーボードの Caps Lock キーを押して、標準カーソルから十字カーソルを切り替えることができます。

関連項目

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

レイヤーの管理

レイヤー名またはグループ名の変更
レイヤーまたはグループへのカラーの適用
レイヤーのラスタライズ
レイヤーまたはグループの削除
レイヤーの書き出し
ファイルサイズの確認
レイヤーの結合とスタンプ

レイヤー名またはグループ名の変更

ページの先頭へ

レイヤーを画像に追加するときに、内容を反映した名前を付けておくと便利です。わかりやすい名前を付けると、パネル内のレイヤーを識別しやすくなります。

- 次のいずれかの操作を行います。
  - レイヤーパネルでレイヤー名またはグループ名をダブルクリックし、新しい名前を入力します。
  - グループの場合は、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーパネル内のレイヤー（レイヤー名やサムネールではない部分）をダブルクリックします。「レイヤー名」テキストボックスに新しい名前を入力し、「OK」をクリックします。
  - レイヤーまたはグループを選択し、レイヤーメニューまたはレイヤーパネルメニューから「レイヤーのプロパティ」または「グループのプロパティ」を選択します。「レイヤー名」テキストボックスに新しい名前を入力し、「OK」をクリックします。

レイヤーまたはグループへのカラーの適用

ページの先頭へ

レイヤーやグループにカラーを指定すると、レイヤーパネルで関連するレイヤーを見分けやすくなります。

- （CS6）レイヤーまたはグループを右クリックし、カラーを選択します。
- （CS5）レイヤーまたはグループを選択し、レイヤーメニューから「レイヤーのプロパティ」または「グループのプロパティ」を選択します。次に、カラーポップアップメニューからカラーを選択し、「OK」をクリックします。

レイヤーのラスタライズ

ページの先頭へ

ベクトルデータ（テキストレイヤー、シェイプレイヤー、ベクトルマスク、スマートオブジェクトなど）または生成されたデータ（塗りつぶしレイヤー）を含むレイヤー上では、ペイントツールやフィルターを使用することはできません。ただし、これらのレイヤーをラスタライズして、フラットなラスター画像に変換することはできます。

- ラスタライズするレイヤーを選択し、レイヤー／ラスタライズを選択して、サブメニューからオプションを選択します。

  テキスト　テキストレイヤーのテキストをラスタライズします。レイヤー上のその他のベクトルデータはラスタライズされません。

  シェイプ　シェイプレイヤーをラスタライズします。

  塗りつぶし内容　ベクトルマスクはそのままで、シェイプレイヤーの塗りつぶし部分をラスタライズします。

  ベクトルマスク　レイヤーのベクトルマスクをラスタライズし、レイヤーマスクに変えます。

  スマートオブジェクト　スマートオブジェクトをラスターレイヤーに変換します。

  ビデオ　現在のビデオフレームをラスタライズして画像レイヤーに変換します。

  3D（Extended のみ）　3D データの現在のビューをフラットなラスターレイヤーにラスタライズします。

  レイヤー　選択したレイヤーのすべてのベクトルデータをラスタライズします。

  すべてのレイヤー　ベクトルデータおよび生成されたデータを含むレイヤーをすべてラスタライズします。

注意： リンクされたレイヤーをラスタライズするには、リンクされたレイヤーのいずれかを選択し、レイヤー／リンクしたレイヤーを選択を選択して、選択されたレイヤーをラスタライズします。

レイヤーまたはグループの削除

ページの先頭へ

不要なレイヤーを削除し、画像ファイルのサイズを小さくすることができます。

空白レイヤーをすばやく削除するには、ファイル／スクリプト／すべての空白レイヤーを削除を選択します。

1. レイヤーパネルで、1 つ以上のレイヤーまたはグループを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 確認メッセージを表示して削除するには、レイヤーを削除ボタン をクリックします。または、レイヤー／削除／レイヤーを選択するか、レイヤーパネルメニューから「レイヤーを削除」または「グループを削除」を選択します。
   - 確認メッセージを表示しないでレイヤーまたはグループを削除するには、削除するレイヤーまたはグループをレイヤーを削除ボタン にドラッグするか、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらレイヤーを削除アイコンをクリックするか、Delete キーを押します。
   - 表示されていないレイヤーを削除するには、レイヤー／削除／非表示レイヤーを選択します。

   リンクされたレイヤーを削除するには、リンクされたレイヤーのいずれかを選択し、レイヤー／リンクしたレイヤーを選択を選択して、レイヤーを削除します。

レイヤーの書き出し

ページの先頭へ

すべてのレイヤーまたは表示されているレイヤーを個別のファイルに書き出すことができます。

- ファイル／スクリプト／レイヤーをファイルへ書き出しを選択します。

ファイルサイズの確認

ページの先頭へ

ファイルサイズは、画像のピクセル寸法および画像に含まれるレイヤーの数によって決まります。同じプリントサイズであれば、ピクセル数が多いほど詳細に表示できますが、保存に必要なディスク容量が大きくなり、編集や印刷にも時間がかかります。ファイルサイズを常に確認し、必要以上に大きくならないように注意する必要があります。ファイルが大きくなりすぎた場合は、画像内のレイヤー数を少なくするか、画像サイズを変更します。

- 画像ファイルのサイズに関する情報をアプリケーションウィンドウの下部に表示することができます。

レイヤーの結合とスタンプ

ページの先頭へ

レイヤーの編集が完了したら、レイヤーを結合して、画像ファイルのサイズを小さくすることができます。レイヤーを結合すると、背面の各レイヤーのデータが、その部分に重なっている最前面のレイヤーのデータによって置き換えられます。透明部分が重なった領域は、結合後のレイヤーでも透明部分になります。

注意： 調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーは、結合のターゲットレイヤーにすることはできません。

レイヤーを結合するだけでなく、スタンプすることもできます。レイヤーをスタンプすると、複数のレイヤーの内容を 1 つのレイヤーに結合できます。このとき、他のレイヤーはまったく変更されません。

注意： 結合したドキュメントを保存すると、レイヤーの結合は確定され、結合前の状態に戻すことはできません。

2 つのレイヤーまたはグループの結合

1. 結合するレイヤーまたはグループが表示されていることを確認します。
2. 結合するレイヤーまたはグループを選択します。
3. レイヤー／レイヤーを結合を選択します。

注意： 隣接している 2 つのレイヤーまたはグループを結合するには、上側の項目を選択し、レイヤー／下のレイヤーと結合を選択します。リンクされたレイヤーを結合するには、レイヤー／リンクしたレイヤーを選択を選択して、選択されたレイヤーを結合します。レイヤー／レイヤーを結合を選択して 2 つの 3D レイヤーを結合できます。これらの 3D レイヤーは、同じシーンを共有し、上のレイヤーが下のレイヤーの 3D プロパティを継承します（これを可能にするには、カメラビューが同じである必要があります）。

クリッピングマスク内のレイヤーの結合

1. 結合しないレイヤーをすべて非表示にします。
2. クリッピングマスクのベースレイヤーを選択します。ベースレイヤーはラスターレイヤーである必要があります。
3. レイヤーメニューまたはレイヤーパネルメニューから「クリッピングマスクを結合」を選択します。

クリッピングマスクについて詳しくは、クリッピングマスクを使用したレイヤーのマスクを参照してください。

画像内のすべての表示レイヤーおよびグループの結合

- レイヤーメニューまたはレイヤーパネルメニューから「表示レイヤーを結合」を選択します。目のアイコン が表示されているすべてのレイヤーが結合されます。

  注意： 「表示レイヤーを結合」コマンドを有効にするには、表示レイヤーを選択する必要があります。

複数のレイヤーまたはリンクされたレイヤーのスタンプ

選択またはリンクされている複数のレイヤーをスタンプすると、結合された内容を含む新しいレイヤーが作成されます。

1. 複数のレイヤーを選択します。
2. Ctrl+Alt+E キー（Windows）または Command+Option+E キー（Mac OS）を押します。

すべての表示レイヤーのスタンプ

1. 結合するレイヤーの表示をオンにします。
2. Shift + Ctrl + Alt + E キー（Windows）または Shift + Command + Option + E キー（Mac OS）を押します。

   結合された内容を含む新しいレイヤーが作成されます。

すべてのレイヤーの統合

レイヤーを統合すると、表示されているレイヤーを背景に統合し、表示されていないレイヤーを破棄することにより、ファイルのサイズを小さくすることができます。残っている透明部分はすべて白で塗りつぶされます。統合した画像を保存すると、レイヤーの結合は確定され、統合前の状態に戻すことはできません。

注意： 特定のカラーモード間で画像を変換すると、ファイルが統合されます。変換後に元の画像を編集する場合は、変換前の状態のすべてのレイヤーが含まれたファイルのコピーを保存しておいてください。

1. 1 つのレイヤーにまとめたいレイヤーが、すべて表示されていることを確認します。
2. レイヤー／画像を統合を選択するか、レイヤーパネルメニューから「画像を統合」を選択します。

関連項目

- ドキュメントウィンドウにおけるファイル情報の表示

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

選択範囲の作成

ピクセルの選択について
ピクセルの選択、選択解除および再選択
選択ツールによる選択
なげなわツールによる選択
多角形選択ツールによる選択
マグネット選択ツールによる選択
クイック選択ツールによる選択
自動選択ツールによる選択
カラーの範囲の選択

ピクセルの選択について

ページの先頭へ

選択範囲によって画像の一部分または複数の部分が分離されます。特定の領域を選択することで、選択していない領域を元のままに保ちながら、画像の選択部分を編集したりエフェクトやフィルターを適用したりすることができます。

Photoshop には、ラスターデータの選択範囲を作成する場合と、ベクトルデータの選択範囲を作成する場合とでは異なるツールが用意されています。例えば、ピクセルを選択するには、選択ツールやなげなわツールなどを使用します。選択範囲メニューのコマンドを使用して、すべてのピクセルの選択、選択を解除、または再選択ができます。

ベクトルデータで選択範囲を作成するには、ペンツールやシェイプツールなどを使用してパスという精細なアウトラインを描きます。次に、そのパスを選択範囲に変換します。また反対に、選択範囲の境界線をパスに変換することもできます。

選択範囲はコピー、移動、ペーストすることも、アルファチャンネルに保存することもできます。アルファチャンネルは、選択範囲をマスクと呼ばれるグレースケール画像として保存します。マスクは選択範囲を反転させたようなもので、画像の選択されていない部分を覆って、その部分を編集や操作から保護します。アルファチャンネルを画像に読み込むことによって、保存されたマスクを再利用することができます。

注意： 画像全体または選択範囲から特定のカラーまたはカラーの範囲を選択するには、「色域指定」コマンドを使用します。

ピクセルの選択、選択解除および再選択

ページの先頭へ

ツールが期待どおりに機能しない場合は、非表示の選択範囲が存在している可能性があります。「選択を解除」コマンドを使用し、もう一度ツールを実行してください。

アクティブレイヤー上のすべてのピクセルの選択

1. レイヤーパネルでレイヤーを選択します。
2. 選択範囲／すべてを選択を選択します。

選択範囲の選択解除

- 次のいずれかの操作を行います。
  - 選択範囲／選択を解除を選択します。
  - 長方形選択ツール、楕円形選択ツールまたはなげなわツールを使用している場合は、画像内で選択範囲の領域の外側をクリックします。

最後に作成した選択範囲の再選択

- 選択範囲／再選択を選択します。

選択ツールによる選択

ページの先頭へ

選択ツールを使用すると、長方形、楕円形と、幅が 1 ピクセルの行および列を選択できます。

1. 選択ツールを選択します。

   長方形選択ツール　長方形（Shift キーを押しながら使用した場合は正方形）の選択範囲を作成します。

   楕円形選択ツール　楕円形（Shift キーを押しながら使用した場合は正円）の選択範囲を作成します。

一行または一列選択ツール 1 ピクセル幅の行または列として境界線を定義します。

2. オプションバーの選択範囲オプションのうちの 1 つを指定します。

選択範囲オプション
A. 新規 B. 追加 C. 削除 D. 共通範囲

3. オプションバーで「ぼかし」を指定します。楕円形選択ツールのアンチエイリアスをオンまたはオフにします。選択範囲の境界線のソフト化を参照してください。
4. 長方形選択ツールまたは楕円形選択ツールの場合は、オプションバーで以下のスタイルを選択します。

   通常 ドラッグして選択ツールの縦横比を決定します。

   縦横比を固定 高さと幅の比率を設定します。比率を設定するには、オプションバーの「幅」と「高さ」に値を入力します。小数値も有効です。例えば、高さに対して幅が 2 倍の選択範囲を描画するには、幅に 2、高さに 1 を入力します。

   固定 選択範囲の高さと幅を数値で指定します。その場合、ピクセル値を整数で入力します。

   高さと幅の値として、ピクセル（px）以外に、インチ（in）やセンチメートル（cm）などの特定の単位を使用することもできます。

5. 選択範囲をガイド、グリッド、スライスまたはドキュメントの端に揃えるには、以下のいずれかの方法で選択範囲をスナップします。
   - 表示／スナップ、または表示／スナップ先を選択して、サブメニューからコマンドを選択します。選択範囲は、ドキュメントの境界線や様々なエクストラオプションにスナップできます。これは、スナップ先サブメニューで指定できます。
6. 次のいずれかの操作を行って選択します。
   - 長方形選択ツールまたは楕円形選択ツールで、選択する範囲をドラッグします。
   - Shift キーを押しながらドラッグすると、選択範囲を正方形または正円形にすることができます（Shift キーを放す前にマウスボタンを放すと選択範囲の形が維持されます）。
   - 中心から選択範囲を作成するには、ドラッグを開始した後に Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押します。

画像の角から選択範囲をドラッグ（左）、ドラッグ時に Alt キーまたは Option キーを押して画像の中心から選択範囲をドラッグ（右）

   - 一行または一列選択ツールで、選択する領域の近くをクリックして、選択範囲を目的の場所にドラッグします。選択範囲が表示されない場合は、画像を拡大してください。

   長方形または楕円形の選択範囲を選択中に移動するには、最初にマウスボタンを押したままドラッグして選択範囲の境界線を作成します。そして、スペースバーを押しながらドラッグを続けます。選択範囲の境界をさらに調整する必要がある場合は、スペースバーを放し、マウスボタンを押したままドラッグして調整します。

なげなわツールによる選択

ページの先頭へ

なげなわツールは、自由な形状の選択範囲を描く際に便利なツールです。

1. なげなわツール を選択して、オプションバーのぼかしとアンチエイリアスを設定します（選択範囲の境界線のソフト化を参照してください）。
2. 既存の選択範囲に対して追加したり、削除したり、共通範囲を選択するには、オプションバーの対応するボタンをクリックします。

選択範囲オプション
A. 新規 B. 追加 C. 削除 D. 共通範囲

3. 次のいずれかの操作を実行します。
   - フリーハンドでドラッグして、選択範囲の境界線を描きます。
   - フリーハンドで描画中にAlt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックすると直線を描画できます（描画したばかりの直線を消去するには、Delete キーを押します）。
4. 選択範囲を閉じるには、Alt キーまたは Option キーを押さずにマウスを放します。

5. （オプション）選択範囲の境界線をさらに調整するには、「境界線を調整」をクリックします。選択範囲の境界線の精細化を参照してください。

多角形選択ツールによる選択

ページの先頭へ

多角形選択ツールは、選択範囲の境界線の直線セグメントを描く際に便利です。

1. 多角形選択ツール を選択し、オプションを選択します。
2. オプションバーの選択範囲オプションのうちの 1 つを指定します。

   選択範囲オプション
   A. 新規 B. 追加 C. 削除 D. 共通範囲

3. （オプション）オプションバーで「ぼかし」と「アンチエイリアス」を設定します。選択範囲の境界線のソフト化を参照してください。
4. 画像上でクリックして開始位置を指定します。
5. 次のいずれかの操作を行います。
   - 直線を描画するには、その直線を終了させる位置（終点）にポインターを置いてクリックします。続けて直線を描画する場合にも同様に終点をクリックします。
   - 45 度単位の角度で直線を描くには、Shift キーを押しながら移動して次のセグメントをクリックします。
   - フリーハンドセグメントを描画するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。終了したら、Alt キーまたは Option キーとマウスボタンを放します。
   - 描画したばかりの直線を消去するには、Delete キーを押します。
6. 選択範囲の境界線を閉じます。
   - 多角形選択ツールのポインターを始点の上に置き、ポインターの横に丸印が表示されたらクリックします。
   - 始点と異なるポインターで選択範囲を閉じる場合、多角形選択ツールのポインターをダブルクリックするか、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。
7. （オプション）選択範囲の境界線をさらに調整するには、「境界線を調整」をクリックします。選択範囲の境界線の精細化を参照してください。

マグネット選択ツールによる選択

ページの先頭へ

マグネット選択ツール を使用すると、画像内で指定した領域のエッジにスナップさせて境界線を作成できます。マグネット選択ツールは、32 bit/チャンネルの画像には使用できません。

マグネット選択ツールは、コントラストの強い背景に配置された複雑なエッジを持つオブジェクトをすばやく選択するときに特に便利です。

1. マグネット選択ツールを選択します。
2. オプションバーの選択範囲オプションのうちの 1 つを指定します。

   選択範囲オプション
   A. 新規 B. 追加 C. 削除 D. 共通範囲

3. （オプション）オプションバーで「ぼかし」と「アンチエイリアス」を設定します。選択範囲の境界線のソフト化を参照してください。
4. 次のいずれかのオプションを設定します。

   幅　検知する幅を指定するには、「幅」にピクセル値を入力します。マグネット選択ツールでは、ポインターから指定した距離内にあるエッジだけ検知します。

   選択ツールのポインターの形状を変更して選択幅を示すようにするには、Caps Lock キーを押します。ポインターの形状は、ツールを選択した後、選択範囲を作成し始める前に変更できます。右角括弧（]）キーを押すと、マグネット選択範囲の境界線の幅が 1 ピクセルずつ増加し、左角括弧（[）キーを押すと、幅が 1 ピクセルずつ減少します。

   コントラスト　画像内のエッジを検知する感度を指定するには、「コントラスト」に 1 ～ 100 %の値を入力します。高い値を指定すると、周囲と比較してコントラストが強いエッジだけを検知し、低い値を指定すると、コントラストの弱いエッジを検

知します。

頻度 選択ツールが固定ポイントを設定する頻度を指定するには、「頻度」に 0 ～ 100 の値を入力します。高い値を指定すると、より頻繁に選択範囲の境界線をその場所に固定します。

はっきりしたエッジを持つ画像上では、幅およびエッジのコントラストに高い値を設定して、境界線をおおまかにトレースします。やわらかいエッジを持つ画像上では、幅およびエッジのコントラストに低い値を設定して、境界線をより精細にトレースします。

筆圧感知入力 筆圧感知タブレットを使用している場合、「筆圧でペン幅を変更」オプションを選択するか、選択を解除します。このオプションを選択すると、筆圧を強くするに伴いエッジ幅が狭くなります。

5. 画像内をクリックして、最初の固定ポイントを設定します。固定ポイントは、選択範囲の境界線をその位置に固定します。
6. マウスボタンを放すか、押したままにして、トレースする境界線に沿ってポインターを移動します。

   選択範囲の境界線の最新のセグメントがアクティブになります。カーソルを移動すると、オプションバーで設定された検知幅に基づいて、固定ポイントが画像内の最も鮮明なエッジにスナップします。マグネット選択ツールは、一定の間隔で固定ポイントを選択範囲の境界線に追加していきます。

7. 境界線が適切なエッジにスナップされない場合は、1 回クリックして、手作業で固定ポイントを追加します。必要に応じてエッジのトレースを続行して、固定ポイントを追加します。

   固定ポイントで選択範囲の境界をエッジに固定

8. 他の選択ツールに切り替えるには、次のいずれかの操作を行います。
   - なげなわツールをアクティブにするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。
   - 多角形選択ツールをアクティブにするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。
9. 描画したばかりの境界線部分および固定ポイントを消去するには、目的の部分が消えるまで Delete キーを押して固定ポイントを消去します。
10. 選択範囲の境界線を閉じます。
    - マグネット選択ツールで描画した部分で境界線を閉じるには、ダブルクリックするか、または Enter キーまたは Return キーを押します（境界線を手動で閉じるには、始点にドラッグしてクリックします）。
    - 直線の境界線を閉じるには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらダブルクリックします。
11. （オプション）選択範囲の境界線をさらに調整するには、「境界線を調整」をクリックします。選択範囲の境界線の精細化を参照してください。

ページの先頭へ

クイック選択ツールによる選択

クイック選択ツール を使用すると、調整可能な丸いブラシ先端によって選択範囲をすばやく「ペイント」できます。マウスをドラッグすると、選択範囲が外向きに拡大し、画像内で定義された境界線を自動的に見つけて、それに従うようになります。

1. クイック選択ツール を選択します。（このツールが表示されていない場合は、自動選択ツール を押し続けます）。
2. オプションバーの選択範囲オプションから、 新規選択ボタン、選択範囲に追加ボタン、現在の選択範囲から一部削除ボタンのいずれかを指定します。

   何も選択しない場合、新規選択ボタンが初期設定です。最初の選択範囲を作成すると、オプションは自動的に選択範囲に追加ボタンに変わります。

3. ブラシ先端サイズを変更するには、オプションバーでブラシポップアップメニューをクリックしてピクセルサイズを入力するか、スライダーをドラッグします。ブラシ先端のサイズが筆圧またはスタイラスホイールを感知するようにするには、サイズポップアップメニューのオプションを使用します。

   選択範囲を作成するときに、右角括弧（]）キーを押すと、クイック選択ツールのブラシ先端サイズが大きくなり、左角括弧（[）キーを押すと、サイズが小さくなります。

4. クイック選択オプションを選択します。

   全レイヤーを対象 現在選択されているレイヤーのみではなく、すべてのレイヤーに基づいて選択範囲を作成します。

   自動調整 選択範囲の境界線における粗さとブロック歪みを減らします。自動調整では、選択範囲が画像の境界線に向けて自動的にフローし、境界線を調整ダイアログボックスの「コントラスト」オプションおよび「半径」オプションを使用して手動で適用できる境界線調整の一部が自動的に適用されます。

5. 選択したい画像の一部の内部をペイントします。

   ペイントするにつれて、選択範囲が大きくなります。更新に時間がかかる場合は、ドラッグし続けて、選択範囲に対する処理が完了するまで待ちます。シェイプのエッジの近くをペイントすると、シェイプのエッジの輪郭に従うように選択範囲が拡張されます。

   クイック選択ツールでペイントすると選択範囲が拡張される

   ドラッグを停止して近くの領域をクリックまたはドラッグすると、新しい領域を含めるように選択範囲が拡大されます。

   - 選択範囲から削除するには、オプションバーの現在の選択範囲から一部削除ボタンをクリックし、既存の選択範囲上をドラッグします。
   - 追加モードと削除モードを一時的に切り替えるには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押します。
   - クイック選択ツールのカーソルを変更するには、編集／環境設定／カーソル／ペイントカーソル（Windows）または Photoshop／環境設定／カーソル／ペイントカーソル（Mac OS）を選択します。「ブラシ先端（標準サイズ）」を選択すると、選択モードを示すプラスまたはマイナス記号が付いた標準のクイック選択ツールポインターが表示されます。

6. （オプション）選択範囲の境界線をさらに調整するには、「境界線を調整」をクリックします。選択範囲の境界線の精細化を参照してください。

自動選択ツールによる選択

ページの先頭へ

自動選択ツールを使用すると、輪郭をトレースしなくても、画像内で同じようなカラーが付いている範囲（赤い花など）を選択できます。クリックする元のカラーに対応して、選択したカラー範囲または許容値を指定できます。

モノクロ 2 階調モードの画像や、32 bit/ チャンネルの画像では自動選択ツールを使用できません。

1. 自動選択ツール を選択します（このツールが表示されていない場合は、クイック選択ツール を押し続けると選択できるようになります）。
2. オプションバーの選択範囲オプションのうちの 1 つを指定します。自動選択ツールのポインターが、選択したオプションによって変わります。

   選択範囲オプション
   A. 新規 B. 追加 C. 削除 D. 共通範囲

3. オプションバーで、次のいずれかを選択します。

   許容値　選択したピクセルのカラー範囲を決定します。ピクセル単位で 0 ～ 255 の値を入力します。許容値が低いと、クリックしたピクセルに非常に近いカラーが選択されます。許容値が高いと、選択されるカラーの範囲が大きくなります。

   アンチエイリアス　滑らかなエッジの選択範囲を作成します。

   隣接　同じカラーを使用している隣接領域だけが選択されます。指定しなければ、画像全体で同じカラーを使用するピクセルがすべて選択されます。

   全レイヤーを対象　表示されているすべてのレイヤーのデータを使用してカラーが選択されます。オプションのチェックを外すと、自動選択ツールは、アクティブなレイヤーのカラーだけを選択します。

4. 画像内で、選択するカラーをクリックします。「隣接」が選択されている場合は、許容値の範囲内の隣接するピクセルすべてが選択されます。オプションのチェックを外すと、許容値の範囲内のすべてのピクセルが選択されます。

5. （オプション）選択範囲の境界線をさらに調整したり、選択範囲の背景を変えて表示したり、選択範囲をマスクとして表示したりするには、「境界線を調整」をクリックします。選択範囲の境界線の精細化を参照してください。

カラーの範囲の選択

ページの先頭へ

「色域指定」コマンドでは、既存の選択範囲または画像全体から、指定したカラーまたはカラーの範囲の部分が選択されます。選択範囲を置き換える場合は、このコマンドを適用する前にすべての選択を解除してください。「色域指定」コマンドは、32 bit/チャンネルの画像には使用できません。

既存の選択範囲を精細に調整するには、「色域指定」コマンドを数回適用して、カラーの組み合わせを選択します。例えば、シアン選択範囲でグリーン領域を選択するには、色域指定ダイアログボックスで、「シアン系」を選択して、「OK」をクリックします。色域指定ダイアログボックスを再び開いて「グリーン系」を選択します。このテクニックでは、混合カラーの一部を選択するため、カラーを詳細に選択できます。

1. 選択範囲／色域指定を選択します。

   色域指定を使用して、レイヤーマスクを調整することもできます。マスクの不透明度の変更またはエッジの精細化を参照してください。

2. 選択メニューから色域指定を選択します。

   選択メニューからカラーまたは色調の範囲を選択することもできますが、選択範囲を調整することはできません。「色域外」オプションは、RGB および Lab 画像でのみ機能します （色域外カラーは、プロセスカラープリントを使用してプリントできない RGB または Lab カラーです）。

   画像内の複数の色域を選択している場合は、「カラークラスタ指定」を選択して、より正確な選択内容を作成します。

3. 次のいずれかの表示オプションを選択します。

   選択範囲 画像内でサンプリングしたカラーによる選択範囲をプレビューします。初期設定では、白の領域は選択されたピクセル、黒の領域は選択されていないピクセル、グレーの領域は部分的に選択されているピクセルです。

   画像を表示 画像全体をプレビューします。例えば、画像の画面に表示されていない部分からサンプルを採りたい場合などに使用します。

   色域指定ダイアログボックス内で、画像と選択範囲のプレビューを切り替えるには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押します。

4. スポイトの形のポインターを画像またはプレビュー領域の上に置いて、選択したいカラーのところでクリックすると、そのカラーを指定することができます。

カラーのサンプル

5. 許容量スライダーを使用するか、直接値を入力して、選択する色域を調整します。「許容量」の設定によって、選択範囲に含まれるカラーの範囲の広さを制御し、部分的に選択されたピクセルの量（選択範囲のプレビューでグレーの領域）を増減します。「許容量」を小さい値に設定するとカラーの対象範囲が狭まり、大きい値にすると対象反映が広がります。

   許容量を増加させると、選択範囲が広がる

   「カラークラスタ指定」を選択した場合は、範囲スライダーを使用して、サンプルポイントからどこまでの色を選択に含めるかを制御します。例えば、画像の前景と背景の両方に黄色い花のパッチが含まれていて、前景の花のみ選択する場合に使用します。前景の花の色をサンプルし、背景内の似た色の花が選択されないように範囲を縮小します。

6. 選択範囲を調整します。
   - カラーを追加するには、プラス（+）のスポイトツールを選択し、プレビュー領域または画像をクリックします。
   - カラーを削除するには、マイナス（-）のスポイトツールを選択し、プレビュー領域または画像をクリックします。

   プラス（+）のスポイトツールを一時的にアクティブにするには、Shift キーを押します。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押すと、マイナスのスポイトツールが一時的にアクティブになります。

7. 画像ウィンドウ内の選択をプレビューするには、「選択範囲のプレビュー」オプションを選択します。

   なし 元の画像が表示されます。

   グレースケール 完全に選択されたピクセルが白、部分的に選択されたピクセルがグレー、選択されていないピクセルが黒で表示されます。

   黒マット 選択したピクセルは元の画像で表示され、選択されていないピクセルは黒で表示されます。このオプションは明るい画像に適しています。

   白マット 選択したピクセルは元の画像で表示され、選択されていないピクセルは白で表示されます。このオプションは暗い画像に適しています。

   クイックマスク 選択されていない領域が赤いオーバーレイ（またはクイックマスクオプションダイアログボックスで指定したカスタムカラー）で表示されます。
8. オリジナルの選択に復帰するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、「初期化」をクリックします。
9. カラーの範囲の設定を保存して読み込むには、色域指定ダイアログボックスの「保存」および「読み込み」ボタンを使用して、現在の設定を保存し、再利用します。

注意： 「50%以上選択されているピクセルがありません」というメッセージが表示されたら、選択範囲の境界線は表示されません。画像が彩度の高い赤の色相を含んでいない場合は、選択範囲メニューから「レッド系」などのカラーの選択肢を選択している可能性があります。

関連項目

- 選択範囲とアルファチャンネルマスクの保存
- パスから選択範囲の境界線への変換
- 選択ツールギャラリー

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

シェイプの描画

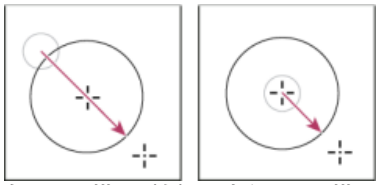
シェイプレイヤーでのシェイプの作成
レイヤー内の複数のシェイプの描画
ホイールシェイプの描画
カスタムシェイプの描画
カスタムシェイプとしてのシェイプまたはパスの保存
ラスタライズされたシェイプの作成
シェイプの編集
シェイプツールオプション

シェイプツールを使用すると、ボタンやナビゲーションバーなど、Web ページで使用するアイテムを簡単に作成できます。Photoshop のすべての描画機能の概要については、描画の概要を参照してください。

シェイプレイヤーでのシェイプの作成

ページの先頭へ

1. シェイプツールまたはペンツールを選択します。オプションバーでシェイプレイヤーボタン が選択されていることを確認します。
2. シェイプレイヤーのカラーを選択するには、オプションバーのカラーボックスをクリックし、カラーピッカーからカラーを選択します。
3. （オプション）オプションバーでツールオプションを設定します。シェイプボタンの横の下向き矢印をクリックして各ツールの追加オプションを表示します （シェイプツールオプションを参照してください）。
4. （オプション）シェイプにスタイルを適用するには、オプションバーのスタイルポップアップメニューからプリセットスタイルを選択します（プリセットスタイルの適用を参照してください）。
5. シェイプツールで画像内をドラッグ、またはペンツールでシェイプを描画します。
   - 長方形または角丸長方形を正方形に、楕円形を円形に、またはラインの角度を 45 度単位に固定するには、Shift キーを押ながらドラッグします。
   - 中心から描画するには、シェイプの中心にする位置にポインターを置き、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押して、シェイプが目的のサイズになるまで任意の角または辺に向かって斜めにドラッグします。



角からの描画（左）と中心からの描画（右）

注意： 中心からの描画は、Illustrator のスターツールおよび Illustrator と Photoshop の多角形ツールの初期設定の動作です。

詳しくは、描画ツールおよび文字ツールギャラリーを参照してください。

レイヤー内の複数のシェイプの描画

ページの先頭へ

レイヤー上に個別のシェイプを描画したり、「合体」、「一部型抜」、「交差」、「中マド」オプションを使用してレイヤーの現在のシェイプを変更したりできます。

1. シェイプを追加するレイヤーを選択します。
2. 描画ツールを選択し、ツール固有のオプションを設定します（シェイプツールオプションを参照してください）。
3. オプションバーから、次のいずれかのオプションを選択します。

   シェイプ範囲に合体　新しい範囲が既存のシェイプに追加されます。

   シェイプから一部型抜　重なる範囲が既存のシェイプから削除されます。

シェイプ範囲を交差　新しい範囲と既存のシェイプとの交差部分に範囲が限定されます。

シェイプが重なる領域を中マド　重なる範囲が統合後の新しい範囲および既存の範囲から除外されます。

4. 画像内で描画します。オプションバーのツールボタンをクリックすることにより、描画ツールを簡単に切り替えることができます。

ホイールシェイプの描画

ページの先頭へ

既存のシェイプを切り抜くと、下のレイヤーを表示させることができます。ここではドーナツシェイプの作成方法を説明しますが、この方法は、カスタムシェイプを含め、様々なシェイプの組み合わせで使用できます。

1. ツールパネルで楕円形ツール を選択します。このツールは、他のシェイプツールやラインツール に隠れている場合もあります。
2. 作業エリアの上部にあるオプションバーで、シェイプレイヤーボタン を選択します。
3. ドキュメントウィンドウ内でドラッグしてシェイプを描きます。Shift キーを押しながらドラッグすると、正円を描くことができます。
4. オプションバーで、シェイプから一部型抜ボタン を選択します。
5. 先ほど描いたシェイプの内側をドラッグして、切り抜く部分を指定します。マウスを放すと、切り抜いた部分から先ほど描いたシェイプの下の画像が見えます。
6. いずれかのシェイプを再配置するには、ツールパネルのパスコンポーネント選択ツール （このツールは、パス選択ツール に隠れている場合もあります）をクリックしてパスを選択します。シェイプを新しい位置にドラッグするか、キーボードの矢印キーを使用して 1 ピクセルずつ移動します。

   複数のパスを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。

カスタムシェイプの描画

ページの先頭へ

シェイプポップアップパネルのシェイプを使用してカスタムシェイプを描画したり、シェイプやパスを保存してカスタムシェイプとして使用したりすることができます。

1. カスタムシェイプツール を選択します（このツールが表示されない場合は、ツールボックスでこのボタンの近くにある長方形ツールを押し続けます）。
2. オプションバーのシェイプポップアップパネルからシェイプを選択します。

   パネル内に使用したいシェイプがない場合は、パネルの右上隅にある矢印をクリックして、シェイプの他のカテゴリを選択します。現在のシェイプを置き換えるかどうかを確認するメッセージが表示されたら、「OK」をクリックして新しいカテゴリ内のシェイプだけを表示するか、「追加」をクリックして既に表示されているシェイプに現在のシェイプを追加します。
3. シェイプツールで画像内をドラッグ、またはペンツールでシェイプを描画します。

カスタムシェイプとしてのシェイプまたはパスの保存

ページの先頭へ

1. パスパネルで、パス（シェイプレイヤーのベクトルマスク、作業用パスまたは保存したパス）を選択します。
2. 編集／カスタムシェイプを定義を選択し、シェイプの名前ダイアログボックスにカスタムシェイプの名前を入力します。新しいシェイプが、オプションバーのシェイプポップアップパネルに表示されます。
3. 新しいカスタムシェイプを新規ライブラリに保存するには、シェイプポップアップパネルメニューから「シェイプを保存」を選択します。

詳しくは、プリセットマネージャーの使用を参照してください。

ラスタライズされたシェイプの作成

ページの先頭へ

ラスタライズされたシェイプを作成する場合は、描画したシェイプは、描画色で塗りつぶされラスタライズされます。ラスタライズされたシェイプをベクトルオブジェクトとして編集することはできません。ラスターシェイプは現在の描画色を使用して作成されます。

1. レイヤーを選択します。ベクトル形式のレイヤー（例えばテキストレイヤー）に、ラスタライズされたシェイプを作成することはできません。
2. シェイプツールを選択して、オプションバーの塗りつぶした領域を作成ボタン をクリックします。
3. オプションバーから、次のいずれかのオプションを選択します。

   モード　シェイプが画像の既存のピクセルにどのように影響するかを指定できます（描画モードの説明を参照してください）。

   不透明度　シェイプの下のピクセルがどの程度まで表示されるようにするかを指定できます。不透明度が 1 %のシェイプはほぼ

透明に近くなり、不透明度が 100 %のシェイプは完全に不透明になります。

アンチエイリアス シェイプの境界線のピクセルが滑らかに周辺のピクセルとブレンドされます。

4. その他のツール固有のオプションを設定します。シェイプツールオプションを参照してください。
5. シェイプを描画します。

シェイプの編集

ページの先頭へ

シェイプはベクトルマスクにリンクされている塗りつぶしレイヤーです。シェイプの塗りつぶしレイヤーを編集することにより、塗りつぶすカラー、グラデーションまたはパターンを簡単に変更できます。また、シェイプのベクトルマスクを編集してシェイプのアウトラインを変更したり、レイヤーにスタイルを適用したりできます。

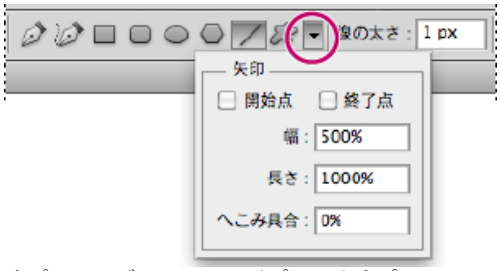
- シェイプのカラーを変更するには、レイヤーパネルでシェイプレイヤーのサムネールをダブルクリックし、カラーピッカーを使用して新しいカラーを選択します。
- シェイプをパターンやグラデーションで塗りつぶすには、レイヤーパネルでシェイプレイヤーを選択してから、レイヤー／レイヤースタイル／グラデーションオーバーレイを選択します。
- ストロークの幅を変更するには、レイヤーパネルでシェイプレイヤーを選択してから、レイヤー／レイヤースタイル／ストロークを選択します。
- シェイプのアウトラインを変更するには、レイヤーパネルまたはパスパネルでシェイプレイヤーのベクトルマスクのサムネールをクリックします。次に、パス選択ツールとペンツールを使用してシェイプを編集します。
- サイズや縦横比を変更せずにシェイプを移動するには、移動ツールを使用します。

詳しくは、パスコンポーネントの調整と自由な変形を参照してください。

シェイプツールオプション

ページの先頭へ

各シェイプツールには、次のような独自のオプションが用意されています。これらのオプションにアクセスするには、オプションバーで、シェイプボタンの右にある矢印をクリックします。



オプションバーでのシェイプツールオプションへのアクセス（表示されているのはラインツールオプション）

矢印の開始点と終了点 ラインに矢印を追加します。ラインツールを選択し、「開始点」を選択するとラインの開始点に矢印が追加され、「終了点」を選択するとラインの終了点に矢印が追加されます。両方のオプションを選択すると両方の端に矢印が追加されます。ポップアップダイアログボックスにシェイプオプションが表示されます。矢印の幅と長さをラインの太さに対するパーセント（幅は 10 ～ 1000 %、長さは 10 ～ 5000 %）で指定します。矢印のへこみ具合を –50 % ～ +50 %の値で指定します。この値は、矢印の最も広い部分（矢印がラインと交わる部分）の曲率を定義します。

注意： パス選択ツールとペンツールを使用して矢印を直接編集することもできます。

正円 楕円形を円形に固定します。

定義比率 シェイプが作成されたときの縦横比に基づいてカスタムシェイプを描画します。

定義サイズ シェイプが作成されたときのサイズに基づいてカスタムシェイプを描画します。

固定 「W」と「H」のテキストボックスに入力された値に基づいて、長方形、角丸長方形、楕円形、またはカスタムシェイプをサイズが固定されたシェイプとして描画します。

中心から 長方形、角丸長方形、楕円形、またはカスタムシェイプを中心から描画します。

辺のくぼみ 多角形を星形として描画します。テキストボックスにパーセントを入力して、星形の頂点を決定する半径の比率を指定します。50 %と設定すると、星形全体の半径の半分の位置に頂点が作成されます。大きな値ほど鋭く細い頂点が作成され、小さな値ほど緩やかな頂点が作成されます。

縦横比 「W」と「H」のテキストボックスに入力された値に基づいて、長方形、角丸長方形、または楕円形を縦横比が固定されたシェイプとして

描画します。

半径　角丸長方形の場合は、丸みで角の丸みの半径を指定します。多角形の場合は、多角形の中心から外部点までの距離を半径で指定します。

角数　多角形の辺の個数を指定します。

コーナーを滑らかにまたはくぼみを滑らかに　コーナーまたはインデントの滑らかな多角形を描画します。

ピクセルにスナップ　長方形または角丸長方形のエッジをピクセル境界線にスナップします。

四角　長方形または角丸長方形を正方形に固定します。

制約なし　長方形、角丸長方形、楕円形、またはカスタムシェイプの幅と高さを、ドラッグして設定できるようにします。

線の太さ　ラインツールの線の太さをピクセル数で設定します。

他のシェイプツールのストロークの幅を変更するには、レイヤー／レイヤースタイル／ストロークを選択します。（カスタムレイヤースタイルの適用または編集を参照してください）。

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

画像のゆがみとノイズの修正

レンズの収差について
レンズの収差の補正と遠近法の調整
画像のノイズと JPEG の斑点の軽減

レンズの収差について

ページの先頭へ

樽型収差とは、直線が外側に湾曲するレンズの特性です。糸巻き型収差とは、逆に直線が内側に湾曲する特性です。

樽形収差の例（左）と糸巻き型収差の例（右）

周辺光量補正は、レンズの外周の光のフォールオフにより、画像のコーナーが暗くなる特性です。色収差とは、光の異なる色に応じてレンズの焦点位置にずれが生じることにより、オブジェクトのエッジに沿って色の縁取りができる現象です。

レンズによっては、特定の焦点距離、f-Stop（絞り値）またはフォーカス距離に応じて、異なる現象が発生する場合があります。レンズ補正フィルターで、画像を作成するために使用した設定の組み合わせを指定できます。

レンズの収差の補正と遠近法の調整

ページの先頭へ

レンズ補正フィルターでは、樽型収差、糸巻き型収差、周辺光量補正、色収差などの一般的なレンズの特性を補正します。このフィルターは、RGB またはグレースケールモードで、1 チャンネルあたり 8 ビットと 16 ビットの画像にのみ使用できます。

このフィルターを使用して、画像を回転したり、カメラの縦横の傾きから生じる画像の遠近法を補正することもできます。これらの調整を行うには、「変形」コマンドを使用するよりも、このフィルターの画像グリッドを使用するほうが簡単で正確です。

画像の遠近法とレンズの自動補正

レンズプロファイルを使用して、初期設定の自動補正オプションでゆがみをすばやく正確に補正できます。自動補正を適切に行うために、Photoshop では、画像を作成したカメラとレンズを特定する Exif メタデータと、システム上の一致するレンズプロファイルを必要とします。

1. フィルター／レンズ補正を選択します。
2. 次のオプションを設定します。

   補正　補正する部分を選択します。補正によって画像がオリジナルサイズを超えて不適切に拡張または縮小される場合、「画像を自動的に拡大 / 縮小」を選択します。

   エッジポップアップメニューで、糸巻き型収差、回転または遠近法の修正に伴って生じた空白の処理方法を指定します。透明部分またはカラーで空白を塗りつぶすか、画像の端のピクセルを拡張することができます。

   検索条件　レンズプロファイルリストを検索します。初期設定では、画像センサーのサイズに基づくプロファイルが最初に表示されます。RAW プロファイルを最初に表示するには、ポップアップメニュー ▾≡ をクリックして、「RAW プロファイルを優先」を選択します。

   レンズプロファイル　一致するプロファイルを選択します。初期設定では、画像を作成するために使用されたカメラとレンズに一致するプロファイルのみが表示されます（カメラモデルが完全に一致しなくてもかまいません）。Photoshop は、焦点距離、f-Stop（絞り値）およびレンズ距離に基づいて、選択されたレンズに一致するサブプロファイルを自動的に選択します。自動選択を変更するには、現在のレンズプロファイルを右クリックして、異なるサブプロファイルを選択します。

   一致するレンズプロファイルがない場合は、「オンラインで検索」をクリックして、Photoshop コミュニティで作成された追加のプロファイルを取得します。後で使用するためにオンラインプロファイルを保存するには、ポップアップメニュー ▾≡ をクリックして、「オンラインプロファイルをローカルに保存」を選択します。

   独自のプロファイルを作成するには、アドビ システムズ社の Web サイトから無料の Adobe Lens Profile Creator をダウン

ロードします。

画像の遠近法とレンズの手動補正

手動補正のみを適用したり、手動補正を使用して自動レンズ補正を調整したりできます。

1. フィルター／レンズ補正を選択します。
2. ダイアログボックスの右上にある「カスタム」タブをクリックします。
3. （オプション）設定ポップアップメニューから設定のプリセットを選択します。「レンズの初期設定」では、画像を作成するために、カメラ、レンズ、焦点距離、F-Stop およびフォーカス距離の組み合わせに対して以前保存した設定を使用します。「前回と同じ設定」では、最後のレンズ補正で使用した設定を使用します。保存したカスタム設定はメニューの一番下に表示されます（設定の保存およびカメラとレンズの初期値の設定を参照してください）。
4. 画像を修正するには、次のオプションを設定します。

   ゆがみを補正　レンズの樽型収差または糸巻き型収差を修正します。スライダーを移動して、画像の外側または内側に湾曲している縦横の線をまっすぐにします。ゆがみ補正ツール を使用して、この修正を行うこともできます。樽型収差を修正するには、画像の中心に向かってドラッグします。糸巻き型収差を修正するには、画像のエッジに向かってドラッグします。画像のエッジが空白になった場合は、「自動補正」タブの「エッジ」オプションを調整します。

   色収差　別のカラーチャンネルに関連付けられた任意のカラーチャンネルのサイズを調整することで、フリンジを修正します。

   修正時には画像のプレビューを拡大して縁取りを見やすくします。

   周辺光量補正の適用量　画像のエッジに加える陰影の量を設定します。レンズの特性や不適切な陰影でコーナーが暗くなった画像を修正します。

   クリエイティブな効果を与える目的で周辺光量補正を適用することもできます。

   周辺光量補正の中心点　適応量スライダーの影響範囲を指定します。数値を低くすると、画像の影響範囲が広がります。高い数値を指定すると、影響範囲は画像のエッジに限定されます。

   垂直方向の遠近補正　カメラの上下への傾きで生じた画像の遠近法を修正します。画像の垂直線を並行にします。

   水平方向の遠近補正　画像の遠近法を修正し、水平線を並行にします。

   角度　画像を回転してカメラの傾きを修正したり、遠近法を修正した後の調整を行います。角度補正ツール を使用して、この修正を行うこともできます。画像内で垂直または水平にする線に沿ってドラッグします。

   注意：　遠近と角度の設定を変更する場合に、意図しない拡大・縮小を避けるには、「自動補正」タブで「画像を自動的に拡大 / 縮小」を解除します。

   3D オブジェクト拡大・縮小ツール　画像を拡大または縮小します。画像のピクセル寸法は変更されません。糸巻き型収差、回転または遠近法の修正に伴って生じた画像の空白を除去するために主に使用します。拡大した画像は元のピクセル寸法内で切り抜かれます。

レンズ補正のプレビューとグリッドの調整

プレビューの倍率とグリッド線を調整することで、補正の程度を判断しやすくなります。

- 画像のプレビューの倍率を変更するには、ズームツールを使用するか、プレビュー画像の左下にあるズームコントロールを使用します。
- プレビューウィンドウ内で画像を移動するには、手のひらツールを選択して画像プレビュー内でドラッグします。
- グリッドを使用するには、ダイアログボックスの下部の「グリッドを表示」を選択します。サイズコントロールでグリッドの間隔を調整し、カラーコントロールでグリッドの色を変更します。グリッド移動ツール を使用すると、画像に合わせてグリッドの位置を調整できます。

設定の保存およびカメラとレンズの初期値の設定

レンズ補正ダイアログボックスの設定を保存し、同じカメラ、レンズ、焦点距離を使用して作成された他の画像に再利用できます。Photoshop では、変形、色収差および周辺光量補正用の自動補正設定とカスタム設定が保存されます。遠近法の修正の設定は、通常は画像により異なるため、保存されません。

設定を保存して再利用するには、次の 2 つの方法があります。

- 設定を手動で保存して読み込みます。ダイアログボックスでオプションを設定し、設定メニューの「設定を保存」を選択します。保存した設定を使用するには、設定ポップアップメニューから設定を選択します。（初期設定フォルダー以外に設定を保存する場合は、メニューに表示されません。「設定の読み込み」コマンドを使用して、設定にアクセスします）。
- レンズの初期値を設定します。カメラ、レンズ、焦点距離、絞り値（f-Stop）の Exif メタデータが含まれている画像の場合は、現在の設定をレンズの初期値として保存できます。設定を保存するには、設定メニューの「レンズの初期設定にする」を選択します。カメラ、レンズ、焦点距離、絞り値と一致する画像を修正する場合、設定ポップアップメニューの「レンズの初期設定」を使用できます。画像に Exif メタデータが含まれていない場合、このオプションは使用できません。

ページの先頭へ

画像のノイズと JPEG の斑点の軽減

画像ノイズは、画像のディテールとは関係ない余分な斑点として表示されます。デジタルカメラの ISO 設定が高い場合や、露光不足、暗い場所でシャッタースピードを遅くして撮影した場合などにノイズが発生することがあります。通常、ハイエンドのカメラよりもローエンドのカメラのほうがノイズが発生しやすくなります。スキャンした画像は、スキャンセンサーによってノイズが発生する場合があります。スキャンした画像にはフィルムの粒状パターンが表示されることが少なくありません。

画像のノイズには、画像の粒子を粗く見せる輝度（グレースケール）ノイズと、通常は画像内にカラーの斑点として表示されるカラーノイズの 2 種類があります。

輝度ノイズは、画像の 1 つのチャンネル（通常はブルーチャンネル）で顕著に見られます。高度な設定モードでチャンネル別に輝度ノイズを調整することができます。フィルターを開く前に、画像の各チャンネルをチェックし、特定のチャンネルでノイズが突出していないかどうかを確認します。すべてのチャンネルをまとめて修正するよりも個別に修正するほうが、画像のディテールを保持できます。

1. フィルター／ノイズ／ノイズを軽減を選択します。
2. プレビュー画像を拡大し、画像ノイズを見やすくします。
3. オプションを設定します。

   強さ　すべての画像チャンネルに適用する輝度ノイズの軽減量を制御します。

   ディテールを保持　エッジと画像ディテール（髪の毛やテクスチャオブジェクトなど）を保持します。値として 100 を指定すると、ほとんどの画像ディテールが保持されますが、輝度ノイズの軽減量は最も少なくなります。ノイズの軽減を微調整するには、強さコントロールとディテールを保持コントロールのバランスをとる必要があります。

   カラーノイズを軽減　ランダムなカラーピクセルを削除します。値を高くするほど、より多くのカラーノイズが軽減されます。

   ディテールをシャープに　画像をシャープにします。ノイズを削除すると、画像のシャープさが低下します。シャープさを復元するには、ダイアログボックスのシャープコントロールを使用するか、後で Photoshop の他のシャープフィルターを使用します。

   JPEG の斑点を削除　低い JPEG 画質設定を使用して画像を保存した場合に生じる画像の斑点とハロー効果を削除します。
4. 輝度ノイズが 1 つまたは 2 つのカラーチャンネルで顕著な場合は、「詳細」ボタンをクリックし、チャンネルメニューからカラーチャンネルを選択します。強さコントロールとディテールを保持コントロールを使用して、そのチャンネルのノイズを軽減します。

関連項目

- Camera Raw でのレンズ収差補正

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

画像のシャープとぼかしの調整

シャープ化の推奨
スマートシャープを使用したシャープ化
アンシャープマスクを使用したシャープ化
部分的なシャープ化
ぼかし（レンズ）の追加

シャープ化の推奨

ページの先頭へ

シャープにした画像では、エッジの定義が強調されます。デジタルカメラで撮影した画像でも、スキャンした画像でも、シャープにすることで大部分の画像によい効果がもたらされます。必要なシャープの適用量は、デジタルカメラやスキャナーの性能によって異なります。シャープにしても、大きくぼやけた画像を補正することはできません。

シャープ改善のヒント

- 画像をレイヤー別にシャープにします。後で別の媒体に出力する場合に、再度シャープにすることができます。
- 画像をレイヤー別にシャープにする場合に、レイヤーの描画モードを輝度に設定すると、エッジでのカラーの置き換えを防止できます。
- シャープにすると、画像のコントラストが強調されます。シャープにした後でハイライトやシャドウがクリッピングされる場合は、レイヤーの合成コントロール（レイヤー別にシャープにする場合）を使用してハイライトとシャドウのシャープを防止します。レイヤーを合成するときの色調範囲の指定を参照してください。
- 画像ノイズを軽減する必要がある場合は、ノイズが強調されないように、シャープにする前にノイズを軽減します。
- 画像をシャープにする操作は、こまかく何回かに分けて行います。最初のシャープ操作では、画像のスキャンまたはデジタルカメラでの取り込みに伴ってぼやけた部分を修正します。画像のカラーを修正してサイズを設定した後で、再度画像（または画像のコピー）をシャープにし、出力媒体に応じたシャープの量を追加します。
- 可能であれば、最終媒体に出力してシャープの度合いを判断します。必要なシャープの量は出力媒体に応じて異なります。

最も効果的に画像をシャープにするには、アンシャープマスク（USM）フィルターまたはスマートシャープフィルターを使用します。Photoshop にはこの他に「シャープ」、「シャープ（強）」、「シャープ（輪郭のみ）」フィルターオプションがありますが、これらのフィルターは自動であり、設定やオプションを調整することができません。

画像全体をシャープにするか、選択範囲またはマスクで定義した部分だけをシャープにすることができます。アンシャープマスクフィルターとスマートシャープフィルターは、一度に 1 つのレイヤーにしか適用できないので、複数レイヤーの画像ですべてのレイヤーをシャープにするには、レイヤーを結合するか、ドキュメントを統合する必要があります。

注意： アンシャープマスクという名前から誤解しないでください。この名前は、従来のフィルムを使用した写真に使用される暗室でのテクニックに由来しています。このフィルターは画像をシャープにするためのもので、その逆ではありません。

スマートシャープを使用したシャープ化

ページの先頭へ

スマートシャープフィルターには、アンシャープマスクフィルターにはないシャープコントロールがあります。シャープアルゴリズムを設定するか、ハイライトとシャドウの領域で起こるシャープの量を制御することができます。

1. ドキュメントウィンドウを 100 %にズームして、シャープを正確に表示します。
2. フィルター／シャープ／スマートシャープを選択します。
3. 「シャープ」タブのコントロールを設定します。

   量 適用するシャープの量を設定します。高い値を指定すると、エッジピクセル間のコントラストが増し、シャープさが強調されます。

   半径 シャープの影響を受ける輪郭周辺の幅を設定します。半径の値が高いほど、エッジの影響範囲は広くなり、シャープな画像になります。

   除去 画像をシャープにするためのシャープアルゴリズムを設定します。「ぼかし（ガウス）」は、アンシャープマスクフィルターで使用される方法です。「ぼかし（レンズ）」では、画像のエッジとディテールを検出し、ディテールのシャープをより精細に制御して、シャープに伴うハロー効果を減らします。「ぼかし（移動）」では、カメラや被写体の移動に伴うぼかし効果を減らします。「ぼかし（移動）」を選択した場合は、角度コントロールを設定します。

角度 除去コントロールの「ぼかし（移動）」オプションで、ぼかしの角度を設定します。

精細 ファイルの処理時間を長くして、ぼかし効果をより正確に除去します。

4. 「シャドウ」タブと「ハイライト」タブを使用して、暗い領域と明るい領域のシャープを調整します。これらのタブを表示するには、「詳細」ボタンをクリックします。暗い領域または明るい領域のシャープ化に伴うハロー効果が強すぎる場合は、次のコントロールを使用して減らすことができます。これらのコントロールは、8 bit/チャンネルまたは 16 bit/チャンネルの画像でのみ使用できます。

   補正量 ハイライトまたはシャドウのシャープの補正量を調整します。

   階調の幅 修正するシャドウまたはハイライト内の色調範囲を指定します。スライダーを左右に移動して、「階調の幅」値を増減します。小さい値を設定すると、シャドウ補正では暗い部分だけに、ハイライト補正では明るい部分だけに調整が適用されます。

   半径 ピクセルがシャドウとハイライトのいずれに含まれるかを判断するために使用する、各ピクセルの周りの領域のサイズを設定します。スライダーを左に移動すると領域が小さくなり、右に移動すると領域が大きくなります。

5. 「OK」をクリックします。

ページの先頭へ

アンシャープマスクを使用したシャープ化

アンシャープマスクフィルターは、画像のエッジ沿いにコントラストを強調して、画像をシャープにします。アンシャープマスクは、画像内のエッジを検出するわけではありません。代わりに、指定したしきい値に基づいて、周囲にあるピクセルとは異なるピクセルの場所を割り出します。次に、そのピクセルに隣接するピクセルのコントラストを指定した量だけ強くします。隣接するピクセルの中で、明るいピクセルはさらに明るくなり、暗いピクセルはさらに暗くなります。

さらに、各ピクセルを比較する領域の半径をピクセル単位で指定できます。半径が大きいほど、エッジの効果は大きくなります。

元の画像とアンシャープマスクを適用した画像

画像に適用するシャープの量は、自由に決めてください。ただし、画像をシャープにしすぎると、エッジの周りにハロー効果が生じます。

シャープにしすぎてエッジの周りにハロー効果が生じた画像

アンシャープマスクフィルターの効果は、高解像度で出力した画像よりもモニター表示の画像に顕著に表れます。最終目標がプリントである画像には、様々な設定を試して最も効果的な設定を決定してください。

1. （オプション）複数レイヤーの画像の場合は、シャープにする画像を含むレイヤーを選択します。レイヤーをリンクまたはグループ化している場合でも、アンシャープマスクは一度に 1 つのレイヤーにしか適用できません。アンシャープマスクフィルターを適用する前に、レイヤーを結合することができます。
2. フィルター／シャープ／アンシャープマスクを選択します。「プレビュー」オプションが選択されていることを確認します。

   プレビューウィンドウの画像をクリックし、マウスボタンを押したままにすると、シャープを適用する前の画像を見ることができます。プレビューウィンドウ内をドラッグし、画像の別の部分を調べたり、プラスのボタン（+）やマイナスのボタン（-）をクリックして拡大または縮小することができます。

   アンシャープマスクダイアログボックスにはプレビューウィンドウがありますが、ダイアログボックスを移動して、ドキュメントウィンドウ内でフィルターの効果を確認するほうが便利です。

3. 半径スライダーをドラッグするか値を入力し、エッジピクセル周囲のピクセルをどこまでシャープにするかを決定します。半径の値が大きいほど、エッジの効果は広く適用されます。エッジの効果が広いほど、シャープはより明確になります。

   半径の値は、画像、画像を再生するサイズ、出力方法に応じて異なります。通常、高解像度画像の「半径」には 1 ～ 2 をお勧めします。値を低く設定すると、エッジピクセルだけがシャープになり、高く設定すると広範囲のピクセルがシャープになります。これによる効果は、プリントでは画面上ほど認識できません。それは、高解像度のプリント画像上では 2 ピクセルの半径は比較的狭い範囲に相当するからです。

4. 量スライダーをドラッグするか値を入力し、ピクセルのコントラストの増加量を決定します。通常、高解像度プリント画像には 150 ～ 200 %をお勧めします。
5. しきい値スライダーをドラッグするか値を入力します。周囲のピクセルとの差がこの値を超えると、シャープ時の対象となるエッジピクセルとして判断されます。例えば、しきい値を 4 にすると、0 ～ 255 のスケール上で色調値に 4 以上の差があるすべてのピクセルに影響が及びます。したがって、隣接するピクセルの色調値が 128 と 129 である場合、これらのピクセルは影響を受けません。肌の色などにノイズやポスタリゼーションが生じるのを避けるには、エッジマスクを使用するか、2 ～ 20 の範囲でしきい値を試します。初期設定のしきい値（0）では、画像内のすべてのピクセルがシャープになります。

アンシャープマスクを適用したために、元から明るかったカラーの彩度が強くなり過ぎた場合は、編集／「アンシャープマスク」をフェードを選択し、描画モードメニューから「輝度」を選択します。

ページの先頭へ

部分的なシャープ化

マスクまたは選択範囲を使用すると、画像の一部だけをシャープにすることができます。これは、画像の特定の部分をシャープにしたくない場合に便利です。例えば、エッジマスクを使用して人物画にアンシャープマスクフィルターを適用すると、顔の肌に影響を与えずに、目、口、鼻、頭の輪郭をシャープにすることができます。

エッジマスクを使用して特定の部分だけにアンシャープマスクを適用

選択範囲のシャープ化

1. レイヤーパネルで画像のレイヤーを選択し、選択範囲を作成します。
2. フィルター／シャープ／アンシャープマスクを選択します。オプションを設定して「OK」をクリックします。

   選択範囲だけがシャープになり、残りの画像は変更されません。

エッジマスクを使用した画像のシャープ化

1. マスクを作成して、画像の一部をシャープにします。エッジマスクを作成する方法は数多くあります。使い慣れた方法を使用するか、次の方法を試してください。
   - チャンネルパネルを開き、ドキュメントウィンドウ内で最もコントラストの高いグレースケール画像が表示されているチャンネルを開きます。通常、これはグリーンチャンネルまたはレッドチャンネルです。

コントラストの最も高いチャンネルを選択

   - 選択したチャンネルを複製します。
   - 複製したチャンネルを選択して、フィルター／表現手法／輪郭検出を選択します。
   - イメージ／色調補正／階調の反転を選択して画像の階調を反転します。

輪郭検出フィルターを適用し、階調を反転した画像

   - 階調を反転した画像を選択したまま、フィルター／その他／明るさの最大値を選択します。半径を小さい値に設定して「OK」をクリックし、エッジを太くして、ピクセルを乱数的に変化させます。
   - フィルター／ノイズ／明るさの中間値を選択します。半径を小さい値に設定して「OK」をクリックします。これによって、隣接するピクセルが平均化されます。
   - イメージ／色調補正／レベル補正を選択し、黒点の値を高くして、不要なピクセルを除外します。必要であれば、黒で塗りつぶして最終的なエッジマスクをレタッチすることもできます。

レベル補正で黒点を高く設定してエッジマスクの不要なピクセルを除去した画像

   - フィルター／ぼかし／ぼかし（ガウス）を選択して、エッジをぼかします。

   注意： 明るさの最大値フィルター、明るさの中間値フィルター、ぼかし（ガウス）フィルターによってエッジマスクが柔らかくなるので、最終画像でシャープの効果が周囲になじみます。ここでは 3 つの手順をすべて使用していますが、1 つまたは 2 つの手順だけを試すこともできます。

2. チャンネルパネルで Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら複製したチャンネルをクリックし、エッジマスクを選択範囲にします。

3. レイヤーパネルで画像のレイヤーを選択します。画像に選択範囲が表示されていることを確認します。
4. 選択範囲／選択範囲を反転を選択します。
5. 画像レイヤーで選択範囲をアクティブにしたまま、フィルター／シャープ／アンシャープマスクを選択します。必要なオプションを設定して「OK」をクリックします。

   結果を表示するには、チャンネルパネルで RGB チャンネルを選択し、画像の選択範囲を選択解除します。

   ここで説明したすべての手順を適用するアクションを作成することができます。

ページの先頭へ

ぼかし（レンズ）の追加

画像にぼかしを適用することで被写界深度を浅くし、一部のオブジェクトのみをはっきりと表示し、残りの部分をぼかすことができます。ぼかす部分を指定するには、選択範囲を作成します。または、個別のアルファチャンネル深度情報を指定することで、どの部分にぼかしを適用するかを正確に指定することもできます。

ぼかし（レンズ）フィルターでは、深度情報を使用して、画像内のピクセル位置を判別します。深度情報を選択した状態で、十字カーソルを使用してぼかしの開始点を設定することもできます。深度情報を作成するには、アルファチャンネルとレイヤーマスクを使用します。アルファチャンネル内の黒の領域は写真の手前にあるかのように、白の領域は遠く離れているかのように表示されます。

段階的なぼかし効果（なし〜最大まで）を作成するには、新規にアルファチャンネルを作成し、画像の上部は白く下部は黒くなるように、チャンネルにグラデーションを適用します。次にぼかし（レンズ）フィルターを選択し、ソースポップアップメニューから「アルファチャンネル」を選択します。グラデーションの方向を変更するには、「反転」チェックボックスをオンにします。

どのようなぼかしが作成されるかは、選択した「虹彩絞り」の形状によって変わります。虹彩絞りの形状は、各形状に含まれている羽根の枚数によって決まります。虹彩絞りの羽根は、曲げたり（円形状にします）回転させたりすることで変更できます。さらに、マイナスボタンまたはプラスボタンをクリックして、プレビューを拡大したり縮小したりできます。

1. フィルター／ぼかし／ぼかし（レンズ）を選択します。
2. 「プレビュー」セクションで「高速」を選択すると、プレビューの表示がより高速になります。「精細」を選択すると、最終的な画像を表示できますが、プレビューの生成に時間がかかります。
3. 「深度情報」セクションで、ソースポップアップメニューからソース（ある場合）を選択します。ぼかしの焦点距離スライダーをドラッグして、ピクセルに焦点を当てる深度を設定します。例えば、焦点距離を 100 に設定した場合、深度 1 のピクセルと 255 のピクセルは完全にぼかされますが、100 に近いピクセルはそれほどぼかされません。プレビュー画像をクリックすると、ぼかしの焦点距離スライダーはクリック位置に合わせて変化し、クリック位置のピクセル深度が焦点に設定されます。
4. 深度情報のソースとして使用している選択範囲またはアルファチャンネルを反転するには、「反転」を選択します。
5. 形状ポップアップメニューから、虹彩絞りを選択します。必要に応じて、絞りの円形度スライダーをドラッグして虹彩絞りのエッジを滑らかにしたり、回転スライダーをドラッグして虹彩絞りを回転したりします。ぼかしを強くするには、虹彩絞りの半径スライダーをドラッグします。
6. 「スペキュラハイライト」セクションで、しきい値スライダーをドラッグすると、明るさを制限する値を設定できます。この値より明るいピクセルすべてが、スペキュラハイライトとして扱われます。ハイライトをより明るくするには、明るさスライダーをドラッグします。
7. 画像にノイズを追加するには、「均等に分布」または「ガウス分布」を選択します。画像の色に影響を与えずにノイズを追加するには、「グレースケールノイズ」を選択します。ノイズの量を増減するには、ノイズの量スライダーをドラッグします。

   ぼかしを適用すると、フィルムの粒子やノイズが元の画像から除去されます。レタッチを感じさせず画像を自然な印象にするために、除去されたノイズの一部を画像に戻すことができます。

8. 「OK」をクリックして、変更を画像に適用します。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

画像のカラーと色調の補正

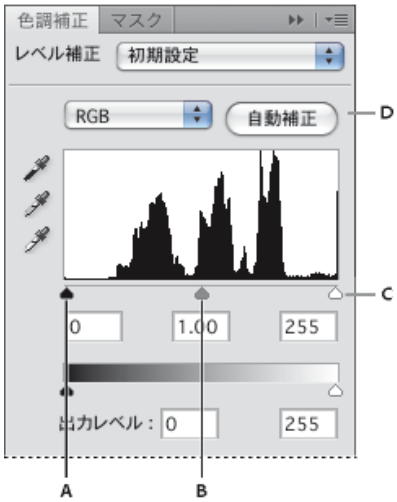
レベル補正の概要
レベル補正を使用した色調範囲の調整
レベル補正を使用したカラーの調整
トーンカーブの概要
トーンカーブを使用したカラーと色調の調整
スポイトツールを使用したカラーの補正
色相と彩度の調整
自然な彩度を使用したカラーの彩度の調整
カラー画像の白黒画像への変換
ハイライトとシャドウのディテールの向上
写真へのコントラストの追加
HDR の露光量とトーンの調整

レベル補正の概要

ページの先頭へ

レベル補正ダイアログボックスで、画像のシャドウ、中間調、ハイライトの照度レベルを調整することによって、画像の色調範囲やカラーバランスを補正することができます。レベル補正ヒストグラムは、画像のキーの調整に使用するために、キーの分布をわかりやすく図示したものです。ヒストグラムの読み取り方法について詳しくは、ヒストグラムについてを参照してください。

レベル補正の設定は、プリセットとして保存し、他の画像に適用することができます。補正設定の保存と補正設定の再適用を参照してください。



色調補正パネルのレベル補正
A. シャドウ B. 中間調 C. ハイライト D. 自動カラー補正を適用

レベル補正を使用した色調範囲の調整

ページの先頭へ

入力レベルスライダーの外側の 2 つは、出力スライダーの黒点と白色点の設定に対応付けられています。初期設定では、出力スライダーはレベル 0（ピクセルは黒）とレベル 255（ピクセルは白）に置かれます。出力スライダーの位置が初期設定の場合に、黒点の入力スライダーを移動するとピクセル値がレベル 0 に、白色点スライダーを移動するとピクセル値がレベル 255 に対応付けられます。残りのレベルはレベル 0 とレベル 255 の間に再分布されます。この再分布に伴って画像の色調範囲が広がり、結果として画像の全体的なコントラストが上がります。

注意： シャドウをクリッピングすると、ピクセルは黒になり、ディテールはなくなります。ハイライトをクリッピングすると、ピクセルは白になり、ディテールはなくなります。

グレーのスライダーは画像のガンマを調整します。中間調（レベル 128）を移動し、ハイライトとシャドウを大幅に変更することなく、グレーの階調の中間範囲の照度を変更します。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルでレベル補正アイコン またはレベル補正プリセットをクリックするか、パネルメニューで「レベル補正」を選択します。

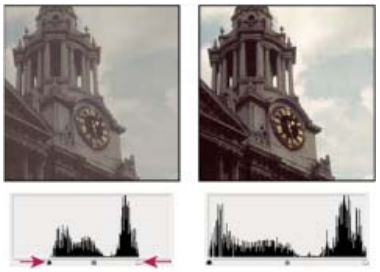
- レイヤー／新規調整レイヤー／レベル補正を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。
- イメージ／色調補正／レベル補正を選択します。

注意： イメージ／色調補正／レベル補正を選択した場合は調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。

2. （オプション）特定のカラーチャンネルの色調を調整するには、チャンネルポップアップメニューからそのカラーチャンネル名を選択します。
3. （オプション）複数のカラーチャンネルを同時に編集するには、チャンネルパネルで Shift キーを押しながらチャンネルを選択し、続いてイメージ／色調補正／「レベル補正」コマンドを選択します（この方法はレベル補正の調整レイヤーでは使用できません）。チャンネルポップアップメニューには、ターゲットチャンネルの略名が表示されます。例えば、シアンとマゼンタは CM で表されます。このポップアップメニューには、組み合わせて選択されている各チャンネルも表示されます。スポットカラーチャンネルとアルファチャンネルは個別に編集します。
4. シャドウとハイライトを手動で調整するには、ブラックとホワイトの入力レベルスライダーを、ヒストグラム内の両端にあるピクセルまでドラッグします。

   例えば、黒点スライダーを右に 5 レベル移動すると、レベル 5 以下のすべてのピクセルをレベル 0 に対応付けることになります。同様に、白色点スライダーを左に 243 レベル移動すると、レベル 243 以上のすべてのピクセルはレベル 255 に対応付けられます。この対応付けは、各チャンネル内の最も暗いピクセルと最も明るいピクセルに影響します。他のチャンネルのピクセルは、カラーバランスを損なわないように均等に調整されます。

   注意： 「入力レベル」の 1 番目と 3 番目のテキストボックスに値を直接入力することもできます。

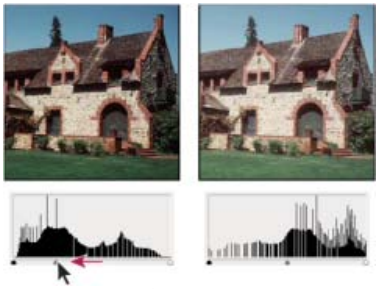


入力レベルスライダーを使用した黒点と白色点の調整

5. （オプション）画像内でクリップされる（完全な黒または完全な白になる）領域を確認するには、次のいずれかの操作を行います。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら黒点スライダーと白色点スライダーをドラッグします。
   - レベル補正パネルメニューで、「黒点 / 白色点の限界を表示」を選択します。
6. 中間調を調整するには、中央の入力スライダーを使用して、ガンマ調整を行います。

   中央の入力スライダーを左に移動すると、画像全体が明るくなります。このスライダーの調整により、低い（暗い）レベルは、最大で出力スライダー間の中間点レベルにまで対応付けることができます。出力スライダーが初期設定の位置（0 および 255）にある場合、中間点はレベル 128 になります。この例では、シャドウを拡張して 0 ～ 128 の色調範囲を満たし、ハイライトの範囲を狭めています。中央の入力スライダーを右に移動すると、逆の効果が得られます。すなわち、画像は暗くなります。

   注意： 「入力レベル」の中央のテキストボックスにガンマ調整値を直接入力することもできます。



中央のスライダーを移動して画像のガンマを調整

調整後のヒストグラムは、ヒストグラムパネルに表示することができます。

レベル補正を使用したカラーの調整

ページの先頭へ

1. 次のいずれかの操作を行って、レベル補正にアクセスします。
   - 色調補正パネルでレベル補正アイコン またはレベル補正プリセットをクリックするか、パネルメニューで「レベル補正」を選択します。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／レベル補正を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

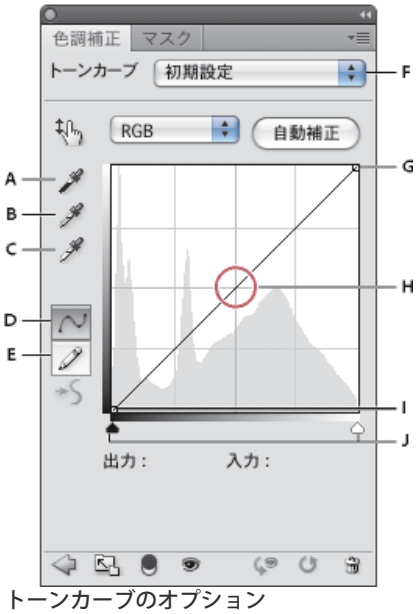
   注意： または、イメージ／色調補正／レベル補正を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。設定はレベル補正ダイアログボックスで調整されます。
2. 色調補正パネルで次のいずれかの操作を行って、色合いを中間調に調整します。
   - グレー点を設定スポイトツール をクリックします。画像の中で中間色のグレーに変更する部分をクリックします。
   - 「自動補正」をクリックして、初期設定の自動レベル補正調整を適用します。他の自動調整オプションを試すには、色調補正パネルメニューで「自動オプション」を選択し、自動カラー補正オプションダイアログボックスの「アルゴリズム」を変更します。

   一般に、中間色のグレーを作成するには同じカラー値を割り当てます。例えば RGB 画像では、レッド、グリーン、ブルーに同じ値を割り当てると、中間色のグレーが生成されます。

ページの先頭へ

トーンカーブの概要

画像の全体的な色調範囲は、トーンカーブやレベル補正で調整できます。トーンカーブの補正では、画像の色調範囲（シャドウからハイライトまで）内でポイントを調整することができます。レベル補正で調整できるのは、3 つの調整点（白色点、黒点、ガンマ）だけです。トーンカーブを使用すれば、画像の個別のカラーチャンネルを高い精度で補正することも可能です。トーンカーブの補正の設定をプリセットとして保存できます。補正設定の保存と補正設定の再適用を参照してください。

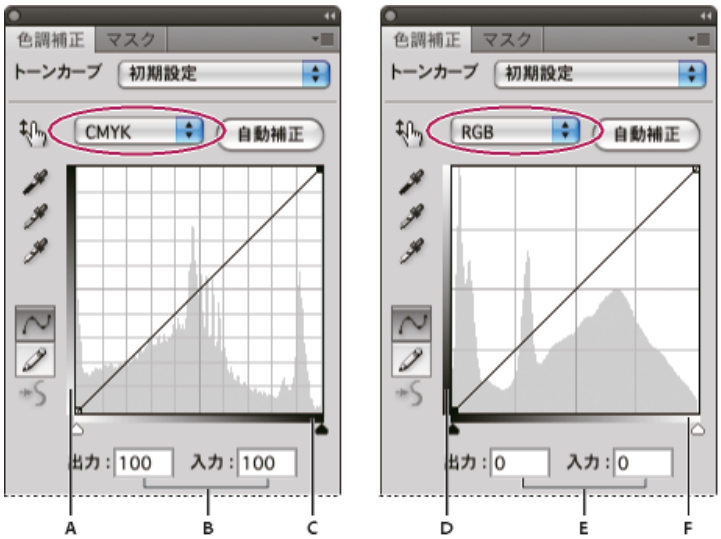


トーンカーブのオプション
A. 画像内でサンプルして黒点を設定 B. 画像内でサンプルしてグレー点を設定 C. 画像内でサンプルして白色点を設定 D. ポイントを編集してトーンカーブを変更 E. 描画してトーンカーブを変更 F. トーンカーブの種類のポップアップメニュー G. 黒点を設定 H. グレー点を設定 I. 白色点を設定 J. 限界を表示

トーンカーブの補正では、入力レベル（ピクセルの元の照度値）と出力レベル（新しいカラーの値）が等しいので、色調範囲は対角線状の直線として表示されます。

注意： トーンカーブの階調範囲を調整した後でも、基準線は参照用として引き続き表示されます。基準線を非表示にするには、「トーンカーブ表示オプション」の「基準線」をオフにします。

グラフの横軸は入力レベルを表し、縦軸は出力レベルを表します。



CMYK 画像と RGB 画像におけるトーンカーブの初期設定
A. CMYK 階調のデフォルト方向の出力バー B. CMYK 入力と出力の値（パーセント） C. CMYK 階調のデフォルト方向の入力バー D. RGB 階調のデフォルト方向の出力バー E. 適用度レベルにおける RGB 入力と出力 F.RGB 階調のデフォルト方向の入力バー

トーンカーブ表示オプションの設定

トーンカーブ表示オプションを使用してトーンカーブのグリッド表示を調整できます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルでトーンカーブアイコン またはトーンカーブプリセットをクリックするか、パネルメニューで「トーンカーブ」を選択します。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／トーンカーブを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。
   - イメージ／色調補正／トーンカーブを選択します。

   注意： イメージ／色調補正／トーンカーブを選択して、画像レイヤーに調整を直接適用した場合は、画像情報が破棄されることに注意してください。
2. 色調補正パネルのパネルメニューで「トーンカーブ表示オプション」を選択します。

   注意： イメージ／色調補正／トーンカーブを選択した場合、トーンカーブダイアログボックスで「トーンカーブ表示オプション」を表示します。
3. 次のいずれかを選択します。
   - 照度値とパーセント値の表示を逆にするには、「光量（0-255）」または「色材量（0-100 %）」を選択します。RGB 画像の場合、0 ～ 255 の照度値が表示されます。左下隅が黒（0）を表します。CMYK 画像の場合、0 ～ 100 %のパーセント値が表示されます。左下隅はハイライト（0 %）を表します。照度値とパーセント値の表示を逆にすると、RGB 画像の場合は 0 が右下隅に、CMYK 画像の場合は 0 %が右下隅になります。
   - グリッド線を 25 %きざみで表示するには簡易グリッドボタンを選択し、10 %きざみで表示するには詳細グリッドボタンを選択します。

   グリッド線のきざみを変更するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、グリッドをクリックします。
   - カラーチャンネルのトーンカーブを合成トーンカーブ上に重ねて表示するには、「全チャンネル表示」を選択します。
   - ヒストグラムのオーバーレイを表示するには、「ヒストグラム」を選択します。ヒストグラムの読み取り方法について詳しくは、ヒストグラムについてを参照してください。
   - 基準線をグリッド上に 45 度の角度で表示するには、「基準線」を選択します。
   - 縦横の線を表示し、ドラッグした点をヒストグラムまたはグリッドに揃えるには、「交差線」を選択します。

ページの先頭へ

トーンカーブを使用したカラーと色調の調整

トーンカーブの形を変更すると、画像の色調とカラーを変更できます。トーンカーブを上または下に移動すると、トーンカーブをレベルとパーセントのどちらで表示するよう設定されているかに応じて、画像が明るくなるか暗くなります。トーンカーブの傾斜の急な部分は、画像の中でコントラストの高い部分を表し、トーンカーブの傾斜の少ない部分は、コントラストの少ない部分を表します。

トーンカーブにパーセントではなくレベルが表示される設定になっている場合、グラフの右上隅はハイライト部分を表します。トーンカーブの上

部の点を移動すると、ハイライトを調整することになります。トーンカーブの中央の点を移動すると、中間調を調整することになります。トーンカーブの下部の点を移動すると、シャドウを調整することになります。ハイライトを暗くするには、トーンカーブの上の方の点を下に移動します。点を下または右に移動すると、入力値が低い出力値に対応付けられ、画像は暗くなります。シャドウを明るくするには、トーンカーブの下の方の点を上に移動します。点を上または左に移動すると、低い入力値が高い出力値に対応付けられ、画像が明るくなります。

注意： 一般に、大部分の画像の色調とカラーの補正には、トーンカーブの調整はほんの少ししか必要ありません。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルで、トーンカーブアイコン またはトーンカーブプリセットをクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／トーンカーブを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   注意： イメージ／色調補正／トーンカーブを選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。

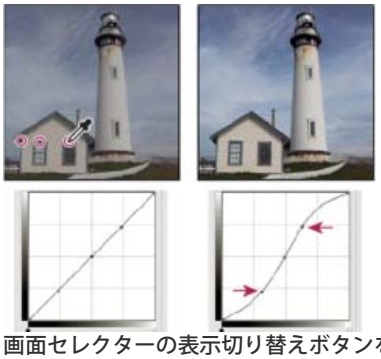
2. （オプション）画像のカラーバランスを調整するには、チャンネルポップアップメニューから目的のチャンネル（複数可）を選択します。
3. （オプション）複数のカラーチャンネルを同時に編集するには、チャンネルパネルで Shift キーを押しながらチャンネルをクリックし、イメージ／色調補正／「トーンカーブ」コマンドを選択します（この方法はトーンカーブ調整レイヤーでは使用できません）。チャンネルポップアップメニューには、ターゲットチャンネルの略名が表示されます。例えば、シアンとマゼンタは CM で表されます。このポップアップメニューには、組み合わせて選択されている各チャンネルも表示されます。

   注意： カラーチャンネルのトーンカーブを合成トーンカーブの上に重ねて表示するには、「トーンカーブ表示オプション」の「全チャンネル表示」を選択します。

4. 次のいずれかの操作を行って、トーンカーブに沿ってポイントを追加します。
   - トーンカーブ上を直接クリックします。
   - 画面セレクターの表示切り替えボタン を選択し、調整する画像の領域をクリックします。写真内の類似したすべての色調の値を明るくまたは暗くするには、ポインターを上下にドラッグします。

   画像の切り抜かれている領域（黒または白）を特定するには、トーンカーブダイアログボックスの「クリップを表示」を選択するか、色調補正パネルメニューから「黒点/白色点の限界を表示」を選択します。

   トーンカーブには、最大で 14 のコントロールポイントを追加することができます。コントロールポイントを削除するには、ポイントを選択して Delete キーを押すか、グラフの範囲外にドラッグするか、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらポイントをクリックします。トーンカーブの端点を削除することはできません。



画面セレクターの表示切り替えボタンを選択した状態で、画像内の 3 つの領域をクリックして、トーンカーブに点を追加します。ハイライトを明るく、シャドウを暗くすると、トーンカーブは S 字型になり、画像のコントラストが上がる。

   RGB 画像の最も明るいまたは暗い領域を決定するには、画面セレクターの表示切り換えアイコンを選択した状態で、画像上でポインターを移動します。トーンカーブには、ポインター位置の照度値と、対応するトーンカーブ上の位置が表示されます。CMYK 画像でポインターをドラッグすると、カラーパネル（CMYK 値が表示されている場合）にパーセント値が表示されます。

5. 次のいずれかの操作を行って、トーンカーブの形を調整します。
   - 色調とカラーが思い通りの結果になるまでトーンカーブのポイントをクリックしてドラッグします。Shift キーを押しながらクリックして複数の点を選択し、一度に移動します。
   - 画面セレクターの表示切り替えボタン を選択します。画像上でマウスポインターを移動すると、マウスポインターがスポイトツールに変わり、下にあるピクセルの色調値がトーンカーブ上のインジケーターに表示されます。目的の色調値で画像をクリックし、上または下にドラッグしてトーンカーブを調整します。
   - トーンカーブ上のポイントをクリックし、「入力」テキストボックスまたは「出力」テキストボックスに値を入力します。
   - トーンカーブ表示の左にある鉛筆ボタンを選択してドラッグし、新しいトーンカーブを描きます。トーンカーブを直線にするには、Shift キーを押します。クリックで端点を定義します。完了したら、トーンカーブ調整パネルの滑らかにアイコン

をクリックするか、トーンカーブダイアログボックスの「滑らかに」をクリックして、トーンカーブを滑らかにします。

トーンカーブ上のポイントは、移動するまでの間は固定されています。このため、他の領域を変えずに、特定の色調領域に調整を加えることができます。

自動補正の適用

- トーンカーブ調整パネルまたはトーンカーブダイアログボックスで「自動補正」をクリックします。

現在の初期設定を使用して自動的にカラーを補正します。初期設定を変更するには、自動カラー補正オプションダイアログボックスのオプションを使用します。自動カラー補正、自動コントラストまたは自動諧調補正などを画像に適用する際に使用することもできます。各オプションについて詳しくは、自動補正オプションの設定を参照してください。

黒点スライダーと白色点スライダーを使用した黒点と白色点の設定

黒点スライダーと白色点スライダーとを使用して黒点と白色点をすばやく設定できます。例えば、黒点スライダーを右に 5 レベル移動すると、レベル 5 以下のすべてのピクセルをレベル 0 に対応付けることになります。同様に、白色点スライダーを左に 243 レベル移動すると、レベル 243 以上のすべてのピクセルはレベル 255 に対応付けられます。この対応付けは、各チャンネル内の最も暗いピクセルと最も明るいピクセルに影響します。他のチャンネルのピクセルは、カラーバランスを損なわないように均等に調整されます。

1. 黒点スライダーと白色点スライダーを軸上の任意の点にドラッグします。ドラッグに応じて入力値が変わります。
2. 黒点と白色点の調整によってクリップされる領域をプレビューするには、次のいずれかの操作を行います。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、スライダーをドラッグします。
   - 色調補正パネルメニューで「黒点 / 白色点の限界を表示」を選択するか、トーンカーブダイアログボックスで「クリップを表示」を選択します。

スポイトツールを使用した黒点と白色点の設定

1. 黒点を設定スポイトツールをダブルクリックします。Adobe カラーピッカーで、R、G、B の値が同一になる値を選択します。たとえば、一番黒くしたい場合は、各値を 0 に設定します。
2. スポイトツールで、黒点の画像領域または色調値が最も低い領域をクリックします。
3. 白色点を設定スポイトツールをダブルクリックし、R、G、B の値が同一のカラーを選択します。
4. 色調値が最も明るい画像領域をクリックして、白色点を設定します。

ショートカットキー：トーンカーブ

トーンカーブについては次のショートカットキーを使用できます。

- （トーンカーブダイアログボックス）現在のチャンネルのトーンカーブ上にポイントを設定するには、画像内を Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。

トーンカーブの補正を使用している場合は、画面セレクターの表示切り替えボタン で画像内をクリックします。

- 選択されているカラーに対応するポイントを、各カラーチャンネル（合成チャンネルを除く）のトーンカーブ上に設定するには、Shift+Ctrl キー（Windows）または Shift+Command キー（Mac OS）を押しながら画像をクリックします。
- トーンカーブ上の複数のポイントを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。選択されたポイントは、ブラックで塗りつぶされた状態で表示されます。
- トーンカーブ上のポイントすべてを選択解除するには、グリッド内をクリックするか、Ctrl+D キー（Windows）または Command+D キー（Mac OS）を押します。
- トーンカーブ上で次に高いポイントを選択するには、プラスキーを押します。次に低いポイントを選択するには、マイナスキーを押します。
- 選択したポイントをトーンカーブ上で移動するには、矢印キーを押します。

スポイトツールを使用したカラーの補正

ページの先頭へ

レベル補正またはトーンカーブの補正のスポイトツールを使用して、色かぶり（赤、緑、青またはシアン、マゼンタ、イエローの特定の色だけが強く出ること）を補正できます。画像のカラーバランスを調整するには、まず中間調とする領域を識別し、その後その領域から不要な色かぶりを除去するという方法が簡単です。画像に応じて、3 つのスポイトツールのいずれかまたはすべてを使用することができます。スポイトツールは、中

間調の画像を簡単に識別するのに最も適したツールです。

注意： グレー点を設定スポイトツール は主にカラー補正に使用します。グレースケール画像を編集する際には使用できません。

最善の結果を得るために、大量の調整を必要とする画像では、ピクセルを最大ハイライト値または最小シャドウ値に対応付ける際にスポイトツールを使用しないでください。

注意： スポイトツールを使用すると、レベル補正やトーンカーブで以前に行った調整は取り消されます。スポイトツールを使用する場合は、調整作業の最初に使用することをお勧めします。その後で、レベル補正スライダーやトーンカーブのポイントを使用してさらに調整を加えます。

1. 中間色のグレーを設定する画像領域を特定します（例：舗装道路）。

   カラーサンプラーを使用して中間調の領域をマークし、後でスポイトツールでクリックできるようにします。

2. 色調補正パネルでレベル補正アイコンまたはトーンカーブアイコンをクリックするか、レイヤー／新規調整レイヤー／レベル補正またはトーンカーブを選択します。

   注意： または、イメージ／色調補正／レベル補正またはトーンカーブを選択します。レベル補正ダイアログボックスまたはトーンカーブダイアログボックスで次の手順を実行すると、この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。

3. 色調補正パネルで、グレー点を設定ツール をダブルクリックします。Adobe カラーピッカーで、現在 R、G、B の値に同一のカラー（例：128,128,128）が選択されていることを確認します。
4. グレー点を設定スポイトツールで、手順 1 で特定した中間調の領域をクリックします。中間調が初期化され、画像から色かぶりが除去されます。
5. 必要に応じて色調補正パネルで最終的な調整を行います。

   スポイトツールに新しいターゲットカラーを指定した場合は、その新しいターゲットカラーを初期設定として保存するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

色相と彩度の調整

ページの先頭へ

「色相・彩度」を使用すると、画像内の特定のカラーの色相、彩度および明るさを調整したり、画像内のすべてのカラーを同時に調整したりすることができます。この調整は特に CMYK 画像内の特定のカラーを調整して出力デバイスの色域に含める場合に適しています。

色調補正パネルでは、「色相・彩度」の設定を保存し、他の画像で読み込んで再利用することができます。詳しくは、補正設定の保存と補正設定の再適用を参照してください。

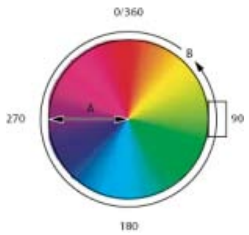
「色相・彩度」補正の適用

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルで、色相・彩度アイコン または色相・彩度プリセットをクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／色相・彩度を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。色調補正パネルの下部に表示される 2 本のカラーバーには、カラーホイールと同じ並び順でカラーが表示されます。上のカラーバーには調整前のカラー、下のカラーバーには調整により全彩度の色相すべてがどのように影響するかが表示されます。

   注意： または、イメージ／色調補正／色相・彩度を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。

2. 色調補正パネルで、編集ポップアップメニューを使用して、調整するカラーを選択します。
   - 「マスター」を選択すると、すべてのカラーを一度に調整できます。
   - ポップアップメニューに表示される既定のカラー範囲の中から、調整するカラー範囲を選択します。カラー範囲を変更するには、色相と彩度の調整を参照してください。
3. 「色相」に、値を入力するかスライダーをドラッグして希望のカラーを表示させます。

   ボックスに表示される値は、そのピクセルの元のカラーを基準としたカラーホイール上での回転角度を示しています。正の値は右回り、負の値は左回りの回転であることを示します。値は -180 〜 +180 %の範囲で入力します。



カラーホイール
A. 彩度 B.色相

色調補正パネルで、画面セレクターの表示切り替えボタン を選択し、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら画像内のカラーをクリックすることもできます。画像の左または右をドラッグすると、色相の値が変更されます。

4. 「彩度」に値を入力するかスライダーを右（彩度は増加）または左（彩度は減少）へ移動します。

   カラーは、カラーホイールの中心に近づいたり遠ざかったりします。値は -100（彩度を下げて光沢のない色にする割合）～ +100（彩度を上げる割合）の範囲になります。

   色調補正パネルで、画面セレクターの表示切り替えボタン を選択し、画像内のカラーをクリックすることもできます。画像の左または右をドラッグすると、クリックしたピクセルが含まれるカラー範囲の彩度が増減します。

5. 「明度」に値を入力するか、スライダーを右にドラッグして明度を上げるか（白をカラーに追加します）、左にドラッグして明度を下げます（黒をカラーに追加します）。値は -100（黒の割合）～ +100（白の割合）の範囲になります。

注意： 初期設定の色調補正に戻すボタン をクリックすると、色調補正パネルの「色相・彩度」の設定を取り消すことができます。

「色相・彩度」補正で調整するカラー範囲の指定

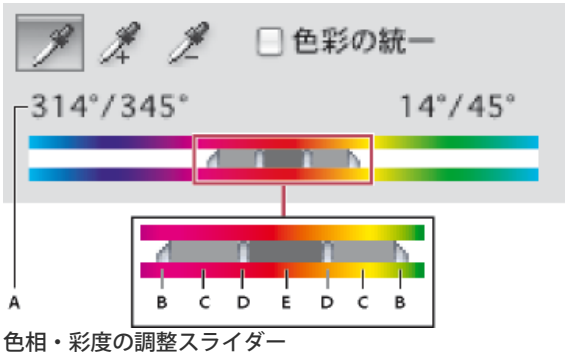
1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルの色相・彩度アイコン をクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／色相・彩度を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   注意： または、イメージ／色調補正／色相・彩度を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。

2. 色調補正パネルで、スライダーの真上にある編集ポップアップメニューからカラーを選択します。

   4 つのカラーホイール値（度）が色調補正パネルに表示されます。これらは、カラーバーの間に表示される調整スライダーに対応しています。内側の 2 つの縦スライダーは、カラー範囲を定義します。外側の 2 つの三角形スライダーは、カラー範囲に対する調整がフォールオフする位置を示しています（フォールオフとは、調整を適用する位置と適用しない位置とを明確に分けるのではなく、調整を徐々に減らしていくことを意味します）。

3. 色調補正パネルのスポイトツールまたは調整スライダーを使用して、カラー範囲を修正します。
   - スポイトツール で画像内をクリックまたはドラッグし、カラー範囲を選択します。カラー範囲を拡張するには、サンプルに追加スポイトツール を使用して、画像内をクリックまたはドラッグします。カラー範囲を減らすには、サンプルから削除スポイトツール を使用して画像内をクリックまたはドラッグします。スポイトツールを選択した状態で Shift キーを押すと範囲に追加され、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押すと範囲から削除されます。
   - 白い三角形のいずれかをドラッグし、範囲を変更せずにカラーのフォールオフ量（調整を徐々に適用する量）を調整します。
   - 三角形と縦のバーの間の領域をドラッグし、カラーのフォールオフ量を変更せずに範囲を調整します。
   - 中央の領域をドラッグして調整スライダー全体（三角形と縦のバーを含みます）を移動し、異なるカラー領域を選択します。
   - いずれかの縦の白いバーをドラッグして、カラーコンポーネントの範囲を調整します。調整スライダーの中央から縦のバーを移動して三角形に近付けると、カラー範囲が増え、フォールオフ量が減ります。調整スライダーの中央から縦のバーを移動して三角形から離すと、カラー範囲が減り、フォールオフ量が増えます。
   - Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらカラーバーをドラッグし、別のカラーがバーの中央に来るように調整します。



色相・彩度の調整スライダー
A. 色相スライダー値 B. 範囲に影響を与えず、フォールオフを調節 C. フォールオフに影響を与えず、範囲を調節 D. カラー範囲とフォールオフを調節 E. スライダー全体を移動

調整スライダーを他のカラー範囲に入るように変更すると、編集ポップアップメニュー内の名前がそれに応じて変更されま

す。例えば、イエロー系の範囲をカラーバーのレッド部分に入るように変更すると、名前は「レッド系 2」になります。1 つのカラー範囲から 6 つまでをそのバリエーションとして変換できます（「レッド系」から「レッド系 6」など）。

注意： 初期設定では、カラーコンポーネント選択時のカラー範囲は 30 度の広さで、左右に 30 度のフォールオフがあります。設定したフォールオフ量が少なすぎると、画像内にしま模様を生じることがあります。

グレースケール画像の色彩の統一とモノトーン効果の作成

1. グレースケール画像の色彩を統一するには、イメージ／モード／RGB カラーを選択して画像を RGB に変換します。
2. 次のいずれかの操作を行って、色相・彩度の調整にアクセスします。
   - 色調補正パネルの色相・彩度アイコン をクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／色相・彩度を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   注意： または、イメージ／色調補正／色相・彩度を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。
3. 「色彩の統一」オプションを選択します。描画色が黒または白の場合、画像は赤い色相（0 度）に変換されます。描画色が白と黒以外の場合は、画像は現在の描画色の色相に変換されます。各ピクセルの明度の値は変更されません。
4. （オプション）色相スライダーで別のカラーを選択します。「彩度」と「明度」のスライダーは、ピクセルの彩度と明度の調整に使用します。

ページの先頭へ

自然な彩度を使用したカラーの彩度の調整

自然な彩度では、すべてのカラーの彩度が最高に近づくにつれてクリッピングが最小化されるように、彩度を調整します。この調整により、彩度が低いカラーの彩度が設定済みのカラーの彩度より上がります。自然な彩度を使用すると、肌の色の彩度が過度に上がるのを抑えることもできます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルで、自然な彩度アイコン をクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／自然な彩度を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで自然な彩度の調整レイヤーの名前を入力し、「OK」をクリックします。

   注意： イメージ／色調補正／自然な彩度を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。
2. 次のいずれかの操作を行って、カラーの彩度を調整します。カラーの彩度が上がったときにクリッピングしないように彩度を増減するには自然な彩度スライダーをドラッグします。
   - カラーが最高彩度に達したときのクリッピングを抑えて彩度の低いカラーを調整するには、自然な彩度スライダーを右に移動します。
   - 現在の彩度に関係なく、すべてのカラーに同一の彩度を適用するには、彩度スライダーを移動します。彩度によっては、色相・彩度の色調補正パネルまたは色相・彩度ダイアログボックスの彩度スライダーを使用した場合よりバンディングが少なくなることがあります。
   - 彩度を下げるには、自然な彩度スライダーまたは彩度スライダーを左に移動します。

ページの先頭へ

カラー画像の白黒画像への変換

「白黒」を使用すると、カラー画像をグレースケールに変換するだけでなく、色別に変換方法を指定することができます。画像にカラーの色調を適用してグレースケールをセピア色などに見せることもできます。「白黒」コマンドは、チャンネルミキサーと機能が似ています。チャンネルミキサーでも、カラー画像をモノクロに変換し、カラーチャンネルの入力を調整できます。

カラー画像から白黒画像への変換に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0017_jp を参照してください。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルで、白黒アイコン または白黒プリセットをクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／白黒を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで調整レイヤーの名前を入力し、「OK」をクリックします。

   Photoshop により、初期設定のグレースケール変換が適用されます。

   注意： または、イメージ／色調補正／白黒を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。
2. 色調補正パネルで、カラースライダーを使用して手動で変換を調整するか、自動補正を適用するか、以前に保存したカスタムの混合を選択します。

   プリセットメニュー 定義されているグレースケールミックス、または以前に保存した設定を選択します。新しい設定を保存す

るには、パネルメニューの「白黒プリセットを保存」を選択します。

自動 画像のカラー値に基づいてグレースケールミックスを設定し、グレー値の分布を最適にします。通常、自動補正で最適な結果が生成されますが、さらにカラースライダーでグレー値を調整することもできます。

カラースライダー 画像内の特定の色のグレー諧調を調整します。スライダーを左にドラッグすると画像のカラーのグレー諧調が暗くなり、スライダーを右にドラッグすると明るくなります。

- 特定のカラーコンポーネントを調整するには、画面セレクターの表示切り替えボタン を選択し、画像をクリックします。 左または右にドラッグして、その位置で最も多く使用されているカラースライダーを調整し、そのカラーの明暗を画像内で調整できます。

注意： 色調補正パネルではなく白黒ダイアログボックスを使用している場合は、画像領域をクリックしてマウスボタンを押したままにすると、その位置で最も多く使用されているカラースライダーがアクティブになり、水平方向にドラッグしてスライダーを移動することができます。

- 初期設定の色調補正に戻すボタン をクリックすると、すべてのカラースライダーを初期設定のグレースケール変換に初期化できます。

プレビュー 選択解除すると、画像が元のカラーモードで表示されます。

3. カラーの色調を適用するには、「着色」を選択します。着色カラーを微調整するには、スウォッチをクリックしてカラーピッカーを開きます。

ページの先頭へ

ハイライトとシャドウのディテールの向上

「シャドウ・ハイライト」コマンドは、強い逆光のせいで影になった写真を補正する場合や、カメラのフラッシュに近すぎたために色あせてしまった被写体を補正する場合に適しています。また、その他の原因で明るくなった画像のシャドウ領域を明るくする場合にも便利です。「シャドウ・ハイライト」コマンドでは、画像を単に明るくまたは暗くするだけではありません。シャドウまたはハイライトの周辺のピクセル（隣接領域）に基づいて画像を明るくまたは暗くすることができます。これによって、シャドウとハイライトを別々に制御することができます。初期設定では、逆光によって問題が生じた画像を修正するように設定されています。

「シャドウ・ハイライト」コマンドには中間調のコントラストスライダー、「シャドウのクリップ」オプション、「ハイライトのクリップ」オプションもあり、画像の全体的なコントラスト、彩度を調整するカラー補正スライダーを調整することができます。

元の画像、シャドウとハイライトを補正した画像

画像のハイライトとシャドウの調整

1. イメージ／色調補正／シャドウ・ハイライトを選択します。

   調整を加えながら画像を更新したい場合は、ダイアログボックス内で「プレビュー」オプションを選択します。

2. 量スライダーを移動するか、シャドウとハイライトのパーセント値のボックスに値を入力して、光の補正を行う量を調整します。大きい値を使用するとシャドウがより明るくなり、ハイライトがより暗くなります。画像内のシャドウとハイライトの両方に調整を加えることができます。
3. さらに微調整を行うには、「詳細オプションを表示」を選択して、追加の調整を行います。

   注意： シャドウのディテールを強くして画像を鮮明にするには、シャドウの量とシャドウの階調の幅を 0 〜 25 %の値で試します。

4. （オプション）「初期設定値として保存」ボタンをクリックして、現在の「シャドウ・ハイライト」コマンドの設定を初期設定として保存します。元の初期設定を復元するには、Shift キーを押しながら、「初期設定値として保存」ボタンをクリックします。

   注意： 「保存」ボタンをクリックして現在の設定をファイルに保存し、後から「読み込み」ボタンを使用して設定を再読み込みすれば、「シャドウ・ハイライト」の設定を再利用することができます。設定の読み込みと保存について詳しくは、補正設定の保存を参照してください。

5. 「OK」をクリックします。

シャドウ・ハイライトコマンドのオプション

量 画像のハイライトとシャドウの値を個別に補正する量を制御します。

注意： 量の値を大きくしすぎると、補正後のハイライト部分が逆にシャドウ部分より暗くなり、不自然な画像になる場合があります。

階調の幅 修正するシャドウまたはハイライト内の色調範囲を指定します。小さい値を設定すると、シャドウ補正では暗い部分だけに、ハイライト補正では明るい部分だけに調整が適用されます。大きい値を設定すると、中間調として調整される色調範囲が広がります。例えば、100 %を設定すると、「シャドウ」の階調の幅スライダーはシャドウに最大限に影響し、中間調は部分的に影響を受け、最も明るいハイライトはまったく影響を受けません。階調の幅は画像によって異なります。大きすぎる値を設定すると、暗い部分や明るい部分のエッジにハロー現象が生じる場合があります。初期設定では、この現象を抑えるような設定が使用されています。ハロー現象は、シャドウとハイライトの量の値が大きすぎる場合にも起こります。

初期設定では、階調の幅は 50 %に設定されています。暗い被写体を明るくしようとしたのに、中間調や明るい部分まで変わってしまうという場合は、シャドウの階調の幅を 0 に向かって減らし、最も暗い部分のみを明るくしてみてください。一方、シャドウに加えて中間調も明るくしたい場合は、シャドウの階調の幅を 100 %に向かって増やします。

半径 各ピクセルの周りの隣接領域のサイズを設定します。隣接するピクセルは、ピクセルがシャドウまたはハイライトに含まれるかどうかを判断するために使用します。スライダーを左に移動すると領域が小さくなり、右に移動すると領域が大きくなります。最適な隣接領域のサイズは画像によって異なります。最適なサイズを見つけるには、様々な調整を試してみてください。半径が大きすぎると、被写体だけではなく、画像全体が明るく（または暗く）なります。半径は、画像内の被写体とほぼ同じサイズに設定するとよいでしょう。様々な半径の値を試し、被写体のコントラストと、背景に対する被写体の明るさ（暗さ）のバランスが最適になる値を探します。

明るさ グレースケール画像の明るさを調整します。この調整は、グレースケール画像でしか使用できません。明るさスライダーを左に移動するとグレースケール画像が暗くなり、右に移動するとグレースケール画像が明るくなります。

中間調のコントラスト 中間調のコントラストを調整します。スライダーを左に移動するとコントラストが下がり、右に移動するとコントラストが上がります。また、「中間調のコントラスト」テキストボックスに値を入力することもできます。負の値を入力するとコントラストが下がり、正の値を入力するとコントラストが上がります。中間調のコントラストの値を上げると中間調のコントラストは高まりますが、シャドウは暗く、ハイライトは明るくなる傾向があります。

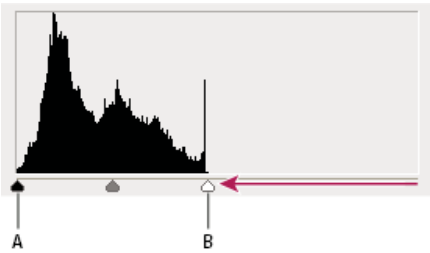
シャドウのクリップおよびハイライトのクリップ 画像内で最も暗いシャドウ（レベル 0）と最も明るいハイライト（レベル 255）のカラーにクリップするシャドウとハイライトの量を指定します。大きい値を指定すると、コントラストの高い画像になります。クリップ値が大きすぎると、照度値がクリップされて純粋な黒または白として表示され、シャドウやハイライトのディテールが減るので、注意が必要です。

ページの先頭へ

写真へのコントラストの追加

画像にコントラストを追加するには、目的に応じて 2 つの方法から選択できます。

画像全体に色調範囲が及んでいないために画像の全体的なコントラストが必要な場合は、色調補正パネルのレベル補正アイコン をクリックします。次に、シャドウ入力スライダーとハイライト入力スライダーを内側にドラッグして、ヒストグラムの終端まで移動します。



画像レイヤーがグラフの両端に達していないのは、画像全体に色調範囲が及んでいないことを示す。
A. シャドウ入力スライダー B. ハイライト入力スライダー

画像全体に色調範囲が及んでいるが、中間調のコントラストが必要である場合は、色調補正パネルのトーンカーブアイコン をクリックします。トーンカーブをドラッグして S 字型にします。

トーンカーブの中央で傾斜を急にすると、中間調のコントラストが上がる。

ページの先頭へ

HDR の露光量とトーンの調整

露光量と HDR トーンの調整は、主に 32 bit HDR 画像を対象としていますが、16 bit 画像や 8 bit 画像に適用して HDR の擬似効果を生成することもできます。

16 ビットまたは 18 ビットの画像への HDR 効果の適用に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_jp を参照してください。

HDR の露光量の調整

露光量調整では、現在のカラースペースではなくリニアカラースペース（ガンマ 1.0）で計算を行います。

1. 次のいずれかの操作を行います。

   - 色調補正パネルで、露光量アイコン または露光量プリセットをクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／露光量を選択します。

   注意： イメージ／色調補正／露光量でも調整できますが、この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。32 ビット画像用の調整レイヤーを使用できるのは Photoshop Extended の場合のみです。

2. 色調補正パネルで、必要に応じて以下のオプションを設定します。

   露光量 最も暗いシャドウに対する影響を最小限に抑えて、色調スケールのハイライトを調整します。

   32 bit 画像の場合は、画像ウィンドウ最下部の露光量スライダーも使用できます。

   オフセット ハイライトに対する効果を最小限に抑えて、シャドウと中間調を暗くします。

   ガンマ 単純なべき関数を使用して画像のガンマを調整します。負の値は、0 を超えると再び負の値になります（値は負のままですが、正の値として扱われ、調整が行われます）。

   レベル補正のスポイトツールはすべてのカラーチャンネルに影響しますが、露光量のスポイトツールは画像の輝度値を調整します。

   - 黒点を設定スポイトツールはオフセットを設定し、クリックしたピクセルを 0 に移動します。
   - 白色点を設定スポイトツールは露光量を設定し、クリックしたポイントを白（HDR 画像の 1.0）に移動します。
   - グレー点を設定スポイトツールは露光量を設定し、クリックした値を中間調のグレーにします。

HDR のトーンの調整

「HDR トーン」コマンドでは、HDR コントラストおよび露光量のすべての設定を個々の画像に適用できます。

注意： HDR トーンは統合されたレイヤーに適用されます。

1. 32、16 または 8 bit 画像を RGB またはグレースケールカラーモードで開きます。

2. イメージ／色調補正／HDR トーンを選択します。

   各設定について詳しくは、16 bit または 8 bit 画像向けのオプションを参照してください。（HDR トーンダイアログボックスでは、これらのオプションはすべてのビット深度の画像に対して適用されます）。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

オブジェクトの変形

変形の適用
変形対象の指定
変形の基準点の設定または移動
拡大・縮小、回転、ゆがみ、自由な形に、遠近法またはワープの適用
正確な反転または回転
変形の繰り返し
変形時のオブジェクトの複製
自由な変形
オブジェクトのワープ
パペットワープ

先頭へ戻る

変形の適用

変形によって、画像に拡大・縮小、回転、ゆがみ、引き伸ばしまたはワープの効果を適用できます。変形は、選択範囲、1 つのレイヤー全体、複数のレイヤーまたはレイヤーマスクに適用できます。パス、ベクトルシェイプ、ベクトルマスク、選択範囲の境界線またはアルファチャンネルに変形を適用することもできます。ピクセルを操作しているときに変形を適用すると画質に影響します。ラスター画像に非破壊的な変形を適用するには、スマートオブジェクトを使用します （スマートオブジェクトについてを参照してください）。ベクトルシェイプやパスの変形は、オブジェクトを生成する数学的な演算を変更するだけなので、常に非破壊的です。

変形を適用するには、変形するアイテムを選択した後、変形コマンドを選択します。必要に応じて、変形の操作をする前に基準点を調整します。複数の操作を連続して実行した後、累積的な変形を適用することができます。例えば、「拡大・縮小」コマンドを選択し、ハンドルをドラッグしてサイズを変更してから、「自由な形に」コマンドを選択して、ハンドルをドラッグして変形します。次に、Enter キーまたは Return キーを押して両方の変形を適用します。

Photoshop では、環境設定ダイアログボックスの「一般」で選択した画像補間方式を使用して、変形中に追加または削除されたピクセルのカラー値を計算します。画像補間方式の設定は、変形の速度および画質に直接影響します。初期設定の「バイキュービック法（滑らかなグラデーションに最適）」は、速度は最も遅いですが、最適な結果を得ることができます。

注意： ゆがみフィルターを使用してラスター画像にワープやゆがみを適用することもできます。

画像のゆがみ
A. 元の画像 B. レイヤーを反転 C. 選択境界線を回転 D. オブジェクトの一部を拡大

変形サブメニューのコマンド

3D オブジェクト拡大・縮小ツール オブジェクトがその基準点を基準として拡大または縮小されます。基準点は、変形が実行される基準となる固定ポイントです。このコマンドは、左右と上下の一方または両方に実行することができます。

3D オブジェクト回転ツール オブジェクトが基準点に従って回転します。この基準点は、初期設定では変形対象オブジェクトの中心ですが、別の場所に移動することもできます。

ゆがみ オブジェクトが左右および上下に傾きます。

自由な形に オブジェクトをあらゆる方向に伸縮させます。

遠近法 オブジェクトに遠近法を適用します。

ワープ オブジェクトの形状を操作します。

180°回転、90°回転（時計回り）、90°回転（反時計回り） 選択範囲を指定した角度で時計回りまたは反時計回りに回転します。

左右に反転 選択範囲を上下または左右に反転します。

ページの先頭へ

変形対象の指定

- 次のいずれかの操作を行います。
  - レイヤー全体を変形するには、レイヤーをアクティブにし、何も選択されていないことを確認します。

  注意： 背景レイヤーを変形することはできません。背景レイヤーを通常のレイヤーに変更すれば、変形することができます。

- レイヤーの一部を変形するには、レイヤーパネルでレイヤーを選択してから、レイヤー上の画像の一部を選択します。
- 複数のレイヤーを変形するには、レイヤーパネルでレイヤーをリンクするか、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら複数のレイヤーをクリックして選択します。レイヤーパネルで、Shift キーを押しながらクリックして連続するレイヤーを選択することもできます。（レイヤーの選択、グループ化およびリンクを参照してください）。
- レイヤーマスクまたはベクトルマスクを変形するには、マスクのリンクを解除し、レイヤーパネル内でマスクのサムネールを選択します。
- パスまたはベクトルシェイプを変形するには、パスコンポーネント選択ツール を使用してパス全体を選択するか、パス選択ツール を使用してパスの一部を選択します。パス上のポイントを選択した場合、選択したポイントに接しているパスセグメントだけが変形されます。（パスの選択を参照してください）。
- 選択範囲の境界線を変形するには、選択範囲を作成または読み込みます。次に、選択範囲／選択範囲を変形を選択します。
- アルファチャンネルを変形するには、該当するチャンネルをチャンネルパネルで選択します。

変形の基準点の設定または移動

ページの先頭へ

どの変形も、基準点と呼ばれる固定ポイントを基準として実行されます。初期設定では、このポイントは、変形対象オブジェクトの中心です。ただし、オプションバーの基準点の位置を使用して、基準点を変更したり、中心点を別の場所に移動したりすることもできます。

1. 「変形」のいずれかのコマンドを選択します。画像内にバウンディングボックスが表示されます。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - オプションバー内で、基準点の位置の正方形 をクリックします。それぞれの正方形は、バウンディングボックス上のポイントを表しています。例えば、基準点をバウンディングボックスの左上隅に設定するには、基準点の位置の左上の正方形をクリックします。
   - 画像に表示される変形バウンディングボックスで、基準点 をドラッグします。基準点は、変形対象オブジェクトの外側に移動することもできます。

拡大・縮小、回転、ゆがみ、自由な形に、遠近法またはワープの適用

ページの先頭へ

1. 変形対象を選択します。
2. 編集／変形を選択した後、サブメニューから「拡大・縮小」、「回転」、「ゆがみ」、「自由な形に」、「遠近法」、「ワープ」のいずれかのコマンドを選択します。

   注意： シェイプを変形する場合やパス全体を変形する場合は、変形メニューがパスを変形メニューになります。複数のパスセグメント（パス全体ではない）を変形する場合は、変形メニューがポイントを変形メニューになります。

3. （オプション）オプションバー内で、基準点の位置の正方形 をクリックします。
4. 次のいずれかの操作を行います。
   - 「拡大・縮小」を選択した場合は、バウンディングボックスのハンドルをドラッグします。コーナーハンドルをドラッグするときに Shift キーを押すと、縦横比を固定したまま大きさを変更できます。ポインターをハンドルの上に置くと、ポインターが両方向の矢印に変わります。
   - 「回転」を選択した場合は、ポインターをバウンディングボックスの外側に置いて（ポインターがカーブした両方向の矢印に変わります）、ドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、回転の角度を 15 度単位に固定できます。
   - 「ゆがみ」を選択した場合は、サイドハンドルをドラッグしてバウンディングボックスを傾けます。
   - 「自由な形に」を選択した場合は、コーナーハンドルをドラッグしてバウンディングボックスを伸縮させます。
   - 「遠近法」を選択した場合は、コーナーハンドルをドラッグして遠近法をバウンディングボックスに適用します。
   - 「ワープ」を選択した場合は、オプションバーのワープスタイルポップアップメニューからオプションを選択します。カスタムワープを実行するには、メッシュ内のコントロールポイント、ラインまたは領域をドラッグし、バウンディングボックスとメッシュの形状を変更します。
   - どのタイプの変形の場合でも、オプションバーで値を入力します。例えば、オブジェクトを回転させるには、「回転」テキストボックス で回転角度を指定します。
5. （オプション）編集／変形サブメニューからコマンドを選択し、必要に応じて別のタイプの変形に切り替えます。

   注意： シェイプやパスのようなベクトル画像ではなく、ビットマップ画像を変形する際は、変形の確定を実行するたびにシャープさが少しずつ落ちます。そのため、変形を 1 つずつ別々に適用するよりも、複数のコマンドを実行してから累積した変形を一度に適用する方法が適しています。

6. （オプション）画像をワープする場合は、オプションバーの自由変形モードとワープモードの切り替えボタン をクリックします。
7. 最後に、次のいずれかの操作を行います。

- 確定するには、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。またはオプションバーの確定ボタン ✔ をクリックするか、選択範囲の内部をダブルクリックします。
- 変形をキャンセルするには、Esc キーを押すか、オプションバーの変形をキャンセルボタン ⊘ をクリックします。

正確な反転または回転

ページの先頭へ

1. 変形対象を選択します。
2. 編集／変形を選択して、サブメニューから次のコマンドのいずれかを選択します。
   - 「回転」は、オプションバーで角度を指定できます。
   - 「180°回転」は、画像を 180°回転します。
   - 「90°回転（時計回り）」は、右方向に 90°回転します。
   - 「90°回転（反時計回り）」は、左方向に 90°回転します。
   - 「水平方向に反転」は、垂直軸を中心に水平方向に反転します。
   - 「垂直方向に反転」は、水平軸を中心に垂直方向に反転します。

   注意： シェイプを変形する場合やパス全体を変形する場合は、「変形」コマンドが「パスを変形」コマンドに切り替わります。複数のパスセグメント（パス全体ではない）を変形する場合は、「変形」コマンドが「ポイントを変形」コマンドに切り替わります。

変形の繰り返し

ページの先頭へ

- 編集／変形／再実行、編集／パスを変形／再実行、または編集／ポイントを変形／再実行を選択します。

変形時のオブジェクトの複製

ページの先頭へ

- Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、変形の各コマンドを選択します。

自由な変形

ページの先頭へ

「自由変形」コマンドを使用すると、1 つの連続した操作で一連の変形（回転、拡大・縮小、ゆがみ、自由な形に、遠近法）を適用できます。ワープ変形を適用することもできます。それぞれのコマンドを選択することなく、キーボードショートカットによって変形のタイプを切り替えることができます。

注意： シェイプを変形する場合やパス全体を変形する場合は、「変形」コマンドが「パスを変形」コマンドに切り替わります。複数のパスセグメント（パス全体ではない）を変形する場合は、「変形」コマンドが「ポイントを変形」コマンドに切り替わります。

1. 変形対象を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 編集／自由変形を選択します。
   - 選択範囲、ピクセルベースのレイヤーまたは選択範囲の境界線を変形する場合は、移動ツール を選択します。次に、オプションバーの「バウンディングボックスを表示」を選択します。
   - ベクトルシェイプまたはパスを変形する場合は、パスコンポーネント選択ツール を選択します。次に、オプションバーの「バウンディングボックスを表示」を選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - ドラッグによって拡大または縮小するには、ハンドルをドラッグします。コーナーハンドルをドラッグするときに Shift キーを押すと、縦横比を固定したまま大きさを変更できます。
   - 数値入力によって拡大または縮小するには、オプションバーの「W」および「H」テキストボックスに倍率を入力します。リンクアイコン をクリックすると、縦横比が維持されます。
   - ドラッグによって回転するには、ポインターをバウンディングボックスの外側に置いて（ポインターがカーブした両方向の矢印に変わります）、ドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、回転の角度を 15 度単位に固定できます。
   - 数値入力によって回転するには、オプションバーの「回転」テキストボックス に回転角度を入力します。
   - バウンディングボックスの中心点を基準にして変形するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押し

ながらハンドルをドラッグします。

- 中心点に関係なく変形するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、ハンドルをドラッグします。
- ゆがめるには、Ctrl+Shift キー（Windows）または Command+Shift キー（Mac OS）を押しながら、サイドハンドルをドラッグします。ポインターをサイドハンドルの上に置くと、ポインターがグレーの小さな両方向の矢印に変わります。
- 数値入力によってゆがめるには、オプションバーの「H」テキストボックス（水平方向のゆがみを設定）および「V」テキストボックス（垂直方向のゆがみを設定）に角度を入力します。
- 遠近法を適用するには、Ctrl+Alt+Shift キー（Windows）または Command+Option+Shift キー（Mac OS）を押しながら、コーナーハンドルをドラッグします。ポインターをコーナーハンドルの上に置くと、ポインターがグレーの矢印に変わります。
- ワープするには、オプションバーの自由変形モードとワープモードの切り替えボタン をクリックします。コントロールポイントをドラッグしてオブジェクトのシェイプを操作するか、オプションバーのワープポップアップメニューからオプションを選択します。ワープポップアップメニューからオプションを選択すると、ワープの形状を調整するための正方形のハンドルが使用できるようになります。
- 基準点を変更するには、オプションバーの基準点の位置の正方形 をクリックします。
- アイテムを移動するには、基準点の新しい位置の値をオプションバーの「X」テキストボックス（基準点の水平位置を設定）および「Y」テキストボックス（基準点の垂直位置を設定）に入力します。Photoshop では、基準点の相対位置を使用ボタン をクリックし、現在位置を基準として新しい位置を指定します。

最後のハンドル調整を元に戻すには、編集／取り消しを選択します。

4. 次のいずれかの操作を行います。
   - 確定するには、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。またはオプションバーの確定ボタン ✔ をクリックするか、選択範囲の内部をダブルクリックします。
   - 変形をキャンセルするには、Esc キーを押すか、オプションバーの変形をキャンセルボタン をクリックします。

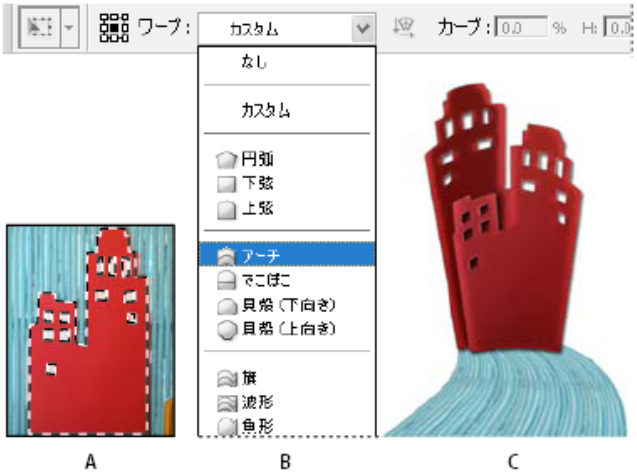
注意： シェイプやパスのようなベクトル画像ではなく、ビットマップ画像を変形する際は、変形の確定を実行するたびにシャープさが少しずつ落ちます。そのため、変形を 1 つずつ別々に適用するよりも、複数のコマンドを実行してから累積した変形を一度に適用する方法が適しています。

オブジェクトのワープ

ページの先頭へ

「ワープ」コマンドを使用すると、コントロールポイントをドラッグして画像の形状、シェイプ、パスなどを操作できます。オプションバーのワープスタイルポップアップメニューのシェイプを使用してワープすることもできます。ワープスタイルポップアップメニューのシェイプは、コントロールポイントをドラッグして変形することができます。

コントロールポイントを使用してアイテムを変形する場合、表示／エクストラを選択すると、ワープのメッシュとコントロールポイントの表示 / 非表示が切り替わります。



ワープの使用
A. ワープするシェイプの選択 B. オプションバーのワープのスタイルのポップアップメニューからワープを選択 C. いくつかのワープオプションを使用した結果

1. ワープ対象を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 編集／変形／ワープを選択します。

- 別の変形コマンドまたは「自由変形」コマンドを選択している場合は、オプションバーの自由変形モードとワープモードの切り替えボタン をクリックします。

3. 次のいずれかの操作を行います。
   - 特定のシェイプを使用してワープするには、オプションバーのワープポップアップメニューからワープスタイルを選択します。

コントロールポイントをドラッグしてワープしたメッシュ

- シェイプを操作するには、コントロールポイント、バウンディングボックスのセグメント、メッシュ、またはメッシュ内の領域をドラッグします。曲線を調整するには、コントロールポイントのハンドルを使用します。この操作は、ベクトル画像の曲線セグメントのハンドルを調整するのと似ています。

最後のハンドル調整を元に戻すには、編集／取り消しを選択します。

ワープのシェイプの操作
A. 元のワープメッシュ B. ハンドル、メッシュセグメント、メッシュ内の領域の調整

- ワープメニューから選択したワープスタイルの向きを変更するには、オプションバーのワープの方向を変更ボタン をクリックします。
- 基準点を変更するには、オプションバーの基準点の位置の正方形 をクリックします。
- 数値を使用してワープの量を指定するには、オプションバーの「カーブ」（カーブを設定）、「H」（水平方向のゆがみを設定）、「V」（垂直方向のゆがみを設定）の各テキストボックスに値を入力します。ワープスタイルポップアップメニューで「なし」または「カスタム」を選択した場合は、数値を入力することはできません。

4. 次のいずれかの操作を行います。
   - 確定するには、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押すか、オプションバーの確定ボタン ✔ をクリックします。
   - 変形をキャンセルするには、Esc キーを押すか、オプションバーの変形をキャンセルボタン ⊘ をクリックします。

注意： シェイプやパスのようなベクトル画像ではなく、ビットマップ画像を変形する際は、変形の確定を実行するたびにシャープさが少しずつ落ちます。そのため、変形を 1 つずつ別々に適用するよりも、複数のコマンドを実行してから累積的変形を適用する方法が適しています。

パペットワープ

ページの先頭へ

パペットワープは、メッシュを視覚化して、他の領域に影響を与えずに特定の画像領域を大きく変形できます。画像のちょっとしたレタッチ（髪型など）から、大がかりな変形（腕や脚の位置の変更など）まで、様々な用途に使用できます。

画像レイヤーのほか、パペットワープはレイヤーマスクやベクトルマスクにも適用できます。画像を崩さずに変形するには、スマートオブジェクトを使用します（スマートオブジェクトの作成を参照してください）。

1. レイヤーパネルで、変形するレイヤーまたはマスクを選択します。
2. 編集／パペットワープを選択します。
3. オプションバーで、次のメッシュ設定を調整します。

   モード メッシュの全体的な伸縮性を指定します。

   広角の画像やテクスチャマップのワープに適した伸縮性の高いメッシュには、「変形」を選択します。

   密度 メッシュのポイントの間隔を指定します。「ポイント数を増加」を選択すると精度は向上しますが処理時間がかかり、「ポイント数を減少」を選択するとその逆になります。

   拡張 メッシュの外枠を伸長または縮小します。

   メッシュを表示 選択を解除すると調整ピンだけが表示され、変形のプレビューがクリアになります。

   調整ピンを一時的に隠すには、H キーを押します。

4. 画像ウィンドウ内をクリックして、変形する領域と固定する領域にピンを追加します。

パペットメッシュ上でピンを動かします。隣接するピンによって周囲の領域の状態が保たれます。

5. ピンを移動または削除するには、次のいずれかの操作を行います。

- ピンをドラッグして、メッシュをワープします。
- 別のメッシュエリアが重なって見えなくなったメッシュエリアを表示するには、オプションバーでピンの深さボタン をクリックします。
- 選択したピンを削除するには、Delete キーを押します。他のピンを個別に削除するには、目的のピンにカーソルを合わせ、Alt キー（Windows）または Option（Mac OS）キーを押します。ハサミアイコン が表示されたらクリックします。
- オプションバーで、すべてのピンを削除ボタン をクリックします。

複数のピンを選択するには、Shift キーを押しながらクリックするか、コンテキストメニューから「すべてを選択」を選択します。

6. ピンの周りでメッシュを回転するには、メッシュを選択して、次のいずれかの操作を実行します。

- メッシュを決まった角度だけ回転するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押し、カーソルをピンの近くに置きます。このとき、カーソルがピンに触れないようにします。円が表示されたら、画面を見ながらドラッグしてメッシュを回転します。

オプションバーに回転角が表示されます。

- 選択したモードオプションに基づいてメッシュを自動回転するには、オプションバーの回転メニューから「自動」を選択します。

7. 変換が完了したら、Enter キーまたは Return キーを押します。

Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押して、選択したピンを中心にメッシュを回転します。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

Camera Raw の紹介

Camera Raw ファイルについて
Camera Raw について
Digital Negative（DNG）形式について
Camera Raw での画像の修正
Camera Raw ダイアログボックスの概要
Adobe Bridge での Camera Raw キャッシュの使用
Camera Raw と Lightroom の使用

Camera Raw ファイルについて

トップへ戻る

string not required Camera Raw ファイルには、デジタルカメラのイメージセンサーから得られた圧縮されていない未処理グレースケール画像データと、その画像のキャプチャ方法に関する情報（メタデータ）が含まれています。Photoshop® Camera Raw ソフトウェアでは、カメラに関する情報と画像のメタデータを使用して Camera Raw ファイルが解釈され、カラー画像が生成されます。

Camera Raw ファイルは写真のネガと考えてください。このファイルはいつでも、好みの結果が得られるようにホワイトバランス、色調範囲、コントラスト、彩度およびシャープの量を調整できます。Camera Raw 画像を調整するとき、元の Camera Raw データは保持されています。行った調整は、対応するサイドカーファイル、データベースまたはファイル自体（DNG 形式の場合）にメタデータとして保存されます。

JPEG ファイル形式でデジタルカメラの撮影を行うと、カメラによって、JPEG ファイルの画像に増幅や圧縮を施す処理が自動的に実行されます。このカメラによる処理は、通常はユーザーがほとんどコントロールできません。デジタルカメラで Camera Raw 画像を撮影すると、JPEG 画像を撮影する場合に比べてファイル処理を自由にコントロールできます。Camera Raw でも JPEG 画像や TIFF 画像を編集できますが、カメラが既に処理したピクセルを編集することになります。Camera Raw ファイルには、カメラからの元の未処理ピクセルが常に含まれています。

Camera Raw 画像を撮影するには、そのカメラ独自の Camera Raw ファイル形式でファイルを保存するようにカメラを設定する必要があります。

注意： Photoshop の汎用フォーマットは、異なるアプリケーション間やプラットフォーム間で画像の読み込みと書き出しを行うためのファイル形式です。Photoshop の汎用フォーマットと Camera Raw ファイル形式を混同しないようにしてください。Camera Raw ファイルのファイル拡張子は、カメラのメーカーによって異なります。
デジタルカメラでは、線形トーン応答曲線（ガンマ 1.0）を使用して Camera Raw データがキャプチャされ保存されています。フィルムでも肉眼でも、光に対する反応は線形的ではなく対数的（ガンマ 2 超）です。未処理の Camera Raw 画像をグレースケール画像として表示すると、非常に暗く見えます。これは、感光装置とコンピューターには 2 倍の明るさと認識される光が、肉眼には 2 倍未満の明るさに認識されるからです。

サポートされるカメラや Camera Raw について詳しくは、デジタルカメラ RAW ファイルのサポートを参照してください。

カメラ名と各カメラで必要となる Camera Raw バージョンの一覧については、Camera Raw plug-in | Supported camerasを参照してください。

Camera Raw について

トップへ戻る

Camera Raw ソフトウェアは、Adobe After Effects® と Adobe Photoshop にプラグインとして組み込まれ、さらに Adobe Bridge に追加機能を提供します。Camera Raw を使用すると、これらのアプリケーションで Camera Raw ファイルを読み込んで処理できるようになります。Camera Raw を使用して JPEG および TIFF ファイルを処理することもできます。

注意： Camera Raw でサポートされている最大のサイズは、寸法では長辺 65,000 ピクセル、ピクセル数では 512 メガピクセルです。CMYK 画像を Camera Raw で開くと、RGB に変換して開かれます。サポートされているカメラの一覧表については、デジタルカメラ RAW ファイルのサポートを参照してください。
Adobe Bridge の Camera Raw ダイアログボックスでファイルを開くには、Photoshop または After Effects がインストールされている必要があります。ただし Photoshop や After Effects がインストールされていない場合でも、Adobe Bridge には画像のプレビューとメタデータが表示されます。画像ファイルタイプに別のアプリケーションが関連付けられている場合は、Adobe Bridge からそのアプリケーションでファイルを開くことができます。

Adobe Bridge を使用すると、画像設定を適用したり、コピーしたり、消去したりできます。また、Camera Raw ダイアログボックスを開くことなく Camera Raw ファイルのプレビューやメタデータを確認できます。 Adobe Bridge で表示されるプレビューは、現在の画像設定を使用して生成された JPEG 画像です。このプレビューは Camera Raw データそのものではありません。Camera Raw データそのものは、非常に暗いグレースケール画像として表示されることがあります。
注意： プレビューが Camera Raw 画像から生成されているときは、Camera Raw ダイアログボックスのサムネールとプレビューに注意アイコン ⚠ が表示されます。
特定のカメラモデルに対して Camera Raw で使用される初期設定を変更できます。特定の ISO 設定またはカメラ（シリアル番号別）に対する初期設定を、カメラモデルごとに変更することもできます。画像設定は、他の画像に使用するプリセットとして変更し保存できます。

Camera Raw を使用して Camera Raw 画像に対する調整（角度補正や切り抜きを含む）を行うとき、画像の元の Camera Raw データは保持されています。調整内容は、Camera Raw データベースに保存されるか、画像ファイルにメタデータとして埋め込まれるか、またはサイドカー XMP

ファイル（各 Camera Raw ファイルに付随するメタデータファイル）に保存されます。詳しくは、Camera Raw 設定の保存場所の指定を参照してください。

Camera Raw プラグインを使用して Camera Raw ファイルを処理および編集した後は、Adobe Bridge の画像サムネールにアイコン が表示されます。

Camera Raw ファイルを Photoshop で開いた場合は、PSD、JPEG、ビックドキュメント形式（PSB）、TIFF、Cineon、Photoshop 汎用フォーマット、PNG、PBM などの他の画像形式で画像を保存できます。Photoshop の Camera Raw ダイアログボックスから、処理済みのファイルを Digital Negative（DNG）、JPEG、TIFF または Photoshop（PSD）形式で保存できます。**string not required**Photoshop Camera Raw ソフトウェアでは、Camera Raw 画像ファイルを開いて編集することはできますが、画像を Camera Raw 形式で保存することはできません。

新しいバージョンの Camera Raw が出たときは、新しいバージョンのプラグインをインストールすることによってこのソフトウェアをアップデートできます。ヘルプ／アップデートを選択すると、Adobe ソフトウェアのアップデート情報を確認できます。

Camera Raw 画像の保存方法は、カメラモデルごとに異なるため、保存形式に応じてデータを解釈する必要があります。 Camera Raw は様々なカメラモデルをサポートする機能を備えており、多数の Camera Raw 形式を解釈できます。

Camera Raw ファイルを開くことができない場合は、 なぜ、使用している Photoshop または Lightroom はカメラをサポートしないのか？を参照してください。

トップへ戻る

Digital Negative（DNG）形式について

Digital Negative（DNG）形式は、未処理のデジタルカメラデータを保存するデータ形式です。特定企業が所有権を持たず、一般に公開され幅広くサポートされています。DNG を使用すると、Camera Raw データを処理したりアーカイブしたりするワークフローが柔軟になります。このため、多くのハードウェアおよびソフトウェア開発会社が DNG を採用しています。DNG 形式は、特定企業の Camera Raw 形式でキャプチャされた画像を保存し、後で別の形式で利用するための橋渡しとして使用することもできます。

DNG メタデータは一般に公開されているため、DNG をサポートするカメラで作成されたファイルは、カメラ固有のデータがなくても Camera Raw などのソフトウェアリーダーでデコードしたり処理したりできます。特定企業のファイル形式は企業の都合でサポートが中止される可能性があります。その場合、その形式で保存した画像には永久にアクセスできなくなります。DNG の仕様は一般に公開されているので、DNG ファイルで保存した未処理データは遠い将来も読み取れる可能性が高く、長期保存する方法としてより安全です。

DNG ファイルとして保存した画像への調整に関するメタデータは、サイドカー XMP ファイルや Camera Raw データベースではなく、DNG ファイル自体に埋め込めます。

string not required Adobe DNG Converter または Camera Raw ダイアログボックスを使用すると、Camera Raw ファイルを DNG 形式に変換できます。DNG 形式と DNG Converter について詳しくは、Digital Negative（DNG）を参照してください。最新の DNG Converter をダウンロードするには、アドビダウンロードページをご利用ください。

トップへ戻る

Camera Raw での画像の修正

1. Camera Raw ファイルをハードディスクにコピーし、整理し、**DNG** に変換します（オプション）。
Camera Raw ファイルで表現される画像への作業を行う前に、画像を利用しやすい状態にします。例えば、カメラのメモリカードからファイルを転送し、整理し、わかりやすい名前を付けます。Adobe Bridge の「写真をカメラから取り込む」コマンドを使用すると、これらの作業が自動的に完了します。

2. Camera Raw でファイルを開きます。
Camera Raw ファイルは Adobe Bridge、After Effects または Photoshop から Camera Raw で開くことができます。Adobe Bridge から Camera Raw で JPEG および TIFF ファイルを開くこともできます （画像を開く参照してください）。

3. カラーを調整します。
カラー調整には、ホワイトバランス、トーンおよび彩度が含まれます。ほとんどの調整を「基本補正」タブで行い、他のタブのコントロールは微調整に使用します。Camera Raw の自動画像分析によっておおよその色調を適用する場合は、「基本補正」タブの「自動」をクリックします。

前の画像に使用した設定を適用する場合や、そのカメラモデル、カメラまたは ISO 設定の初期設定を適用する場合は、Camera Raw 設定メニュー から適切なコマンドを選択します（保存した Camera Raw 設定の適用を参照してください）。

4. その他の調整や画像補正を行います。
Camera Raw ダイアログボックスの他のツールおよびコントロールを使用して、画像のシャープ調整、ノイズの軽減、レンズの欠点の補正、リタッチなどの作業を実行します。

5. （オプション）画像設定をプリセットまたは初期画像設定として保存します。
同じ調整を後で他の画像に適用する場合は、設定をプリセットとして保存します。特定のカメラモデル、特定のカメラまたは特定の ISO 設定から取得したすべての画像に適用される初期設定として調整を保存するには、その画像設定を新しい Camera Raw 初期設定として保存します （詳しくは、Camera Raw 設定の保存、リセットおよび読み込みを参照してください）。

6. Photoshop のワークフローオプションを設定します。
Camera Raw からの画像の保存方法を指定するオプションと、Photoshop での画像の開き方を指定するオプションを設定します。**string not

required**ワークフローオプション設定にアクセスするには、Camera Raw ダイアログボックスの画像プレビューの下のリンクをクリックします。

7. 画像を保存するか、**Photoshop** または **After Effects** で開きます。

Camera Raw での画像の調整を終えた後は、Camera Raw ファイルに調整を適用する、調整された画像を Photoshop または After Effects で開く、調整された画像を別の形式で保存する、調整をキャンセルして破棄するなどの操作を行うことができます。After Effects から Camera Raw ダイアログボックスを開いた場合、「画像を保存」ボタンと「終了」ボタンは使用できません。

画像を保存 Camera Raw の設定を画像に適用し、それらのコピーを JPEG、PSD、TIFF または DNG 形式で保存します。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押すと、Camera Raw の保存オプションダイアログボックスが表示されず、前回の保存オプションの設定でファイルが保存されます（別の形式での Camera Raw 画像の保存を参照してください）。

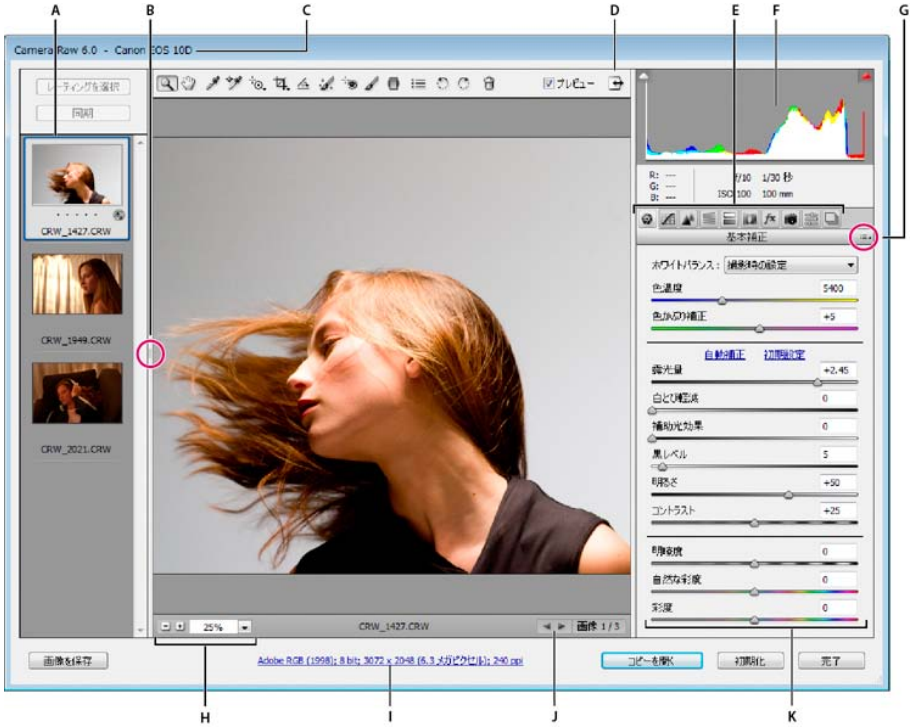
画像を開くまたは **OK** Photoshop または After Effects で、Camera Raw 画像ファイルのコピー（Camera Raw 設定を適用）を開きます。元の Camera Raw 画像ファイルは、まったく変更されません。Photoshop で Raw ファイルをスマートオブジェクトとして開くには、Shift キーを押したまま「画像を開く」をクリックします。Raw ファイルを含むスマートオブジェクトレイヤーをダブルクリックすれば、いつでも Camera Raw 設定を調整できます。

終了 Camera Raw ダイアログボックスを閉じ、ファイル設定を Camera Raw データベースファイル、サイドカー XMP ファイルまたは DNG ファイルに保存します。

キャンセル Camera Raw ダイアログボックスで指定した調整をキャンセルします。

トップへ戻る

Camera Raw ダイアログボックスの概要



Camera Raw ダイアログボックス

A. フィルムストリップ **B.** フィルムストリップの表示 / 非表示 **C.** カメラ名またはファイル形式 **D.** 全画面モードの切り替え **E.** 画像調整タブ **F.** ヒストグラム **G.** Camera Raw 設定メニュー **H.** ズームレベル **I.** ワークフローオプション **J.** ナビゲーション **K.** 調整スライダー

注意： Adobe Bridge または Photoshop から Camera Raw ダイアログボックスを開いたときに使用できる、ワークフローオプションリンクなどのコントロールの一部は、After Effects から Camera Raw ダイアログボックスを開いたときには使用できません。

- Camera Raw 設定メニューを開くには、画像調整タブにあるボタン をクリックします。このメニューのコマンドの一部は、Adobe Bridge の編集／設定を作成メニューからも使用できます。
- Camera Raw ズームコントロールは次のとおりです。

  ズームツール プレビュー画像をクリックすると、プレビューが次のプリセット値までズームインします。1 つ下の倍率にするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。選択範囲にズームインするには、プレビュー画像内でズームツールをドラッグします。100 %に戻すには、ズームツールをダブルクリックします。

  手のひらツール プレビュー画像が 100 %を超えるズームレベルに設定されている場合に、プレビューウィンドウ内で画像を移動します。別のツールを使用しているときに手のひらツールを一時的に使用可能にするには、スペースバーを押します。手のひらツールをダブルクリックすると、プレビュー画像をウィンドウの大きさに合わせられます。

  ズームレベルの選択 メニューから拡大率を選択するか、「ズームレベルの選択」ボタンをクリックします。

  プレビュー 現在のタブで行った調整を、他のタブの設定とともに適用したプレビューを表示します。選択解除すると、現在のタブの元の設定と他のタブの設定を適用した画像が表示されます。

RGB ポインター箇所のピクセルのレッド、グリーンおよびブルーの値を表示します。

シャドウとハイライト ヒストグラムの上部にあるボタンを使用して、シャドウクリッピングとハイライトクリッピングを表示します。クリップされたシャドウは青で表示され、クリップされたハイライトは赤で表示されます。ハイライトのクリップは、3 つの RGB チャンネルのいずれかがクリップされている（ディテールなしで彩度が最も高い）場合に表示されます。シャドウのクリップは、3 つすべての RGB チャンネルがクリップされている（ディテールなしの黒）場合に表示されます。

- Camera Raw の画像調整タブは次のとおりです。

基本補正 ホワイトバランス、彩度および色調を調整します。

トーンカーブ パラメトリック曲線とポイント曲線を使用して色調を微調整します。

ディテール 画像にシャープ効果を適用します。または、ノイズを軽減します。

HSL / グレースケール 色相、彩度および輝度によって色を微調整します。

明暗別色補正 モノクロ画像に色を付けます。または、カラー画像で特殊効果を作成します。

レンズ補正 カメラレンズが原因の色収差、歪曲収差、ビネットを補正します。

効果 フィルム粒状感をシミュレーションしたり、切り抜き後のビネットを適用します。

カメラキャリブレーション カメラプロファイルを Raw 画像に適用して色かぶりを修正し、中間から偏った色を調整することで、カメラのイメージセンサーが持つ癖を補正します。

プリセット 画像調整の一連の設定をプリセットとして保存し適用します。

スナップショット 写真の編集途中で、任意の時点における状態を記録したバージョンを作成します。

トップへ戻る

Adobe Bridge での Camera Raw キャッシュの使用

Adobe Bridge で Camera Raw ファイルを表示すると、サムネールおよびプレビューには初期設定またはユーザーが調整した設定が使用されます。 Adobe Bridge のキャッシュには、ファイルのサムネール、メタデータおよびファイル情報に関するデータが保存されます。これらのデータがキャッシュされることにより、Adobe Bridge で以前に表示したフォルダーに戻ったときの読み込み時間が短くなります。Camera Raw のキャッシュにより、Camera Raw で画像を開く処理と、Camera Raw で画像の設定が変更された場合に Adobe Bridge のプレビューを再構築する処理が高速化されます。

キャッシュは非常に大きくなることがあるので、必要に応じて Camera Raw キャッシュのクリアやキャッシュサイズ制限の設定を行ってください。また、キャッシュの内容が壊れているか内容が古くなっていると考えられる場合は、キャッシュをクリアして再生成してください。

注意： Camera Raw キャッシュには、割り当てディスク容量 1 ギガバイト当たり約 200 枚の画像のデータが保持されます。初期設定では、Camera Raw キャッシュは最大サイズが 1 GB に設定されます。Camera Raw 環境設定で、この制限を大きくすることができます。

1. Adobe Bridge で編集／Camera Raw 環境設定（Windows）または Bridge／Camera Raw 環境設定（Mac OS）を選択します。または、Camera Raw ダイアログボックスを開いた状態で、環境設定を開くボタン をクリックします。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - キャッシュサイズを変更する場合は、「最大サイズ」の値を入力します。
   - Camera Raw キャッシュをクリアする場合は、「キャッシュをクリア」ボタンをクリックします。
   - Camera Raw キャッシュの場所を変更する場合は、「フォルダーを選択」をクリックします。

トップへ戻る

Camera Raw と Lightroom の使用

Camera Raw と Lightroom には、アプリケーション間で差異がなく互換性のある処理結果が得られるように、同じ画像処理テクノロジーが使用されています。Lightroom の現像モジュールで行った画像の補正を Camera Raw で表示するには、Lightroom でメタデータの変更が XMP に保存される必要があります。

Camera Raw で行った補正は、Adobe Bridge のコンテンツパネルおよびプレビューパネルにも表示されます。

Lightroom での変更を Camera Raw で表示し、Camera Raw での補正を Lightroom および Adobe Bridge で表示できるようにするには、次の操作を行います。

1. Adobe Bridge で編集／Camera Raw 環境設定（Windows）または Bridge／Camera Raw 環境設定（Mac OS）を選択します。または、Camera Raw ダイアログボックスを開いた状態で、環境設定を開くボタン をクリックします。
2. 画像設定の保存先／サイドカー ".xmp" ファイルを選択し、「サイドカー ".xmp" ファイルを無視」の選択を解除します。
3. Camera Raw で写真に補正を適用したら、「完了」または「画像を開く」をクリックして補正内容を保存します。

注意： Camera Raw では、Lightroom カタログ内のプライマリ画像の現在の設定しか読み取られません。仮想コピーに対する補正は、Camera Raw からは表示も使用もできません。

(cc) BY-NC-SA

ワークスペースとワークフロー

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

バックグラウンドの保存および自動復元
Kelby （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
貴重なデータを保護します。

プリセットの移行と共有
Kelby （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
ワークグループ全体に共通の設定を適用します。

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

ワークスペースの基本

ワークスペースの概要
ウィンドウとパネルの管理
ワークスペースの保存と切り替え
ツールヒントを隠す

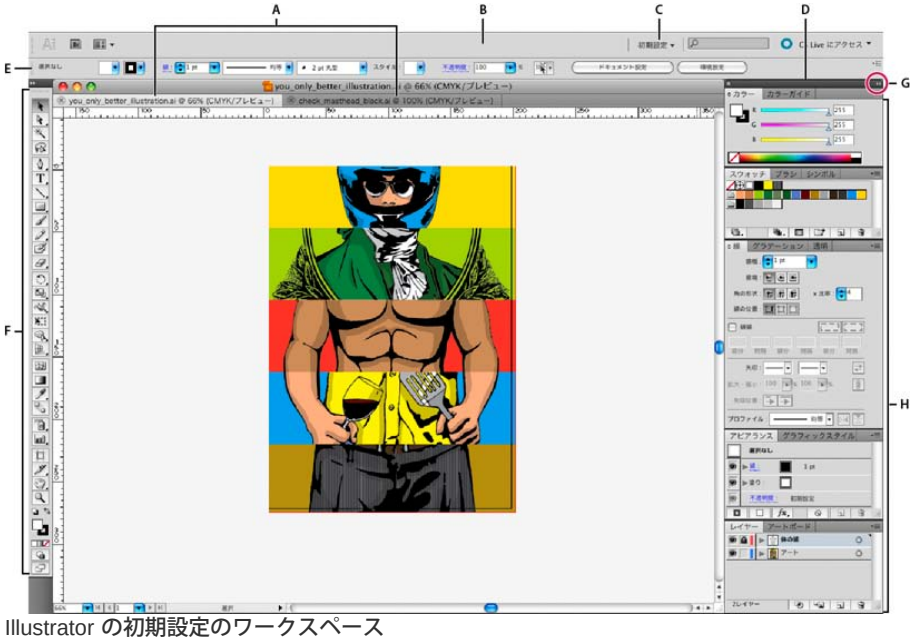
詳しくは、以下のリンクをクリックしてください。feedback.photoshop.com でご質問、機能のご要望、問題のご報告をお待ちしております。

トップへ戻る

ワークスペースの概要

ドキュメントとファイルの作成および操作では、パネル、バー、ウィンドウなどの様々な要素を使用します。これらの要素の構成を、ワークスペースと呼びます。 Adobe® Creative Suite® 5 の様々なアプリケーションのワークスペースは外観が共通しているので、容易にアプリケーションを切り替えて使用できます。プリセットされたワークスペースから選択するか、独自のワークスペースを作成することによって、作業方法に合わせて各アプリケーションを使用することもできます。

製品によって初期設定のワークスペースは異なりますが、その構成要素の操作方法は同じです。



Illustrator の初期設定のワークスペース
A. タブ付きドキュメントウィンドウ **B.** アプリケーションバー **C.** ワークスペース切り替えコントロール **D.** パネルタイトルバー **E.** コントロールパネル **F.** ツールパネル **G.** アイコンパネル化ボタン **H.** 縦方向にドッキングした 4 つのパネルグループ

- 上部のアプリケーションバーには、ワークスペースの切り替えコントロール、メニュー（Windows のみ）およびその他のアプリケーションコントロールが表示されます。Mac OS 版の製品には、ウィンドウメニューを使用して表示 / 非表示を切り替えるものがあります。
- ツールパネルには、画像、アートワーク、ページエレメントなどの作成と編集に使用するツールが用意されています。関連性のあるツールはグループにまとめられています。
- コントロールパネルには、現在選択しているツールで使用できるオプションが表示されますIllustrator のコントロールパネルには、現在選択しているオブジェクトで使用できるオプションが表示されます（Adobe Photoshop® では、これはオプションバーと呼ばれます。Adobe Flash®、Adobe Dreamweaver® および Adobe Fireworks® では、これはプロパティインスペクターと呼ばれ、現在選択しているエレメントのプロパティも含みます）。
- ドキュメントウィンドウには、作業中のファイルが表示されます。ドキュメントウィンドウはタブ表示したり、場合によっては、グループ化およびドッキングしたりすることもできます。
- パネルは、作業中のファイルの変更や確認に使用されます。例えば、Flash のタイムラインパネル、Illustrator のブラシパネル、Adobe Photoshop® のレイヤーパネル、Dreamweaver の CSS スタイルパネルなどがあります。複数のパネルをグループ化、スタック表示またはドッキングすることもできます。
- アプリケーションフレームを使用すると、すべてのワークスペース要素をグループ化して、1 つの統合ウィンドウ上に表示し、アプリケーション全体を一体のユニットとして扱うことができます。アプリケーションフレームやその中の要素を移動またはサ

イズ変更すると、すべての要素がそれに応じて変化し、重なり合うことのないよう調整されます。アプリケーションを切り替えたり、誤ってアプリケーションの外をクリックしたりしても、パネルは表示され続けます。複数のアプリケーションを並行して使用する場合は、同じスクリーン上や別々のモニター上にアプリケーションを並べて配置できます。

Mac OS で、従来と同じ自由形式のユーザーインターフェイスを使用する場合は、アプリケーションフレームをオフにすることもできます。この切り替えを行うには、例えば Adobe Illustrator® でウィンドウ／アプリケーションフレームを選択します（Mac OS の場合、Flash では常にアプリケーションフレームが表示され、Dreamweaver ではアプリケーションフレームは使用されません）。

すべてのパネルの非表示または表示

- （Illustrator、Adobe InCopy®、Adobe InDesign®、Photoshop、Fireworks）ツールパネルとコントロールパネルも含め、すべてのパネルの表示と非表示を切り替えるには、Tab キーを押します。
- （Illustrator、InCopy、InDesign、Photoshop）ツールパネルとコントロールパネルを除く、すべてのパネルの表示と非表示を切り替えるには、Shift+Tab キーを押します。

  環境設定の「インターフェイス」で「非表示パネルを自動表示」が選択されている場合、非表示のパネルを一時的に表示できます。Illustrator では常に表示されています。ポインターをアプリケーションウィンドウの端（Windows®）またはモニターの端（Mac OS®）に移動し、表示されるバーにポインターを重ねます。
- （Flash、Dreamweaver、Fireworks）パネルの表示と非表示を切り替えるには、F4 キーを押します。

パネルオプションの表示

❖ パネルの右上にあるパネルメニューアイコン をクリックします。

パネルを最小化した状態でも、パネルメニューを開くことができます。

Photoshop では、パネルおよびツールヒントのテキストのフォントサイズを変更できます。インターフェイス環境設定で、UI のフォントサイズメニューからサイズを選択します。

（Illustrator）パネルの明るさの調整

❖ ユーザーインターフェイス環境設定で、明るさスライダーを操作します。このスライダーの操作では、コントロールパネルも含め、すべてのパネルの明るさが変化します。

ツールパネルの再設定

ツールパネルのツール類は、1 列表示または 2 列に並べた表示が可能です（この機能は、Fireworks と Flash のツールパネルでは使用できません）。

InDesign および InCopy では、インターフェイス環境設定のオプションを設定して 1 列表示から 2 列表示（または 1 行表示）に切り替えることもできます。

❖ ツールパネル上端の二重矢印をクリックします。

トップへ戻る

ウィンドウとパネルの管理

ドキュメントウィンドウとパネルを移動および操作することによって、カスタムワークスペースを作成できます。複数のカスタムワークスペースを保存し、それらを切り替えて使用することもできます。Fireworks でカスタムワークスペースの名前を変更すると、予期しない動作が発生することがあります。

注意： 次の例は Photoshop の場合です。ワークスペースの動作は、すべての製品で同じです。

ドキュメントウィンドウの並べ替え、ドッキングまたはフローティング

複数のファイルを開くと、ドキュメントウィンドウはタブ付きで表示されます。

- タブ付きドキュメントウィンドウの順序を変更するには、ウィンドウのタブをグループ内の新しい位置にドラッグします。
- ドキュメントウィンドウをウィンドウのグループからドッキング解除（フローティングまたはタブ解除）するには、ウィンドウのタブをグループの外にドラッグします。

  注意： Photoshop では、ウィンドウ／アレンジ／ウィンドウを分離を選択して 1 つのドキュメントウィンドウをフローティング表示することも、ウィンドウ／アレンジ／すべてのウィンドウを分離を選択してすべてのドキュメントウィンドウを一度にフローティング表示することもできます。詳しくは、テクニカルノート kb405298 を参照してください。
  注意： Dreamweaver では、ドキュメントウィンドウのドッキングとドッキング解除はサポートされていません。ドキュメントウィンドウの最小化ボタンを使用してフローティングウィンドウを作成するか（Windows）、ウィンドウ／左右に並べて表示を選択して、ドキュメントウィンドウを並べて表示します。このトピックについて詳しくは、Dreamweaver ヘルプで「左右に並べて表示」を検索してください。Macintosh ユーザーの場合は、ワークフローが若干異なります。
- ドキュメントウィンドウを別のドキュメントウィンドウのグループにドッキングするには、ウィンドウをグループにドラッグします。

- 重ねて表示または並べて表示されたドキュメントのグループを作成するには、ウィンドウを別のウィンドウの上下左右にあるドロップゾーンのいずれかにウィンドウをドラッグします。アプリケーションバーのドキュメントレイアウトボタンを使用して、グループのレイアウトを選択することもできます。

  注意： 一部の製品では、この機能はサポートされていません。ただし、アプリケーションのウィンドウメニューに「重ねて表示」コマンドや「並べて表示」コマンドがある場合は、ドキュメントのレイアウトに利用できます。

- タブ付きグループ内で選択項目を別のドキュメントに移動する場合は、選択項目を移動先のドキュメントのタブ上にドラッグしたままにしておきます。しばらくすると、ドキュメントが切り替わります。

  注意： 一部の製品では、この機能はサポートされていません。

パネルのドッキングとドッキング解除

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。パネルのドッキングとドッキング解除は、パネルをドックの外側や内側に移動することによって行います。

- パネルをドッキングするには、そのタブをドックの上部、下部または他のパネルの間にドラッグします。
- パネルグループをドッキングするには、そのタイトルバー（タブの上にある、何も記述されていない単一色のバー）をドックにドラッグします。
- パネルまたはパネルグループをドックから解除するには、そのタブまたはタイトルバーをドックの外にドラッグします。そのまま他のドックにドラッグできるほか、ドッキングせずにフローティング状態にしておくこともできます。

パネルの移動

パネルを移動すると、移動可能な位置に青色でハイライトされたドロップゾーンが表示されます。例えば、ドックの内部でパネルを上下に移動して他のパネルの上または下に表示される細い青色のドロップゾーンまでドラッグすることで、ドック内部でのパネル位置を変更できます。ドロップゾーンではない位置にドラッグすると、パネルはワークスペースの中でフローティング状態になります。
注意： ドロップゾーンを有効にするのは、パネルの位置ではなく、マウスの位置です。ドロップゾーンが表示されない場合は、ドロップゾーンが表示されるはずの場所にマウスをドラッグしてみてください。

- パネルを移動するには、そのタブをドラッグします。
- パネルグループを移動するには、タイトルバーをドラッグします。

青色の細いドロップゾーンは、カラーパネルが単独でレイヤーパネルグループの上にドッキングされることを示します。
A. タイトルバー **B.** タブ **C.** ドロップゾーン

移動中のパネルがドッキングされないようにするには、移動中に Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押します。操作を途中でキャンセルするには、Esc キーを押します。

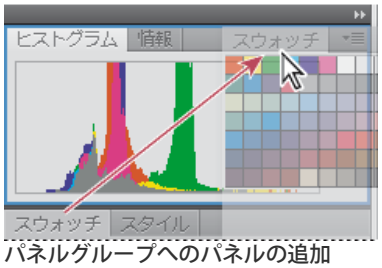
パネルの追加と削除

ドックにあるパネルをすべて削除すると、そのドックはなくなります。ドロップゾーンが表示されるまでパネルをワークスペースの右端に移動すると、ドックを作成できます。

- パネルを削除するには、パネルのタブを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して「閉じる」を選択するか、ウィンドウメニューでパネルの選択を解除します。
- パネルを追加するには、ウィンドウメニューでそのパネルを選択し、目的の場所にドッキングします。

パネルグループの操作

- パネルをグループに移動するには、グループ内のハイライトされたドロップゾーンにそのパネルのタブをドラッグします。

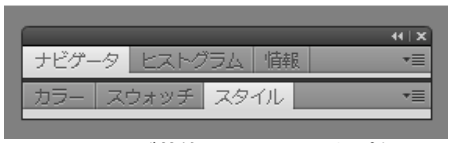


パネルグループへのパネルの追加

- グループの中でパネルを並べ替えるには、パネルのタブをグループ内の新しい場所までドラッグします。
- パネルをグループから解除してフローティング状態にするには、そのパネルのタブをグループ外部にドラッグします。
- グループを移動するには、タイトルバー（タブの上にある部分）をドラッグします。

フローティングパネルのスタック

ドック外部のドロップゾーン以外の場所にパネルをドラッグすると、そのパネルはフローティング状態になります。フローティングパネルはワークスペース内のどこにでも配置できます。フローティング状態のパネルまたはパネルグループをまとめてスタックすると、最前面のタイトルバーをドラッグしたときに全体を 1 つの単位として移動できます。



フローティング状態でスタックしたパネル

- フローティングパネルをスタックするには、そのタブを他のパネルの下端にあるドロップゾーンまでドラッグします。
- スタック順を変更するには、パネルのタブを前面方向または背面方向にドラッグします。

  注意： このとき、タブを置く位置は、タイトルバーにある幅の広いドロップゾーンではなく、パネルとパネルの間にある幅の狭いドロップゾーンです。
- パネルまたはパネルグループをスタックから解除してフローティング状態にするには、そのタブまたはタブ領域（タブの横にある空の領域）あるいはタイトルバーをスタックの外にドラッグします。

パネルのサイズ変更

- パネル、パネルグループ、パネルのスタックを最小化または最大化するには、タブをダブルクリックするか、タブ領域（タブの横にある空の領域）をダブルクリックします。
- パネルのサイズを変更するには、パネルのいずれかの側をドラッグします。Photoshop のカラーパネルのように、ドラッグしてもサイズ変更できないパネルもあります。

パネルのアイコン化と展開

雑然としたワークスペースにならないように、パネルをアイコン化できます（あらかじめ用意されたワークスペースには、パネルが最初からアイコン化されているものもあります）。

アイコン化したパネル

アイコンから展開したパネル

- 列にあるすべてのパネルをアイコン化または展開するには、ドックの上端にある二重矢印をクリックします。
- 単独のパネルを展開するには、そのアイコンをクリックします。
- パネルアイコンのサイズを変更し、ラベルがないアイコンのみの表示にするには、テキストが表示されなくなるまでドックの幅を調整します。アイコンのテキストを再表示するには、ドックの幅を広くします。
- 展開したパネルを閉じるには、パネルのタブ、パネルのアイコンまたはパネルのタイトルバーにある二重矢印をクリックします。

  一部の製品では、インターフェイス環境設定またはユーザーインターフェイス環境設定で「自動的にアイコンパネル化」を選択している場合、展開したパネルの外側をクリックすると自動的にパネルが閉じられます。
- アイコンのドックにフローティングパネルまたはパネルグループを追加するには、そのパネルのタブまたはパネルグループのタイトルバーあるいはタブ領域をドックにドラッグします（アイコンで表示されているドックに追加したパネルは、自動的にアイコン化されます）。
- パネルアイコンまたはパネルアイコンのグループを移動するには、アイコンをドラッグします。パネルアイコンは、ドック内では上下にドラッグできます。他のドックへとドラッグして移動すると、ドラッグ先のドックのパネルスタイルで表示されるようになります。また、ドラッグしてドックの外に出すと、アイコンのままフローティング状態になります。

トップへ戻る

ワークスペースの保存と切り替え

現在のパネルのサイズと位置を名前の付いたワークスペースとして保存しておくと、パネルを移動したり閉じたりした後でも、そのワークスペースを呼び出すことができます。 保存したワークスペースの名前は、アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールに表示されます。

カスタムワークスペースの保存

1. 保存する設定のワークスペースで、以下のいずれかの手順に従います。
   - （Illustrator）ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペースを保存を選択します。
   - （Photoshop、InDesign、InCopy）ウィンドウ／ワークスペース／新規ワークスペースを選択します。
   - （Dreamweaver）ウィンドウ／ワークスペースのレイアウト／新規ワークスペースを選択します。
   - （Flash）アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールから「新規ワークスペース」を選択します。
   - （Fireworks）アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールから「現在のレイアウトを保存」を選択します。
2. ワークスペースの名前を入力します。
3. （Photoshop、InDesign）「キャプチャ」で、以下のオプションを選択します（複数選択可）。

   パネルの位置 現在のパネルの位置を保存します（InDesign のみ）。

   ショートカットキー 現在のショートカットキーのセットを保存します（Photoshop のみ）。

   メニューまたはメニューのカスタマイズ 現在のメニューのセットを保存します。

ワークスペースの表示と切り替え

❖ アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールから、ワークスペースを選択します。

Photoshop では、各ワークスペースにショートカットキーを割り当てて、ワークスペースを容易に切り替えることができます。

カスタムワークスペースの削除

- アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールから「ワークスペースの管理」を選択し、ワークスペースを選択した後、削除あるいはワークスペースを削除アイコンをクリックします（このオプションは Fireworks では使用できません）。
- （Photoshop、InDesign、InCopy）ワークスペース切り替えコントロールから「ワークスペースを削除」を選択し、ワークスペースを選択した後、「削除」をクリックします。
- （Illustrator）ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペースの管理を選択し、ワークスペースを選択した後、削除アイコンを

クリックします。

- （Photoshop、InDesign）ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペースを削除を選択し、ワークスペースを選択した後、「削除」をクリックします。

初期設定のワークスペースの復元

1. アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールから、「初期設定」または「標準」のワークスペースを選択します。Fireworks の場合は、http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html の記事を参照してください。

   注意： Dreamweaver では、初期設定のワークスペースは「デザイナー」です。
2. Fireworks（Windows）の場合は、次のフォルダーを削除します。
   Windows Vista ¥¥Users¥<username>¥AppData¥Roaming¥Adobe¥Fireworks CS4¥

   Windows XP ¥¥Documents and Settings¥<username>¥Application Data¥Adobe¥Fireworks CS4
3. （Photoshop、InDesign、InCopy）ウィンドウ／ワークスペース／[ワークスペース名] をリセットを選択します。

（**Photoshop**）保存されているワークスペースの構成の復元

Photoshop では、ワークスペースは自動的に前回の構成で表示されますが、保存されている最初のパネル構成を復元できます。

- 個々のワークスペースを復元するには、ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペース名 をリセットを選択します。
- Photoshop でインストールされているすべてのワークスペースを復元するには、環境設定の「インターフェイス」で「初期設定のワークスペースに戻す」をクリックします。

アプリケーションバーのワークスペースの順序を変更するには、そのワークスペースをドラッグします。

トップへ戻る

ツールヒントを隠す

初期設定では、ほとんどのツールやオプションで、ポインターを合わせるとツールヒントが開いて説明が表示されます。ツールヒントが視覚的に妨げになる場合は、非表示にできます。

❖ インターフェイス環境設定で、「ツールヒントを表示」を選択解除します。
注意： ツールヒントを使用できるダイアログボックスは限られています。
関連項目

Adobe Bridge

Mini Bridge

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

パネルとメニュー

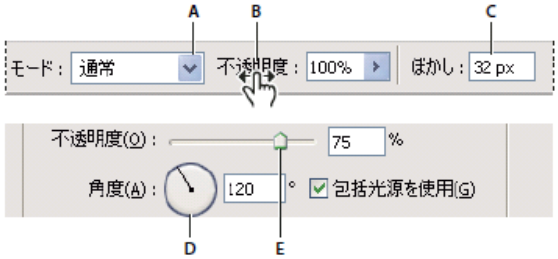
パネル、ダイアログボックスおよびオプションバーでの値の入力
スライダーの使用
ポップアップパネルの使用
メニューの表示と定義

パネル、ダイアログボックスおよびオプションバーでの値の入力

トップへ戻る

❖ 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- テキストボックスに値を入力し、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。
- スライダーをドラッグします。
- スライダーまたはポップアップスライダーのタイトル上にポインターを移動します。ポインターが人差し指の形に変わったら、スクラブスライダーを左右にドラッグします。この機能は、選択されたスライダーとポップアップスライダーにのみ使用できます。
- ダイアルをドラッグします。
- パネル内の矢印ボタンをクリックして、値を増減します。
- （Windows）テキストボックス内をクリックし、キーボードの上向き矢印キーまたは下向き矢印キーを押して値を増減します。
- テキストボックスの横にあるポップアップメニューから値を選択します。



数値の入力方法
A. ポップアップメニュー **B.** スクラブスライダー **C.** テキストボックス **D.** ダイアル **E.** スライダー

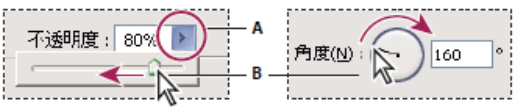
スライダーの使用

トップへ戻る

ポップアップスライダーについて

一部のパネル、ダイアログボックスおよびオプションバーでは、ポップアップスライダーを使用できます（例えば、レイヤーパネルの「不透明度」オプションなど）。設定ボックスの横に三角形が付いている場合は、この三角形をクリックしてポップアップスライダーを表示できます。設定ボックスの横にある三角形にポインターを置き、マウスボタンを押して、スライダーをドラッグするか、半径の角度を調節して値を設定します。ポップアップスライダーボックスの外をクリックするか、Enter キーを押すと、スライダーボックスが閉じます。変更をキャンセルするには、Esc キーを押します。

ポップアップスライダーボックスが開いているときに、10 %ずつ値を増減するには、Shift キーを押しながら上向きまたは下向きの矢印キーを押します。



異なる種類のポップアップスライダーの使用
A. クリックしてポップアップスライダーボックスを開く **B.** スライダーまたは円の半径をドラッグ

一部のポップアップスライダーは「スクラブ」（こするように左右に移動）することもできます。例えば、レイヤーパネルの「塗り」または「不透明度」のタイトル上にポインターを置くと、ポインターが人差し指アイコンに変わります。このポインターを左右に動かして、塗りや不透明度を調整できます。

スクラブスライダーについて

一部のパネル、ダイアログボックス、オプションバーでは、スクラブスライダーをドラッグしてオプション値を変更できます。スクラブスライダーは、スライダーおよびポップアップスライダーのタイトル上にポインターを置くまでは非表示になっています。ポインターが人差し指の形に変わると、スライダーを左右にドラッグできます。Shift キーを押しながらドラッグすると、10 倍の単位でドラッグできます。

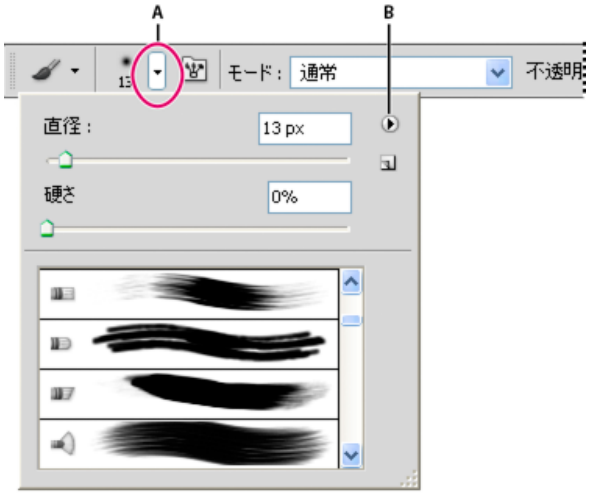
スライダーまたはポップアップスライダーのタイトル上にポインターを置いたときに表示されるスクラブスライダー

トップへ戻る

ポップアップパネルの使用

ポップアップパネルを使用すると、ブラシ、スウォッチ、グラデーション、スタイル、パターン、輪郭、およびシェイプの利用可能なオプションに簡単にアクセスできます。ポップアップパネルは、名前の変更、アイテムの削除、またはライブラリの読み込み、保存、置換などを行うことにより、カスタマイズすることができます。ポップアップパネルでは、パネル名、サムネールアイコン、またはその両方が表示されるように、外観を変更することができます。

オプションバーのツールアイコンをクリックして、ポップアップパネルを表示します。ポップアップパネルのアイテムを選択するには、そのアイテムをクリックします。



オプションバーのブラシポップアップパネルの表示
A. クリックして、ポップアップパネルを表示 **B.** クリックして、ポップアップパネルメニューを表示

ポップアップパネルのアイテムの名前変更または削除

❖ アイテムを選択して、ポップアップパネルの右上にある三角形をクリックし、次のいずれかのオプションを選択します。
ツールプリセットの名前変更 アイテムの新しい名前を入力します。
ツールプリセットを削除 ポップアップパネルのアイテムを削除します。
注意： Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらポップアップパネルのアイテムをクリックしても、アイテムを削除できます。

ポップアップパネルのアイテムリストのカスタマイズ

1. ポップアップパネルの右上の三角形をクリックして、パネルメニューを表示します。
2. 初期設定のライブラリに戻るには、「ツールプリセットを初期化」コマンドを選択します。現在のリストを置換したり、現在のリストに初期設定のライブラリを追加したりできます。
3. 他のライブラリを読み込むには、次のいずれかの操作を行います。
   - 現在のリストにライブラリを追加するには「ツールプリセットの読み込み」コマンドを選択します。次に、使用するライブラリファイルを選択し、「読み込み」ボタンをクリックします。
   - 現在のリストを他のライブラリで置換するには「ツールプリセットの置き換え」コマンドを選択します。次に、使用するライブラリファイルを選択し、「読み込み」ボタンをクリックします。
   - パネルメニューの下部に表示されているライブラリファイルを選択します。表示されるダイアログボックスで「OK」をクリックして現在のリストを置換するか、「追加」をクリックして現在のリストに追加します。
4. 現在のリストを保存して後で使用するには、「ツールプリセットを保存」コマンドを選択します。次に、ライブラリファイルの名前を入力して、「保存」をクリックします。
   （Mac OS）ライブラリファイル名に拡張子を含めると、オペレーティングシステム間でライブラリを簡単に共有できます。ファイル管理環境設定で「ファイル拡張子」を「必ず追加」に設定すると、ライブラリファイルに常にファイル拡張子

が付加されます。

ポップアップパネル内のアイテムの表示の変更

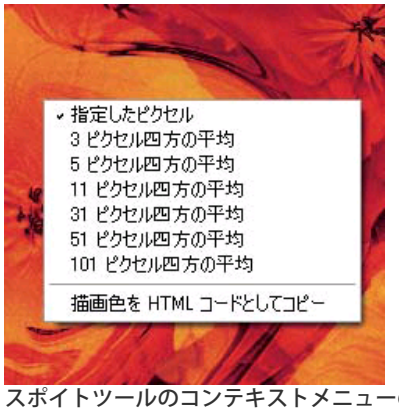
1. ポップアップパネルの右上の三角形をクリックして、パネルメニューを表示します。
2. 「テキスト表示」、「リスト（小）を表示」、「リスト（大）を表示」から、表示オプションを選択します。

トップへ戻る

メニューの表示と定義

コンテクストメニューの表示

コンテキストメニューには、使用中のツール、選択範囲またはパネルに関連するコマンドが表示されます。コンテキストメニューは、作業エリアの上部に表示されるメニューとは異なります。



スポイトツールのコンテキストメニューの表示

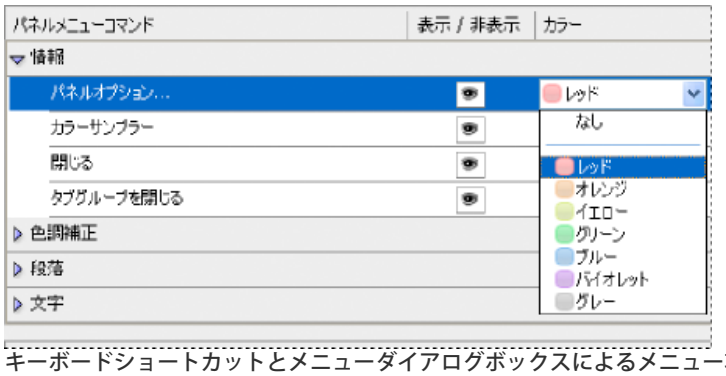
1. 画像またはパネルアイテムの上にポインターを置きます。
2. 右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。

メニューセットの定義

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 編集／メニューを選択します。
   - ウィンドウ／ワークスペース／キーボードショートカットとメニューを選択し、「メニュー」タブをクリックします。
2. キーボードショートカットとメニューダイアログボックスで、セットポップアップメニューから使用または編集するセットを選択します。
3. メニューポップアップメニューから種類を選択します。
   アプリケーションメニュー アプリケーションメニューの項目の表示 / 非表示を切り替えたり、項目にカラーを追加したりすることができます。

   パネルメニュー パネルメニューの項目の表示 / 非表示を切り替えたり、項目にカラーを追加したりすることができます。
4. リストボックスに表示されているメニューまたはパネル名の横の三角形をクリックします。
5. 次のいずれかの操作を行います。
   - メニュー項目を非表示にするには、表示 / 非表示ボタン をクリックします。
   - メニュー項目を表示するには、表示 / 非表示ボタンの空白部分をクリックします。
   - メニュー項目にカラーを追加するには、カラースウォッチをクリックし（カラーが割り当てられていない場合は「なし」と表示されます）、カラーを選択します。
6. メニューの変更が完了したら、次のいずれかの操作を行います。
   - 現在のメニューのセットに対するすべての変更を保存するには、現在のメニューセットの変更内容を保存ボタン をクリックします。カスタマイズしたセットが保存されます。Photoshop 初期設定セットの変更を保存する場合は、保存ダイアログボックスが開きます。新しいセット名を入力して「保存」をクリックします。
   - 現在のメニューのセットに基づいて新しいセットを作成するには、現在のメニューセットを基に新規セットを作成ボタン をクリックします。

   注意： 現在のセットの変更をまだ保存していない場合は、「キャンセル」をクリックすると、すべての変更が破棄されて、ダイアログボックスが閉じます。
7. 保存ダイアログボックスで、セットの名前を入力して「保存」をクリックします。



キーボードショートカットとメニューダイアログボックスによるメニュー項目のカラーの選択

メニューのセットの削除

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 編集／メニューを選択します。
   - ウィンドウ／ワークスペース／キーボードショートカットとメニューを選択し、「メニュー」タブをクリックします。
2. キーボードショートカットとメニューダイアログボックスで、セットメニューから使用または編集するセットを選択します。
3. 現在のメニューセットを削除ボタン をクリックします。

非表示状態のメニュー項目の一時的な表示

メニュー内の非表示状態の項目を一時的に表示することができます。メニューを閉じると、その項目は再び非表示状態になります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 非表示状態の項目を含むメニューから、「すべてのメニュー項目を表示」を選択します。
- Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、非表示状態の項目を含むメニューをクリックします。

すべてのメニューアイテムを常に表示するには、ウィンドウ／ワークスペース／初期設定を選択します。

メニューカラーのオンとオフの切り替え

❖ インターフェイス環境設定で「メニューカラーを表示」を選択または選択解除します。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

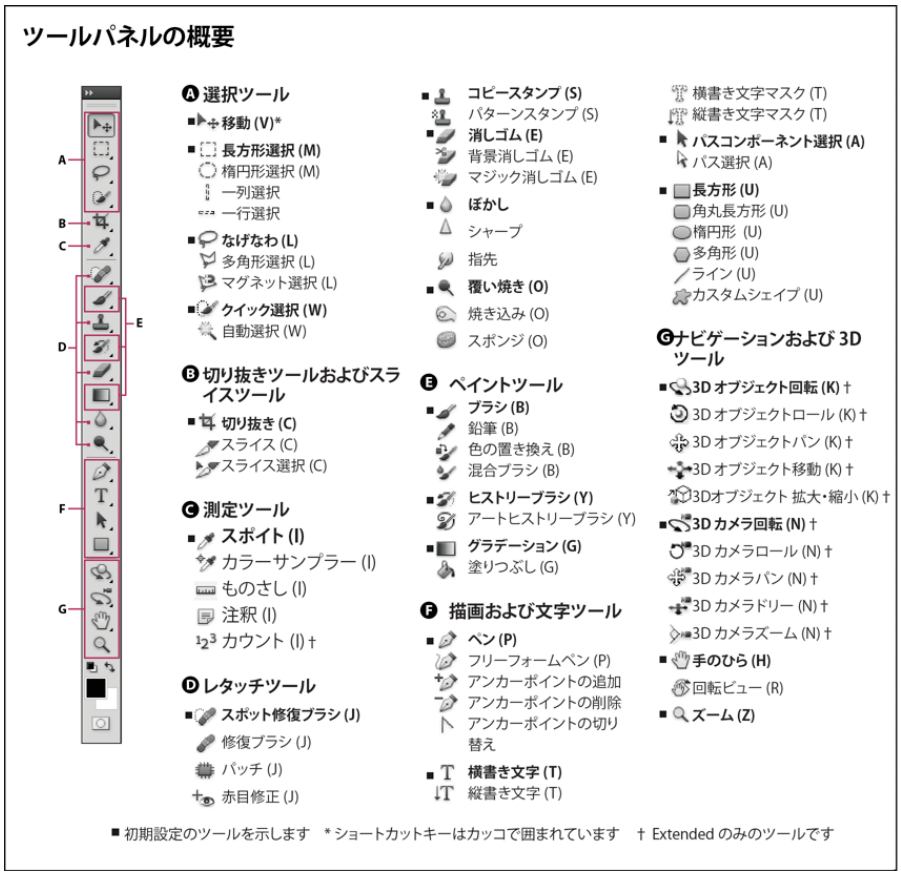
ツール

ツールギャラリー
ツールの選択と表示
オプションバーの使用
ツールプリセット

Photoshop を起動すると、画面の左にツールパネルが表示されます。ツールパネルの多くのツールにはオプションがあり、ツールを選択するとオプションバーに表示されます。

一部のツールを展開すると、その下に非表示になっているツールが表示されます。ツールアイコンの右下の小さな三角形 は、非表示状態のツールがあることを示します。

ツール上にポインターを移動すると、ポインターの下に、そのツール名などが表示されているツールヒントが表示されます。



ツールギャラリー

ページの先頭へ

選択ツールギャラリー

選択ツール：長方形、楕円形、一行および一列を選択し

移動ツール：選択範囲、レイヤーおよびガイドを移動しま

なげなわツール：フリーハンド、多角形（まっすぐのエッ

クイック選択ツール：調整可能な丸いブラシ先端を使用して選

ます。

す。

ジ）およびマグネット（スナップ）により選択します。

択範囲をすばやくペイントします。

自動選択ツール：近似値を含んだ範囲を選択します。

切り抜きツールおよびスライスツールギャラリー

切り抜きツール：画像をトリミングします。

スライスツール：スライスを作成します。

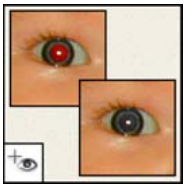
スライス選択ツール：スライスを選択します。

レタッチツールギャラリー

スポット修復ブラシツール：汚れやオブジェクトを除去します。

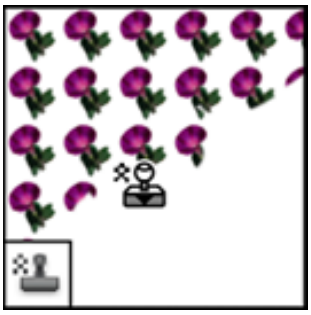
修復ブラシツール：サンプルまたはパターンを使用してペイントし、画像の傷や汚れなどを修復します。

パッチツール：サンプルまたはパターンを使用して、画像の選択範囲内の傷や汚れなどを修復します。

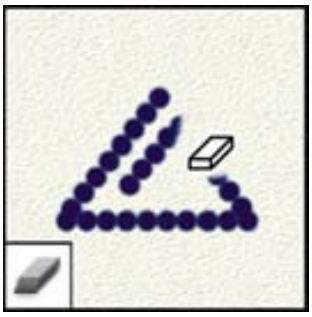


赤目修正ツール：フラッシュで生じる赤目を修正します。

コピースタンプツール：画像をサンプリングしてペイントします。



パターンスタンプツール：画像の一部をパターンとして使用してペイントします。



消しゴムツール：ピクセルを消去し、画像の一部を最後に保存した状態に復元します。

背景消しゴムツール：ドラッグした範囲を透明にします。

マジック消しゴムツール：単一色の範囲をクリックして透明にします。

ぼかしツール：画像内のはっきりしたエッジをぼかします。

シャープツール：画像内のぼやけたエッジをはっきりさせます。

指先ツール：指先でカンバスをこすります。

覆い焼きツール：選択した範囲を明るくします。

焼き込みツール：選択した範囲を暗くします。

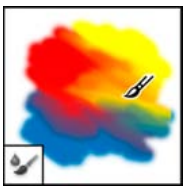
スポンジツール：選択した範囲のカラーの彩度を変更します。

ペイントツールギャラリー

ブラシツール：ブラシで描いたようなストロークをペイントします。

鉛筆ツール：輪郭のはっきりしたストロークをペイントします。

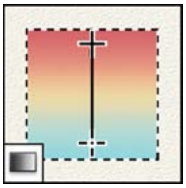
色の置き換えツール：選択したカラーを新しいカラーに置き換えます。



混合ブラシツール：カンバスカラーの混合やにじむ度合いの調整など、リアルなペイントテクニックをシミュレートします。

ヒストリーブラシツール：選択したヒストリー画像またはスナップショットのコピーを現在の画像のウィンドウにペイントします。

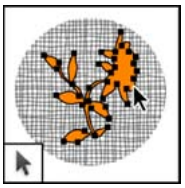
アートヒストリーブラシツール：選択したヒストリー画像またはスナップショットで様々なペイントスタイルの表示をシミュレートしたストロークを使用してペイントします。



グラデーションツール：線形、円形、円錐形、反射形、菱形などのカラーのグラデーションを作成します。

塗りつぶしツール：近似色の範囲を描画色で塗りつぶします。

描画ツールおよび文字ツールギャラリー

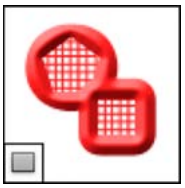


パスコンポーネント選択ツール：アンカーポイント、方向線、方向点を表示します。

文字ツール：テキストを作成します。

文字マスクツール：テキストの形状をした選択範囲を作成します。

ペンツール：滑らかなエッジのパスを描画します。

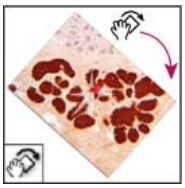


シェイプツールとラインツール：通常レイヤーまたはシェイプレイヤーにシェイプおよびラインを描画します。

カスタムシェイプツール：カスタムシェイプリストから選択して、カスタマイズしたシェイプを作成します。

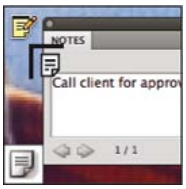
ナビゲーション、注釈および測定ツールギャラリー

手のひらツール：ウィンドウ内で画像を移動します。



回転ビューツール：非破壊的にカンバスを回転します。

ズームツール：画像の表示を拡大したり縮小したりします。

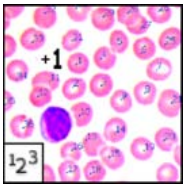


注釈ツール：注釈を作成して画像に追加することができます。

スポイトツール：画像内のカラーをサンプリングします。

カラーサンプラーツール：最大 4 領域のカラー値を表示します。

ものさしツール：距離、座標および角度を測定します。



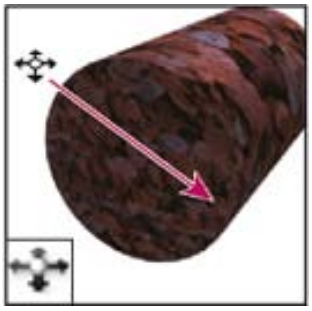
カウントツール：画像内のオブジェクトをカウントします。（Photoshop Extended のみ）

3D ツールギャラリー（Photoshop Extended）

3D オブジェクト回転ツール：オブジェクトを x 軸を中心に回転します。

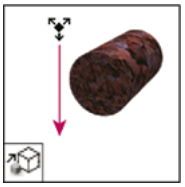
3D オブジェクトロールツール：オブジェクトを z 軸を中心に回転します。

3D オブジェクトパンツール：オブジェクトを x 方向または y 方向にパンします。



3D オブジェクト移動ツール：水平にドラッグするとオブジェクトが左右にスライドし、垂直にドラッグするとオブジェクト

が前後にスライドします。

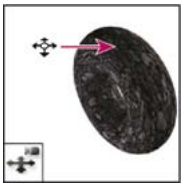


3D オブジェクト拡大・縮小ツール：オブジェクトを拡大または縮小します。

3D カメラ回転ツール：カメラが x 方向または y 方向に回り込みます。

3D カメラロールツール：カメラが z 軸を中心に回転します。

3D カメラパンツール：カメラが x 方向または y 方向にパンします。



3D カメラドリーツール：水平にドラッグするとカメラが左右にスライドし、垂直にドラッグするとカメラが前後にスライドします。

3D カメラズームツール：視野を変更して近づけたり遠ざけたりします。

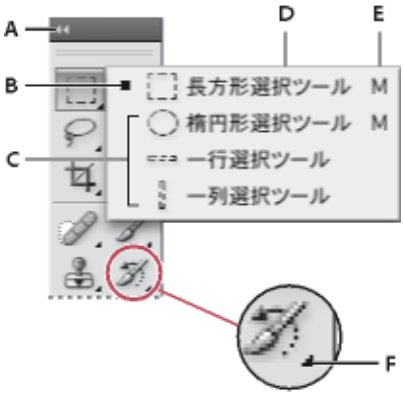
ツールの選択と表示

ページの先頭へ

ツールの選択

- 次のいずれかの操作を行います。
  - ツールパネルでツールをクリックします。ツールの右下に小さな三角形が表示されている場合は、マウスボタンを押したままにすると非表示状態のツールが表示されます。リストが表示されたら、使用するツールをクリックして選択します。
  - ツールのショートカットキーを押します。ショートカットキーはツールヒントに表示されます。例えば、移動ツールを選択するには、V キーを押します。

ショートカットキーを押したままの状態にするとツールを一時的に切り替えることができます。ショートカットキーを放すと、一時的に切り替わる前に使用していたツールに戻ります。



ツールへのアクセス
A. ツールパネル B. アクティブなツール C. 非表示のツール D. ツール名 E. ツールショートカット F. 非表示ツールの三角形

隠れたツールを順番に表示する

初期設定では、Shift キーを押しながらツールのショートカットキーを繰り返し押すと、非表示状態のツールが順番に表示されます。Shift キーを押さずにツールを切り替える場合は、この環境設定を無効にします。

1. 編集／環境設定／一般（Windows）、または Photoshop／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。
2. 「ツールの変更に Shift キーを使用」の選択を解除します。

ツールポインターの変更

画像上で効果やアクションを開始するポイントはホットスポットといい、初期設定のポインターごとに異なります。ほとんどのツールでは、ホットスポットの中心が十字で表示される精細カーソルに切り替えることができます。

多くの場合、ツールポインターはそのツールのアイコンと同じ形です。ツールポインターは、ツールを選択したときに表示されます。初期設定では、選択ツールのポインターは十字カーソル ＋、テキストツールのポインターは I ビーム I、ペイントツールのポインターはブラシサイズのアイコンで表示されます。

1. 編集／環境設定／カーソル（Windows）、または Photoshop／環境設定／カーソル（Mac OS）を選択します。
2. 「ペイントカーソル」または「その他カーソル」でツールポインターの設定を選択します。

   標準　ポインターをツールアイコンで表示します。

   精細　ポインターを十字カーソルで表示します。

   ブラシ先端（標準サイズ）　ポインターの大きさは、ツールが影響する領域の約 50 %に相当します。このオプションは、ツールの影響が顕著なピクセルを示します。

   ブラシ先端（フルサイズ）　ポインターの大きさは、ツールが影響する領域のほぼ 100 %、または影響するほぼすべてのピクセルに相当します。

   ブラシ先端に十字を表示　ブラシカーソルの中央に十字形を表示します。

   ペイント中は十字のみを表示　大きいブラシのパフォーマンスを向上させます。
3. 「OK」をクリックします。

「ペイントカーソル」オプションでは、次のツールのポインターを設定できます。

消しゴム、鉛筆、ブラシ、修復ブラシ、色の置き換え、コピースタンプ、パターンスタンプ、クイック選択、指先、ぼかし、シャープ、覆い焼き、焼き込み、スポンジの各ツール

「その他カーソル」オプションでは、次のツールのポインターを設定できます。

選択、なげなわ、多角形選択、自動選択、切り抜き、スライス、パッチ、スポイト、ペン、グラデーション、ライン、塗りつぶし、マグネット選択、マグネットペン、フリーフォームペン、ものさし、カラーサンプラーの各ツール

ツールポインターの標準カーソルと精細カーソルを切り替えるには、Shift + Caps Lock キー（Windows）、Caps Lock キー（Mac OS）を押します。

ペイントカーソルのサイズと硬さの視覚的な変更

画像上でドラッグすることで、ペイントカーソルのサイズと硬さを変更できます。ドラッグすると、ペイントカーソルに変更内容がプレビューされます（プレビューを利用するには OpenGL が必要です。GPU と OpenGL のサポートを参照してください。

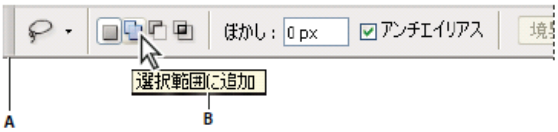
- カーソルのサイズを変更するには、Alt キーを押したまま右クリックをしながら（Windows）、または Control ＋ Option キーを押しながら（Mac OS）、左または右にドラッグします。硬さを変更するには、上または下にドラッグします。

ページの先頭へ

オプションバーの使用

オプションバーは、ワークスペースの上部にあるメニューバーの下に表示されます。オプションバーの表示は、選択したツールによって変わります。オプションバーの設定の中には、ペイントモードや不透明度などのように複数のツールに共通のものと 1 つのツールに固有のものがあります。

オプションバーは、グリップバーを使用してワークスペース内で移動したり、スクリーンの上部または下部にドッキングすることができます。ツールの上にポインターを移動すると、ツールヒントが表示されます。オプションバーの表示を切り替えるには、ウィンドウ／オプションを選択します。



なげなわツールのオプションバー
A. グリッパーバー B. ツールヒント

ツールを初期設定に戻すには、オプションバーのツールアイコンを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、コンテキストメニューの「ツールを初期化」または「すべてのツールを初期化」を選択します。

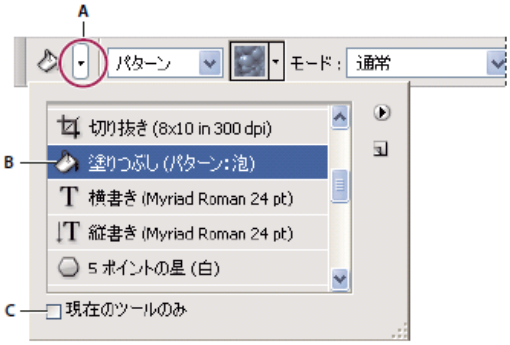
ツール別のオプション設定について詳しくは、Photoshop ヘルプで目的のツール名を検索してください。

ページの先頭へ

ツールプリセット

ツールプリセットでは、ツール設定を保存して再利用することができます。ツールプリセットのライブラリの読み込み、編集、作成を行うには、オプションバーのツールプリセットピッカー、ツールプリセットパネルおよびプリセットマネージャーを使用します。

ツールプリセットを選択するには、オプションバーのツールプリセットピッカーをクリックし、ポップアップパネルからプリセットを選択します。ウィンドウ／ツールプリセットを選択して、ツールプリセットパネルのプリセットを選択することもできます。



ツールプリセットピッカーの表示
A. オプションバーのツールプリセットピッカーをクリックして、ツールプリセットポップアップパネルを表示します。 B. プリセットを選択して、ツールのオプションを変更します。変更したプリセット設定は、パネルメニューの「ツールを初期化」を選択するまで、ツールを選択するたびに適用されます。 C. 選択解除すると、すべてのツールプリセットが表示されます。選択すると、ツールパネルで選択されているツールのプリセットだけが表示されます。

ツールプリセットの作成

1. ツールを選択し、オプションバーでツールプリセットとして保存するオプションを設定します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - オプションバーの左にあるツールの横のツールプリセットボタンをクリックします。
   - ウィンドウ／ツールプリセットを選択して、ツールプリセットパネルを表示します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - 新規ツールプリセットを作成ボタン をクリックします。
   - パネルメニューの「新規ツールプリセット」を選択します。
4. ツールプリセット名を入力し、「OK」をクリックします。

ツールプリセットのリストの変更

- 三角形をクリックしてツールプリセットポップアップパネルメニューを表示し、次のいずれかのオプションを選択します。

  すべてのツールプリセットを表示 すべての読み込まれているプリセットを表示します。

  ツールで並べ替え プリセットをツール別に並べ替えます。

  現在のツールプリセットを表示 アクティブなツールに読み込まれているプリセットだけを表示します。ツールプリセットポップアップパネルで「現在のツールのみ」を選択することもできます。

  テキスト表示、リスト（小）を表示、リスト（大）を表示 ポップアップパネルにプリセットを表示する方法を選択します。

  注意： ツールプリセットのライブラリを作成、読み込みおよび管理するには、プリセットマネージャーの使用を参照してください。

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

定規、グリッドおよびガイド

定規について
定規の原点の変更
測定単位の変更
画像のコラムの指定
ものさしツールを使用した配置
ガイドとグリッドを使用した配置
スナップの使用
エクストラの表示と非表示の切り替え

定規について

トップへ戻る

定規を使用すると、画像または要素を正確に配置できます。定規は、アクティブなウィンドウの上部と左側に表示されます。画像内でポインターを移動すると、その位置が定規に表示されます。定規の原点（上部と左側の定規の（0、0）マーク）を変更すると、画像の特定のポイントから測定できます。定規の原点を変更すると、グリッドの原点も変更されます。

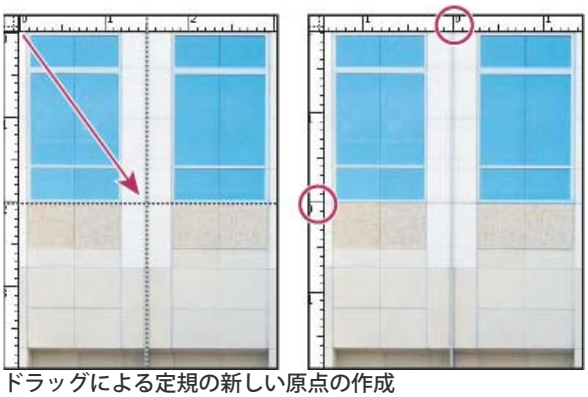
定規の表示と非表示を切り替えるには、表示／定規を選択します。

定規の原点の変更

トップへ戻る

1. （オプション）表示／スナップを選択し、スナップ先から必要なオプションを選択します。これにより、定規の原点がガイド、スライス、ドキュメントの端などにスナップされます。グリッドにスナップすることもできます。
2. ウィンドウの左上にある定規の交差点の上にポインターを置いて、右下方向にドラッグします。十字線が表示され、定規の新しい原点が示されます。
   Shift キーを押しながらドラッグすると、定規の原点が定規の目盛りにスナップされます。

   定規の原点を初期設定に戻すには、定規の左上隅をダブルクリックします。



ドラッグによる定規の新しい原点の作成

測定単位の変更

トップへ戻る

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 定規をダブルクリックします。
   - （Windows）編集／環境設定／単位・定規を選択するか、定規をマウスの右ボタンでクリックし、コンテキストメニューから別の単位を選択します。
   - （Mac OS）Photoshop／環境設定／単位・定規を選択するか、Control キーを押しながら定規をクリックし、コンテキストメニューから別の単位を選択します。
2. 「定規」で、測定単位を選択します。
   注意： 情報パネルで単位を変更すると、定規の単位も自動的に変更されます。
3. 「point/pica の大きさ」で、次のいずれかのオプションを選択します。
   ポストスクリプトに合わせる（**72 point/inch**） PostScript デバイスへのプリントに対応した単位サイズを設定します。

伝統的な定義に合わせる（**72.27 point/inch**） 従来のプリントに使用されている 72.27 point/inch を使用します。

4. 「OK」をクリックします。

画像のコラムの指定

トップへ戻る

コラムを使用すると、画像または要素を正確に配置できます。「新規」、「画像解像度」および「カンバスサイズ」の各コマンドでは、コラムに基づいて画像の幅を指定できます。Adobe InDesign® などのページレイアウトアプリケーションに読み込む画像を作成していて、画像が特定数のコラムの中に正確に収まるようにする必要のある場合は、コラムを使用すると便利です。

1. 編集／環境設定／単位・定規（Windows）、または Photoshop／環境設定／単位・定規（Mac OS）を選択します。
2. 「幅」および「余白」の値を入力します。

ものさしツールを使用した配置

トップへ戻る

ものさしツール を使用すると、画像または要素を正確に配置したり、ワークスペース内の 2 点間の距離を測定できます。ある点から別の点までを測定する場合、プリントされない測定用の線が表示され、オプションバーと情報パネルに次の情報が表示されます。

- 測定の始点（X と Y）
- x 軸と y 軸からの水平距離（W）と垂直距離（H）
- 軸に対する角度（A）
- 2 点間の距離（D1）
- 分度器を使用して、2 つの距離（D1 と D2）を表示

  角度以外の測定値はすべて、単位・定規環境設定ダイアログボックスで設定されている測定単位で計算されます。

  ドキュメントに既存の測定線がある場合は、ものさしツールを選択すると、その測定線が表示されます。

2 点間の距離の測定

1. ものさしツール を選択します。（ものさしが表示されていない場合は、スポイトツールを押し続けます）。
2. 開始点から終了点までドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、ものさしツールの動きを 45 度単位に固定できます。
3. 既存の測定線から分度器を作成するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら測定線の一方の端点から斜めにドラッグするか、または端点をダブルクリックしてドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、ものさしツールの動きを 45 度単位に固定できます。

測定線の編集

1. ものさしツール を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 測定線のサイズを変更するには、測定線の一方の端点をドラッグします。
   - 測定線を移動するには、端点以外の線上にポインターを置いてドラッグします。
   - 測定線を削除するには、端点以外の線上にポインターを置いて、画像の外にドラッグするか、オプションバーの「クリア」をクリックします。

   注意： 画像を水平または垂直にするには、画像内で基準とする部分に沿って測定線をドラッグしてから、イメージ／画像の回転／角度入力を選択します。必要な補正回転角度がカンバスの回転ダイアログボックスに自動的に表示されます。

ガイドとグリッドを使用した配置

トップへ戻る

ガイドとグリッドを使用すると、画像または要素を正確に配置できます。ガイドは、プリントされない実線として画像内に自由に表示できます。ガイドは、移動および削除することができます。ガイドをロックして移動できないようにすることもできます。

スマートガイドを使用すると、シェイプ、スライス、選択範囲の整列がしやすくなります。スマートガイドは、シェイプを描画したり、選択範囲やスライスを作成すると、自動的に表示されます。必要に応じて、スマートガイドを隠すこともできます。

グリッドはオブジェクトを対称的に配置するのに便利です。初期設定ではプリントされない実線として表示されますが、点線として表示することもできます。

ガイドとグリッドは同じように動作します。

- ガイドやグリッドから 8 スクリーンピクセル（画像ピクセルではありません）以内に選択範囲、選択範囲の境界線、ツールをドラッグすると、ガイドやグリッドにスナップします。また、ガイドもドラッグするとグリッドにスナップします。スナップ機能のオンとオフは切替えられます。

- ガイドとグリッドの表示、スナップ機能、およびガイドの間隔の設定は画像固有のものです。
- ガイドとグリッドのカラーとスタイル、およびグリッドの間隔の設定はすべての画像に共通です。

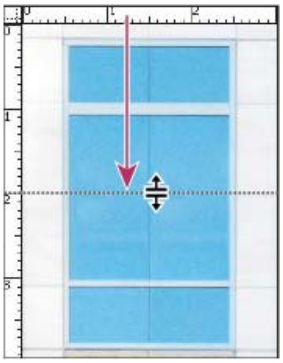
グリッド、ガイドまたはスマートガイドの表示と非表示の切り替え

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 表示／表示・非表示／グリッドを選択します。
- 表示／表示・非表示／ガイドを選択します。
- 表示／表示・非表示／スマートガイドを選択します。
- 表示／エクストラを選択します。このコマンドを使用すると、レイヤーの境界線、選択範囲の境界線、ターゲットパスおよびスライスの表示と非表示も切り替えることができます。

ガイドの配置

1. 定規が表示されていない場合は、表示／定規を選択します。
   注意： 正確に測定するには、画像を 100 %の倍率にするか情報パネルを使用します。
2. 次のいずれかの操作を行って、ガイドを作成します。
   - 表示／新規ガイドを選択します。ダイアログボックスで、「水平方向」または「垂直方向」を選択し、位置を入力して「OK」をクリックします。
   - 画面上部の定規からドラッグして、水平方向のガイドを作成します。



ドラッグして水平方向のガイドを作成

   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、画面左側の定規からドラッグすると、水平方向のガイドを作成できます。
   - 画面上部の定規からドラッグして垂直方向のガイドを作成します。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、画面上部の定規からドラッグすると、垂直方向のガイドを作成できます。
   - Shift キーを押しながら画面上部または左側の定規からドラッグすると、定規の目盛りにスナップするガイドを作成できます。ガイドをドラッグしている間は、ポインターが両方向の矢印に変わります。
3. （オプション）すべてのガイドをロックするには、表示／ガイドをロックを選択します。

ガイドの移動

1. 移動ツール を選択するか、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら移動ツールをアクティブにします。
2. ポインターをガイドの上に置きます（ポインターが両方向の矢印に変わります）。
3. 次のいずれかの方法でガイドを移動します。
   - ガイドをドラッグして移動します。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらガイドをクリックまたはドラッグすると、水平のガイドは垂直に、垂直のガイドは水平に変わります。
   - Shift キーを押しながらガイドをドラッグして、ガイドを定規の目盛りに合わせます。グリッドが表示されている場合や、表示／スナップ先／グリッドが選択されている場合は、ガイドはグリッドにスナップします。

画像からのガイドの削除

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 1 つのガイドを削除するには、そのガイドをドキュメントウィンドウの外へドラッグします。

- すべてのガイドを削除するには、表示／ガイドを消去を選択します。

ガイドとグリッドの環境設定の設定

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Windows）編集／環境設定／ガイド・グリッド・スライスを選択します。
   - （Mac OS）Photoshop／環境設定／ガイド・グリッド・スライスを選択します。
2. 「カラー」で、ガイドとグリッドのカラーを選択します。「カスタム」を選択した場合は、カラーを選択ダイアログボックスでカラーを選択し、「OK」をクリックします。
3. 「スタイル」で、ガイドとグリッドの表示オプションを選択します。
4. 「グリッド線」で、グリッドの間隔の値を入力します。「分割数」で、グリッド内の分割線の数を入力します。

   必要に応じて、このオプションの単位を変更します。「%」を選択すると、画像を均等に分割するグリッドを作成できます。例えば、「%」で 25 を指定すると、画像を縦と横に 4 分割するグリッドが作成されます。
5. 「OK」をクリックします。

トップへ戻る

スナップの使用

「スナップ」コマンドを使用すると、選択範囲の境界線、切り抜き選択範囲、スライス、シェイプおよびパスを正確に配置できます。ただし、エレメントを正しく配置できない場合は、この機能を無効にしてください。

スナップ機能の有効と無効の切り替え

❖ 表示／スナップを選択します。チェックマークは、スナップ機能が有効であることを示します。

移動ツールの使用時に Ctrl キーを押したままにすると、スナップ機能が一時的に無効になります。

スナップ先の指定

❖ 表示／スナップ先を選択して、スナップ先からオプションを選択します。

ガイド ガイドにスナップします。

グリッド グリッドにスナップします。グリッドが表示されていない場合、このオプションは選択できません。

レイヤー レイヤー内のコンテンツにスナップします。

スライス スライスの境界にスナップします。スライスが表示されていない場合、このオプションは選択できません。

ドキュメントの端 ドキュメントの境界にスナップします。

すべて 「スナップ先」のすべてのオプションが選択されます。

なし 「スナップ先」のすべてのオプションが選択解除されます。

チェックマークは、このオプションが選択されていて、スナップが有効であることを示します。

スナップ機能を 1 つのオプションだけで有効にする場合は、「スナップ」コマンドを無効にしてから、表示／スナップ先を選択し、オプションを選択します。選択したスナップ先オプションが自動的に有効になり、それ以外のすべてのスナップ先オプションの選択が解除されます。

トップへ戻る

エクストラの表示と非表示の切り替え

ガイド、グリッド、選択範囲の境界線、スライスおよびテキストベースラインは、プリントされないエクストラで、オブジェクトの選択、移動、編集に利用できます。エクストラは、画像に影響を与えずに、任意の組み合わせを有効または無効にすることができます。有効になっているエクストラの表示と非表示を切り替えて、ワークスペースをクリーンアップすることもできます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 有効になっているエクストラの表示と非表示を切り替えるには、表示／エクストラを選択します（表示サブメニューで、有効になっているエクストラすべてにチェックマークが付きます）。
- 1 つのエクストラを有効にして表示するには、表示／表示・非表示を選択し、サブメニューから「エクストラ」を選択します。
- 選択できるすべてのエクストラを有効にして表示するには、表示／表示・非表示／すべてを選択します。
- すべてのエクストラを無効にして非表示にするには、表示／表示・非表示／なしを選択します。
- エクストラのグループを有効または無効にするには、表示／表示・非表示／エクストラオプションを選択します。

注意： カラーサンプラーは、エクストラ、すべて、なしの各コマンドの影響を受けますが、これらは表示サブメニューのオプションではありません。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

プリセット、環境設定およびプラグイン

プリセットマネージャーの使用
環境設定
プラグイン

ページの先頭へ

プリセットマネージャーの使用

プリセットマネージャーについて

プリセットマネージャーを使用すると、Photoshop で提供されているプリセットブラシ、スウォッチ、グラデーション、スタイル、パターン、輪郭、カスタムシェイプ、プリセットツールのライブラリを管理できます。例えば、プリセットマネージャーを使用して、現在のプリセットアイテムを変更したり、新しいライブラリを作成できます。プリセットマネージャーでライブラリを読み込むと、オプションバー、パネル、ダイアログボックスなどの場所からライブラリのアイテムにアクセスできるようになります。

プリセットを変更すると、その変更をプリセットとして保存し、元のプリセットと変更後のプリセットの両方を使用するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

ライブラリの種類別に独自のファイル拡張子と初期設定フォルダーがあります。プリセットファイルは、コンピューターの Adobe Photoshop アプリケーションフォルダーのプリセットフォルダー内にインストールされます。

プリセットマネージャーを開くには、編集／プリセットマネージャーを選択します。プリセットの種類メニューからオプションを選択し、特定のプリセットに切り替えます。

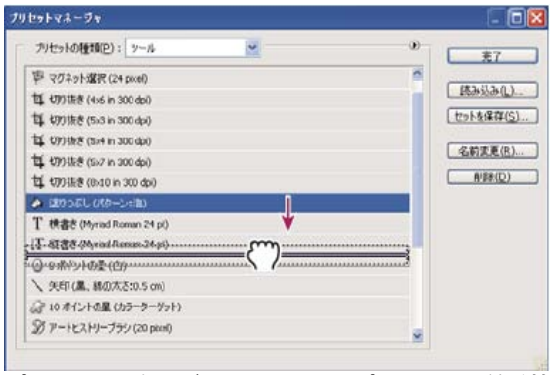
パネルメニューボタンをクリックしてメニューの上部セクションから表示モードを選択すると、プリセットの構成を調整することができます。

テキスト表示 各プリセットアイテムの名前が表示されます。

サムネール（小）を表示、サムネール（大）を表示 各プリセットアイテムのサムネールが表示されます。

リスト（小）を表示、リスト（大）を表示 各プリセットアイテムの名前とサムネールが表示されます。

サムネール（ストローク） 各ブラシプリセットのブラシストロークのサンプルとサムネールが表示されます （このオプションはブラシのプリセットにのみ使用できます）。
リスト内のアイテムを並べ替えるには、アイテムをリスト内で上下にドラッグします。



プリセットマネージャーでのツールプリセットの並べ替え

注意： プリセットマネージャーのプリセットを削除するには、削除するプリセットを選択して「削除」をクリックします。「初期設定に戻す」コマンドを使用して、いつでも初期設定のライブラリのアイテムを復元できます。

プリセットアイテムのライブラリの読み込み

- 次のいずれかの操作を行います。
  - プリセットの種類ポップアップメニューの右にある三角形をクリックし、パネルメニューの一番下からライブラリファイルを選択します。「OK」をクリックして現在のリストを置き換えるか、「追加」ボタンをクリックして現在のリストに追加します。
  - ライブラリを現在のリストに追加するには、「読み込み」をクリックし、追加するライブラリファイルを選択して「読み込

み」をクリックします。

- 現在のリストを別のライブラリで置き換えるには、パネルメニューから「[プリセットの種類] の置き換え」を選択します。使用するライブラリファイルを選択して、「読み込み」ボタンをクリックします。

注意： ライブラリの種類別に独自のファイル拡張子と初期設定フォルダーがあります。

プリセットアイテムの管理

プリセットアイテムを名前変更または削除できるだけでなく、プリセットのライブラリを作成または復元することもできます。

プリセットアイテムの名前変更

1. プリセットアイテムを選択します。Shift キーを押しながらクリックすると、複数のアイテムを選択できます。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 「名前変更」をクリックして、ブラシやスウォッチなどの新しい名前を入力します。
   - プリセットマネージャーに現在プリセットがサムネールとして表示されている場合は、プリセットをダブルクリックし、新しい名前を入力して「OK」をクリックします。
   - プリセットマネージャーに現在プリセットがリストまたはテキストとして表示されている場合は、プリセットをダブルクリックして新しい名前を入力し、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。

プリセットアイテムの削除

- 次のいずれかの操作を行います。
  - プリセットアイテムを選択し、「削除」をクリックします。
  - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、削除するアイテムをクリックします。

プリセットのライブラリの新規作成

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - リストのすべてのプリセットをライブラリとして保存する場合は、すべてのアイテムが選択されていることを確認します。
   - リストの選択したプリセットをライブラリとして保存する場合は、Shift キーを押しながら、保存するアイテムを選択します。
2. 「セットを保存」をクリックして、ライブラリの保存場所を選択し、ファイル名を入力して、「保存」をクリックします。

   ライブラリは任意の場所に保存できます。ただし、プリセットの初期設定の保存場所にある適切なプリセットフォルダーにライブラリファイルを保存すると、Photoshop を再起動した後、パネルメニューの下部にライブラリ名が表示されるようになります。

初期設定ライブラリからのプリセットアイテムの復元

- パネルメニューから「初期設定に戻す」を選択します。現在のリストを置換したり、現在のリストに初期設定のライブラリを追加したりできます。

プリセットの初期設定の保存場所

1. プリセットの保存、読み込み、置き換えのための初期設定の場所は、使用するオペレーティングシステムによって異なります。
   - Mac OS：<ユーザー>/ライブラリ/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Presets
   - Windows XP：[ドライブ]:¥Document and Settings¥<ユーザー>¥Application Data¥Adobe¥Adobe Photoshop CS5¥Presets
   - Windows Vista：[ドライブ]:¥ユーザー¥<ユーザー>¥AppData¥Roaming¥Adobe¥Adobe Photoshop CS5¥Presets
2. Adobe Photoshop に付属するプリセットは Photoshop プログラムフォルダーに格納されています。

Windows での隠しファイルの表示

Windows の初期設定では、プリセットの保存、読み込み、置き換えのための初期設定の場所は非表示になっています。

1. Windows XP で隠しファイルを表示するには、次の操作を行います。
   a. スタート／コントロールパネル／フォルダーオプションを選択します。
   b. 「表示」タブの「ファイルとフォルダーの表示」で、「すべてのファイルとフォルダーを表示する」を選択します。
   c. 「OK」をクリックします。
2. Windows Vista で隠しファイルを表示するには、次の操作を行います。
   a. スタート／コントロールパネル／デスクトップのカスタマイズ／フォルダーオプションを選択します。

b. 「表示」タブの「ファイルとフォルダーの表示」で、「すべてのファイルとフォルダーを表示する」を選択します。

c. 「OK」をクリックします。

環境設定

ページの先頭へ

環境設定について

Adobe Photoshop CS5 環境設定ファイルには、一般表示オプション、ファイル保存オプション、パフォーマンスオプション、カーソルオプション、透明度オプション、テキストオプション、プラグインと仮想記憶ディスクのオプションなどの様々なプログラム設定が保存されています。これらのオプションのほとんどは、環境設定ダイアログボックスで設定します。環境設定は、アプリケーションを終了するたびに保存されます。

予期しない動作によって、環境設定が破損する場合があります。環境設定が破損した可能性がある場合は、環境設定を初期設定に復元できます。

タスクの固有項目に、特定の環境設定の設定に関する詳細情報が表示されます。例えば、ヘルプで「透明部分の環境設定」を検索して、レイヤーなどの関連機能についての説明を参照できます。

環境設定ダイアログボックスを開く

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Windows）編集／環境設定を選択し、サブメニューから目的の環境設定を選択します。
   - （Mac OS）Photoshop／環境設定を選択し、サブメニューから目的の環境設定を選択します。
2. 他の環境設定に切り替えるには、次のいずれかの操作を行います。
   - 環境設定ダイアログボックスの左のリストから環境設定の項目を選択します。
   - 「次へ」をクリックして、リストに次の環境設定の項目を表示します。「前へ」をクリックして前の項目を表示します。

特定の環境設定オプションについては、ヘルプを検索してください。

すべての環境設定の初期設定の復元

- Shift+Alt+Ctrl キー（Windows）または Shift+Option+Command キー（Mac OS）を押しながら Photoshop を起動します。現在の設定の削除を示すメッセージが表示されます。

  環境設定のファイルは、次に Photoshop を起動するときに新たに作成されます。

警告メッセージの有効 / 無効の切り替え

警告または指示がメッセージとして表示される場合があります。メッセージの「再表示しない」オプションを選択すると、このようなメッセージは表示されなくなります。非表示にしていたメッセージを、すべて初期状態に戻すこともできます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Windows）編集／環境設定／一般を選択します。
   - （Mac OS）Photoshop／環境設定／一般を選択します。
2. 「すべての警告ダイアログボックスを初期化」をクリックして、「OK」をクリックします。

プラグイン

ページの先頭へ

プラグインモジュールについて

プラグインモジュールとは、Adobe Systems（アドビ システムズ社）が独自に、または他のソフトウェア会社と共同で開発したソフトウェアプログラムで、Photoshop に機能を追加するために使用します。プログラムには読み込み、書き出し、特殊効果の処理などを行うプラグインが多数組み込まれています。これらのプラグインは、Photoshop プラグインフォルダー内のフォルダーに自動的にインストールされます。

追加のプラグインフォルダーを選択すると、そこに保存されている、別のアプリケーションと互換性のあるプラグインを使用できます。システムの別のフォルダーに保存されているプラグインに、ショートカット（Windows）またはエイリアス（Mac OS）を作成することもできます。そのショートカットまたはエイリアスをプラグインフォルダーに追加すると、プラグインを Photoshop で使用できます。

インストールしたプラグインモジュールは、読み込みメニューや書き出しメニューの追加オプションとして表示されます。開く、別名で保存の各ダイアログボックスにファイル形式として表示されたり、フィルターサブメニューにフィルターとして表示されます。Photoshop では、多数のプラグインを使用できます。ただし、インストールしたプラグインモジュールの数が多すぎると、該当するメニューにすべてのプラグインを表示できないことがあります。このような場合、新しくインストールしたプラグインは、フィルターメニューのその他サブメニューに表示されます。

プラグインモジュールのインストール

Mac OS では、Photoshop を Classic 環境で起動できません。Mac OS 9 での使用を想定しているプラグインは表示されません。

次のいずれかの操作を行います。

- アドビ システムズ社のプラグインモジュールをインストールするには、プラグイン用のインストーラーがある場合、それを使用します。Windows では、Photoshop プログラムフォルダー内の適切なプラグインフォルダーにモジュールをインストールまたはコピーできます。Mac OS では、Photoshop プログラムフォルダー内の適切なプラグインフォルダーにモジュールのコピーをドラッグします。ファイルが圧縮されていないことを確認してください。
- サードパーティのプラグインモジュールをインストールする場合は、プラグインモジュールに付属している説明に従います。サードパーティ製のプラグインを実行できない場合は、そのプラグインが Photoshop の旧シリアル番号を必要としている場合があります。

追加のプラグインフォルダーの選択

1. 編集／環境設定／プラグイン（Windows）、または Photoshop／環境設定／プラグイン（Mac OS）を選択します。
2. 追加のプラグインフォルダーを選択します。
3. 「選択」をクリックして、リストからフォルダーを選択します。プラグインフォルダー内のモジュールを選択していないことを確認します。フォルダーの内容を表示するには、ディレクトリをダブルクリック（Windows）するか、「開く」をクリック（Mac OS）します。
4. 追加のプラグインフォルダーをハイライトしたら、「OK」（Windows）または「選択」（Mac OS）をクリックします。
5. Photoshop を再起動すると、プラグインが有効になります。

プラグインの読み込みの省略

- チルダ記号「~」をプラグイン名、フォルダー名またはディレクトリ名の先頭に付けます。この記号の付いたファイル（および記号の付いたフォルダー内のすべてのファイル）は、アプリケーションに読み込まれなくなります。

インストールしたプラグインについての情報の表示

- 次のいずれかの操作を行います。
  - （Windows）ヘルプ／プラグインについてを選択し、サブメニューからプラグインを選択します。
  - （Mac OS）Photoshop／プラグインについてを選択し、サブメニューからプラグインを選択します。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

新しい CS6 機能のキーショートカット

プリント
ぼかしギャラリー（フィールド、虹彩絞り、チルトシフト）
ゆがみ
切り抜きツール
広角補正

このリストには、Photoshop CS6 の新機能や更新された機能にとって最も便利なショートカットの一部が記載されています。

プリント

ページの先頭へ

プリント設定を消去するには、スペースバーを押しながら、ファイル／プリントを選択します。

ぼかしギャラリー（フィールド、虹彩絞り、チルトシフト）

ページの先頭へ

H：カンバス上の UI を一時的に隠す
M：ぼかしマスクを一時的に表示する

ゆがみ

ページの先頭へ

M：最後のメッシュを読み込む
X：ミラーツール

切り抜きツール

ページの先頭へ

内側の切り抜きボックスをダブルクリックするか、Enter または Return を押す	切り抜きをコミット
Esc	切り抜きをキャンセル
X	切り抜きボックスの方向を縦方向と横方向の間で切り替え
Backspace または Delete	切り抜きボックスをリセット
O	「オーバーレイを切り替え」オプション
Shift + O	三角形と黄金螺旋のオーバーレイに対して、オーバーレイの向きを切り替え
スラッシュ（/）	切り抜かれた領域の表示と非表示
Shift キーを押しながらドラッグ	切り抜きボックスを新規作成
Shift キーを押しながら、コーナーハンドルをドラッグ	縦横比を固定
制御（Windows）またはコマンド（Mac OS）	角度補正ツールを呼び出す
Control キーを押しながら回転	切り抜きボックスが縮小するのを防止
Shift キーを押しながら回転	15°の増分に制限
Shift キーを押しながら画像をドラッグ	45°の軸に制限
Control キーを押しながらドラッグ	エッジへのスナップを一時的に無効化

広角補正

ページの先頭へ

ツールのショートカット
C：コンストレイントツール
Y：多角形コンストレイントツール
M：グリッド移動ツール

H：手のひらツール
Z：ズームツール

制御のショートカット
P：プレビュー
W：コンストレイントを表示
E：メッシュを表示
T：補正
S：拡大・縮小
F：レンズ焦点距離
R：切り抜き係数
A：撮影時の設定

インターフェイスに表示されない隠されたショートカット
L：透明マットの切り替え
X：一時的なズーム
E：最後に追加された多角形の隅を復帰

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

CS6 の生産性機能の強化（JDI）

Photoshop CS6 には、生産性機能の強化項目が 60 以上あり、Just Do It （JDI）機能とも呼ばれています。これらの細かな改善箇所は、長年のお客様からの要望に対応するもので、トータルで生産性を大きく向上させます。

Photoshop CS6 の新機能について詳しくは、CS6 の新機能を参照してください。

自動化

ページの先頭へ

- 「コンタクトシート II」が「自動処理」オプションとして復活
- 「PDF スライドショー」が「自動処理」オプションとして復活
- 「レイヤーカンプから PDF」が「スクリプト」オプションとして復活

ブラシ

ページの先頭へ

- アクションパネルメニューの「ツールの記録を許可」オプションにより、ブラシストロークをアクションに記録（ブラシストロークはプロジェクトごとに固有の場合が多いので、必要なアクションを記録した後は、このオプションを必ず無効にしてください）
- ペイント時のテクスチャに対する明るさ／コントラストのスライダー
- 丸筆や取り込んだブラシのブラシポーズとジッターを、ブラシ先端カーソルに反映
- 固定筆先のブラシの投影
- カラーは、初期設定では、各ストロークで統一

注意：ブラシポーズ、投影、カラーのオプションについて詳しくは、ペイントとパターンを参照してください。

- ブラシのサイズと硬さを変更するヘッドアップ表示（HUD）でも、不透明度の変更が可能に。そのために、Control+Alt キー（Windows）または Command+Option キー（Mac OS）を押して、上下にドラッグ（「一般」環境設定で、「HUD の縦の動きに基づき円ブラシの硬さを変動」の選択を解除する必要があります）
- 最大ブラシサイズを 5000 ピクセルまで増加

チャンネル

ページの先頭へ

- 単一レイヤーのドキュメントに対する「チャンネルの分割」を有効化（単純な透明を分割できます）

カラーピッカー

ページの先頭へ

- 16 進数フィールドに # （例：#aabbcc）または 0x （例：0xAABBCC）を使用してペースト可能
- 16 進数のショートカット可能（例：#123）

スポイト

ページの先頭へ

- オプションバーのサンプルメニューに、調整レイヤーを無視するオプションを追加
- サンプルメニューに、現在のレイヤーとそれ以下のレイヤーからサンプルを取るオプションを追加
- 各種スポイトツールで（「階調数」の黒点および白色点など）、サンプルサイズオプションをコンテキストメニューに表示

ファイル形式

ページの先頭へ

- TIFF ファイルで読み取るビット深度の増加
- オープン、保存時の OpenEXR の透明性に対応するオプションを追加
- BIGTIFF 形式の読み込み（4 GB を超える TIFF ファイル）
- 一般的なステレオペア画像形式（JPS、MPO、PNS）の読み込み

GPU

ページの先頭へ

- 使用前に検知した GPU の事前承認による安定性の向上

画像のサイズ変更

ページの先頭へ

- 「バイキュービック自動」オプションによるサイズ変更の種類に基づいた最適な再サンプリング法の自動選択

読み込み

ページの先頭へ

- （Mac OS）ImageKit スキャナーとカメラで画像読み込みをサポートするデバイスの増加

レイヤー

ページの先頭へ

- 「自由変形」コマンドのオプションバーに補間メニューを追加
- レイヤースタイル「グラデーションオーバーレイ」と「グラデーションストローク」にディザオプションを追加
- ショートカットを追加、00 でレイヤーを設定、Shift+00 で不透明度を 0% に
- 複数の選択レイヤーに対して、ロック、ブレンドモード、またはカラーラベルを同時に変更
- Ctrl/Command+J キーで、選択したレイヤーグループを複製（レイヤーに追加）
- レイヤーツールヒントにレイヤー名を含める
- レイヤー効果をレイヤーにマージする新しい「レイヤースタイルをラスタライズ」コマンド
- 適用順を反映させるようにレイヤースタイルを並べ替え（例えば、ドロップシャドウを他の効果の下に置くなど）
- レイヤースタイルのブレンドオプションがカスタマイズされている場合に、レイヤー上に「ブレンド条件／レイヤー効果」バッチを表示
- Alt/Opt+FX 切り替え矢印のクリックで、すべてのレイヤー効果の表示、非表示を切り替え
- 非表示レイヤーに対して表示される不透明度と描画モードを修正
- レイヤーの名前変更時、Tab キーを押すと次のレイヤーに、Shipft+Tab キーで前のレイヤーに移動
- シェイプレイヤー名で、ツール名を反映（例えば、「長方形 1」）

ゆがみ

ページの先頭へ

- GPU ビデオカードの高速化を追加
- UI モードに「通常」と「詳細」を追加
- Mac カーソルの表示を改善
- 最後のメッシュを読み込むオプションを追加
- 最大ゆがみブラシサイズを 15,000 に増加
- （英語のみ）ブラケットキー [ ] ショートカットでゆがみブラシのサイズを変更、現在変更単位は Photoshop 内の他の場所と一致
- Ctrl （Windows）／Command （Mac OS）で虫眼鏡を切り替え
- Alt+ 右クリック + ドラッグでブラシサイズを変更（Windows）
- Ctrl+Alt + 左クリック + ドラッグでブラシサイズを変更（Mac OS）

マスク

ページの先頭へ

- 32 ビット/チャンネル画像のマスクに対し、反転としきい値の調整を有効化

プラグイン

ページの先頭へ

- 起動中に Shift キーを押したままにすると、オプションのプラグインとサードパーティのプラグインが無効に

プリセット

ページの先頭へ

- 一般的デバイス（iPhone、iPad など）用に「新規ドキュメント」プリセットを追加
- 従来のプリントトーンと明暗別色補正に新しい「グラデーションマップ」プリセットを追加

- 並べ替えたツールプリセットを、リスタート後も維持
- RC Concepcion と Scott Kelby による新しい「HER Pro」プリセット

プリント

ページの先頭へ

- プリントダイアログの詳細フィールドに編集ボタンを追加
- プリントダイアログとプリントプレビューウィンドウのサイズ変更が可能に
- プリントダイアログのプレビュー背景色がカスタマイズ可能に
- ページのプリント範囲の手動での位置変更が可能に
- Photoshop によるカラー管理の使用時に、現在選択されているプリンターには合わないカラープロファイルを隠す
- 「選択範囲をプリント」を再導入、プリントダイアログで選択範囲の変更が可能

保存

ページの先頭へ

- 16 ビット画像が JPEG として保存ダイアログでそのファイルサイズを表示できない旨を警告メッセージで示す

SDK

ページの先頭へ

- スクリプトからツールプリセット名に関連付けられているツール名へのアクセスが可能に
- スクリプティング SDK からドキュメント内のガイドの配列を返すことが可能に

選択範囲

ページの先頭へ

- 選択ツール、なげなわツール、マスクパネルで（ぼかしダイアログと同様に）、小数のぼかし値をサポート
- 「選択範囲を作成」で、パスダイアログからぼかしの半径を取得

トランスフォーム

ページの先頭へ

- レイヤーサムネールで、レイヤーの変形時にスマートオブジェクトアイコンの表示を継続
- ベクトルカーブのドラッグを改善
- x 奇数ピクセル数でも 90°回転を可能にして、半ピクセル位置になるのを回避（この動きを有効化するには、「一般」環境設定で「ベクトルツールと変形をピクセルグリッドにスナップ」を選択する必要があります）
- ファイルのメタデータに基づく画像の自動回転を無効にするため、ファイル管理／回転メタデータを無視する環境設定を追加

テキスト

ページの先頭へ

- プレースホルダーテキストをすばやく挿入するため、書式／Lorem Ipsum をペーストコマンドを追加
- ドキュメントカラースペースとは別のガンマ設定を使用して、「テキストカラーブレンド部分をガンマ補正」設定をブレンドテキストレイヤーに追加。このオプションにアクセスするには、編集／カラー設定を選択し、右側の「詳細設定オプション」をクリックします。初期設定の 1.45 は、Photoshop の以前のバージョンよりも正確にテキストをブレンドし、他のアプリケーションともマッチ

注意：「テキストカラーブレンド部分をガンマ補正」を選択すると、Photoshop CS6 のテキストレイヤーは以前のバージョンの Photoshop では違って見えます。

ユーザーインターフェイス

ページの先頭へ

- ドキュメントタブのコンテキストクリックにより、新規／開くドキュメントコマンドが使用可能に（従来の Mac OS 機能を Windows で）
- 「メモリをクリア」の警告に「再表示しない」チェックボックスを追加
- アプリケーションバーを削除して、ドラッグ可能なタイトルバーを 30% 以上縮小

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

ショートカットキーのカスタマイズ

新しいショートカットキーの定義
コマンドまたはツールのショートカットの削除
ショートカットのセットの削除
現在のショートカットリストの表示

Photoshop で使用できるすべてのショートカットを一覧表示します。ショートカットの変更または作成もできます。キーボードショートカットダイアログボックスは、ショートカットエディターとして使用できます。このダイアログボックスには、ショートカットが割り当てることができるコマンドが表示されます。初期設定でショートカットが割り当てられていないコマンドも含まれています。

ショートカットキーを使用する以外に、コンテキストメニューを使用して、使用中のツール、選択範囲、パネルなどに関連する多くのコマンドにアクセスできます。コンテキストメニューを表示するには、ドキュメントウィンドウまたはパネル内で右クリックします。

新しいショートカットキーの定義

トップへ戻る

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 編集／キーボードショートカットを選択します。
   - ウィンドウ／ワークスペース／キーボードショートカットとメニューを選択し、「キーボードショートカット」タブをクリックします。
2. キーボードショートカットとメニューダイアログボックスの上部にあるセットポップアップメニューで、キーセットを選択します。
3. エリアメニューからショートカットの種類を選択します。
   アプリケーションメニュー メニューバーの項目のショートカットキーをカスタマイズできます。

   パネルメニュー パネルメニューの項目のショートカットキーをカスタマイズできます。

   ツール ツールパネルのツールのショートカットキーをカスタマイズできます。
4. スクロールリストの「ショートカット」列で、変更するショートカットを選択します。
5. 新しいショートカットを入力します。

   ショートカットキーが既に他のコマンドやツールに割り当てられている場合は、警告が表示されます。ショートカットを新しいコマンドまたはツールに割り当て、以前に指定されていたショートカットを削除するには、「確定」をクリックします。新しいショートカットを割り当てた後、「変更の取り消し」をクリックして変更を取り消すか、「確定してコンフリクト先に移動」をクリックして他のコマンドやツールに移動し、移動先で新しいショートカットを指定します。
6. ショートカットの変更が完了したら、次のいずれかの操作を行います。
   - 現在のショートカットキーのセットに対するすべての変更を保存するには、セットを保存ボタン をクリックします。カスタマイズしたセットが保存されます。Photoshop 初期設定セットの変更を保存する場合は、保存ダイアログボックスが開きます。新しいセット名を入力して「保存」をクリックします。
   - 現在のショートカットキーのセットに基づいて新しいセットを作成するには、新規セットを作成ボタン をクリックします。保存ダイアログボックスで、新しいセット名を「名前」テキストボックスに入力し、「保存」をクリックします。ポップアップメニューに新しいショートカットキーセットの名前が表示されます。
   - ダイアログボックスを閉じずに、最後に保存した変更を破棄するには、「取り消し」をクリックします。
   - 初期設定のショートカットに戻すには、「初期設定に戻す」をクリックします。
   - すべての変更を破棄してダイアログボックスを閉じるには、「キャンセル」をクリックします。

注意： 現在の変更を保存していない場合は、「キャンセル」をクリックすると、すべての変更が破棄され、ダイアログボックスが閉じます。

コマンドまたはツールのショートカットの削除

トップへ戻る

1. 編集／キーボードショートカットを選択します。
2. キーボードショートカットダイアログボックスのスクロールリストで、ショートカットを削除するコマンドまたはツールの名前を選択します。
3. 「ショートカットを削除」をクリックします。

トップへ戻る

ショートカットのセットの削除

1. 編集／キーボードショートカットを選択します。
2. セットポップアップメニューで、削除するショートカットのセットを選択します。
3. 削除アイコン をクリックし、「OK」をクリックしてダイアログボックスを閉じます。

トップへ戻る

現在のショートカットリストの表示

現在のショートカットリストを表示するには、ショートカットを HTML ファイルに書き出し、Web ブラウザーで表示または印刷します。

1. 編集／キーボードショートカットを選択します。
2. エリアメニューから、ショートカットの種類として「アプリケーションメニュー」、「パネルメニュー」または「ツール」を選択します。
3. 「ショートカット一覧」をクリックします。

(cc) BY-NC-SA

初期設定のショートカットキー

ツールの選択時に使用するキー
画像の表示に使用するショートカットキー
パペットワープのショートカットキー
境界線を調整のショートカットキー
フィルターギャラリーのショートカットキー
ゆがみのショートカットキー
Vanishing Point のショートカットキー
Camera Raw ダイアログボックスのショートカットキー
白黒ダイアログボックスのショートカットキー
トーンカーブのショートカットキー
オブジェクトの選択時と移動時に使用するキー
選択範囲、選択範囲の境界線、パスの変形のショートカットキー
パスの編集時に使用するキー
ペイント時に使用するキー
描画モードのショートカットキー
テキストの選択および編集用のショートカットキー
文字の書式設定に使用するキー
スライスと最適化のショートカットキー
パネルの操作時に使用するキー
アクションパネルのショートカットキー
調整レイヤーのショートカットキー
フレームモードのアニメーションパネルのショートカットキー
タイムラインモードのアニメーションパネルのショートカットキー（**Photoshop Extended**）
ブラシパネルのショートカットキー
チャンネルパネルのショートカットキー
コピーソースパネルのショートカットキー
カラーパネルのショートカットキー
ヒストリーパネルのショートカットキー
情報パネルのショートカットキー
レイヤーパネルのショートカットキー
レイヤーカンプパネルのショートカットキー
パスパネルのショートカットキー
スウォッチパネルのショートカットキー
3D ツールのショートカットキー（**Photoshop Extended**）
測定値のショートカットキー（**Photoshop Extended**）
DICOM ファイルのショートカットキー（**Photoshop Extended**）
抽出およびパターンメーカーのショートカットキー（オプションのプラグイン）
ファンクションキー

トップへ戻る

ツールの選択時に使用するキー

キーを押したままの状態にするとツールが一時的にアクティブになります。キーを放すと以前のツールに戻ります（ショートカットをカスタマイズするには、新しいショートカットキーの定義を参照してください）。

注意： 複数のツールがある行では、同じショートカットを繰り返し押してグループ内で切り替えます。

目的	Windows	Mac OS
同じショートカットキーでツールを順番に表示する	Shift + ショートカットキー（「ツールの変更に Shift キーを使用」オプションが選択されている場合）	Shift + ショートカットキー（「ツールの変更に Shift キーを使用」オプションが選択されている場合）
隠れたツールを順番に表示する	Alt + ツールをクリック（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を除く）	Option + ツールをクリック（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を除く）
移動ツール	V	V

長方形選択ツール† 楕円形選択ツール	M	M
なげなわツール 多角形選択ツール マグネット選択ツール	L	L
自動選択ツール クイック選択ツール	W	W
切り抜きツール スライスツール スライス選択ツール	C	C
スポイトツール† カラーサンプラーツール ものさしツール 注釈ツール カウントツール*	I	I
スポット修復ブラシツール 修復ブラシツール パッチツール 赤目修正ツール	J	J
ブラシツール 鉛筆ツール 色の置き換えツール 混合ブラシツール	B	B
コピースタンプツール パターンスタンプツール	S	S
ヒストリーブラシツール アートヒストリーブラシツール	Y	Y
消しゴムツール† 背景消しゴムツール マジック消しゴムツール	E	E
グラデーションツール 塗りつぶしツール	G	G
覆い焼きツール 焼き込みツール スポンジツール	O	O
ペンツール フリーフォームペンツール	P	P
横書き文字ツール 縦書き文字ツール 横書き文字マスクツール 縦書き文字マスクツール	T	T
パスコンポーネント選択ツール パス選択ツール	A	A

長方形ツール 角丸長方形ツール 楕円形ツール 多角形ツール ラインツール カスタムシェイプツール	U	U
3D オブジェクト回転ツール* 3D オブジェクトロールツール* 3D オブジェクトパンツール* 3D オブジェクト移動ツール* 3D オブジェクト拡大・縮小ツール*	K	K
3D カメラ回転ツール* 3D カメラロールツール* 3D カメラパンツール* 3D カメラドリーツール* 3D カメラズームツール*	N	N
手のひらツール†	H	H
回転ビューツール	R	R
ズームツール†	Z	Z
†ゆがみと同じショートカットキーを使用します。 *Photoshop Extended のみ		

トップへ戻る

画像の表示に使用するショートカットキー

このサブリストでは、メニューコマンドやツールヒントに表示されないショートカットを記載しています。

目的	Windows	Mac OS
開いているドキュメントを順番に表示する	Control + Tab	Control + Tab
前のドキュメントに切り替える	Shift + Control + Tab	Shift + Command + `
Photoshop でファイルを閉じて Bridge を開く	Shift + Ctrl + W	Shift + Command + W
画像描画モードとクイックマスクモードを切り替える	Q	Q
標準スクリーンモード、メニューバー付きフルスクリーンモード、フルスクリーンモードを切り替える（順方向）	F	F
標準スクリーンモード、メニューバー付きフルスクリーンモード、フルスクリーンモードを切り替える（逆方向）	Shift + F	Shift + F
カンバスの色を順番に切り替える	スペースバー + F（またはカンバスの背景を右クリックして色を選択）	スペースバー + F（または Control キーを押しながらカンバスの背景をクリックして色を選択）
カンバスの色を逆順に切り替える	スペースバー + Shift + F	スペースバー + Shift + F
画像をウィンドウサイズに合わせる	手のひらツールをダブルクリック	手のひらツールをダブルクリック
100 %で表示する	ズームツールをダブルクリックまたは	ズームツールをダブルクリック、または

	Ctrl + 1	Command + 1
手のひらツールに切り替える（テキスト編集モードの場合を除く）	スペースバー	スペースバー
手のひらツールで複数のドキュメントを同時にパンする	Shift + ドラッグ	Shift + ドラッグ
ズームインツールに切り替える	Ctrl + スペースバー	Command + スペースバー
ズームアウトツールに切り替える	Alt + スペースバー	Option + Command + スペースバー
ズームツールのドラッグ時に点線のボックスを移動	スペースバー + ドラッグ	スペースバー + ドラッグ
ズーム率を適用し、ズーム率ボックスをアクティブな状態に保つ	ナビゲーターパネルのズーム率ボックスで、Shift + Enter	ナビゲーターパネルのズーム率ボックスで、Shift + Return
ドラッグした範囲を拡大する	ナビゲーターパネルで、プレビュー内を Ctrl + ドラッグ	ナビゲーターパネルで、プレビュー内を Command + ドラッグ
画像を一時的に拡大する	H キーを押したまま画像をクリックし、マウスボタンを押したまま保持	H キーを押したまま画像をクリックし、マウスボタンを押したまま保持
手のひらツールで画像をスクロールする	スペースバー + ドラッグ、またはナビゲーターパネル内の表示ボックスをドラッグ	スペースバー + ドラッグ、またはナビゲーターパネル内の表示ボックスをドラッグ
上下に 1 画面ずつスクロールする	Page Up または Page Down†	Page Up または Page Down†
上下に 10 単位ずつスクロールする	Shift + Page Up または Page Down†	Shift + Page Up または Page Down†
画面の表示を左上または右下に移動する	Home または End	Home または End
レイヤーマスクの半透明カラーのオン / オフを切り替える（レイヤーマスクの選択が必要）	Shift + Alt + ¥（円記号）	Shift + Alt + ¥（円記号）
†Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら左（Page Up）または右（Page Down）にスクロール		

トップへ戻る

パペットワープのショートカットキー

このサブリストでは、メニューコマンドやツールヒントに表示されないショートカットを記載しています。

目的	Windows	Mac OS
完全にキャンセルする	Esc	Esc
直前のピン調整を元に戻す	Ctrl + Z	Command + Z
すべてのピンを選択する	Ctrl + A	Command + A
すべてピンの選択を解除する	Ctrl + D	Command + D
複数のピンを選択する	Shift + クリック	Shift + クリック
選択した複数のピンを移動する	Shift + ドラッグ	Shift + ドラッグ
ピンを一時的に隠す	H	H

トップへ戻る

境界線を調整のショートカットキー

目的	Windows	Mac OS

境界線を調整ダイアログボックスを開く	Ctrl + Alt + R	Command + Option + R
プレビューモードを（右へ）順番に表示する	F	F
プレビューモードを（左へ）順番に表示する	Shift + F	Shift + F
元の画像と選択範囲のプレビューを切り替える	X	X
元の選択状態と調整後のバージョンを切り替える	P	P
半径プレビューのオン／オフを切り替える	J	J
半径調整ツールと調整消去ツールを切り替える	Shift + E	Shift + E

フィルターギャラリーのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
新規フィルターを追加する	Alt + フィルターをクリック	Option + フィルターをクリック
すべてのフィルターを表示 / 非表示	Alt + 三角形をクリック	Option + 三角形をクリック
「キャンセル」ボタンを「すべてクリア」ボタンに変更する	Ctrl	Command
「キャンセル」ボタンを「初期化」ボタンに変更する	Alt	Option
取り消す / やり直す	Ctrl + Z	Command + Z
1 段階操作を進める	Ctrl + Shift + Z	Command + Shift + Z
1 段階操作を戻す	Ctrl + Alt + Z	Command + Option + Z

ゆがみのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
前方ワープツール	W	W
再構築ツール	R	R
渦ツール - 右回転	C	C
縮小ツール	S	S
膨張ツール	B	B
ピクセル移動ツール	O	O
反射ツール	M	M
乱流ツール	T	T
マスクツール	F	F
マスク解除ツール	D	D

縮小ツール、膨張ツール、ピクセル移動ツール、反射ツール、渦ツール、乱流ツールの向きを逆にする	Alt + ツール	Option + ツール
ゆがみを連続的にサンプルする	再構築ツールの選択中にプレビュー内で Alt + ドラッグ（移動して復帰、変形して復帰（弱）、変形して復帰（強）モードのみ）	再構築ツールの選択中にプレビュー内で Option + ドラッグ（移動して復帰、変形して復帰（弱）、変形して復帰（強）モードのみ）
ブラシサイズを 2 単位ずつ増減する、またはブラシの密度、筆圧、ブラシの流量、乱流のジッターを 1 単位ずつ増減する	「ブラシサイズ」、「ブラシの密度」、「筆圧」、「ブラシの流量」、「乱流のジッター」の各テキストボックス内で、上向き矢印 / 下向き矢印†	「ブラシサイズ」、「ブラシの密度」、「筆圧」、「ブラシの流量」、「乱流のジッター」の各テキストボックス内で、上向き矢印 / 下向き矢印†
ブラシサイズを 2 単位ずつ増減する、またはブラシの密度、筆圧、ブラシの流量、乱流のジッターを 1 単位ずつ増減する	「ブラシサイズ」、「ブラシの密度」、「筆圧」、「ブラシの流量」、「乱流のジッター」の各スライダーの表示中に、右向き矢印 / 左向き矢印†	「ブラシサイズ」、「ブラシの密度」、「筆圧」、「ブラシの流量」、「乱流のジッター」の各スライダーの表示中に、右向き矢印 / 左向き矢印†
ウィンドウ右側のコントロールを上から順に移動する	Tab	Tab
ウィンドウ右側のコントロールを下から順に移動する	Shift + Tab	Shift + Tab
「キャンセル」ボタンを「初期化」ボタンに変更する	Alt	Option
†Shift キーを押しながら操作すると、10 単位ずつ増減します。		

トップへ戻る

Vanishing Point のショートカットキー

目的	Windows	Mac OS
2 倍ズーム（一時的）	X	X
ズームイン	Ctrl + +（テンキー上のプラス）または Ctrl + ;	Command + +（テンキー上のプラス）または Command + ;
ズームアウト	Ctrl + -（テンキー上のマイナス）または Ctrl + -（ハイフン）	Command + -（テンキー上のマイナス）または Command + -（ハイフン）
表示サイズに合わせる	Ctrl +0（ゼロ）、手のひらツールをダブルクリック	Command +0（ゼロ）、手のひらツールをダブルクリック
画像を 100 %で表示する	ズームツールをダブルクリック	ズームツールをダブルクリック
ブラシサイズを増大する（ブラシツール、スタンプツール）	]	]
ブラシサイズを減少する（ブラシツール、スタンプツール）	[	[
ブラシの硬さを増大する（ブラシツール、スタンプツール）	Shift +]	Shift +]
ブラシの硬さを減少する（ブラシツール、スタンプツール）	Shift + [	Shift + [
直前の操作を元に戻す	Ctrl + Z	Command + Z
直前の操作をやり直す	Ctrl + Shift + Z	Command + Shift + Z
すべて選択解除	Ctrl + D	Command + D
選択範囲と面を隠す	Ctrl + H	Command + H

選択範囲を 1 ピクセルずつ移動する	矢印キー	矢印キー
選択範囲を 10 ピクセルずつ移動する	Shift + 矢印キー	Shift + 矢印キー
コピー	Ctrl + C	Command + C
ペースト	Ctrl + V	Command + V
直前の複製と移動を繰り返す	Ctrl + Shift + T	Command + Shift + T
現在の選択範囲からフローティング選択範囲を作成する	Ctrl + Alt + T	
ポインターの下の画像で選択範囲を塗りつぶす	Ctrl + ドラッグ	Command + ドラッグ
選択範囲の複製をフローティング選択範囲として作成する	Ctrl + Alt + ドラッグ	Command + Option + ドラッグ
選択範囲の回転を 15 度単位に固定する	Alt + Shift を押して回転	Option + Shift を押して回転
選択した面の下にある別の面を選択する	Ctrl + 面をクリック	Command + 面をクリック
基準面から 90°の角度の面を作成する	Ctrl + ドラッグ	Command + ドラッグ
面の作成時に直前に作成したコーナーポイントを削除する	Backspace	Delete
カメラと直角な面をカンバス全体に作成する	面作成ツールをダブルクリック	面作成ツールをダブルクリック
測定値の表示 / 非表示を切り替える（Photoshop Extended のみ）	Ctrl + Shift + H	Command + Shift + H
DFX ファイルへ書き出す（Photoshop Extended のみ）	Ctrl + E	Command + E
3DS ファイルへ書き出す（Photoshop Extended のみ）	Ctrl + Shift + E	Command + Shift + E

トップへ戻る

Camera Raw ダイアログボックスのショートカットキー

注意： キーを押したままの状態にするとツールが一時的にアクティブになります。キーを放すと以前のツールに戻ります。

目的	Windows	Mac OS
ズームツール	Z	Z
手のひらツール	H	H
ホワイトバランスツール	I	I
カラーサンプラーツール	S	S
切り抜きツール	C	C
角度補正ツール	A	A
スポット修正ツール	B	B
赤目修正ツール	E	E
基本パネル	Ctrl+Alt+1	Command+Option+1
トーンカーブパネル	Ctrl+Alt+2	Command+Option+2
ディテールパネル	Ctrl+Alt+3	Command+Option+3

HSL / グレースケールパネル	Ctrl+Alt+4	Command+Option+4
明暗別色補正パネル	Ctrl+Alt+5	Command+Option+5
レンズ補正パネル	Ctrl+Alt+6	Command+Option+6
カメラキャリブレーションパネル	N/A	Command+Option+7
プリセットパネル	Ctrl+Alt+8	Command+Option+8（システム環境設定で Mac OS ユニバーサルアクセスのズームショートカットを無効にする必要があります）
スナップショットパネルを開く	Ctrl+Alt+9	Command+Option+9
パラメトリックカーブターゲット調整ツール	Ctrl+Alt+Shift+T	Command+Option+Shift+T
色相ターゲット調整ツール	Ctrl+Alt+Shift+H	Command+Option+Shift+H
彩度ターゲット調整ツール	Ctrl+Alt+Shift+S	Command+Option+Shift+S
輝度ターゲット調整ツール	Ctrl+Alt+Shift+L	Command+Option+Shift+L
グレースケールミックスターゲット調整ツール	Ctrl+Alt+Shift+G	Command+Option+Shift+G
最後に使用したターゲット調整ツール	T	T
調整ブラシツール	K	K
段階フィルターツール	G	G
ブラシサイズを増減する	] / [	] / [
ブラシのぼかしを増減する	Shift +] / Shift + [	Shift +] / Shift + [
調整ブラシツールのインク流量を増減する（10 単位）	=（等号） / -（ハイフン）	=（等号） / -（ハイフン）
調整ブラシツールを追加モードから消去モードに、または消去モードから追加モードに一時的に切り替える	Alt	Option
調整ブラシツールのサイズを一時的に増減する	Alt +] / Alt + [	Option +] / Option + [
調整ブラシツールのぼかしを一時的に増減する	Alt + Shift +] / Alt + Shift + [	Option + Shift +] / Option + Shift + [
調整ブラシツールのインク流量を一時的に増減する（10 単位）	Alt + = / Alt + -	Option = / Option + -
調整ブラシツールまたは段階フィルターを、追加モードまたは編集モードから新規モードに切り替える	N	N
調整ブラシツールの「自動マスク」を切り替える	M	M
調整ブラシツールの「マスクを表示」を切り替える	Y	Y
調整ブラシツールのピンを切り替える	V	V
段階フィルター、スポット修正ツール、赤目修正ツールのオーバーレイを切り替える	V	V
左回転	L または Ctrl +]	L または Command +]

右回転	R または Ctrl + [	R または Command + [
ズームイン	Ctrl + +（プラス）	Command + +（テンキー上のプラス）または Command + ;
ズームアウト	Ctrl + -（ハイフン）	Command + -（テンキー上のマイナス）または Command + -（ハイフン）
一時的にズームインツールに切り替える （角度補正ツールを選択している場合は機能しません。切り抜きツールがアクティブである場合、一時的に角度補正ツールに切り替わります）	Ctrl	Command
一時的にズームアウトツールに切り替えて、「画像を開く」ボタンを「コピーを開く」に変更し、「キャンセル」ボタンを「初期化」に変更する	Alt	Option
プレビューを切り替える	P	P
フルスクリーンモード	F	F
一時的にホワイトバランスツールを選択して、「画像を開く」ボタンを「オブジェクトとして開く」に変更する （切り抜きツールを選択している場合は機能しません）	Shift	Shift
トーンカーブパネルで複数のポイントを選択する	最初のポイントをクリックし、Shift キーを押しながら追加のポイントをクリックする	最初のポイントをクリックし、Shift キーを押しながら追加のポイントをクリックする
トーンカーブパネルでトーンカーブにポイントを追加する	Control + プレビュー内をクリック	Command + プレビュー内をクリック
トーンカーブパネルで選択されたポイントを移動する（1 単位）	矢印キー	矢印キー
トーンカーブパネルで選択されたポイントを移動する（10 単位）	Shift + 矢印キー	Shift + 矢印キー
Bridge で選択された画像を Camera Raw ダイアログボックスから開く	Ctrl+R	Command + R
Camera Raw ダイアログボックスを省略し、選択された画像を Bridge から開く	Shift + 画像をダブルクリック	Shift + 画像をダブルクリック
プレビューで、クリップされるハイライト部分を表示する	Alt + 露光量、白とび軽減または黒点スライダーをドラッグ	Option + 露光量、白とび軽減または黒点スライダーをドラッグ
ハイライトクリッピング警告	O	O
シャドウクリッピング警告	U	U
（フィルムストリップモード）1〜5 個の星の評価を追加する	Ctrl+1〜5	Command+1〜5
（フィルムストリップモード）評価を増減する	Ctrl+.（ピリオド） / Ctrl+,（カンマ）	Command+.（ピリオド） / Command+,（カンマ）
（フィルムストリップモード）赤ラベルを追加する	Ctrl + 6	Command + 6
（フィルムストリップモード）黄ラベルを追加する	Ctrl + 7	Command + 7
（フィルムストリップモード）緑ラベルを追加する	Ctrl + 8	Command + 8

（フィルムストリップモード）青ラベルを追加する	Ctrl + 9	Command + 9
（フィルムストリップモード）紫ラベルを追加する	Ctrl+Shift+0	Command+Shift+0
Camera Raw 環境設定	Ctrl + K	Command + K
Adobe Camera Raw 環境設定を削除する	Ctrl + Alt（開いた状態で）	Option + Shift（開いた状態で）

白黒ダイアログボックスのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
白黒ダイアログボックスを開く	Shift + Ctrl + Alt + B	Shift + Command + Option + B
選択した値を 1 %ずつ増減する	上向き矢印 / 下向き矢印	上向き矢印 / 下向き矢印
選択した値を 10 %ずつ増減する	Shift + 上向き矢印 / 下向き矢印	Shift + 上向き矢印 / 下向き矢印
最も近いカラースライダーの値を変更する	画像上をクリックしてドラッグ	画像上をクリックしてドラッグ

トーンカーブのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
トーンカーブダイアログボックスを開く	Ctrl + M	Command + M
トーンカーブ上の次のポイントを選択する	Shift＋＋	Shift＋＋
トーンカーブ上の前のポイントを選択する	-（マイナス記号）	-（マイナス記号）
トーンカーブ上の複数のポイントを選択する	Shift + ポイントをクリック	Shift + ポイントをクリック
ポイントの選択を解除する	Ctrl + D	Command + D
トーンカーブ上のポイントを削除する	ポイントを選択して Delete	ポイントを選択して Delete
選択したポイントを 1 単位移動する	矢印キー	矢印キー
選択したポイントを 10 単位移動する	Shift + 矢印キー	Shift + 矢印キー
クリップされるハイライトやシャドウを表示する	Alt + 黒点 / 白色点のスライダーをドラッグ	Option + 黒点 / 白色点のスライダーをドラッグ
合成カーブ上にポイントを設定する	Ctrl + 画像をクリック	Command + 画像をクリック
チャンネルカーブ上にポイントを設定する	Shift + Ctrl + 画像をクリック	Shift + Command + 画像をクリック
グリッドサイズを切り替える	Alt + フィールドをクリック	Option + フィールドをクリック

オブジェクトの選択時と移動時に使用するキー

トップへ戻る

このサブリストでは、メニューコマンドやツールヒントに表示されないショートカットを記載しています。

目的	Windows	Mac OS
選択範囲作成中に選択範囲を移動する‡	選択ツール（一列選択ツールと一行選択ツールを除く） + スペースバー + ドラッ	選択ツール（一列選択ツールと一行選択ツールを除く） + スペースバー + ドラッ

	グ	グ
選択範囲に追加する	任意の選択ツール + Shift + ドラッグ	任意の選択ツール + Shift + ドラッグ
選択範囲から削除する	任意の選択ツール + Alt + ドラッグ	任意の選択ツール + Option + ドラッグ
選択範囲と重なる領域を選択する	任意の選択ツール（クイック選択ツールを除く） + Shift + Alt + ドラッグ	任意の選択ツール（クイック選択ツールを除く） + Shift + Option + ドラッグ
正円または正方形の選択範囲を作成する（アクティブな選択範囲がない場合）‡	Shift + ドラッグ	Shift + ドラッグ
選択範囲を中央から作成する（アクティブな選択範囲がない場合）‡	Alt + ドラッグ	Option + ドラッグ
正円または正方形の選択範囲またはシェイプを中央から作成する‡	Shift + Alt + ドラッグ	Shift + Option + ドラッグ
移動ツールに切り替える	Ctrl（手のひら、スライス、パス、シェイプまたはペンの各ツールが選択されている場合を除く）	Command（手のひら、スライス、パス、シェイプまたはペンの各ツールが選択されている場合を除く）
マグネット選択ツールからなげなわツールに切り替える	Alt + ドラッグ	Option + ドラッグ
マグネット選択ツールから多角形選択ツールに切り替える	Alt + クリック	Option + クリック
マグネット選択ツールの操作を適用またはキャンセルする	Enter / Esc または Ctrl + .（ピリオド）	Return / Esc または Command + .（ピリオド）
選択範囲と内容のコピーを移動する	移動ツール + Alt + 選択範囲をドラッグ‡	移動ツール + Option+ 選択範囲をドラッグ‡
選択範囲を 1 ピクセルずつ移動する	選択範囲 + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印、下向き矢印†	選択範囲 + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印、下向き矢印†
選択範囲と内容を 1 ピクセルずつ移動する	移動ツール + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印、下向き矢印†‡	移動ツール + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印、下向き矢印†‡
何も選択されていないときにレイヤーを 1 ピクセルずつ移動する	Ctrl + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印、下向き矢印†	Command + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印、下向き矢印†
認識する幅を増減する	マグネット選択ツール + [または]	マグネット選択ツール + [または]
切り抜きを確定または取り消しする	切り抜きツール + Enter または Esc	切り抜きツール + Return または Esc
切り抜きシールドのオフとオンを切り替える	/（スラッシュ）	/（スラッシュ）
分度器を作成する	ものさしツール + 終点から、Alt を押しながらドラッグ	ものさしツール + 終点から、Option を押しながらドラッグ
ガイドを定規の目盛りにスナップ（表示／スナップがチェックされている場合のみ）	Shift + ガイドをドラッグ	Shift + ガイドをドラッグ
ガイドの方向を切り替える	Alt + ガイドをドラッグ	Option + ガイドをドラッグ
†Shift キーを押しながら操作すると、10 ピクセルずつ移動します。 ‡シェイプツールにも適用されます。		

トップへ戻る

選択範囲、選択範囲の境界線、パスの変形のショートカットキー

このサブリストでは、メニューコマンドやツールヒントに表示されないショートカットを記載しています。

目的	Windows	Mac OS

中央から変形または対称的に変形する	Alt	Option
縦横比を固定する	Shift	Shift
自由な形に変形する	Ctrl	Command
適用する	Enter	Return
キャンセルする	Ctrl + .（ピリオド）または Esc	Command + .（ピリオド）または Esc
データを複製して自由変形する	Ctrl + Alt + T	Command + Option + T
データを複製して再度変形する	Ctrl + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T

トップへ戻る

パスの編集時に使用するキー

このサブリストでは、メニューコマンドやツールヒントに表示されないショートカットを記載しています。

目的	Windows	Mac OS
複数のアンカーポイントを選択する	パス選択ツール + Shift + クリック	パス選択ツール + Shift + クリック
パス全体を選択する	パス選択ツール + Alt + クリック	パス選択ツール + Option + クリック
パスを複製する	各種ペンツール、パスコンポーネント選択ツールまたはパス選択ツール + Ctrl + Alt + ドラッグ	各種ペンツール、パスコンポーネント選択ツールまたはパス選択ツール + Command + Option + ドラッグ
パスコンポーネント選択、ペン、アンカーポイントの追加、アンカーポイントの削除、アンカーポイントの切り替えの各ツールからパス選択ツールに切り替える	Ctrl	Command
ペンツールまたはフリーフォームペンツールからアンカーポイントの切り替えツールに切り替える（ポインターがアンカーポイントまたは方向点上にある場合）	Alt	Option
パスを閉じる	フリーフォームペンツール（マグネットオプションオン時）+ ダブルクリック	フリーフォームペンツール（マグネットオプションオン時）+ ダブルクリック
直線のセグメントのパスで閉じる	フリーフォームペンツール（マグネットオプションオン時）+ Alt + ダブルクリック	フリーフォームペンツール（マグネットオプションオン時）+ Option + ダブルクリック

トップへ戻る

ペイント時に使用するキー

このサブリストでは、メニューコマンドやツールヒントに表示されないショートカットを記載しています。

目的	Windows	Mac OS
カラーピッカーから描画色を選択する	ペイントツール + Shift + Alt + 右クリックとドラッグ	ペイントツール + Control + Option + Command とドラッグ
スポイトツールを使用して画像から描画色を選択する	ペイントツール + Alt、またはシェイプツール + Alt（パスオプションが選択されている場合を除く）	ペイントツール + Option、またはシェイプツール + Option（パスオプションが選択されている場合を除く）
背景色を選択する	スポイトツール + Alt + クリック	スポイトツール + Option + クリック
カラーサンプラーツール	スポイトツール + Shift	スポイトツール + Shift
カラーサンプルを削除する	カラーサンプラーツール + Alt + クリック	カラーサンプラーツール + Option + クリック

ペイントモードの不透明度、許容値、強さ、露光量を設定する	ペイントツールまたは編集ツール + 数字（例：0 は 100 %、1 は 10 %、4 と 5 を連続して押すと 45 %）（エアブラシ機能が有効になっている場合、Shift + 数字）	ペイントツールまたは編集ツール + 数字（例：0 は 100 %、1 は 10 %、4 と 5 を連続して押すと 45 %）（エアブラシ機能が有効になっている場合、Shift + 数字）
ペイントモードのインク流量を設定する	ペイントツールまたは編集ツール + Shift + 数字（例：0 は 100 %、1 は 10 %、4 と 5 を連続して押すと 45 %）（エアブラシ機能が有効になっている場合は Shift を押さない）	ペイントツールまたは編集ツール + Shift + 数字（例：0 は 100 %、1 は 10 %、4 と 5 を連続して押すと 45 %）（エアブラシ機能が有効になっている場合は Shift を押さない）
混合ブラシのミックス設定を変更する	Alt + Shift + 数字	Option + Shift + 数字
混合ブラシのにじみ設定を変更する	数字キー	数字キー
混合ブラシのにじみおよびミックスをゼロに変更する	00	00
描画モードを順番に表示する	Shift + + または -（テンキー上のプラスまたはマイナス）、Shift + ; または -（ハイフン）	Shift + + または -（テンキー上のプラスまたはマイナス）、Shift + ; または -（ハイフン）
背景レイヤーまたは標準レイヤーで塗りつぶしダイアログボックスを開く	Backspace または Shift + Backspace	Delete または Shift + Delete
描画色または背景色で塗りつぶし	Alt + Backspace または Control + Backspace†	Option + Delete または Command + Delete†
ヒストリーから塗りつぶし	Ctrl + Alt + Backspace†	Command + Option + Delete†
塗りつぶしダイアログボックスを表示する	Shift + Backspace	Shift + Delete
透明ピクセルをロックオプションのオン / オフを切り替える	/（スラッシュ）	/（スラッシュ）
ポイントを直線で結ぶ	ペイントツール + Shift + クリック	ペイントツール + Shift + クリック
†Shift キーを押しながら操作すると、透明部分は保護されます。		

描画モードのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
描画モードを順番に表示する	Shift + + または -（テンキー上のプラスまたはマイナス）、Shift + ; または -（ハイフン）	Shift + + または -（テンキー上のプラスまたはマイナス）、Shift + ; または -（ハイフン）
通常	Shift + Alt + N	Shift + Option + N
ディザ合成	Shift + Alt + I	Shift + Option + I
背景（ブラシツールのみ）	Shift + Alt + Q	Shift + Option + Q
消去（ブラシツールのみ）	Shift + Alt + R	Shift + Option + R
比較（暗）	Shift + Alt + K	Shift + Option + K
乗算	Shift + Alt + M	Shift + Option + M
焼き込みカラー	Shift + Alt + B	Shift + Option + B
焼き込み（リニア）	Shift + Alt + A	Shift + Option + A
比較（明）	Shift + Alt + G	Shift + Option + G
スクリーン	Shift + Alt + S	Shift + Option + Control + S

覆い焼きカラー	Shift + Alt + D	Shift + Option + Control + D
覆い焼き（リニア）- 加算	Shift + Alt + W	Shift + Option + W
オーバーレイ	Shift + Alt + O	Shift + Option + O
ソフトライト	Shift + Alt + F	Shift + Option + F
ハードライト	Shift + Alt + H	Shift + Option + H
ビビッドライト	Shift + Alt + V	Shift + Option + V
リニアライト	Shift + Alt + J	Shift + Option + J
ピンライト	Shift + Alt + Z	Shift + Option + Control + Z
ハードミックス	Shift + Alt + L	Shift + Option + L
差の絶対値	Shift + Alt + E	Shift + Option + E
除外	Shift + Alt + X	Shift + Option + Control + X
色相	Shift + Alt + U	Shift + Option + U
彩度	Shift + Alt + T	Shift + Option + T
カラー	Shift + Alt + C	Shift + Option + C
輝度	Shift + Alt + Y	Shift + Option + Y
彩度を下げる	スポンジツール + Shift + Alt + D	スポンジツール + Shift + Option + D
彩度を上げる	スポンジツール + Shift + Alt + S	スポンジツール + Shift + Option + S
シャドウを覆い焼き / 焼き込みする	覆い焼きツール / 焼き込みツール + Shift + Alt + S	覆い焼きツール / 焼き込みツール + Shift + Option + S
中間調を覆い焼き / 焼き込みする	覆い焼きツール / 焼き込みツール + Shift + Alt + M	覆い焼きツール / 焼き込みツール + Shift + Option + M
ハイライトを覆い焼き / 焼き込みする	覆い焼きツール / 焼き込みツール + Shift + Alt + H	覆い焼きツール / 焼き込みツール + Shift + Option + H
モノクロ 2 階調画像の描画モードを「2 階調化」に、他のすべての画像の描画モードを「通常」に設定する	Shift + Alt + N	Shift + Option + N

トップへ戻る

テキストの選択および編集用のショートカットキー

このサブリストでは、メニューコマンドやツールヒントに表示されないショートカットを記載しています。

目的	Windows	Mac OS
画像内でテキストを移動する	テキストレイヤーが選択されている状態で、Ctrl + 文字をドラッグ	テキストレイヤーが選択されている状態で、Command + 文字をドラッグ
左右の 1 文字、前後の 1 行、左右の 1 単語（欧文のみ）を選択する	Shift + 左向き矢印 / 右向き矢印または下向き矢印 / 上向き矢印、または Ctrl + Shift + 左向き矢印 / 右向き矢印	Shift + 左向き矢印 / 右向き矢印または下向き矢印 / 上向き矢印、または Ctrl + Shift + 左向き矢印 / 右向き矢印
挿入ポイントからクリックポイントまでの文字を選択する	Shift + クリック	Shift + クリック
左右に 1 文字、上下に 1 文字、左右に 1 単語（欧文のみ）ずつ移動する	左向き矢印 / 右向き矢印、下向き矢印 / 上向き矢印、または Ctrl + 左向き矢印 / 右向き矢印	左向き矢印 / 右向き矢印、下向き矢印 / 上向き矢印、または Command + 左向き矢印 / 右向き矢印

レイヤーパネルでテキストレイヤーが選択されているときに、新規テキストレイヤーを作成する	Shift + クリック	Shift + クリック
単語（欧文のみ）、行、段落またはすべての文字を選択する	ダブルクリック、3 回連続クリック、4 回連続クリック、5 回連続クリック	ダブルクリック、3 回連続クリック、4 回連続クリック、5 回連続クリック
選択した文字のハイライト表示を切り替える	Ctrl + H	Command + H
テキストの編集中に変形するテキストの周囲にバウンディングボックスを表示する、またはバウンディングボックス内にカーソルがあるときに移動ツールを有効にする	Ctrl	Command
バウンディングボックスのサイズを変更するときにバウンディングボックス内のテキストのサイズを変更する	バウンディングボックスのハンドルを Ctrl + ドラッグ	バウンディングボックスのハンドルを Command + ドラッグ
テキストボックスの作成中にテキストボックスを移動	スペースバー + ドラッグ	スペースバー + ドラッグ

トップへ戻る

文字の書式設定に使用するキー

このサブリストでは、メニューコマンドやツールヒントに表示されないショートカットを記載しています。

目的	Windows	Mac OS
左揃え、中央揃え、右揃えに設定する	横書き文字ツール + Ctrl + Shift + L、C、または R	横書き文字ツール + Command + Shift + L、C、または R
上揃え、中央揃え、下揃えに設定する	縦書き文字ツール + Ctrl + Shift + L、C、または R	縦書き文字ツール + Command + Shift + L、C、または R
水平比率を 100 %に設定する	Ctrl + Shift + X	Command + Shift + X
垂直比率を 100 %に設定する	Ctrl + Shift + Alt + X	Command + Shift + Option + X
自動行送りを設定する	Ctrl + Shift + Alt + A	Command + Control + Shift + Option + A
カーニングを 0 に設定する	Ctrl + Shift + Q	Command + Control + Shift + Q
段落揃え - 均等配置（最終行を左揃え）にする	Ctrl + Shift + J	Command + Shift + J
段落揃え - 両端揃えにする	Ctrl + Shift + F	Command + Shift + F
ハイフネーション設定のオン / オフを切り替える	Ctrl + Shift + Alt + H	Command + Control + Shift + Option + H
単数行 / 複数行コンポーザーのオン / オフを切り替える	Ctrl + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T
選択した文字のサイズを 2 pt/px ずつ増減する	Ctrl + Shift + < または >†	Command + Shift + < または >†
行送りを 2 pt/px ずつ増減する	Alt + 下向き矢印または上向き矢印††	Option + 下向き矢印または上向き矢印††
ベースラインシフトを 2 pt/px ずつ増減する	Shift + Alt + 下向き矢印または上向き矢印††	Shift + Option + 下向き矢印または上向き矢印††
カーニング / トラッキングを 20/1000 ems ずつ増減する	Alt + 左向き矢印または右向き矢印††	Option + 左向き矢印または右向き矢印††

†Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら操作すると、10 単位ずつ増減します。

††Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら操作すると、10 単位ずつ増減します。カーニング / トラッキングは 100/1000 ems ずつ増減します。

スライスと最適化のショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
スライスツールとスライス選択ツールを切り替える	Ctrl	Command
正方形のスライスを作成する	Shift + ドラッグ	Shift + ドラッグ
中央から外に向けて作成する	Alt + ドラッグ	Option + ドラッグ
正方形のスライスを中央から外に向けて作成する	Shift + Alt + ドラッグ	Shift + Option + ドラッグ
スライス作成中にスライスを移動する	スペースバー + ドラッグ	スペースバー + ドラッグ
コンテキストメニューを開く	スライスを右クリック	Control + スライスをクリック

パネルの操作時に使用するキー

トップへ戻る

このサブリストでは、メニューコマンドやツールヒントに表示されないショートカットを記載しています。

目的	Windows	Mac OS
新しいアイテムのオプションを設定する（アクション、アニメーション、スタイル、ブラシ、ツールプリセット、レイヤーカンプの各パネルを除く）	Alt + 新規ボタンをクリック	Option + 新規ボタンをクリック
確認ダイアログを表示せずに削除する（ブラシパネルを除く）	Alt + 削除ボタンをクリック	Option + 削除ボタンをクリック
値を適用し、テキストボックスをアクティブにする	Shift + Enter	Shift + Return
すべてのパネルを表示するまたは隠す	Tab	Tab
ツールパネルとオプションバー以外のすべてのパネルを表示するまたは隠す	Shift + Tab	Shift + Tab
オプションバー先頭のテキストボックスをアクティブにする	ツールを選択 + Enter	ツールを選択 + Return
選択した値を 10 ずつ増減する	Shift + 上向き矢印 / 下向き矢印	Shift + 上向き矢印 / 下向き矢印

アクションパネルのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
現在のコマンドをオンにして他のコマンドをすべてオフにする、またはすべてのコマンドをオンにする	Alt + コマンドの横のチェックマークをクリック	Option + コマンドの横のチェックマークをクリック
現在のモードコントロールをオンにして他のすべてのモードコントロールを切り替える	Alt + クリック	Option + クリック
アクションまたはアクションセットのオプションを変更する	Alt + アクションまたはアクションセットをダブルクリック	アクションセット、またはアクションを Option + ダブルクリック

記録したコマンドのオプションダイアログボックスを表示する	記録されたコマンドをダブルクリック	記録されコマンドをダブルクリック
アクション全体を再生する	Ctrl + アクションをダブルクリック	Command + アクションをダブルクリック
アクション内のすべてのコンポーネントを展開または折りたたみ表示する	Alt + 三角形をクリック	Option + 三角形をクリック
コマンドを再生する	Ctrl + 再生ボタンをクリック	Command + 再生ボタンをクリック
ダイアログボックスを表示せずに新規アクションを作成し記録を開始する	Alt + 新規アクションを作成ボタンをクリック	Option + 新規アクションを作成ボタンをクリック
同じ種類の連続する項目を選択する	Shift + アクション / コマンドをクリック	Shift + アクション / コマンドをクリック
同じ種類の隣接していない項目を選択する	Ctrl + アクション / コマンドをクリック	Command + アクション / コマンドをクリック

調整レイヤーのショートカットキー

トップへ戻る

Alt／Option + 1（赤）で始まるチャンネルショートカットを使用する場合は、編集／キーボードショートカットを選択し、「従来方式のチャンネルショートカットを使用」を選択します。次に、Photoshop を再起動します。

目的	Windows	Mac OS
調整する特定のチャンネルを選択する	Alt + 3（赤）、4（緑）、5（青）	Option + 3（赤）、4（緑）、5（青）
調整する合成チャンネルを選択する	Alt + 2	Option + 2
調整レイヤーを削除する	Delete または Backspace	Delete
階調またはトーンカーブの自動オプションを定義する	Alt + 自動ボタンをクリック	Option + 自動ボタンをクリック

フレームモードのアニメーションパネルのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
隣接しているフレームを選択または選択解除する	Shift + 別のフレームをクリック	Shift + 別のフレームをクリック
隣接していないフレームを選択または選択解除する	Ctrl + 1 つずつフレームをクリック	Command + フレームを 1 つずつクリック
ダイアログボックスを表示せずに以前の設定を使用してペーストする	Alt + パネルメニューの「フレームをペースト」	Option + パネルメニューの「フレームをペースト」

タイムラインモードのアニメーションパネルのショートカットキー（Photoshop Extended）

トップへ戻る

注意： すべてのショートカットを有効にするには、アニメーション（タイムライン）パネルメニューから「タイムラインショートカットキーを使用」を選択します。

目的	Windows	Mac OS
タイムラインまたはアニメーションパネルの再生を開始する	スペースバー	スペースバー
現在の時間のタイムコード表示とフレーム番号表示を切り替える	Alt + タイムラインの左上隅にある現在の時間表示をクリック	Option + タイムラインの左上隅にある現在の時間表示をクリック
レイヤーのリストをすべて展開する / 折り	Alt + クリック	Option + リストの三角形をクリック

たたむ		
タイムラインの前後の秒全体へジャンプする	Shift キーを押しながら（再生ボタンの横にある）次 / 前のフレームボタンをクリック	Shift キーを押しながら（再生ボタンの横にある）次 / 前のフレームボタンをクリック
すばやくタイムライン上を移動（再生）する	Shift キーを押しながら現在の時間表示をドラッグ	Shift キーを押しながら現在の時間表示をドラッグ
ゆっくりタイムライン上を移動（再生）する	Ctrl キーを押しながら現在の時間表示をドラッグ	Command キーを押しながら現在の時間表示をドラッグ
タイムラインの最も近いオブジェクトにオブジェクト（キーフレーム、現在の時間、レイヤーのポイントなど）をスナップする	Shift + ドラッグ	Shift + ドラッグ
選択した複数のキーフレームのグループを均等に拡大または縮小する	Alt + ドラッグ（選択範囲の最初または最後のキーフレーム）	Option + ドラッグ（グループの最初または最後のキーフレーム）
1 フレーム戻る	左向き矢印または Page Up	左向き矢印または Page Up
1 フレーム進む	右向き矢印または Page Down	右向き矢印または Page Down
10 フレーム戻る	Shift + 左向き矢印または Shift + Page Up	Shift + 左向き矢印または Shift + Page Up
10 フレーム進む	Shift + 右向き矢印または Shift + Page Down	Shift + 右向き矢印または Shift + Page Down
タイムラインの先頭に移動する	Home	Home
タイムラインの最後に移動する	End	End
ワークエリアの先頭に移動する	Shift + Home	Shift + Home
ワークエリアの最後に移動する	Shift + End	Shift + End
現在のレイヤーのインポイントに移動する	上矢印	上矢印
現在のレイヤーのアウトポイントに移動する	下矢印	下矢印
1 秒戻る	Shift+ 上矢印	Shift+ 上矢印
1 秒進む	Shift + 下矢印	Shift + 下矢印
回転したドキュメントを元の向きに戻す	Esc	Esc

ブラシパネルのショートカットキー

トップへ戻る

目的	**Windows**	**Mac OS**
ブラシを削除する	Alt + ブラシをクリック	Option + ブラシをクリック
ブラシの名前を変更する	ブラシをダブルクリック	ブラシをダブルクリック
ブラシサイズを変更する	Alt + 右クリックして左または右ドラッグ	Ctrl + Option + 左または右にドラッグ
ブラシの硬さを増減する	Alt + 右クリック + 上または下にドラッグ	Ctrl + Option + 上または下にドラッグ
前後のブラシサイズを選択する	,（カンマ）または .（ピリオド）	,（カンマ）または .（ピリオド）
先頭 / 最後のブラシを選択する	Shift + ,（カンマ）または .（ピリオド）	Shift + ,（カンマ）または .（ピリオド）
十字カーソルの精細ポインターを表示する	Caps Lock または Shift + Caps Lock	Caps Lock
エアブラシ機能の有効と無効を切り替える	Shift + Alt + P	Shift + Option + P

チャンネルパネルのショートカットキー

トップへ戻る

Ctrl／Command + 1（赤）で始まるチャンネルショートカットを使用する場合は、編集／キーボードショートカットを選択し、「従来方式のチャンネルショートカットを使用」を選択します。

目的	Windows	Mac OS
個々のチャンネルを選択する	Ctrl + 3（赤）、4（緑）、5（青）	Command + 3（赤）、4（緑）、5（青）
合成チャンネルを選択する	Ctrl + 2	Command + 2
チャンネルを選択範囲として読み込む	Control + チャンネルサムネールをクリック、または Alt + Ctrl + 3（赤）、4（緑）、5（青）	Command + チャンネルサムネールをクリック、または Option + Command + 3（赤）、4（緑）、5（青）
現在の選択範囲に追加する	Control + Shift + チャンネルサムネールをクリック	Command + Shift + チャンネルサムネールをクリック
現在の選択範囲から一部を削除する	Control + Alt + チャンネルサムネールをクリック	Command + Option + チャンネルサムネールをクリック
現在の選択範囲との共通範囲を選択する	Control + Shift + Alt + チャンネルサムネールをクリック	Command + Shift + Option + チャンネルサムネールをクリック
ダイアログボックスを表示して選択範囲をチャンネルとして保存する	Alt + 「選択範囲をチャンネルとして保存」ボタンをクリック	Option + 「選択範囲をチャンネルとして保存」ボタンをクリック
新規スポットカラーチャンネルを作成する	Ctrl + 新規チャンネルを作成ボタンをクリック	Command + 新規チャンネルを作成ボタンをクリック
複数のカラーチャンネルを選択または選択解除する	Shift + カラーチャンネルをクリック	Shift + カラーチャンネルをクリック
アルファチャンネルを選択または選択解除して、半透明の赤いオーバーレイとして表示するまたは隠す	Shift + アルファチャンネルをクリック	Shift + アルファチャンネルをクリック
チャンネルのオプションを表示する	アルファチャンネルまたはスポットカラーチャンネルのサムネールをダブルクリック	アルファチャンネルまたはスポットカラーチャンネルのサムネールをダブルクリック
合成およびグレースケールマスクを切り替えるクイックマスクモード	^（キャレット）	^（キャレット）

コピーソースパネルのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
コピーソースを表示する（オーバーレイ表示する）	Alt+Shift	Option + Shift
コピーソースを移動する	Alt + Shift + 矢印キー	Opttion + Shift + 矢印キー
コピーソースを回転する	Alt + Shift + < または >	Option + Shift + < または >
コピーソースを拡大縮小する	Alt + Shift + [または]	Option + Shift + [または]

カラーパネルのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
背景色を選択する	Alt + カラーバーのカラーをクリック	Option + カラーバーのカラーをクリック

カラーバーメニューを表示する	カラーバーを右クリック	Control + カラーバーをクリック
カラーの候補を順番に表示する	Shift + カラーバーをクリック	Shift + カラーバーをクリック

ヒストリーパネルのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
ダイアログボックスを表示して新規スナップショットを作成する	Alt + 新規スナップショット	Option + 新規スナップショット
スナップショットの名前を変更する	スナップショット名をダブルクリック	スナップショット名をダブルクリック
ヒストリー画像を 1 段階ずつ進む	Ctrl + Shift + Z	Command + Shift + Z
ヒストリー画像を 1 段階ずつ戻る	Ctrl + Alt + Z	Command + Option + Z
選択されていないヒストリーを最新のヒストリーとして複製する	Alt + 選択されていないヒストリーをクリック	Option + 選択されていないヒストリーをクリック
ヒストリーを完全に消去する（元に戻せません）	Alt + ヒストリーパネルメニューの「ヒストリーを消去」を選択	Option + ヒストリーパネルメニューの「ヒストリーを消去」を選択

情報パネルのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
カラーの情報モードを変更する	スポイトアイコンをクリック	スポイトアイコンをクリック
測定単位を変更する	クロスヘアアイコンをクリック	クロスヘアアイコンをクリック

レイヤーパネルのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
レイヤーの塗りの部分を選択範囲として読み込む	Ctrl + レイヤーのサムネールをクリック	Command + レイヤーのサムネールをクリック
現在の選択範囲に追加する	Control + Shift + レイヤーサムネールをクリック	Command + Shift + レイヤーサムネールをクリック
現在の選択範囲から一部を削除する	Control + Alt + レイヤーサムネールをクリック	Command + Option + レイヤーサムネールをクリック
現在の選択範囲との共通範囲を選択する	Control + Shift + Alt + レイヤーサムネールをクリック	Command + Shift + Option + レイヤーサムネールをクリック
フィルターマスクを選択範囲として読み込む	Ctrl + フィルターマスクのサムネールをクリック	Command + フィルターマスクのサムネールをクリック
レイヤーをグループ化する	Ctrl + G	Command + G
レイヤーのグループ化を解除する	Ctrl + Shift + G	Command + Shift + G
クリッピングマスクを作成 / 解除する	Ctrl + Alt + G	Command + Option + G
すべてのレイヤーを選択する	Ctrl + Alt + A	Command + Option + A
表示中のレイヤーを結合する	Ctrl + Shift + E	Command + Shift + E

ダイアログボックスを表示して新規の空白レイヤーを作成する	Alt + 新規レイヤーを作成ボタンをクリック	Option + 新規レイヤーを作成ボタンをクリック
選択中のレイヤーの下に新規レイヤーを作成する	Ctrl + 新規レイヤーを作成ボタンをクリック	Command + 新規レイヤーを作成ボタンをクリック
一番上のレイヤーを選択する	Alt + .（ピリオド）	Option + .（ピリオド）
一番下のレイヤーを選択	Alt + ,（カンマ）	Option + ,（カンマ）
レイヤーパネルのレイヤー選択範囲に追加する	Shift + Alt + [または]	Shift + Option + [または]
1 つ上 / 下のレイヤーを選択する	Alt + [または]	Option + [または]
選択中のレイヤーを 1 つ上 / 下に移動する	Ctrl + [または]	Command + [または]
すべての表示レイヤーのコピーを選択中のレイヤーにコピーする	Ctrl + Shift + Alt + E	Command + Shift + Option + E
レイヤーを結合する	結合するレイヤーをハイライトし、Control + E	結合するレイヤーをハイライトし、Command + E
レイヤーを一番下または一番上に移動する	Ctrl + Shift + [または]	Command + Shift + [または]
現在のレイヤーを下のレイヤーにコピーする	Alt + パネルメニューの「下のレイヤーと結合」	Option + パネルメニューの「下のレイヤーと結合」
現在選択しているレイヤーの上の新しいレイヤーにすべての表示レイヤーを結合	Alt + パネルメニューの「表示レイヤーを結合」	Option + パネルメニューの「表示レイヤーを結合」
現在のレイヤー / レイヤーグループと他のすべてのレイヤー / レイヤーグループの表示を切り替える	目のアイコンを右クリック	Control + 目のアイコンをクリック
現在のすべての表示レイヤーを表示するまたは非表示にする	Alt + 目のアイコンをクリック	Option + 目のアイコンをクリック
選択中のレイヤーの透明ピクセルのロックまたは最後に適用したロックを切り替える	/（スラッシュ）	/（スラッシュ）
レイヤー効果 / スタイルのオプションを編集する	レイヤー効果 / スタイルをダブルクリック	レイヤー効果 / スタイルをダブルクリック
レイヤー効果 / スタイルを隠す	Alt + レイヤー効果名をダブルクリック	Option + レイヤー効果名をダブルクリック
レイヤースタイルを編集する	レイヤーをダブルクリック	レイヤーをダブルクリック
ベクトルマスクの有効 / 無効を切り替える	Shift + ベクトルマスクのサムネールをクリック	Shift + ベクトルマスクのサムネールをクリック
レイヤーマスク表示オプションダイアログボックスを開く	レイヤーマスクのサムネールをダブルクリック	レイヤーマスクのサムネールをダブルクリック
レイヤーマスクの有効 / 無効を切り替える	Shift + レイヤーマスクのサムネールをクリック	Shift + レイヤーマスクのサムネールをクリック
フィルターマスクの有効 / 無効を切り替える	Shift キーを押しながらフィルターマスクのサムネールをクリック	Shift キーを押しながらフィルターマスクのサムネールをクリック
レイヤーマスクと合成チャンネルの表示を切り替える	Alt + レイヤーマスクのサムネールをクリック	Option + レイヤーマスクのサムネールをクリック
フィルターマスクと合成チャンネルの表示を切り替える	Alt + フィルターマスクのサムネールをクリック	Option + フィルターマスクのサムネールをクリック
半透明の赤いレイヤーマスクのオン / オフを切り替える	Shift + Alt + ¥（円記号）、または Shift + Alt + クリック	Shift + Option + ¥（円記号）、または Shift + Option + クリック
すべての文字を選択する、文字ツールを一	テキストレイヤーのサムネールをダブルク	テキストレイヤーのサムネールをダブルク

時的に選択する	リック	リック
クリッピングマスクを作成する	Alt + 2 つのレイヤーの分割線上をクリック	Option + 2 つのレイヤーの分割線上をクリック
レイヤー名を変更する	レイヤー名をダブルクリック	レイヤー名をダブルクリック
フィルター設定を編集する	フィルター効果をダブルクリック	フィルター効果をダブルクリック
フィルターの描画オプションを編集する	フィルターの描画アイコンをダブルクリック	フィルターの描画アイコンをダブルクリック
現在のレイヤー / レイヤーグループの下に新規レイヤーグループを作成する	Ctrl + 新規グループボタンをクリック	Command + 新規グループボタンをクリック
ダイアログボックスを表示して新規レイヤーグループを作成する	Alt + 新規グループボタンをクリック	Option + 新規グループボタンをクリック
全体または選択範囲を隠すレイヤーマスクを作成する	Alt + レイヤーマスクを追加ボタンをクリック	Option + レイヤーマスクを追加ボタンをクリック
全体またはパス範囲を表示するベクトルマスクを作成する	Ctrl + レイヤーマスクを追加ボタンをクリック	Command + レイヤーマスクを追加ボタンをクリック
全体を隠す、または表示パス範囲を表示するベクトルマスクを作成する	Ctrl + Alt + レイヤーマスクを追加ボタンをクリック	Command + Option + レイヤーマスクを追加ボタンをクリック
レイヤーグループのプロパティを表示する	レイヤーグループを右クリックして「グループのプロパティ」を選択するか、グループをダブルクリック	レイヤーグループを Ctrl ＋クリックして「グループのプロパティ」を選択するか、グループをダブルクリック
隣接するレイヤーを選択または選択解除する	Shift + クリック	Shift + クリック
隣接していないレイヤーを選択または選択解除する	Ctrl + クリック	Command + クリック

注意： 日本語入力方式として「ことえり」を使用している場合は、「半透明の赤いレイヤーマスクのオン / オフを切り替える」のショートカットによりことえりの動作が開始されます。このショートカットを有効にするには、別のモード（「U.S.」モードなど）に切り替えてください。

レイヤーカンプパネルのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
新規レイヤーカンプダイアログボックスを表示せずに新しいレイヤーカンプを作成する	Alt + 新規レイヤーカンプを作成ボタンをクリック	Option + 新規レイヤーカンプを作成ボタンをクリック
レイヤーカンプオプションダイアログボックスを開く	レイヤーカンプをダブルクリック	レイヤーカンプをダブルクリック
インラインで名前変更する	レイヤーカンプ名をダブルクリック	レイヤーカンプ名をダブルクリック
隣接しているレイヤーカンプを選択または選択解除する	Shift + クリック	Shift + クリック
隣接していないレイヤーカンプを選択または選択解除する	Ctrl + クリック	Command + クリック

パスパネルのショートカットキー

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
パスを選択範囲として読み込む	Control + パス名をクリック	Command + パス名をクリック

選択範囲にパスを追加する	Ctrl + Shift + パス名をクリック	Command + Shift + パス名をクリック
選択範囲からパスを削除する	Ctrl + Alt + パス名をクリック	Command + Option + パス名をクリック
選択範囲とパスの共通範囲を選択範囲として保持する	Ctrl + Shift + Alt + パス名をクリック	Command + Shift + Option + パス名をクリック
パスを隠す	Ctrl + Shift + H	Command + Shift + H
パスを描画色を使って塗りつぶすボタン、ブラシでパスの境界線を描くボタン、パスを選択範囲として読み込むボタン、選択範囲から作業用パスを作成ボタン、新規パスを作成ボタンのオプションを設定する	Alt + 各ボタンをクリック	Option + 各ボタンをクリック

スウォッチパネルのショートカットキー

トップへ戻る

目的	**Windows**	**Mac OS**
描画色から新しいスウォッチを作成する	パネル内の空白の領域をクリック	パネル内の空白の領域をクリック
スウォッチカラーを背景色として設定する	Ctrl + スウォッチをクリック	Command + スウォッチをクリック
スウォッチを削除する	Alt + スウォッチをクリック	Option + スウォッチをクリック

3D ツールのショートカットキー（Photoshop Extended）

トップへ戻る

目的	**Windows**	**Mac OS**
3D オブジェクトツールを有効にする	K	K
3D カメラツールを有効にする	N	N
最も近いサーフェスを隠す	Alt + Ctrl + X	Option + Command + X
すべてのサーフェスを表示する	Alt + Shift + Ctrl + X	Option + Shift + Command + X

3D オブジェクトツール	右クリック（**Windows**） **/ Control +** クリック（**Mac OS**）	**Alt**（**Windows**） **/ Option**（**Mac OS**）
3D オブジェクト回転ツール	3D オブジェクトパンツールに変更する	3D オブジェクトロールツールに変更する
3D オブジェクトロールツール	3D カメラドリーツールに変更する	3D カメラ回転ツールに変更する
3D オブジェクトパンツール	3D オブジェクト回転ツールに変更する	3D オブジェクト移動ツールに変更する
3D オブジェクト移動ツール	3D オブジェクトロールツールに変更する	3D オブジェクトパンツールに変更する
3D オブジェクト拡大・縮小ツール	Z 面で拡大・縮小する	Z 面で拡大・縮小する

Y 面で拡大・縮小するには、Shift キーを押しながら操作します。

カメラツール	右クリック（**Windows**） **/ Control +** クリック（**Mac OS**）	**Alt**（**Windows**） **/ Option**（**Mac OS**）
3D カメラ回転ツール	3D カメラパンツールに変更する	3D カメラロールツールに変更する
3D カメラロールツール	3D カメラドリーツールに変更する	3D カメラ回転ツールに変更する
3D カメラパンツール	3D カメラ回転ツールに変更する	3D カメラドリーツールに変更する

3D カメラドリーツール	3D カメラロールツールに変更する	3D カメラパンツールに変更する

測定値のショートカットキー（Photoshop Extended）

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
計測値を記録する	Shift + Ctrl + M	Shift + Command + M
すべての測定値の選択を解除する	Ctrl + D	Command + D
すべての測定値を選択する	Ctrl + A	Command + A
すべての測定値の表示 / 非表示を切り替える	Shift + Ctrl + H	Shift + Command + H
測定値を削除する	Backspace	Delete
測定値を移動する	矢印キー	矢印キー
測定値を特定の増分値で移動する	Shift + 矢印キー	Shift + 矢印キー
選択した測定値を拡大 / 縮小する	Ctrl + 左向き矢印 / 右向き矢印キー	Command + 左向き矢印 / 右向き矢印キー
選択した測定値を特定の増分値で拡大／縮小する	Shift + Ctrl + 左向き矢印 / 右向き矢印キー	Shift + Command + 左向き矢印 / 右向き矢印キー
選択した測定値を回転する	Ctrl + 上向き矢印 / 下向き矢印キー	Command + 上向き矢印 / 下向き矢印キー
選択した測定値を特定の増分値で回転する	Shift + Ctrl + 上向き矢印 / 下向き矢印キー	Shift + Command + 上向き矢印 / 下向き矢印キー

DICOM ファイルのショートカットキー（Photoshop Extended）

トップへ戻る

目的	Windows	Mac OS
ズームツール	Z	Z
手のひらツール	H	H
ウィンドウレベルツール	W	W
すべてのフレームを選択する	Ctrl + A	Command + A
現在のフレーム以外の フレームの選択を解除する	Ctrl + D	Command + D
フレーム間を移動する	矢印キー	矢印キー

抽出およびパターンメーカーのショートカットキー（オプションのプラグイン）

トップへ戻る

目的（抽出とパターンメーカー）	Windows	Mac OS
ウィンドウサイズに合わせる	Ctrl + 0	Command + 0
ズームイン	Ctrl + +（テンキー上のプラス）または Ctrl + ;	Command + +（テンキー上のプラス）または Command + ;
ズームアウト	Ctrl + -（テンキー上のマイナス）または Ctrl + -（ハイフン）	Command + -（テンキー上のマイナス）または Command + -（ハイフン）

ウィンドウ右側のコントロールを上から順に移動する	Tab	Tab
ウィンドウ右側のコントロールを下から順に移動する	Shift + Tab	Shift + Tab
手のひらツールを一時的に選択する	スペースバー	スペースバー
「キャンセル」ボタンを「初期化」ボタンに変更する	Alt	Option
目的（抽出のみ）	**Windows**	**Mac OS**
境界線マーカーツール	B	B
塗りつぶしツール	G	G
スポイトツール	I	I
クリーンアップツール	C	C
境界線修正ツール	T	T
境界線マーカーツールと消しゴムツールを切り替える	Alt + 境界線マーカーツール / 消しゴムツール	Option + 境界線マーカーツール / 消しゴムツール
スマート境界線マーカーツールに切り替える	境界線マーカーツールの選択中に Ctrl キーを押す	境界線マーカーツールの選択中に Command キーを押す
現在の境界線マーカーを削除する	Alt + Delete	Option + Delete
画像全体をハイライトで塗りつぶす	Ctrl + Delete	Command + Delete
画像の前景を塗りつぶして抽出をプレビューする	塗りつぶしツールの選択中に Shift + クリック	塗りつぶしツールの選択中に Shift + クリック
境界線修正ツールの選択中にエッジを移動する	Ctrl + ドラッグ	Command + ドラッグ
クリーンアップツールの選択中に不透明度を増やす	Alt + ドラッグ	Option + ドラッグ
プレビュー時に表示メニューの「元画像」と「抽出画像」のオプションを切り替える	X	X
プレビュー前にクリーンアップツールと境界線修正ツールを有効にする	Shift + X	Shift + X
プレビュー時に表示メニューのオプションを上から順番に切り替えて表示する	F	F
プレビュー時に表示メニューのオプションを下から順番に切り替えて表示する	Shift + F	Shift + F
ブラシサイズを 1 単位ずつ増減する	「ブラシサイズ」テキストボックスで、上向き矢印 / 下向き矢印キー†	「ブラシサイズ」テキストボックスで、上向き矢印 / 下向き矢印キー†
ブラシサイズを 1 単位ずつ増減する	ブラシサイズスライダーの表示中に、左向き矢印 / 右向き矢印キー†	ブラシサイズスライダーの表示中に、左向き矢印 / 右向き矢印キー†
クリーンアップツールまたは境界線修正ツールの強さを設定する	0–9	0–9
†Shift キーを押しながら操作すると、10 倍ずつ増減します。		
目的（パターンメーカーのみ）	**Windows**	**Mac OS**
現在の選択範囲を削除する	Ctrl + D	Command + D
選択範囲の移動を元に戻す	Ctrl + Z	Command + Z

生成または再生成する	Ctrl + G	Command + G
現在の選択範囲との共通範囲を選択する	Shift + Alt + 選択	Shift + Option + 選択
元画像と生成パターンの表示を切り替える	X	X
タイルのヒストリーの最初のタイルに移動する	Home	Home
タイルのヒストリーの最後のタイルに移動する	End	End
タイルのヒストリーの前のタイルに移動する	左向き矢印、Page Up	左向き矢印、Page Up
タイルのヒストリーの次のタイルに移動する	右向き矢印、Page Down	右向き矢印、Page Down
選択中のタイルをタイルのヒストリーから削除する	Delete	Delete
元画像の表示中に選択範囲を少しずつ移動する	右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印または下向き矢印	右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印または下向き矢印
元画像の表示中に選択範囲の移動を大きくする	Shift + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印または下向き矢印	Shift + 右向き矢印、左向き矢印、上向き矢印または下向き矢印

トップへ戻る

ファンクションキー

目的	**Windows**	**Mac OS**
ヘルプを開始する	F1	Help キー
取り消す / やり直す		F1
カット	F2	F2
コピー	F3	F3
ペースト	F4	F4
ブラシパネルを表示するまたは隠す	F5	F5
カラーパネルを表示するまたは隠す	F6	F6
レイヤーパネルを表示するまたは隠す	F7	F7
情報パネルを表示するまたは隠す	F8	F8
アクションパネルを表示するまたは隠す	F9	Option + F9
復帰	F12	F12
塗りつぶし	Shift + F5	Shift + F5
選択範囲をぼかす	Shift + F6	Shift + F6
選択範囲を反転する	Shift + F7	Shift + F7

(cc) BY-NC-SA

Photoshop の 32 ビットモードでの実行（64 ビット版 Mac OS のみ）

64 ビット版の Mac OS 10.5 以降では、従来のオプションのプラグインの中に、Photoshop が 32 ビットモードで実行されている場合にのみ使用できるものがあります。

1. Finder で、移動／アプリケーションを選択します。
2. Photoshop フォルダーを開きます。Photoshop アプリケーションアイコンを右クリックして「情報を見る」を選択します。
3. 情報ウィンドウの「一般情報」セクションで、「32 ビットモードで開く」を選択します。
4. 情報ウィンドウを閉じ、Photoshop を起動し直します。

詳しくは、64-bit operating system benefits and limitations in Photoshop を参照してください。

(cc) BY-NC-SA

取り消しおよびヒストリー

「取り消し」コマンドと「やり直し」コマンドの使用
最後に保存した状態への復帰
画像の一部を前に保存したバージョンに復元
操作のキャンセル
操作の完了時に通知を表示
ヒストリーパネルの使用
画像のスナップショットの作成
ヒストリー画像またはスナップショットを使用したペイント

「取り消し」コマンドと「やり直し」コマンドの使用

トップへ戻る

「取り消し」コマンドと「やり直し」コマンドを使用すると、操作の取り消しまたはやり直しを行うことができます。ヒストリーパネルを使用して操作の取り消しまたはやり直しを行うこともできます。

❖ 編集／取り消し、または編集／やり直しを選択します。
操作を元に戻せない場合、このコマンドはグレー表示されます。

最後に保存した状態への復帰

トップへ戻る

❖ ファイル／復帰を選択します。
注意： 「復帰」は、ヒストリーパネルにヒストリー画像として追加され、元に戻すことができます。

画像の一部を前に保存したバージョンに復元

トップへ戻る

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ヒストリーブラシツール を使用して、ヒストリーパネルで選択したヒストリー画像またはスナップショットで塗りつぶします。
- 消しゴムツール を選択し、「消去してヒストリーに記録」オプションを選択します。
- 復元する範囲を選択して、編集／塗りつぶしを選択します。「使用」で「ヒストリー」を選択して、「OK」をクリックします。

注意： ドキュメントの最初のヒストリー画像のスナップショットを使用して画像を復元するには、パネルメニューの「ヒストリーオプション」を選択して、「最初のスナップショットを自動的に作成」オプションがオンになっていることを確認してください。

操作のキャンセル

トップへ戻る

❖ 進行中の操作が停止するまで Esc キーを押し続けます。Mac OS では、Command+ ピリオドキーを押すこともできます。

操作の完了時に通知を表示

トップへ戻る

プログレスバーには、操作が進行中であることが表示されます。処理を中断したり、処理の完了時にプログラムから通知されるように設定できます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Windows）編集／環境設定／一般を選択します。
   - （Mac OS）Photoshop／環境設定／一般を選択します。
2. 「終了をビープ音で知らせる」を選択します。
3. 「OK」をクリックします。

ヒストリーパネルの使用

トップへ戻る

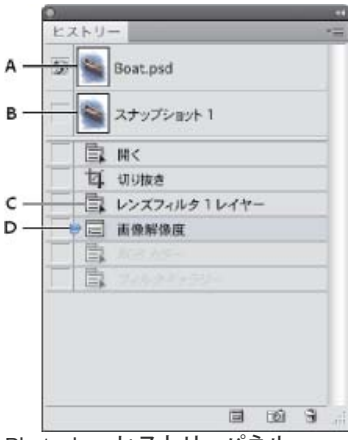
ヒストリーパネルを使用すると、現在の作業セッションで作成した画像の、以前のヒストリー画像に移動できます。画像に変更を加えるたびに、

その画像の新規のヒストリー画像がパネルに追加されます。

例えば、画像の一部を選択、塗りつぶし、回転した場合、それぞれの処理を行った後の状態が別々のヒストリー画像としてパネルに表示されます。パネルから目的のヒストリー画像を選択すると、画像は変更を適用した時点の状態に復帰します。つまり、その状態から作業をやり直すことができます。

ヒストリーパネルでは、ヒストリー画像を削除することもできます。さらに、Photoshop では、ヒストリー画像やスナップショットからドキュメントを作成することもできます。

ヒストリーパネルを表示するには、ウィンドウ／ヒストリーを選択するか、ヒストリーパネルのタブをクリックします。



Photoshop ヒストリーパネル
A. ヒストリーブラシのソースの設定 **B.** スナップショットのサムネール **C.** ヒストリー **D.** ヒストリースライダー

ヒストリーパネルを使用するときは、次の点を参考にしてください。

- パネル、カラー設定、アクション、環境設定などのプログラム全体の変更は、特定の画像に固有のものではないので、ヒストリーパネルには追加されません。
- ヒストリーパネルは、最近の 20 個のヒストリー画像を一覧表示するように初期設定されています。記憶するヒストリー画像の数は環境設定で変更できます。Photoshop の空きメモリ容量を増やすために、古いヒストリー画像は自動的に削除されます。作業セッション中に特定のヒストリー画像を保存するには、そのヒストリー画像のスナップショットを作成します。
- ファイルを閉じると、前回の作業セッションのヒストリー画像とスナップショットがすべてパネルから消去されます。
- 初期設定では、最初のヒストリー画像のスナップショットがパネルの一番上に表示されます。
- ヒストリー画像は、リストの一番下に追加されます。つまり、最も古いヒストリー画像がリストの一番上に表示され、最新のヒストリー画像が一番下に表示されます。
- 各ヒストリー画像には、使用したツールやコマンド名が表示されます。
- 初期設定では、あるヒストリー画像を選択すると、それ以降のヒストリーがグレー表示されます。このため、選択したヒストリー画像から作業を続ける場合に、破棄される変更が簡単にわかります。
- 初期設定では、ヒストリー画像を選択してから画像を変更すると、それ以降のヒストリー画像がすべて削除されます。
- ヒストリー画像を選択してから画像を変更し、それ以降のヒストリー画像が削除された場合は、「元に戻す」コマンドを使用して最後の変更を元に戻し、削除されたヒストリー画像を復元することができます。
- 初期設定では、1 つのヒストリー画像を削除すると、そのヒストリー画像自体とそれ以降のヒストリー画像がすべて削除されます。「ノンリニアヒストリーを許可」オプションを選択しておくと、削除したヒストリー画像以外の画像は削除されません。

以前のヒストリー画像への復帰

❖ 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- ヒストリー画像の名前をクリックします。
- ヒストリーパネルメニューまたは編集メニューから「1 段階進む」または「1 段階戻る」を選択して、次のヒストリー画像または前のヒストリー画像に移動します。

ヒストリー画像の削除

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ヒストリー画像の名前をクリックし、ヒストリーパネルメニューの「削除」を選択すると、そのヒストリー画像で加えた変更とそれ以降のヒストリー画像が削除されます。
- 選択したヒストリー画像を、現在のヒストリーを削除ボタン にドラッグして、そのヒストリー画像で加えた変更とそれ以降のヒストリー画像を削除します。
- ヒストリーパネルメニューの「ヒストリーを消去」を選択すると、ヒストリーパネルからヒストリー画像のリストが消去されま

す。画像は変更されません。このオプションでは、Photoshop が使用するメモリの量は減少しません。

- Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、ヒストリーパネルメニューの「ヒストリーを消去」を選択すると、ヒストリー画像のリストが完全に消去されますが、画像は変更されません。このコマンドによって「元に戻す」バッファーからヒストリー画像が削除されてメモリが解放されるので、Photoshop でメモリ不足を示すメッセージが表示された場合にこの操作は効果的です。「ヒストリーを消去」コマンドは元に戻せません。
- 編集／メモリをクリア／ヒストリーを選択して、開いているドキュメントすべてのヒストリー画像のリストを消去します。この操作は元に戻せません。

ヒストリー画像を使用したドキュメントの作成または置換

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ヒストリー画像またはスナップショットを、ヒストリーパネルにある、現在のヒストリー画像から新規ファイルを作成ボタン の上にドラッグします。新規に作成されたドキュメントのヒストリーリストには、「ヒストリー画面を複製」のエントリのみが含まれます。
- ヒストリー画像またはスナップショットを選択して、現在のヒストリー画像から新規ファイルを作成ボタン をクリックします。新規に作成されたドキュメントのヒストリーリストには、「ヒストリー画面を複製」のエントリのみが含まれます。
- ヒストリー画像またはスナップショットを選択して、ヒストリーパネルメニューの「新規ドキュメント」を選択します。新規に作成されたドキュメントのヒストリーリストには、「ヒストリー画面を複製」のエントリのみが含まれます。
- ヒストリー画像を既存のドキュメント上にドラッグします。

今後の編集作業用に、スナップショットやヒストリー画像を保存するには、保存するヒストリー画像ごとに、新しいファイルを作成して保存しておきます。元のファイルを開くときに、保存しておいた他のファイルも一緒に開きます。それぞれのファイルの最初のスナップショットを元の画像にドラッグすると、元の画像のヒストリーパネルでこれらのスナップショットを再び使用できるようになります。

ヒストリーオプションの設定

ヒストリーパネルにリストするアイテムの最大数や他のオプションを設定して、ヒストリーパネルをカスタマイズすることができます。

1. ヒストリーパネルメニューの「ヒストリーオプション」を選択します。
2. オプションを選択します。
   最初のスナップショットを自動的に作成 ドキュメントを開いたときにスナップショットが自動的に作成されます。

   保存時に新規スナップショットを自動的に作成 保存するたびにスナップショットを作成します。

   ノンリニアヒストリーを許可 特定のヒストリー画像に戻ってから変更を加えても、その後のヒストリー画像は削除されません。通常、ヒストリー画像を選択して画像を変更すると、選択したヒストリー画像の以降のヒストリー画像はすべて削除されます。このため、ヒストリーパネルには、編集した順番どおりにヒストリー画像が表示されることになります。ノンリニア方式でヒストリー画像を記録すると、ヒストリー画像を選択して画像に変更を加えるときに、そのヒストリー画像だけを削除することができます。編集したヒストリー画像は、リストの最後に追加されます。

   デフォルトで新規スナップショットダイアログを表示 パネルのボタンを使用する場合でも、スナップショット名を入力するダイアログが表示されます。

   レイヤーの表示 / 非表示の変更を取り消し可能にする 初期設定では、レイヤーの表示をオンまたはオフにしても、ヒストリーには記録されないので、取り消すことができません。このオプションを選択すると、レイヤーの表示と非表示の変更がヒストリーに記録されます。

ヒストリーログのオプションの設定

自分自身またはクライアント用の記録として、または法律上の目的のために、Photoshop で行った編集を詳細に追跡する必要が生じることがあります。ヒストリーログを使用すると、画像に行った操作の詳しい履歴を作成することができます。Adobe Bridge またはファイル情報ダイアログボックスを使用して、ヒストリーログのメタデータを表示できます。

外部ログファイルにテキストを書き出すか、編集されたファイルのメタデータに情報を保存することができます。多数の編集操作をファイルのメタデータとして記録すると、ファイルサイズが大きくなり、ファイルを開いたり保存したりするのに時間がかかることがあります。

ログファイルが不正に変更されていないことを証明することが必要な場合は、ヒストリーログをメタデータに保存し、Adobe Acrobat でログファイルをデジタル署名してください。

初期設定では、各セッションに関するヒストリーログデータは画像ファイルに埋め込まれたメタデータとして保存されます。ヒストリーログデータの保存場所とヒストリーログ内に含まれる詳細レベルを指定できます。

1. 編集／環境設定／一般（Windows）、または Photoshop／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。
2. 「ヒストリーログ」をクリックして、オン / オフを切り替えます。
3. 「ログ項目の保存先」で次のオプションのいずれかを選択します。
   メタデータ ヒストリーログを各ファイルに埋め込むメタデータとして保存します。

   テキストファイル ヒストリーログをテキストファイルに書き出します。テキストファイルに名前を付け、保存先を指定することを要求されます。

両方 メタデータをファイルに保存し、テキストファイルを作成します。
注意： テキストファイルを別の場所に、または新たに保存する場合は、「選択」ボタンをクリックして、テキストファイルの保存先を指定します。必要に応じて、ファイルに名前を付けて「保存」をクリックします。

4. ログ項目の編集ポップアップメニューから、次のオプションのいずれかを選択します。
セッションのみ Photoshop を起動または終了するたびに、およびファイルを開いたり閉じたりするたびに情報を記録します（各画像のファイル名が記録されます）。ファイルに加えられた編集内容に関する情報は記録されません。

簡略 セッションの情報に加えて、ヒストリーパネルに表示されるテキストを記録します。

詳細 「簡略」の情報に加えて、アクションパネルに表示されるテキストを記録します。ファイルの編集を細かく追跡する必要がある場合は、「詳細」を選択してください。

トップへ戻る

画像のスナップショットの作成

「スナップショット」コマンドを使用すると、画像の一時的なコピー（スナップショット）を作成できます。新しく作成したスナップショットは、ヒストリーパネルの一番上にあるスナップショットのリストに追加されます。スナップショットを選択すると、その状態の画像に戻って作業を続けることができます。

スナップショットは、ヒストリーパネルに一覧表示されるヒストリー画像に似ていますが、次の点でヒストリー画像よりもさらに便利です。

- 識別しやすいように名前を付けることができます。
- 作業セッション全体に対して保存できます。
- 効果を簡単に比較できます。例えば、フィルターの適用前と適用後のスナップショットを作成します。その後で、最初のスナップショットを選択し、設定を変えて同じフィルターを適用してみます。これらのスナップショットを切り替えれば、どちらの設定が適しているかを比較できます。
- スナップショットを使用すると、作業を簡単に復元できます。複雑なテクニックを試したり、何らかのアクションを適用したりするときは、最初にスナップショットを作成します。満足する結果が得られない場合は、そのスナップショットを選択して、手順をすべて元に戻すことができます。

  注意： スナップショットは画像と一緒に保存されるわけではありません。画像を閉じるとスナップショットは削除されます。また、「ノンリニアヒストリーを許可」オプションを選択しない場合は、スナップショットを選択して変更すると、ヒストリーパネル内のヒストリー画像がすべて削除されます。

スナップショットの作成

1. ヒストリー画像を選択して、次のいずれかの操作を行います。
   - スナップショットを自動的に作成するには、ヒストリーパネルの新規スナップショットを作成ボタン をクリックします。または、ヒストリーオプションで「保存時に新規スナップショットを自動的に作成」が選択されている場合は、ヒストリーパネルメニューの「新規スナップショット」を選択します。
   - スナップショット作成時にオプションを設定するには、ヒストリーパネルメニューの「新規スナップショット」を選択するか、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら新規スナップショットを作成ボタンをクリックします。
2. 「スナップショット名」テキストボックスにスナップショットの名前を入力します。
3. 対象メニューからスナップショットの内容を選択します。
   ドキュメント全体 画像内の全レイヤーのスナップショットが作成されます。

   統合レイヤー 画像内の全レイヤーを統合した状態のスナップショットが作成されます。

   現在のレイヤー 選択中のレイヤーだけのスナップショットが作成されます。

スナップショットの使用

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- スナップショットを選択するには、その名前をクリックするか、スナップショットの左にあるスライダーを目的のスナップショットまで上下にドラッグします。
- スナップショットの名前を変更するには、目的のスナップショットをダブルクリックして、名前を入力します。
- スナップショットを削除するには、削除するスナップショットを選択して、パネルメニューから「削除」を選択するか、現在のヒストリーを削除アイコン をクリックします。または、削除するスナップショットを、現在のヒストリーを削除アイコンまでドラッグします。

トップへ戻る

ヒストリー画像またはスナップショットを使用したペイント

ヒストリーブラシツール を使用すると、ヒストリー画像またはスナップショットのコピーを現在の画像ウィンドウにペイントできます。この

ツールは、画像のコピー、つまりサンプルを作成し、それを使用してペイントします。

例えば、ペイントツールまたはフィルターを使用して変更した画像のスナップショットを作成します（「ドキュメント全体」を選択してスナップショットを作成します）。画像に加えた変更を取り消してから、ヒストリーブラシツールを使用すると、画像の特定の範囲だけに変更内容を適用することができます。統合レイヤーのスナップショットを選択しない限り、ヒストリーブラシツールは、選択した画像のレイヤーだけを別の画像の同じ名前のレイヤーにペイントします。

ヒストリーブラシツールは、ヒストリー画像またはスナップショットをコピーしますが、同じレイヤーだけを処理します。Photoshop では、アートヒストリーブラシツールを使用してペイントし、画像に特殊効果を付けることもできます。

1. ヒストリーブラシツール を選択します。
2. オプションバーで、次のいずれかの操作を行います。
   - 不透明度と描画モードを指定します。
   - ブラシを選択し、ブラシオプションを設定します。
3. ヒストリーパネルで、ヒストリーブラシツールでペイントするヒストリー画像またはスナップショットの左の列をクリックします。
4. ヒストリーブラシツールで画像の上をドラッグしてペイントします。

関連項目

(cc) BY-NC-SR

法律上の注意 | プライバシーポリシー

画像とカラーの基本

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

画像の基本

ビットマップ画像について
ベクトルオブジェクトについて
ベクトルグラフィックとビットマップ画像の組み合わせ
カラーチャンネル
ビット数
ビット数の変換

ビットマップ画像について

トップへ戻る

ビットマップ画像（専門的にはラスター画像と呼ばれます）では、多数の画素（ピクセル）から成る四角形のグリッドで画像を表現します。各ピクセルには、特定の位置とカラー値が割り当てられます。ビットマップ画像を扱うときは、オブジェクトや形を編集するのではなく、ピクセルを編集することになります。ビットマップ画像は濃淡やカラー階調の微妙なグラデーションをより効率的に表現できるので、写真やデジタルペイントのような連続階調の画像で多く使用されます。

ビットマップ画像の画質は、解像度（画像に含まれる単位長さあたりのピクセル数）によって決まります。そのため、画面上で高い倍率で拡大したり、作成時の解像度よりも低い解像度でプリントしたりすると、細部が失われてエッジがぎざぎざになる場合があります。

同じビットマップ画像を異なる拡大率で表示した例

ビットマップ画像は大量の保存領域を必要とすることがあるので、Creative Suite コンポーネントで使用するときは、多くの場合、ファイルサイズを小さくするために圧縮する必要があります。画像ファイルを圧縮する場合は、レイアウトに読み込む前に、作成元のアプリケーションで圧縮するようにしてください。

注意： Adobe Illustrator では、効果およびグラフィックスタイルを使用して、アートワークにラスタライズ（ビットマップ画像化）効果を適用できます。

ベクトルオブジェクトについて

トップへ戻る

ベクトルオブジェクト（ベクトル画像またはベクトルシェイプとも呼ばれる）は、幾何学的特性によって画像を記述するベクトルと呼ばれる数学的オブジェクトで定義された直線と曲線で構成されます。

ベクトル画像は解像度に依存しないので、細部を損なうことなく自由に移動したり変更したりできます。サイズの変更、PostScript プリンターでの印刷、PDF ファイルでの保存、ベクトルベースのグラフィックアプリケーションへの読み込みなどを、エッジの鮮明さを維持したままで行うことができます。そのため、様々なサイズや出力メディアで使用されるロゴなどのアートワークに最適です。

Adobe Creative Suite の描画ツールや図形ツールを使用して作成するオブジェクトは、ベクトルオブジェクトの一例です。コピー＆ペーストコマンドを使用すると、Creative Suite コンポーネント間でベクトルオブジェクトをコピーできます。

ベクトルグラフィックとビットマップ画像の組み合わせ

トップへ戻る

ドキュメントでベクトルグラフィックとビットマップ画像を組み合わせた場合、そのアートワークを画面で表示したときと、最終的な出力結果（商用印刷、デスクトッププリンターによる印刷、Web 表示など）とが必ずしも同じにならないことに注意してください。作成したアートワークの品質は、次の要因によって左右されます。

透明 効果を適用すると、多くの場合、アートワークの一部に透明のピクセルが追加されます。アートワークに透明部分が含まれている場合、プリントや書き出しを行う前に分割・統合という処理が行われます。基本的には、初期設定のままでも適切に分割・統合処理がされますが、複雑に重なり合ったアートワークを高解像度で出力するときは、分割・統合処理の結果をプレビューすることをお勧めします。
画像解像度 ビットマップ画像の 1 インチあたりのピクセル数（ppi）です。プリント用の場合は、解像度が低すぎると、ピクセレーション（ピクセルが大きいためにプリント出力が非常に粗くなる状態）が生じます。解像度を高く設定しすぎると、出力機器でプリント可能なピクセルよりも小さいピクセルが使用されるため、出力の品質は向上せずにファイルサイズが大きくなり、アートワークのプリントに時間がかかります。

プリンター解像度とスクリーン線数 1 インチあたりのインクドット数（dpi）およびハーフトーンスクリーンの 1 インチあたりのライン数（lpi）です。画像解像度、プリンター解像度、スクリーン線数の設定で、プリント画像のディテールの画質が決まります。

カラーチャンネル

トップへ戻る

Photoshop の各画像には、1 つ以上のチャンネルがあり、チャンネルには画像のカラー要素に関する情報が格納されています。画像の初期設定のカラーチャンネル数は、カラーモードにより決定されます。初期設定でのチャンネル数は、モノクロ 2 階調モード、グレースケール、ダブルトーンおよびインデックスカラーの画像では 1、RGB と Lab 画像では 3、CMYK 画像では 4 です。モノクロ 2 階調モード以外の画像すべてに、チャンネルを追加できます。詳しくは、カラーモードを参照してください。

カラー画像のチャンネルは、実際には、画像の各カラーの構成要素を表すグレースケール画像です。例えば、RGB 画像では、レッド、グリーン、ブルーのカラー値についてそれぞれチャンネルがあります。

カラーチャンネルに加えて、アルファチャンネルを画像に追加して選択範囲をマスクとして保存および編集したり、スポットカラーチャンネルを追加してプリント用のスポットカラーの版を作成したりできます。詳しくは、チャンネルの基本を参照してください。

ビット数

トップへ戻る

ビット数は、画像内の各ピクセルで使用できるカラー情報の量を指定します。1 ピクセルあたりのビット数が多くなるほど、使用可能なカラー数が増加し、カラーの表現が正確になります。例えば、ビット数が 1 の画像では、ピクセルはブラックまたはホワイトのいずれかです。ビット数が 8 の画像では、2^8、つまり 256 の値を取ることができます。グレースケールモードの画像でビット数が 8 の場合、256 のグレー値を取ります。

RGB 画像は 3 つのカラーチャンネルで構成されています。1 ピクセル当たり 8 ビットの RGB 画像では、各チャンネルについて 256 の値を取ることができるので、1,600 万を超えるカラー値を表現できます。8 bit/チャンネルの RGB 画像は 24 ビット画像と呼ばれることもあります（8 ビット x 3 チャンネル = 24 ビットのピクセルあたりのデータ）。

8 bit/チャンネルの画像のほか、Photoshop では 16 と 32 bit/チャンネルの画像も処理できます。32 bit/チャンネルの画像は、ハイダイナミックレンジ（HDR）画像とも呼ばれます。

Photoshop での 16 ビット画像のサポート
Photoshop では、16 bit/チャンネル画像用として次のサポートを提供しています。

- グレースケール、RGB カラー、CMYK カラー、Lab カラーおよびマルチチャンネルモードで作業できます。
- 16 bit/チャンネル画像では、アートヒストリーブラシツールを除くツールパネルのすべてのツールを使用できます。
- 「バリエーション」を除くすべての色調補正コマンドを使用できます。
- 16 bit/チャンネル画像では、調整レイヤーなどのレイヤーを使用できます。
- 16 bit/チャンネル画像では、ゆがみなどの一部のフィルターを使用できます。

  一部のフィルターなど、Photoshop の特定の機能を使用するには、16 bit/チャンネル画像を 8 bit/チャンネル画像に変換します。変換時には、元のファイルが完全な 16 bit/チャンネル画像データとして保持されるように、「別名で保存」を実行して画像ファイルのコピーを変換することをお勧めします。

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

Understanding bit depth（英語のみ）
Martin Evening
詳しくは、Adobe Photoshop for Photographers から抜粋したこの記事を参照してください。

ビット数の変換

トップへ戻る

❖ 必要に応じて次の操作を行います。

- 8 bit/チャンネルと 16 bit/チャンネルの変換を行うには、イメージ／モード／16 bit/チャンネルまたは 8 bit/チャンネルを選択します。
- 8 bit/チャンネルまたは 16 bit/チャンネルを 32 bit/チャンネルに変換するには、イメージ／モード／32 bit/チャンネルを選択します。

関連項目

法律上の注意 | プライバシーポリシー

画像サイズと解像度

ピクセル寸法とプリント画像の解像度について
ファイルサイズ
モニターの解像度について
プリンターの解像度について
再サンプル
画像のピクセル数の変更
プリントサイズと解像度の変更
画像の適正な解像度の決定
画面でのプリントサイズの表示

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

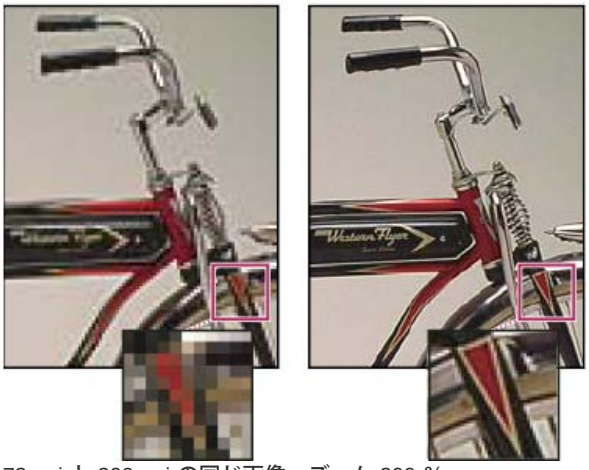
ビデオチュートリアル：Resizing images（英語のみ）
Chris Orwig
以下のキーコンセプトが最適な結果を得るのに役立ちます。

詳しくは、以下のリンクをクリックしてください。feedback.photoshop.com でご質問、機能のご要望、問題のご報告をお待ちしております。

トップへ戻る

ピクセル寸法とプリント画像の解像度について

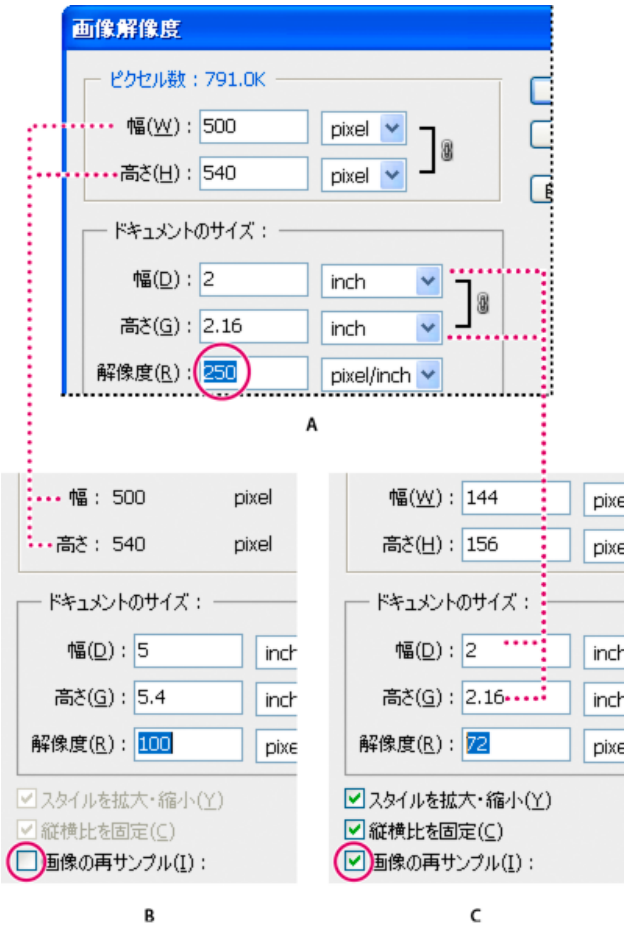
ピクセル寸法は、画像の幅と高さのピクセル総数を示します。解像度はビットマップ画像の細かさで、1 インチあたりのピクセル数（ppi）で示されます。1 インチあたりのピクセル数が増加すると、解像度は高くなります。一般的に、画像の解像度が高いほど、プリントした画像の品質が高くなります。



72 ppi と 300 ppi の同じ画像、ズーム 200 %

画像を再サンプルしない限り（詳しくは、再サンプルを参照してください）、プリントサイズまたは解像度を変更しても画像データの量は一定です。例えば、ファイルの解像度を変更すると、画像の幅と高さが変更され、同じ量の画像データが保持されます。

Photoshop では、画像解像度ダイアログボックス（イメージ／画像解像度を選択）で画像サイズと解像度の関係を確認できます。写真の画像データの両方を変更するわけではないので、「画像の再サンプル」の選択を解除します。次に、幅、高さまたは解像度を変更します。1 つの値を変更すると、それに応じて他の 2 つの値も変更されます。



ピクセル寸法 = ドキュメント（出力）サイズ x 解像度 ※この場合のドキュメントサイズはinchで計算します。
A. 元の寸法と解像度 **B.** ピクセル寸法の変更（再サンプル）なしで解像度を下げます。 **C.** 同じドキュメントサイズで解像度を下げると、ピクセル寸法が小さくなります（再サンプル）。

現在の画像サイズの表示

ドキュメントの現在のサイズを簡単に表示するには、ドキュメントウィンドウの下部にある情報ボックスを使用します。

❖ ファイル情報ボックスにポインターを置き、マウスボタンを押し続けます。

トップへ戻る

ファイルサイズ

キロバイト（KB）、メガバイト（MB）、またはギガバイト（GB）で表される画像のデジタルサイズのことを、ファイルサイズと呼びます。ファイルサイズは、画像のピクセル寸法に比例します。同じプリントサイズであれば、ピクセル数が多いほど詳細に表示できますが、保存に必要なディスク容量が大きくなり、編集や印刷にも時間がかかります。つまり、画像の解像度は、画像の画質（必要なデータすべてを含む）とファイルサイズとのバランスによって決まります。

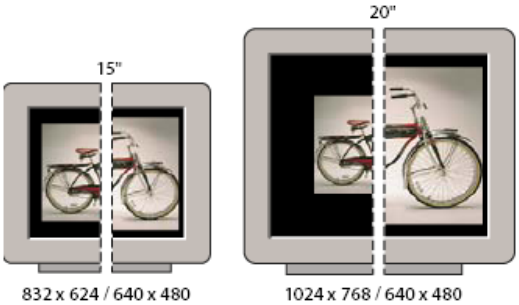
また、ファイルサイズはファイル形式によっても変わります。GIF、JPEG、PNG など、ファイル形式ごとに圧縮方式が異なるため、ピクセル寸法は同じでもファイルサイズが大きく異なる可能性があります。同様に、色のビット数、画像のチャンネルレイヤー数と画像のチャンネル数によってもファイルサイズは異なります。

Photoshop で扱える画像のピクセル寸法は最大 300,000 x 300,000 です。この制限により、画像のプリントサイズおよび解像度が限定されます。

トップへ戻る

モニターの解像度について

モニターの解像度はピクセル数で表されます。例えば、モニター解像度と写真のピクセル数が同じサイズである場合、写真は 100 %の倍率で画面いっぱいに表示されます。画像が画面にどの程度の大きさで表示されるかは、画像のピクセル数、モニターのサイズ、モニター解像度の設定などの要素の組み合わせによって決まります。Photoshop では、画面上の画像の拡大率を変更できるので、あらゆるピクセル数の画像を容易に操作することができます。



様々なサイズおよび解像度のモニターで表示した 620 x 400 ピクセルの画像

画面に表示する画像を準備する場合は、写真が表示されるモニターの最低解像度を考慮する必要があります。

プリンターの解像度について

トップへ戻る

プリンターの解像度は、1 インチあたりのインクドット数（dpi）で表されます。一般的に、1 インチあたりのドット数が多くなるほど、プリント出力は細かくなります。多くのインクジェットプリンターの解像度は、およそ 720 〜 2880 dpi です （技術的には、インクジェットプリンターは、実際にドットを出力するイメージセッタやレーザープリンターとは異なり、インクを霧状に噴射します）。

プリンター解像度は画像解像度とは異なりますが、関係しています。インクジェットプリンターで高画質の写真をプリントする場合、適切な結果を得るには、最低でも 220 ppi の画像解像度が必要です。

スクリーン線数とは、グレースケール画像や色分解のプリントに使用される、1 インチあたりのプリンタードットまたはハーフトーンセルの数です。スクリーン線数は、ラインスクリーンまたは単に線数とも呼ばれ、1 インチあたりのライン数（lpi）、ハーフトーンスクリーンの場合は 1 インチあたりのセルのライン数で表されます。出力デバイスの解像度が高くなるほど使用できるスクリーン線数が増え、高品質なプリントを再現できます。

画像解像度とスクリーン線数の設定で、プリント画像のディテールが決まります。最高画質のハーフトーン画像を出力するには、通常、スクリーン線数の 1.5 〜 2 倍の画像解像度を使用します。ただし、画像および出力機器によっては、低い解像度でも高画質の出力結果が得られることがあります。プリンターのスクリーン線数を設定するには、プリンターのマニュアルを参照するか、サービスビューロに問い合わせてください。

注意： イメージセッタおよび 600 dpi のレーザープリンターの中には、ハーフトーン以外のスクリーニング技術を利用するものがあります。ハーフトーンに対応していないプリンターで画像をプリントする場合は、推奨される画像解像度についてプリンターメーカーのサポート窓口に問い合わせるか、プリンターのマニュアルを参照してください。

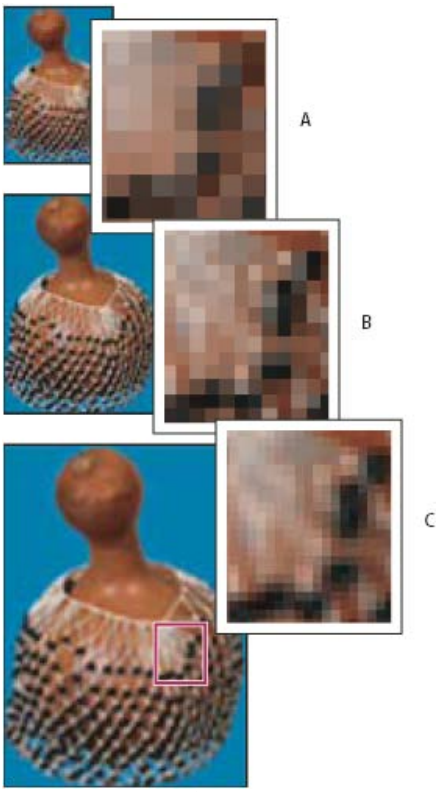
スクリーン線数の例

A. 65 lpi:ニュースレターやクーポンの印刷に使用される粗い画面 **B.** 85 lpi：新聞の印刷に使用される標準画質の画面 **C.** 133 lpi：4 色刷りの雑誌の印刷に使用される高画質の画面 **D.** 177 lpi：年次報告書や美術書に使用される精緻な画面

再サンプル

トップへ戻る

再サンプルとは、画像のピクセル数または解像度を変更することによって画像データ量を変更することです。ダウンサンプル（ピクセル数の削減）を行った場合は、画像の情報が削除されます。再サンプルアップ（ピクセル数の増加、すなわちアップサンプル）を行った場合は、新しいピクセルが追加されます。補間方式を指定して、ピクセルをどのように追加または削除するかを決定します。



ピクセルの再サンプル
A. ダウンサンプル **B.** 元の画像 **C.** 再サンプルアップ（各画像セットには選択されたピクセルが表示されています）

再サンプルを行うと画質が低下することがあるので注意してください。例えば、画像のピクセル寸法を大きくする再サンプルを行うと、ディテールが一部失われ、鮮明さが低下します。再サンプルした画像にアンシャープマスクフィルターを適用すると、画像のディテールに再度焦点を合わせやすくなります。

再サンプルしなくても済むようにするには、十分に高い解像度で画像をスキャンまたは作成します。画面上でピクセル寸法の変更結果を確認したり、様々な解像度で校正刷りを行う場合は、元ファイルの複製を作成してから再サンプルします。

Photoshop では、補間方式を使用して画像が再サンプルされ、既存のピクセルのカラー値に基づいて新しいピクセルにカラー値が割り当てられます。使用する方式は、画像解像度ダイアログボックスで選択できます。

ニアレストネイバー法 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。この方式は、アンチエイリアスされていないエッジのあるイラストにおいて、鮮明な線を保持し、ファイルサイズを小さくする場合に使用します。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。
バイキュービック法 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。
バイキュービック法（滑らか） 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） 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。「バイキュービック法（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。

Photoshop で画像データを再サンプルするときに使用する初期設定の補間方式を指定できます。編集／環境設定／一般（Windows）、または Photoshop／環境設定／一般（Mac OS）を選択し、画像補間方式メニューから方式を選択します。

トップへ戻る

画像のピクセル数の変更

画像のピクセル数を変更すると、画面上の画像のサイズだけでなく、画質やプリント特性（プリントサイズや画像解像度）にも影響します。

1. イメージ／画像解像度を選択します。
2. 現在のピクセルの幅と高さの比率を維持するには、「縦横比を固定」を選択します。このオプションでは、高さを変更すると、縦横比率を維持したまま幅が自動的に変更されます。その逆も同様です。
3. 「ピクセル数」で「幅」と「高さ」の値を入力します。現在の寸法に対する比率で指定するには、単位として「%」を選択します。画像の新しいファイルサイズは、画像解像度ダイアログボックスの上部に表示され、元のファイルサイズはカッコ内に示されます。
4. 「画像の再サンプル」が選択されていることを確認し、補間方式を選択します。
5. スタイルが適用されたレイヤーが画像にある場合、「スタイルを拡大・縮小」を選択して、サイズ変更する画像の効果を拡大または縮小します。このオプションは、「縦横比を固定」を選択した場合のみ使用できます。

6. オプションの設定が完了したら、「OK」をクリックします。
   画像を小さくする際に最適な結果を得るには、ダウンサンプルを行ってから、アンシャープマスクフィルターを適用します。画像を大きくするには、高い解像度で画像を再スキャンします。

トップへ戻る

プリントサイズと解像度の変更

プリント用の画像を作成する場合は、プリントサイズおよび画像解像度で画像サイズを指定すると便利です。これら 2 つの測定値はドキュメントサイズと呼ばれ、これによって総ピクセル数および画像のファイルサイズが決まります。さらに、他のアプリケーションで画像を使用する場合の基本サイズも決定します。「プリント」コマンドを使用すると、プリントする画像の寸法をさらに拡大または縮小できますが、「プリント」コマンドで行った変更はプリントする画像だけに反映され、画像ファイルのドキュメントサイズには影響しません。

画像の再サンプルが選択されている場合、プリントサイズと解像度を別々に変更できます。さらに、画像の総ピクセル数を変更することもできます。再サンプルの選択が解除されている場合は、プリントサイズまたは解像度の一方だけを変更できます。この場合、総ピクセル数を保持するために、Photoshop によってもう一方の値が自動調整されます。一般に、最高のプリント画質を得るには、再サンプルを行う前にサイズと解像度を変更します。次に、必要に応じて再サンプルを行います。

1. イメージ／画像解像度を選択します。
2. プリントサイズ、画像解像度の一方または両方を変更します。
   - プリントサイズまたは解像度のみを変更し、それに応じて画像の総ピクセル数を調整するには、「画像の再サンプル」が選択されていることを確認し、補間方式を選択します。
   - 画像の総ピクセル数は変更せずに、プリントサイズおよび解像度を変更するには、「画像の再サンプル」の選択を解除します。
3. 現在の画像の縦横比率を維持するには、「縦横比を固定」を選択します。このオプションでは、高さを変更すると、その値に応じて幅が自動的に変更されます。その逆も同様です。
4. 「ドキュメントのサイズ」に、変更後の幅と高さの値を入力します。必要な場合は、別の単位を選択します。「幅」で「コラム」を選択すると、単位・定規環境設定ダイアログボックスで指定した幅と余白の値が使用されます。
5. 「解像度」に新しい値を入力します。必要な場合は、別の単位を選択します。
   画像解像度ダイアログボックスに最初に表示された設定値に戻すには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら「初期化」ボタンをクリックします。

トップへ戻る

画像の適正な解像度の決定

ハーフトーンスクリーンを使用して画像をプリントする場合、適切な解像度は出力デバイスのスクリーン線数によって異なります。Photoshop は、出力デバイスのスクリーン線数を基に画像解像度の推奨値を決定できます。

注意： 画像解像度がスクリーン線数の 2.5 倍を超える場合、画像をプリントしようとすると警告メッセージが表示されます。これは、画像の解像度が、そのプリンターでの適正値よりも高いことを示しています。ファイルのコピーを保存し、解像度を下げます。

1. イメージ／画像解像度を選択します。
2. 「自動設定」をクリックします。
3. 「スクリーン線数」には、出力デバイスのスクリーン線数を入力します。必要な場合は、別の単位を選択します。「スクリーン線数」の値は画像解像度を算定するためだけに使用され、プリント画面の設定には影響しません。
4. 「画質」では、オプションを 1 つ選択します。
   低い スクリーン線数と同じ解像度（72 ppi 以上）になります。

   標準 スクリーン線数の 1.5 倍の解像度になります。

   高い スクリーン線数の 2 倍の解像度になります。

トップへ戻る

画面でのプリントサイズの表示

✤ 次のいずれかの操作を行います。

- 表示／プリントサイズを選択します。
- 手のひらツールまたはズームツールを選択し、オプションバーの「プリントサイズ」をクリックします。

画像解像度ダイアログボックスの「ドキュメントのサイズ」セクションの設定に従って、おおよそのプリントサイズで画像が再表示されます。画面上のプリントサイズは、モニターのサイズと解像度により異なります。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

カメラやスキャナーからの画像の取り込み

カメラからのデジタル画像の取り込み
WIA を使用したデジタルカメラからの画像の読み込み（Windows のみ）
スキャン画像の読み込み

トップへ戻る

カメラからのデジタル画像の取り込み

画像をコンピューターにコピーするには、カメラまたはメディアカードリーダーをコンピューターに接続します。

- Adobe® Bridge® の「写真をカメラから取り込む」コマンドを使用して、写真のダウンロード、編成、名前変更、メタデータの適用を行います。
- カメラやカードリーダーがコンピューター上でドライブとして表示される場合、ハードディスクまたは Adobe Bridge へ直接画像をコピーします。
- カメラに付属するソフトウェア、Windows Image Acquisition（WIA）または Image Capture（Mac OS）を使用します。WIA またはイメージキャプチャの使用について詳しくは、コンピューターのマニュアルを参照してください。

トップへ戻る

WIA を使用したデジタルカメラからの画像の読み込み（Windows のみ）

一部のデジタルカメラは、WIA（Windows Image Acquisition）を使用して画像を読み込みます。WIA を使用した場合、Photoshop は Windows およびデジタルカメラまたはスキャナーのソフトウェアと連動して、画像を直接読み込みます。

1. ファイル／読み込み／WIA サポートを選択します。
2. コンピューターで画像ファイルを保存する場所を選択します。
3. 「読み込んだ画像を Photoshop で開く」が選択されていることを確認します。多数の画像を読み込む場合や、画像を後で編集する場合は、「読み込んだ画像を Photoshop で開く」の選択を解除します。
4. 読み込んだ画像を、実行日で名前を付けたフォルダーに直接保存する場合は、「今日の日付をフォルダー名にして新規サブフォルダーを作成」を選択します。
5. 「スタート」をクリックします。
6. 読み込む画像が入っているデジタルカメラを選択します。
   注意： サブメニューに目的のデジタルカメラの名前が表示されない場合は、そのカメラのソフトウェアとドライバーが正しくインストールされていることと、カメラが接続されていることを確認します。
7. 次のいずれかの方法で、読み込む画像を選択します。
   - サムネールリストの画像をクリックして、選択した画像を読み込みます。
   - Shift キーまたは Ctrl キーを押しながら複数の画像をクリックして、選択した画像を一度に読み込みます。
   - 「すべて選択」をクリックして、読み込み可能な画像をすべて読み込みます。
8. 「画像の取得」をクリックして、画像を読み込みます。

トップへ戻る

スキャン画像の読み込み

スキャン画像を読み込むには、個別のスキャンソフトウェアから TIFF ファイルを開くか、Photoshop で直接 TWAIN または WIA インターフェイスを使用します。どちらの場合も、スキャナーに必要なソフトウェアがインストールされていることを確認してください。インストール手順については、スキャナーのメーカーが提供しているドキュメントを参照してください。

注意： スキャナードライバーは、アドビではなくスキャナーのメーカーがサポートします。スキャンで問題が発生した場合は、最新バージョンのスキャナードライバーおよびソフトウェアを使用していることを確認してください。

別のスキャンアプリケーションからの画像の読み込み

ほとんどのスキャナーには Photoshop 外で実行可能なソフトウェアが付属しており、スキャンに関して Photoshop と同じようなオプションと品質が提供されています。これを使用することで、古い TWAIN ドライバーによる問題を回避できます。また、バックグラウンドでスキャンしながら Photoshop で画像を編集できるため、作業効率も向上します。

1. スキャンソフトウェアを起動し、必要に応じてオプションを設定します（Mac OS では、画像キャプチャユーティリティも使用できます）。
2. スキャンした画像を TIFF 形式で保存します。

3. 保存した TIFF ファイルを Photoshop で開きます。

スキャナーのソフトウェアによっては、スキャン完了後に起動される画像の外部エディターとして Photoshop を指定できる場合があります。

TWAIN インターフェイスを使用した画像の読み込み

TWAIN は、スキャナー、デジタルカメラおよびフレームグラバーによる画像の取り込みに適した、クロスプラットフォームのインターフェイスです。

1. デバイスのメーカーが提供している TWAIN ソフトウェアをインストールします。
2. Windows 用または Mac OS 用の Photoshop TWAIN プラグインをダウンロードします。

   このプラグインは、32 ビット版の Windows と Mac OS をサポートしています。また、スキャナーのメーカーが 64 ビット版ドライバーをサポートしている場合は、64 ビット版 Mac OS 10.6 もサポートしています（ほとんどのメーカーが 64 ビット版ドライバーをサポートしていないため、通常、Mac OS では Photoshop を 32 ビットモードで実行する必要があります）。
3. ファイル／読み込みを選択し、サブメニューから使用デバイスを選択します。

WIA インターフェイスを使用した画像の読み込み（Windows のみ）

1. ファイル／読み込み／WIA サポートを選択します。
2. 画像ファイルを保存する場所を選択します。
3. 「スタート」をクリックします。
4. 「読み込んだ画像を Photoshop で開く」を選択します（大量の画像を読み込んだり、後で画像を編集する場合を除きます）。
5. 読み込んだ画像を、現在の日付で名前を付けたフォルダーに保存する場合は、「新規サブフォルダー」を選択します。
6. 使用するスキャナーを選択します。
   注意： サブメニューに目的のスキャナーの名前が表示されない場合は、そのスキャナーのソフトウェアとドライバーが正しくインストールされていることと、スキャナーが接続されていることを確認します。
7. 次のいずれかの方法で、スキャンする画像の種類を選択します。カラー画像、グレースケール画像、白黒画像またはテキスト。
   カスタム設定を指定するには、「スキャンした画像の品質の調整」を選択します。
8. 「プレビュー」をクリックします。必要な場合は、バウンディングボックスのハンドルをドラッグして、切り抜きのサイズを調整します。
9. 「スキャン」をクリックします。

スキャンした画像は、BMP 形式で保存されます。

関連項目

デジタルカメラまたはカードリーダーから Adobe Bridge への写真の取り込み

Camera Raw での画像の検索、オープン、保存

(cc) BY-NC-SA

作成、開く、画像の読み込み

画像の作成
画像の複製
ファイルを開く
PDF ファイルを開く
EPS ファイルを開く

詳しくは、以下のリンクをクリックしてください。feedback.photoshop.com でご質問、機能のご要望、問題のご報告をお待ちしております。

画像の作成

トップへ戻る

1. ファイル／新規を選択します。
2. 新規ダイアログボックスで、画像の名前を入力します。
3. （オプション）プリセットポップアップメニューから新規作成に使用する定義済みの設定を選択します。
   注意： 特定のデバイス用に設定されたサイズで新規ドキュメントを作成するには、「Device Central」ボタンをクリックします。
4. サイズポップアップメニューからプリセットを選択するか、「幅」および「高さ」テキストボックスに値を入力して、幅と高さを設定します。
   新しい画像の幅、高さ、解像度、カラーモードおよびビット数を、開いている画像に合わせるには、プリセットポップアップメニューの下部から、一致させる画像のファイル名を選択します。
5. 解像度、カラーモードおよびビット数を設定します。

   画像データの選択範囲内をクリップボードにコピーしてある場合、幅、高さおよび解像度はコピーされている内容に基づいて自動的に設定されます。
6. カンバスカラーオプションを選択します。
   白 背景レイヤーが白（初期設定の背景色）で塗りつぶされます。

   背景色 背景レイヤーが現在設定されている背景色で塗りつぶされます。

   透明 背景レイヤーでなく、単一の透明なレイヤーを持つファイルが作成されます。
7. （オプション）必要に応じて、「詳細」ボタンをクリックしてその他のオプションを表示します。
8. （オプション）「詳細」セクションのカラープロファイルポップアップメニューでカラープロファイルを選択するか、「このドキュメントのカラーマネジメントを行わない」を選択します。ピクセル縦横比ポップアップメニューでは、ビデオ用画像を使用する場合を除き、「正方形ピクセル」を選択します。ビデオ用画像の場合は、非正方形ピクセルを使用する別のオプションを選択します。
9. 作業が終わったら、「プリセットを保存」ボタン をクリックして設定をプリセットとして保存するか、「OK」をクリックして新規ファイルを開きます。

画像の複製

トップへ戻る

画像（レイヤー、レイヤーマスク、チャンネルすべてを含む）をディスクに保存せずに、RAM 上で複製することができます。

1. 複製する画像を開きます。
2. イメージ／複製を選択します。
3. 複製した画像に名前を入力します。
4. レイヤーを統合した画像を複製するには、「レイヤーを統合して複製」を選択します。レイヤーを保持するには、このオプションを選択解除します。
5. 「OK」をクリックします。

ファイルを開く

トップへ戻る

ファイルを開くには、「開く」コマンドおよび「最近使用したファイルを開く」コマンドを使用します。Adobe Bridge または Adobe® Photoshop® Lightroom™ から Photoshop でファイルを開くこともできます。

Camera Raw や PDF などの特定のファイルを開く場合は、Photoshop で完全にファイルが開く前に、ダイアログボックスで設定やオプションを指定します。

Photoshop® Extended では、静止画像に加えて、3D ファイル、ビデオファイル、画像シーケンスファイルも編集できます。詳しくは、ビデオファイルと画像シーケンスの読み込み（Photoshop Extended）を参照してください。

注意： Photoshop では、様々なファイル形式を開いたり読み込んだりするためにプラグインモジュールを使用します。開くダイアログボックスまたはファイル／読み込みサブメニューにファイル形式が表示されない場合は、その形式のプラグインモジュールをインストールする必要があります。
場合によっては、Photoshop がファイルの形式を正しく判定できないことがあります。例えば、ファイルが 2 つのオペレーティングシステム間で転送されたような場合です。Mac OS と Windows 間でファイルを転送するときに、ファイル形式のラベルが正しく添付されない場合があります。このような場合は、ファイルを開くときに正しい形式を指定する必要があります。

Illustrator アートを Photoshop に取り込むとき、レイヤー、マスク、透明度、複合シェイプ、スライス、画像マップ、編集可能なテキストを可能な限り維持できます。そのためには Illustrator で、Photoshop（PSD）ファイル形式でアートを書き出します。Illustrator アートに Photoshop がサポートしない要素が含まれている場合、アートワークの外観は保持されますが、レイヤーは結合され、アートワークはラスタライズされます。

「開く」コマンドを使用してファイルを開く

1. ファイル／開くを選択します。
2. 開くファイルの名前を選択します。ファイルが表示されない場合は、ファイルの種類ポップアップメニュー（Windows）または使用可能ポップアップメニュー（Mac OS）から、すべてのファイル形式を表示するオプションを選択します。
3. 「開く」をクリックします。開く画像によってはダイアログボックスが表示され、そのファイル形式に固有のオプションが設定できます。
   注意： カラープロファイルの警告メッセージが表示された場合は、埋め込みプロファイルを作業用スペースとして使用する、ドキュメントカラーを作業用スペースに変換する、または埋め込みプロファイルを入れ替えることを指定します。詳しくは、読み込んだ画像のカラーマネジメントを参照してください。

最近使用したファイルを開く

❖ ファイル／最近使用したファイルを開くを選択し、サブメニューからファイルを選択します。
注意： 最近使用したファイルメニューに表示するファイルの数を指定するには、ファイル管理環境設定の「最近使用したファイルのリスト数」を変更します。編集／環境設定／ファイル管理（Windows）または Photoshop／環境設定／ファイル管理（Mac OS）を選択します。

ファイルを開く際の形式の指定

ファイルが実際の形式とは一致しない拡張子を付けて保存されている場合（.gif という拡張子を付けて保存された PSD ファイルなど）や、ファイルに拡張子がない場合は、Photoshop でファイルを開くことができない可能性があります。適切な形式を選択すると、Photoshop でファイルが認識され、開くことができるようになります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- （Windows）ファイル／指定形式で開くを選択し、開くファイルを選択します。次に、指定形式で開くポップアップメニューから目的の形式を選択し、「開く」をクリックします。
- （Mac OS）ファイル／開くを選択し、表示ポップアップメニューの「すべてのドキュメント」を選択します。次に、開くファイルを選択し、形式ポップアップメニューから目的のファイル形式を選択し、「開く」をクリックします。

注意： ファイルが開かない場合は、選択した形式が正しくないか、ファイルが破損している可能性があります。

トップへ戻る

PDF ファイルを開く

Adobe Portable Document Format（PDF）は、ベクトルデータとビットマップデータの両方を表示できる汎用ファイル形式です。PDF には、電子的なドキュメント検索とナビゲーションの機能があります。PDF は、Adobe Illustrator および Adobe Acrobat で主に使用される形式です。

PDF ファイルには、画像が 1 つだけ含まれているものも、複数のページおよび複数の画像が含まれているものもあります。Photoshop で PDF ファイルを開く際は、開くページまたは画像を選択し、ラスタライズオプションを指定することができます。

「配置」コマンド、「ペースト」コマンドおよびドラッグ＆ドロップ機能を使用して、PDF データを読み込むこともできます。ページまたは画像は、スマートオブジェクトとして独立したレイヤーに配置されます。

注意： 次の手順は、Photoshop で汎用 PDF ファイルを開く場合の手順です。Photoshop PDF ファイルを開く場合は、PDF の読み込みダイアログボックスでオプションを指定する必要はありません。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Photoshop）ファイル／開くを選択します。
   - （Bridge）PDF ファイルを選択し、ファイル／アプリケーションを指定して開く／Adobe Photoshop を選択します。手順 3 に進みます。
2. 開くダイアログボックスで、ファイルの名前を選択し、「開く」をクリックします。
3. PDF の読み込みダイアログボックスの「選択」セクションで、PDF ドキュメントのどの要素を読み込むかに応じて、「ページ」または「画像」オプションを選択します。
4. サムネールをクリックして、開くページまたは画像を選択します。複数のページまたは画像を選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。選択されたアイテムの数がプレビューの下に表示されます。画像を読み込む場合は、手順 8 に進みま

す。
注意： サムネールサイズポップアップメニューを使用して、プレビューのサムネール表示を調整します。「エリアに合わせる」オプションを選択すると、1 つのサムネールのサイズがプレビューウィンドウに合わせられます。複数のアイテムがある場合は、スクロールバーが表示されます。

5. 新規ドキュメントに名前を付けるには、「名前」テキストボックスに名前を入力します。複数のページまたは画像を読み込む場合は、基本名の後に番号が付いた名前で複数のドキュメントが開かれます。
6. 「ページオプション」セクションで、トリミングポップアップメニューから項目を選択して、PDF ドキュメントのどの部分を含めるかを指定します。
バウンディングボックス ページのすべてのテキストとグラフィックを含む最小の長方形部分を切り抜きます。このオプションを選択すると、必要のない白いスペースと、仕上がりサイズの外側にあるドキュメントの要素が除去されます。
注意： バウンディングボックスでは、元のアプリケーションで背景として作成された白いオブジェクトの領域は切り抜かれません。

   メディアサイズ ページの元のサイズを切り抜きます。

   トリミングサイズ PDF ファイルのクリップ領域（切り抜きマージン）を切り抜きます。

   裁ち落としサイズ カッティング、折りたたみ、トリミングなどの製作過程固有の制限に適応するために PDF ファイルで指定された領域を切り抜きます。

   仕上がりサイズ 最終的に出力されるサイズとして指定された領域を切り抜きます。

   アートサイズ PDF データを別のアプリケーションに配置するために PDF ファイルで指定された領域を切り抜きます。

7. 「画像解像度」セクションで、幅と高さの値を必要に応じて入力します。
   - 幅と高さの縦横比を維持しながら値を変更するには、「縦横比を固定」を選択します。
   - 幅と高さの値を正確に指定してページを拡大・縮小するには、「縦横比を固定」の選択を解除します。ただし、ページを拡大・縮小するときに、ゆがみが発生することがあります。

   複数のページが選択されているとき、「幅」および「高さ」テキストボックスには、選択されたページの中で最も大きな幅と高さの値が表示されます。「縦横比を固定」が選択されている場合、幅と高さの値を変更しなければ、すべてのページは元のサイズでラスタライズされます。これらの値を変更すると、すべてのページはラスタライズ処理されるときに値に従って拡大・縮小されます。

8. 「画像解像度」セクションで以下のオプションを指定します。
解像度 ドキュメントの解像度を設定します。詳しくは、ピクセル寸法とプリント画像の解像度についてを参照してください。

   モード ドキュメントのカラーモードを設定します。詳しくは、カラーモードを参照してください。

   ビット数 ドキュメントのビット数を設定します。詳しくは、ビット数を参照してください。

   幅と高さの値および解像度によって、結果のドキュメントの最終的なピクセルサイズが決まります。

9. カラープロファイルの警告を非表示にするには、「警告を非表示」を選択します。
10. 「OK」をクリックします。

トップへ戻る

EPS ファイルを開く

EPS（Encapsulated PostScript）形式のファイルは、ベクトルおよびビットマップのどちらのデータも扱うことができ、ほとんどすべてのグラフィック、イラストおよび DTP アプリケーションでサポートされています。アドビアプリケーションの中で、ポストスクリプトのアートワーク作成を主とするのは Adobe Illustrator です。ベクトルアートが含まれている EPS ファイルを開くとき、そのファイルはラスタライズされます。具体的には、数式で定義されているベクトルアートワークの直線および曲線が、ビットマップ画像のピクセルに変換されます。

「配置」コマンド、「ペースト」コマンドおよびドラッグ＆ドロップ機能を使用して、ポストスクリプトのアートワークを Photoshop に取り込むこともできます。

1. ファイル／開くを選択します。
2. 目的のファイルを選択し、「開く」をクリックします。
3. 希望のサイズ、解像度およびモードを指定します。高さと幅の比率を保持するには、「縦横比を固定」を選択します。
4. アートワークのエッジのギザギザを軽減するには、「アンチエイリアス」を選択します。

関連項目

Adobe Bridge

Mini Bridge

Camera Raw を使用した画像の処理

(cc) BY-NC-SA

画像の表示

画面表示モードの変更
画像の別の部分の表示
回転ビューツールの使用
トラックパッド操作の無効化（Mac OS）
ナビゲーターパネルの使用
ズームインまたはズームアウト
複数のウィンドウでの画像の表示
複数画像の表示倍率と位置の一致

画面表示モードの変更

トップへ戻る

スクリーンモードのオプションを使用して、画像を画面全体に表示することができます。メニューバー、タイトルバー、スクロールバーは表示 / 非表示を切り替えることができます。

スクリーンモードを切り替えるには F キーを押します。

次のいずれかの操作を行います。

- 上部にメニューバー、横にスクロールバーがある初期設定モードの画面を表示するには、表示／スクリーンモード／標準スクリーンモードを選択するか、アプリケーションバーのスクリーンモードボタン をクリックし、ポップアップメニューから「標準スクリーンモード」を選択します。
- タイトルバーとスクロールバーを非表示にし、メニューバー付きのフルスクリーンビューを 50%グレーの背景で表示するには、表示／スクリーンモード／メニュー付きフルスクリーンモードを選択するか、アプリケーションバーのスクリーンモードボタンをクリックし、ポップアップメニューから「メニュー付きフルスクリーンモード」を選択します。
- タイトルバー、メニューバーおよびスクロールバーを非表示にし、黒の背景のみのフルスクリーンビューを表示するには、表示／スクリーンモード／メニューなしフルスクリーンモードを選択するか、アプリケーションバーのスクリーンモードボタンをクリックし、ポップアップメニューから「メニューなしフルスクリーンモード」を選択します。

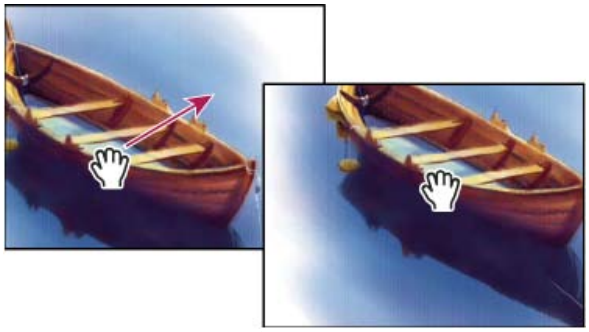
画像の別の部分の表示

トップへ戻る

次のいずれかの操作を行います。

- ウィンドウのスクロールバーを使います。
- 手のひらツールを選択して、画像内をドラッグします。他のツールが選択されているときに手のひらツールを使用するには、スペースバーを押しながら画像内をドラッグします。

  コンピューター上に OpenGL がある場合は、手のひらツールを使用して、画像を表示したい方向にフリックできます。マウスをすばやく動かすと、画像はドラッグし続けた場合と同様に移動します。この機能を有効にするには、編集／環境設定／一般（Windows）または Photoshop／環境設定／一般（Mac OS）を選択し、「フリックパンを有効にする」を選択します。



手のひらツールをドラッグして画像の別の部分を表示

- ナビゲーターパネル内の色付きの枠線（表示ボックスと呼ばれます）をドラッグします。

回転ビューツールの使用

トップへ戻る

回転ビューツールを使用して、カンバスを非破壊的に回転できます。画像は変形しません。カンバスの回転は、ペイントや描画が簡単になるなど、多くの理由で役立ちます（OpenGL が必要です）。

マルチタッチトラックパッド搭載の MacBook コンピューターで、回転操作を実行することもできます。

1. ツールボックスで、回転ビューツール を選択します。（このツールが表示されていない場合は、手のひらツールを押し続けます）。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 画像内でドラッグします。コンパスは、現在のカンバス角度に関係なく、画像の北を指します。
   - オプションバーの「回転角度」フィールドに角度を入力します。
   - 円形の回転角度ダイヤルをクリックまたはドラッグします。
3. カンバスを元の角度に復元するには、「ビューの初期化」をクリックします。

回転ビューツールとその他のワークスペースに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid4001_ps_jp を参照してください（回転ビューツールの説明は 5:10 付近から始まります）。

トップへ戻る

トラックパッド操作の無効化（Mac OS）

マルチタッチトラックパッド搭載の MacBook コンピューターを使用している場合は、トラックパッドを使用して画像をフリック、回転またはズームすることができます。この機能を使用すると作業効率が非常に上がりますが、誤って操作しないように無効にすることもできます。

1. Photoshop／環境設定／インターフェイスを選択します（Mac OS）。
2. 「一般」セクションで、「ジェスチャ操作を有効にする」の選択を解除します。

トップへ戻る

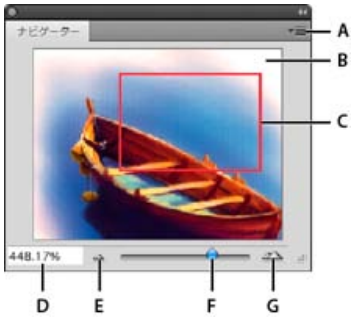
ナビゲーターパネルの使用

ナビゲーターパネルでは、サムネール表示を使用してアートワークの表示をすばやく変更できます。表示ボックスと呼ばれるナビゲーターパネル内の枠線は、ウィンドウの現在の画面範囲を示します。

次のいずれかの操作を行います。

- ナビゲーターパネルを表示するには、ウィンドウ／ナビゲーターを選択します。
- 倍率を変更するには、テキストボックスに値を入力するか、ズームアウトボタンまたはズームインボタンをクリックするか、ズームスライダーをドラッグします。
- 画像の表示範囲を移動するには、画像サムネールの表示ボックスをドラッグします。画像サムネールをクリックして表示範囲を指定することもできます。

  プレビュー領域のサイズと位置を同時に設定するには、画像サムネール内で Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。
- 表示ボックスのカラーを変更するには、パネルメニューの「パネルオプション」を選択します。カラーポップアップメニューでカラーを選択するか、カラーボックスをクリックしてカスタムカラーを選択します。



ナビゲーターパネル

A. パネルメニューボタン **B.** アートワークのサムネール表示 **C.** 表示ボックス **D.** 「ズーム」テキストボックス **E.** ズームアウトボタン **F.** ズームスライダー **G.** ズームインボタン

トップへ戻る

ズームインまたはズームアウト

ズームツール または表示メニューのコマンドを使用して、画像をズームインまたはズームアウトします。ズームツールを使用すると、クリックするたびに画像が一定の率で拡大または縮小され、クリックした部分を中心に画像が表示されます。拡大縮小率が最大の 3,200%に達するか、最小の 1 ピクセルに達すると、拡大鏡ポインター内の記号が消えます。

画像をより正確に表示し、シャープ化、レイヤー効果、およびその他の調整を精密に表示するには、100% の画像表示を参照してください。

ズームツールの環境設定

1. 編集／環境設定／パフォーマンス（Windows）または Photoshop／環境設定／パフォーマンス（Mac OS）を選択します。
   「GPU 設定」セクションで「OpenGL 描画を有効にする」を選択します。
   注意： ズームツールの一部の環境設定を機能させるには OpenGL が必要です。「OpenGL 描画を有効にする」を選択できない場合、使用ビデオカードでこの技術がサポートされていません。
2. 一般環境設定で、次のいずれかを選択します。
   アニメーションズーム ズームツールを押している間、連続的にズームされるようになります。

   ズームでウィンドウのサイズを変更 詳しくは、ズームに応じて自動的にウィンドウのサイズを変更を参照してください。

   スクロールホイールでズーム マウスのスクロールホイールでズームできるようになります。

   クリックしたポイントを中心にズーム クリックした場所を中心にしてズーム表示します。

プリセットされた単位でのズーム

❖ 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- ズームツール を選択し、オプションバーのズームインボタン またはズームアウトボタン をクリックします。次に、ズームインまたはズームアウトする範囲をクリックします。

  ズームアウトモードにすばやく切り替えるには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押したままにします。

- 表示／ズームインまたは表示／ズームアウトを選択します。画像の拡大縮小率が最大に達すると、「ズームイン」コマンドおよび「ズームアウト」コマンドは使用できなくなります。
- ドキュメントウィンドウの左下またはナビゲーターパネルの左下にあるフィールドで倍率を設定します。

100% の画像表示

100% のズーム設定では、それぞれの画像ピクセルがモニターピクセル個々に表示されるため、最も正確な表示となります（それ以外のズーム設定は、異なる量の画像ピクセルに変えられます）。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ツールパネル内のズームツールをダブルクリックします。
- 表示／ピクセル等倍を選択します。
- ステータスバーに「100 %」と入力して、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。

画像の 100% 表示では、画像が（現在のモニター解像度で）Web ブラウザーに表示されるとおりに表示されます。

連続的なズーム

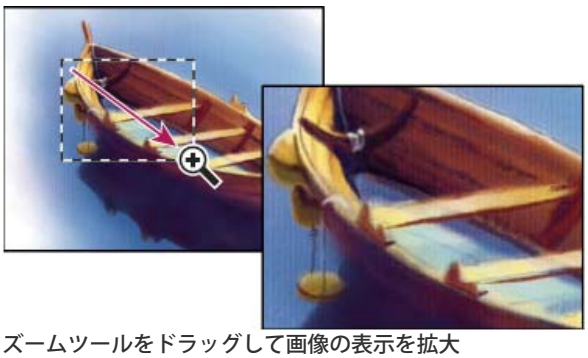
連続的にズームするには、ビデオカードが OpenGL をサポートしている必要があります。また、一般環境設定で「アニメーションズーム」を選択します。

❖ ズームツールを選択して、次のいずれかの操作を行います。

- ズームインするには、画像内をクリックしたままにします。ズームアウトするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押します。
- オプションバーで、「スクラブズーム」を選択します。画像内で左にドラッグするとズームアウト、右にドラッグするとズームインします。

指定した領域の拡大

1. ズームツールを選択します。
2. 画像内の拡大したい部分をドラッグします。



ズームツールをドラッグして画像の表示を拡大

ズームツールで選択した範囲が、最大の拡大率で表示されます。Photoshop のアートワーク内で選択範囲線を移動するには、選択範囲線をスペースバーを押しながら移動先までドラッグします。

画像の一時的な拡大

1. H キーを押したまま画像をクリックし、マウスボタンを押したままにします。

   現在のツールが手のひらツールに変わり、画像の倍率が次のように変わります。

   - 画像全体がドキュメントウィンドウに収まっている場合、ウィンドウに合わせて画像がズームインされます。
   - 画像が一部しか表示されていない場合、画像がズームアウトされます。画像の別の部分を拡大するには、ズームツールでドラッグして範囲を選択します。

2. マウスボタンを放してから、H キーを放します。

   画像の表示倍率とツールが元に戻ります。

ズームに応じて自動的にウィンドウのサイズを変更

❖ ズームツールをアクティブにして、オプションバーの「ウィンドウサイズを変更」を選択します。表示を拡大または縮小すると、ウィンドウサイズも変更されます。

「ウィンドウサイズを変更」が選択されていない（初期設定）場合は、画像を拡大または縮小しても、ウィンドウのサイズは一定に保たれます。これは、小さなモニターを使用している場合や、複数のビューを並べて作業している場合に便利です。

注意： ズームのショートカットキー使用時にウィンドウのサイズを自動変更するには、編集／環境設定／一般（Windows）または Photoshop／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。次に「ズームでウィンドウのサイズを変更」を選択します。

画像を画面サイズに合わせる

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ツールパネル内の手のひらツールをダブルクリックします。
- 表示／画面サイズに合わせるを選択します。
- ズームツールまたは手のひらツールを選択し、オプションバーで「画面サイズ」ボタンをクリックします。

  これらのオプションでは、ズームレベルとウィンドウサイズが、使用できる画面領域に合わせて調整されます。

ピクセルグリッドの非表示

初期設定では、500%より大きく拡大すると、画像のピクセルグリッドが表示されます。グリッドを非表示にするには、次の操作を行います。

❖ 表示／表示・非表示／ピクセルグリッドを選択します。

トップへ戻る

複数のウィンドウでの画像の表示

ドキュメントウィンドウとは、画像が表示されるウィンドウです。複数のウィンドウを開いて、ウィンドウ別に異なる画像を表示したり、同じ画像の様々なビューを表示したりすることができます。開いたウィンドウのリストは、ウィンドウメニューに表示されます。開いている画像を前面に表示するには、ウィンドウメニューの下部に表示されているファイル名を選択します。空きメモリ容量に応じて、1 つの画像で開くことのできるウィンドウの数が制限される場合もあります。

1. ウィンドウ／アレンジ／[画像ファイル名]の新規ウィンドウを選択します。
2. ウィンドウを整頓して配置するには、ウィンドウ／アレンジを選択し、次のいずれかを選択します。
   重ねて表示 ドッキングしていないウィンドウが画面の左上から右下に順番に重なって表示されます。

   並べて表示 ウィンドウが並んで表示されます。画像を閉じると、その空いたスペースを満たすように、開いている残りのウィンドウのサイズが調整されます。

   ウィンドウを分離 画像を自由にフロートできるようにします。

   すべてのウィンドウを分離 すべての画像をフロート状態にします。

   すべてをタブに統合 すべての画像が、ワークスペース内にドッキングしたタブ付きドキュメントウィンドウに統合されます。

   手のひらツールの「すべてのウィンドウをスクロール」オプションを使用して、開いているすべての画像をスクロールできます。オプションバーでこのオプションを選択し、いずれかの画像内を手のひらツールでドラッグすると、表示されているすべての画像がスクロールされます。

トップへ戻る

複数画像の表示倍率と位置の一致

表示倍率だけ一致

1. 1 つ以上の画像を開くか、1 つの画像を複数のウィンドウで開きます。
2. ウィンドウ／アレンジ／並べて表示を選択して、画像を並べて表示します。
3. ズームツールを選択して、次のいずれかの操作を行います。
   - オプションバーで「全ウィンドウをズーム」を選択し、いずれかの画像をクリックします。他の画像が同じ相対量だけ拡大または縮小されます。
   - ウィンドウ／アレンジ／表示サイズを一致を選択します。Shift キーを押しながら、いずれかの画像をクリックします。他の画像が同じ倍率で拡大または縮小されます。

位置だけ一致

1. 1 つ以上の画像を開くか、1 つの画像を複数のウィンドウで開きます。
2. ウィンドウ／アレンジ／並べて表示を選択します。
3. 次のいずれかの操作を実行します。
   - ウィンドウ／アレンジ／位置を一致を選択します。
   - 手のひらツールを選択し、オプションバーで「すべてのウィンドウをスクロール」を選択して、いずれかの画像内でドラッグして別の領域を表示します。（このオプションを一時的に有効にするには、Shift キーを押しながら手のひらツールでドラッグします。）

注意： 水平および垂直軸上の同じ位置に自動的にスクロールされます。画像の端を表示するには、手動でスクロールする必要があります。

表示倍率と位置の一致

1. 1 つ以上の画像を開くか、1 つの画像を複数のウィンドウで開きます。
2. ウィンドウ／アレンジ／並べて表示を選択します。
3. ウィンドウ／アレンジ／すべてを一致を選択します。

「すべてを一致」を選択しない状態（上）、「すべてを一致」が選択された状態（下）

4. ズームツールまたは手のひらツールを選択します。
5. いずれかの画像を選択し、Shift キーを押しながら、画像の領域をクリックまたはドラッグします。クリックした箇所を中心に同じ倍率で拡大され、連動してスクロールします。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

画像情報

情報パネルの使用
ドキュメントウィンドウにおけるファイル情報の表示

トップへ戻る

情報パネルの使用

情報パネルには、ポインターがある位置のカラー値が表示されます。また、使用中のツールに応じて他の役立つ情報が表示されます。選択したツールの使い方に関するヒントとドキュメントのステータス情報に加えて、8 ビット値、16 ビット値または 32 ビット値が表示される場合もあります。

情報パネルには次の情報が表示されます。

- 指定したオプションに応じて、8 ビット値、16 ビット値または 32 ビット値が表示されます。
- CMYK 値を表示中に、ポインターまたはカラーサンプラーの下にプリントできないカラー（CMYK 色域外カラー）がある場合は、値の横に感嘆符が表示されます。
- 選択ツールの使用中は、ポインター位置の x 座標と y 座標およびドラッグして選択した範囲の幅（W）と高さ（H）が表示されます。
- 切り抜きツールまたはズームツールの使用中は、ドラッグして選択した範囲の幅（W）と高さ（H）が表示されます。また、切り抜き選択ツールの回転角度（A）も表示されます。
- ラインツール、ペンツールまたはグラデーションツールの使用中または選択範囲の移動中は、開始点の x 座標および y 座標と、ドラッグ操作での X の変化（DX）、Y の変化（DY）、角度（A）および距離（D）が表示されます。
- 2 次元の変形コマンドの使用中は、幅（W）と高さ（H）の変化の比率、回転角度（A）、水平方向のゆがみ角度（H）または垂直方向のゆがみ角度（V）が表示されます。
- 色調補正のダイアログボックス（トーンカーブなど）の使用中は、情報パネルにポインターまたはカラーサンプラーの下にあるピクセルの補正前後のカラー値が表示されます。
- 「ツールヒントを表示」オプションを有効にしている場合は、ツールパネルで選択したツールの使い方に関するヒントが表示されます。
- 選択したオプションに応じて、情報パネルにはファイルサイズ、ドキュメントプロファイル、ドキュメントのサイズ、仮想記憶サイズ、効率、時間、現在のツールなどのステータス情報が表示されます。

情報パネルの使用

情報パネルには、画像に関するファイル情報と、画像上でのツールポインターの移動に伴って変化するカラー値が表示されます。画像内でドラッグ中の情報を表示するには、情報パネルがワークスペース内に表示されていることを確認してください。

1. 情報パネルを表示する場合は、次のいずれかの操作を行います。
   - 情報パネルが他のパネルにドッキングされている場合は、「情報パネル」タブをクリックします。
   - ウィンドウ／情報を選択します。画像に関するファイル情報は、情報パネルの下部に表示されます。表示される情報を変更するには、パネルの右上の三角形をクリックして、パネルメニューから「パネルオプション」を選択します。
2. 情報パネルに表示する情報のオプションを設定するには、次のいずれかの操作を行います。
   - 情報パネルメニューから「パネルオプション」を選択し、情報パネルオプションダイアログボックスでオプションを指定します。
   - 情報パネル上のスポイトツールアイコンをクリックし、ポップアップメニューから表示オプションを選択します。このポップアップメニューを使用して、情報パネルに 8 ビット値、16 ビット値または 32 ビット値を表示するかどうかを指定することもできます。
   - 情報パネル上のマウスカーソルの座標軸アイコン をクリックし、測定単位を選択します。
3. ツールを選択します。
4. 画像内でポインターを移動するか、画像内でドラッグしてツールを使用します。使用するツールに応じて、次の情報が表示される場合があります。
   ポインター位置のカラーの数値が表示されます。

   ポインターの x 座標と y 座標が表示されます。

   ドラッグしたときの選択範囲またはシェイプの幅（W）と高さ（H）、またはアクティブな選択範囲の幅と高さが表示され

ます。

情報パネルのオプションの変更

1. 情報パネルの右上の三角形をクリックして、情報パネルメニューを開き、「パネルオプション」を選択します。
2. 情報パネルオプションダイアログボックスの「第 1 色情報」で、次の表示オプションのいずれかを選択します。
   画像に合わせる 画像の現在のカラーモードの値が表示されます。

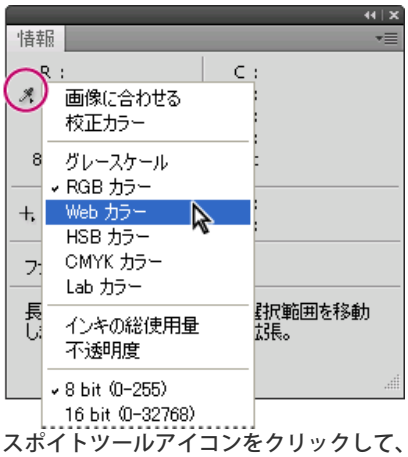
   校正カラー 画像の出力カラースペースの値が表示されます。

   カラーモード 選択しているカラーモードでのカラー値が表示されます。

   インキの総使用量 CMYK 設定ダイアログボックスの値に基づいて、ポインター位置の CMYK インキの使用率が表示されます。

   不透明度 現在のレイヤーの不透明度が表示されます。このオプションは背景色では使用できません。

   情報パネルのスポイトツールアイコンをクリックして色情報のオプションを設定することもできます。「第 1 色情報」のオプションに加えて、8 ビット値、16 ビット値または 32 ビット値を表示することもできます。
3. 「第 2 色情報」で、ステップ 2 で説明した表示オプションのいずれかを選択します。第 2 情報でも、情報パネルのスポイトツールアイコンをクリックして、ポップアップメニューからオプションを選択できます。



スポイトツールアイコンをクリックして、ポップアップメニューからカラーモードを選択

4. 「定規単位」で、測定単位を選択します。
5. 「ステータス情報」では、次のいずれかを選択して情報パネルにファイル情報を表示します。
   ファイルサイズ 画像のデータ量についての情報が表示されます。左側の数値は、画像のプリントサイズを表します。これは、Adobe Photoshop の形式で保存されている統合された状態のファイルサイズとほぼ同じです。右側の数値は、レイヤーとチャンネルが統合されていない状態でのおおよそのファイルサイズを表します。

   ドキュメントのプロファイル 画像で使用されているカラーのプロファイル名が表示されます。

   ドキュメントのサイズ 画像のサイズが表示されます。

   仮想記憶サイズ 画像処理に使用されている RAM と仮想記憶ディスクの量についての情報が表示されます。左側の数値は、現在のすべての画像を表示するためにプログラムが現在使用しているメモリの量を表します。右側の数値は、画像処理に使用できる RAM の総容量を表します。

   効率 仮想記憶ディスクではなく、RAM を使用して処理している作業の比率が表示されます。この表示が 100 %未満の場合は、仮想記憶ディスクを使用しているため、RAM だけを使用するときよりも処理速度が遅くなります。

   時間 直前に実行した操作を完了するまでにかかった時間が表示されます。

   現在のツール アクティブなツールの名前が表示されます。

   計測スケール ドキュメントのスケールが表示されます。
6. （オプション）「ツールヒントを表示」を選択すると、選択したツールの使い方に関するヒントが情報パネルの下部に表示されます。
7. 「OK」をクリックします。
   測定単位を変更するには、情報パネルで十字カーソルアイコンをクリックしてオプションメニューから選択します。

トップへ戻る

ドキュメントウィンドウにおけるファイル情報の表示

各ドキュメントウィンドウの下部にあるステータスバーには、アクティブな画像の現在の倍率とファイルサイズ、アクティブなツールの名前などの便利な情報が表示されます。

注意： ファイルに追加されている著作権および著作者の情報を見ることもできます。この情報には、標準のファイル情報と Digimarc® の透かし

が含まれます。Photoshop では、Digimarc 透かし検出プラグインを使用して、開かれる画像の透かしを自動的にスキャンします。透かしが検出されると、ドキュメントウィンドウのタイトルバーに著作権記号が表示され、ファイル情報ダイアログボックスの「著作権」フィールドが更新されます。

1. ドキュメントウィンドウの下部にある三角形をクリックします。

Version Cue が有効になっている場合のファイル情報表示オプション

2. ポップアップメニューから表示オプションを選択します。
   注意： Version Cue を有効にしている場合は、ステータス表示サブメニューからオプションを選択します。
   Version Cue 使用状況や管理状況など、ドキュメントの Version Cue ワークグループステータスが表示されます。このオプションは、Version Cue を有効にしている場合のみ機能します。

   ファイルサイズ 画像のデータ量についての情報が表示されます。左側の数値は Adobe Photoshop 形式で保存されている統合された状態でのおおよそのファイルサイズを表します。右側の数値は、レイヤーとチャンネルが統合されていない状態でのおおよそのファイルサイズを表します。

   ドキュメントのプロファイル 画像で使用されているカラープロファイル名が表示されます。

   ドキュメントのサイズ 画像の寸法が表示されます。

   計測スケール ドキュメントのスケールが表示されます。

   仮想記憶サイズ 画像処理に使用されている RAM と仮想記憶ディスクの量についての情報が表示されます。左側の数値は、現在のすべての画像を表示するためにプログラムが現在使用しているメモリの量を表します。右側の数値は、画像処理に使用できる RAM の総容量を表します。

   効率 仮想記憶ディスクではなく、RAM を使用して処理している作業の比率が表示されます。この表示が 100 %未満の場合は、仮想記憶ディスクを使用しているため、RAM だけを使用するときよりも処理速度が遅くなります。

   時間 直前に実行した操作を完了するまでにかかった時間が表示されます。

   現在のツール アクティブなツールの名前が表示されます。

   32-bit 露光量 コンピューター画面に 32 bit/チャンネルの HDR 画像を表示する際にプレビュー画像を調整するためのオプションです。スライダーは、ドキュメントウィンドウに HDR 画像が表示されている場合のみ使用できます。

ドキュメントの幅、高さ、チャンネル、解像度を表示するには、ステータスバーのファイル情報セクションをクリックします。タイルの幅と高さを表示するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

カラーについて

カラーについて
カラーモデル、スペースおよびモード
色相、彩度、明るさの調整

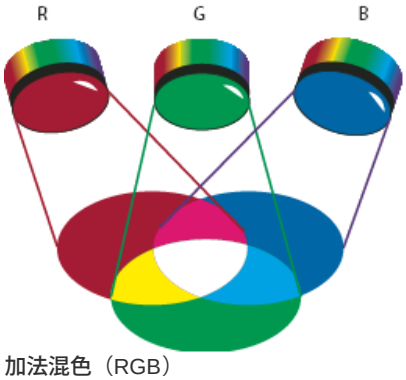
トップへ戻る

カラーについて

カラーがどのように作成されるか、およびカラーが互いにどのように関係しているかを理解しておくと、Photoshop でより効果的に作業を行うことができます。カラーの基本的な理論を理解することによって、ある効果を偶然に見つけるのではなく、常に一貫性のある結果を得ることができます。

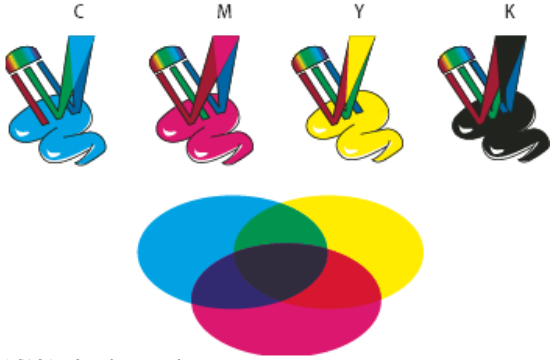
原色

加法混色の原色は光の 3 原色（レッド、グリーン、ブルー）で、様々な組み合わせで混合することによって、可視領域のすべてのカラーを再現できます。同じ量のレッド、ブルー、グリーンの照明を加法混色するとホワイトになります。レッド、ブルー、グリーンの照明がまったくない場合はブラックになります。コンピューターのモニターは、加法混色の原色を使用してカラーを作成するデバイスです。



加法混色（RGB）
R. レッド **G.** グリーン **B.** ブルー

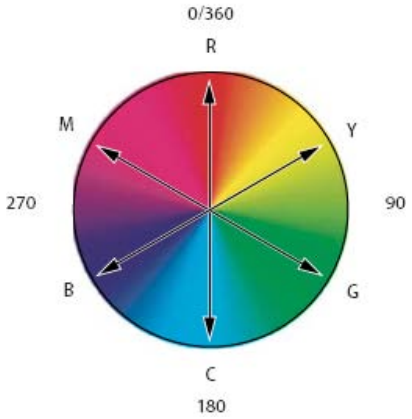
減法混色の原色は絵の具であり、異なる組み合わせで様々なカラーが作成されます。モニターとは異なり、プリンターでは減法混色の原色（シアン、マゼンタ、イエロー、ブラックの顔料）を使用し、減法混色によってカラーを生成します。「減法」という用語が使用されるのは、原色は混色するまでは純色であり、混色されたカラーは原色に比べて純度が小さくなるからです。例えば、オレンジ色はマゼンタとイエローの減法混色によって作成されます。



減法混色（CMYK）
C. シアン **M.** マゼンタ **Y.** イエロー **K.** ブラック

カラーホイール

カラーコンポーネントの調整を初めて行う場合は、カラーバランスの作業を行うときに標準カラーホイール図を常に手元に用意しておくと便利です。このカラーホイールを使用して、特定のカラーコンポーネントの変更が他のカラーにどのように影響するのか、また RGB モデルや CMYK モデルではその変更がどのように変換されるのかを予測することができます。



カラーホイール
R. レッド **Y.** イエロー **G.** グリーン **C.** シアン **B.** ブルー **M.** マゼンタ

例えば、カラーホイールの反対側の量を増加させることによって、画像の任意のカラーの量を減少させることも、その反対も可能です。標準カラーホイール上で互いに反対側にある色は、補色と呼ばれます。同様に、ホイール上の隣り合う 2 色を調整したり、補色の隣り合う 2 色を調整することによっても、カラーを増減できます。

CMYK 画像でマゼンタの量を減少させるには、マゼンタそのものを減少させるか、補色であるグリーン（カラーホイールでマゼンタの反対側にあるカラー）を追加することによりマゼンタの比率を減少させます。RGB 画像でマゼンタの量を減少させるには、レッドとブルーを減らすか、グリーンを追加します。これらの調整ではすべて、マゼンタの含有量の少ないカラーバランスになります。

カラーモデル、スペースおよびモード

トップへ戻る

カラーモデルは、デジタル画像で表示および操作するカラーを定義します。カラーモデルには RGB、CMYK、HSB などがあり、それぞれ異なる方法（通常は数値）でカラーの定義が行われます。

カラースペースはカラーモデルの一種で、特定の色域（範囲）を持ちます。例えば、RGB カラーモデルには、Adobe RGB、sRGB、ProPhoto RGB など、多くのカラースペースが存在します。

モニターやプリンターなどの各デバイスには、それぞれのカラースペースがあり、その色域でのみカラーを再現することができます。画像を別のデバイスに移動すると、RGB または CMYK 値は、デバイス独自のカラースペースに基づいて解釈されるので、画像のカラーが変化する場合があります。画像を移動するときには、カラーマネジメントを使用することによって、ほとんどのカラーが同じカラーか類似したカラーで表示され、画像が同じように見えるようにすることができます。詳しくは、カラーが一致しない理由を参照してください。

Photoshop では、ドキュメントのカラーモードによって、画像を表示およびプリントするときに使用するカラーモデルが決まります。Photoshop のカラーモードは、出版・刊行物に掲載される画像に適したカラーモデルをベースにしています。カラーモードは、RGB（レッド、グリーン、ブルー）、CMYK（シアン、マゼンタ、イエロー、ブラック）、Lab カラー（CIE L*a*b* を基にしています）およびグレースケールから選択できます。さらに Photoshop には、インデックスカラーやダブルトーンなどの、特殊なカラーを出力するためのモードもあります。カラーモードにより、画像のカラー数、チャンネル数、ファイルサイズが決まります。カラーモードを選択することにより、使用できるツールとファイル形式も決まります。詳しくは、カラーモードを参照してください。

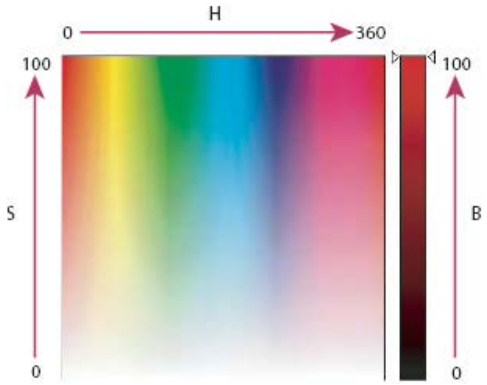
画像のカラーを操作するときは、実際は、ファイル内の数値を調整しています。数値をカラーと見なすことは簡単ですが、このような数値自体は絶対的なカラーを示しているわけではなく、カラーを再現するデバイスのカラースペース内だけで、カラーとしての意味を持ちます。

色相、彩度、明るさの調整

トップへ戻る

HSB モデルでは、人間のカラーの知覚に基づいて、カラーを次の 3 つの基本特性で表現します。

色相 オブジェクトから反射したカラーまたはオブジェクトを透過したカラーです。色相は、標準カラーホイール上の 0 ～ 360 度の角度で表されます。通常、色相はレッド、オレンジ、グリーンなどのカラー名で区別されます。
彩度 カラーの強度または純度です（色度と呼ばれることもあります）。彩度は、色相に対するグレー混合の程度を表し、その値は 0（グレー）～ 100%（最も彩度が高い）の範囲になります。標準カラーホイールでは、彩度は円の中心から外側に向かうほど高くなります。
明るさ カラーの相対的な明暗の度合いを示し、通常 0%（ブラック）～ 100%（ホワイト）の範囲で表されます。



HSB カラーモデル
H. 色相 **S.** 彩度 **B.** 明るさ

関連項目

カラーマネジメントについて

(cc) BY-NC-SA

カラーの選択

描画色と背景色について
ツールパネルでのカラーの選択
スポイトツールによるカラーの選択
Adobe カラーピッカーの概要
Adobe カラーピッカーによるカラーの選択
ペイント中のカラーの選択
カラーパネルの概要
カラーパネルでのカラーの選択
スウォッチパネルでのカラーの選択
Web セーフカラーの選択
プリントできないカラーに相当する **CMYK** カラーの選択
スポットカラーの選択

描画色と背景色について

トップへ戻る

Photoshop では、ペイント、塗りつぶしおよび選択範囲の境界線の描画には描画色が使用され、消去された領域やグラデーションには背景色が使用されます。描画色と背景色は、他の特殊効果フィルターにも使用されます。

スポイトツール、カラーパネル、スウォッチパネルまたは Adobe カラーピッカーを使用して、新しい描画色や背景色を指定することができます。

初期設定の描画色はブラックで、背景色はホワイトです。アルファチャンネルでは、初期設定の描画色はホワイトで、背景色はブラックです。

ツールパネルでのカラーの選択

トップへ戻る

描画色はツールパネルにあるカラー選択ボックス上に表示され、その下には背景色が表示されます。

ツールパネルの描画色と背景色のカラー選択ボックス
A. 描画色と背景色を初期設定に戻すアイコン **B.** 描画色と背景色を入れ替えアイコン **C.** 描画色カラー選択ボックス **D.** 背景色カラー選択ボックス

- 描画色を変更するには、ツールパネルの上側のカラー選択ボックスをクリックし、Adobe カラーピッカーでカラーを選択します。
- 背景色を変更するには、ツールパネルの下側のカラー選択ボックスをクリックし、Adobe カラーピッカーでカラーを選択します。
- 描画色または背景色を反転するには、ツールパネルの描画色と背景色を入れ替えアイコンをクリックします。
- 描画色と背景色を初期設定のカラーに戻すには、ツールパネルの描画色と背景色を初期設定に戻すアイコンをクリックします。

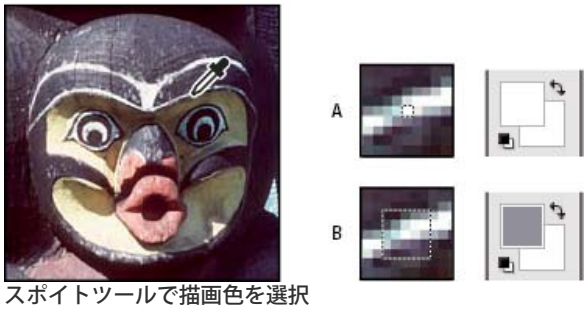
スポイトツールによるカラーの選択

トップへ戻る

スポイトツールは、カラーをサンプルして新しい描画色または背景色を指定します。カラーは、アクティブな画像または画面上の任意の場所からサンプルすることができます。

1. スポイトツール を選択します。
2. オプションバーの「サンプル範囲」メニューからオプションを選択し、サンプル範囲を変更します。
   指定したピクセル クリックしたピクセルの正確な値が読み取られます。

   3 ピクセル四方の平均、**5** ピクセル四方の平均、**11** ピクセル四方の平均、**31** ピクセル四方の平均、**51** ピクセル四方の平均、**101** ピクセル四方の平均 クリックしたポイントを中心に指定したピクセル数の領域内の平均値が読み取られます。



スポイトツールで描画色を選択
A. 指定したピクセル **B.** 5 ピクセル四方の平均

3. サンプルメニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
   すべてのレイヤー ドキュメント内のすべてのレイヤーからのカラーのサンプル

   現在のレイヤー 現在アクティブであるレイヤーからのカラーのサンプル
4. サンプルしたカラーを描画色の上でプレビューする円をスポイトツールのまわりに表示させるには、「サンプルリングを表示」を選択します（このオプションには OpenGL が必要です。詳しくは、OpenGL の有効化と GPU 設定の最適化を参照してください）。
5. 次のいずれかの操作を行います。
   - 新しい描画色を選択するには、画像内をクリックします。または、画像上にポインターを置き、マウスボタンを押したまま画面上の任意の場所をドラッグします。ドラッグに対応して描画色を設定ボックスが動的に変化します。新しいカラーを選択するには、マウスボタンを放します。
   - 新しい背景色を選択するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら画像内をクリックします。または、画像上にポインターを置き、Alt キー（Windows）または Options キー（Mac OS）を押しながらマウスボタンを押し、画面上の任意の場所をドラッグします。ドラッグに対応して背景色を設定ボックスが動的に変化します。新しいカラーを選択するには、マウスボタンを放します。

   他のペイントツールを使用しているときに、描画色を選択するためにスポイトツールを一時的に使用するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押します。

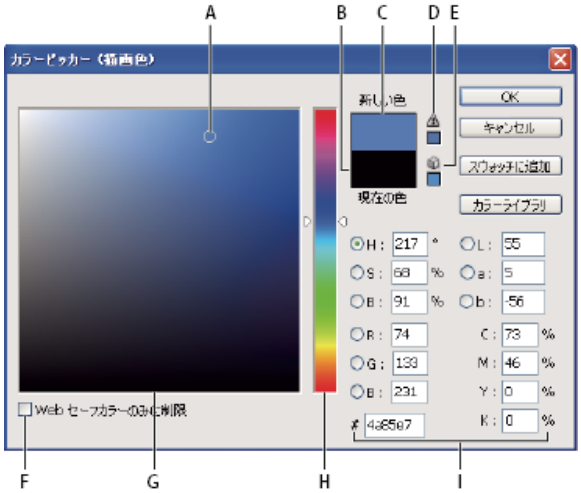
トップへ戻る

Adobe カラーピッカーの概要

Adobe カラーピッカーでは、HSB、RGB、Lab および CMYK の 4 つのカラーモデルを使用してカラーを選択します。Adobe カラーピッカーを使用して、描画色、背景色およびテキストカラーを設定することができます。様々なツール、コマンドおよびオプションのターゲットカラーを設定することもできます。

Adobe カラーピッカーを、Web セーフパレットに含まれるカラーだけを選択できるようにしたり、特定のカラーシステムからカラーを選択できるように設定できます。Photoshop Extended ユーザーは、HDR（ハイダイナミックレンジ）ピッカーにアクセスして、HDR 画像で使用されるカラーを選択できます。

Adobe カラーピッカーのカラーフィールドには、HSB カラーモード、RGB カラーモードおよび Lab カラーモードのカラー値が表示されます。目的のカラーの数値がわかっている場合は、テキストフィールドに値を入力します。カラースライダーおよびカラーフィールドを使用して、選択したカラーをプレビューすることもできます。カラーフィールドおよびカラースライダーを使用してカラーを調整すると、それに応じて数値も変更されます。カラースライダーの右にあるカラーボックスでは、上半分に調整されたカラーが表示され、下半分に元のカラーが表示されます。Web セーフカラーではない場合は 、またはプリントの色域外（プリント不可能）の場合は の警告アイコンが表示されます。



Adobe カラーピッカー
A. 選択したカラー **B.** 元のカラー **C.** 調整されたカラー **D.** 色域外警告アイコン **E.** 非 Web セーフカラー警告アイコン **F.** Web セーフカ

ラーのみの表示 **G.** カラーフィールド **H.** カラースライダー **I.** カラー値

Adobe カラーピッカーでカラーを選択した場合は、HSB、RGB、Lab、CMYK のカラー値と 16 進数の数値が同時に表示されます。これは、様々なカラーモデルでカラーがどのように指定されるかを表示する場合に便利です。

Photoshop の初期設定では Adobe カラーピッカーが使用されますが、環境設定によって Adobe カラーピッカー以外のカラーピッカーを使用することもできます。例えば、コンピューターのオペレーティングシステムに組み込まれているカラーピッカーや、サードパーティ製のプラグインカラーピッカーを使用することもできます。

カラーピッカーの表示

- ツールパネルで、描画色を設定または背景色を設定ボックスをクリックします。
- カラーパネルで、描画色を設定または背景色を設定ボックスをクリックします。

  特定の機能でカラーを選択できる場合にも、カラーピッカーを使用できます。例えば、特定のツールでオプションバーのカラーボックスをクリックした場合や、色調補正のダイアログボックスでスポイトツールをクリックした場合などです。

トップへ戻る

Adobe カラーピッカーによるカラーの選択

「HSB」、「RGB」および「Lab」テキストボックスにカラー値を入力するか、カラースライダーまたはカラーフィールドを使用することによって、カラーを選択できます。

カラースライダーとカラーフィールドを使用してカラーを選択するには、カラースライダー内をクリックするか、カラースライダーの三角形を動かして、カラーの構成要素の 1 つを設定します。次に、円形マーカーを動かすか、カラーフィールド内をクリックします。これによって、他の 2 つの構成要素が設定されます。

カラーフィールドおよびカラースライダーを使用してカラーを調整すると、様々なカラーモデルの対応する数値も変更されます。カラースライダーの右にあるボックスでは、上半分に新しいカラーが表示され、下半分に元のカラーが表示されます。Web セーフカラーではない場合は 、または色域外の場合は の警告アイコンが表示されます。

Adobe カラーピッカーの外側でカラーを選択できます。ポインターをドキュメントウィンドウに移動すると、ポインターがスポイトツールに変わります。ポインターが変わったら、画像内をクリックしてカラーを選択します。選択したカラーが、Adobe カラーピッカーに表示されます。画像内をクリックしてマウスボタンを押したままにすると、画面上の任意の場所にスポイトツールを移動することができます。マウスボタンを放すとカラーが選択されます。

HSB モデルを使用したカラーの選択

HSB カラーモデルを使用する場合、色相は、色環の位置に対応した 0 ～ 360 度の角度をカラーフィールドやカラースライダーで指定します。そして、彩度と明るさはパーセント値で指定します。カラーフィールドでは、色相の彩度は左から右へ向かうほど増加し、明るさは下から上へ向かうほど増加します。

1. Adobe カラーピッカーでは、「H」オプションを選択して「H」テキストボックスに数値を入力するか、カラースライダーで色相を選択します。
2. カラーフィールド内をクリックするか、円形マーカーを移動するか、または「S」ボックスと「B」ボックスに数値を入力して、彩度と明るさを調整します。
3. （オプション）「S」オプションまたは「B」オプションを選択して、カラーの彩度または明るさをカラーフィールドに表示し、さらに調整を行います。

RGB モデルを使用したカラーの選択

カラーのレッド、グリーン、ブルーのカラー値を指定してカラーを選択します。

1. Adobe カラーピッカーでは、「R」、「G」、「B」のテキストボックスに数値を入力します。各カラー値は 0 ～ 255 の範囲で指定します（0 は無色で、255 は純色です）。
2. カラースライダーとカラーフィールドを使用して視覚的にカラーを選択するには、「R」、「G」、「B」のいずれかを選択し、スライダーおよびカラーフィールドを調整します。

   選択したカラーの構成要素がカラースライダーに表示されます。一番下が 0（選択したカラーを含まない）で、一番上が 255（選択したカラーの最大値）です。カラーフィールドには、他の 2 つの構成要素の範囲が水平軸と垂直軸にそれぞれ表示されます。

Lab モデルを使用したカラーの選択

Lab カラーモデルに基づいてカラーを選択する場合は、L 値でカラーの輝度を指定します。a 値は、カラーのレッドまたはグリーンの濃さを指定します。b 値は、カラーのブルーまたはイエローの濃さを指定します。

1. Adobe カラーピッカーで、L 値（0 ～ 100）および a 値と b 値（-128 ～ +127）を入力します。
2. （オプション）カラースライダーまたはカラーフィールドを使用してカラーを調整します。

CMYK モデルを使用したカラーの選択

各構成要素のカラー値をシアン、マゼンタ、イエローおよびブラックの割合で指定してカラーを選択できます。

❖ Adobe カラーピッカーで、「C」、「M」、「Y」、「K」のパーセント値を入力するか、カラースライダーとカラーフィールドを使用してカラーを選択します。

16 進数値の指定によるカラーの選択

R、G、B の各構成要素のカラー値を定義した 16 進数値を指定することによって、カラーを選択できます。3 組の数値は 00（最小輝度）から ff（最大輝度）までの値で表現します。例えば、000000 はブラック、ffffff はホワイト、ff0000 はレッドです。

❖ Adobe カラーピッカーで、「#」テキストボックスに 16 進数値を入力します。

トップへ戻る

ペイント中のカラーの選択

HUD（Heads-Up-Display）カラーピッカーを使用すると、ドキュメントウィンドウでペイント中に画像のカラーを見ながらカラーをすばやく選択できます。

注意： HUD カラーピッカーを使用するには OpenGL が必要です（詳しくは、OpenGL の有効化と GPU 設定の最適化を参照してください）。

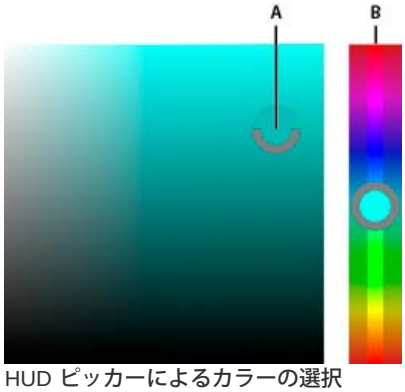
HUD カラーピッカーの種類の選択

1. 編集／環境設定／一般（Windows）、または Photoshop／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。
2. HUD カラーピッカーメニューで、「色相 – 四角形」を選択して縦形のピッカーを表示するか、「色相 – 円形」を選択して円形のピッカーを表示します。

HUD カラーピッカーによるカラーの選択

1. ペイントツールを選択します。
2. Shift + Alt キーを押しながら右クリックするか（Windows）、Control + Option + Command キーを押します（Mac OS）。
3. ドキュメントウィンドウ内でクリックしてピッカーを表示します。ドラッグして色相とシェードを選択します。

   ドキュメントウィンドウをクリックしたら、押していたキーを放します。別の色相を選択しているときにスペースバーを押すと、選択したシェードが一時的に保持されます。同様に、シェードを選択しているときもスペースバーで色相を保持できます。



HUD ピッカーによるカラーの選択
A. シェード **B.** 色相

画像内のカラーを選択するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらスポイトツールにアクセスします。

トップへ戻る

カラーパネルの概要

カラーパネル（ウィンドウ／カラー）には、現在の描画色および背景色のカラー値が表示されます。カラーパネルのスライダーを使用して、異なるカラーモデルで描画色および背景色を編集できます。また、パネル下部のカラーランプに表示されているカラースペクトルから描画色と背景色を選択することもできます。

カラーパネル
A. 描画色 **B.** 背景色 **C.** スライダー **D.** カラーランプ

カラーの選択時に次の警告がカラーパネルに表示される場合もあります。

- CMYK インキを使用して印刷できないカラーを選択すると、カラーランプ左側の上に、三角形の警告アイコン ⚠ が表示されます。

- Web セーフカラーではないカラーを選択すると、カラーランプ左側の上に四角形のアイコン が表示されます。

カラーパネルスライダーのカラーモデルの変更

❖ カラーパネルメニューからいずれかのスライダーオプションを選択します。

カラーパネルに表示されるスペクトルの変更

1. カラーパネルメニューから、次のいずれかのオプションを選択します。
   - 「RGB スペクトル」、「CMYK スペクトル」または「グレーバランス」を選択すると、指定したカラーモデルのスペクトルが表示されます。
   - 「現在のカラー」を選択すると、現在の描画色と背景色の間のカラースペクトルが表示されます。
2. Web セーフカラーだけを表示するには、「Web セーフカラーのランプを作成」を選択します。
   カラーランプのスペクトルをすばやく変更するには、目的のスペクトルが表示されるまで Shift キーを押しながらカラーランプをクリックします。

カラーパネルでのカラーの選択

トップへ戻る

1. カラーパネルで、描画色または背景色のカラーボックスをクリックして、アクティブにします（黒のアウトライン表示）。
   カラーパネルで背景色のカラーボックスがアクティブになっている場合、スポイトツールを使用すると初期設定で背景色が変化します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - カラースライダーをドラッグします。初期設定では、ドラッグするとスライダーの表示カラーが変化します。環境設定ダイアログボックスの「一般」セクションで「カラースライダー機能拡張使用」オプションの選択を解除してこの機能を無効にすると、パフォーマンスを改善できます。
   - カラースライダーの横に値を入力します。
   - カラー選択ボックスをクリックし、カラーピッカーを使用してカラーを選択し、「OK」をクリックします。
   - ポインターをカラーランプの上に置き（ポインターがスポイトになります）、クリックしてカラーをサンプルします。Alt キーを押しながらクリックすると、アクティブでないカラー選択ボックスにサンプルが適用されます。

スウォッチパネルでのカラーの選択

トップへ戻る

スウォッチパネル（ウィンドウ／スウォッチ）には、よく使用するカラーを格納します。スウォッチパネルでは、カラーを追加または削除したり、プロジェクト別に異なるカラーのライブラリを表示することができます。

- 描画色を選択するには、スウォッチパネルでカラーをクリックします。
- 背景色を選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらスウォッチパネル内のカラーをクリックします。

注意： スウォッチの表示方法を変更するには、スウォッチパネルメニューのオプションを選択します。

Web セーフカラーの選択

トップへ戻る

Web セーフカラーは、プラットフォームの種類に関係なく、ブラウザーによって使用される 216 色です。8 ビットの画面で画像を表示する場合、画像内の色はすべてブラウザーによって Web セーフカラーに変換されます。この 216 色は、Mac OS における 8 ビットカラーパレットのサブセットです。これらのカラーのみを使用すれば、Web 用に作成した作品は、256 色で表示するよう設定されているシステム上ではディザが発生しません。

Adobe カラーピッカーでの Web セーフカラーの選択

❖ Adobe カラーピッカーの左下隅にある「Web セーフカラーのみに制限」オプションを選択します。このオプションを選択した状態で選択したカラーは、すべて Web セーフです。

非 Web セーフカラーから Web セーフカラーへの変更

Web カラー以外のカラーを選択した場合は、Adobe カラーピッカー内のカラーボックスの横に立方体の警告記号 が表示されます。

❖ 立方体の警告アイコンをクリックして、最も近い Web カラーを選択します（立方体の警告アイコンが表示されない場合、選択したカラーは Web セーフです）。

カラーパネルを使用した Web セーフカラーの選択

1. カラーパネルのタブをクリックするか、ウィンドウ／カラーを選択して、カラーパネルを表示します。
2. Web セーフカラーを選択するためのオプションを選択します。

- カラーパネルメニューから「Web セーフカラーのランプを作成」を選択します。このオプションを選択した状態で選択したカラーは、すべて Web セーフです。
- カラーパネルメニューから「Web カラースライダー」を選択します。初期設定では、Web カラースライダーは、ドラッグすると Web セーフカラー（目盛りマークで示されます）にスナップします。Web セーフカラー選択を無効にするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらスライダーをドラッグします。

Web カラー以外のカラーを選択した場合は、カラーパネルの左側にあるカラーランプの上に立方体の警告記号 が表示されます。立方体の警告アイコンをクリックして、最も近い Web カラーを選択します。

プリントできないカラーに相当する CMYK カラーの選択

トップへ戻る

RGB、HSB および Lab カラーモデルの一部のカラーは、CMYK モデルでは色域外で、対応するカラーがないので、プリントすることができません。Adobe カラーピッカーまたはカラーパネルでプリントできないカラーを選択した場合は、三角形の警告アイコンが表示されます。三角形の警告アイコンの下に最も近い CMYK カラーが表示されます。

注意： カラーパネルで、Web カラースライダーを使用している場合は、三角形の警告アイコンは表示されません。

❖ 最も近い CMYK カラーを選択するには、カラーピッカーダイアログボックスまたはカラーパネルで、三角形の警告アイコン をクリックします。

プリント可能カラーは、カラー設定ダイアログボックスで定義した現在の CMYK 作業用スペースによって決定されます。

スポットカラーの選択

トップへ戻る

Adobe カラーピッカーを使用すると、PANTONE MATCHING SYSTEM®、Trumatch® Swatching System™、Focoltone® Colour System、Toyo Color Finder™ 1050 システム、ANPA-Color™ システム、HKS® カラーシステムおよび DIC カラーガイドからカラーを選択できます。

最終プリント出力を希望通りのカラーに仕上げるには、プリンターまたは外部の出力サービスセンターに問い合わせて、プリントカラー色見本に基づいてカラーを選択します。メーカーは、インキの褪色およびその他の損傷を補正するため、毎年新しい色見本を入手するよう推奨しています。

重要： Photoshop では、ダブルトーン以外のすべての画像モードで、スポットカラーを CMYK（プロセスカラー）版にプリントします。スポットカラーの版をプリントするには、スポットカラーチャンネルを作成します。

1. Adobe カラーピッカーを開いて、「カラーライブラリ」をクリックします。

   カスタムカラーダイアログボックスに、Adobe カラーピッカー内で現在選択されているカラーに最も近いカラーが表示されます。

2. 「ライブラリ」でカラーライブラリを選択します。カラーライブラリについて詳しくは、後の説明を参照してください。
3. インキ番号を入力するか、またはスクロールバーに沿って三角形をドラッグして、目的のカラーを見つけます。
4. リスト内で目的のカラーパッチをクリックします。

スポットカラーライブラリ

Adobe カラーピッカーでは、次のカラーシステムをサポートしています。

ANPA カラー 新聞関係のアプリケーションで主に使用されます。『ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book』には、ANPA カラーのサンプルが掲載されています。

DIC カラーガイド 日本の印刷プロジェクトで主に使用されます。詳しくは、大日本インキ化学工業株式会社にお問い合わせください。

FOCOLTONE カラー 763 色の CMYK カラーで構成されています。FOCOLTONE カラーを使用すると、カラーを構成しているオーバープリントを表示することによって、プリプレストラップおよび登録問題を回避することができます。プロセスカラーと特色の仕様を記載したスウォッチブック、オーバープリントチャート、レイアウトを構成するチップブックが Focoltone 社から発行されています。詳しくは、イギリスのスタッフォードの Focoltone International, Ltd. にお問い合わせください。

HKS 色見本 ヨーロッパの印刷プロジェクトに主に使用されます。各カラーには、指定 CMYK 対応カラーがあります。HKS E（連続印字用紙）、HKS K（グロスアート紙）、HKS N（自然紙）および HKS Z（新聞用紙）から選択できます。各スケール用のカラーサンプラーが用意されています。HKS Process のブックおよび色見本が、カラーシステムメニューに追加されました。

PANTONE® カラーは、スポットカラー再生に使用されます。PANTONE MATCHING SYSTEM は 1,114 色で描画できます。PANTONE カラーガイドおよびチップブックには、正確なプリント結果と、プリント時の効率的な作業を実現するため、コート紙、上質紙、マット紙の 3 種類の印刷タイプがあります。PANTONE の単色は CMYK でプリントできます。PANTONE のソリッドカラーを最もマッチしたプロセスカラーと対比するには、『Pantone Solid to Process Guide』を使用します。CMYK 画面の色味の割合が各カラーの下にプリントされています。詳しくは、米国ニュージャージー州カールスタットの Pantone, Inc.（www.pantone.com）にお問い合わせください。

TOYO カラーファインダ **1050** 日本で使用される最も一般的なプリントインキに基づく 1,000 色以上のカラーで構成されています。『TOYO プロセスカラーファインダー』および色見本がカラーシステムメニューに追加されました。東洋カラーの印刷サンプルを記載した『TOYO カラーファインダー 1050』は、出力センター、印刷会社または画材店で入手できます。詳細は、東洋インキ製造株式会社にお問い合わせください。

TRUMATCH カラー コンピューターで作成可能な 2,000 以上のカラーと一致する、予測可能な CMYK カラーを提供します。TRUMATCH カラーは、CMYK 色域の可視スペクトルを等間隔で選択したカラーです。Trumatch Color は、各色相の色味およびシェードを 40 まで表示します。それぞれが、元は 4 色プロセスで作成され、電子イメージセッタ内で 4 色で再生可能です。また、異なる色相を使用した 4 色グレーも含まれます。詳しくは、米国ニューヨーク州ニューヨーク市の Trumatch Inc. にお問い合わせください。

関連項目

カラー設定のカスタマイズ

(cc) BY-NC-SA

カラーモード

RGB カラーモード
CMYK カラーモード
Lab カラーモード
グレースケールモード
モノクロ **2** 階調モード
ダブルトーンモード
インデックスカラーモード
マルチチャンネルモード

RGB カラーモード

トップへ戻る

Photoshop の RGB カラーモードでは、RGB モデルに基づいて各ピクセルに照度値を割り当てます。1 チャンネルが 8 ビットの画像では、0（ブラック）～ 255（ホワイト）の範囲で RGB（レッド、グリーン、ブルー）の各構成要素の照度の値が割り当てられます。例えば、鮮明なレッドを示す RGB の値は、それぞれ 246、20、50 になります。この 3 つの要素の値が等しいと、中間調のグレースケールのカラーになります。すべての値が 255 であれば純粋なホワイトになり、すべての値が 0 であれば純粋なブラックになります。

RGB 画像では、3 つのカラー（チャンネル）を使用して、画面上にカラーを再現します。1 チャンネルが 8 ビットの画像では、これらの 3 つのチャンネルは 1 ピクセル当たり 24（8 ビット × 3 チャンネル）ビットのカラーを表現します。24 ビット画像では、3 つのチャンネルによってピクセルあたり最大 1,670 万色を再現できます。48 ビット画像（16 bit/チャンネル）および 96 ビット画像（32 bit/チャンネル）では、さらに多くのカラーを再現できます。RGB モデルは、Photoshop で新規画像を作成する際の初期設定モードです。また、モニターでは常に RGB モデルを使用してカラーを表示します。このため、Photoshop では、CMYK などの RGB 以外のカラーモードを使用する画像の場合は、画面に表示するために CMYK 画像が RGB に変換されます。

RGB は標準のカラーモデルですが、カラーの正確な再現範囲はアプリケーションやモニターによって多少異なります。Photoshop の RGB カラーモードでは、カラー設定ダイアログボックスで指定された作業スペースの設定により、カラーの再現範囲が決まります。

CMYK カラーモード

トップへ戻る

CMYK モードでは、各ピクセルに各プロセスインキのパーセント値が割り当てられます。最も明るい（ハイライト）カラーに割り当てられるプロセスインキカラーの割合が低く、濃い（シャドウ）カラーは高くなります。例えば、鮮明なレッドはシアン 2%、マゼンタ 93%、イエロー 90%、ブラック 0%のような含有率になります。CMYK 画像では、純粋なホワイトは CMYK の各値がすべて 0%のときに生成されます。

画像をプロセスカラーでプリントするには、CMYK モードに変換する必要があります。RGB 画像を CMYK 画像に変換すると、色分解が行われます。RGB 画像を使用して作業する場合は、RGB で編集を完了してから、編集処理の最終段階で CMYK に変換する方法をお勧めします。RGB モードでは、「校正設定」コマンドを使用して、実際の画像データを変更せずに CMYK 変換結果をシミュレーションできます。CMYK モードを使用して、ハイエンドシステムからスキャンや読み込みを行った CMYK 画像を直接編集することもできます。

CMYK は標準のカラーモデルですが、カラーの再現範囲は印刷機や印刷条件によって多少異なります。Photoshop の CMYK カラーモードでは、カラー設定ダイアログボックスで指定された作業スペースの設定により、カラーの再現範囲が決まります。

Lab カラーモード

トップへ戻る

CIE L*a*b* カラーモデル（Lab）は、人が色を認識する仕組みを利用してカラーを再現します。Lab は、通常の視力を持つ人が認識できるすべてのカラーを数値で表します。Lab は、モニターやデスクトッププリンター、デジタルカメラなどのデバイスに、特定の色素がどの程度必要であるかを考慮するのではなく、カラーの見え方を定義してカラーを再現するので、デバイスに依存しないカラーモデルと言えます。カラーできるように、あるカラースペースから別のカラースペースにカラーを変換するために、Lab をカラー基準として使用します。

Lab カラーモードでは、輝きの要素（L）を 0 ～ 100 の範囲で設定できます。Adobe カラーピッカーおよびカラーパネルでは、a 要素（グリーンからレッドへの軸）と b 要素（ブルーからイエローへの軸）を -128 ～ +127 の範囲で設定できます。

Lab 画像は、Photoshop、Photoshop EPS、ビックドキュメント形式（PSB）、Photoshop PDF、Photoshop 汎用、TIFF、Photoshop DCS 1.0、Photoshop DCS 2.0 の各形式で保存できます。48 ビット（16 bit/チャンネル）Lab 画像は、Photoshop、ビックドキュメント形式（PSB）、Photoshop PDF、Photoshop 汎用、TIFF の各形式で保存できます。

注意： DCS 1.0 と DCS 2.0 の形式のファイルは、開いたときに CMYK に変換されます。

グレースケールモード

トップへ戻る

グレースケールモードでは、画像内で様々な階調のグレーを使用します。8 ビット画像では、256 階調までのカラーを再現できます。グレースケー

ル画像の各ピクセルに、0（ブラック）～ 255（ホワイト）までの明るさの値を割り当ててカラーを再現します。16 ビット画像と 32 ビット画像の階調数は、8 ビット画像の階調数をはるかに上回ります。

グレースケールの値は、黒インキの使用率（0%はホワイト、100%はブラック）で表すこともできます。

グレースケールモードでは、カラー設定ダイアログボックスでユーザーが指定した作業スペースの設定により、カラーの再現範囲が決まります。

モノクロ 2 階調モード

トップへ戻る

モノクロ 2 階調モードでは、2 つのカラー値（ブラックまたはホワイト）のいずれかを画像内のピクセルに割り当てます。モノクロ 2 階調モードの画像は、ビット数が 1 なので 1 ビット画像と呼ばれます。

ダブルトーンモード

トップへ戻る

ダブルトーンモードは、1 色から 4 色のカスタムインキを使用してモノトーン、ダブルトーン（2 版）、ダブルトーン（3 版）およびダブルトーン（4 版）のグレースケール画像を作成します。

インデックスカラーモード

トップへ戻る

インデックスカラーモードでは、最大 256 色を使用して 8 ビット画像を再現します。インデックスカラーへの変換時、Photoshop はカラールックアップテーブル（CLUT）を作成します。このテーブルは画像のカラーを保管し、そのカラーのインデックスを作成します。元画像のカラーがテーブルに表示されていない場合は、最も近いカラーを使用するか、利用可能なカラーを用いたディザを使用してそのカラーをシミュレートします。

インデックスカラーはカラーパレットを制限するので、目に見える画質を維持しながらファイルサイズを小さくすることができます。このカラーモードは、マルチメディアプレゼンテーションや Web ページなどに適しています。インデックスカラーモードでは、制限付き編集が可能です。より詳細な編集には、一時的に RGB モードに変換する必要があります。インデックスカラーファイルは、Photoshop、BMP、DICOM（Digital Imaging and Communications in Medicine）、GIF、Photoshop EPS、ビックドキュメント形式（PSB）、PCX、Photoshop PDF、Photoshop 汎用、Photoshop 2.0、PICT、PNG、Targa®、TIFF の各形式で保存できます。

マルチチャンネルモード

トップへ戻る

マルチチャンネルモードの画像は、チャンネルごとに 256 階調のグレーを使用し、特殊なプリントに便利です。マルチチャンネル画像は、Photoshop、ビックドキュメント形式（PSB）、Photoshop 2.0、Photoshop 汎用、Photoshop DCS 2.0 の各形式で保存できます。

画像をマルチチャンネルモードへ変換する場合には、次のガイドラインを参照してください。

- レイヤーはサポートされていないため、統合されます。
- 元画像のカラーチャンネルは、変換後の画像のスポットカラーチャンネルになります。
- CMYK 画像をマルチチャンネルに変換すると、シアン、マゼンタ、イエローおよびブラックのスポットカラーチャンネルが作成されます。
- RGB 画像をマルチチャンネルに変換すると、シアン、マゼンタおよびイエローのスポットカラーチャンネルが作成されます。
- RGB、CMYK または Lab 画像からチャンネルを 1 つ削除すると、画像は自動的にマルチチャンネルモードに変換され、レイヤーが統合されます。
- マルチチャンネル画像を書き出すには、Photoshop DCS 2.0 形式で保存してください。

注意： インデックスカラーおよび 32 bit 画像は、マルチチャンネルモードに変換できません。

関連項目

作業用スペースについて

カラーのソフトプルーフ表示

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

カラーモードの変換

他のカラーモードへの画像の変換
カラー写真のグレースケールモードへの変換
モノクロ 2 階調モードへの画像の変換
モノクロ 2 階調モードの画像からグレースケールモードへの変換
グレースケールまたは RGB 画像からインデックスカラーへの変換
インデックスカラーのカラーテーブルのカスタマイズ
アクションへの条件付きモード変更の追加

他のカラーモードへの画像の変換

トップへ戻る

画像のモードを元のモード（ソースモード）から別のモード（ターゲットモード）に変換できます。画像に異なるカラーモードを選択すると、画像内のカラー値が変更されます。例えば、RGB 画像を CMYK モードに変換すると、CMYK 色域外の RGB カラー値は、色域内に収まるように補正されます。CMYK 色域は、カラー設定ダイアログボックスの CMYK 作業用スペースで定義されるものです。そのため、画像を CMYK から RGB に戻すと、一部の画像データが失われ、復元されない場合があります。

画像を変換する前に次の操作を行うことをお勧めします。

- できる限り画像の元のモードで編集します（通常は、スキャナーまたはデジタルカメラで取り込んだ画像は RGB モード、従来のドラムスキャナーまたは Scitex システムから読み込んだ画像は CMYK モードです）。
- 変換する前にバックアップコピーを取ります。変換後も元の画像を編集できるように、すべてのレイヤーを含む画像のコピーを必ず保存しておきます。
- 変換する前にファイルを統合します。カラーモードの変更に応じて、レイヤーの描画モードによるカラーの再現方法が変わります。
  注意： 多くの場合では、変換する前にファイルを統合します。しかし、ファイルの統合は必須ではなく、場合によってはしないほうが良い場合もあります（例えばファイルにベクトルテキストレイヤーがある場合など）。

❖ イメージ／モードを選択し、サブメニューから変換先のモードを選択します。現在の画像には使用できないモードは、メニューにグレー表示されます。
マルチチャンネルモード、モノクロ 2 階調モード、またはインデックスカラーモードはレイヤーに対応していないので、これらのモードに変換された画像のレイヤーは統合されます。

カラー写真のグレースケールモードへの変換

トップへ戻る

1. 白黒写真に変換する写真を開きます。
2. イメージ／モード／グレースケールを選択します。
3. 「破棄」をクリックします。画像内の色が、黒、白およびグレー階調に変換されます。
   注意： 上記の手順でファイルサイズは最小化されますが、カラー情報が破棄され、グレーが同じ階調に変換されることがあります。「白黒」の調整レイヤーを使用すると、ファイルサイズが大きくなりますが、カラー情報は保持され、カラーをグレー階調にマッピングすることができます（詳しくは、カラー画像の白黒画像への変換を参照してください）。

モノクロ 2 階調モードへの画像の変換

トップへ戻る

画像をモノクロ 2 階調モードに変換すると画像のカラーは 2 色に減るので、画像のカラー情報は著しく少なくなり、ファイルサイズが小さくなります。

カラー画像をモノクロ 2 階調モードに変換するには、まずグレースケールモードに変換します。この変換により、ピクセルの色相と彩度に関する情報が削除され、明るさの値だけが残ります。ただし、モノクロ 2 階調モードの画像で可能な編集作業は限られているので、グレースケールモードで編集してからモノクロ 2 階調モードに変換することをお勧めします。

注意： モノクロ 2 階調モードの画像は、チャンネルあたり 1 ビットを使用します。16 bit/チャンネル画像または 32 bit/チャンネル画像は、モノクロ 2 階調モードに変換する前に 8 ビットのグレースケールモードに変換する必要があります。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - カラー画像の場合、イメージ／モード／グレースケールを選択します。次に、イメージ／モード／モノクロ 2 階調を選択します。
   - グレースケールの画像の場合は、イメージ／モード／モノクロ 2 階調を選択します。

2. 「出力」にモノクロ 2 階調モードの画像の出力解像度の値を入力し、単位を選択します。初期設定では、入力および出力両方の解像度に、現在の画像の解像度が表示されます。
3. 使用ポップアップメニューから、次のいずれかの変換方式を選択します。
   50%を基準に 2 階調に分ける グレー値のレベルが中間（128）を超えるピクセルをホワイトに、それに満たないピクセルをブラックに変換します。その結果、コントラストの非常に強い白黒画像が生成されます。

   パターンディザ グレーレベルをブラックとホワイトの網点で構成される幾何学的なパターンに置き換えて画像を変換します。

   誤差拡散法（ディザ） 誤差拡散処理を行って画像を変換します。処理は画像の左上のピクセルから開始されます。値がグレーの中間値（128）より大きいピクセルはホワイトに、小さいピクセルはブラックになります。通常はピクセルが純粋なホワイトやブラックである場合は少ないので、誤差が生じます。この誤差は周辺のピクセルにも転移し、画像全体に拡散するので、粒子の粗い映画の画面のようなテクスチャが得られます。

   ハーフトーンスクリーン 変換後の画像でハーフトーンの網点の外観をシミュレーションします。ハーフトーンスクリーンダイアログボックスに値を入力します。

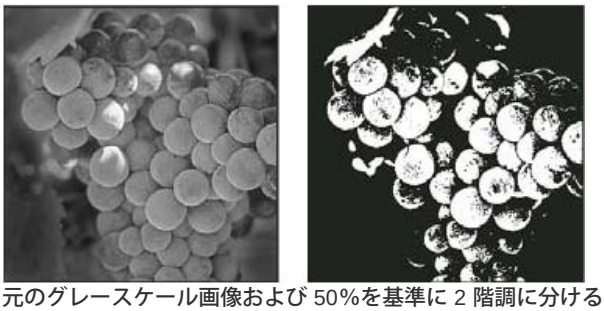
   - 「線数」にスクリーン線数を入力し、単位を選択します。「line/inch」の場合は 1.000 〜 999.999 の数値を入力し、「line/cm」の場合は 0.400 〜 400.00 の数値を入力します。小数値も入力できます。スクリーン線数により、ハーフトーンスクリーンの線数（lpi）が決まります。スクリーン線数は、使用する紙質や印刷機の種類によって異なります。新聞では、通常 85 のスクリーン線数を使用します。雑誌のスクリーン解像度はこれより高く、133lpi や 150lpi が使用されます。適切なスクリーン線数については、印刷業者に問い合わせてください。
   - 「角度」に -180 〜 +180 度の範囲でスクリーン角度を入力します。スクリーン角度は、ハーフトーンスクリーンの方向を示します。通常、連続階調とモノクロのハーフトーンスクリーンには、45 度を使用します。
   - 「網点形状」で、使用する形状を選択します。

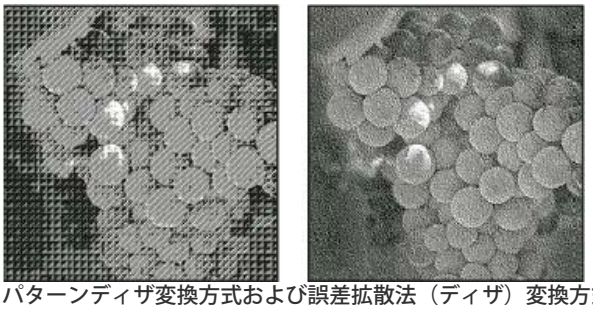
   重要： ハーフトーンスクリーンは画像の一部となります。この画像をハーフトーンプリンターでプリントすると、画像の一部となったハーフトーンスクリーンとプリンター自体のハーフトーンスクリーンが両方ともプリントされます。一部のプリンターでは、画像にモアレパターンが生成されます。

   カスタムパターン 変換後の画像でカスタムハーフトーン画面の外観をシミュレーションします。多様な濃度を持つパターン（通常、グレーの濃淡が多様なパターン）を選択します。

   このオプションを使用するには、最初にパターンを定義し、グレースケール画像のスクリーンとして使用してテクスチャに変換します。画像全体をテクスチャで覆うには、画像と同じサイズのパターンが必要です。画像よりも小さいサイズのパターンはタイル表示されます。Photoshop には、ハーフトーンスクリーンのパターンとして使用できるタイルパターンが数種類用意されています。

   変換に使用するモノクロのパターンを作成するには、画像をグレースケールに変換してからぼかし（強）フィルターを数回適用します。この方法で、濃いグレーから徐々にホワイトに変化していく太い描線が作成されます。


元のグレースケール画像および 50%を基準に 2 階調に分ける方式


パターンディザ変換方式および誤差拡散法（ディザ）変換方式

トップへ戻る

モノクロ 2 階調モードの画像からグレースケールモードへの変換

編集するために、画像をモノクロ 2 階調モードからグレースケールモードに変換することができます。モノクロ 2 階調モードの画像をグレースケールモードで編集し、再度モノクロ 2 階調モードに変換すると、見た目が変わる場合があります。例えば、モノクロ 2 階調モードではブラック

であるピクセルを、グレースケールモードで一定の濃さのグレーに編集したとします。この画像をモノクロ 2 階調モードに再変換した場合、このピクセルのグレー値が中間値（128）を超えていると、ホワイトになります。

1. イメージ／モード／グレースケールを選択します。
2. 「サイズ比」に 1 〜 16 の数値を入力します。

   サイズ比は、画像の拡大・縮小率を示します。例えば、グレースケール画像を 50%縮小するには、サイズ比に 2 を入力します。1 より大きい数を入力すると、モノクロ 2 階調モードの画像のピクセルの平均値が、グレースケール画像の 1 つのピクセルに変換されます。このプロセスにより、1 ビットスキャナーから取り込んだ画像から、様々な階調のグレーを生成することが可能になります。

トップへ戻る

グレースケールまたは RGB 画像からインデックスカラーへの変換

インデックスカラーに変換すると、画像のカラー数は最大 256 色までに削減されます。これは、GIF や PNG-8 形式、および多くのマルチメディアアプリケーションが対応している標準的なカラー数です。この変換は画像のカラー情報を削除することで、ファイルサイズを小さくします。

インデックスカラーに変換するには、8 bit/チャンネルのグレースケールまたは RGB の画像から作業を開始します。

1. イメージ／モード／インデックスカラーを選択します。
   注意： 表示されているレイヤーはすべて統合され、非表示のレイヤーは破棄されます。

   グレースケール画像の変換は自動的に開始されます。RGB 画像では、インデックスカラーダイアログボックスが表示されます。
2. 「プレビュー」をオンにすると、変更をプレビューできます。
3. 変換オプションを指定します。

インデックスカラー画像の変換オプション

RGB 画像をインデックスカラーに変換するとき、インデックスカラーダイアログボックスで様々な変換オプションを指定できます。

パレットの種類 画像をインデックスカラーへ変換する場合は、様々なカラーパレットを利用できます。「知覚的」、「特定」、「割り付け」などのオプションを選択している場合は、現在の画像のカラーに基づいてローカルパレットを使用できます。使用できるパレットの種類は次のとおりです。

使用中の色を全て割り付ける RGB 画像で表現されるカラーに忠実なパレットを作成します。このオプションは、画像のカラーが 256 色以下の場合に使用可能です。画像のパレットには画像に存在するカラーがすべて含まれているので、ディザは行われません。

システム（**Mac OS**） Mac OS システムの初期設定の 8 ビットパレットを使用します。これは RGB カラーを均等にサンプルしたパレットです。

システム（**Windows**） Windows システムの初期設定の 8 ビットパレットを使用します。これは RGB カラーを均等にサンプルしたパレットです。

Web 256 色のモニターに Web ブラウザーが画像を表示するときに使用する、すべてのプラットフォームで共通の 216 色パレットを使用します。このパレットは、Mac OS の 8 ビットパレットの一部です。このオプションは、256 色モニターで画像を表示するときにブラウザーのディザを回避する場合に使用してください。

RGB カラーを均等に割り付ける RGB カラーキューブから均等にカラーをサンプルしてパレットを作成します。例えば、Photoshop で 8 ビットのパレットを選択した場合、Photoshop では、レッド、グリーン、ブルーをそれぞれ 6 色ずつ均等な間隔でサンプルし、その組み合わせから 216 色（6 × 6 × 6 ＝ 216）のパレットが作成されます。画像に表示されるカラーの総数は、「表示色」テキストボックスに指定された値を超えない範囲で、指定した色数に最も近い整数の 3 乗（8、27、64、125、216）に対応します。

ローカル（知覚的） 人間の目による知覚度の高いカラーを優先したパレットを作成します。

ローカル（特定） 知覚カラーテーブルと類似したカラーテーブルが作成されますが、カラーの範囲が広く、Web カラーを保持します。通常このカラーテーブルが、最もカラーの保全性に優れています。

ローカル（割り付け） 画像に最もよく使用されているスペクトルからカラーをサンプルしてパレットを作成します。例えば、グリーンとブルーだけで構成される RGB 画像からは、グリーンとブルーが主体のパレットが作成されます。多くの画像は、スペクトルの特定領域のカラーを集中的に使用しています。より適切なパレットを作成するには、まず強調したい色を含む画像内の領域を選択します。これにより、Photoshop は強調色を主体に画像のカラーを変換します。

マスター（知覚的） 人間の目による知覚度の高いカラーを優先したパレットを作成します。複数のドキュメントを開いている場合、開いているすべてのドキュメントにパレットを適用します。

マスター（特定） 知覚カラーテーブルと類似したカラーテーブルが作成されますが、カラーの範囲が広く、Web カラーを保持します。通常このカラーテーブルが、最もカラーの保全性に優れています。複数のドキュメントを開いている場合、開いているすべてのドキュメントにパレットを適用します。

マスター（割り付け） 画像に最もよく使用されているスペクトルからカラーをサンプルしてパレットを作成します。例えば、グリーンとブルーだけで構成される RGB 画像からは、グリーンとブルーが主体のパレットが作成されます。多くの画像は、スペクトルの特定領域のカラーを集中的に使用しています。より適切なパレットを作成するには、まず強調したい色を含む画像内の領域を選択します。これにより、Photoshop は強調色を主体に画像のカラーを変換します。複数のドキュメントを開いている場合、開いているすべてのドキュメントにパレットを適用します。

カスタム カラーテーブルダイアログボックスを使用してカスタムパレットを作成します。カラーテーブルを保存して後から再利用できるようにするか、「読み込み」をクリックして以前に作成済みのカラーテーブルを読み込みます。このオプションは、現在使用している割り付けパレットも表示します。これは、画像で最も使用されているカラーをプレビューするのに便利です。

前回と同じパレットを使う　以前の変換に使用したカスタムパレットを選択します。複数の画像を簡単に同じカスタムパレットで変換することができます。

表示色 RGB カラーを均等に割り付ける、知覚的、特定、または使用中の色を全て割り付けるパレットでは、表示される正確なカラーの数を「表示色」に数値（256 まで）で指定できます。「表示色」テキストボックスは、インデックスカラーテーブルの作成方法だけを制御します。その場合も、Adobe Photoshop は画像を 8 ビットの 256 色イメージとして扱います。

カラーの選択と透明度 インデックスカラーテーブルに含めるカラーを指定したり、画像における透明度を指定するには、以下のオプションから選択します。

強制　特定のカラーをカラーテーブルに含めることを強制するオプションです。「白黒」は、純粋なブラックとホワイトをカラーテーブルに含めます。「RGB 色度座標」は、レッド、グリーン、ブルー、シアン、マゼンタ、イエロー、ブラックおよびホワイトをカラーテーブルに含めます。「Web」は 216 色の Web セーフカラーを含め、「カスタム」では追加するカスタムカラーをユーザーが指定できます。

透明　画像の透明部分を変換後も維持するかどうかを指定します。このオプションを選択すると、カラーテーブルに透明なカラーの特殊なインデックスエントリが追加されます。このオプションの選択を解除すると、透明部分はマットカラーか、マットカラーを指定してなければホワイトで塗りつぶされます。

マット　画像の透明部分に隣接するアンチエイリアスのエッジを塗りつぶす背景色を指定します。「透明」を選択していると、マットがエッジ領域に適用され、エッジが同じ色の Web の背景とブレンドしやすくなります。「透明」が選択されていないと、マットは透明な領域に適用されます。マットに「なし」を選択した場合、「透明」が選択されていればエッジがはっきりした透明部分が作成され、「透明」が選択されていなければ透明部分はすべて 100%のホワイトで塗りつぶされます。マットオプションを使用するには、画像に透明部分が含まれている必要があります。

ディザ 使用中のカラーをすべて割り付けるカラーテーブルを選択している場合を除き、画像で使用されるカラーがすべてカラーテーブルにあるとは限りません。カラーテーブルにない色をシミュレートするには、カラーをディザします。ディザは、使用可能な色のピクセルを複数混合し、ない色をシミュレートします。メニューからディザオプションを選択し、ディザの量をパーセント値で指定します。高い数値ほどディザする色は増えますが、ファイルサイズも増大します。以下のディザオプションから選択できます。

なし　カラーのディザを行わず、テーブルにない色に最も近いものを使用します。画像の色の濃淡がはっきりと表現され、ポスターのようなコントラストの強い画像が得られます。

誤差拡散法　誤差拡散法を使用して、「パターン」オプションに比べると目立たないディザを生成します。画像内のカラーで、カラーテーブルに存在するカラーをディザしないようにするには、「同一色の保持」を選択します。これは、Web イメージ用の細い線やテキストを保護するのに便利です。

パターン　ハーフトーンに似た正方形のパターンを使用して、カラーテーブルにないすべてのカラーをシミュレートします。

ノイズ　画像スライスのエッジ部分に生じる継ぎ目のパターンを減少させます。HTML テーブルに配置するために画像をスライスする場合は、このオプションを選択します。

トップへ戻る

インデックスカラーのカラーテーブルのカスタマイズ

「カラーテーブル」コマンドで、インデックスカラー画像のカラーテーブルを変更できます。このようなカスタマイズ機能は、グレーの階調ではなくカラーの付いたグレーの階調を使用して再現する、科学や医学の分野でよく使用される擬似カラー画像に特に便利です。また、カラーテーブルをカスタマイズすると、カラー数が限られたインデックスカラー画像でも特殊効果を生成することができます。

注意：　カラーを単に擬似カラー画像用に変更するには、イメージ／色調補正を選択し、サブメニューから色調補正コマンドを選択します。

カラーテーブルを使用したカラーの編集と透明部分の割り当て

カラーテーブルのカラーを編集して特殊効果を生成したり、画像内の透明部分をテーブル内の 1 つのカラーに割り当てることができます。

1. インデックスカラーにする画像を開きます。
2. イメージ／モード／カラーテーブルを選択します。
3. 単一のカラーを変更するには、カラーをクリックし、カラーピッカーで新しいカラーを選択します。
4. カラーの範囲を変更するには、テーブル内をドラッグして変更するカラーの範囲を選択します。カラーピッカーで、範囲の最初のカラーを選択し、「OK」をクリックします。カラーピッカーが再表示されたら、範囲の最後のカラーを選択し、「OK」をクリックします。

   カラーピッカーで選択した範囲のカラーが、カラーテーブルダイアログボックスで指定した範囲に配置されます。
5. カラーに透明部分を割り当てるには、カラーテーブルダイアログボックスで、スポイトツールを選択し、テーブル内または画像内で透明にするカラーをクリックします。画像内でサンプルされたカラーが、透明部分で置き換えられます。
6. カラーテーブルダイアログボックスで「OK」をクリックし、インデックスカラー画像に新しいカラーを適用します。

定義済みのカラーテーブルの選択

1. インデックスカラーにする画像を開きます。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - イメージ／モード／カラーテーブルを選択します。
   - イメージ／モード／インデックスカラーを選択します。インデックスカラーダイアログボックスで、パネルメニューから「カスタム」を選択します。カラーテーブルダイアログボックスが表示されます。
3. カラーテーブルダイアログボックスで、テーブルメニューから既存のテーブルを選択します。

カスタム 指定のパレットを作成します。

黒体輻射 黒体輻射ラジエーターが過熱したときに発光するカラーを基にして、ブラックからレッド、オレンジ、イエロー、ホワイトへと変化するパレットを表示します。

グレースケール ブラックからホワイトまでの 256 階調のグレーのパレットを表示します。

スペクトル 白色光をプリズムで分光したときに生成されるカラーを基にして、バイオレット、ブルー、グリーン、イエロー、オレンジ、レッドの順に変化するパレットを表示します。

システム（**Mac OS**） Mac OS での 256 色の標準システムパレットを表示します。

システム（**Windows**） Windows での 256 色の標準システムパレットを表示します。

カラーテーブルの保存と読み込み

カラーテーブルダイアログボックスの「保存」および「読み込み」ボタンを使用して、インデックスカラーテーブルを保存して他の Adobe Photoshop の画像で再利用することができます。カラーテーブルを画像に読み込むと、画像内のカラーは読み込んだカラーテーブルのカラーを反映するように変更されます。

注意： スウォッチパネルには、保存済みのカラーテーブルを読み込むこともできます。

トップへ戻る

アクションへの条件付きモード変更の追加

モード変更の条件を指定することで、アクションで変換を実行できるようになります。アクションとは、1 つのファイルだけでなく、バッチ（同一フォルダー内の複数のファイル）に対して実行できる一連のコマンドです。アクションの一部としてモード変更を実行する場合、開いているファイルのソースモードがアクションで指定したソースモードに存在しないときは、エラーが発生することがあります。例えば、アクションの 1 つのステップで、画像の RGB ソースモードを CMYK ターゲットモードに変換するとします。グレースケールモードの画像や RGB 以外のソースモードの画像にこのアクションを適用すると、エラーが発生します。

アクションを記録しているときに、「条件付きモード変更」コマンドを使用して、ソースモードとしてモード（複数可）を指定し、ターゲットモードとして 1 つのモードを指定できます。

1. アクションの記録を開始します。
2. ファイル／自動処理／条件付きモード変更を選択します。
3. 条件付きモード変更ダイアログボックスで、ソースモードとして 1 つ以上のモードを選択します。「すべて」ボタンまたは「なし」ボタンを使用して、使用可能なモードをすべて選択したり、すべて選択解除したりします。
4. モードポップアップメニューからターゲットモードを選択します。
5. 「OK」をクリックします。条件付きモード変更がアクションパネルに新しい手順として表示されます。

関連項目

作業用スペースについて

(cc) BY-NC-SA

カラーピッカーとスウォッチのカスタマイズ

カラーピッカーの変更
カラースウォッチの追加および削除
スウォッチライブラリの管理
アプリケーション間でのスウォッチの共有

トップへ戻る

カラーピッカーの変更

Adobe カラーピッカーを使用する代わりに、コンピューターのオペレーティングシステムの標準カラーピッカーや、サードパーティ製のカラーピッカーでカラーを選択することができます。

1. 編集／環境設定／一般（Windows）、または Photoshop／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。
2. カラーピッカーメニューからカラーピッカーを選択し、「OK」をクリックします。

   詳しくは、ご使用のオペレーティングシステムのマニュアルを参照してください。

トップへ戻る

カラースウォッチの追加および削除

カラースウォッチは、スウォッチパネルで追加または削除することができます。

また、カラースウォッチは「スウォッチに追加」ボタンをクリックして、カラーピッカーから追加することもできます。

スウォッチパネルへのカラーの追加

1. 追加するカラーを指定し、描画色にします。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - スウォッチパネルの新規スウォッチボタン をクリックします。または、スウォッチパネルメニューから「新規スウォッチ」を選択します。
   - スウォッチパネルの下にある空のスペースにポインターを置いて（ポインターが塗りつぶしツールに変わります）、クリックしてカラーを追加します。新しいカラーの名前を入力し、「OK」をクリックします。

画像から選択したカラー（左）、スウォッチパネルに追加したカラー（右）

注意： 新規に作成したカラーは、Photoshop の環境設定ファイルに保存されるので、編集作業が変わっても使用できます。カラーを完全に保存するには、ライブラリに保存します。

スウォッチパネルのカラーの削除

次のいずれかの操作を行います。

- スウォッチを削除アイコン にドラッグします。
- Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、ポインターをスウォッチの上に置いて（ポインターがはさみに変わります）、クリックします。

トップへ戻る

スウォッチライブラリの管理

スウォッチライブラリを使用すると、簡単に別のカラーのセットにアクセスできます。スウォッチのカスタムセットをライブラリとして保存し、再利用することができます。スウォッチは、他のアプリケーションで共有できる形式で保存することもできます。

スウォッチライブラリの読み込みと置き換え

❖ スウォッチパネルメニューから次のいずれかを選択します。

スウォッチの読み込み ライブラリを現在のスウォッチのセットに追加します。使用するライブラリファイルを選択して、「読み込み」ボタンをクリックします。

スウォッチの置き換え 現在のリストを別のライブラリに置き換えます。使用するライブラリファイルを選択して、「読み込み」ボタンをクリックします。現在のスウォッチのセットを置き換える前に保存するためのオプションが用意されています。

カラーライブラリの名前 スウォッチパネルメニューの下部にリストされている特定のカラーシステムを読み込みます。現在のカラーのセットを読み込んだライブラリに置き換えるか、追加することができます。

スウォッチのセットのライブラリとしての保存

1. スウォッチパネルメニューの「スウォッチの保存」を選択します。
2. スウォッチライブラリの保存先を選択し、ファイル名を入力して「保存」ボタンをクリックします。

   ライブラリは任意の場所に保存できます。ライブラリファイルをプリセットの初期設定の保存場所にあるプリセット¥スウォッチフォルダーに保存すると、Photoshop の再起動後に、スウォッチパネルメニューの下部にライブラリ名が表示されるようになります。

スウォッチの初期設定のライブラリの復元

❖ スウォッチパネルメニューの「スウォッチの初期化」を選択します。現在のカラーのセットを、初期設定のスウォッチライブラリに置き換えるか、追加することができます。

トップへ戻る

アプリケーション間でのスウォッチの共有

Photoshop、Illustrator および InDesign で作成したソリッドのスウォッチは、交換用にスウォッチライブラリを保存すると共有できます。カラー設定が同期されていれば、アプリケーション間でまったく同じ色が再現されます。

1. スウォッチパネルでは、共有するプロセスカラーや特色を作成したり、共有する必要がないスウォッチを削除したりすることができます。
   注意： アプリケーション間で共有できないスウォッチのタイプとしては、Illustrator または InDesign のパターン、グラデーションおよびレジストレーションのほか、Photoshop のブックカラー参照、HSB、XYZ、ダブルトーン、モニター RGB、不透明度、インキの総使用量、および webRGB があります。交換用にスウォッチを保存すると、これらのタイプのスウォッチは自動的に除外されます。
2. スウォッチパネルメニューから「交換用にスウォッチを保存」を選択し、容易にアクセスできる場所にスウォッチライブラリを保存します。
3. Photoshop、Illustrator または InDesign のスウォッチパネルにスウォッチライブラリを読み込みます。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

ハイダイナミックレンジ（HDR）画像

ハイダイナミックレンジ（HDR）画像について
HDR 画像に使用する写真の撮影
HDR への画像の統合
32 bit HDR 画像のダイナミックレンジ表示の調整
HDR カラーピッカーについて
HDR 画像へのペイント
32 bit/チャンネルの HDR 画像をサポートする機能

ハイダイナミックレンジ（HDR）画像について

トップへ戻る

実際の視覚的な世界のダイナミックレンジ（暗い部分と明るい部分の比）は、人間の視力、モニターに表示された画像、プリントされた画像のダイナミックレンジをはるかに超えています。人間の目は非常に広い範囲の明るさレベルに適応できますが、ほとんどのカメラやコンピューターモニターが再現できるのは一定のダイナミックレンジだけです。写真家や映画アーティストなど、デジタル画像を扱う人は、限られたダイナミックレンジの中で作業しているので、ある光景の中で何が重要かを選別する能力が必要になります。

ハイダイナミックレンジ（HDR: High Dynamic Range）画像によって、視覚的な世界の全ダイナミックレンジを再現できる可能性が開かれます。現実世界の輝度の値は比例して表現され、HDR 画像に保存されるので、HDR 画像の露光量を調整するのは、現実世界の光景を撮影するときに露光を調整するのと同じような操作です。

異なる露光量の画像を結合して HDR 画像を作成
A. シャドウのディテールがありハイライトがクリップされた画像 **B.** ハイライトのディテールがありシャドウがクリップされた画像 **C.** 光景のダイナミックレンジが含まれる HDR 画像

Photoshop では、HDR 画像の輝度の値は、浮動小数点数による 32 ビット長（32 bit/チャンネル）の数値表現を使用して保存されます。HDR 画像の輝度の値は、光景の光量と直接関係します。それに対し、浮動小数点を使用しない 16 および 8 bit/チャンネル画像ファイルは、黒から白紙のみの輝度の値を保存し、実世界におけるダイナミックレンジの非常に小さいセグメントを反映します。

Photoshop の「HDR Pro に統合」コマンドを使用すると、異なる露出で撮影された複数の写真を組み合わせて HDR 画像を作成できます。HDR 画像には標準の 24 bit モニターの表示能力をはるかに超える明るさのレベルが含まれるので、Photoshop には HDR プレビューを調整する機能があります。HDR 画像をプリントする場合や、HDR 画像では機能しないツールやフィルターを使用する場合は、画像を 16 または 8 bit/チャンネル画像に変換できます。

HDR 画像に使用する写真の撮影

トップへ戻る

「HDR Pro に統合」コマンドで合成する写真を撮影するときは、次のことを忘れないでください。

- カメラを三脚に固定します。
- 光景の全ダイナミックレンジを含めるのに十分な数の写真を撮影します。最低でも 5 ～ 7 枚の写真を撮影しますが、光景のダイナミックレンジによっては露光量を増やす必要があります。写真の最低数は 3 枚です。
- シャッター速度を変えて、異なる露光量にします。絞りを変更すると、各露光量での被写界深度が変わり、画質が悪くなることがあります。ISO 感度または絞りを変更すると、画像にノイズや周辺光量補正が混入することもあります。
- 通常は、カメラの自動ブラケット露出機能を使用しません。露光量の変化が小さすぎるからです。
- 写真間の露光量の差は、EV（露光値）で 1 ～ 2 程度にします（f-Stop で 1 ～ 2 程度離すのと同等です）。
- 照明は変更しません。例えば、ある露光量のときだけフラッシュを使用したりしません。
- 光景内に動くものがないことを確認します。「HDR Pro に統合」コマンドは、まったく同じ光景を露光量を変えて撮影した画像でのみ機能します。

トップへ戻る

HDR への画像の統合

「HDR Pro に統合」コマンドは、同じシーンを異なる露出で撮影した複数の画像を組み合わせることによって、1 枚の HDR 画像で全ダイナミックレンジをカバーします。統合した画像は 32、16、8 bit/チャンネルファイルとして出力できます。ただし、HDR 画像データをすべて格納できるのは 32 bit/チャンネルファイルだけです。

HDR 統合は、写真がこの処理に適した方法で撮影されている場合に最もうまく機能します。推奨事項については、HDR 画像に使用する写真の撮影を参照してください。

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

ビデオチュートリアル：The best new feature in CS5: HDR Pro（英語のみ）
Deke McClelland
画像のトーンをビビッドからシュールレアリズムまで変換します。

抜粋記事：Create HDR images from bracketed exposures（英語のみ）
Conrad Chavez
カメラからコンピューターに至る HDR プロセスを順を追って説明します。

抜粋記事：Remove ghosting from HDR images（英語のみ）
Scott Kelby
画像内を移動するオブジェクトからゴーストを除去します。

ビデオチュートリアル：複数の画像を HDR Pro に統合
Jan Kabili
すべての新機能をひととおり紹介します。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Photoshop）ファイル／自動処理／HDR Pro に統合を選択します。
   - （Bridge）使用する画像を選択し、ツール／Photoshop／HDR Pro に統合を選択します。手順 5 に進みます。
2. HDR Pro に統合ダイアログボックスで、「参照」をクリックして使用する画像を選択するか、「開いているファイルを追加」をクリックするか、使用／フォルダーを選択します（特定の項目を削除するには、ファイルリストで選択し、「削除」をクリックします）。
3. （オプション）三脚など使用せずに撮影した画像の場合は、「ソース画像を自動的に配置する」を選択します。
4. 「OK」をクリックします。
   注意： 画像に露光量などのメタデータがない場合は、手動で設定された EV ダイアログボックスに値を入力してください。

2番目の HDR Pro に統合ダイアログボックスに、ソース画像のサムネールと、統合結果のプレビューが表示されます。

5. プレビューの右上部のモードポップアップメニューで、統合画像のビット数を選択します。
   統合画像に HDR 画像の全ダイナミックレンジを格納する場合は「32 bit」を選択します。8 bit 画像ファイルおよび浮動小数点数ではない 16 bit 画像ファイルでは、HDR 画像の輝度値の全範囲を保存することができません。
6. 階調範囲を調整する方法については、32 bit 画像向けのオプションまたは 16 bit または 8 bit 画像向けのオプションを参照してください。
7. （オプション）階調設定を後で使用するために保存するには、プリセットオプションメニューからプリセットを保存を選択します（設定を後で再適用するには、「プリセットの読み込み」を選択します）。

32 bit 画像向けのオプション

ヒストグラムの下のスライダーを動かして、統合画像の白色点プレビューを調整します。スライダーを動かしても、画像のプレビューが調整されるだけで、すべての HDR 画像データは統合ファイルにそのまま残っています。

このプレビュー調整は HDR ファイルに格納され、このファイルを Photoshop で開くたびに適用されます。白色点プレビューは、表示／32 bit プレビューオプションを選択していつでも調整し直すことができます。

16 bit または 8 bit 画像向けのオプション

HDR 画像には、16 または 8 bit/チャンネル画像に格納できるダイナミックレンジをはるかに超える輝度レベルが含まれています。目的のダイナミックレンジを持つ画像を生成するには、32 bit/チャンネルから少ないビット数に変換する際に、露光量とコントラストを調整します。

次のいずれかのトーンマッピング方式を選択します。

ローカル割り付け 画像全体で特定の明度の領域を調整することによって、HDR の色調を調整します。

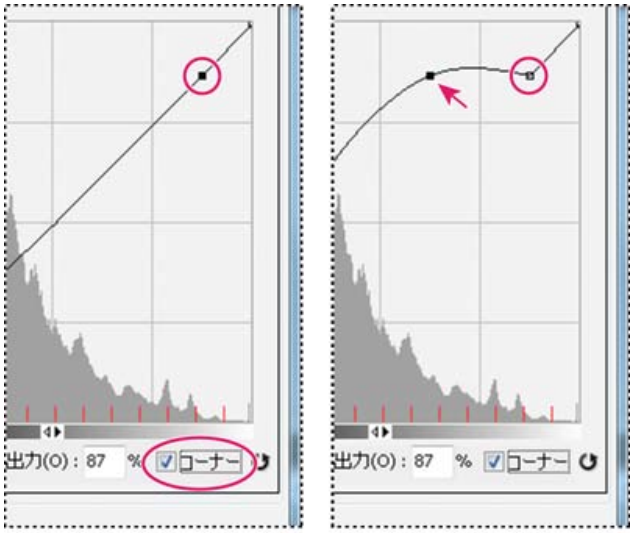
エッジ光彩 「半径」で、特定の明度の領域の大きさを指定します。「強さ」では、2 つのピクセルの色調値がどの程度離れていれば同じ明度の領域に含めないかを指定します。

トーンとディテール ダイナミックレンジは、「ガンマ」の設定値が 1.0 で最大になります。設定値が小さいと中間調が強調され、大きいとハイライトやシャドウが強調されます。「露光量」は f-Stop（絞り値）を反映しています。ディテールスライダーをドラッグしてシャープを調整し、シャドウスライダーとハイライトスライダーをドラッグして該当する領域の明暗を調整します。

カラー 「自然な彩度」は、彩度の高いカラーのクリッピングを最小限に留めながら、微妙なカラーの照度を調整します。「彩度」はカラーの強さを -100（モノクロ）から +100（彩度 2 倍）の範囲で調整します。

トーンカーブ 調整可能なカーブを、元の 32 bit HDR 画像の輝度値を示すヒストグラムに重ねて表示します。水平軸に沿った赤い目盛りマークは、1 EV（ほぼ 1 f-Stop）間隔です。

注意： 初期設定で、トーンカーブおよびヒストグラムは、ポイントごとの変更を制限および平均化します。この制限を解除し、より極端な調整を適用するには、カーブにポイントを挿入した後に「コーナー」オプションを選択します。第 2 のポイントを挿入して動かすと、トーンカーブに角（かど）ができます。



「コーナー」オプションを使用したトーンカーブおよびヒストグラムの調整

A. ポイントを挿入し、「コーナー」オプションを選択する **B.** 別のポイントを挿入して調整すると、ポイントで曲線に角ができる

ヒストグラムを平均化 一部のコントラストを保持しながら、HDR 画像のダイナミックレンジを圧縮します。この方法は自動で行われるため、これ以上の調整は不要です。

露光量とガンマ HDR 画像の明るさとコントラストを手動で調整できます。ゲインを調整するには露光量スライダーを動かし、コントラストを調整するにはガンマスライダーを調整します。

ハイライト圧縮 HDR 画像のハイライト値を圧縮して、値が 8 または 16 bit/チャンネルの画像ファイルの輝度値の範囲内に入るようにします。この方法は自動で行われるため、これ以上の調整は不要です。

動く被写体の補正

自動車、人物、草花などの被写体が動いたことによって画像に違いが生じている場合は、HDR Pro に統合ダイアログボックスで「ゴーストを除去」を選択します。

色調バランスが最適なサムネールに緑色の枠が表示され、それが基本画像であることを示します。他の画像の動いていた被写体が削除されます（動きの発生している領域が非常に明るいか暗い場合は、一般的に、動いている被写体が適正露出になっている画像のサムネールをクリックすると結果が向上します）。

「ゴーストを除去」のオプションに関するチュートリアルについては、このビデオを参照してください。（ゴーストの除去に関する説明は 3:00 から始まります）。

カメラ応答カーブの保存または読み込み

応答カーブは、カメラのセンサーによる各レベルの入射光の解釈を示します。初期設定では、HDR Pro に統合ダイアログボックスは、統合している画像の色調範囲に基づいて、カメラ応答カーブを自動計算します。現在の応答カーブを保存し、統合した別の画像グループに後で適用することができます。

HDR Pro に統合ダイアログボックスで、右上隅の応答カーブメニュー をクリックし、「応答カーブを保存」を選択します（カーブを後で再適用するには、「応答カーブの読み込み」を選択します）。

32 ビットから 16 または 8 bit/チャンネルへの変換

「HDR Pro に統合」の処理で作成した画像が 32 bit の場合は、後で 16 bit または 8 bit 画像に変換できます。

1. Photoshop で 32 bit/チャンネルの画像を開き、イメージ／モード／16 bit/チャンネルまたは 8 bit/チャンネルを選択します。
2. 露光量とコントラストを調整して、希望のダイナミックレンジを持つ画像を生成します（詳しくは、16 bit または 8 bit 画像向けのオプションを参照してください）。
3. 「OK」をクリックして、32 bit 画像を変換します。

---

32 bit HDR 画像のダイナミックレンジ表示の調整

トップへ戻る

HDR 画像のダイナミックレンジは、標準的なコンピューターモニターの表示能力を超えています。Photoshop で HDR 画像を開くと、非常に暗かったり色あせたように見えることがあります。Photoshop では、モニターがハイライトとシャドウが色あせたり暗くなりすぎたりせずに HDR 画像を表示できるように、プレビューを調整することができます。プレビューの設定は HDR 画像ファイル（PSD、PSB、TIFF のみ）に保存され、Photoshop でファイルが開かれたときに適用されます。プレビューの調整では、HDR 画像ファイルは編集されず、HDR 画像のすべての情報がそのまま残ります。32 bit/チャンネル HDR 画像の露光量を編集するには、露光量調整（イメージ／色調補正／露光量）を使用します。

情報パネルに 32 ビット情報を表示するには、情報パネルのスポイトアイコンをクリックし、ポップアップメニューから「32 bit」を選択します。

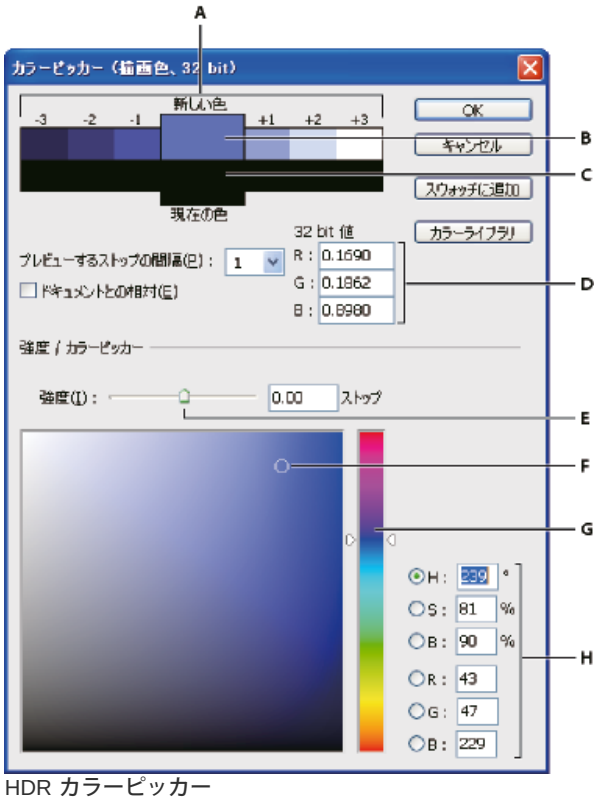
1. Photoshop で 32 bit/チャンネルの HDR 画像を開き、表示／32 bit プレビューオプションを選択します。
2. 32 bit プレビューオプションダイアログボックスで、方法ポップアップメニューからオプションを選択します。
   露光量とガンマ 明るさとコントラストを調整します。

   ハイライト圧縮 HDR 画像のハイライト値を圧縮して、値が 8 または 16 bit/チャンネルの画像ファイルの輝度値の範囲内に入るようにします。
3. 「露光量とガンマ」を選択した場合は、露光量スライダーとガンマスライダーを移動して、画像プレビューの明るさとコントラストを調整します。
4. 「OK」をクリックします。
   Photoshop で開いた HDR 画像のプレビューの調整は、Photoshop ドキュメントウィンドウのステータスバーにある三角形をクリックし、ポップアップメニューの「ステータス表示」から「32 bit 露光量」を選択して行うこともできます。スライダーを移動して、HDR 画像を表示するための白色点を設定します。露光量をデフォルト値に戻すには、スライダーをダブルクリックします。調整はドキュメントウィンドウごとに行われるので、複数のウィンドウに同じ HDR 画像を表示して、それぞれのプレビューの調整を変えることができます。この方法で行ったプレビューの調整は、HDR 画像ファイルに保存されません。

HDR カラーピッカーについて

トップへ戻る

HDR カラーピッカーを使用すると、32 bit HDR 画像で使用するカラーを正確に表示し、選択することができます。また、通常の Adobe カラーピッカーの場合と同様に、カラーフィールドをクリックしてカラースライダーを調整し、カラーを選択することができます。強度スライダーでは、使用する HDR 画像のカラーの強度と一致するようにカラーの明るさを調整することができます。プレビュー領域には、選択したカラーのスウォッチが表示され、様々な露光量や強度を試すことができます。



HDR カラーピッカー
A. プレビュー領域 **B.** 調整されたカラー **C.** 元のカラー **D.** 32 ビット浮動小数点数値 **E.** 強度スライダー **F.** 選択したカラー **G.** カラースライダー **H.** カラー値

HDR カラーピッカーの表示

❖ 32 bit/チャンネルの画像が開かれている状態で、次のいずれかの操作を行います。

- ツールパネルで、描画色を設定ボックスまたは背景色を設定ボックスをクリックします。
- カラーパネルで、描画色を設定または背景色を設定ボックスをクリックします。

特定の機能でカラーを選択できる場合にも、カラーピッカーを使用できます。例えば、特定のツールでオプションバーのカラーボックスをクリックした場合や、色調補正のダイアログボックスでスポイトツールをクリックした場合などです。

HDR 画像のカラーの選択

HDR カラーピッカーの下側は、8 または 16 bit/チャンネル画像のものと同様です。カラーフィールドをクリックしてカラーを選択したり、カラースライダーを動かして色調を変更したり、HSB または RGB フィールドを使用して特性カラーの数値を入力したりします。カラーフィールドでは、下から上に行くにつれて明るさが増し、左から右に行くにつれて彩度が増します。

カラーの明るさを調整するには、強度スライダーを使用します。HDR ドキュメントでは、カラー値と強度値は、32 bit 浮動小数点値に変換されます。

1. カラーを選択するには、カラーフィールドをクリックしてカラースライダーを動かすか、または Adobe カラーピッカーの場合と同様に HSB または RGB 値を入力します。
2. カラーの明るさを調整するには、強度スライダーを動かします。カラーピッカーダイアログ上部でプレビューされている新しい色のスウォッチには、選択したカラーについて値の増減による効果が表示されます。

   強度の値は、露光量の設定値と反比例します。HDR 画像の露光量設定を 2 ストップ上げた場合に強度を 2 ストップ下げると、露光量とカラー強度がどちらも 0 に設定されているかのように、その画像の外観は変化しません。

   希望するカラーの 32 bit RGB 値を知っている場合は、RGB の各フィールドに値を入力できます。
3. （オプション）プレビュー領域の設定を調整します。
   プレビューするストップの間隔 各スウォッチのプレビューのストップの間隔を設定します。例えば、3 に設定すると、スウォッチは -9、-6、-3、+3、+6、+9 となります。これらのスウォッチによって、選択したカラーの外観を異なる露光量設定でプレビューできます。

   ドキュメントとの相対 画像の現在の露光量設定を反映するようにスウォッチのプレビューを調整する場合に選択します。例えば、ドキュメントの露光量が高めに設定されている場合、新しいスウォッチのプレビューは、選択したカラーの高めの露光量の効果を表すため、カラーピッカーのカラーフィールドで選択したカラーよりも明るくなります。現在の露光量が 0（デフォルト）の場合、このオプションを選択したり、選択解除しても新しいスウォッチは変化しません。
4. （オプション）スウォッチパネルに選択したカラーを追加するには、「スウォッチに追加」をクリックします。

5. 「OK」をクリックします。

HDR 画像へのペイント

トップへ戻る

HDR/32 bit 画像の効果を編集または追加するには、ブラシ、鉛筆、ペン、シェイプ、コピースタンプ、パターンスタンプ、消しゴム、グラデーション、ぼかし、シャープ、指先、ヒストリーブラシといった Photoshop ツールを使用します。テキストツールを使用して、32 bit テキストレイヤーを HDR 画像に追加できます。

HDR 画像の編集またはペイントを行う場合、ドキュメント情報エリアの 32 bit 露光量スライダーを使用するか、または 32 bit プレビューオプションダイアログボックス（表示／32 bit プレビューオプション）を使用して、別の露光量設定で画像をプレビューできます。HDR カラーピッカーでは、HDR 画像の別の露光量設定に一致するように、別の強度で描画色をプレビューすることもできます。

1. HDR 画像を開きます。
2. （オプション）画像の露光量を設定します。詳しくは、32 bit HDR 画像のダイナミックレンジ表示の調整を参照してください。
3. ブラシまたは鉛筆ツールの場合、描画色をクリックして HDR カラーピッカーを開き、カラーを選択します。テキストツールの場合、テキストツールオプションバーのカラーチップをクリックして、テキストカラーを設定します。
   HDR カラーピッカーのプレビュー領域を使用すると、HDR 画像の様々な露光量設定について描画色を選択および調整できます。詳しくは、HDR カラーピッカーについてを参照してください。
   様々な HDR 露光量のペイントの効果を表示するには、ウィンドウ／アレンジ／新規ウィンドウコマンドを使用して、その HDR 画像を別ウィンドウで開き、ドキュメントのステータスバー領域にある露光量スライダーを使用して、ウィンドウごとに露光量を変更します。

32 bit/チャンネルの HDR 画像をサポートする機能

トップへ戻る

32 bit/チャンネルの HDR 画像では、次のようなツール、調整機能およびフィルターを使用できます。（さらに多くの Photoshop の機能を使用するには、32 bit/チャンネルの画像を 16 bit または 8 bit/チャンネルの画像に変換します。元の画像を保持するには、「別名で保存コマンドで画像のコピーを作成してください）。

色調補正 レベル補正、露光量、色相・彩度、チャンネルミキサー、レンズフィルター、彩度を下げる、自動トーン補正、自動コントラスト、自動カラー補正。
注意： 「露光量」コマンドは、8 および 16 bit/チャンネルの画像にも使用できますが、32 bit/チャンネルの HDR 画像の露光量を調整できるように設計されています。
描画モード 通常、ディザ合成、比較（暗）、乗算、比較（明）、カラー比較（暗）、覆い焼き（リニア） - 加算、カラー比較（明）、差の絶対値、減算、除算、色相、彩度、カラー、輝度。
32 bit/チャンネル画像の新規作成 新規ダイアログボックスで、「32 bit」はカラーモードポップアップメニューの右にあるビット数ポップアップメニューにあるオプション。
編集メニューのコマンド 「塗りつぶし」、「境界線を描く」、「自由変形」、「変形」などのすべてのコマンド。
ファイル形式 Photoshop（PSD、PSB）、Radiance（HDR）、Portable Bit Map（PBM）、OpenEXR、TIFF。
注意： Photoshop では、HDR 画像を LogLuv TIFF ファイル形式で保存することはできませんが、LogLuv TIFF ファイルを開いて読み込むことはできます。
フィルター 平均、ぼかし（ボックス）、ぼかし（ガウス）、ぼかし（移動）、ぼかし（放射状）、ぼかし（シェイプ）、ぼかし（表面）、ノイズを加える、雲模様 1、雲模様 2、逆光、スマートシャープ、アンシャープマスク、エンボス、インターレース解除、NTSC カラー、ハイパス、明るさの最大値、明るさの最小値、スクロール。
イメージメニューのコマンド 画像解像度、カンバスサイズ、画像の回転、切り抜き、トリミング、複製、画像操作、演算、変数。
表示 ピクセル縦横比（カスタムピクセル縦横比、ピクセル縦横比を削除、ピクセル縦横比を初期化など）。
レイヤー 新規レイヤー、複製レイヤー、調整レイヤー（レベル補正、色相・彩度、チャンネルミキサー、レンズフィルター、露光量）、塗りつぶしレイヤー、レイヤーマスク、レイヤースタイル、レイヤーの描画モード、スマートオブジェクト。
モード RGB カラー、グレースケール、8 bit/チャンネルまたは 16 bit/チャンネルへの変換。
ピクセル縦横比 正方形および非正方形のドキュメントのサポート。
選択範囲 選択範囲の反転、選択範囲の変更、選択範囲を変形、選択範囲を保存、選択範囲を読み込む。
ツール ツールパネル内のすべてのツール。ただし、マグネット選択、自動選択、スポット修復ブラシ、修復ブラシ、赤目修正、色の置き換え、アートヒストリーブラシ、マジック消しゴム、背景消しゴム、塗りつぶし、覆い焼き、焼き込み、スポンジを除きます。一部のツールは、サポートされる描画モードでのみ使用できます。
関連項目

(cc) BY-NC-SA

色の校正

色のソフトプルーフについて
カラーのソフトプルーフ表示
カスタム校正設定の保存または読み込み（**Photoshop**、**InDesign**）
色のソフトプルーフ（**Acrobat**）

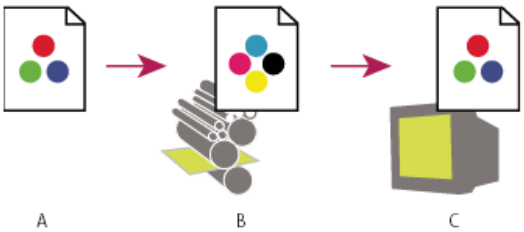
色のソフトプルーフについて

トップへ戻る

従来の出版ワークフローでは、ドキュメントの校正刷りを印刷して（ハードプルーフ）、特定の出力デバイスで再現された場合の色の外観を確認します。カラーマネジメントワークフローでは、カラープロファイルの精度を使用して、モニター上で直接ドキュメントを校正することができます（ソフトプルーフ）。特定の出力デバイスで再現した場合のドキュメントの色の表示を、画面上でプレビューすることができます。

ソフトプルーフの信頼性は、モニターの品質、モニターと出力デバイスのプロファイル、および作業環境における周囲の照明の状態によって大きく左右されます。

注意： ソフトプルーフだけでは、オフセット印刷機でのオーバープリントの再現の様子をプレビューすることはできません。オーバープリントが使用されたドキュメントで作業する場合は、「オーバープリントプレビュー」をオンにし、オーバープリントがソフトプルーフで正確にプレビューされるようにします。Acrobat では、「オーバープリントプレビュー」は自動的に適用されます。



ソフトプルーフを使用して、ドキュメントの最終出力をモニター上でプレビューします。
A. ドキュメントは作業用のカラースペースで作成されます。 **B.** ドキュメントのカラー値は、選択されたプルーフプロファイル（通常は出力デバイスプロファイル）のカラースペースに変換されます。 **C.** モニターには、プルーフプロファイルを使用してドキュメントのカラー値を解釈した結果が表示されます。

カラーのソフトプルーフ表示

トップへ戻る

1. 表示／校正設定を選択し、次のいずれかの操作を実行します。
   - シミュレートする出力条件に対応するプリセットを選択します。
   - 「カスタム」を選択して、特定の出力条件用にカスタマイズした校正設定を作成します。このオプションは、最終的な印刷物に合わせて忠実に表示したい場合に最適です。
2. 表示／色の校正を選択して、ソフトプルーフによる表示のオンとオフを切り替えます。ソフトプルーフがオンの場合、「色の校正」コマンドの隣りにチェックマークが表示され、プルーフのプリセットまたはプロファイルの名前がドキュメントウィンドウの上部に表示されます。
   オリジナルの画像における色とソフトプルーフにおける色を比較するには、ソフトプルーフを設定する前に、作業対象のドキュメントを新しいウィンドウで開いておきます。

ソフトプルーフのプリセット

作業用 **CMYK**（**Photoshop**、**Illustrator**）または作業用の **CMYK** 領域（**InDesign**） **string not required**カラー設定ダイアログボックスで定義された現在の CMYK 作業用スペースを使用して、色のソフトプルーフを作成します。

ドキュメントの **CMYK** スペース（**InDesign**） ドキュメントの CMYK プロファイルを使用して、色のソフトプルーフを作成します。

作業用シアン版、作業用マゼンタ版、作業用イエロー版、作業用墨版、または作業用 **CMY** 版（**Photoshop**） 現在の CMYK 作業用スペースを使用して、個別の CMYK インク色のソフトプルーフを作成します。

以前の **Macintosh RGB**（**Photoshop** および **Illustrator**） Mac OS 10.5 以前をシミュレートする色のソフトプルーフを作成します。

インターネット標準 **RGB**（**Photoshop** および **Illustrator**） Windows および Mac OS 10.6 以降をシミュレートする色のソフトプルーフを作成します。

モニター **RGB**（**Photoshop** および **Illustrator**） プルーフプロファイルに現在使用しているモニターのプロファイルを使用する、RGB カラーのソフトプルーフを作成します。

string not required以前の Macintosh RGB、インターネット標準 RGB およびモニター RGB の各オプションでは、シミュレートするデバイスがカラーマネジメントを使用せずにドキュメントを表示すると想定しています。また、これらのオプションは、Lab ドキュメントおよび

CMYK ドキュメントでは使用できません。

カラーユニバーサルデザイン（**Photoshop** および **Illustrator**） 色の見え方が一般と異なる色弱（色覚障碍 [がい]）のユーザーが感じる色の見分けにくさを反映したソフトプルーフ（擬似変換）を作成します。「P 型（1型）色覚」と「D 型（2型）色覚」の 2 つの CUD ソフトプルーフオプションは、色弱のユーザーの大多数を占める 2 種類のタイプに対応しています。詳細については、色弱者向けの CUD ソフトプルーフ（擬似変換）（Photoshop および Illustrator）を参照してください。

カスタムソフトプルーフのオプション

シミュレートするデバイス ソフトプルーフを作成するデバイスのカラープロファイルを指定します。デバイスの特性がどこまで正確に記述されているかによって、選択したプロファイルの有効性が決まります。多くの場合、用紙とプリンターの特定の組み合わせに関するカスタムプロファイルを指定すると、最も正確なソフトプルーフが作成されます。

CMYK カラー値を保持、または **RGB** カラー値を保持 出力デバイスのカラースペースに変換しない場合に色がどのように表示されるかをシミュレートします。セーフ CMYK ワークフローに従っているとき、このオプションは非常に効果的です。

マッチング方法（**Photoshop** および **Illustrator**） **string not required**「値を保持」（Photoshop）または「CMYK カラー値を保持」、または「RGB カラー値を保持」（Illustrator）オプションをオフにした場合に、シミュレートするデバイスのカラースペースに色を変換するためのマッチング方法を指定します。

黒点の補正（**Photoshop**） 出力デバイスのダイナミックレンジの全範囲をシミュレートすることによって、画像内の暗い部分の詳細が失われないようにします。印刷時に黒点の補正を使用する予定の場合は、このオプションを選択します（ほとんどの状況で推奨）。

紙色をシミュレート プルーフプロファイルに従って、実際の用紙のくすんだホワイトをシミュレートします。一部のプロファイルはこのオプションをサポートしていません。

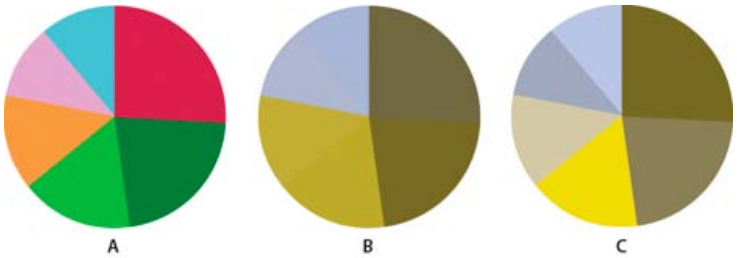
黒インキをシミュレート 多くのプリンターの印刷結果は、完全な黒でなく実際にはダークグレーになります。このグレーをシミュレートするオプションです。一部のプロファイルはこのオプションをサポートしていません。

Photoshop でカスタム校正設定をドキュメントの校正設定の初期設定にする場合は、ドキュメントウィンドウをすべて閉じてから、表示／校正設定／カスタムを選択します。

色弱者向けの CUD ソフトプルーフ（擬似変換）（**Photoshop** および **Illustrator**）

カラーユニバーサルデザイン（CUD）は、日本の男性ユーザーの約 5% を占める色弱（色覚障碍［がい］）の方を含め、様々なタイプの色覚を持つユーザーにグラフィカルな情報を正しく伝えることを目指しています。国によっては、公共の場所では CUD 準拠のグラフィックスの使用を求めるガイドラインがあります。

色弱の最も一般的なタイプは、P 型（1 型）色覚（赤みの差を感じにくい）と D 型（2 型）色覚（緑みの差を感じにくい）です。CUD ソフトプルーフでは、これらのユーザーが見分けにくいと感じる色を 1 つの色にまとめて表示します。色弱の人の 3 分の 1 は、色を見分けることが非常に困難です。残り 3 分の 2 は比較的軽度の色弱です。



色覚障害者のためのデザインの調整
A. 元の画像 **B.** CUD ソフトプルーフ **C.** 最適化したカラー

ドキュメントが CUD に準拠しているかどうかを調べるには、次の操作を行います。

1. ドキュメントを RGB カラーモードに変換します。RGB は最も正確な CUD ソフトプルーフが可能なカラーモードです。
2. （オプション）元のドキュメントと CUD ソフトプルーフを同時に表示するには、ウィンドウ／新規ウィンドウ（Illustrator）またはウィンドウ／アレンジ／新規ウィンドウ（Photoshop）を選択します。
3. 表示／校正設定を選択し、「P 型（1 型）色覚」または「D 型（2 型）色覚」を選択します（CUD に準拠するには、両方の表示でドキュメントを確認します）。

Photoshop では、CUD ソフトプルーフを印刷または PDF として保存できます。詳しくは、Photoshop のヘルプで「校正刷りの印刷」を検索してください。

CUD ソフトプルーフでオブジェクトが見分けにくい場合は、次のいずれかの方法でデザインを調整します。

- 色の明るさまたは色相を変更します。
  - 純色の赤は暗くにごって見える傾向があります。オレンジ色がかった赤の方が認識しやすくなります。
  - 青みがかった緑は、黄色がかった緑よりも混同されにくくなります。
  - グレーは、マゼンタ、淡いピンク、淡い緑またはエメラルドグリーンと混同される可能性があります。
  - 赤と緑、黄色と明るい緑、ライトブルーとピンク、ダークブルーとバイオレットという組み合わせを避けます。
  - 暗い色を背景にして赤のアイテムを配置する組み合わせや、黄の背景またはオレンジ色がかった赤の背景に白のアイテムを配置する組み合わせを避けます。

- 色だけでなくオブジェクトの形状や塗り分けパターンも変えて区別します。
- 色の境界には白、黒または濃い色の境界線を追加します。
- 文字の場合は色だけでなく、フォントファミリーまたはスタイルも変えて区別します。

カスタム校正設定の保存または読み込み（Photoshop、InDesign）

トップへ戻る

1. 表示／校正設定／カスタムを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - カスタム校正設定を保存するには、「保存」をクリックします。新しいプリセットが表示／校正設定メニューに表示されるようにするには、初期設定の場所にそのプリセットを保存します。
   - カスタム校正設定を読み込むには、「読み込み」をクリックします。

色のソフトプルーフ（Acrobat）

トップへ戻る

1. Acrobat のバージョンにより、次のいずれかの操作を行います。
   - （Acrobat 9）アドバンスト／印刷工程／出力プレビューを選択します。
   - （Acrobat X）ツール／印刷工程／出力プレビューを選択します。
2. シミュレーションプロファイルのリストメニューから特定の出力デバイスのカラープロファイルを選択します。
3. ソフトプルーフのオプションを選択します。
   黒インキをシミュレート 多くのプリンターの印刷結果は、完全な黒でなく実際にはダークグレーになります。このグレーをシミュレートするオプションです。一部のプロファイルはこのオプションをサポートしていません。

   紙色をシミュレート プルーフプロファイルに従って、実際の用紙のくすんだホワイトをシミュレートします。一部のプロファイルはこのオプションをサポートしていません。

(cc) BY-NC-SA

|

カラーマネジメントの解説

カラーが一致しない理由
カラーマネジメントシステムの概念
カラーマネジメントの使用
カラーマネジメントの表示環境の作成

カラーマネジメントシステムは、デバイス間のカラーの相違を調整し、システムが生成する最終的なカラーをユーザーが自信を持って予測できるようにします。カラーを正確に表示できれば、デジタルキャプチャから最終出力まで、ワークフロー内で正しいカラーの選択ができます。また、カラーマネジメントによって、ISO、SWOP および Japan Color といった色に関する印刷標準規格に基づいて出力できます。

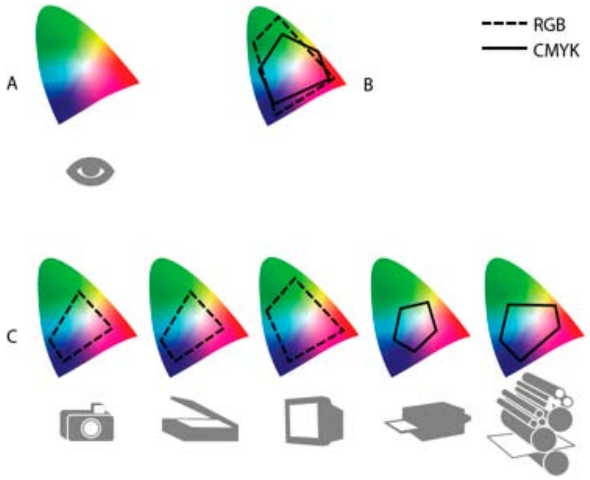
カラーが一致しない理由

トップへ戻る

人間の目で識別できる色をすべて再現可能な出力デバイスは存在しません。どのような出力デバイスも、再現できる色域（ガモット）つまり色の範囲が決まっており、それに対応したカラースペース内で機能します。

カラーモデルはカラー値の相互関係を確定し、カラースペースはそれらの値に色として規則的な意味を持たせて定義したものです。人間が色を感知する方法に直接関連するいくつかのカラーモデル（CIE L*a*b など）は、カラースペースが固定されています。このようなカラーモデルはデバイスに依存しないカラーモデル（デバイスインディペンデント）として定義されています。それ以外のカラーモデル（RGB、HSL、HSB、CMYK など）は、多くの異なるカラースペースを持ちます。このようなカラーモデルは、関連する各カラースペースやデバイスによって変化するので、デバイスに依存するカラーモデル（デバイスディペンデント）として定義されています。

このように出力デバイスごとに様々なカラースペースが存在するため、同じドキュメントでも、出力デバイスごとに異なる色で出力されることがあります。色の差が発生する原因には、画像の読み込み元の違い、ソフトウェアアプリケーションでの色の定義方法の違い、印刷メディアの違い（新聞紙の色域は雑誌より狭い）のほかに、モニターの製造方法や使用年数などの違いが考えられます。



様々なデバイスやドキュメントの色域
A. Lab カラースペース **B.** ドキュメント（作業用スペース） **C.** デバイス

カラーマネジメントシステムの概念

トップへ戻る

カラーマッチングの問題の原因は、様々なデバイスおよびソフトウェアがそれぞれ異なるカラースペースを使用することにあります。この問題の解決策の 1 つは、デバイス間で色を正確に解釈して変換するシステムを用意することです。カラーマネジメントシステム（CMS）では、色が作成されたカラースペースと、出力先のカラースペースとを比較して、各出力デバイス間でできるだけ一貫した色が保たれるように調整します。

カラーマネジメントシステムでは、カラープロファイルの情報を利用して色を変換します。プロファイルは、デバイスのカラースペースを数学的に記述したものです。例えばスキャナープロファイルは、特定のスキャナーが色をどのように認識するかを説明します。Adobe カラーマネジメントは ICC プロファイルを使用しています。このプロファイルの形式は、プラットフォームに依存しない標準規格として International Color Consortium（ICC）によって定義されています。

あらゆるタイプのグラフィックスに適用可能な汎用のカラー変換方法は存在しません。したがって、カラーマネジメントシステムでは、それぞれのグラフィック要素に適したカラー変換方法を適用できるように、複数のマッチング方法（カラー変換方法）から選択できるようになっています。例えば、動物写真に含まれる様々な色の関係を的確に維持できるカラー変換方法を、単調な色合いを持つロゴに適用すると、意図しない色に変換される可能性があります。

注意： カラーマネジメントとカラー補正と混同しないようにしてください。カラーマネジメントシステムは、画像の色調やカラーバランスを補正するものではなく、画像の特性を最終出力段階まで忠実に伝える環境を実現するためのものです。

カラーマネジメントの使用

トップへ戻る

カラーマネジメントシステムを使用しない場合、色の仕様はデバイスに依存することになります。制作工程で使用するメディアが 1 種類に厳しく制限されている場合、カラーマネジメントは不要になる可能性があります。例えば、制作者やサービスビューロが CMYK 画像を加工でき、しかも、確定された具体的な印刷条件に合わせてカラー値を指定できる場合はこれに該当します。

カラーマネジメントの重要性は、制作工程が複雑になるほど高くなります。例えば、印刷物とオンラインメディア用にカラー画像を流用することが予想される場合や、単一のメディアを多種類のデバイス（例えば様々な印刷機など）で出力するときや、複数のワークステーションで色を管理する場合は、カラーマネジメントを行うことをお勧めします。

カラーマネジメントシステムは、以下のような要件を満たす必要がある場合に効果を発揮します。

- モニターやデスクトッププリンター、色分解可能な印刷機などを含む複数の出力デバイス間で、予測可能で一貫したカラー出力を得る必要がある場合。4 色印刷機のような比較的制限された色域を持つデバイスのために色を調節する場合に、カラーマネジメントは特に効果的です。
- 特定の出力デバイスを想定してモニター上でカラードキュメントのソフトプルーフ（プレビュー）を正確に行う場合 （ソフトプルーフでの作業は、モニター表示の制限や室内照明条件など他の要因に影響されます）。
- カラーマネジメントを使用している画像でソースの異なる複数の画像と、加えてカラーマネジメントを使用しない画像が混在したカラー画像を的確に判断し一貫して読み込む場合。
- カラードキュメントを様々な出力デバイスへ送信する場合や、オリジナルのグラフィック画像およびドキュメント内の色に対して手動調整を行わずにメディアを送る場合。最終的に印刷とオンラインの両方で使用される画像を作成するには重要になります。
- 使用するカラー出力デバイスが不確定な状態で正確な色を印刷する場合。例えば、ドキュメントをオンラインに保存しておくことで、世界中のカラー印刷機から必要に応じて一貫したカラーを再現することができます。

カラーマネジメントの表示環境の作成

トップへ戻る

モニターおよび印刷物上での色の外観は作業環境によって影響されます。最適な結果を得るには、次の操作によって作業環境のカラーと光源を調整します。

- 一定の光源レベルと一定の色温度を提供する環境で、ドキュメントを表示します。例えば、太陽光線のカラー特性は一日を通して変化します。その結果、色が画面に表示される状態も変化するので、カーテンを閉めるか窓のない部屋で作業します。室内で使用する蛍光灯の青緑がかった光を除去するために、D50（5,000° K）の照明を使用してください。また、D50 のカラービューワを使用して、印刷されたドキュメントを見ることもできます。
- 壁と天井がニュートラルカラー（グレー系統の色）の部屋で、ドキュメントを表示します。部屋の色によって、モニターの色と印刷物の色が異なって見えることがあります。表示に使用する部屋に最も適しているカラーは、中間色のグレーです。着衣の色も、モニターのガラスに反射して画面上の色の外観に影響を与える場合があります。
- モニターのデスクトップには、カラフルな背景パターンを使用しないようにします。ドキュメントの周囲に派手なパターンや明るいパターンがあると、色を正しく認識できません。中間色のグレーだけを表示するようにデスクトップを設定します。
- 完成した作品を実際に消費者が見る場合と同じ条件で、ドキュメントの校正刷りを確認します。例えば、家庭用品のカタログであれば一般家庭で使用される白熱灯の下、オフィス家具のカタログであればオフィスで使用される蛍光灯の下などで確認するのが望ましいと考えられます。ただし、最終的な色の判断は規定の照明条件の下で行ってください。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

|

レイヤー

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

レイヤー 101
Infinite Skills （2012 年 8 月 9 日）
ビデオチュートリアル
レイヤーとレイヤーパネルの概要

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

レイヤーの基本

レイヤーについて
レイヤーパネルの概要
背景とレイヤーの変換
レイヤーとグループの作成
レイヤーの複製
レイヤー、グループまたはスタイルの表示と非表示の切り替え
グループ内のレイヤーやグループの表示
表示されたすべてのレイヤーからのサンプル
透明部分の環境設定の変更

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

ビデオチュートリアル：Understanding layers（英語のみ）
video2brain - Scott Citron
キーコンセプトの実際の活用方法を参照できます。

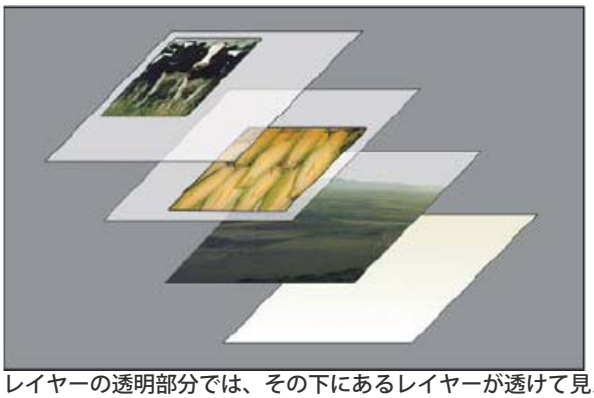
抜粋記事：Layers explained（英語のみ）
Martin Evening
詳しくは、Adobe Photoshop for Photographers から抜粋したこの記事を参照してください。

トップへ戻る

レイヤーについて

レイヤーのビデオについては、www.adobe.com/go/vid0001_jp を参照してください。

Photoshop のレイヤーは、積み重ねられた透明フィルムのようなものです。レイヤーの透明部分では、下のレイヤーが透けて見えます。レイヤーは、透明フィルムをスライドさせるように動かして、レイヤーのコンテンツを希望の位置に配置することができます。また、レイヤーの不透明度を変更して、コンテンツを部分的に透明にすることもできます。



レイヤーの透明部分では、その下にあるレイヤーが透けて見えます。

レイヤーを使用すると、複数の画像を使った合成や、画像への文字入力、ベクトルシェイプの追加などを行うことができます。レイヤースタイルを適用すると、ドロップシャドウや光彩などの特殊効果を追加できます。

レイヤーの編成

新規に作成した画像には、1 つのレイヤーがあります。画像に追加できるレイヤー、レイヤー効果、レイヤーセットの数は、コンピューターのメモリ容量によって決まります。

レイヤーを処理するには、レイヤーパネルを使用します。レイヤーグループは、レイヤーを編成したり、管理する際に使用できます。グループを使用すると、論理的な順序でレイヤーを並べたり、レイヤーパネルの内容を整頓したりすることができます。レイヤーグループ内には、他のレイヤーグループを入れ子にすることができます。また、グループを使用して、複数のレイヤーに同時に属性やマスクを適用することもできます。

非破壊編集のためのレイヤー

レイヤーには、識別しにくいコンテンツが含まれていることがあります。例えば、調整レイヤーは、その下にある複数のレイヤーのカラーや階調を調整するためのものです。調整レイヤーを使えば、下のレイヤーにあるピクセルを変更せずに画像を調整することができます。

1 つ以上のコンテンツレイヤーを含むスマートオブジェクトという特殊なレイヤーもあります。スマートオブジェクトは、画像のピクセルを直接編集せずに、拡大・縮小、ゆがみ、変形などを適用することができます。または、スマートオブジェクトを Photoshop 画像に配置した後、個別の画像として編集することもできます。スマートオブジェクトには、スマートフィルター効果を適用できます。これを使用すると、フィルターを後で微調整したりフィルター効果を削除するなど、非破壊的な（元のデータを損なわない）方法で画像にフィルターを適用できます。詳しくは、非破壊編集を参照してください。

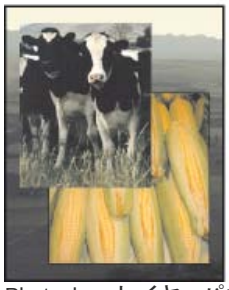
ビデオレイヤー

ビデオレイヤーを使用すると、画像にビデオを追加できます。ビデオクリップをビデオレイヤーとして画像に読み込んだ後、レイヤーへのマスク、変形、レイヤー効果の適用、または個別のフレームへのペイントを行ったり、個別フレームをラスタライズした後で標準レイヤーに変換したりすることができます。タイムラインパネルを使用すると、その画像内でビデオを再生したり、個別のフレームにアクセスしたりできます。詳しくは、使用可能なビデオや画像シーケンスの形式（Photoshop Extended）を参照してください。

レイヤーパネルの概要

トップへ戻る

レイヤーパネルには、画像に含まれているすべてのレイヤー、レイヤーグループおよびレイヤー効果が一覧表示されます。レイヤーパネルを使用すると、レイヤーの表示と非表示を切り替えたり、新しいレイヤーを作成したり、レイヤーグループを操作したりすることができます。追加のコマンドやオプションはレイヤーパネルメニューから使用できます。



Photoshop レイヤーパネル

A. レイヤーパネルメニュー **B.** レイヤーグループ **C.** レイヤー **D.** レイヤー効果の展開と折りたたみ **E.** レイヤー効果 **F.** レイヤーサムネール

レイヤーパネルの表示

❖ ウィンドウ／レイヤーを選択します。

レイヤーパネルメニューでのコマンドの選択

❖ パネルの右上隅にある三角形をクリックします。

レイヤーのサムネールのサイズ変更

❖ レイヤーパネルメニューから「パネルオプション」を選択し、サムネールサイズを選択します。

サムネールの内容の変更

❖ レイヤーパネルメニューから「パネルオプション」を選択し、「ドキュメント全体を表示」を選択すると、ドキュメント全体の内容を表示します。「レイヤー範囲のみを表示」を選択すると、レイヤー上のオブジェクトが含まれるピクセルだけをサムネールに表示します。

サムネールを非表示にすると、パフォーマンスが向上し、画面領域も広く使用できるようになります。

グループの展開と折りたたみ

❖ グループフォルダーの左にある三角形をクリックします。詳しくは、グループ内のレイヤーやグループの表示を参照してください。

背景とレイヤーの変換

トップへ戻る

背景が白またはカラーの画像を新規に作成すると、レイヤーパネルの一番下の画像が背景レイヤーになります。1 つの画像に含めることができる背景レイヤーの数は 1 つだけです。背景レイヤーの重なり順、描画モードまたは不透明度を変更することはできません。ただし、背景レイヤーを通常のレイヤーに変換し、この属性を変更することはできます。

透明な内容を含む画像を新規に作成したときには、その画像には背景レイヤーがありません。一番下のレイヤーには背景レイヤーのような制限がありませんので、レイヤーパネルで任意の場所に移動したり、不透明度や描画モードを変更することができます。

背景を通常のレイヤーに変換

1. レイヤーパネルで背景をダブルクリックするか、レイヤー／新規／背景からレイヤーへを選択します。
2. レイヤーオプションを設定します （詳しくは、レイヤーとグループの作成を参照してください）。
3. 「OK」をクリックします。

通常のレイヤーから背景への変換

1. レイヤーパネルからレイヤーを選択します。
2. レイヤー／新規／レイヤーから背景へを選択します。

   レイヤー内の透明ピクセルが背景色に変換され、レイヤーはレイヤーの重なり順の一番下に移動します。

   注意： 通常のレイヤーに「背景」という名前を付けても背景レイヤーにはなりません。「レイヤーから背景へ」コマンドを使用してください。

トップへ戻る

レイヤーとグループの作成

新規レイヤーは、レイヤーパネルで選択したレイヤーの上またはレイヤーグループ内に作成されます。

レイヤーまたはグループの新規作成

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 初期設定のオプションを使用してレイヤーまたはグループを作成するには、レイヤーパネルの新規レイヤーを作成ボタン または新規グループを作成ボタン をクリックします。
   - レイヤー／新規／レイヤーまたはレイヤー／新規／グループを選択します。
   - レイヤーパネルメニューから「新規レイヤー」または「新規グループ」を選択します。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらレイヤーパネルの新規レイヤーを作成ボタンまたは新規グループを作成ボタンをクリックして新規レイヤーまたは新規グループダイアログボックスを表示し、レイヤーオプションを設定します。
   - Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらレイヤーパネルの新規レイヤーを作成ボタンまたは新規グループを作成ボタンをクリックすると、現在選択されているレイヤーの下にレイヤーが追加されます。
2. レイヤーオプションを設定し、「OK」をクリックします。

   レイヤー名または名前 レイヤーまたはグループの名前を指定します。

   下のレイヤーを使用してクリッピングマスクを作成 このオプションは、グループには使用できません （詳しくは、クリッピングマスクを使用したレイヤーのマスクを参照してください）。

   カラー レイヤーパネル内のレイヤーまたはグループにカラーを適用します。

   モード レイヤーまたはグループの描画モードを指定します（詳しくは、描画モードを参照してください）。

   不透明度 レイヤーまたはグループの不透明度を指定します。

   ［描画モード名］の中性色で塗りつぶす プリセットの中性色でレイヤーを塗りつぶします。
   注意： 現在選択されているレイヤーを新しいグループに追加するには、レイヤー／レイヤーをグループ化を選択するか、Shift キーを押しながらレイヤーパネルの下部にある新規グループを作成ボタンをクリックします。

既存のファイルからのレイヤーの作成

1. Windows または Mac OS のファイルアイコンを Photoshop で開いている画像にドラッグします。
2. 読み込んだ画像を移動、拡大・縮小または回転します（詳しくは、Photoshop でのファイルの配置を参照してください）。
3. Enter キーまたは Return キーを押します。

   初期設定では、Photoshop はスマートオブジェクトレイヤーを作成します。ドラッグしたファイルから標準レイヤーを作成するには、一般環境設定の「ラスター画像をスマートオブジェクトとして配置またはドラッグ」を解除します。

   配置したファイルがマルチレイヤーの画像の場合、統合されたファイルが新しいレイヤー上に表示されます。個別のレイヤーをコピーする代わりに、別の画像内に複製します。（詳しくは、レイヤーの複製を参照してください）。

他のレイヤーの効果を使用したレイヤーの作成

1. レイヤーパネルで既存のレイヤーを選択します。
2. レイヤーをレイヤーパネルの下部にある新規レイヤーを作成ボタンまでドラッグします。新しく作成されるレイヤーには、既存のレイヤーのすべての効果が含まれます。

選択範囲から新規レイヤーへの変換

1. 選択範囲を指定します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤー／新規／選択範囲をコピーしたレイヤーを選択して、選択範囲を新規レイヤーにコピーします。
   - レイヤー／新規／選択範囲をカットしたレイヤーを選択して選択範囲をカットし、新規レイヤーにペーストします。

     注意： スマートオブジェクトまたはシェイプレイヤーでこれらのコマンドを有効にするには、レイヤーをラスタライズする必要があります。

トップへ戻る

レイヤーの複製

画像内でレイヤーを複製したり、別の画像や新しい画像にレイヤーを複製したりすることができます。

画像内でのレイヤーまたはグループの複製

1. レイヤーパネルでレイヤーまたはグループを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤーまたはグループを新規レイヤーを作成ボタン にドラッグします。
   - レイヤーメニューまたはレイヤーパネルメニューから、「レイヤーを複製」または「グループを複製」を選択します。レイヤーまたはグループの名前を入力し、「OK」をクリックします。

別の画像内にレイヤーまたはグループを複製します。

1. コピー元とコピー先の画像を開きます。
2. コピー元の画像のレイヤーパネルで、レイヤーまたはレイヤーグループを選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤーパネルからレイヤーまたはグループをコピー先の画像にドラッグします。
   - 移動ツール を選択し、元の画像をコピー先の画像にドラッグします。複製されたレイヤーまたはグループが、コピー先画像のレイヤーパネルに追加されます。Shift キーを押しながらドラッグすると、画像の内容が、コピー元の画像と同じ場所（コピー元とコピー先の画像のピクセル寸法が同じ場合）、またはドキュメントウィンドウの中央（コピー元とコピー先の画像のピクセル寸法が異なる場合）にコピーされます。
   - レイヤーメニューまたはレイヤーパネルメニューから、「レイヤーを複製」または「グループを複製」を選択します。ドキュメントポップアップメニューからコピー先のドキュメントを選択し、「OK」をクリックします。
   - 選択範囲／すべてを選択して、レイヤー上の全ピクセルを選択し、編集／コピーを選択します。次に、コピー先の画像で、編集／ペーストを選択します（この方法では、ピクセルだけがコピーされ、描画モードなどのレイヤープロパティはコピーされません）。

レイヤーまたはグループからのドキュメントの新規作成

1. レイヤーパネルでレイヤーまたはグループを選択します。
2. レイヤーメニューまたはレイヤーパネルメニューから、「レイヤーを複製」または「グループを複製」を選択します。
3. ドキュメントポップアップメニューから「新規」を選択し、「OK」をクリックします。

トップへ戻る

レイヤー、グループまたはスタイルの表示と非表示の切り替え

❖ レイヤーパネルで次のいずれかの操作を行います。

- レイヤー、グループ、レイヤー効果の横にある目のアイコン をクリックすると、ドキュメントウィンドウに各項目の内容が表示されなくなります。アイコンを再度クリックすると再表示されます。スタイルおよび効果の目のアイコンを表示するには、レイヤー効果をパネルに表示 / 非表示アイコン をクリックします。
- レイヤーメニューから「レイヤーを表示」または「レイヤーを非表示」を選択します。
- Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら目のアイコン をクリックすると、そのレイヤーまたはグループの内容だけが表示されます。Photoshop では、非表示にする前のすべてのレイヤーの表示状態が記憶されます。他のレイヤーの表示状態を切り替えずに、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら再び目のアイコンをクリックすると、元の表示設定に戻ります。
- 目のアイコンの列をドラッグすると、レイヤーパネル内の複数の項目の表示状態を切り替えることができます。

注意： 表示されているレイヤーだけが印刷されます。

トップへ戻る

グループ内のレイヤーやグループの表示

❖ 次のいずれかの操作を行って、グループを開きます。

- フォルダーアイコン の左側にある三角形をクリックします。
- フォルダーアイコンの左側にある三角形を右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「このグループを開く」を選択します。
- Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら三角形をクリックすると、グループやその中に入れ子になっているグループを開いたり閉じたりすることができます。

トップへ戻る

表示されたすべてのレイヤーからのサンプル

混合ブラシ、自動選択ツール、指先ツール、ぼかしツール、シャープツール、塗りつぶしツール、コピースタンプツール、修復ブラシツールは、初期設定ではアクティブレイヤーに含まれるピクセルだけからカラーをサンプルします。つまり、1 つのレイヤーだけで、こすったりサンプルしたりすることができます。

❖ 表示されているすべてのレイヤーのピクセルをこれらのツールでこすったりサンプルしたりするには、オプションバーから「全レイヤーを対象」を選択します。

トップへ戻る

透明部分の環境設定の変更

1. Windows では、編集／環境設定／透明部分・色域を選択します。Mac OS では、Photoshop／環境設定／透明部分・色域を選択します。
2. 「透明色の設定」でグリッドサイズとグリッドカラーを選択します。透明なチェッカーパターンを非表示にするには、グリッドサイズで「なし」を選択します。
3. 「OK」をクリックします。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

レイヤーの管理

レイヤー名またはグループ名の変更
レイヤーまたはグループへのカラーの適用
レイヤーのラスタライズ
レイヤーまたはグループの削除
レイヤーの書き出し
ファイルサイズの確認
レイヤーの結合とスタンプ

レイヤー名またはグループ名の変更

ページの先頭へ

レイヤーを画像に追加するときに、内容を反映した名前を付けておくと便利です。わかりやすい名前を付けると、パネル内のレイヤーを識別しやすくなります。

- 次のいずれかの操作を行います。
  - レイヤーパネルでレイヤー名またはグループ名をダブルクリックし、新しい名前を入力します。
  - グループの場合は、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーパネル内のレイヤー（レイヤー名やサムネールではない部分）をダブルクリックします。「レイヤー名」テキストボックスに新しい名前を入力し、「OK」をクリックします。
  - レイヤーまたはグループを選択し、レイヤーメニューまたはレイヤーパネルメニューから「レイヤーのプロパティ」または「グループのプロパティ」を選択します。「レイヤー名」テキストボックスに新しい名前を入力し、「OK」をクリックします。

レイヤーまたはグループへのカラーの適用

ページの先頭へ

レイヤーやグループにカラーを指定すると、レイヤーパネルで関連するレイヤーを見分けやすくなります。

- （CS6）レイヤーまたはグループを右クリックし、カラーを選択します。
- （CS5）レイヤーまたはグループを選択し、レイヤーメニューから「レイヤーのプロパティ」または「グループのプロパティ」を選択します。次に、カラーポップアップメニューからカラーを選択し、「OK」をクリックします。

レイヤーのラスタライズ

ページの先頭へ

ベクトルデータ（テキストレイヤー、シェイプレイヤー、ベクトルマスク、スマートオブジェクトなど）または生成されたデータ（塗りつぶしレイヤー）を含むレイヤー上では、ペイントツールやフィルターを使用することはできません。ただし、これらのレイヤーをラスタライズして、フラットなラスター画像に変換することはできます。

- ラスタライズするレイヤーを選択し、レイヤー／ラスタライズを選択して、サブメニューからオプションを選択します。

  テキスト　テキストレイヤーのテキストをラスタライズします。レイヤー上のその他のベクトルデータはラスタライズされません。

  シェイプ　シェイプレイヤーをラスタライズします。

  塗りつぶし内容　ベクトルマスクはそのままで、シェイプレイヤーの塗りつぶし部分をラスタライズします。

  ベクトルマスク　レイヤーのベクトルマスクをラスタライズし、レイヤーマスクに変えます。

  スマートオブジェクト　スマートオブジェクトをラスターレイヤーに変換します。

  ビデオ　現在のビデオフレームをラスタライズして画像レイヤーに変換します。

  3D（Extended のみ）　3D データの現在のビューをフラットなラスターレイヤーにラスタライズします。

  レイヤー　選択したレイヤーのすべてのベクトルデータをラスタライズします。

  すべてのレイヤー　ベクトルデータおよび生成されたデータを含むレイヤーをすべてラスタライズします。

注意： リンクされたレイヤーをラスタライズするには、リンクされたレイヤーのいずれかを選択し、レイヤー／リンクしたレイヤーを選択を選択して、選択されたレイヤーをラスタライズします。

レイヤーまたはグループの削除

ページの先頭へ

不要なレイヤーを削除し、画像ファイルのサイズを小さくすることができます。

空白レイヤーをすばやく削除するには、ファイル／スクリプト／すべての空白レイヤーを削除を選択します。

1. レイヤーパネルで、1 つ以上のレイヤーまたはグループを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 確認メッセージを表示して削除するには、レイヤーを削除ボタン をクリックします。または、レイヤー／削除／レイヤーを選択するか、レイヤーパネルメニューから「レイヤーを削除」または「グループを削除」を選択します。
   - 確認メッセージを表示しないでレイヤーまたはグループを削除するには、削除するレイヤーまたはグループをレイヤーを削除ボタン にドラッグするか、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらレイヤーを削除アイコンをクリックするか、Delete キーを押します。
   - 表示されていないレイヤーを削除するには、レイヤー／削除／非表示レイヤーを選択します。

   リンクされたレイヤーを削除するには、リンクされたレイヤーのいずれかを選択し、レイヤー／リンクしたレイヤーを選択を選択して、レイヤーを削除します。

レイヤーの書き出し

ページの先頭へ

すべてのレイヤーまたは表示されているレイヤーを個別のファイルに書き出すことができます。

- ファイル／スクリプト／レイヤーをファイルへ書き出しを選択します。

ファイルサイズの確認

ページの先頭へ

ファイルサイズは、画像のピクセル寸法および画像に含まれるレイヤーの数によって決まります。同じプリントサイズであれば、ピクセル数が多いほど詳細に表示できますが、保存に必要なディスク容量が大きくなり、編集や印刷にも時間がかかります。ファイルサイズを常に確認し、必要以上に大きくならないように注意する必要があります。ファイルが大きくなりすぎた場合は、画像内のレイヤー数を少なくするか、画像サイズを変更します。

- 画像ファイルのサイズに関する情報をアプリケーションウィンドウの下部に表示することができます。

レイヤーの結合とスタンプ

ページの先頭へ

レイヤーの編集が完了したら、レイヤーを結合して、画像ファイルのサイズを小さくすることができます。レイヤーを結合すると、背面の各レイヤーのデータが、その部分に重なっている最前面のレイヤーのデータによって置き換えられます。透明部分が重なった領域は、結合後のレイヤーでも透明部分になります。

注意： 調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーは、結合のターゲットレイヤーにすることはできません。

レイヤーを結合するだけでなく、スタンプすることもできます。レイヤーをスタンプすると、複数のレイヤーの内容を 1 つのレイヤーに結合できます。このとき、他のレイヤーはまったく変更されません。

注意： 結合したドキュメントを保存すると、レイヤーの結合は確定され、結合前の状態に戻すことはできません。

2 つのレイヤーまたはグループの結合

1. 結合するレイヤーまたはグループが表示されていることを確認します。
2. 結合するレイヤーまたはグループを選択します。
3. レイヤー／レイヤーを結合を選択します。

注意： 隣接している 2 つのレイヤーまたはグループを結合するには、上側の項目を選択し、レイヤー／下のレイヤーと結合を選択します。リンクされたレイヤーを結合するには、レイヤー／リンクしたレイヤーを選択を選択して、選択されたレイヤーを結合します。レイヤー／レイヤーを結合を選択して 2 つの 3D レイヤーを結合できます。これらの 3D レイヤーは、同じシーンを共有し、上のレイヤーが下のレイヤーの 3D プロパティを継承します（これを可能にするには、カメラビューが同じである必要があります）。

クリッピングマスク内のレイヤーの結合

1. 結合しないレイヤーをすべて非表示にします。
2. クリッピングマスクのベースレイヤーを選択します。ベースレイヤーはラスターレイヤーである必要があります。
3. レイヤーメニューまたはレイヤーパネルメニューから「クリッピングマスクを結合」を選択します。

クリッピングマスクについて詳しくは、クリッピングマスクを使用したレイヤーのマスクを参照してください。

画像内のすべての表示レイヤーおよびグループの結合

- レイヤーメニューまたはレイヤーパネルメニューから「表示レイヤーを結合」を選択します。目のアイコン が表示されているすべてのレイヤーが結合されます。

  注意： 「表示レイヤーを結合」コマンドを有効にするには、表示レイヤーを選択する必要があります。

複数のレイヤーまたはリンクされたレイヤーのスタンプ

選択またはリンクされている複数のレイヤーをスタンプすると、結合された内容を含む新しいレイヤーが作成されます。

1. 複数のレイヤーを選択します。
2. Ctrl+Alt+E キー（Windows）または Command+Option+E キー（Mac OS）を押します。

すべての表示レイヤーのスタンプ

1. 結合するレイヤーの表示をオンにします。
2. Shift + Ctrl + Alt + E キー（Windows）または Shift + Command + Option + E キー（Mac OS）を押します。

   結合された内容を含む新しいレイヤーが作成されます。

すべてのレイヤーの統合

レイヤーを統合すると、表示されているレイヤーを背景に統合し、表示されていないレイヤーを破棄することにより、ファイルのサイズを小さくすることができます。残っている透明部分はすべて白で塗りつぶされます。統合した画像を保存すると、レイヤーの結合は確定され、統合前の状態に戻すことはできません。

注意： 特定のカラーモード間で画像を変換すると、ファイルが統合されます。変換後に元の画像を編集する場合は、変換前の状態のすべてのレイヤーが含まれたファイルのコピーを保存しておいてください。

1. 1 つのレイヤーにまとめたいレイヤーが、すべて表示されていることを確認します。
2. レイヤー／画像を統合を選択するか、レイヤーパネルメニューから「画像を統合」を選択します。

関連項目

- ドキュメントウィンドウにおけるファイル情報の表示

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

レイヤーの選択、グループ化およびリンク

レイヤーの選択
レイヤーのグループ化とリンク

トップへ戻る

レイヤーの選択

1 つまたは複数のレイヤーを選択して、選択したレイヤーについて作業することができます。ペイントや、カラーおよび色調の調整など、作業の内容によっては、一度に作業できるレイヤーが 1 つだけの場合があります。レイヤーが 1 つだけ選択されているとき、そのレイヤーはアクティブレイヤーと呼ばれます。アクティブレイヤーの名前は、ドキュメントウィンドウのタイトルバーに表示されます。

移動、整列、変形、スタイルパネルでのスタイルの適用などのその他の作業については、複数のレイヤーに対して一度に作業することができます。レイヤーパネル内でレイヤーを選択することも、移動ツール を使用してレイヤーを選択することもできます。

レイヤーをリンクすることもできます。複数のレイヤーを一度に選択した場合と異なり、リンクしたレイヤーは、レイヤーパネルでの選択を変更してもリンクされたままです。詳しくは、レイヤーのリンクとリンク解除を参照してください。

ツールを使用したり、コマンドを実行したりした後に希望どおりの結果が得られない場合には、適切なレイヤーが選択されていないことがあります。適切なレイヤーに対して作業していることをレイヤーパネルで確認してください。

レイヤーパネルでのレイヤーの選択

次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルで目的のレイヤーをクリックします。
- 隣接している複数のレイヤーを選択するには、最初のレイヤーをクリックし、Shift キーを押しながら最後のレイヤーをクリックします。
- 隣接していない複数のレイヤーを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーパネルで各レイヤーをクリックします。

  注意： 選択するときは、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーサムネールの外側の領域をクリックします。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらレイヤーサムネールをクリックすると、レイヤーの不透明領域に選択範囲が作成されます。
- すべてのレイヤーを選択するには、選択範囲／すべてのレイヤーを選択します。
- 同種類のレイヤーすべて（例えば、すべてのテキストレイヤー）を選択するには、レイヤーの 1 つを選択し、選択範囲／同じ種類のレイヤーを選択します。
- レイヤーの選択を解除するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。
- レイヤーの選択をすべて解除するには、レイヤーパネルで、背景レイヤーまたは一番下のレイヤーの下の空白部分をクリックするか、選択範囲／レイヤーの選択を解除を選択します。

ドキュメントウィンドウでのレイヤーの選択

1. 移動ツール を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - オプションバーで「自動選択」を選択し、ポップアップメニューから「レイヤー」を選択して、ドキュメント内で選択したい内容をクリックします。カーソルの下のピクセルを含む最前面のレイヤーが選択されます。
   - オプションバーで「自動選択」を選択し、ポップアップメニューから「グループ」を選択して、ドキュメント内で選択したい内容をクリックします。カーソルの下のピクセルを含む最前面のグループが選択されます。グループに属さないレイヤーをクリックした場合は、そのレイヤーが選択されます。
   - 画像内を右クリック（Windows）するか、Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、コンテキストメニューから目的のレイヤーを選択します。ここで表示されるメニューには、現在のポインター位置にピクセルが存在するレイヤーがすべて一覧表示されます。

グループ内でのレイヤーの選択

1. レイヤーパネルでグループをクリックします。
2. フォルダーアイコン の左側にある三角形をクリックします。
3. グループ内の個々のレイヤーをクリックします。

レイヤーのグループ化とリンク

レイヤーのグループ化とグループ解除

1. レイヤーパネルで複数のレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤー／レイヤーをグループ化を選択します。
   - レイヤーをレイヤーパネルの下部にある新規グループを作成ボタン までドラッグして、レイヤーをグループ化します。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、ドラッグするとレイヤーからの新規グループダイアログボックスを表示することができます。
3. レイヤーをグループ解除するには、グループを選択し、レイヤー／レイヤーのグループ解除を選択します。

グループへのレイヤーやグループの追加

次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルでグループを選択し、新規レイヤーを作成ボタン をクリックします。
- レイヤーをグループフォルダーにドラッグします。
- グループフォルダーを別のグループフォルダーにドラッグします。グループとその中のすべてのレイヤーが移動します。
- 既存のグループを新規グループを作成ボタン にドラッグします。

レイヤーのリンクとリンク解除

複数のレイヤーまたはグループをリンクさせることができます。複数のレイヤーを一度に選択した場合と異なり、リンクしたレイヤー間の関係は、リンクが解除されるまで保持されます。リンクされたレイヤーを移動したり、変形したりすることができます。

1. レイヤーパネルで複数のレイヤーまたはグループを選択します。
2. レイヤーパネル下部にあるレイヤーをリンクボタン をクリックします。
3. レイヤーのリンクを解除するには、次のいずれかの操作を行います。
   - リンクされたレイヤーのいずれかを選択し、レイヤーをリンクボタン をクリックします。
   - リンクされたレイヤーを一時的に無効にするには、Shift キーを押しながら、リンクされたレイヤーのリンクアイコンをクリックします。赤い X マークが表示されます。リンクを再び有効にするには、Shift キーを押しながらリンクアイコンをクリックします。
   - リンクされたレイヤーをすべて選択し、レイヤーをリンクボタンをクリックします。リンクされたレイヤーをすべて選択するには、リンクされたレイヤーのいずれかを選択し、レイヤー／リンクしたレイヤーを選択を選択します。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

レイヤーの移動、重なり順の変更およびロック

レイヤーやグループの重なり順の変更
レイヤーの境界線とハンドルの表示
レイヤーの内容の移動
異なるレイヤー上のオブジェクトの整列
レイヤーとグループの等間隔での分布
画像レイヤーの自動整列
レイヤーの自動合成
レイヤーの回転
レイヤーのロック

トップへ戻る

レイヤーやグループの重なり順の変更

❖ 次のいずれかの操作を行います。

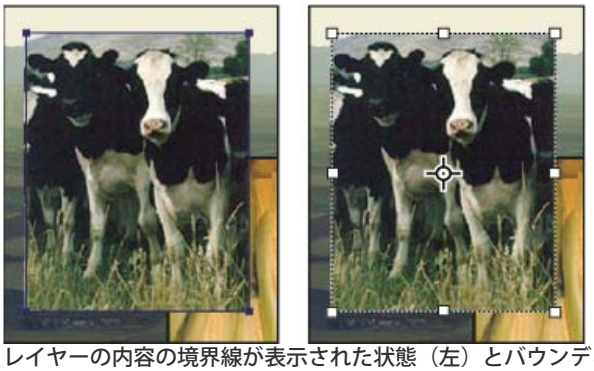
- レイヤーパネルでレイヤーまたはグループを上下にドラッグします。レイヤーまたはグループを配置する場所の境界線がハイライト表示されたら、マウスボタンを放します。
- レイヤーをグループ内に移動するには、レイヤーをグループフォルダー にドラッグします。グループが閉じられている場合、移動したレイヤーはグループの一番下に配置されます。
- レイヤーまたはグループを選択し、レイヤー／重ね順を選択して、サブメニューからコマンドを選択します。選択した項目がグループに属している場合は、そのグループ内の重なり順に従ってコマンドが実行されます。選択した項目がグループに属していない場合は、レイヤーパネル内の重なり順に従ってコマンドが実行されます。
- 選択したレイヤーの順序を逆にするには、レイヤー／重ね順／逆順を選択します。このコマンドは、2 つ以上のレイヤーを選択していないと実行できません。

  注意： 背景レイヤーは、常に一番下に配置されます。そのため、「最背面へ」コマンドを実行すると、選択した項目は背景レイヤーのすぐ上に配置されます。

トップへ戻る

レイヤーの境界線とハンドルの表示

レイヤーの内容の境界線またはバウンディングボックスを表示すると、内容を移動したり整列させたりしやすくなります。選択されたレイヤーやグループにバウンディングボックスを表示して、サイズを変更したり回転したりすることもできます。



レイヤーの内容の境界線が表示された状態（左）とバウンディングボックスが表示された状態（右）

選択したレイヤーの内容の境界線の表示

❖ 表示／表示・非表示／レイヤーの境界線を選択します。

選択したレイヤーでのバウンディングボックスの表示

1. 移動ツール を選択します。
2. オプションバーから、「バウンディングボックスを表示」を選択します。

   バウンディングボックスのハンドルを使用してレイヤーの内容をサイズ変更したり回転したりすることができます。詳しくは、自由な変形を参照してください。

トップへ戻る

レイヤーの内容の移動

1. レイヤーパネルで、移動するオブジェクトを含んでいるレイヤーを選択します。
2. 移動ツール を選択します。
   移動するレイヤーをドキュメントウィンドウ内で直接選択できます。移動ツールのオプションバーで「自動選択」を選択し、ポップアップメニューから「レイヤー」を選択します。複数のレイヤーを選択するには、Shift キーを押しながらレイヤーをクリックします。グループ内の 1 つのレイヤーを選択したときに、グループ全体を選択するには、「自動選択」を選択し、ポップアップメニューから「グループ」を選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - ドキュメントウィンドウ内で、選択されているレイヤーのいずれかの場所にオブジェクトをドラッグします（レイヤー上のすべてのオブジェクトは一緒に移動します）。
   - キーボードの矢印キーを押して、オブジェクトを 1 ピクセル単位で移動します。
   - キーボードの Shift キーを押しながら矢印キーを押して、オブジェクトを 10 ピクセル単位で移動します。

トップへ戻る

異なるレイヤー上のオブジェクトの整列

移動ツール を使用すると、レイヤーやグループの内容を整列させることができます（詳しくは、レイヤーの内容の移動を参照してください）。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 複数のレイヤーを整列させるには、移動ツールまたはレイヤーパネルで各レイヤーを選択するか、1 つのグループを選択します。
   - レイヤーの内容を選択範囲の境界線に合わせて整列させるには、画像に選択範囲を作成し、レイヤーパネルでレイヤーを選択します。この方法を使用すると、画像内で指定した任意のポイントに合わせて整列できます。
2. レイヤー／整列、またはレイヤー／レイヤーを選択範囲に整列を選択し、サブメニューからコマンドを選択します。移動ツールのオプションバーの整列ボタンを使用すると、これらと同じコマンドを実行することができます。
   上端 選択した各レイヤーの一番上のピクセルを、選択したすべてのレイヤーの中で最も上にあるピクセルか、選択範囲の境界線の上端に合わせて整列させます。

   垂直方向中央 選択した各レイヤーの垂直方向の中央にあるピクセルを、選択したすべてのレイヤーの垂直方向の中央にあるピクセルか、選択範囲の境界線の垂直方向の中央に合わせて整列させます。

   下端 選択した各レイヤーの一番下のピクセルを、選択したレイヤーの中で最も下にあるピクセルか、選択範囲の境界線の下端に合わせて整列させます。

   左端 選択した各レイヤーの左端のピクセルを、最も左にあるレイヤーの左端のピクセルか、選択範囲の境界線の左端に合わせて整列させます。

   水平方向中央 選択した各レイヤーの水平方向の中央にあるピクセルを、選択したすべてのレイヤーの水平方向の中央にあるピクセルか、選択範囲の境界線の水平方向の中央に合わせて整列させます。

   右端 リンクされた各レイヤーの右端のピクセルを、選択したすべてのレイヤーの中で最も右にあるピクセルか、選択範囲の境界線の右端に合わせて整列させます。

トップへ戻る

レイヤーとグループの等間隔での分布

1. 3 つ以上のレイヤーを選択します。
2. レイヤー／分布を選択し、コマンドを選択します。または、移動ツール を選択して、オプションバーの分布ボタンをクリックします。
   上端 各レイヤーの上端のピクセルが等間隔になるようにレイヤーを配置します。

   垂直方向中央 各レイヤーの垂直方向の中央にあるピクセルが等間隔になるようにレイヤーを配置します。

   下端 各レイヤーの下端のピクセルが等間隔になるようにレイヤーを配置します。

   左端 各レイヤーの左端のピクセルが等間隔になるようにレイヤーを配置します。

   水平方向中央 各レイヤーの水平方向中央のピクセルが等間隔になるようにレイヤーを配置します。

   右端 各レイヤーの右端のピクセルが等間隔になるようにレイヤーを配置します。

トップへ戻る

画像レイヤーの自動整列

「レイヤーを自動整列」コマンドを使用すると、別々のレイヤーに存在する類似コンテンツ（例えば、角や辺）に基づいてレイヤーを自動的に整列させることができます。あるレイヤーを、手動または Photoshop による自動選択機能で、参照レイヤーに指定します。「レイヤーを自動整列」を実行すると、指定した参照レイヤーと部分的に一致するレイヤーが、重なるように整列します。別のレイヤーは、その参照レイヤーを基に、一致するコンテンツが重なるように整列します。

「レイヤーを自動整列」コマンドを使用すると、次のように数種類の方法で画像を結合できます。

- 同じ背景を持った複数の画像の一部分を置換または削除します。画像を整列させた後、マスクや描画の効果を使用して、各画像の部分を 1 つの画像に結合します。
- 複数の画像に重なり合うコンテンツが含まれている場合、それらの画像をつなぎ合わせます。
- 静的背景を持つビデオフレームショットの場合、フレームをレイヤーに変換して、複数フレームにまたがるコンテンツを追加または削除することができます。

1. 同じドキュメント内に整列させる複数の画像をコピーまたは配置します。
   各画像は、別々のレイヤーに存在しています。詳しくは、レイヤーの複製を参照してください。
   スクリプトを使用すると、複数の画像をレイヤーに読み込ませることができます。ファイル／スクリプト／ファイルをレイヤーとして読み込みを選択します。
2. （オプション）レイヤーパネルで、レイヤーをロックして参照レイヤーを作成します （詳しくは、レイヤーのロックを参照してください）。参照レイヤーを設定しない場合、Photoshop はすべてのレイヤーを解析して、最終的なコンポジションの中心に配置されたレイヤーを参照レイヤーとして選択します。
3. 整列させるレイヤーを選択します。

   パネルから複数の隣り合うレイヤーを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。隣接しないレイヤーを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。

   注意： 調整レイヤー、ベクトルレイヤーまたはスマートオブジェクトは、整列に必要な情報が含まれていないため、選択しないでください。
4. 編集／レイヤーを自動整列を選択して、整列オプションを選択します。例えばパノラマの作成など、重なり合う領域がある複数の画像をつなぎ合わせるには、「自動設定」、「遠近法」、「円筒法」オプションを使用します。スキャンした画像のコンテンツをずらして整列させるには、「位置の変更」オプションを使用します。
   自動 Photoshop は元の画像を解析し、より適した合成方法として遠近法と円筒法のいずれかを適用します。

   遠近法 複数の元画像から 1 つを参照画像として指定し（デフォルトでは中央の画像）、一貫したコンポジションを作成します。次に、レイヤー間で重なり合っている内容が一致するように、他の画像が変形（位置変更、引き伸ばしまたはゆがみ）されます。

   円筒法 折り畳まれた円柱上に個別の画像を表示することで、遠近法レイアウトで発生する可能性がある蝶ネクタイ状のゆがみを軽減できます。複数のレイヤー間で重なり合うコンテンツは一致したままです。参照画像は、中心に配置されます。横広なパノラマを作成する場合に適しています。

   球面法 画像を広い視界のように整列させます（垂直および水平）。ソース画像の 1 つ（デフォルトでは中央の画像）を基準画像として指定し、重なり合うコンテンツが一致するように他の画像を球状に変形させます。

   コラージュ レイヤーを整列させ、重なり合うコンテンツを一致させますが、画像内のオブジェクトの形状は変更しません（例えば、円は円のままになります）。

   位置の変更 複数のレイヤーを整列させ、重なり合うコンテンツを一致させます。ただし、元のレイヤーの変形（拡張やゆがみ）は実行されません。

   レンズ補正 レンズの特性を自動的に補正します。

   周辺光量補正 画像の周辺部分、特にコーナーが中心より暗くなるというレンズ特性を補正します。

   幾何学ゆがみ 樽型収差、糸巻き型収差、または魚眼型収差を補正します。
   注意： 「幾何学ゆがみ」は、魚眼レンズの場合を除き、本来のゆがみを考慮に入れて整列結果の改善を試みます。魚眼メタデータが検出された場合、幾何学ゆがみは魚眼に対して画像を整列させます。

自動整列が終了したら、編集／自由変形を使用して、整列を微調整したり、レイヤー間の露光量の差をなくすために階調調整を行ったりした後、これらのレイヤーを結合して 1 つの合成画像を作成します。

パノラマを作成したり、被写界深度を拡張するための「レイヤーを自動整列」または「レイヤーを自動合成」の使用に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid4120_jp を参照してください。

レイヤーの自動合成

トップへ戻る

「レイヤーを自動合成」コマンドを使用して、最終的な合成画像で画像を滑らかにつなぎ合わせるか、または結合します。「レイヤーを自動合成」では、露光量の過不足領域またはコンテンツの差に対して、必要に応じて各レイヤーにレイヤーマスクを適用します。「レイヤーを自動合成」は、RGB またはグレースケールの画像でのみ使用できます。スマートオブジェクト、ビデオレイヤー、3D レイヤーまたは背景レイヤーには使用できません。

「レイヤーを自動合成」コマンドを活用して、シーンで焦点領域が異なる複数の画像を合成し、合成画像の被写界深度を拡張できます。同様に、シーンで照明が異なる複数の画像を合成することによって、合成画像を作成できます。シーンで画像を合成するだけでなく、画像をパノラマにつ

なぎ合わせることができます（「Photomerge」コマンドを使用して、複数の画像からパノラマを生成したほうが効率的な場合があります）。

「レイヤーを自動合成」では、露光量の過不足領域またはコンテンツの差に対して、必要に応じて各レイヤーにレイヤーマスクを適用し、継ぎ目のない合成写真を作成します。

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

Depth of field blending（英語のみ）
Martin Evening
詳しくは、Adobe Photoshop for Photographers から抜粋したこの記事を参照してください。

1. 同じドキュメント内に結合する複数の画像をコピーまたは配置します。

   各画像は、別々のレイヤーに存在しています。詳しくは、レイヤーの複製を参照してください。
2. ブレンドするレイヤーを選択します。
3. （オプション）レイヤーを整列させます。

   レイヤーは手動、または「レイヤーを自動整列」コマンドを使用して整列させることができます。詳しくは、画像レイヤーの自動整列を参照してください。
4. 合成する画像のレイヤーをすべて選択し、「編集／レイヤーを自動合成」を選択します。
5. 「合成方法」を選択します。
   パノラマ 重なるレイヤーをパノラマ画像に合成します。

   画像をスタック それぞれの対応する領域の最適な精細さで合成します。このオプションは整列したレイヤーに最も適しています。
   注意： 「画像をスタック」では、シーンで焦点領域や照明が異なる複数の画像を合成し、すべての画像の最高の結果を実現します（最初に画像を自動整列させる必要があります）。
6. 「シームレスなトーンとカラー」を選択して、合成のカラーと色調を調整します。
7. 「OK」をクリックします。

パノラマを作成したり、被写界深度を拡張したりするための「レイヤーを自動整列」または「レイヤーを自動合成」の使用に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_jp を参照してください。

レイヤーの回転

トップへ戻る

1. レイヤーパネルから、回転するレイヤーを選択します。
2. 画像上に選択範囲が作成されている場合は、選択範囲／選択を解除を選択します。
3. 編集／変形／回転を選択します。レイヤーの境界を定義するボックス（バウンディングボックスと呼ばれます）が表示されます。
4. バウンディングボックスの外側にポインターを移動して（ポインターがカーブした両方向の矢印に変わります）ドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、回転の角度を 15 度単位に固定できます。
5. 希望どおりの結果が得られたら、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押すか、オプションバーの丸印の確定ボタンをクリックします。回転をキャンセルするには、Esc キーを押すか、オプションバーの変形をキャンセルボタンをクリックします。

レイヤーのロック

トップへ戻る

レイヤーの内容を保護するために、レイヤーを完全にまたは部分的にロックすることができます。例えば、1 つのレイヤーの作業が終わったら、そのレイヤーを完全にロックして保護することができます。透明部分とスタイルが適切に設定されたレイヤーについて、その配置を検討するときには、レイヤーを部分的にロックします。レイヤーをロックすると、レイヤー名の右側にロックのアイコン が表示されます。レイヤーを完全にロックした場合は黒いロックアイコンが表示され、部分的にロックした場合は白いロックアイコンが表示されます。

レイヤーまたはグループのすべてのプロパティのロック

1. レイヤーまたはグループを選択します。
2. レイヤーパネルで、すべてをロックボタン をクリックします。

注意： ロックされたグループ内のレイヤーには、グレー表示のロックアイコン が表示されます。

レイヤーの部分的なロック

1. レイヤーを選択します。
2. レイヤーパネルで 1 つ以上のロックオプションを選択します。
   透明ピクセルをロック レイヤーの不透明部分だけが編集可能になります。このオプションは、旧バージョンの Photoshop の「透明部分の保持」と同じです。

   画像ピクセルをロック レイヤーのピクセルをペイントツールで編集できなくなります。

   位置をロック レイヤーのピクセルを移動できなくなります。
   注意： テキストレイヤーおよびシェイプレイヤーの場合は、初期設定で「透明ピクセルをロック」と「画像ピクセルをロック」が選択されており、オフにすることはできません。

複数レイヤーまたはグループへのロックオプションの適用

1. 複数のレイヤーまたは 1 つのグループを選択します。
2. レイヤーメニューまたはレイヤーパネルメニューから「レイヤーをロック」または「グループ内のすべてのレイヤーをロック」を選択します。
3. ロックオプションを選択し、「OK」をクリックします。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

レイヤーのマスク

レイヤーマスクとベクトルマスクについて
レイヤーマスクの追加
レイヤーマスクの編集
マスクの不透明度または境界線の調整
レイヤーマスクチャンネルの選択と表示
レイヤーマスクの有効と無効の切り替え
レイヤーマスクの半透明のカラーまたは不透明度の変更
ベクトルマスクの追加と編集
レイヤーとマスクのリンク解除
レイヤーマスクの適用または削除
レイヤーまたはレイヤーマスクの境界線の選択範囲としての読み込み
クリッピングマスクを使用したレイヤーのマスク
複数の画像のグループ写真への合成

レイヤーにマスクを追加し、マスクを使用してレイヤーの一部を非表示にしたり、下にあるレイヤーを表示したりすることができます。レイヤーのマスクは、複数の写真を組み合わせて単一の画像にしたり、局所的なカラーと色調の補正を行ったりする場合に便利な合成の手法です。

レイヤーマスクの使用に関するビデオは、改善された選択範囲とマスクの使用を参照してください。

ページの先頭へ

レイヤーマスクとベクトルマスクについて

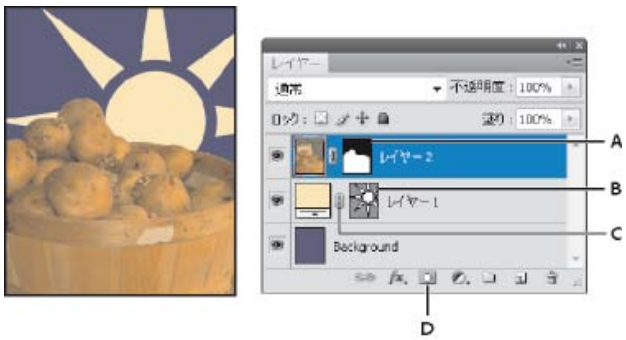
マスクを使用して、レイヤーの一部を非表示にしたり、下にあるレイヤーの一部を表示したりすることができます。作成できるマスクには次の 2 つの種類があります。

- レイヤーマスクは解像度に依存するビットマップ画像のマスクで、ペイントツールまたは選択ツールで編集します。
- ベクトルマスクは解像度に依存しないマスクで、ペンツールまたはシェイプツールで作成します。

  レイヤーマスクおよびベクトルマスクは非破壊的であり、マスクで非表示にしたピクセルを失うことなく、元の状態に戻したり、後でマスクを再編集したりすることができます。

  レイヤーパネルでは、レイヤーマスクとベクトルマスクの両方が、追加のサムネールとしてレイヤーサムネールの右側に表示されます。レイヤーマスクの場合、このサムネールは、レイヤーマスクを追加したときに作成されたグレースケールチャンネルを表します。ベクトルマスクのサムネールは、レイヤーの内容を切り取るパスを表します。

注意： 背景レイヤー上でレイヤーマスクまたはベクトルマスクを作成するには、まず背景レイヤーを通常のレイヤーに変換します（レイヤー／背景からレイヤーへ）。



レイヤーのマスク
A. レイヤーマスクサムネール B. ベクトルマスクサムネール C. ベクトルマスクリンクアイコン D. マスクを追加

レイヤーマスクを編集し、マスクする領域を追加したり、削除することもできます。レイヤーマスクはグレースケールの画像です。ブラックでペイントした領域は非表示になり、ホワイトでペイントした領域は表示されます。また、様々な階調のグレーでペイントした領域は様々な透明度で表示されます。

背景はブラック、説明カードはグレー、バスケットはホワイトで描画したレイヤーマスク

ベクトルマスクはレイヤー上にシャープなエッジのシェイプを作成します。これは、エッジがはっきりしたデザインエレメントを追加するのに便利です。ベクトルマスクを含むレイヤーを作成してから、レイヤースタイルを適用して必要に応じて編集すると、ボタンやパネルなどの Web デザインエレメントを短時間で作成できます。

マスクパネルは、マスクを調整するための追加のコントロールを提供します。マスクの不透明度を変更してマスクされたコンテンツが表示される量を増減すること、マスクを反転することまたは選択領域の場合と同様にマスクの境界線を調整することができます。

マスクパネル
A. フィルターマスクを選択 B. ピクセルマスクを追加 C. ベクトルマスクを追加 D. パネルメニュー E. マスクを適用

ページの先頭へ

レイヤーマスクの追加

レイヤーマスクを追加すると、すべてのレイヤーを表示または非表示にしたり、選択範囲や透明部分にマスクを設定したりできます。後でマスクをペイントして、レイヤーの一部を正確に非表示にし、下にあるレイヤーを表示することもできます。

レイヤー全体を表示または隠すマスクの追加

1. 画像のどの部分も選択されていないことを確認します。選択範囲／選択を解除を選択します。
2. レイヤーパネルでレイヤーまたはグループを選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤー全体を表示するマスクを作成するには、マスクパネルのピクセルマスクを追加ボタン をクリックするか、レイヤーパネルのレイヤーマスクを追加ボタン をクリックします。または、レイヤー／レイヤーマスク／すべての領域を表示を選択します。
   - レイヤー全体を隠すマスクを作成するには、マスクパネルで Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらピクセルマスクを追加ボタン をクリックするか、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらレイヤーマスクを追加ボタンをクリックします。または、レイヤー／レイヤーマスク／すべての領域を隠すを選択します。

レイヤーの一部を隠すレイヤーマスクの追加

1. レイヤーパネルでレイヤーまたはグループを選択します。
2. 画像の領域を選択し、次のいずれかの操作を行います。
   - マスクパネルのピクセルマスクを追加ボタン をクリックするか、レイヤーパネルのレイヤーマスクを追加ボタン をクリックして、選択範囲を表示するマスクを作成します。
   - マスクパネルで Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらピクセルマスクボタンをクリックするか、レイヤーパネルでレイヤーマスクを追加ボタンをクリックして、選択範囲を隠すマスクを作成します。
   - レイヤー／レイヤーマスク／選択範囲外をマスクまたは選択範囲をマスクを選択します。

レイヤーの透明部分に基づくマスクの作成

レイヤーの透明部分を直接編集する場合は、透明部分からマスクを作成します。この方法は、特にビデオと 3D のワークフローに便利です。

1. レイヤーパネルでレイヤーを選択します。
2. レイヤー／レイヤーマスク／透明部分をマスクを選択します。

Photoshop は透明部分を不透明色に変換して、新しく作成したマスクで非表示にします。不透明色は、フィルターやレイヤーに適用されたその他の処理によって、大きく異なります。

他のレイヤーのレイヤーマスクの適用

- 次のいずれかの操作を行います。
  - マスクを別のレイヤーに移動するには、マスクを他のレイヤーにドラッグします。
  - マスクを複製するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらマスクを他のレイヤーにドラッグします。

レイヤーマスクの編集

ページの先頭へ

1. レイヤーパネルで、編集するマスクが含まれているレイヤーを選択します。
2. マスクパネルでピクセルマスクを選択ボタンをクリックして、アクティブにします。マスクのサムネールが境界線で囲まれます。
3. 任意の編集ツールまたはペイントツールを選択します。

   注意： マスクがアクティブの間は、描画色と背景色には初期設定のグレースケール値が使用されます。
4. 次のいずれかの操作を行います。
   - マスク部分を縮小して、表示されるレイヤー部分を拡大するには、マスクをホワイトでペイントします。
   - レイヤーが半透明で表示されるようにするには、マスクをグレーでペイントします。グレーが暗いほど透明度は高くなり、グレーが明るいほど不透明度が高くなります。
   - マスク部分を追加してレイヤーまたはグループを隠すには、マスクをブラックでペイントします。下にあるレイヤーが表示されます。

レイヤーマスクではなくレイヤーを編集するには、レイヤーパネルでレイヤーのサムネールをクリックして選択します。レイヤーのサムネールが境界線で囲まれます。

コピーした選択範囲をレイヤーマスクにペーストするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーパネルでレイヤーマスクのサムネールをクリックして選択し、マスクチャンネルを表示します。編集／ペーストを選択し、選択範囲／選択を解除を選択します。選択範囲がグレースケールに変換され、マスクに追加されます。レイヤーパネルでレイヤーのサムネールをクリックして、マスクチャンネルの選択を解除します。

マスクの不透明度または境界線の調整

ページの先頭へ

選択したレイヤーマスクまたはベクトルマスクの不透明度の調整には、マスクパネルを使用します。濃度スライダーは、マスクの不透明度を制御します。ぼかしスライダーは、マスクの境界線をソフトにします。

追加オプションは、レイヤーマスク固有です。「反転」オプションは、マスクされた領域またはマスクされていない領域を反転させます。「マスクの境界線」オプションには、「滑らかに」や「縮小 / 拡張」など、マスクエッジを変更するための様々なコントロールがあります。色域指定オプションについて詳しくは、調整レイヤーおよび塗りつぶしレイヤーの作成と制限を参照してください。

マスク濃度の変更

1. レイヤーパネルで、編集するマスクが含まれているレイヤーを選択します。
2. マスクパネルで、ピクセルマスクボタンまたはベクトルマスクボタンをクリックします。
3. 濃度スライダーをドラッグして、マスクの不透明度を調整します。

   100 %の濃度では、マスクは完全に不透明になり、レイヤーの下の領域はすべて見えなくなります。濃度を低くすると、マスクの下の表示される領域が増えます。

マスクエッジのぼかし

1. レイヤーパネルで、編集するマスクが含まれているレイヤーを選択します。
2. マスクパネルで、ピクセルマスクボタンまたはベクトルマスクボタンをクリックします。
3. ぼかしスライダーをドラッグして、マスクの境界線にぼかしを適用します。

   ぼかしは、マスクのエッジをぼかして、マスク部分とマスクしていない部分の間の切り替えを滑らかにします。ぼかしは、ス

ライダーで設定したピクセルの範囲内で、マスクのエッジから外側に向かって適用されます。

マスクエッジの精細化

1. レイヤーパネルで、編集するマスクが含まれているレイヤーを選択します。
2. マスクパネルで、ピクセルマスクボタンをクリックします。
3. 「マスクの境界線」をクリックします。マスクを調整ダイアログボックスのオプションを使用してマスクエッジを変更し、様々な背景に対してマスクを表示できます。オプションについて詳しくは、選択範囲の境界線の精細化を参照してください。
4. 「OK」をクリックすると、マスクを調整ダイアログボックスが閉じ、該当のレイヤーに変更内容が適用されます。

レイヤーマスクチャンネルの選択と表示

ページの先頭へ

レイヤーマスクの編集を容易にするために、グレースケールマスクを単独で表示することも、レイヤー上に半透明の赤いオーバーレイとして表示することもできます。

- 次のいずれかの操作を行います。
  - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらレイヤーマスクのサムネールをクリックすると、グレースケールマスクだけが表示されます。レイヤーを再び表示するには、Alt キーまたは Option キーを押しながらレイヤーマスクのサムネールをクリックするか、目のアイコン 👁 をクリックします。
  - Alt+Shift キー（Windows）または Option+Shift キー（Mac OS）を押しながらレイヤーマスクのサムネールをクリックすると、レイヤー上にマスクが半透明の赤で表示されます。カラー表示をオフにするには、Alt+Shift キーまたは Option+Shift キーを押しながらもう一度サムネールをクリックします。

レイヤーマスクの有効と無効の切り替え

ページの先頭へ

- 次のいずれかの操作を行います。
  - 有効と無効を切り替えるレイヤーマスクを含むレイヤーを選択し、マスクパネルでマスクを不使用 / 使用の切り替えボタン 👁 をクリックします。
  - レイヤーパネルで Shift キーを押しながらレイヤーマスクのサムネールをクリックします。
  - 有効と無効を切り替えるレイヤーマスクを含むレイヤーを選択し、レイヤー／レイヤーマスク／使用しないまたはレイヤー／レイヤーマスク／使用を選択します。

マスクが無効のときは、レイヤーパネル内のマスクサムネール上に赤い X マークが表示され、レイヤーの内容はマスク効果のない状態で表示されます。

レイヤーマスクの半透明のカラーまたは不透明度の変更

ページの先頭へ

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤーマスクのサムネールをダブルクリックします。
   - チャンネルパネルでレイヤーマスクチャンネルをダブルクリックします。
2. 新しいマスクカラーを選択するには、レイヤーマスク表示オプションダイアログボックスでカラーボックスをクリックし、新しいカラーを選択します。
3. 不透明度を変更するには、0 ～ 100 %の値を入力します。

   カラーと不透明度の設定はどちらもマスクの外観に影響するだけで、その下の領域を保護する方法には影響ありません。例えば、画像内のカラーに対してマスクを見やすくするために、これらの設定を変更することができます。
4. 「OK」をクリックします。

ベクトルマスクの追加と編集

ページの先頭へ

ベクトルマスクは、ペンツールまたはシェイプツールを使用して作成します。これらのツールの使用方法について詳しくは、描画を参照してください。

レイヤー全体を表示または隠すベクトルマスクの追加

1. レイヤーパネルで、ベクトルマスクを追加するレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤー全体を表示するベクトルマスクを作成するには、マスクパネルのベクトルマスクを追加ボタン をクリックするか、レイヤー／ベクトルマスク／すべての領域を表示を選択します。

- レイヤー全体を隠すベクトルマスクを作成するには、マスクパネルで Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらベクトルマスクを追加ボタンをクリックするか、レイヤー／ベクトルマスク／すべての領域を隠すを選択します。

シェイプの内容を表示するベクトルマスクの追加

1. レイヤーパネルで、ベクトルマスクを追加するレイヤーを選択します。
2. パスを選択するか、シェイプツールまたはペンツールを使用して作業用パスを描画します。

   注意： シェイプツールでパスを作成するには、シェイプツールのオプションバーでパスボタンをクリックします。

3. マスクパネルでベクトルマスクを追加ボタンをクリックするか、レイヤー／ベクトルマスク／現在のパスを選択します。

ベクトルマスクの編集

1. レイヤーパネルで、編集するベクトルマスクが含まれているレイヤーを選択します。
2. マスクパネルでベクトルマスクを選択ボタンをクリックするか、パスパネルでサムネールをクリックします。次に、シェイプツール、ペンツールまたはパス選択ツールを使用してシェイプを編集します。パスの編集を参照してください。

ベクトルマスクの不透明度の変更またはマスクエッジのぼかし

1. レイヤーパネルで、ベクトルマスクが含まれているレイヤーを選択します。
2. マスクパネルで、「ベクトルマスク」ボタンをクリックします。
3. 濃度スライダーをドラッグしてマスクの不透明度を調整するか、ぼかしスライダーをドラッグしてマスクの境界線をぼかします。詳しくは、マスクの不透明度の変更またはエッジの精細化を参照してください。

ベクトルマスクの削除

1. レイヤーパネルで、ベクトルマスクが含まれているレイヤーを選択します。
2. マスクパネルでベクトルマスクを選択ボタンをクリックします。
3. マスクパネルで、マスクを削除ボタン をクリックします。

ベクトルマスクの有効と無効の切り替え

- 次のいずれかの操作を行います。
  - 有効と無効を切り替えるベクトルマスクを含むレイヤーを選択し、マスクパネルでマスクを不使用 / 使用の切り替えボタン をクリックします。
  - レイヤーパネルで Shift キーを押しながらベクトルマスクのサムネールをクリックします。
  - 有効と無効を切り替えるベクトルマスクを含むレイヤーを選択し、レイヤー／ベクトルマスク／使用しないまたはレイヤー／ベクトルマスク／使用を選択します。

  マスクが無効のときは、レイヤーパネル内のマスクサムネール上に赤い X マークが表示され、レイヤーの内容はマスク効果のない状態で表示されます。

ベクトルマスクからレイヤーマスクへの変換

- 変換するベクトルマスクを含むレイヤーを選択し、レイヤー／ラスタライズ／ベクトルマスクを選択します。

  注意： ベクトルマスクをラスタライズした後にベクトルマスクに戻すことはできません。

レイヤーとマスクのリンク解除

ページの先頭へ

初期設定では、レイヤーまたはグループは、そのレイヤーマスクまたはベクトルマスクにリンクされています。レイヤーパネルでは、サムネール間にリンク関係を示すリンクアイコン が表示されます。画像内のレイヤーとそのマスクは、一方を移動ツール で移動したときに、もう一方も同時に移動します。リンクを解除することにより、それぞれを独立して移動できます。

- レイヤーをマスクからリンク解除するには、レイヤーパネルでリンクアイコンをクリックします。
- レイヤーとマスクのリンクを再度設定するには、レイヤーパネルでレイヤーサムネールとマスクサムネールの間をクリックします。

レイヤーマスクの適用または削除

ページの先頭へ

レイヤーマスクを適用して、レイヤーの隠された部分を完全に削除することができます。レイヤーマスクはアルファチャンネルとして保存されるので、レイヤーマスクの適用と削除はファイルサイズの軽減に役立ちます。変更を適用せずに、レイヤーマスクを削除することもできます。

1. レイヤーパネルで、レイヤーマスクが含まれているレイヤーを選択します。
2. マスクパネルで、ピクセルマスクを選択ボタンあるいはベクトルマスクを選択ボタンをクリックします。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤーにレイヤーマスクを完全に適用した後でレイヤーマスクを削除するには、マスクパネルの下部にあるマスクを適用ボタン をクリックします。
   - レイヤーにレイヤーマスクを適用せずにレイヤーマスクを削除するには、マスクパネルの下部にあるマスクを削除ボタンをクリックします。

   レイヤーメニューを使用して、レイヤーマスクを適用または削除することもできます。

   注意： レイヤーマスクを削除するときに、レイヤーマスクを完全にスマートオブジェクトレイヤーに適用することはできません。

レイヤーまたはレイヤーマスクの境界線の選択範囲としての読み込み

ページの先頭へ

レイヤー上の透明ではないすべての領域、またはレイヤーマスクが存在する場合はマスクされていないすべての領域を選択することができます。この方法は、透明な領域で囲まれているかまたは透明な領域を含むテキストまたは画像の内容を選択したり、レイヤー上のマスクされた領域を除外する選択範囲を作成したりするときに便利です。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - マスクが設定されていないレイヤー上の透明ではない領域のみを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーパネル内のレイヤーのサムネールをクリックします。
   - レイヤーマスクが設定されているレイヤー上でマスクされていない領域を選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーパネル内のレイヤーマスクのサムネールをクリックします。
2. 選択範囲が既に存在している場合は、次のいずれかの操作を行うことができます。
   - 既存の選択範囲にピクセルを追加するには、Ctrl+Shift キー（Windows）または Command+Shift キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーパネルでレイヤーのサムネールまたはレイヤーマスクのサムネールをクリックします。
   - 既存の選択範囲からピクセルを削除するには、Ctrl+Alt キー（Windows）または Command+Option キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーパネルでレイヤーのサムネールまたはレイヤーマスクのサムネールをクリックします。
   - ピクセルと既存の選択範囲の共通部分を読み込むには、Ctrl+Alt+Shift キー（Windows）または Command+Option+Shift キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーパネルでレイヤーのサムネールまたはレイヤーマスクのサムネールをクリックします。

   レイヤーの内容すべてを移動するには、レイヤーマスクを読み込まずに移動ツールを使用します。

クリッピングマスクを使用したレイヤーのマスク

ページの先頭へ

クリッピングマスクを使用すると、レイヤーの内容を使用して、上にあるレイヤーをマスクすることができます。マスクは、一番下のレイヤーつまりベースレイヤーの内容によって決まります。クリッピングマスクに含まれる上のレイヤーの内容がベースレイヤーの透明ではない内容で切り抜かれ、その切り抜かれた部分が表示されます。切り抜かれたレイヤーの他の内容はすべてマスクされます。

クリッピングマスク：切り抜かれたレイヤーの内容（Potatoes レイヤー）はベースレイヤーの内容（Logo レイヤー）内でのみ表示されます。

クリッピングマスクには複数のレイヤーを使用できますが、それらは隣接している必要があります。マスク内ではベースレイヤー名が下線付きで表示され、その上にあるレイヤーのサムネールは右寄りに表示されます。上にあるレイヤーには、クリッピングマスクアイコン が表示されます。

レイヤースタイルダイアログボックスの「クリップされたレイヤーをまとめて描画」オプションを使用して、ベースレイヤーの描画モードをグループ全体に適用するか、ベースレイヤーだけに適用するかを指定します （描画効果のグループ化を参照してください）。

クリッピングマスクを作成する

1. レイヤーパネルで、マスクとして使用するベースレイヤーが、マスクを適用するレイヤーよりも下になるようにレイヤーを並

べます。

2. 次のいずれかの操作を行います。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーパネル内でベースレイヤーとその上の最初のレイヤーの境界線上にポインターを置き、ポインターの形状が 2 つの重なった円 に変わったらクリックします。
   - レイヤーパネルでベースレイヤーの上にある最初のレイヤーを選択し、レイヤー／クリッピングマスクを作成を選択します。
3. クリッピングマスクにレイヤーを追加するには、手順 2 のいずれかの方法を使用して、レイヤーパネルで一度に 1 つずつ上のレベルを処理します。

   注意： クリッピングマスク内のレイヤー間に新しいレイヤーを作成する場合、つまりクリッピングマスク内のレイヤー間に切り抜かれていないレイヤーをドラッグする場合は、そのレイヤーはクリッピングマスクの一部になります。

   クリッピングマスク内のレイヤーには、ベースレイヤーの不透明度およびモード属性が適用されます。

クリッピングマスクからのレイヤーの削除

- 次のいずれかの操作を行います。
  - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーパネル内のグループ化された 2 つのレイヤーの境界線上にポインターを置き、ポインターの形状が 2 つの重なった円 に変わったらクリックします。
  - レイヤーパネルで、クリッピングマスク内のレイヤーを選択し、レイヤー／クリッピングマスクを解除を選択します。このコマンドを実行すると、選択したレイヤーとその上にあるすべてのレイヤーが、クリッピングマスクから解除されます。

クリッピングマスク内の全レイヤーの解除

1. レイヤーパネルで、ベースレイヤーのすぐ上のクリッピングマスクレイヤーを選択します。
2. レイヤー／クリッピングマスクを解除を選択します。

ページの先頭へ

複数の画像のグループ写真への合成

編集メニューの「レイヤーを自動整列」コマンドを使用して、ほぼ同じ 2 枚の画像から欠点になりうる部分だけを修正した合成写真を作成できます。例えば、1 人の目が閉じている点以外は、理想的なグループ写真があるとします。もう 1 枚のグループ写真で、その人の目は開いています。「レイヤーを自動整列」とレイヤーマスクを使用すると、このような写真を結合し、結合した写真の欠点を削除することができます。

1. 結合する 2 つの画像を開きます。
2. 2 つの画像と同じサイズの新規画像を 1 つ作成します（ファイル／新規）。
3. それぞれの元画像のレイヤーパネルで、画像のコンテンツを含むレイヤーを選択して、作成したばかりの画像ウィンドウにドラッグします。新規画像のレイヤーパネルには、新規レイヤーが 2 つ（結合する元画像のそれぞれのレイヤー）含まれます。
4. 新規画像のレイヤーパネルには、修正するコンテンツ（目が閉じている写真）を含むレイヤーが、修正に利用するコンテンツ（目が開いている写真）を含むレイヤーの上に配置されるように、レイヤーを並べます。
5. 2 つの新規レイヤーを選択して、編集／レイヤーを自動整列を選択します。
6. 「位置の変更」を選択して「OK」をクリックします。Photoshop が各レイヤーの共通領域を自動検出し、同一の領域を重ねて整列させます。
7. 一番上のレイヤーをクリックして、そのレイヤーのみを選択します。
8. そのレイヤーに、空白のレイヤーマスクを追加します。
   - レイヤーパネルの「レイヤーマスクを追加」ボタンをクリックします。
   - レイヤー／レイヤーマスク／すべての領域を表示を選択します。
9. 描画色をブラックに設定して、ブラシ先端とサイズを選択し、画像の修正箇所に焦点を合わせる必要があればズームインします。
10. ブラシツールを使用して、一番上のレイヤーにペイントし、レイヤーマスクを追加します。ブラックでペイントすると一番上のレイヤーが完全にマスクされますが、グレースケールを使用すると一部透明になって下のレイヤーが見える状態になり、ホワイトを使用すると一番上のレイヤーは元に戻ります。レイヤーマスクの編集を参照してください。希望に合った画像になるまでレイヤーマスクを編集し、2 つのレイヤーを 1 つの画像に合成します。

    注意： マスク処理中は、レイヤーパネルで画像のサムネールではなく、必ずレイヤーマスクのサムネールを選択しておいてください。
11. さらに編集するには、レイヤーとマスクを含む画像を保存して、より小さいファイルサイズで単一レイヤーの画像を作成するためにレイヤーやマスクを統合したコピーを作成します。

関連項目

- マスクとアルファチャンネルについて
- スマートフィルターの適用

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

レイヤーの不透明度と描画

選択したレイヤーの全体および塗りの不透明度の指定
レイヤーまたはグループの描画モードの指定
新規レイヤーを中性色で塗りつぶす
ノックアウトの作成
描画効果の対象からのチャンネルの除外
描画効果のグループ化
レイヤーを合成するときの色調範囲の指定

選択したレイヤーの全体および塗りの不透明度の指定

トップへ戻る

レイヤーの全体的な不透明度により、下のレイヤーをどの程度まで表示するかを設定します。不透明度が 1 %のレイヤーはほぼ透明に近くなり、不透明度が 100 %のレイヤーは完全に不透明になります。

全体的な不透明度（そのレイヤーに適用されるレイヤースタイルおよび描画モードに影響します）に加えて、塗りの不透明度を設定することもできます。塗りの不透明度は、レイヤーのピクセル、シェイプまたはテキストにのみ影響し、ドロップシャドウなどのレイヤー効果の不透明度には影響しません。

注意： 背景レイヤーまたはロックされたレイヤーの不透明度は変更できません。背景レイヤーを透明度をサポートする通常のレイヤーに変換するには、背景とレイヤーの変換を参照してください。

1. レイヤーパネルで、1 つ以上のレイヤーまたはグループを選択します。
2. 不透明度と塗りの値を変更します（グループを選択した場合、不透明度のみ使用できます）。
   すべてのレイヤー効果オプションを確認するには、レイヤーパネルの下部にあるレイヤースタイルを追加ボタン をクリックして「レイヤー効果」を選択します。

レイヤーまたはグループの描画モードの指定

トップへ戻る

レイヤーの描画モードを使用して、そのレイヤーのピクセルを画像内で下になっているピクセルとどのように合成するかを指定します。描画モードを使用して様々な特殊効果を適用できます。

初期設定では、レイヤーグループの描画モードは「通過」に設定されます。これは、グループに独自の描画プロパティがないことを意味します。グループに別の描画モードを選択すると、画像のコンポーネントを合成する順序が変更されます。最初に、グループ内のすべてのレイヤーが合成されます。合成されたグループは単一画像として扱われて、選択した描画モードに従って残りの画像と合成されます。したがって、グループに通過以外の描画モードを選択すると、グループ内の調整レイヤーおよびレイヤー描画モードは、グループ外部のレイヤーには適用されなくなります。

注意： レイヤーには、消去描画モードはありません。Lab 画像には、覆い焼きカラー、焼き込みカラー、比較（暗）、比較（明）、差の絶対値、除外、減算および除算モードは使用できません。HDR 画像については、32 bit/チャンネルの HDR 画像をサポートする機能を参照してください。

1. レイヤーパネルでレイヤーまたはグループを選択します。
2. 描画モードを選択します。
   - レイヤーパネルで、描画モードポップアップメニューからオプションを選択します。
   - レイヤー／レイヤースタイル／レイヤー効果を選択し、描画モードポップアップメニューからオプションを選択します。

     描画モードの使用方法に関するビデオについて、www.adobe.com/go/vid0012_jp を参照してください。

新規レイヤーを中性色で塗りつぶす

トップへ戻る

特定のフィルター（照明効果フィルターなど）は、ピクセルを持たないレイヤーには適用できません。新規レイヤーダイアログボックスで「［モード名］の中性色で塗りつぶす」を選択すると、プリセットされた中性色で先にレイヤーが塗りつぶされ、この問題は解決します。この非表示の中性色は、レイヤーの描画モードに応じて適用されます。効果が全く適用されない場合でも、中性色で塗りつぶしたことで他のレイヤーに影響することはありません。通常、ディザ合成、ハードミックス、色相、彩度、カラーまたは輝度のいずれかのモードを使用するレイヤーでは、「中性色で塗りつぶす」オプションを使用できません。

ノックアウトの作成

トップへ戻る

ノックアウト（抜き）オプションを使用すると、あるレイヤーを「切り抜き」して他のレイヤーの内容が見えるようにできます。例えば、ある画像の上にカラー調整レイヤーが重なっている場合、カラー調整レイヤーの上にノックアウトするテキストレイヤーを作成して、カラー調整されて

いない画像が見えるようにすることができます。

ノックアウト効果を作成するには、ノックアウト（抜き）を設定するレイヤー、切り抜かれるレイヤーおよび表示するレイヤーが必要になります。背景以外のレイヤーを表示する場合は、使用するレイヤーをグループまたはクリッピングマスク内に配置できます。

背景レイヤーを表示する Farm ロゴの浅いノックアウト

1. レイヤーパネルで次のいずれかの操作を行います。
   - 背景を表示するには、ノックアウトを作成するレイヤーを切り抜かれるレイヤーの上に配置し、画像の一番下のレイヤーが背景レイヤーであることを確認します （レイヤー／新規／レイヤーから背景へを選択すると、通常のレイヤーを背景レイヤーに変換できます）。
   - 背景よりも上のレイヤーを表示するには、切り抜くレイヤーをグループ内に配置します。グループ内の一番上のレイヤーによって、グループ化されたレイヤーがグループの次のレイヤーまで切り抜かれます。
   - クリッピングマスクのベースレイヤーを表示するには、使用するレイヤーをクリッピングマスクに配置します （詳しくは、クリッピングマスクを使用したレイヤーのマスクを参照してください）。ベースレイヤーについて、「クリップされたレイヤーをまとめて描画」オプションが選択されていることを確認します （詳しくは、描画効果のグループ化を参照してください）。
2. 一番上のレイヤー（ノックアウトを作成するレイヤー）を選択します。
3. レイヤー効果を表示するには、レイヤー（レイヤー名およびサムネール以外の任意の場所）をダブルクリックするか、レイヤー／レイヤースタイル／レイヤー効果を選択するか、レイヤーパネルメニューから「レイヤー効果」を選択します。
   注意： テキストレイヤーのレイヤー効果を表示するには、レイヤー／レイヤースタイル／レイヤー効果を選択するか、レイヤーパネルの下部にあるレイヤースタイルを追加ボタンをクリックして「レイヤー効果」を選択します。
4. ノックアウトポップアップメニューから、次のオプションを選択します。
   - 「浅い」を選択すると、最初の可能な停止点（例えば、レイヤーグループの次にある最初のレイヤーまたはクリッピングマスクのベースレイヤー）の 1 つ上のレイヤーまでノックアウトされます。
   - 「深い」を選択すると、背景の 1 つ上のレイヤーまでノックアウトされます。背景がないときに「深い」を選択すると、一番下のレイヤーもノックアウトされて、透明部分が表示されます。

     注意： レイヤーグループまたはクリッピングマスクを使用していない場合は、「浅い」と「深い」のいずれを選択しても背景レイヤー（一番下のレイヤーが背景レイヤーではない場合は透明部分）を表示するノックアウトが作成されます。
5. ノックアウト効果を作成するには、次のいずれかの操作を行います。
   - 塗りの不透明度を低くします。
   - 描画モードポップアップメニューのオプションを使用して、下にあるピクセルが見えるように描画モードを変更します。
6. 「OK」をクリックします。

描画効果の対象からのチャンネルの除外

トップへ戻る

レイヤーまたはグループに描画効果を適用するときに、指定のチャンネルだけに描画効果を適用することができます。初期設定では、すべてのチャンネルが対象に含められます。例えば、RGB 画像を使用しているときに、レッド（R）のチャンネルを描画の対象外とし、合成画像内でグリーン（G）とブルー（B）のチャンネルの情報だけに描画効果が適用されるようにできます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤーのサムネールをダブルクリックします。
   - レイヤー／レイヤースタイル／レイヤー効果を選択します。
   - レイヤーパネルの下部にあるレイヤースタイルを追加ボタン fx をクリックして「レイヤー効果」を選択します。

     注意： テキストレイヤーのレイヤー効果を表示するには、レイヤー／レイヤースタイル／レイヤー効果を選択するか、レイヤーパネルの下部にあるレイヤースタイルを追加ボタンをクリックして「レイヤー効果」を選択します。
2. レイヤースタイルダイアログボックスの「高度な合成」セクションから、レイヤーの描画の対象外とするチャンネルの選択を解除します。

トップへ戻る

描画効果のグループ化

初期設定では、クリッピングマスク内のレイヤーは、グループの一番下のレイヤーの描画モードを使用して、下にあるレイヤーと合成されます。ただし、クリップされたレイヤーの元の描画状態が保持されるように、一番下のレイヤーの描画モードがそのレイヤーだけに適用されるように選択することもできます （詳しくは、クリッピングマスクを使用したレイヤーのマスクを参照してください）。

レイヤーの描画モードは、光彩（内側）またはカラーオーバーレイのように不透明ピクセルを変更するレイヤー効果に適用することもできます。このとき、光彩（外側）またはドロップシャドウなどの透明ピクセルだけに適用されるレイヤー効果は変更されません。

1. 効果を適用するレイヤーを選択します。
2. レイヤーサムネールをダブルクリックするか、レイヤーパネルメニューから「レイヤー効果」を選択するか、レイヤー／レイヤースタイル／レイヤー効果を選択します。
   注意： テキストレイヤーのレイヤー効果を表示するには、レイヤー／レイヤースタイル／レイヤー効果を選択するか、レイヤーパネルの下部にあるレイヤースタイルを追加ボタンをクリックして「レイヤー効果」を選択します。
3. レイヤー効果の適用範囲を指定します。
   - 「内部効果をまとめて描画」を選択して、光彩（内側）、サテン、カラーオーバーレイおよびグラデーションオーバーレイのような不透明ピクセルを修正するレイヤー効果に対し、レイヤーの描画モードを適用します。
   - 「クリップされたレイヤーをまとめて描画」を選択すると、ベースレイヤーの描画モードがクリッピングマスクのすべてのレイヤーに適用されます。このオプションの選択を解除すると、グループに含まれる各レイヤーの元の描画モードと外観が維持されます。初期設定ではこのオプションが選択されています。

高度な合成オプション
A. それぞれ個別の描画モードを使用した Farm ロゴのレイヤーとストロークの塗りのレイヤー **B.** 「内部効果をまとめて描画」オプションを選択 **C.** 「クリップされたレイヤーをまとめて描画」オプションを選択

   - 「透明シェイプレイヤー」を選択すると、レイヤーの不透明部分だけにレイヤー効果とノックアウトを適用できます。このオプションの選択を解除すると、それらの効果がレイヤー全体に適用されます。初期設定ではこのオプションが選択されています。
   - 「レイヤーマスクで効果を隠す」を選択すると、レイヤーマスクで定義された領域だけにレイヤー効果が適用されます。
   - 「ベクトルマスクで効果を隠す」を選択すると、ベクトルマスクで定義された領域だけにレイヤー効果が適用されます。
4. 「OK」をクリックします。

トップへ戻る

レイヤーを合成するときの色調範囲の指定

レイヤースタイルダイアログボックスのスライダーを使用して、アクティブレイヤーとその下にある表示レイヤーのどのピクセルを最終画像に表示するかを制御できます。例えば、アクティブレイヤーから暗いピクセルを除外したり、下のレイヤーの明るいピクセルを強制的に見えるようにできます。また、部分的に合成されるピクセルの範囲を定義して、描画部分と非描画部分が滑らかに接合されるようにもできます。

1. レイヤーのサムネールをダブルクリックするか、レイヤー／レイヤースタイル／レイヤー効果を選択するか、レイヤーパネルメニューからレイヤースタイルを追加／レイヤー効果を選択します。
   注意： テキストレイヤーのレイヤー効果を表示するには、レイヤー／レイヤースタイル／レイヤー効果を選択するか、レイ

ヤーパネルの下部にあるレイヤースタイルを追加ボタンをクリックして「レイヤー効果」を選択します。

2. レイヤースタイルダイアログボックスのブレンド条件ポップアップメニューからオプションを選択します。
   - 「グレー」を選択して、すべてのチャンネルに対する合成範囲を指定します。
   - 個々のカラーチャンネル（例えば、RGB 画像の場合は「レッド」、「グリーン」または「ブルー」）を選択して、そのチャンネルの合成範囲を指定します。
3. 「このレイヤー」と「下になっているレイヤー」の 2 つのスライダーを使用して、合成するピクセルの明るさを 0（ブラック）から 255（ホワイト）の範囲で設定します。白いスライダーをドラッグして範囲の上限を設定します。黒いスライダーをドラッグして範囲の下限を設定します。
   部分的に合成するピクセルの範囲を定義するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、スライダーの三角形の半分をドラッグします。分かれたスライダーの上に表示される 2 つの値が、部分的合成範囲を表します。

   合成範囲を指定するときは、次のガイドラインに従ってください。
   - 「このレイヤー」と「下になっているレイヤー」の 2 つのスライダーを使用して、アクティブレイヤーから合成されるピクセル（最終画像に表示されるピクセル）の範囲を指定します。例えば、白いスライダーをドラッグして 235 にすると、輝度値が 235 より大きいピクセルは合成されず、最終画像から除外されます。
   - 「下になっているレイヤー」のスライダーを使用して、下にある表示レイヤーから最終画像に合成されるピクセルの範囲を指定します。合成されるピクセルは、アクティブレイヤーのピクセルと組み合わされて合成ピクセルを生成し、合成されないピクセルは、上のアクティブレイヤーを通して表示されます。例えば、黒いスライダーをドラッグして 19 にすると、明るさの値が 19 より小さいピクセルは合成されず、最終画像ではアクティブレイヤーを通して表示されます。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

レイヤーカンプ

レイヤーカンプについて
レイヤーカンプの作成
レイヤーカンプの適用と表示
レイヤーカンプの変更と更新
レイヤーカンプの警告の消去
レイヤーカンプの削除
レイヤーカンプの書き出し

レイヤーカンプについて

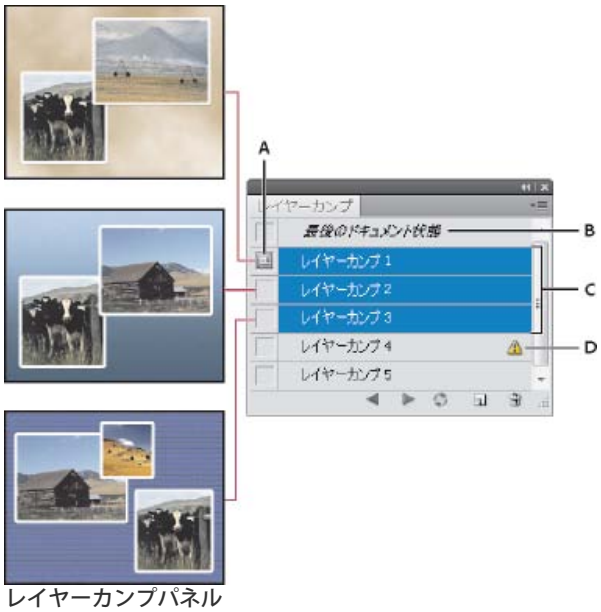
トップへ戻る

デザイナーは、クライアントに見せるためによく複数のデザイン案（カンプ）を作成します。レイヤーカンプを使用すると、1 つの Photoshop ファイルで、複数のレイアウトバリエーションを作成、管理および表示することができます。

レイヤーカンプとは、レイヤーパネルの各レイヤーの状態を記録したスナップショットのことです。レイヤーカンプには、次の 3 種類のオプションが記録されます。

- レイヤーパネル内のレイヤーの表示と非表示
- ドキュメント内のレイヤーの位置
- レイヤースタイルや描画モードの適用によるレイヤーの外観

注意： レイヤー効果とは異なり、スマートフィルターの設定はレイヤーカンプごとに変更することはできません。スマートフィルターをレイヤーに適用すると、画像のすべてのレイヤーカンプに表示されます。



レイヤーカンプパネル
A. レイヤーカンプを適用アイコン **B.** 最後のドキュメント状態 **C.** 選択されているカンプ **D.** レイヤーカンプを完全に復元できない警告アイコン

レイヤーカンプの作成

トップへ戻る

1. ウィンドウ／レイヤーカンプを選択して、レイヤーカンプパネルを表示します。
2. レイヤーカンプパネルの下部にある新規レイヤーカンプを作成ボタンをクリックします。レイヤーパネル内の現在のレイヤーの状態を反映した新しいカンプが作成されます。
3. 新規レイヤーカンプダイアログボックスで、カンプの名前を指定し、必要に応じて「コメント」を記入して、レイヤーに適用する「表示 / 非表示」（初期設定はオン）、「位置」、「外観（レイヤースタイル）」のオプションを設定します。
4. 「OK」をクリックします。選択したオプションは、次のカンプの初期設定として保存されます。
   カンプを複製するには、レイヤーカンプパネルでカンプを選択し、新規レイヤーカンプを作成ボタンまでドラッグします。

トップへ戻る

レイヤーカンプの適用と表示

❖ レイヤーカンプパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーカンプを表示するには、まずレイヤーカンプを適用する必要があります。選択されているカンプの横にあるレイヤーカンプを適用アイコン をクリックします。
- すべてのレイヤーカンプを順に表示するには、パネルの下部にある前のレイヤーカンプを適用ボタン と次のレイヤーカンプを適用ボタン を使用します（特定のカンプを順に表示するには、先にレイヤーカンプを選択します）。
- ドキュメントを、レイヤーカンプを選択する前の状態に戻すには、パネル上部の「最後のドキュメント状態」の横にあるボックスをクリックし、レイヤーカンプを適用アイコン を表示します。

トップへ戻る

レイヤーカンプの変更と更新

レイヤーカンプの構成を変更した場合は、レイヤーカンプの更新が必要です。

1. レイヤーカンプパネルでレイヤーカンプを選択します。
2. レイヤーの表示 / 非表示、位置またはスタイルを変更します。これらの変更を記録するために、レイヤーカンプのオプションを変更する必要がある場合があります。
3. カンプのオプションを変更するには、パネルメニューから「レイヤーカンプオプション」を選択し、レイヤーの位置やスタイルが記録されるようにオプションの選択を追加します。
4. パネルの下部にあるレイヤーカンプを更新ボタン をクリックします。

トップへ戻る

レイヤーカンプの警告の消去

特定のアクションを実行すると、レイヤーカンプを完全には復元できない状況が発生します。これは、レイヤーを削除した場合、レイヤーを結合した場合、レイヤーを背景に変換した場合です。このような場合、レイヤーカンプ名の横に警告アイコン が表示されます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 警告を無視した場合は、レイヤーが失われる可能性がありますが、保存されている他のパラメーターは維持されます。
- カンプを更新した場合は、前に保存したパラメーターが失われますが、カンプは最新の状態になります。
- 警告アイコンをクリックすると、レイヤーカンプを正しく復元できないことを示すメッセージが表示されます。残りのレイヤーをそのままにして警告アイコンを消去するには、「消去」を選択します。
- 警告アイコンを右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）すると、コンテキストメニューが表示され、「すべてのレイヤーカンプ警告を消去」を選択することができます。

トップへ戻る

レイヤーカンプの削除

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーカンプパネルでレイヤーカンプを選択し、パネルのレイヤーカンプを削除ボタン をクリックするか、パネルメニューから「レイヤーカンプを削除」を選択します。
- レイヤーカンプパネルのレイヤーカンプを削除ボタンまでドラッグします。

トップへ戻る

レイヤーカンプの書き出し

レイヤーカンプを個別のファイルに書き出すことができます。

❖ ファイル／スクリプト／レイヤーカンプからファイルを選択し、ファイルの種類を選択し、書き出し先を設定します。
注意： Web フォトギャラリー（WPG）への書き出しも可能ですが、オプションの Web フォトギャラリープラグインをコンピューターにインストールする必要があります。プラグインはインストールディスクの Goodies フォルダーに収められています。

(cc) BY-NC-SA

非破壊編集

非破壊的な編集テクニック
スマートオブジェクトについて
スマートオブジェクトの作成
スマートオブジェクトの複製
スマートオブジェクトの内容の編集
スマートオブジェクトの内容の置き換え
スマートオブジェクトの内容の書き出し
スマートオブジェクトのレイヤーへの変換
スマートフィルターについて
スマートフィルターの適用
スマートフィルターの編集
スマートフィルターの非表示
スマートフィルターの順序の変更、複製または削除
スマートフィルターのマスク

非破壊的な編集テクニック

トップへ戻る

非破壊編集とは、元の画像データの上書きをせずに画像を変更できるということです。元の画像はそのまま保存されているので、必要に応じて復元することができます。画像からデータが削除されないので、編集を行っても画質は低下しません。Photoshop の非破壊編集には、次の数種類があります。

調整レイヤーの使用 調整レイヤーは、ピクセル値を変えることなく、画像のカラーや色調を補正します。
スマートオブジェクトの変形 スマートオブジェクトを使用すると、拡大・縮小、回転およびワープを使用できます。
スマートオブジェクトを使用したフィルタリング スマートオブジェクトに適用されたフィルターはスマートフィルターとなり、非破壊的なフィルターとして機能します。
スマートオブジェクトを使用したバリエーション、シャドウおよびハイライトの調整 「シャドウ・ハイライト」および「バリエーション」コマンドは、スマートフィルターとしてスマートオブジェクトに適用できます。
個別のレイヤーのレタッチ コピースタンプ、修復ブラシ、スポット修復ブラシの各ツールを使用すると、個別のレイヤーに非破壊的なレタッチを行うことができます。必ず、オプションバーの「全レイヤーを対象」または「すべてのレイヤー」を選択してください（ただし、調整レイヤーの効果がその個別のレイヤーに 2 回及ぶことがないように調整レイヤーを無視するオプションを選択してください）。レタッチの結果に満足しない場合は、そのレタッチを破棄できます。
Camera Raw での編集 raw、JPEG または TIFF 画像を調整しても、元の画像データは保持されます。Camera Raw には、元の画像ファイルの設定とは別に、画像ごとに調整設定が保存されます。
Camera Raw ファイルをスマートオブジェクトとして開く Photoshop で Camera Raw ファイルを編集する前に、Camera Raw で画像ファイルの設定を行っておく必要があります。いったん Photoshop で Camera Raw ファイルを編集すると、変更を保持したままで Camera Raw 設定を変更することはできません。Photoshop で Camera Raw ファイルをスマートオブジェクトとして開いた場合は、Camera Raw 設定をいつでも変更できます。ファイルの編集が終わった後でも可能です。
非破壊的な切り抜き 切り抜きツールを使用して長方形の切り抜きを作成した後、オプションバーの「隠す」を選択して、レイヤーに長方形以外の部分の領域を保持します。切り抜き後残った領域は、イメージ／すべての領域を表示を選択するか、切り抜きツールで切り抜く境界のエッジを表示されている画像外側まで広げることにより、いつでも復元できます。背景レイヤーだけの画像には、「隠す」オプションを使用できません。
マスクの使用 レイヤーマスクとベクトルマスクは、非表示のピクセルを失うことなくマスクを再編集できるので、非破壊的です。フィルターマスクは、スマートオブジェクトレイヤー上のスマートフィルターの効果をマスクします。

スマートオブジェクトについて

トップへ戻る

スマートオブジェクトは、Photoshop や Illustrator ファイルなどのラスター画像やベクトル画像からの画像データを含むレイヤーです。スマートオブジェクトでは、すべてのデータ特性とともに元の画像のコンテンツを保持するため、非破壊編集を行うことができます。

スマートオブジェクトは、「スマートオブジェクトとして開く」コマンドの使用、ファイルの配置、Illustrator からデータのペースト、Photoshop レイヤー（複数可）のスマートオブジェクトへの変換によって作成できます。

スマートオブジェクトを使用すると、次のことができます。

- 元のデータを損なわずに変形を行えます。元の画像データへの変更は行わずに、元画像データや画質を保持したまま、レイヤーに拡大・縮小、回転、ゆがみ、自由な形に、遠近法、ワープを適用することができます。
- Illustrator のベクトルアートワークなどのベクトルデータを処理できます（スマートオブジェクトを使用せずに読み込んだ場合、Photoshop ではラスタライズされます）。

- 元のデータを損なわずにフィルターを適用できます。スマートオブジェクトに適用されたフィルターはいつでも編集できます。
- 1 つのスマートオブジェクトを編集するだけで、コピーした複数のインスタンスがすべて自動的に更新されます。
- スマートオブジェクトレイヤーにリンクされたまたはリンクされていないレイヤーマスクを適用します。.
- 低解像度のプレースホルダー画像に様々なデザインを試します。このデザインは後で最終的な画像に置き換わります。

ピクセルデータを変更する処理（ペイント、覆い焼き、焼き込み、コピースタンプなど）、つまりスマートオブジェクトのレイヤーを直接編集する処理は実行できません。スマートオブジェクトから通常のレイヤーに変換すると、ラスタライズされるため可能になります。ピクセルデータを変更する処理は、スマートオブジェクトのコンテンツを編集したり、スマートオブジェクトレイヤーの上に新規レイヤーをコピーしたり、スマートオブジェクトのコピーを編集したり、新しいレイヤーを作成することで実行できます。

注意： スマートフィルターが適用されたスマートオブジェクトを変形する場合、Photoshop は変形が実行される間フィルター効果をオフにします。フィルター効果は、変形が完了すると再度適用されます。詳しくは、スマートフィルターについてを参照してください。

通常のレイヤーとレイヤーパネルのスマートオブジェクト。サムネール右下のアイコンはスマートオブジェクトであることを示している。

スマートオブジェクトの作成

トップへ戻る

❖ 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／スマートオブジェクトとして開くを選択します。ファイルを選択して「開く」を選択します。
- ファイル／配置を選択して、開いた Photoshop ドキュメントにスマートオブジェクトとしてファイルを読み込みます。
  JPEG ファイルは配置できますが、レイヤーの追加、ピクセルの修正およびデータを失わないファイルの再保存が可能な PSD、TIFF、PSB ファイルを配置することをお勧めします（修正した JPEG ファイルを保存すると、複数の新規レイヤーを統合して画像を再圧縮する必要があるため、画質が低下します）。
- レイヤー／スマートオブジェクト／スマートオブジェクトに変換を選択して、選択したレイヤーをスマートオブジェクトに変換します。
- Bridge でファイル／配置／Photoshop 内を選択し、ファイルをスマートオブジェクトとして Photoshop の開いているドキュメントに読み込みます。

  Camera Raw ファイルを処理する簡単な方法は、スマートオブジェクトとしてファイルを開くことです。raw ファイルを含むスマートオブジェクトレイヤーをダブルクリックすると、Camera Raw 設定を調整できます。
- 1 つまたは複数のレイヤーを選択し、レイヤー／スマートオブジェクト／スマートオブジェクトに変換を選択します。レイヤーが、1 つのスマートオブジェクトにまとめられます。
- PDF または Adobe Illustrator レイヤーまたはオブジェクトを Photoshop ドキュメントにドラッグします。
- Illustrator のアートワークを Photoshop ドキュメントにペーストし、ペーストダイアログボックスでスマートオブジェクトを選択します。柔軟性を最大限にするため、Adobe Illustrator の環境設定ダイアログボックスの「ファイル管理・クリップボード」セクションで「PDF」と「AICB（透明サポートなし）」の両方を有効にしてください。

スマートオブジェクトの複製

トップへ戻る

❖ レイヤーパネルでスマートオブジェクトレイヤーを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- 元の画像にリンクされたスマートオブジェクトの複製を作成するには、レイヤー／新規／選択範囲をコピーしたレイヤーを選択するか、またはレイヤーパネル下部にある新規レイヤーを作成ボタンにスマートオブジェクトレイヤーをドラッグします。元の画像に加えた変更はコピーにも影響します。また、逆の場合も同じです。
- 元のスマートオブジェクトにリンクされない複数のスマートオブジェクトを作成するには、レイヤー／スマートオブジェクト／スマートオブジェクトを複製を選択します。元の画像に加えた変更はコピーには影響しません。

レイヤーパネルに、元のスマートオブジェクトと同じ名前の後に「コピー」が付いた名前の新しいスマートオブジェクトが表示されます。

スマートオブジェクトの内容の編集

トップへ戻る

スマートオブジェクトを編集する場合、元のコンテンツは Photoshop（コンテンツがラスターデータまたは camera raw ファイルの場合）と

Illustrator（コンテンツがベクトル PDF の場合）のどちらかで開かれます。元のコンテンツへの変更を保存すると、Photoshop ドキュメント内にある、リンクされたコピーを含むすべてのスマートオブジェクトに編集が反映されます。

1. レイヤーパネルからスマートオブジェクトを選択して、次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤー／スマートオブジェクト／コンテンツを編集を選択します。
   - レイヤーパネルで、スマートオブジェクトのサムネールをダブルクリックします。
2. 「OK」をクリックしてダイアログボックスを閉じます。
3. 元のコンテンツファイルを編集し、ファイル／保存を選択します。

   Photoshop は、変更内容を反映するようにスマートオブジェクトを更新します （変更が反映されない場合、スマートオブジェクトを含む Photoshop ドキュメントをアクティブにしてください）。

スマートオブジェクトの内容の置き換え

トップへ戻る

1 つのスマートオブジェクトや複数のリンクされたインスタンスの画像データを置き換えることができます。この機能により、ビジュアルデザインの更新や、低解像度のプレースホルダー画像の最終的な画像への置き換えがすばやく行えます。

注意： スマートオブジェクトを置き換えると、拡大・縮小やワープ、最初のスマートオブジェクトに適用された効果は保持されます。

1. スマートオブジェクトを選択し、レイヤー／スマートオブジェクト／コンテンツを置き換えを選択します。
2. 使用するファイルがある場所に移動して、「配置」をクリックします。
3. 「OK」をクリックします。

   新しいコンテンツがスマートオブジェクト内に配置されます。リンクされているスマートオブジェクトも同時に更新されます。

スマートオブジェクトの内容の書き出し

トップへ戻る

1. レイヤーパネルからスマートオブジェクトを選択し、レイヤー／スマートオブジェクト／コンテンツを書き出しを選択します。
2. スマートオブジェクトのコンテンツの場所を選択して、「保存」をクリックします。

   Photoshop は、スマートオブジェクトを元のファイル形式（JPEG、AI、TIF、PDF およびその他の形式）で書き出します。スマートオブジェクトが複数のレイヤーから作成された場合は、PSB 形式で書き出されます。

スマートオブジェクトのレイヤーへの変換

トップへ戻る

スマートオブジェクトを通常のレイヤーに変換すると、コンテンツが現在のサイズでラスタライズされます。スマートオブジェクトのデータを編集する必要がなくなった場合、スマートオブジェクトを通常のレイヤーに変換します。スマートオブジェクトがラスタライズされた後は、そのスマートオブジェクトに適用された変形、ワープ、フィルターは編集できなくなります。

- スマートオブジェクトを選択し、レイヤー／ラスタライズ／スマートオブジェクトを選択します。

スマートオブジェクトを再び作成するには、元のレイヤーを再選択して、最初からやり直します。新しいスマートオブジェクトには、元のスマートオブジェクトに適用されていた変形は引き継がれません。

スマートフィルターについて

トップへ戻る

スマートオブジェクトに適用されたフィルターは、スマートフィルターといいます。スマートフィルターは、レイヤーパネルで、適用されたスマートオブジェクトレイヤーの下に表示されます。スマートフィルターは調整、削除または非表示にすることができるため、非破壊的です。

抽出、ゆがみ、パターンメーカー、Vanishing Point を除く Photoshop フィルター（スマートフィルターとして動作するように設定されているもの）は、スマートフィルターとして適用できます。また、シャドウ・ハイライト、バリエーションの調整をスマートフィルターとして適用できます。

スマートフィルターを適用するには、スマートオブジェクトレイヤーを選択し、フィルターを選択してフィルターオプションを設定します。スマートフィルターを適用した後は、調整、順序変更および削除が可能です。

スマートフィルターは、レイヤーパネルのスマートオブジェクトレイヤーの右にスマートフィルターアイコンとして表示されます。スマートフィルターの表示を展開または折りたたむには、スマートフィルターアイコンの横にある三角形をクリックします （レイヤースタイルもこの方法で、表示と非表示を切り替えます）。または、レイヤーパネルメニューの「レイヤーパネルオプション」を選択して、ダイアログボックスの「新規効果とフィルターを拡張表示」を選択します。

スマートフィルターの効果をマスクして部分的に適用するには、フィルターマスクを使用します。詳しくは、スマートフィルターのマスクを参照してください。

参考図
例：Smart Filters（英語のみ）
Martin Evening
詳しくは、Adobe Photoshop for Photographers から抜粋したこの記事を参照してください。

スマートフィルターの適用

トップへ戻る

スマートフィルターの適用方法に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0004_jp を参照してください。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - スマートフィルターをスマートオブジェクトレイヤー全体に適用するには、レイヤーパネルで該当するレイヤーを選択します。
   - スマートフィルターの効果をスマートオブジェクトレイヤーの選択領域に制限するには、該当部分を選択します。
   - 通常のレイヤーにスマートフィルターを適用するには、そのレイヤーを選択し、フィルター／スマートフィルター用に変換を選択して、「OK」をクリックします。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - フィルターメニューからフィルターを適用します。抽出、ゆがみ、パターンメーカー、Vanishing Point を除いた、任意のフィルター（スマートフィルターに対応したサードパーティ製のフィルターを含む）を選択できます。
   - イメージ／色調補正／シャドウ・ハイライト、またはイメージ／色調補正／バリエーションを選択します。

   注意： フィルターギャラリーを使用してフィルターを適用する場合、それらのフィルターは、「フィルターギャラリー」という名前でレイヤーパネルにグループとして表示されます。レイヤーパネルで「フィルターギャラリー」をダブルクリックすると、個々のフィルターを編集できます。
3. フィルターオプションを設定して「OK」をクリックします。

   スマートフィルターは、レイヤーパネルのスマートオブジェクトレイヤーのすぐ下のスマートフィルター行に表示されます。レイヤーパネルのスマートフィルターの横に警告アイコンが表示されている場合、そのフィルターではその画像のカラーモードまたはカラー深度をサポートしていません。

スマートフィルターを適用した後、そのフィルター（またはスマートフィルターグループ全体）をレイヤーパネルの別のスマートオブジェクトレイヤー上にドラッグできます。または、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらスマートフィルターをドラッグしてコピーすることもできます。スマートフィルターは、通常のレイヤーにはドラッグできません。

スマートフィルターの編集

トップへ戻る

スマートフィルターに編集可能な設定が含まれている場合は、いつでも編集できます。また、スマートフィルターの描画オプションも編集できます。

注意： スマートフィルターを編集する場合、スマートフィルターに重ねられたフィルターはプレビューできません。スマートフィルターの編集が終了すると、Photoshop では、そのスマートフィルターの上に重ねられたフィルターが再度表示されます。

スマートフィルターの設定の編集

1. レイヤーパネルで、スマートフィルターをダブルクリックします。
2. フィルターオプションを設定して「OK」をクリックします。

スマートフィルターの描画オプションの編集

スマートフィルターの描画オプションを編集する処理は、従来のレイヤーにフィルターを適用する際に「フェード」コマンドを使用することに似ています。

1. レイヤーパネルのフィルター横にある描画オプション編集アイコン をダブルクリックします。
2. 描画オプションを設定して「OK」をクリックします。

スマートフィルターの非表示

トップへ戻る

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 単一のスマートフィルターを非表示にするには、レイヤーパネルの個々のスマートフィルター名の横にある目のアイコン を クリックします。スマートフィルターを表示するには、再度クリックします。
- スマートオブジェクトレイヤーに適用されたすべてのスマートフィルターを非表示にするには、レイヤーパネルのスマートフィルター行の横にある目のアイコン をクリックします。スマートフィルターを表示するには、再度クリックします。

トップへ戻る

スマートフィルターの順序の変更、複製または削除

レイヤーパネルのスマートフィルターは、順序の変更や複製ができるほか、スマートオブジェクトに適用する必要がなくなった場合は削除することができます。

スマートフィルターの順序の変更

❖ レイヤーパネルで、リスト内のスマートフィルターを上下にドラッグします（フィルターギャラリーをダブルクリックして、ギャラリーのフィルターの順序を変更します）。

Photoshop は、下から上の順にスマートフィルターを適用します。

スマートフィルターの複製

❖ レイヤーパネルで、Alt キー（Windows）または Option キー（Machintoch）を押しながら、あるスマートオブジェクトから別のスマートオブジェクトにスマートフィルターをドラッグするか、またはスマートフィルターリストの新しい位置にドラッグします。

注意： すべてのスマートフィルターを複製するには、スマートオブジェクトレイヤーの横に表示されるスマートフィルターアイコンを Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。

スマートフィルターの削除

- 個別のスマートフィルターを削除するには、そのスマートフィルターをレイヤーパネル下部にあるレイヤーを削除ボタン に ドラッグします。
- スマートオブジェクトレイヤーに適用されたスマートフィルターをすべて削除するには、そのスマートオブジェクトレイヤーを選択して、レイヤー／スマートフィルター／スマートフィルターを消去を選択します。

トップへ戻る

スマートフィルターのマスク

スマートオブジェクトにスマートフィルターを適用すると、Photoshop では空白の（白い）マスクのサムネールが、レイヤーパネルのスマートオブジェクトの下にあるスマートフィルターの行に表示されます。初期設定では、このマスクはフィルター効果全体を表示します （スマートフィルターを適用する前に選択範囲を作成した場合、Photoshop では、レイヤーパネルのスマートフィルターの行に空白のマスクのサムネールではなく、選択範囲に適したマスクが表示されます）。

スマートフィルターの一部をマスクして適用するには、フィルターマスクを使用します。スマートフィルターをマスクすると、マスクはすべてのスマートフィルターに適用されます。個別のスマートフィルターをマスクすることはできません。

フィルターマスクはレイヤーマスクと同様に機能するため、多くの場合レイヤーマスクと同じ操作をフィルターマスクでも使用できます。レイヤーマスクと同様に、フィルターマスクはチャンネルパネルのアルファチャンネルに保存されるため、フィルターマスクの境界を選択範囲として読み込むことができます。

レイヤーマスクと同様に、フィルターマスクもペイントすることができます。ブラックでペイントしたフィルターの領域は非表示になり、ホワイトでペイントした領域は表示されます。また、様々な階調のグレーでペイントした領域は様々な透明度で表示されます。

マスクパネルのコントロールを使用して、フィルターマスク濃度の変更、マスクのエッジへのぼかしの追加またはマスクの反転を行います。

注意： 初期設定では、レイヤーマスクは通常のレイヤーまたはスマートオブジェクトレイヤーにリンクされています。移動ツールを使用してレイヤーマスクまたはレイヤーを移動する場合、1 つの単位として移動します。

スマートフィルターのマスクの編集

1. レイヤーパネルでフィルターマスクのサムネールをクリックして、アクティブにします。

   マスクのサムネールが境界線で囲まれます。

2. 任意の編集ツールまたはペイントツールを選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - フィルターの一部を隠すには、ブラックでマスクをペイントします。
   - フィルターの一部を表示するには、ホワイトでマスクをペイントします。
   - フィルターが半透明で表示されるようにするには、マスクをグレーでペイントします。
   - また、色調補正やフィルターのコマンドをフィルターマスクに適用することもできます。

フィルターマスクの不透明度の変更またはマスクエッジのぼかし

1. レイヤーパネルでフィルターマスクのサムネールをクリックするか、レイヤーパネルでスマートオブジェクトレイヤーを選択したうえで、マスクパネルのフィルターマスクを選択ボタンをクリックします。
2. マスクパネルで、濃度スライダーをドラッグしてマスクの不透明度を調整し、ぼかしスライダーをドラッグしてマスクのエッジにぼかしを適用します。詳しくは、マスクの不透明度または境界線の調整を参照してください。
   注意： 「マスクの境界線」オプションは、フィルターマスクには使用できません。

フィルターマスクの反転

❖ レイヤーパネルでフィルターマスクのサムネールをクリックし、マスクパネルで「反転」をクリックします。

フィルターマスクのみの表示

❖ Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーパネルでフィルターマスクのサムネールをクリックします。スマートオブジェクトレイヤーを再び表示するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、フィルターマスクのサムネールを再びクリックします。

フィルターマスクの移動またはコピー

- 別のスマートフィルターにマスクを移動するには、そのマスクを他方のスマートフィルターにドラッグします。
- マスクをコピーするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらマスクを別のスマートフィルターにドラッグします。

フィルターマスクの無効化

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルで Shift キーを押しながらレイヤーマスクのサムネールをクリックします。
- レイヤーパネルでフィルターマスクのサムネールをクリックし、マスクパネルでマスクを不使用 / 使用の切り替えボタン を クリックします。
- レイヤー／スマートフィルター／フィルターマスクを使用しないを選択します。

フィルターマスクが無効になると、そのマスクのサムネールに赤い X マークが表示され、スマートフィルターがマスクなしで表示されます。マスクを再び有効にするには、Shift キーを押しながらスマートフィルターマスクのサムネールを再びクリックします。

スマートフィルターマスクの削除

- レイヤーパネルでフィルターマスクのサムネールをクリックし、マスクパネルでマスクを削除ボタン をクリックします。
- レイヤーパネルでフィルターマスクのサムネールをレイヤーを削除ボタンにドラッグします。
- スマートフィルターを選択して、レイヤー／スマートフィルター／フィルターマスクを削除を選択します。

フィルターマスクの追加

フィルターマスクを削除したら、続けて別のマスクを追加できます。

- 空のマスクを追加するには、スマートオブジェクトレイヤーを選択し、マスクパネルでフィルターマスクを追加ボタンをクリックします。
- 選択範囲を基にマスクを追加するには、選択範囲を作成し、レイヤーパネルでスマートフィルターの行を右クリック（Windows）するか、Control キー（Mac OS）を押しながらクリックし、「フィルターマスクを追加」をクリックします。

関連項目

Camera Raw について

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

選択

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

写真の特定領域の選択
video2brain （2012 年 5 月 7 日)
ビデオチュートリアル
画像編集の基本構成要素の検出します。

選択範囲の調整
Infinite Skills （2012 年 8 月 9 日）
ビデオチュートリアル
選択範囲またはマスクの境界線を調整します。

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

選択範囲の作成

ピクセルの選択について
ピクセルの選択、選択解除および再選択
選択ツールによる選択
なげなわツールによる選択
多角形選択ツールによる選択
マグネット選択ツールによる選択
クイック選択ツールによる選択
自動選択ツールによる選択
カラーの範囲の選択

ピクセルの選択について

ページの先頭へ

選択範囲によって画像の一部分または複数の部分が分離されます。特定の領域を選択することで、選択していない領域を元のままに保ちながら、画像の選択部分を編集したりエフェクトやフィルターを適用したりすることができます。

Photoshop には、ラスターデータの選択範囲を作成する場合と、ベクトルデータの選択範囲を作成する場合とでは異なるツールが用意されています。例えば、ピクセルを選択するには、選択ツールやなげなわツールなどを使用します。選択範囲メニューのコマンドを使用して、すべてのピクセルの選択、選択を解除、または再選択ができます。

ベクトルデータで選択範囲を作成するには、ペンツールやシェイプツールなどを使用してパスという精細なアウトラインを描きます。次に、そのパスを選択範囲に変換します。また反対に、選択範囲の境界線をパスに変換することもできます。

選択範囲はコピー、移動、ペーストすることも、アルファチャンネルに保存することもできます。アルファチャンネルは、選択範囲をマスクと呼ばれるグレースケール画像として保存します。マスクは選択範囲を反転させたようなもので、画像の選択されていない部分を覆って、その部分を編集や操作から保護します。アルファチャンネルを画像に読み込むことによって、保存されたマスクを再利用することができます。

注意： 画像全体または選択範囲から特定のカラーまたはカラーの範囲を選択するには、「色域指定」コマンドを使用します。

ピクセルの選択、選択解除および再選択

ページの先頭へ

ツールが期待どおりに機能しない場合は、非表示の選択範囲が存在している可能性があります。「選択を解除」コマンドを使用し、もう一度ツールを実行してください。

アクティブレイヤー上のすべてのピクセルの選択

1. レイヤーパネルでレイヤーを選択します。
2. 選択範囲／すべてを選択を選択します。

選択範囲の選択解除

- 次のいずれかの操作を行います。
  - 選択範囲／選択を解除を選択します。
  - 長方形選択ツール、楕円形選択ツールまたはなげなわツールを使用している場合は、画像内で選択範囲の領域の外側をクリックします。

最後に作成した選択範囲の再選択

- 選択範囲／再選択を選択します。

選択ツールによる選択

ページの先頭へ

選択ツールを使用すると、長方形、楕円形と、幅が 1 ピクセルの行および列を選択できます。

1. 選択ツールを選択します。

   長方形選択ツール　長方形（Shift キーを押しながら使用した場合は正方形）の選択範囲を作成します。

   楕円形選択ツール　楕円形（Shift キーを押しながら使用した場合は正円）の選択範囲を作成します。

一行または一列選択ツール 1 ピクセル幅の行または列として境界線を定義します。

2. オプションバーの選択範囲オプションのうちの 1 つを指定します。

選択範囲オプション
A. 新規 B. 追加 C. 削除 D. 共通範囲

3. オプションバーで「ぼかし」を指定します。楕円形選択ツールのアンチエイリアスをオンまたはオフにします。選択範囲の境界線のソフト化を参照してください。
4. 長方形選択ツールまたは楕円形選択ツールの場合は、オプションバーで以下のスタイルを選択します。

   通常 ドラッグして選択ツールの縦横比を決定します。

   縦横比を固定 高さと幅の比率を設定します。比率を設定するには、オプションバーの「幅」と「高さ」に値を入力します。小数値も有効です。例えば、高さに対して幅が 2 倍の選択範囲を描画するには、幅に 2、高さに 1 を入力します。

   固定 選択範囲の高さと幅を数値で指定します。その場合、ピクセル値を整数で入力します。

   高さと幅の値として、ピクセル（px）以外に、インチ（in）やセンチメートル（cm）などの特定の単位を使用することもできます。

5. 選択範囲をガイド、グリッド、スライスまたはドキュメントの端に揃えるには、以下のいずれかの方法で選択範囲をスナップします。
   - 表示／スナップ、または表示／スナップ先を選択して、サブメニューからコマンドを選択します。選択範囲は、ドキュメントの境界線や様々なエクストラオプションにスナップできます。これは、スナップ先サブメニューで指定できます。
6. 次のいずれかの操作を行って選択します。
   - 長方形選択ツールまたは楕円形選択ツールで、選択する範囲をドラッグします。
   - Shift キーを押しながらドラッグすると、選択範囲を正方形または正円形にすることができます（Shift キーを放す前にマウスボタンを放すと選択範囲の形が維持されます）。
   - 中心から選択範囲を作成するには、ドラッグを開始した後に Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押します。

画像の角から選択範囲をドラッグ（左）、ドラッグ時に Alt キーまたは Option キーを押して画像の中心から選択範囲をドラッグ（右）

   - 一行または一列選択ツールで、選択する領域の近くをクリックして、選択範囲を目的の場所にドラッグします。選択範囲が表示されない場合は、画像を拡大してください。

   長方形または楕円形の選択範囲を選択中に移動するには、最初にマウスボタンを押したままドラッグして選択範囲の境界線を作成します。そして、スペースバーを押しながらドラッグを続けます。選択範囲の境界をさらに調整する必要がある場合は、スペースバーを放し、マウスボタンを押したままドラッグして調整します。

なげなわツールによる選択

ページの先頭へ

なげなわツールは、自由な形状の選択範囲を描く際に便利なツールです。

1. なげなわツール を選択して、オプションバーのぼかしとアンチエイリアスを設定します（選択範囲の境界線のソフト化を参照してください）。
2. 既存の選択範囲に対して追加したり、削除したり、共通範囲を選択するには、オプションバーの対応するボタンをクリックします。

選択範囲オプション
A. 新規 B. 追加 C. 削除 D. 共通範囲

3. 次のいずれかの操作を実行します。
   - フリーハンドでドラッグして、選択範囲の境界線を描きます。
   - フリーハンドで描画中にAlt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックすると直線を描画できます（描画したばかりの直線を消去するには、Delete キーを押します）。
4. 選択範囲を閉じるには、Alt キーまたは Option キーを押さずにマウスを放します。

5. （オプション）選択範囲の境界線をさらに調整するには、「境界線を調整」をクリックします。選択範囲の境界線の精細化を参照してください。

多角形選択ツールによる選択

ページの先頭へ

多角形選択ツールは、選択範囲の境界線の直線セグメントを描く際に便利です。

1. 多角形選択ツール を選択し、オプションを選択します。
2. オプションバーの選択範囲オプションのうちの 1 つを指定します。

   選択範囲オプション
   A. 新規 B. 追加 C. 削除 D. 共通範囲

3. （オプション）オプションバーで「ぼかし」と「アンチエイリアス」を設定します。選択範囲の境界線のソフト化を参照してください。
4. 画像上でクリックして開始位置を指定します。
5. 次のいずれかの操作を行います。
   - 直線を描画するには、その直線を終了させる位置（終点）にポインターを置いてクリックします。続けて直線を描画する場合にも同様に終点をクリックします。
   - 45 度単位の角度で直線を描くには、Shift キーを押しながら移動して次のセグメントをクリックします。
   - フリーハンドセグメントを描画するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。終了したら、Alt キーまたは Option キーとマウスボタンを放します。
   - 描画したばかりの直線を消去するには、Delete キーを押します。
6. 選択範囲の境界線を閉じます。
   - 多角形選択ツールのポインターを始点の上に置き、ポインターの横に丸印が表示されたらクリックします。
   - 始点と異なるポインターで選択範囲を閉じる場合、多角形選択ツールのポインターをダブルクリックするか、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。
7. （オプション）選択範囲の境界線をさらに調整するには、「境界線を調整」をクリックします。選択範囲の境界線の精細化を参照してください。

マグネット選択ツールによる選択

ページの先頭へ

マグネット選択ツール を使用すると、画像内で指定した領域のエッジにスナップさせて境界線を作成できます。マグネット選択ツールは、32 bit/チャンネルの画像には使用できません。

マグネット選択ツールは、コントラストの強い背景に配置された複雑なエッジを持つオブジェクトをすばやく選択するときに特に便利です。

1. マグネット選択ツールを選択します。
2. オプションバーの選択範囲オプションのうちの 1 つを指定します。

   選択範囲オプション
   A. 新規 B. 追加 C. 削除 D. 共通範囲

3. （オプション）オプションバーで「ぼかし」と「アンチエイリアス」を設定します。選択範囲の境界線のソフト化を参照してください。
4. 次のいずれかのオプションを設定します。

   幅　検知する幅を指定するには、「幅」にピクセル値を入力します。マグネット選択ツールでは、ポインターから指定した距離内にあるエッジだけ検知します。

   選択ツールのポインターの形状を変更して選択幅を示すようにするには、Caps Lock キーを押します。ポインターの形状は、ツールを選択した後、選択範囲を作成し始める前に変更できます。右角括弧（]）キーを押すと、マグネット選択範囲の境界線の幅が 1 ピクセルずつ増加し、左角括弧（[）キーを押すと、幅が 1 ピクセルずつ減少します。

   コントラスト　画像内のエッジを検知する感度を指定するには、「コントラスト」に 1 ～ 100 %の値を入力します。高い値を指定すると、周囲と比較してコントラストが強いエッジだけを検知し、低い値を指定すると、コントラストの弱いエッジを検

知します。

頻度 選択ツールが固定ポイントを設定する頻度を指定するには、「頻度」に 0 ～ 100 の値を入力します。高い値を指定すると、より頻繁に選択範囲の境界線をその場所に固定します。

はっきりしたエッジを持つ画像上では、幅およびエッジのコントラストに高い値を設定して、境界線をおおまかにトレースします。やわらかいエッジを持つ画像上では、幅およびエッジのコントラストに低い値を設定して、境界線をより精細にトレースします。

筆圧感知入力 筆圧感知タブレットを使用している場合、「筆圧でペン幅を変更」オプションを選択するか、選択を解除します。このオプションを選択すると、筆圧を強くするに伴いエッジ幅が狭くなります。

5. 画像内をクリックして、最初の固定ポイントを設定します。固定ポイントは、選択範囲の境界線をその位置に固定します。
6. マウスボタンを放すか、押したままにして、トレースする境界線に沿ってポインターを移動します。

   選択範囲の境界線の最新のセグメントがアクティブになります。カーソルを移動すると、オプションバーで設定された検知幅に基づいて、固定ポイントが画像内の最も鮮明なエッジにスナップします。マグネット選択ツールは、一定の間隔で固定ポイントを選択範囲の境界線に追加していきます。

7. 境界線が適切なエッジにスナップされない場合は、1 回クリックして、手作業で固定ポイントを追加します。必要に応じてエッジのトレースを続行して、固定ポイントを追加します。

   固定ポイントで選択範囲の境界をエッジに固定

8. 他の選択ツールに切り替えるには、次のいずれかの操作を行います。
   - なげなわツールをアクティブにするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。
   - 多角形選択ツールをアクティブにするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。
9. 描画したばかりの境界線部分および固定ポイントを消去するには、目的の部分が消えるまで Delete キーを押して固定ポイントを消去します。
10. 選択範囲の境界線を閉じます。
    - マグネット選択ツールで描画した部分で境界線を閉じるには、ダブルクリックするか、または Enter キーまたは Return キーを押します（境界線を手動で閉じるには、始点にドラッグしてクリックします）。
    - 直線の境界線を閉じるには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらダブルクリックします。
11. （オプション）選択範囲の境界線をさらに調整するには、「境界線を調整」をクリックします。選択範囲の境界線の精細化を参照してください。

ページの先頭へ

クイック選択ツールによる選択

クイック選択ツール を使用すると、調整可能な丸いブラシ先端によって選択範囲をすばやく「ペイント」できます。マウスをドラッグすると、選択範囲が外向きに拡大し、画像内で定義された境界線を自動的に見つけて、それに従うようになります。

1. クイック選択ツール を選択します。（このツールが表示されていない場合は、自動選択ツール を押し続けます）。
2. オプションバーの選択範囲オプションから、 新規選択ボタン、選択範囲に追加ボタン、現在の選択範囲から一部削除ボタンのいずれかを指定します。

   何も選択しない場合、新規選択ボタンが初期設定です。最初の選択範囲を作成すると、オプションは自動的に選択範囲に追加ボタンに変わります。

3. ブラシ先端サイズを変更するには、オプションバーでブラシポップアップメニューをクリックしてピクセルサイズを入力するか、スライダーをドラッグします。ブラシ先端のサイズが筆圧またはスタイラスホイールを感知するようにするには、サイズポップアップメニューのオプションを使用します。

   選択範囲を作成するときに、右角括弧（]）キーを押すと、クイック選択ツールのブラシ先端サイズが大きくなり、左角括弧（[）キーを押すと、サイズが小さくなります。

4. クイック選択オプションを選択します。

   全レイヤーを対象 現在選択されているレイヤーのみではなく、すべてのレイヤーに基づいて選択範囲を作成します。

   自動調整 選択範囲の境界線における粗さとブロック歪みを減らします。自動調整では、選択範囲が画像の境界線に向けて自動的にフローし、境界線を調整ダイアログボックスの「コントラスト」オプションおよび「半径」オプションを使用して手動で適用できる境界線調整の一部が自動的に適用されます。

5. 選択したい画像の一部の内部をペイントします。

   ペイントするにつれて、選択範囲が大きくなります。更新に時間がかかる場合は、ドラッグし続けて、選択範囲に対する処理が完了するまで待ちます。シェイプのエッジの近くをペイントすると、シェイプのエッジの輪郭に従うように選択範囲が拡張されます。

   クイック選択ツールでペイントすると選択範囲が拡張される

   ドラッグを停止して近くの領域をクリックまたはドラッグすると、新しい領域を含めるように選択範囲が拡大されます。

   - 選択範囲から削除するには、オプションバーの現在の選択範囲から一部削除ボタンをクリックし、既存の選択範囲上をドラッグします。
   - 追加モードと削除モードを一時的に切り替えるには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押します。
   - クイック選択ツールのカーソルを変更するには、編集／環境設定／カーソル／ペイントカーソル（Windows）または Photoshop／環境設定／カーソル／ペイントカーソル（Mac OS）を選択します。「ブラシ先端（標準サイズ）」を選択すると、選択モードを示すプラスまたはマイナス記号が付いた標準のクイック選択ツールポインターが表示されます。

6. （オプション）選択範囲の境界線をさらに調整するには、「境界線を調整」をクリックします。選択範囲の境界線の精細化を参照してください。

自動選択ツールによる選択

ページの先頭へ

自動選択ツールを使用すると、輪郭をトレースしなくても、画像内で同じようなカラーが付いている範囲（赤い花など）を選択できます。クリックする元のカラーに対応して、選択したカラー範囲または許容値を指定できます。

モノクロ 2 階調モードの画像や、32 bit/ チャンネルの画像では自動選択ツールを使用できません。

1. 自動選択ツール を選択します（このツールが表示されていない場合は、クイック選択ツール を押し続けると選択できるようになります）。
2. オプションバーの選択範囲オプションのうちの 1 つを指定します。自動選択ツールのポインターが、選択したオプションによって変わります。

   選択範囲オプション
   A. 新規 B. 追加 C. 削除 D. 共通範囲

3. オプションバーで、次のいずれかを選択します。

   許容値　選択したピクセルのカラー範囲を決定します。ピクセル単位で 0 ～ 255 の値を入力します。許容値が低いと、クリックしたピクセルに非常に近いカラーが選択されます。許容値が高いと、選択されるカラーの範囲が大きくなります。

   アンチエイリアス　滑らかなエッジの選択範囲を作成します。

   隣接　同じカラーを使用している隣接領域だけが選択されます。指定しなければ、画像全体で同じカラーを使用するピクセルがすべて選択されます。

   全レイヤーを対象　表示されているすべてのレイヤーのデータを使用してカラーが選択されます。オプションのチェックを外すと、自動選択ツールは、アクティブなレイヤーのカラーだけを選択します。

4. 画像内で、選択するカラーをクリックします。「隣接」が選択されている場合は、許容値の範囲内の隣接するピクセルすべてが選択されます。オプションのチェックを外すと、許容値の範囲内のすべてのピクセルが選択されます。

5. （オプション）選択範囲の境界線をさらに調整したり、選択範囲の背景を変えて表示したり、選択範囲をマスクとして表示したりするには、「境界線を調整」をクリックします。選択範囲の境界線の精細化を参照してください。

カラーの範囲の選択

ページの先頭へ

「色域指定」コマンドでは、既存の選択範囲または画像全体から、指定したカラーまたはカラーの範囲の部分が選択されます。選択範囲を置き換える場合は、このコマンドを適用する前にすべての選択を解除してください。「色域指定」コマンドは、32 bit/チャンネルの画像には使用できません。

既存の選択範囲を精細に調整するには、「色域指定」コマンドを数回適用して、カラーの組み合わせを選択します。例えば、シアン選択範囲でグリーン領域を選択するには、色域指定ダイアログボックスで、「シアン系」を選択して、「OK」をクリックします。色域指定ダイアログボックスを再び開いて「グリーン系」を選択します。このテクニックでは、混合カラーの一部を選択するため、カラーを詳細に選択できます。

1. 選択範囲／色域指定を選択します。

   色域指定を使用して、レイヤーマスクを調整することもできます。マスクの不透明度の変更またはエッジの精細化を参照してください。

2. 選択メニューから色域指定を選択します。

   選択メニューからカラーまたは色調の範囲を選択することもできますが、選択範囲を調整することはできません。「色域外」オプションは、RGB および Lab 画像でのみ機能します （色域外カラーは、プロセスカラープリントを使用してプリントできない RGB または Lab カラーです）。

   画像内の複数の色域を選択している場合は、「カラークラスタ指定」を選択して、より正確な選択内容を作成します。

3. 次のいずれかの表示オプションを選択します。

   選択範囲 画像内でサンプリングしたカラーによる選択範囲をプレビューします。初期設定では、白の領域は選択されたピクセル、黒の領域は選択されていないピクセル、グレーの領域は部分的に選択されているピクセルです。

   画像を表示 画像全体をプレビューします。例えば、画像の画面に表示されていない部分からサンプルを採りたい場合などに使用します。

   色域指定ダイアログボックス内で、画像と選択範囲のプレビューを切り替えるには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押します。

4. スポイトの形のポインターを画像またはプレビュー領域の上に置いて、選択したいカラーのところでクリックすると、そのカラーを指定することができます。

カラーのサンプル

5. 許容量スライダーを使用するか、直接値を入力して、選択する色域を調整します。「許容量」の設定によって、選択範囲に含まれるカラーの範囲の広さを制御し、部分的に選択されたピクセルの量（選択範囲のプレビューでグレーの領域）を増減します。「許容量」を小さい値に設定するとカラーの対象範囲が狭まり、大きい値にすると対象反映が広がります。

   許容量を増加させると、選択範囲が広がる

   「カラークラスタ指定」を選択した場合は、範囲スライダーを使用して、サンプルポイントからどこまでの色を選択に含めるかを制御します。例えば、画像の前景と背景の両方に黄色い花のパッチが含まれていて、前景の花のみ選択する場合に使用します。前景の花の色をサンプルし、背景内の似た色の花が選択されないように範囲を縮小します。

6. 選択範囲を調整します。
   - カラーを追加するには、プラス（+）のスポイトツールを選択し、プレビュー領域または画像をクリックします。
   - カラーを削除するには、マイナス（-）のスポイトツールを選択し、プレビュー領域または画像をクリックします。

   プラス（+）のスポイトツールを一時的にアクティブにするには、Shift キーを押します。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押すと、マイナスのスポイトツールが一時的にアクティブになります。

7. 画像ウィンドウ内の選択をプレビューするには、「選択範囲のプレビュー」オプションを選択します。

   なし 元の画像が表示されます。

   グレースケール 完全に選択されたピクセルが白、部分的に選択されたピクセルがグレー、選択されていないピクセルが黒で表示されます。

   黒マット 選択したピクセルは元の画像で表示され、選択されていないピクセルは黒で表示されます。このオプションは明るい画像に適しています。

   白マット 選択したピクセルは元の画像で表示され、選択されていないピクセルは白で表示されます。このオプションは暗い画像に適しています。

   クイックマスク 選択されていない領域が赤いオーバーレイ（またはクイックマスクオプションダイアログボックスで指定したカスタムカラー）で表示されます。
8. オリジナルの選択に復帰するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、「初期化」をクリックします。
9. カラーの範囲の設定を保存して読み込むには、色域指定ダイアログボックスの「保存」および「読み込み」ボタンを使用して、現在の設定を保存し、再利用します。

注意： 「50%以上選択されているピクセルがありません」というメッセージが表示されたら、選択範囲の境界線は表示されません。画像が彩度の高い赤の色相を含んでいない場合は、選択範囲メニューから「レッド系」などのカラーの選択肢を選択している可能性があります。

関連項目

- 選択範囲とアルファチャンネルマスクの保存
- パスから選択範囲の境界線への変換
- 選択ツールギャラリー

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

ピクセル選択範囲の補正

選択範囲の移動、非表示、反転
手作業による選択範囲の調整
指定したピクセル数による選択範囲の拡張または縮小
選択範囲の境界線を囲む選択範囲の作成
選択範囲を拡張して類似したカラー領域を含める
カラーに基づいて作成した選択範囲の残ったピクセルの消去
選択範囲の境界線の精細化
選択範囲の境界線のソフト化
選択範囲からのフリンジピクセルの削除

トップへ戻る

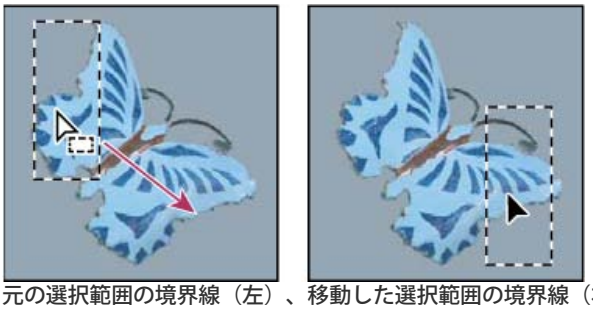
選択範囲の移動、非表示、反転

選択範囲を移動、非表示、反転させて、画像の選択されていない部分を選択することができます。

注意： 選択範囲の境界線ではなく、選択範囲自体を移動するには、移動ツールを使用します。詳しくは、選択範囲の移動を参照してください。

選択範囲の境界線の移動

1. 任意の選択ツールを使用して、オプションバーから新規選択 を選択して、ポインターを境界線内に置きます。ポインター が変化し、選択範囲を移動できることを示します。
2. 境界線をドラッグして、画像の異なる領域を囲みます。選択範囲の境界線をドラッグして、カンバスの枠外に部分的にはみ出させることも可能です。はみ出した境界線は、ドラッグして画像内に戻すと、元の形状のまま再表示されます。選択範囲の境界線を別の画像ウィンドウにドラッグすることもできます。



元の選択範囲の境界線（左）、移動した選択範囲の境界線（右）

変形を適用して、選択範囲の境界線を変更することもできます（詳しくは、変形の適用を参照してください）。

選択範囲の移動の制御

- 選択範囲を 45 度単位で移動するには、Shift キーを押しながらドラッグします。
- 選択範囲を 1 ピクセルずつ移動するには、矢印キーを使用します。
- 選択範囲を 10 ピクセルずつ移動するには、Shift キーを押しながら矢印キーを使用します。

選択範囲の境界線の表示と非表示の切り替え

次のいずれかの操作を行います。

- 表示／エクストラを選択します。このコマンドを使用して、選択範囲の境界線、グリッド、ガイド、ターゲットパス、スライス、注釈、レイヤーの境界線、カウントおよびスマートガイドの表示と非表示を切り替えることができます。
- 表示／表示・非表示／選択範囲の境界線を選択します。これにより、現在選択している他の表示オプションに影響を与えずに選択範囲の境界線の表示が切り替わります。再度選択すると、選択範囲の境界線が再表示されます。

画像の選択されていない部分の選択

選択範囲／選択範囲を反転を選択します。

このオプションは、背景が単色な画像の中にあるオブジェクトを選択するときに便利です。自動選択ツールを使用して背景を選択し、選択範囲を反転します

トップへ戻る

手作業による選択範囲の調整

選択ツールを使用して、既存のピクセル選択範囲に追加したり、選択範囲から一部削除することができます。

手作業で選択範囲に追加したり、選択範囲から一部削除する前に、元の選択範囲で使用したのと同じ設定をオプションバーの「ぼかし」と「アンチエイリアス」に設定できます。

選択範囲への追加または追加領域の選択

1. 選択範囲を指定します。
2. 任意の選択ツールを使用して、次のいずれかの操作を行います。
   - オプションバーの選択範囲に追加オプション を選択し、ドラッグして選択範囲に追加します。
   - Shift キーを押しながらドラッグして、選択範囲に追加します。

選択範囲に追加する場合はポインターの隣にプラス「+」が表示されます。

選択範囲から削除する

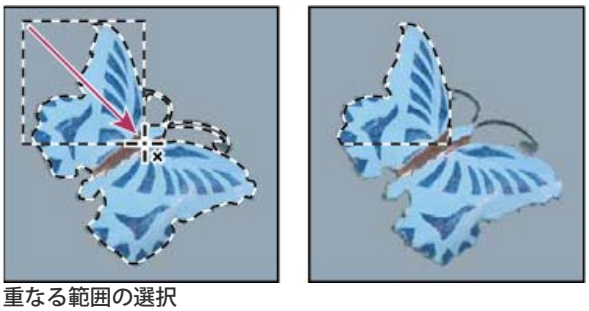
1. 選択範囲を指定します。
2. 任意の選択ツールを使用して、次のいずれかの操作を行います。
   - オプションバーの現在の選択範囲から削除オプション を選択して、削除する領域をドラッグして囲みます。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグして、その領域の選択範囲を削除します。

選択範囲から一部削除する場合はポインターの隣にマイナス「-」が表示されます。

他の選択範囲と重複している領域のみの選択

1. 選択範囲を指定します。
2. 任意の選択ツールを使用して、次のいずれかの操作を行います。
   - オプションバーの現在の選択範囲との共通範囲オプション を選択してドラッグします。
   - Alt+Shift キー（Windows）または Option+Shift キー（Mac OS）を押しながら、選択範囲として残したい部分が先に作成した選択範囲に重なるようにドラッグします。

重なる領域を選択する場合はポインターの隣に「×」が表示されます。



重なる範囲の選択

指定したピクセル数による選択範囲の拡張または縮小

トップへ戻る

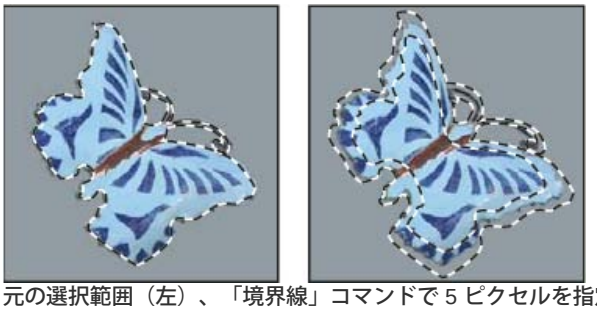
1. 選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。
2. 選択範囲／選択範囲を変更／拡張、または縮小を選択します。
3. 「拡張量」または「縮小量」に、1 ～ 100 のピクセル値を入力して、「OK」をクリックします。

   指定したピクセル数に応じて、境界線が拡張または縮小されます（「拡張」コマンドは、画像のエッジに沿っている選択範囲の境界線には影響しません）。

選択範囲の境界線を囲む選択範囲の作成

トップへ戻る

「境界線」コマンドを使用して、既存の選択範囲の境界線の内側および外側のピクセルの幅を選択できます。これは、画像の領域自体ではなく、領域を囲む境界線またはピクセルの帯を選択する必要がある場合、例えば、ペーストしたオブジェクトの周囲のハロー効果を消去するような場合に便利です。



元の選択範囲（左）、「境界線」コマンドで 5 ピクセルを指定した後（右）

1. 選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。
2. 選択範囲／選択範囲を変更／境界線を選択します。
3. 新しい選択範囲の境界線の幅に、1 ～ 200 の間のピクセル値を入力して、「OK」をクリックします。

   新しい選択範囲で元の選択範囲が囲まれ、元の選択範囲の境界線が中央に配置されます。例えば、境界線の幅を 20 ピクセルにしてエッジをぼかした新しい選択範囲を作成した場合、元の選択範囲の境界線の内側の 10 ピクセルと外側の 10 ピクセルが選択されます。

選択範囲を拡張して類似したカラー領域を含める

トップへ戻る

次のいずれかの操作を行います。

- 選択範囲／選択範囲を拡張を選択して、自動選択ツールオプションで指定した許容範囲値内のすべての隣接ピクセルを含めます。
- 選択範囲／近似色を選択を選択して、隣接したピクセルだけではなく、許容範囲内のすべての画像ピクセルを含めます。

選択範囲をさらに拡張するには、いずれかのコマンドを繰り返し選択します。

注意： 「選択範囲を拡張」および「近似色を選択」コマンドは、モノクロ 2 階調モードの画像や 32 bit/ チャンネルの画像には使用できません。

カラーに基づいて作成した選択範囲の残ったピクセルの消去

トップへ戻る

1. 選択範囲／選択範囲を変更／滑らかにを選択します。
2. 「半径」に 1 ～ 100 のピクセル値を入力し、「OK」をクリックします。

   選択範囲の各ピクセルについて、半径の設定で指定した距離まで周囲のピクセルが調べられます。これらの周囲のピクセルの半分以上が選択されている場合、そのピクセルは選択範囲に残り、その周囲の選択されていないピクセルが選択範囲に追加されます。選択されている周囲のピクセルが半分未満である場合、そのピクセルは選択範囲から削除されます。全体的な効果として、カラーのむらが減少し、選択範囲の鋭いコーナーやギザギザの線が滑らかになります。

選択範囲の境界線の精細化

トップへ戻る

「境界線を調整」オプションを使用すると、選択範囲の境界線の画質が向上し、オブジェクトを簡単に抽出できます。「境界線を調整」オプションを使用して、レイヤーマスクを調整することもできます（詳しくは、マスクの不透明度または境界線の調整を参照してください）。

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

ビデオチュートリアル：**Extracting objects in Photoshop CS5**（英語のみ）
Russell Brown
「境界線を調整」オプションを使用してすばやく正確に抽出します。

ビデオチュートリアル：**Precisely selecting portraits**（英語のみ）
Deke McClelland
細い髪も簡単に選択して人物画を新しい背景に配置できます。

ビデオチュートリアル：**Quickly creating refined selections**（英語のみ）

Martin Evening

クイック選択と境界線を調整するツールを組み合わせて最大限の効率を得ます。

ビデオチュートリアル：複雑な選択範囲をきれいに生成する

Jan Kabili

選択とマスクに関するすべての拡張機能をひととおり説明します。

1. 任意の選択ツールを使用して選択範囲を作成します。
2. オプションバーで「境界線を調整」をクリックするか、選択範囲／境界線を調整を選択します。次に、以下のオプションを設定します。

   表示 ポップアップメニューからモードを選択して、選択範囲の表示方法を変更します。各モードについて詳しくは、ポインターを合わせると表示されるツールヒントを参照してください。「元画像を表示」では、比較のために元の選択範囲を表示します。「半径を表示」では、境界線の調整が行われる選択範囲の境界領域が表示されます。

   半径調整ツール と調整消去ツール 境界線の調整が行われる境界領域を精確に調整できます。ツールをすばやく切り替えるには、Shift キーを押しながら E キーを押します。ブラシサイズを変更するには、括弧キーを押します。
   髪の毛や毛皮などのやわらかい領域をブラシして、選択範囲に細かいディテールを追加します。

   スマート半径 境界領域に出現するはっきりしたエッジや滑らかなエッジの半径を自動調整します。境界線が全体的にハードまたはソフトの場合、または半径の設定と調整ブラシをより詳細に制御する場合は、このオプションの選択を解除します。

   半径 境界線の調整が行われる選択範囲の境界領域のサイズを指定します。境界線をシャープにするには小さな半径を使用し、境界線をソフトにするには大きな半径を使用します。

   滑らかに 選択範囲の境界領域の不規則な部分（「ギザギザ」の部分）を減らし、アウトラインを滑らかにします。

   ぼかし 選択範囲とその周りのピクセルの間をぼかします。

   コントラスト 値を大きくすると、選択範囲の境界線に沿ったソフトなエッジが明確になります。一般的に、「スマート半径」オプションと調整ツールを使用する方が効果的です。

   エッジをシフト 負の値を設定するとソフトなエッジの境界線は内側に移動し、正の値の場合は外側に移動します。境界線を内側に移動すると、選択範囲の境界線から不要な背景を削除できます。

   不要なカラーの除去 カラーのフリンジを、完全に選択された近隣のピクセルのカラーで置き換えます。カラーの置き換えの強さは、選択範囲の境界線の柔らかさに比例します。
   重要： このオプションはピクセルのカラーを変更するため、新規レイヤーや新規ドキュメントへの出力が必要です。元のレイヤーを保持すれば、必要に応じて元に戻すことができます（ピクセルカラーの変更を簡単に確認するには、「表示」で「レイヤーを表示」を選択します）。

   量 不要なカラーの除去とフリンジの置き換えのレベルを変更します。

   出力先 調整された選択範囲が、現在のレイヤー上の選択範囲またはマスクになるのか、それとも新しいレイヤーまたはドキュメントを作成するのかを指定します。

トップへ戻る

選択範囲の境界線のソフト化

アンチエイリアスおよびぼかしを使用して、選択範囲のはっきりしたエッジを滑らかにすることができます。

アンチエイリアス エッジピクセルと背景ピクセル間のカラーを徐々に移行して、選択範囲のギザギザのエッジを滑らかにします。エッジピクセルだけを変更するため、ディテールが失われることはありません。アンチエイリアスは、合成画像を作成するために、選択範囲をカット、コピー、ペーストするときに役立ちます。
アンチエイリアスは、なげなわツール、多角形選択ツール、マグネット選択ツール、楕円形選択ツールおよび自動選択ツールで使用できます。このオプションは、ツールを選択するとオプションバーに表示されます。

注意： このオプションを使用する場合は、選択ツールを使用して選択範囲を作成する前に指定してください。選択を行った後にアンチエイリアスを追加することはできません。
ぼかし 選択範囲とその周囲のピクセルの間に、ピクセルを移行する境界線を作成し、エッジをぼかします。このぼかしにより、選択範囲のエッジのディテールが失われます。
選択ツール、なげなわツール、多角形選択ツールまたはマグネット選択ツールを使用するときにぼかしを定義することもできますし、また既存の選択範囲にぼかしを追加することもできます。

注意： ぼかし効果は、選択範囲の移動、カット、コピーまたは塗りつぶしを行ったときに、はっきり見ることができます。

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

ビデオチュートリアル：Flexible feathering（英語のみ）
video2brain - Tim Grey
質の高い結果を得るには、選択範囲ではなくマスクエッジのぼかしを使用します。

アンチエイリアスを使用したピクセルの選択

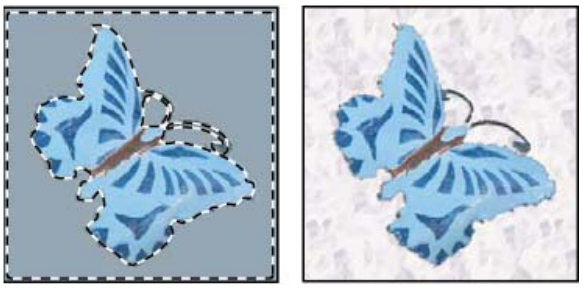
1. なげなわツール、多角形選択ツール、マグネット選択ツール、楕円形選択ツールまたは自動選択ツールを選択します。
2. オプションバーで「アンチエイリアス」を選択します。

選択ツールでの境界線のぼかしの定義

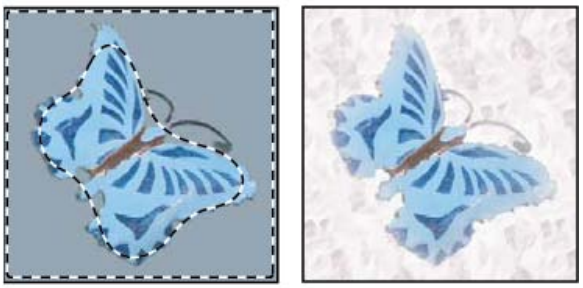
1. 任意の選択ツールを選択します。
2. オプションバーで、「ぼかし」に値を入力します。この値は、0 ～ 250 ピクセルで指定し、エッジのぼかし幅を定義します。

既存の選択範囲での境界線のぼかしの定義

1. 選択範囲／選択範囲を変更／境界をぼかすを選択します。
2. 「ぼかしの半径」に値を入力して、「OK」をクリックします。
   注意： 小さい選択範囲に大きいぼかし半径を設定すると、大幅にぼやけるので、エッジが表示されなくなり、選択不可能になる場合があります。「50%以上選択されているピクセルがありません」というメッセージが表示されたら、ぼかし半径を小さくするか、選択範囲のサイズを大きくします。または「OK」をクリックして、現在の設定でマスクを確定し、エッジが確認できない選択範囲を作成します。



A



B

選択範囲にぼかしを使用した場合と使用しない場合
A. ぼかしを使用しない選択範囲（左）とパターンで塗りつぶした同じ選択範囲（右） **B.** ぼかしを使用した選択範囲（左）とパターンで塗りつぶした同じ選択範囲（右）

トップへ戻る

選択範囲からのフリンジピクセルの削除

アンチエイリアス選択範囲を移動またはペーストするときに、選択範囲の境界線の周囲のピクセルが選択範囲に含まれることがあります。これにより、ペーストされた選択範囲のエッジ周囲に縁取りが生成される場合があります。レイヤー／マッティングコマンドを使用すると、不要なエッジピクセルを編集することができます。

- 「不要なカラーの除去」は、フリンジピクセルの背景色を、近隣の完全に選択されたピクセルの色と置き換えます。
- 「フリンジ削除」は、フリンジピクセルのカラーを、選択範囲のエッジからさらに内側のピクセルのカラーで背景色の存在しないカラーに置換します。
- 「黒マット削除」および「白マット削除」は、選択範囲が白または黒の背景に対してアンチエイリアスされており、その選択範囲を異なる背景にペーストするときに役立ちます。例えば、白い背景上のアンチエイリアスされている黒のテキストは、エッジにグレーのピクセルを持っていて、このピクセルはカラーの背景上で表示されます。

  レイヤースタイルダイアログボックス内で高度な合成スライダーを使用して、レイヤーから削除したり、透明にしたりすることによって、フリンジ領域を削除することもできます。この場合、ブラックまたはホワイトの領域を透明にします。スライダー上で Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押すと、スライダーを分割できます。スライダーを分割すると、フリンジピクセルを削除して、滑らかなエッジを保持することができます。

選択範囲のフリンジの削減

1. レイヤー／マッティング／フリンジ削除を選択します。
2. 「幅」ボックスに値を入力して、置換するピクセルを検索する領域を指定します。ほとんどの場合、1 または 2 ピクセルの距離で十分です。
3. 「OK」をクリックします。

選択範囲からのマットの削除

❖ レイヤー／マッティング／黒マットを削除、またはレイヤー／マッティング／白マットを削除を選択します。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

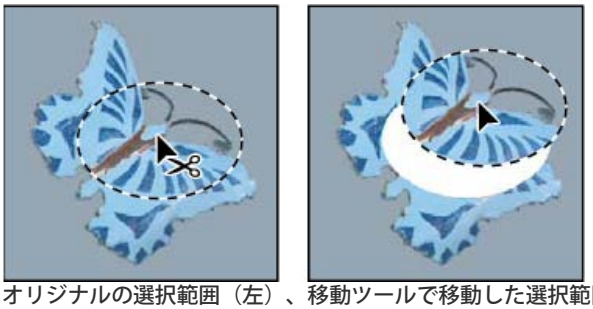
選択したピクセルの移動、コピーおよび削除

選択範囲の移動
選択範囲のコピー
アプリケーション間のコピー
選択したピクセルの削除

トップへ戻る

選択範囲の移動

1. 移動ツール を選択します。
2. ポインターを選択範囲内に移動して、選択範囲を移動先までドラッグします。複数の領域を選択している場合は、ドラッグするとすべての選択範囲が移動します。



オリジナルの選択範囲（左）、移動ツールで移動した選択範囲（右）

トップへ戻る

選択範囲のコピー

移動ツールを使用して、画像内または画像間でドラッグすると同時に選択範囲をコピーすることもできます。または「コピー」、「結合部分をコピー」、「カット」および「ペースト」コマンドを使用して、選択範囲をコピーおよび移動することができます。移動ツールでドラッグすると、クリップボードが使用されないため、メモリを節約できます。

選択範囲またはレイヤーを異なる解像度の画像間でペーストすると、ペーストされたデータは元のピクセルサイズを保持します。この結果、ペーストした領域と新しい画像のサイズが合わない場合があります。コピーおよびペーストを行う前に、「画像解像度」コマンドを使用して元の画像とペースト先の画像の解像度を同じにします。または、「自由変形」コマンドを使用してペーストした内容のサイズを変更します。

注意： カラーマネジメント設定およびファイル（または読み込まれたデータ）に関連付けられたカラープロファイルによっては、カラー情報の処理方法をファイル（または読み込まれたデータ）で指定するよう求められます。

コピーおよびペースト関連のコマンドについて

コピー アクティブレイヤー上の選択範囲をコピーします。
結合部分をコピー 選択範囲内のすべての表示レイヤーの結合コピーを作成します。
ペースト コピーした選択範囲を、画像の別の部分または別の画像に新しいレイヤーとしてペーストします。アクティブな選択範囲がある場合、コピーした選択範囲を現在の選択範囲の上にペーストします。アクティブな選択範囲がない場合、コピーした選択範囲を表示領域の中央にペーストします。
同じ位置にペースト クリップボードに他の Photoshop ドキュメントからコピーしたピクセルが含まれている場合、ターゲットドキュメントのコピー元と相対的に同じ位置に選択範囲をペーストします。
選択範囲内へペーストまたは選択範囲外へペースト コピーした選択範囲を任意の画像の別の選択範囲の内側または外側へペーストします。元の選択範囲は、新しいレイヤーにペーストされ、ペースト先の選択範囲の境界線は、レイヤーマスクに変換されます。

選択範囲のコピー

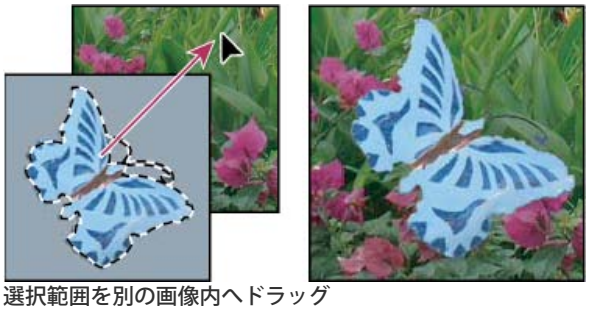
1. コピーする領域を選択します。
2. 編集／コピー、または編集／結合部分をコピーを選択します。

ドラッグ時の選択範囲のコピー

1. 移動ツール を選択するか、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら移動ツールをアクティブにします。
2. Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、コピーまたは移動する選択範囲をドラッグします。

   画像間でコピーするときには、選択範囲をアクティブ画像ウィンドウからコピー先画像ウィンドウにドラッグします。何も選

択されていない場合は、アクティブレイヤー全体がコピーされます。選択範囲を別の画像ウィンドウにドラッグすると、選択範囲をウィンドウにドロップできる状態になったら、ウィンドウの枠が強調表示（Windows のみ）されます。



選択範囲を別の画像内へドラッグ

画像内の選択範囲の複数コピーの作成

1. 移動ツール を選択するか、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら移動ツールをアクティブにします。
2. 選択範囲をコピーします。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、選択範囲をドラッグします。
   - 選択範囲をコピーして、1 ピクセルずつ複製をオフセットするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら矢印キーを押します。
   - 選択範囲をコピーして、10 ピクセルずつ複製をオフセットするには、Alt+Shift キー（Windows）または Option+Shift キー（Mac OS）を押しながら矢印キーを押します。

     Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押している間、矢印キーを 1 回押すごとに、選択範囲がコピーされ、最後の複製の位置から指定した距離にオフセットされます。この場合、コピーは同じレイヤーに作成されます。

選択範囲を別の選択範囲の内側または外側にペーストする

1. 画像内でペーストする部分のカットまたはコピーをします。
2. 同じ画像または別の画像で、選択範囲の内側または外側にペーストする領域を選択します。
   注意： 外側にペーストする場合は、コピーする選択範囲より小さい領域を選択してください。
3. 次のいずれかの操作を実行します。
   - 編集／特殊ペースト／選択範囲内へペーストを選択します。元の選択範囲のコンテンツが、ペースト先の選択範囲内に表示されます。
   - 編集／特殊ペースト／選択範囲外へペーストを選択します。元の選択範囲のコンテンツが、ペースト先の選択範囲の周囲に表示されます。

「選択範囲内へペースト」または「選択範囲外へペースト」コマンドを実行すると、画像にレイヤーとレイヤーマスクが追加されます。レイヤーパネルの新しいレイヤーには、元の選択範囲のコンテンツのレイヤーサムネールとレイヤーマスクのサムネールが表示されます。レイヤーマスクはペーストした選択範囲に基づいています。選択範囲はマスクされず（ホワイト）、レイヤーの他の部分はマスクされます（ブラック）。レイヤーおよびレイヤーマスクは、リンクされていません。それぞれを個別に移動できます。

「選択範囲内へペースト」コマンドの使用
A. 選択された窓枠 **B.** コピーされた画像 **C.** 選択範囲内へペーストコマンド **D.** レイヤーパネル内のレイヤーサムネールとレイヤーマスク **E.** ペーストした画像を再配置

4. 移動ツール を選択するか、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押して一時的に移動ツールに切り替えます。次に元の選択範囲のコンテンツを表示させたい場所までマスク内をドラッグします。
5. 下にある画像をどれぐらい表示するかを指定するには、レイヤーパネル内でレイヤーマスクサムネールをクリックし、ペイントツールを選択して、マスクを編集します。
   - レイヤーの基礎を成している画像を隠すには、マスクを黒くペイントします。
   - レイヤーの下にある画像をより多く表示するには、マスクを白くペイントします。
   - レイヤーの下にある画像を部分的に表示するには、マスクをグレーにペイントします。
6. 期待通りの結果が得られたら、レイヤー／下のレイヤーと結合を選択して、新しいレイヤーとレイヤーマスクを下のレイヤーに結合して変更を確定します。

トップへ戻る

アプリケーション間のコピー

「カット」、「コピー」または「ペースト」コマンドを使用して、Photoshop から選択範囲をコピーして他のアプリケーションにペーストしたり、他のアプリケーションから Photoshop にアートワークをペーストしたりすることができます。カットまたはコピーされた選択範囲は、別の選択範囲をカットまたはコピーするまで、クリップボードに保持されます。Photoshop と Illustrator の間では、ドラッグ＆ドロップによってアートワークをコピーすることもできます。

クリップボードのコンテンツがラスター画像に変換される場合があります。Photoshop では、ベクトルアートワークがラスタライズされるときには、メッセージが表示されます。

注意： 画像が、ペースト先ファイルの解像度を使用してラスタライズ処理されることに注意してください。ベクトルスマートオブジェクトはラスタライズされません。

別のアプリケーションからのポストスクリプトアートワークのペースト

1. サポートしているアプリケーションで、アートワークを選択し、編集／コピーを選択します。
2. 選択範囲のペースト先の画像を選択します。
3. 編集／ペーストを選択します。
4. ペーストダイアログボックスで、以下の「別名でペースト」オプションを選択します。
   スマートオブジェクト 新しいレイヤーにスマートオブジェクトとしてアートワークを配置します。

   ピクセル ペーストするときにアートワークをラスタライズします。ラスタライズとは、数式で定義されているベクトルアート

ワークをピクセルに変換することです。

パス パスパネル内のパスとしてコピーをペーストします。Illusrator からテキストをコピーするには、まずアウトラインに変換しておく必要があります。

シェイプレイヤー パスをベクトルマスクとして使用する新しいシェイプレイヤーを作成します。
注意： アートワークを Adobe Illustrator からコピーする場合、Illustrator のクリップボードの初期設定によっては、Photoshop でペーストダイアログボックスが表示されないことがあります。Photoshop にアートワークをペーストするときに「ペースト」オプションを表示するには、Illustrator の環境設定ダイアログボックスの「ファイル管理・クリップボード」領域で「AICB（透明サポートなし）」を選択します。

5. 前の手順で「ピクセル」を選択した場合、オプションバーから「アンチエイリアス」を選択して、選択範囲と周囲のピクセルのエッジ間に滑らかな移行を作成できます
注意： データを既に結合していて、ラスタライズデータを再抽出する場合には、「マッティング」コマンドを使用できます。

Photoshop 終了時のクリップボードの内容の保存

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Windows）編集／環境設定／一般を選択します。
   - （Mac OS）Photoshop／環境設定／一般を選択します。
2. 「クリップボードへ転送」を選択して、Photoshop を終了するときに Photoshop のコンテンツをクリップボードにコピーします。

ドラッグ＆ドロップによるアートワークのコピー

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Illustrator のベクトルオブジェクトを、Photoshop で開いている画像にドラッグします。これによって、画像にベクトルスマートオブジェクトレイヤーが作成されます。Illustrator で再びコンテンツを開いて編集するには、レイヤー／スマートオブジェクト／コンテンツを編集を選択します。
- ベクトルオブジェクトを Photoshop のパスとしてコピーするには、Illustrator からドラッグするときに、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押します。
- Photoshop で現在選択しているレイヤーのコンテンツを Illustrator にコピーするには、移動ツールを使用して、Photoshop ウィンドウから、開いている Illustrator ドキュメントにコンテンツをドラッグします。

トップへ戻る

選択したピクセルの削除

❖ 編集／消去を選択するか、Backspace キー（Windows）または Delete キー（Mac OS）を押します。選択範囲を切り取ってクリップボードにコピーするには、編集／カットを選択します。
背景レイヤー上の選択範囲を削除すると、元のカラーが背景色に置き換わります。標準レイヤー上の選択範囲を削除すると、元のカラーがレイヤーの透明部分に置き換わります。

関連項目

カラーマネジメントの設定

BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

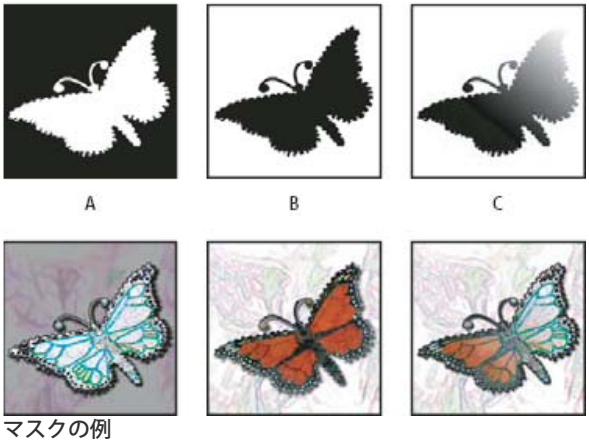
選択範囲とアルファチャンネルマスクの保存

マスクとアルファチャンネルについて
一時的なクイックマスクの作成
クイックマスクのオプションの変更
アルファチャンネルマスクの作成と編集
選択範囲の保存と読み込み

トップへ戻る

マスクとアルファチャンネルについて

画像の一部を選択すると、選択されていない領域はマスク、すなわち保護されるので編集されません。つまり、マスクを作成すると、カラーの変更、フィルターおよびその他の効果を画像に適用するときに、選択した以外の領域は選択された領域から分離して編集から保護されます。また、マスクは、カラーやフィルター効果を徐々に画像に適用するなど、画像の複雑な編集にも使用できます。



マスクの例
A. 背景を保護し、蝶を編集するために使用する不透明なマスク **B.** 蝶を保護し、背景にカラーを付けるために使用する不透明なマスク **C.** 背景と蝶の一部にカラーを付けるために使用する半透明なマスク

マスクはアルファチャンネルに保存されます。マスクやチャンネルはグレースケール画像なので、ペイントツール、編集ツールおよびフィルターを使用して他の画像と同じように編集できます。マスク上でブラックでペイントされた領域は保護され、ホワイトでペイントされた領域は編集可能です。

選択範囲の編集を簡単にするため一時的なマスクに変換するには、クイックマスクモードを使用します。クイックマスクは、不透明度の調整が可能なカラーオーバーレイとして表示され、ペイントツールやフィルターを使用して編集することができます。クイックマスクモードを終了すると、画像の選択範囲に戻ります。

選択範囲を保存するには、選択範囲をアルファチャンネルとして保存します。アルファチャンネルによって、選択範囲はチャンネルパネルの編集可能なグレースケールマスクとして保存されます。アルファチャンネルとして保存した選択範囲は、いつでも再読み込みが可能で、別の画像に読み込むこともできます。

アルファチャンネルとしてチャンネルパネルに保存された選択範囲

注意： レイヤーマスクを使用して、レイヤーの一部をマスクしたり、非表示にしたりすることができます。

トップへ戻る

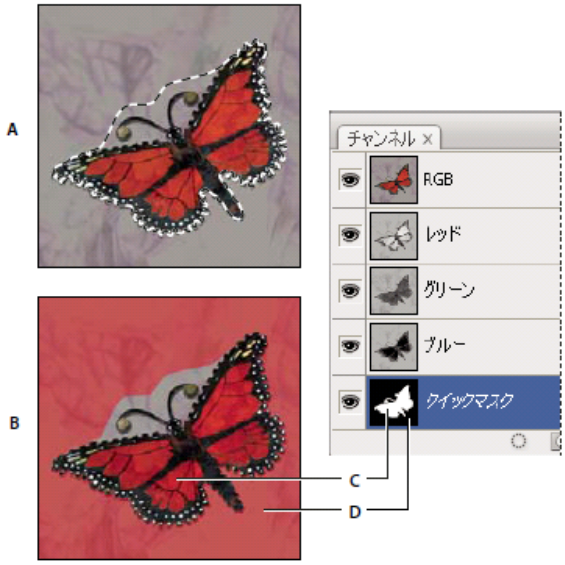
一時的なクイックマスクの作成

クイックマスクモードを使用するには、選択範囲を作成し、その選択範囲に追加したり、または選択範囲から一部削除して、マスクを作成します。クイックマスクモードで全体にマスクを作成することもできます。保護された範囲と保護されていない範囲とは、色で区別されます。クイックマスクモードを終了すると、保護されていない範囲が選択範囲になります。

注意： クイックマスクモードでの作業時は、チャンネルパネルにクイックマスクチャンネルが一時的に表示されます。ただし、マスクの編集はすべて画像ウィンドウで実行します。

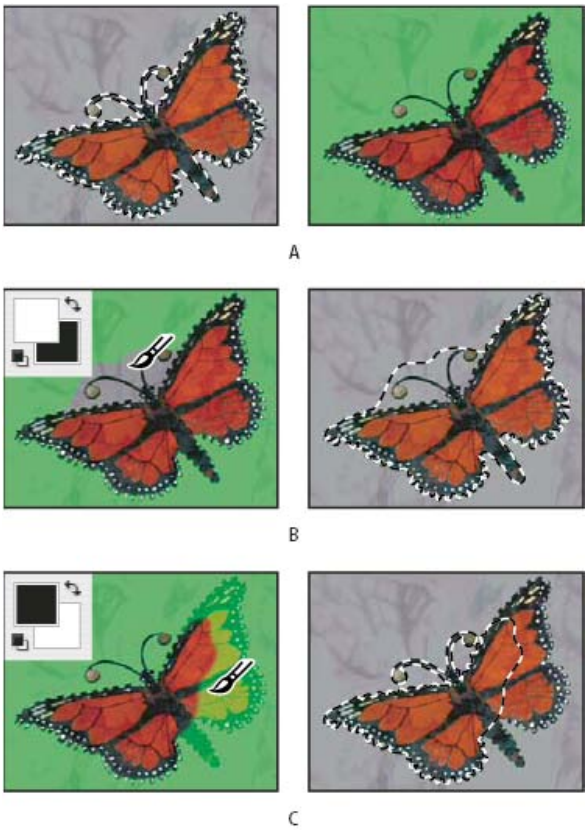
1. 選択ツールのいずれかを使用して、画像内の変更する部分を選択します。
2. ツールパネルのクイックマスクモードで編集ボタン をクリックします。

   半透明の赤のカラーオーバーレイによって、選択範囲の外側が覆われて保護されます。選択した領域はマスクで保護されません。初期設定では、クイックマスクモードによって、保護された範囲が、不透明度 50 %の赤のオーバーレイで色付けされます。



画像描画モードまたはクイックマスクモードでの選択
A. 画像描画モード **B.** クイックマスクモード **C.** 選択したピクセルはチャンネルサムネール内では白で表示 **D.** 赤のオーバーレイによって選択範囲外の領域が保護され、選択されていないピクセルはチャンネルサムネール内では黒で表示

3. マスクを編集するには、ツールパネルからペイントツールを選択します。ツールパネルの描画色と背景色は、自動的にブラックとホワイトになります。
4. 画像の選択範囲を増やすには、ホワイトでペイントします（ホワイトでペイントした領域のカラーオーバーレイが削除されます）。領域の選択を解除するには、ブラックでペイントします（ブラックでペイントした領域がカラーオーバーレイで覆われます）。グレーまたは別のカラーでペイントすると、ぼかし効果やアンチエイリアス効果に便利な半透明の領域が作成されます （クイックマスクモードを終了すると、半透明な範囲が選択範囲として表示されない場合がありますが、それらの範囲は選択されています）。



クイックマスクモードでのペイント
A. 元の選択範囲と、マスクカラーとしてグリーンを選択したクイックマスクモード **B.** クイックマスクモードでホワイトでペイントすると選択範囲が増加 **C.** クイックマスクモードでブラックでペイントすると選択範囲が一部削除

5. ツールパネルの画像描画モードで編集ボタン をクリックし、クイックマスクをオフにして元画像に戻ります。ここでは選択範囲の境界線は、クイックマスクによって保護されていない範囲を囲んでいます。

   ぼかしたマスクを選択範囲に変換すると、マスクのグラデーションのブラックのピクセルとホワイトのピクセルの中間に境界線が表示されます。選択範囲の境界線は、ピクセルの選択割合が 50%以下から 50%以上に移行する点を表します。

6. 必要な変更を画像に加えます。変更は選択範囲にだけ反映します。
7. 選択範囲／選択を解除を選択して選択範囲を解除するか、選択範囲／選択範囲を保存を選択して選択範囲を保存します。
   画像描画モードに切り替えて、選択範囲／選択範囲を保存を選択すると、この一時的なマスクをアルファチャンネルに変換できます。

クイックマスクのオプションの変更

トップへ戻る

1. ツールパネルのクイックマスクモードで編集ボタン をダブルクリックします。
2. 次の「着色表示」オプションから選択します。
   マスク範囲に色を付ける マスク範囲をブラック（不透明）、選択範囲をホワイト（透明）に設定します。ブラックでペイントするとマスク範囲が大きくなり、ホワイトでペイントすると選択範囲が大きくなります。このオプションを選択すると、ツールパネルにあるクイックマスクボタンがグレーの背景に白マル で表示されます。

   選択範囲に色を付ける マスク範囲をホワイト（透明）、選択範囲をブラック（不透明）に設定します。ホワイトでペイントするとマスク範囲が大きくなり、ブラックでペイントすると選択範囲が大きくなります。このオプションを選択すると、ツールパネルにあるクイックマスクボタンが白の背景にグレーのマル で表示されます。
   クイックマスクの「マスク範囲に色を付ける」オプションと「選択範囲に色を付ける」オプションを切り替えるには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクイックマスクモードボタンをクリックします。

3. 新しいマスクカラーを選択するには、カラー選択ボックスをクリックし、新しいカラーを選択します。
4. 不透明度を変更するには、0 ～ 100 %の値を入力します。

   カラーと不透明度の設定はどちらもマスクの外観に影響するだけで、その下の領域を保護する方法には影響ありません。これらの設定を変更すると、マスク領域を見やすくできます。

アルファチャンネルマスクの作成と編集

トップへ戻る

新規アルファチャンネルを作成し、ペイントツール、編集ツールおよびフィルターを使用してアルファチャンネルからマスクを作成できま

す。Photoshop の画像の既存の選択範囲をアルファチャンネルとして保存して、チャンネルパネルに表示することもできます。詳しくは、選択範囲の保存と読み込みを参照してください。

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

抜粋記事：Using the Masks panel（英語のみ）
Conrad Chavez
統合された 1 つのオプションセットでマスクをすばやく微調整します。

現在のオプションを使用したアルファチャンネルマスクの作成

1. チャンネルパネルの下部にある新規チャンネルを作成ボタン をクリックします。
2. 新しいチャンネルにペイントして画像の領域をマスクします。
   マスクを作成するには、チャンネルを作成する前に画像の領域を選択します。次に、チャンネル上にペイントしてマスクを調整します。

アルファチャンネルマスクの作成とオプションの設定

1. Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、チャンネルパネルの下部にある新規チャンネルを作成ボタンをクリックするか、チャンネルパネルメニューから「新規チャンネル」を選択します。
2. 新規チャンネルダイアログボックスでオプションを指定します。
3. 新しいチャンネルにペイントして画像の領域をマスクします。

チャンネルオプション

既存のチャンネルのオプションを変更するには、チャンネルパネルでチャンネルのサムネールをダブルクリックするか、チャンネルパネルメニューの「チャンネルオプション」を選択します。

新規チャンネルダイアログボックスとチャンネルオプションダイアログボックスで使用可能なオプション

マスク範囲に色を付ける マスク範囲をブラック（不透明）、選択範囲をホワイト（透明）に設定します。ブラックでペイントするとマスク範囲が大きくなり、ホワイトでペイントすると選択範囲が大きくなります。このオプションを選択すると、ツールパネルにあるクイックマスクボタンがグレーの背景に白マル で表示されます。
選択範囲に色を付ける マスク範囲をホワイト（透明）、選択範囲をブラック（不透明）に設定します。ホワイトでペイントするとマスク範囲が大きくなり、ブラックでペイントすると選択範囲が大きくなります。このオプションを選択すると、ツールパネルにあるクイックマスクボタンが白の背景にグレーのマル で表示されます。
スポットカラー アルファチャンネルをスポットカラーチャンネルに変換します。既存のチャンネルでのみ使用可能です。
カラー マスクのカラーと不透明度を設定します。カラーフィールドをクリックしてカラーを変更します。カラーと不透明度の設定はマスクの外観に影響するだけで、その下の領域を保護する方法には影響ありません。これらの設定を変更すると、マスク領域を見やすくできます。

チャンネル上のペイントによる画像領域のマスク

新規チャンネルがチャンネルパネルの下部に表示されるとき、画像ウィンドウにはこのチャンネルだけが表示されます。合成カラーチャンネル（RGB、CMYK）の目のアイコン をクリックして、マスクを示すカラーオーバーレイを含む画像を表示します。

❖ ブラシツールや編集ツールを選択し、次のいずれかの操作を行ってアルファチャンネルから作成されたマスクに対して、追加または削除を行います。

- 新しいチャンネルから領域を削除する場合は、ホワイトでペイントします。
- 新しいチャンネルに領域を追加する場合は、ブラックでペイントします。
- 100 %よりも少ない不透明度を使用して領域の追加または変更を行い、ペイントツールまたは編集ツールのオプションバーで「不透明度」を設定してから、ホワイトまたはブラックでペイントします。また、不透明度を低くするために、カラーでペイントすることもできます。

トップへ戻る

選択範囲の保存と読み込み

あらゆる選択範囲をマスクとして新規または既存のアルファチャンネルに保存し、後でマスクから選択範囲を読み込むことができます。

選択範囲をレイヤーマスクとして使用するには、選択範囲を読み込んでアクティブにした後、新規レイヤーマスクを追加します。

新規チャンネルへの選択範囲の保存

1. 画像で保存したい範囲を選択します。
2. チャンネルパネルの下部にある選択範囲をチャンネルとして保存ボタン をクリックします。作成された順序に従って名前が付けられた新規チャンネルが表示されます。

新規または既存のチャンネルへの選択範囲の保存

1. 選択ツールを使用して画像の保存したい範囲を選択します。
2. 選択範囲／選択範囲を保存を選択します。
3. 選択範囲を保存ダイアログボックスで、以下のオプションを指定して「OK」をクリックします。
   ドキュメント 選択範囲の保存先の画像を選択します。初期設定では、選択範囲はアクティブな画像のチャンネルに配置されます。同じピクセル寸法を持つ開いている別の画像のチャンネル、または新規画像に、選択範囲を保存することもできます。

   チャンネル 選択範囲の保存先のチャンネルを選択します。初期設定では、選択範囲は新規チャンネルに保存されます。選択した画像の既存のチャンネルのいずれかに、または画像にレイヤーが含まれる場合はレイヤーマスクに、選択範囲を保存することもできます。
4. 選択範囲を新規チャンネルとして保存する場合は、「名前」テキストボックスに名前を入力します。
5. 選択範囲を既存のチャンネルに保存する場合は、選択範囲の統合方法を次の中から選択します。
   チャンネルの置き換え チャンネル内の現在の選択範囲を置き換えます。

   チャンネルに追加 選択範囲を現在のチャンネルのコンテンツに追加します。

   チャンネルから削除 チャンネルのコンテンツから選択範囲を削除します。

   チャンネルとの共通範囲 新しい選択範囲とチャンネルのコンテンツに共通する領域を保存します。

   チャンネルパネルでチャンネルを選択して、保存した選択範囲をグレースケールで表示して確認できます。

チャンネルパネルからの保存した選択範囲の読み込み

前に保存した選択範囲を画像に読み込んで再利用することができます。また、アルファチャンネルの変更後も、選択範囲を画像に読み込むことができます。

❖ チャンネルパネルで次のいずれかの操作を行います。

- アルファチャンネルを選択して、チャンネルパネルの下部にある、チャンネルを選択範囲として読み込むボタン をクリックし、チャンネルパネルの上端近くにある合成カラーチャンネルをクリックします。
- 読み込む選択範囲を含むチャンネルを、チャンネルを選択範囲として読み込むボタンまでドラッグします。
- Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、読み込む選択範囲を含むチャンネルをクリックします。
- 既存の選択範囲に保存した選択範囲を追加するには、Ctrl+Shift キー（Windows）または Command+Shift キー（Mac OS）を押しながらチャンネルをクリックします。
- 既存の選択範囲から保存した選択範囲部分を削除するには、Ctrl+Alt キー（Windows）または Command+Option キー（Mac OS）を押しながらチャンネルをクリックします。
- 保存した選択範囲と既存の選択範囲の共通部分を読み込むには、Ctrl+Alt+Shift キー（Windows）または Command+Option+Shift キー（Mac OS）を押しながらチャンネルをクリックします。

  Photoshop では、開いている画像で作成した選択範囲を、別の開いている画像にドラッグできます。

保存した選択範囲の読み込み

注意： 保存した別の画像の選択範囲を読み込む場合は、画像を開いていることを確認します。読み込み先の画像がアクティブであることも確認します。

1. 選択範囲／選択範囲を読み込むを選択します。
2. 選択範囲を読み込むダイアログボックスで「ソース」オプションを指定します。
   ドキュメント 読み込むソースを選択します。

   チャンネル 読み込む選択範囲を含むチャンネルを選択します。

   反転 選択されていない領域を選択します。
3. 画像に既に選択範囲が含まれる場合は、「選択範囲」オプションを選択して選択範囲の統合方法を指定します。
   新しい選択範囲 読み込んだ選択範囲を追加します。

   選択範囲に追加 読み込んだ選択範囲を画像内の既存の選択範囲に追加します。

   現在の選択範囲から一部削除 読み込んだ選択範囲を画像内の既存の選択範囲から削除します。

現在の選択範囲との共通範囲 読み込んだ選択範囲と画像内の既存の選択範囲に共通する領域から選択範囲を保存します。

Photoshop では、開いている画像で作成した選択範囲を、別の開いている画像にドラッグできます。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

チャンネルの基本

チャンネルについて
チャンネルパネルの概要
チャンネルの表示と非表示の切り替え
カラーチャンネルのカラー表示
チャンネルの選択と編集
アルファチャンネルやスポットカラーチャンネルの順序や名前の変更
チャンネルの複製
チャンネルを個別の画像に分割
チャンネルの統合
チャンネルの削除

トップへ戻る

チャンネルについて

チャンネルは、様々な種類の情報を保存するグレースケール画像です。

- カラー情報チャンネルは、新規画像を開くと自動的に作成されます。画像のカラーモードによって、作成されるカラーチャンネル数が決まります。例えば、RGB 画像ではカラー（レッド、グリーン、ブルー）ごとに 1 つのチャンネルがあり、画像の編集に使用される合成チャンネルが 1 つあります。
- アルファチャンネルは、選択範囲をグレースケール画像として保存します。アルファチャンネルを追加して、画像の一部を操作または保護できるマスクを作成して保存できます。（詳しくは、マスクとアルファチャンネルについてを参照してください）。
- スポットカラーチャンネルは、スポットカラーインキを使用してプリントするための追加の版を指定します。（詳しくは、スポットカラーについてを参照してください）。

  1 画像には、最大で 56 のチャンネルを使用できます。すべての新規チャンネルのピクセル寸法とピクセル数は、元画像と同じです。

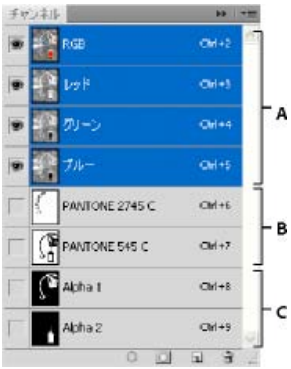
  1 つのチャンネルに必要なファイルサイズは、そのチャンネルのピクセル情報によって異なります。TIFF や Photoshop 形式など、特定のファイル形式では、チャンネル情報が圧縮され、ディスク容量が節約されます。アルファチャンネルとレイヤーを含む圧縮されていないファイルのサイズは、ウィンドウの右下部にあるステータスバーのポップアップメニューから「ファイルサイズ」を選択すると、表示されます。

  注意： 画像のカラーモードをサポートする形式でファイルを保存すれば、カラーチャンネルは保持されます。アルファチャンネルは、Photoshop、PDF、TIFF、PSB または汎用フォーマットでファイルを保存する場合にしか保持されません。DCS 2.0 形式では、スポットカラーチャンネルしか保持されません。その他の形式で保存すると、チャンネル情報が破棄される可能性があります。

トップへ戻る

チャンネルパネルの概要

チャンネルパネルには画像内のすべてのチャンネルが表示されます。RGB、CMYK および Lab 画像の場合は、最初に合成チャンネルが表示されます。チャンネルの内容を表すサムネールがチャンネル名の左に表示されます。このサムネールはチャンネルを編集すると自動的に更新されます。



チャンネルの種類
A. カラーチャンネル **B.** スポットカラーチャンネル **C.** アルファチャンネル

チャンネルパネルの表示

❖ ウィンドウ／チャンネルを選択します。

チャンネルのサムネールのサイズ変更と非表示

❖ チャンネルパネルメニューの「パネルオプション」を選択します。サムネールのサイズを選択するか、「なし」を選択してサムネールの表示をオフにします。
サムネールを表示すると、チャンネルの内容を簡単に確認できますが、サムネールの表示をオフにした方がパフォーマンスは向上します。.

チャンネルの表示と非表示の切り替え

トップへ戻る

チャンネルパネルを使用すると、ドキュメントウィンドウに個々のチャンネルを任意に組み合わせて表示できます。例えば、アルファチャンネルと合成チャンネルを一緒に表示して、アルファチャンネルに加えた変更が画像全体にどのような影響を与えるかを確認できます。

❖ チャンネルの隣りの目のアイコンをクリックして、チャンネルの表示と非表示を切り替えます。合成チャンネルをクリックすると、初期設定のカラーチャンネルがすべて表示されます。カラーチャンネルがすべて表示されている場合は、常に合成チャンネルも表示されます。
複数のチャンネルの表示と非表示を切り替えるには、チャンネルパネルの目の列をドラッグします。

カラーチャンネルのカラー表示

トップへ戻る

個々のチャンネルはグレースケールで表示されます。RGB、CMYK または Lab 画像では、個々のチャンネルをカラーで表示できます （Lab 画像では、カラーで表示されるのは a チャンネルと b チャンネルだけです）。複数のチャンネルがアクティブな場合は、それらのチャンネルは常にカラーで表示されます。

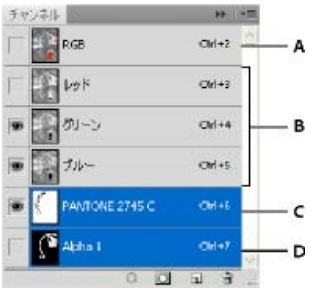
初期設定を変更して、個々のカラーチャンネルをカラーで表示することができます。画像にチャンネルが表示されていると、パネルのそのチャンネルの左に目のアイコン が表示されます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - Windows では、編集／環境設定／インターフェイスを選択します。
   - Mac OS では、Photoshop／環境設定／インターフェイスを選択します。
2. 「チャンネルをカラーで表示」を選択し、「OK」をクリックします。

チャンネルの選択と編集

トップへ戻る

チャンネルパネルでは、複数のチャンネルを選択できます。選択したすべてのチャンネル、つまりすべてのアクティブなチャンネルの名前がハイライト表示になります。



複数のチャンネルの選択
A. 表示も編集もできない **B.** 表示されるが、編集用に選択されていない **C.** 表示および編集用に選択されている **D.** 編集用に選択されているが、表示されない

- チャンネルを選択するには、チャンネルの名前をクリックします。Shift キーを押しながらクリックすると、複数のチャンネルを選択または選択解除できます。
- チャンネルを編集するには、チャンネルを選択し、ペイントツールまたは編集ツールを使用して画像上でペイントします。一度にペイントできるチャンネルは 1 つだけです。ホワイトでペイントすると、選択したチャンネルのカラーが 100 %の照度で追加されます。グレーでペイントすると、チャンネルのカラーが低い照度で追加されます。ブラックでペイントすると、チャンネルのカラーが完全に削除されます。

アルファチャンネルやスポットカラーチャンネルの順序や名前の変更

トップへ戻る

画像が「マルチチャンネル」モード（イメージ／モード／マルチチャンネル）の場合にだけ、初期設定のカラーチャンネルの上位にアルファチャンネルまたはスポットカラーチャンネルを移動することができます。このモードの制限事項について詳しくは、マルチチャンネルモードを参照してください。

- アルファチャンネルまたはスポットカラーチャンネルの順序を変更するには、チャンネルパネル内でそのチャンネルを上下にドラッグします。目的の場所に線が表示されたら、マウスボタンを放します。

注意： スポットカラーは、チャンネルパネル内の上から下への出現順にオーバープリントされます。

- アルファチャンネルまたはスポットカラーチャンネルの名前を変更するには、チャンネルパネル内のチャンネルの名前をダブルクリックし、新しい名前を入力します。

詳しくは、新規スポットカラーチャンネルの作成を参照してください。

チャンネルの複製

トップへ戻る

チャンネルをコピーして、現在の画像や別の画像で使用することができます。

チャンネルの複製

画像間でアルファチャンネルを複製する場合、それらのチャンネルのピクセル寸法は同一である必要があります。チャンネルをモノクロ 2 階調モードの画像に複製することはできません。

1. チャンネルパネルで、複製するチャンネルを選択します。
2. チャンネルパネルメニューの「チャンネルを複製」を選択します。
3. 複製したチャンネルの名前を入力します。
4. 「ドキュメント」で、次のいずれかの操作を行います。
   - 複製先ファイルを選択します。現在の画像とピクセル寸法が同じである開かれた画像以外は複製先として選択できません。同じファイル内でチャンネルを複製するには、そのチャンネルの現在のファイルを選択します。
   - 「新規」を選択すると、チャンネルが新規画像にコピーされ、単一チャンネルを含むマルチチャンネル画像が作成されます。新規画像の名前を入力します。
5. 複製チャンネルで選択範囲とマスク範囲を逆にするには、「反転」を選択します。

画像内のチャンネルの複製

1. チャンネルパネルで、複製するチャンネルを選択します。
2. チャンネルパネルの下部にある新規チャンネルを作成ボタン にチャンネルをドラッグします。

他の画像内のチャンネルの複製

1. チャンネルパネルで、複製するチャンネルを選択します。
2. 複製先の画像が開かれていることを確認します。
   注意： 複製先の画像は、複製元のチャンネルとピクセル寸法が同じでなくてもかまいません。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - チャンネルパネルのチャンネルを複製先の画像ウィンドウにドラッグします。チャンネルパネルの下部に複製されたチャンネルが表示されます。
   - 選択範囲／すべてを選択を選択し、編集／コピーを選択します。コピー先の画像でチャンネルを選択し、編集／ペーストを選択します。チャンネルをペーストすると、既存のチャンネルが上書きされます。

チャンネルを個別の画像に分割

トップへ戻る

分割できるのは、統合された画像のチャンネルだけです。チャンネルの分割は、チャンネルを保持しないファイル形式で個々のチャンネル情報を保存したい場合に便利です。

✤ チャンネルを個別の画像に分割するには、チャンネルパネルメニューの「チャンネルの分割」を選択します。
元のファイルが閉じて、個々のチャンネルが個別のグレースケールの画像ウィンドウとして表示されます。新しいウィンドウのタイトルバーに、元のファイル名とチャンネルが表示されます。新しい画像を個別に保存および編集できます。

チャンネルの統合

トップへ戻る

複数のグレースケール画像を、1 つの画像のチャンネルとして結合することができます。統合する画像は、グレースケールモードで、レイヤーがなく、ピクセル寸法が同じで、開いている必要があります。開いたグレースケール画像の数によって、チャンネルの統合時に使用できるカラーモードが決まります。例えば、3 つの画像を開いている場合はそれらを RGB 画像に統合することができ、4 つの画像を開いている場合はそれらを CMYK 画像にできます。

リンクを失った（ファイルを開いたり、配置やプリントなどの処理が実行できない）DCS ファイルを処理する場合は、まずチャンネルファイルを開いて CMYK 画像として統合します。その上で、その画像ファイルを DCS EPS ファイルとして保存し直します。

1. 統合するチャンネルを含む複数のグレースケール画像を開いて、画像の 1 つをアクティブにします。

   「チャンネルを統合」オプションを使用するには、複数の画像を開く必要があります。

2. チャンネルパネルメニューの「チャンネルを統合」を選択します。
3. 「画像モード」で、作成する画像モードを選択します。モードに適切なチャンネル数は、「チャンネル」テキストボックスに表示されます。
4. 必要に応じて、「チャンネル」テキストボックスに数値を入力します。

   選択したモードでは受け入れられない数値を入力した場合は、「マルチチャンネル」モードが自動的に選択されます。これによって、2 つ以上のチャンネルを含むマルチチャンネル画像が作成されます。
5. 「OK」をクリックします。
6. チャンネルそれぞれに対して、必要な画像が開いていることを確認します。画像のタイプを変更したい場合は、「モード」ボタンをクリックして、チャンネルを統合ダイアログボックスに戻ります。
7. チャンネルをマルチチャンネル画像に統合する場合は、「次へ」ボタンをクリックし、残りのチャンネルを選択します。
   注意： マルチチャンネル画像のチャンネルはすべてアルファチャンネルまたはスポットカラーチャンネルです。
8. チャンネルの選択を完了したら、「OK」をクリックします。

   選択したチャンネルは、指定したモードの新規画像に統合され、元画像は変更されずに閉じます。新規画像は名称未設定のウィンドウに表示されます。

   注意： スポットカラーチャンネルを含む画像は、チャンネルの分割および統合をすることはできません。スポットカラーチャンネルは、アルファチャンネルとして追加されます。

トップへ戻る

チャンネルの削除

画像を保存する前に、不要になったスポットカラーチャンネルまたはアルファチャンネルを削除することができます。複雑なアルファチャンネルを使用すると、画像ファイルサイズが大きくなります。

❖ Photoshop では、チャンネルパネルでチャンネルを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、削除アイコン をクリックします。
- 現在のチャンネルを削除アイコンにドラッグします。
- チャンネルパネルメニューの「チャンネルを削除」を選択します。
- パネルの下部にある現在のチャンネルを削除アイコンをクリックし、「はい」をクリックします。

注意： レイヤーを含むファイルからカラーチャンネルを削除すると、表示されているレイヤーがすべて統合され、非表示のレイヤーは破棄されます。これは、カラーチャンネルを削除すると、画像がレイヤーをサポートしていない「マルチチャンネル」モードになるからです。アルファチャンネル、スポットカラーチャンネルまたはクイックマスクを削除した場合、画像は統合されません。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

チャンネルの演算

レイヤーとチャンネルの合成
「画像操作」コマンドによるチャンネルの合成
「演算」コマンドによるチャンネルの合成
加算および減算描画モード

レイヤーとチャンネルの合成

トップへ戻る

レイヤーに関連する合成効果を使用すれば、画像内および画像間のチャンネルを合成して新規画像を作成することができます。これには、「画像操作」コマンド（単一チャンネルと合成チャンネルの場合）、または「演算」コマンド（単一チャンネルの場合）を使用できます。これらのコマンドを使用すると、レイヤーパネルで使用できる描画モードのほかに、「加算」および「減算」という 2 つの描画モードを使用できます。レイヤーパネルのレイヤーにチャンネルをコピーして、新しい合成チャンネルを作成することもできますが、「演算」コマンドを使用してチャンネル情報を合成する方が処理に時間がかかりません。

「演算」コマンドでは、2 つのチャンネルの対応するピクセル（画像で同じ位置にあるピクセル）が数学的に処理され、その結果が一方のチャンネルに合成されます。「演算」コマンドを使用するときは、次の 2 つの点を理解しておいてください。

- チャンネル内の各ピクセルは明るさの値を持ちます。「演算」コマンドと「画像操作」コマンドの使用時は、これらの値を操作して最終的な合成ピクセルを生成します。
- これらのコマンドでは、複数のチャンネル上のピクセルを重ね合わせます。したがって、画像のピクセル寸法が異なる場合は演算できません。

「画像操作」コマンドによるチャンネルの合成

トップへ戻る

「画像操作」コマンドを使用して、1 つの画像のレイヤーおよびチャンネル（ソース）を、アクティブ画像のレイヤーおよびチャンネル（ターゲット）に合成することができます。

1. 合成元および合成先の画像を開き、合成先の画像に必要なレイヤーとチャンネルを選択します。画像のピクセル寸法が異なる場合は、画像操作ダイアログボックスの「元の画像」ポップアップリストに画像名が表示されません。
   注意： 2 つの画像のカラーモードが異なる場合（RGB 画像と CMYK 画像など）、1 つのチャンネルをターゲットレイヤーの合成チャンネルに適用することはできますが、ソースの合成チャンネルをターゲットレイヤーの合成チャンネルに適用することはできません。
2. イメージ／画像操作を選択します。
3. 合成先に統合させる合成元の画像、レイヤーおよびチャンネルを選択します。合成元の画像のレイヤーをすべて使用するには、「レイヤー」で「結合」を選択します。
4. 画像ウィンドウで結果をプレビューするには、「プレビュー」を選択します。
5. チャンネルの内容を反転して演算するには、「反転」を選択します。
6. 「描画モード」で、使用する合成モードを選択します。

   「加算」オプションと「減算」オプションについて詳しくは、加算および減算描画モードを参照してください。その他の描画オプションについては、描画モードの説明を参照してください。
7. 「不透明度」の値を入力して、効果の強さを指定します。
8. 演算結果をレイヤーの不透明部分だけに適用するには、「透明部分の保持」を選択します。
9. マスクを使用して合成する場合は、「マスク」を選択します。次にマスクを含む画像とレイヤーを選択します。「チャンネル」では、マスクとして使用するカラーチャンネルまたはアルファチャンネルを選択できます。また、選択したレイヤー（透明部分）のアクティブな選択範囲または境界に関連付けてマスクを使用できます。チャンネルのマスク部分とマスクしていない部分を反転させる場合は、「反転」オプションを選択します。

「演算」コマンドによるチャンネルの合成

トップへ戻る

「演算」コマンドを使用すると、単一または複数の元画像から、2 つの異なるチャンネルを合成できます。この合成結果を新規画像、またはアクティブな画像の新規チャンネルや選択範囲に適用できます。「演算」コマンドは、合成チャンネルには適用できません。

1. 元になる画像（単一、複数可）を開きます。
   注意： 元になる画像が複数ある場合には、それらの画像のピクセル寸法が同じでなければなりません。
2. イメージ／演算を選択します。

3. 画像ウィンドウで結果をプレビューするには、「プレビュー」を選択します。
4. 第 1 元画像、レイヤーおよびチャンネルを選択します。元画像のレイヤーをすべて使用するには、「レイヤー」で「結合」を選択します。
5. チャンネルの内容を反転して演算するには、「反転」を選択します。画像をグレースケール画像に変換した効果を複製する場合は、「チャンネル」で「グレー」を選択します。
6. 第 2 元画像、レイヤーおよびチャンネルを選択し、オプションを指定します。
7. 「描画モード」で、使用する合成方法を選択します。

   「加算」オプションと「減算」オプションについて詳しくは、加算および減算描画モードを参照してください。その他の描画オプションについては、描画モードの説明を参照してください。
8. 「不透明度」の値を入力して、効果の強さを指定します。
9. マスクを使用して合成する場合は、「マスク」を選択します。次にマスクを含む画像とレイヤーを選択します。「チャンネル」では、マスクとして使用するカラーチャンネルまたはアルファチャンネルを選択できます。また、選択したレイヤー（透明部分）のアクティブな選択範囲または境界に関連付けてマスクを使用できます。チャンネルのマスク部分とマスクしていない部分を反転させる場合は、「反転」オプションを選択します。
10. 「結果」で、合成結果を新規ドキュメントに配置するか、アクティブな画像の新規チャンネルまたは選択範囲に配置するかを指定します。

トップへ戻る

加算および減算描画モード

加算および減算描画モードは、「画像操作」および「演算」コマンドに対してだけ使用できます。

加算

2 つのチャンネルのピクセル値が加算されます。これは、2 つのチャンネルの重なっていない画像を統合する場合に便利です。

ピクセル値が高いとカラーが明るくなるので、チャンネルに重なるピクセルを加えると画像が明るくなります。両方のチャンネルでブラックの部分は、ブラックのままです（0 + 0 = 0）。いずれかのチャンネルがホワイトの場合はホワイトになります（255 + 任意の値 = 255 以上）。

加算モードでは、ピクセル値の合計を「スケール」係数で割って、それに「オフセット」値を加えます。例えば、2 つのチャンネルのピクセル値の平均を計算するには、それらのピクセル値を足して 2 で割りますが、オフセット値は入力しません。

「スケール」係数は、1.000 から 2.000 の範囲で値を入力します。「スケール」に大きい値を設定すると、画像が暗くなります。

「オフセット」値には +255 〜 -255 の範囲で明るさの値を入力して、結果チャンネルのピクセルの明るさを加減します。負の値は画像を暗くし、正の値は明るくします。

減算

合成先のチャンネルの対応するピクセル値から、合成元のチャンネルのピクセル値を減算します。「加算」モードの場合と同様に、結果を「スケール」係数で割って「オフセット」値に追加します。

「スケール」係数は、1.000 から 2.000 の範囲で値を入力します。「オフセット」値には +255 〜 -255 の範囲で明るさの値を入力して、結果チャンネルのピクセルの明るさを加減します。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

背景からのオブジェクトの抽出

より効果的で柔軟な「境界線を調整」コマンドの使用
従来のオプションの抽出プラグインの使用（Windows のみ）

オブジェクトを抽出すると、背景が透明に消去されます。オブジェクトのエッジのピクセルは、背景から派生したカラーコンポーネントを失うため、新しい背景と縁取りを生じることなく描画できます。

より効果的で柔軟な「境界線を調整」コマンドの使用

トップへ戻る

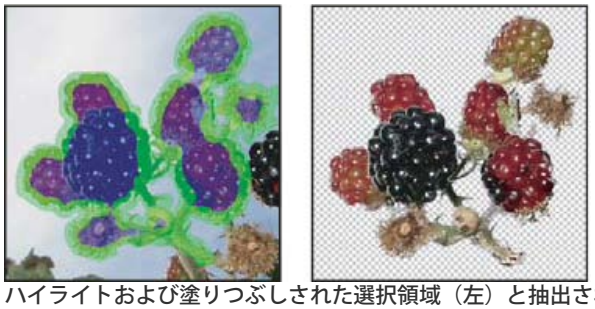
元のデータを損なわずに質の高い結果を得るには、選択／境界線を調整コマンドを使用します。使用方法と参考になるビデオチュートリアルへのリンクについては、選択範囲の境界線の精細化を参照してください。

「境界線を調整」コマンドは、細い髪などの複雑な境界コンテンツでとりわけ威力を発揮します。従来の抽出プラグインはピクセルデータを完全に消去しますが、「境界線を調整」コマンドは後で微調整できる選択範囲マスクを作成します。

従来のオプションの抽出プラグインの使用（Windows のみ）

トップへ戻る

注意： 抽出プラグインは Mac OS 用がありません。これは、Mac OS の最新バージョンと互換性がないため、および「境界線を調整」コマンドを使用した方が優れた結果が得られるためです。



ハイライトおよび塗りつぶしされた選択領域（左）と抽出されたオブジェクト（右）

1. 「境界線を調整」コマンドの方が優れているため、抽出プラグインは Photoshop にインストールされていません。ここでオプションの Windows 用プラグインをダウンロードしてください。
2. レイヤーパレットで、抽出するオブジェクトを含んでいるレイヤーを選択します。背景レイヤーを選択した場合は、抽出後に標準レイヤーになります。レイヤーに選択範囲が含まれている場合、抽出では、選択した領域内の背景だけが消去されます。
   元の画像情報を失わないようにするために、レイヤーを複製するか、または元の画像の状態のスナップショットを撮ります。
3. フィルター／抽出を選択し、ツールオプションを指定します。
   ブラシサイズ 値を入力するかスライダーをドラッグして、境界線マーカーツール の幅を指定します。「ブラシサイズ」オプションは、消しゴム、クリーンアップおよび境界線修正ツールの幅を指定する際にも使用します。

   ハイライト 境界線マーカーツールで選択したオブジェクトの周囲に表示されるハイライトのプリセットカラーオプションを選択するか、または「その他」を選択して、ハイライトにカスタムカラーを指定します。

   塗りつぶし 塗りつぶしツールで覆われた領域のプリセットカラーオプションを選択するか、または「その他」を選択してカスタムカラーを指定します。

   スマート境界線マーカー 鮮明な境界線をハイライトする場合は、このオプションを選択します。このオプションを使用すると、境界線をマークして、現在のブラシサイズに関わらず、境界線を覆うのに適した幅のハイライトを適用することができます。
   注意： 「スマート境界線マーカー」を使用して、別のエッジと近接しているオブジェクトのエッジをマークする際に、もう一つのエッジが現在選択しているオブジェクトのエッジからマーカーを引き込んでしまう場合は、ブラシサイズを小さくします。オブジェクトのエッジが片側に均一カラーを持ち、片側がコントラストの強いエッジであれば、オブジェクトのエッジをブラシ領域内に保持しながら、ブラシを均一カラーの中央に配置します。
   抽出オプションを指定します。

   テクスチャ画像 画像の前景または背景に多くのテクスチャが含まれている場合は、このオプションを選択します。

   滑らかに 値を入力するかスライダーをドラッグして値を調節し、アウトラインの滑らかさを指定します。ゼロまたは小さい値から始めると、細部がぼやけるのを防ぐことができます。抽出結果にシャープの効果がある場合、滑らかさの値を増加させて、次の抽出でその効果を取り除くことができます。

チャンネル アルファチャンネルに保存された選択に基づいてハイライトするには、チャンネルメニューからアルファチャンネルを選択します。アルファチャンネルは、エッジ境界線の選択に基づいています。チャンネルに基づいてハイライトを修正した場合、メニュー内のチャンネル名が「カスタム」に変わります。「チャンネル」オプションを使用するには、画像にアルファチャンネルが含まれている必要があります。

描画色を強制 オブジェクトが特に複雑な場合、または内部が鮮明でない場合は、このオプションを選択します。

4. 境界線マーカーツール を選択し、描画して抽出するオブジェクトのエッジを定義します。ハイライトが描画オブジェクトとその背景の両方に少し重なるようにドラッグします。髪の毛や木などの描画が背景と混ざっているような細かく複雑なエッジを覆うときには、大きいブラシを使用します。
   必要に応じて、ズームツールや手のひらツールを使用して表示を調整します。

   ハイライトを消去する必要がある場合は、消しゴムツール を選択し、ハイライトの上をドラッグします。ハイライト全体を消去するには、Alt+Backspace キー（Windows）または Option+Delete キー（Mac OS）を押します。

   オブジェクトの内部が鮮明な場合、ハイライトで完全に囲んでください。オブジェクトが画像の一番端と接触している領域はハイライトする必要はありません。オブジェクトの内部が鮮明でない場合は、オブジェクト全体をハイライトします。

   注意： 「テクスチャ画像」または「描画色を強制」を選択した場合は、オブジェクト全体をハイライトすることはできません。
5. 次のいずれかの操作を行って、描画領域を定義します。
   - オブジェクトの内部が鮮明な場合は、塗りつぶしツール を選択します。オブジェクトの内側でクリックして、内部を塗りつぶします。塗りつぶした領域を塗りつぶしツールでもう一度クリックすると、塗りつぶしが消去されます。
   - 「描画色を強制」を選択した場合は、スポイトツール を選択し、オブジェクトの内側をクリックして描画色をサンプルします。または、カラー選択ボックス内をクリックし、カラーピッカーを使用して描画色を選択します。このテクニックは、単一カラーの階調を含んでいるオブジェクトに対して最も効果があります。
6. （オプション）「プレビュー」をクリックして、抽出したオブジェクトをプレビューします。必要に応じてズームインします。
   ビュー メニューオプションを選択して、元画像と抽出画像のビューを切り替えます。

   表示 メニューオプションを選択して、抽出したオブジェクトをカラー付きマット背景、またはグレースケールマスク背景にプレビューします。透明背景を表示するには、「なし」を選択します。
7. （オプション）次のいずれかの操作を行って、抽出を改良します。
   - 新しい「ハイライト」または「塗りつぶし」オプションを選択し、境界線マーカーツールでもう一度描画します。描画領域をもう一度定義し、抽出したオブジェクトをプレビューします。
   - 新しい「抽出」の設定（「滑らかに」、「描画色を強制」または「カラー」）を指定し、抽出したオブジェクトをプレビューします。

   抽出の設定が完了したら、最終的な修正を行うことができます。
8. 次のいずれかの操作を行って、抽出結果を修正します。
   - 抽出領域の背景トレースを消去するには、クリーンアップツール を使用します。このツールは、不透明度を一部削除し、累積効果を持ちます。クリーンアップツールを使用して、抽出したオブジェクトのギャップを塗りつぶすこともできます。背景に不透明度を追加するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。
   - 抽出したオブジェクトのエッジを編集するには、境界線修正ツール を使用します。このツールは、エッジをシャープにし、累積効果を持ちます。鮮明なエッジがない場合、境界線修正ツールでは、オブジェクトに不透明度を追加するか、または背景から不透明度を一部削除します。

   ツールボックスの背景消しゴムツールおよびヒストリーブラシツールを使用して、抽出後に画像のクリーンアップを実行することもできます。
9. 「OK」をクリックして、最終的な抽出を適用します。レイヤー上で、抽出したオブジェクトの外側にあるすべての領域が透明に消去されます。

抽出したら、編集／フェードを使用することで、背景に不透明度を再び追加したり、他の効果を作成したりできます。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

画像調整

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

調整レイヤーの利用
video2brain （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
全面的な柔軟性でカラーと諧調を変更します。

自動補正について
Kelby （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
一般的な画像の問題をクリック 1 つで解決。

強化された Raw 画像編集
video2brain （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
画像データの全範囲に描画します。

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

カラー調整について

色調およびカラーを調整する前に
画像の補正
色調補正パネルの概要
色調補正コマンド
色調の補正
補正設定の保存
補正設定の再適用
CMYK と RGB での色調補正
色域外カラーの識別

色調およびカラーを調整する前に

ページの先頭へ

Photoshop の強力なツールを使用して、画像のカラーや色調（明るさ、暗さ、コントラスト）を拡張、修復、補正することができます。以下に、カラーと色調を調整する前に考慮する必要のある事項を示します。

- キャリブレーションによって作成したプロファイルが適用されたモニターを使用して作業します。重要な画像を編集する際には、キャリブレーションとプロファイルは不可欠です。そうしないと、モニターに表示される画像の色が他のモニターに表示される画像と異なってしまうか、印刷時とは異なってしまいます。
- 画像の色調範囲やカラーバランスを調整する場合には、できるだけ調整レイヤーを使用します。調整レイヤーを使用すれば、画像レイヤーのデータを破棄したり変更したりすることなく、一連の色調調整を元に戻したり適用したりすることができます。ただし、調整レイヤーを使用すると、画像のファイルサイズが増え、より多くの RAM が必要になります。色調補正パネルで色調とカラーの調整コマンドを使用すると、調整レイヤーが自動的に作成されます。
- 調整レイヤーを使用せずに、画像レイヤーに調整を直接適用することもできますが、画像レイヤーのカラーまたは色調を直接調整すると、一部の画像情報が失われます。
- 重要な作業や画像データを最大限に維持するためには、1 チャンネルが 8 ビットの画像（8 ビット画像）ではなく、1 チャンネルが 16 ビット（16 ビット画像）の画像を使用します。色調やカラーを調整し、画像データが破棄されると、 16 ビット画像よりも 8 ビット画像に大きな影響が及びます。一般に、16 ビット画像のファイルサイズは 8 ビット画像よりも大きくなります。
- 画像ファイルを複製するか、コピーを作成します。画像のコピーに対して作業を行えば、元の状態の画像が必要になった場合に備えて元の画像を残しておくことができます。
- カラーと色調を調整する前に、画像内のごみや傷のような欠陥を取り除きます。
- 情報パネルまたはヒストグラムパネルを拡張表示で開きます。画像を評価および補正する際には、調整に関する重要な情報がこの 2 つのパネルに表示されます。
- 選択範囲を作成するかマスクを使用すると、カラーと色調の調整を画像の一部だけに適用することができます。カラーと色調の調整を一部だけに適用するためのもう 1 つの方法として、画像の構成要素を別々のレイヤーに分けてドキュメントを作成するという方法があります。カラーと色調の調整は、一度に 1 つのレイヤーにのみ適用され、そのレイヤー上の画像構成要素にのみ影響を与えます。

画像の補正

ページの先頭へ

画像の色調とカラーを補正する際の一般的なワークフローは次のとおりです。

1. ヒストグラムを使用して、画像の画質と色調範囲を確認します。

2. 色調補正パネルで色調やカラーを調整できることを確認します。各アイコンをクリックし、次の手順で説明される調整方法にアクセスします。色調補正パネルで補正を適用すると、調整レイヤーが作成されます。これにより柔軟性が高まり、画像情報も破棄されません。色調補正パネルの概要と調整レイヤーと塗りつぶしレイヤーについてを参照してください。

3. カラーバランスを調整して、不要な色合いを取り除いたり、過剰彩度または彩度不足のカラーを補正します。色調補正コマンドを参照してください。

4. レベル補正ダイアログボックスまたはトーンカーブダイアログボックスで色調範囲を調整します。

   色調補正を行うには、まず画像内の最も明るいハイライトピクセルと最も暗いシャドウピクセルの値を調整し、その画像の全

体的な色調範囲を設定します。このプロセスはハイライトとシャドウの設定または白色点と黒点の設定と呼ばれます。ハイライトとシャドウを設定すると、中間調のピクセル分布もそれに応じて変化します。ただし、中間調を手動で調整しなければならないこともあります。

シャドウ部分とハイライト部分の色調を調整するには、「シャドウ・ハイライト」コマンドを使用します。ハイライトとシャドウのディテールの向上を参照してください。

5. （オプション）その他のカラー調整を行います。

   画像の全体的なカラーバランスの補正が終わったら、カラーを強調したり特殊効果を出すために、追加補正することができます。

6. 画像のエッジをシャープにします。

   色調補正の最終段階の作業の 1 つとして、アンシャープマスクフィルターを使用して、画像のエッジをよりシャープにすることができます。デジタルカメラやスキャナーによって生成される画質によって、画像に必要なシャープの適用量は異なります。画像のシャープ化を参照してください。

7. （オプション）印刷機の出力特性に応じて画像のターゲット値を設定します。

   レベル補正ダイアログボックスまたはトーンカーブダイアログボックスのオプションを使用して、ハイライトおよびシャドウの情報を出力デバイス（デスクトッププリンターなど）の色域に含めます。この手順は、画像を印刷機で出力する際に、その印刷機の特徴がわかっている場合にも実行できます。

   シャープ化を行うと隣接するピクセル間のコントラストが増加するので、使用する印刷機によっては、重要な領域の一部のピクセルが印刷不可能になることがあります。そのため、シャープ化の後に出力設定を微調整することをお勧めします。出力設定の調整方法について詳しくは、ハイライトとシャドウのターゲット値の設定を参照してください。

ページの先頭へ

色調補正パネルの概要

カラーと色調を調整するためのツールは色調補正パネルにあります。色調補正パネルの調整アイコンをクリックし、コントロールとオプションを使用して調整すると、非破壊的な調整レイヤーが自動作成されます。　調整レイヤーと塗りつぶしレイヤーについてを参照してください。

作業を容易にするために、色調補正パネルには一般的な画像の補正に適用する調整プリセットのリストが用意されています。プリセットは、レベル補正、トーンカーブ、露光量、色相・彩度、白黒、チャンネルミキサー、特定色域の選択の各項目に分類されています。プリセットをクリックすると、そのプリセットが調整レイヤーを使用して画像に適用されます。調整の設定をいつでもプリセットとして保存できます。保存したプリセットはプリセットリストに追加されます。

調整アイコンまたはプリセットをクリックすると、調整の設定オプションが表示されます。

色調補正パネル

色調補正パネルのビデオについては、調整レイヤーの概要を参照してください。

色調補正パネルを使用した補正の適用

1. 色調補正パネルで調整アイコンまたは調整プリセットをクリックするか、パネルメニューから調整方法を選択します。
2. 必要に応じて、色調補正パネルのコントロールとオプションを使用して設定を適用します。
3. 必要に応じて次の操作を行います。
   - 調整の表示 / 非表示を切り替えるには、レイヤーの表示 / 非表示ボタン をクリックします。
   - 調整を元の設定に戻すには、初期設定の色調補正に戻すボタン をクリックします。
   - 調整を破棄するには、この調整レイヤーを削除ボタン をクリックします。
   - 現在の調整レイヤーの上に別の調整レイヤーを追加するには、矢印 をクリックします。この手順を実行すると、色調補正パネルは調整アイコンと調整プリセットリストの表示に戻ります。
   - 色調補正パネルの表示を調整アイコンと調整プリセットリストから現在の調整設定オプションに戻すには、矢印 をクリックします。
   - 色調補正パネルの幅を広げるには、「パネルを拡張表示に切り替えボタン」をクリックします。

下のレイヤーのみへの補正の適用

1. 色調補正パネルで調整アイコンまたは調整プリセットをクリックするか、パネルメニューから調整方法を選択します。
2. 色調補正パネルでレイヤーにクリップボタン をクリックします。再度ボタンをクリックすると、レイヤーパネルで下にあるすべてのレイヤーに調整が適用されるようになります。

色調補正パネルを使用したプリセットの保存と適用

色調補正パネルには、一般的なカラーと色調の調整プリセットのリストがあります。レベル補正、トーンカーブ、露光量、色相・彩度、白黒、チャンネルミキサー、特定色域の選択の各プリセットを保存および適用することもできます。プリセットを保存すると、プリセットリストに追加されます。

- 調整の設定をプリセットとして保存するには、色調補正パネルメニューで「［色調補正名］ プリセットを保存」を選択します。
- 調整プリセットを適用するには、三角形をクリックして調整のプリセットリストを表示し、プリセットをクリックします。すべてのプリセットリストを展開するには、三角形を Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。

テキストボックスやターゲット調整ツールの自動選択

テキストボックスやターゲット調整ツールを使用して補正パラメーターを変更することが多い場合は、これらの項目を自動的に選択するように設定して最大限に効率化できます。

- 色調補正パネルメニューから、「パラメーターを自動選択」や「ターゲット調整ツールを自動選択」を選択します。

  必要に応じて、テキストボックスを選択する場合は、Shift+Enter キー（Windows）または Shift+Return キー（Mac OS）を押します。

ページの先頭へ

色調補正コマンド

以下の色調補正コマンドから選択できます。

自動補正 画像のカラーバランスを手早く補正します。コマンド名からは自動的に調整されるように思えますが、「自動カラー補正」コマンドの動作は細かく調整することができます。自動カラー補正を使用した色かぶりの除去を参照してください。

レベル補正コマンド 個々のカラーチャンネルのピクセル分布を設定することによって、カラーバランスを調整します。レベル補正を使用したカラーの調整を参照してください。

トーンカーブコマンド 各チャンネルのハイライト、中間調、シャドウの調整に対し、最大 14 の制御点を追加できます。トーンカーブの概要を参照してください。

露光量コマンド 色調をリニアカラースペースで計算して調整します。露光量は主に HDR 画像に使われます。露光量と HDR 画像の調整を参照してください。

自然な彩度コマンド クリッピングが最小化されるようにカラーの彩度を調整します。自然な彩度を使用したカラーの彩度の調整を参照してください。

レンズフィルターコマンド カメラのレンズの前に Kodak Wratten フィルターまたは富士写真フイルムのフィルターを置いて写真を撮影する効果をシミュレートすることによって、カラーを調整します。レンズフィルターコマンドを使用したカラーバランスの変更を参照してください。

カラーバランスコマンド 画像内の全体的な色の混合率を変更します。詳しくは、「カラーバランス」コマンドの適用を参照してください。

色相・彩度コマンド 画像全体または個々のカラーコンポーネントの色相、彩度、明度の値を調整します。色相と彩度の調整を参照してください。

カラーの適用コマンド 1 つの写真のカラーを他の写真に、1 つのレイヤーのカラーを他のレイヤーに、画像の選択範囲のカラーを同じ画像または

他の画像内の他の選択範囲に適用します。このコマンドも、画像内の輝度とカラー範囲を調整し、色合いを中間調に調整します。複数の画像間でのカラーの一致を参照してください。

色の置き換えコマンド 画像内の指定のカラーを新しいカラーに置き換えます。画像のオブジェクトのカラーの置き換えを参照してください。

特定色域の選択コマンド 個々のカラーコンポーネント内のプロセスカラーの量を調整します。特定色域の色調の補正を参照してください。

チャンネルミキサーコマンド カラーチャンネルを修正します。他のカラー調整ツールでは簡単には行えないカラー調整を行います。カラーチャンネルの混合を参照してください。

色調の補正

ページの先頭へ

Photoshop に組み込まれたすべての色調補正ツールは、基本的に同じように機能します。つまり、既存のピクセル値の範囲を、新しいピクセル値の範囲にマッピングすることにより、カラーを補正します。それぞれのツールが提供するコントロールの数が異なる点以外に、ツール間の相違はありません。カラー調整ツールおよびそのオプションの設定には、色調補正パネルからアクセスできます。色調補正ツールの概要については、色調補正コマンドを参照してください。

画像のカラーを調整するには、様々な方法があります。柔軟性が高いのは、調整レイヤーを使用する方法です。色調補正パネルでカラーの調整アイコンを選択すると、調整レイヤーが自動的に作成されます。調整レイヤーを使用すると、画像のピクセルを変更せずにカラーと色調の調整効果を試すことができます。カラーと色調の変更は調整レイヤー内に保存されます。調整レイヤーは、下の画像レイヤーが透けて見えるベールのような役割をします。

1. 画像の一部分を調整するには、まずその部分を選択します。選択しないと、調整は画像全体に適用されます。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルで調整アイコンをクリックするか、調整プリセットを選択します。
   - 調整レイヤーを作成します。調整レイヤーおよび塗りつぶしレイヤーの作成と制限を参照してください。
   - レイヤーパネルで既存の調整レイヤーのサムネールをダブルクリックします。

   注意： イメージ／色調補正を選択し、サブメニューからコマンドを選択して、画像レイヤーに調整を直接適用することもできます。この方法では画像情報が破棄されることに注意してください。

   新しい調整レイヤーにはレイヤーマスクがあります。レイヤーマスクは初期設定では空（白）であり、調整が画像全体に適用されています（調整レイヤーを追加するときに画像上にアクティブな選択範囲が存在する場合、初期レイヤーマスクでは未選択の領域が黒でマスクされます）。画像内に調整を適用したくない箇所があれば、ブラシツールを使用してマスクの黒い部分を塗りつぶすことができます。レイヤーマスクの編集を参照してください。
3. 画像上の調整の表示 / 非表示を切り替えるには、色調補正パネルのレイヤーの表示 / 非表示ボタン をクリックします。

   変更を取り消すには、色調補正パネルの初期設定の色調補正に戻すボタン をクリックします。

補正設定の保存

ページの先頭へ

色調補正の設定を保存して他の画像に適用することができます。保存した設定は、色調補正パネルのプリセットリストから選択できます。または、色調補正のダイアログボックスのプリセットオプションメニューから「プリセットの読み込み」を選択する方法もあります。「カラーの適用」コマンドを使用して色調補正の設定を保存する場合は、複数の画像間でのカラーの一致を参照してください。

- 色調補正パネルの設定を保存するには、パネルメニューで「［色調補正名］ プリセットを保存」を選択します。このオプションは、レベル補正、トーンカーブ、露光量、色相・彩度、白黒、チャンネルミキサー、特定色域の選択でのみ使用可能です。
- 「シャドウ・ハイライト」、「バリエーション」または「色の置き換え」の色調補正ダイアログボックスの設定を保存するには、「保存」をクリックします。「レベル補正」、「トーンカーブ」、「露光量」、「色相・彩度」、「白黒」、「チャンネルミキサー」または「特定色域の選択」の色調補正ダイアログボックスでは、プリセットオプションメニューの「プリセットを保存」を選択します。設定名を入力して「保存」をクリックします。

補正設定の再適用

ページの先頭へ

調整の設定をプリセットとして保存し、再適用することができます。

- 色調補正パネルで調整のプリセットリストを表示し、メニューリストからプリセットを選択します。
- 色調補正ダイアログボックスで「読み込み」をクリックします。保存した調整ファイルを指定して読み込みます。トーンカーブ、白黒、色相・彩度、特定色域の選択、レベル補正、チャンネルミキサーのダイアログボックスでは、プリセットポップアップメニューに保存したプリセット名が表示されます。プリセットポップアップメニューに表示されていないプリセットを別の場所から読み込む場合は、プリセットオプションメニューから「プリセットの読み込み」を選択します。

プリセットの初期設定を削除するには、以下のフォルダーの外へプリセットを移動し、Photoshop を再起動します。

- Windows：[起動ドライブ]¥Program Files¥Adobe¥Adobe Photoshop CS5¥Presets¥[調整の種類]¥[プリセット名]

- Mac OS：[起動ドライブ]/アプリケーション/Adobe Photoshop CS5/Presets/[調整の種類]/[プリセット名]

CMYK と RGB での色調補正

ページの先頭へ

RGB モードではすべてのカラーおよび色調補正を、CMYK モードでは大半のカラーおよび色調補正を行うことができますが、モードは慎重に選択する必要があります。画像モードを変換するとカラー値の端数が破棄されるので、モード変換は何度も行わないようにしてください。モニター表示用の RGB 画像は CMYK モードに変換しないでください。また、CMYK モードで画像を色分解してプリントする場合は、RGB モードで調整を行わないでください。

画像モードを変換する必要がある場合は、色調の補正を RGB モードで行い、CMYK モードでさらに細かい調整を行います。RGB モードでの作業には、以下のようなメリットがあります。

- RGB はチャンネル数が少ないので、メモリ使用量が抑えられます。
- RGB は CMYK よりもカラーの色域が広いので、一般には補正後により多くのカラーが保持されます。

  特定の出力デバイスで再現した場合のドキュメントの色の表示を、画面上でプレビューすることができます。色のソフトプルーフについてを参照してください。

1 つのウィンドウで RGB モードで画像を編集し、別のウィンドウに CMYK カラーで同じ画像を表示することができます。2 つめのウィンドウを開くには、ウィンドウ／アレンジ／（ファイル名）の新規ウィンドウを選択します。表示／校正設定／作業用 CMYK を選択し、表示／色の校正を使用して、どちらかのウィンドウで CMYK プレビューを有効にします。

色域外カラーの識別

ページの先頭へ

色域とは、カラーシステムが表示またはプリントできるカラーの範囲です。RGB モードで表示できても、CMYK モードでは色域外カラーであるためにプリントできない場合があります。

RGB モードで色域外カラーを確認する方法は、以下のとおりです。

- 色域外カラーにポインターを合わせると、情報パネルの CMYK 値の隣にエクスクラメーションマーク（！）が表示されます。
- カラーピッカーとカラーパネルの両方に、三角形の警告アイコン ⚠ が表示されます。色域外カラーを選択すると、その色に最も近い CMYK の候補カラーが表示されます。CMYK の候補カラーを選択するには、警告アイコンまたはその下のカラーパッチをクリックします。

  RGB 画像を CMYK モードに変換する段階で、Photoshop は全カラーを自動的に色域に取り込みます。変換オプションによっては、画像の一部が失われる場合があります。CMYK モードに変換する前に、画像内の色域外カラーを調べたり、手動で補正したりすることもできます。「色域外警告」コマンドを使用して色域外カラーをハイライト表示できます。

色域外カラーの検索

1. 表示／校正設定を選択し、色域外警告の基準として使用する校正プロファイルを選択します。
2. 表示／色域外警告を選択します。

現在の校正プロファイルスペースで色域外のピクセルすべてがハイライト表示されます。

色域外警告のカラーの変更

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Windows）編集／環境設定／透明部分・色域を選択します。
   - （Mac OS）Photoshop／環境設定／透明部分・色域を選択します。
2. 「色域外警告」セクションで、カラー選択ボックスをクリックしてカラーピッカーを表示します。次に新しい警告カラーを選択し、「OK」をクリックします。

   警告カラーには、画像で使用されていないカラーを使用すると効果的です。
3. 「不透明度」テキストボックスに値を入力し、「OK」をクリックします。

   このオプションで、画像内の色域外警告カラーが表示された領域のカラーを調整できます。値は 1 ～ 100 %の範囲で入力します。

   元の画像と、色域外警告カラーに青を設定した色域外カラーのプレビュー

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

ヒストグラムとピクセル値の表示

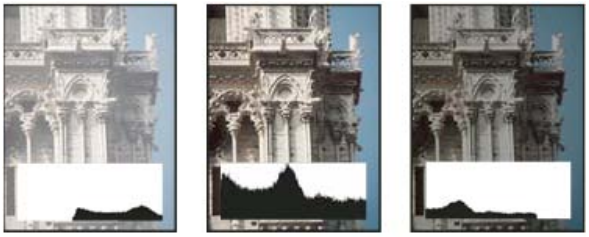
ヒストグラムについて
ヒストグラムパネルの概要
複数レイヤードキュメントのヒストグラムの表示
ヒストグラム調整のプレビュー
ヒストグラム表示の更新
画像のカラー値の表示
カラー調整時のカラー情報の表示
カラーサンプラーの調整

ヒストグラムについて

トップへ戻る

ヒストグラムは、各カラーの明るさのレベル別にピクセル数をグラフ化し、画像内のピクセル分布を示したものです。ヒストグラムには、シャドウ（ヒストグラムの左側部分）、中間調（ヒストグラムの中央）およびハイライト（ヒストグラムの右側部分）のディテールが表示され、画像に適切な補正を行うための十分なディテールがあるかどうかを判断できます。

ヒストグラムからは、画像の色調範囲または画像のキータイプをすばやく識別することができます。ローキー画像は、ディテールがシャドウに集中し、ハイキー画像はハイライトに集中します。アベレージキーの画像は、中間調にディテールが集中します。色調範囲が全体に広がった画像は、全領域にピクセルが分布しています。色調範囲を確認することは、適切な色調補正の判断に役立ちます。



ヒストグラムの読み取り方法
A. 露出過度の画像 **B.** 全色調を使用した適切な露出の画像 **C.** 露出不足の画像

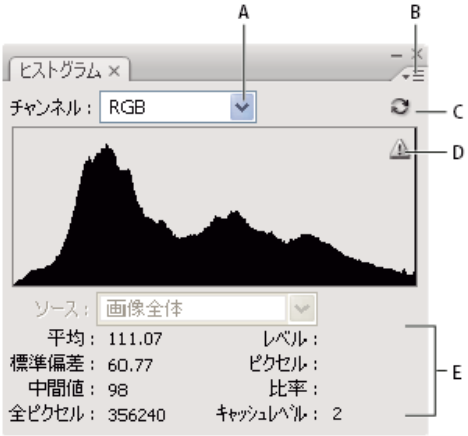
ヒストグラムパネルには、画像の色調とカラー情報を表示するための数多くのオプションがあります。初期設定では、ヒストグラムは画像全体の色調範囲を表示します。画像の一部のヒストグラムを表示するには、まずその部分を選択します。

トーンカーブダイアログボックスで「トーンカーブ表示オプション」のヒストグラムオプションを選択して、パネルメニューで「トーンカーブ表示オプション」を選択し、「ヒストグラム」を選択して、「トーンカーブの色調補正」を使用することにより、画像のヒストグラムをオーバーレイとして表示できます。

ヒストグラムパネルの概要

トップへ戻る

❖ ウィンドウ／ヒストグラムを選択するか、「ヒストグラム」タブをクリックして、ヒストグラムパネルを開きます。初期設定では、ヒストグラムパネルはコンパクト表示で開きます。コンパクト表示では、コントロールや数値情報は表示されませんが、表示方法を調整できます。



ヒストグラムパネル（拡張表示）
A. チャンネルメニュー **B.** パネルメニュー **C.** キャッシュを使用しないで更新ボタン **D.** キャッシュありデータの警告アイコン **E.** 数値情報

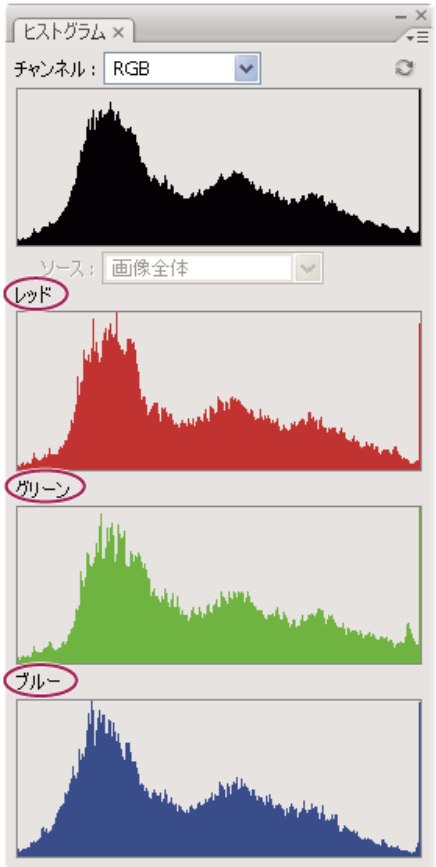
ヒストグラムパネルの表示方法の調整

❖ ヒストグラムパネルメニューから次のいずれかの表示方法を選択します。

拡張表示 ヒストグラムに数値情報を表示します。コントロールを使用して、ヒストグラムによって表されるチャンネルを選択したり、ヒストグラムパネルへのオプションを表示したり、また、キャッシュを使用しないでヒストグラムを更新したり、複数レイヤードキュメントで特定のレイヤーを選択したりするためのコントロールも表示します。

コンパクト表示 コントロールや数値情報なしでヒストグラムを表示します。ヒストグラムは画像全体を表します。

全チャンネル表示 「拡張表示」で表示されるすべてのオプションに加え、個々のチャンネルのヒストグラムを表示します。個々のヒストグラムには、アルファチャンネル、スポットカラーチャンネル、マスクは含まれません。



全チャンネルをカラー表示し、数値情報を非表示にしたヒストグラムパネル

ヒストグラムの特定のチャンネルの表示

ヒストグラムパネルの「拡張表示」または「全チャンネル表示」を選択した場合は、チャンネルメニューから設定を選択することができます。選択した設定は記憶され、「拡張表示」または「全チャンネル表示」から「コンパクト表示」に切り替えたときにも使用されます。

- カラーチャンネル、アルファチャンネル、スポットカラーチャンネルなど、チャンネルのヒストグラムを表示するには、個々のチャンネルを選択します。
- すべてのチャンネルのコンポジットヒストグラムを表示するには、画像のカラーモードに応じて「RGB」、「CMYK」または「コンポジット」を選択します。
- 画像が RGB または CMYK の場合、コンポジットチャンネルの輝度を表すヒストグラムを表示するには、「輝度」を選択します。
- 画像が RGB または CMYK の場合、個々のカラーチャンネルのコンポジットヒストグラムをカラーで表示するには、「カラー」を選択します。このオプションは、「拡張表示」または「全チャンネル表示」を選択したときに最初に使用される RGB 画像と CMYK 画像の初期設定の表示方法です。

  「全チャンネル表示」の場合は、チャンネルメニューから選択したコマンドは、パネル内の最上部のヒストグラムにのみ適用されます。

チャンネルのヒストグラムのカラー表示

❖ ヒストグラムパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- 「全チャンネル表示」で、パネルメニューから「チャンネルをカラーで表示」を選択します。
- 「拡張表示」または「全チャンネル表示」で、チャンネルメニューから個々のチャンネルを選択し、パネルメニューから「チャンネルをカラーで表示」を選択します。「コンパクト表示」に切り替えても、個々のチャンネルは引き続きカラーで表示されます。

- 「拡張表示」または「全チャンネル表示」で、チャンネルメニューから「カラー」を選択し、チャンネルのコンポジットヒストグラムをカラーで表示します。「コンパクト表示」に切り替えても、コンポジットヒストグラムは引き続きカラーで表示されます。

ヒストグラムの数値情報の表示

初期設定では、ヒストグラムパネルの「拡張表示」と「全チャンネル表示」に数値情報が表示されます。

1. ヒストグラムパネルメニューの「数値情報を表示」を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 特定のピクセル値についての情報を表示するには、ヒストグラム内にポインターを置きます。
   - 一定の範囲内の値の情報を見るには、ヒストグラム上をドラッグしてその範囲をハイライト表示させます。

   パネルのヒストグラムの下に次の数値情報が表示されます。

   平均 照度の平均値です。

   標準偏差 照度値の範囲を表します。

   中間値 照度範囲の中間値を表します。

   全ピクセル ヒストグラムの算出に使用されるピクセルの総数を表します。

   レベル ポインターで指定した領域の照度レベルを表します。

   ピクセル ポインターで指定した領域の照度レベルにおける、ピクセル総数を表示します。

   比率 ポインターで指定した照度レベル以下のピクセルの累積数を表示します。この値は、画像内の全ピクセルに対する割合で表示されるので、左端では 0 %、右端では 100 %になります。

   キャッシュレベル ヒストグラムを作成するために使用された現在の画像キャッシュを表示します。キャッシュレベルが 1 より高い場合は、ヒストグラムが高速に表示されます。この場合、ヒストグラムは画像内のすべてのピクセルではなく代表的なピクセルのサンプリングに基づきます。元の画像のキャッシュレベルは 1 です。キャッシュレベルが 1 つ上がるごとに、4 つの隣接ピクセルの平均値を使用して、1 つのピクセルの値を取得します。したがって、それぞれのレベルのサイズは下のレベルの半分（ピクセル数は 1/4）になります。Photoshop では、すばやく近似値を出す場合に、高いレベルを使用することがあります。画像の実際の画像レイヤーを使用してヒストグラムを再描画するには、キャッシュを使用しないで更新ボタンをクリックします。

複数レイヤードキュメントのヒストグラムの表示

トップへ戻る

1. ヒストグラムパネルメニューから「拡張表示」を選択します。
2. ソースメニューから設定項目を選択します （レイヤーが 1 つしかないドキュメントの場合は、ソースメニューは使用できません）。
   画像全体 すべてのレイヤーを含む画像全体のヒストグラムを表示します。

   選択されたレイヤー レイヤーパネルで選択されているレイヤーのヒストグラムが表示されます。

   調整されたレイヤー 調整レイヤーよりも下のすべてのレイヤーを含め、レイヤーパネルで選択された調整レイヤーのヒストグラムが表示されます。

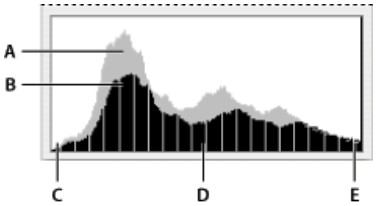
ヒストグラム調整のプレビュー

トップへ戻る

カラーと色調の調整を反映したヒストグラムをプレビューすることができます。

❖ カラーまたは調整コマンドのダイアログボックスで「プレビュー」オプションを選択します。
「プレビュー」を選択すると、調整によるヒストグラムへの影響がヒストグラムパネルに表示されます。

注意： 色調補正パネルを使用して調整すると、変更は自動的にヒストグラムパネルに反映されます。



ヒストグラムパネルのヒストグラム調整のプレビュー
A. 元のヒストグラム **B.** 調整されたヒストグラム **C.** シャドウ **D.** 中間調 **E.** ハイライト

ヒストグラム表示の更新

トップへ戻る

ヒストグラムをドキュメントの現在の状態ではなくキャッシュから読み込んでいる場合は、ヒストグラムパネルにキャッシュありデータの警告アイコン ⚠ が表示されます。画像キャッシュを使用すると、画像内の代表的なピクセルをサンプリングすることによって、ヒストグラムを高速に表示することができます。環境設定の「パフォーマンス」で、最大キャッシュレベル（2 ～ 8）を指定することができます。
注意： キャッシュレベルを高く設定するとサイズの大きいマルチレイヤーファイルの再描画速度が高速になりますが、システム RAM が余分に必要になります。RAM に制限がある場合や、主に使用する画像のサイズが小さい場合は、キャッシュレベルの設定を低くしてください。
❖ ヒストグラムを更新して、元の画像内のすべてのピクセルを現在の状態で表示するには、次のいずれかの操作を行います。

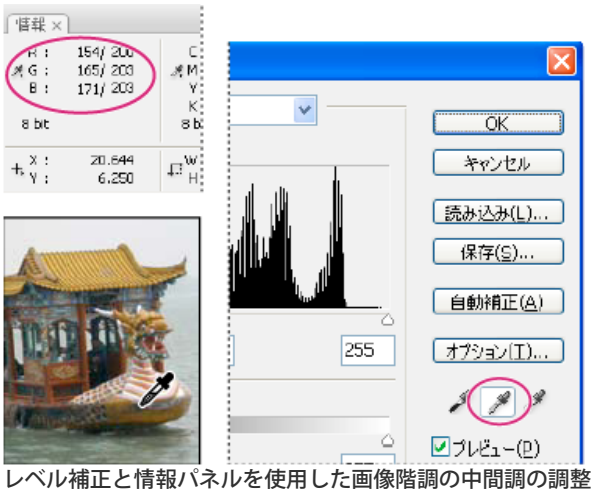
- ヒストグラム内の任意の位置をダブルクリックします。
- キャッシュありデータの警告アイコン ⚠ をクリックします。
- キャッシュを使用しないで更新ボタン をクリックします。
- ヒストグラムパネルメニューから「キャッシュを使用しないで更新」を選択します。

キャッシュレベルについて詳しくは、ヒストグラムパネルの概要を参照してください。

画像のカラー値の表示

トップへ戻る

情報パネルを使用し、カラーの補正中にピクセルのカラー値を調べることができます。色調補正の各ダイアログボックスまたは色調補正パネルで作業する場合、情報パネルには、ポインター位置のピクセルに関する 2 種類のカラー値が表示されます。左の欄には元のカラー値が表示されます。右の欄の値は、補正後のカラー値です。



レベル補正と情報パネルを使用した画像階調の中間調の調整

スポイトツール を使用して特定の位置のカラーを表示したり、最高 4 つまでのカラーサンプラー を使用して画像内の複数の位置のカラー情報を表示したりすることができます。これらのサンプラーは画像内に保存されるので、作業中に何度でも参照できます。また、画像を閉じてから再度開いたときにも参照できます。

カラーサンプラーと情報パネル

1. ウィンドウ／情報を選択し、情報パネルを開きます。
2. スポイトツール またはカラーサンプラーツール を選択し、必要に応じてオプションバーでサンプル範囲を選択します。「指定したピクセル」ではクリックしたピクセルの値が表示され、他のオプションではピクセル領域の平均値が表示されます。
3. カラーサンプラーツール を選択した場合は、画像にカラーサンプラーを最大で 4 つまで配置できます。サンプラーを配置する場所をクリックします。

カラー調整時のカラー情報の表示

トップへ戻る

色調補正ダイアログボックスまたは色調補正パネルでカラーを調整中に、特定のピクセルに関するカラー情報を表示できます。

1. 色調補正の各ダイアログボックス（イメージ／色調補正）を開くか、色調補正パネルで調整を加えます。
2. 補正を行いながら、情報パネルで補正前と補正後のカラー値を確認します。画像上にポインターを移動すると、ポインターが置かれた位置にカラー値が表示されます。
   注意： 色調補正ダイアログボックスを使用している場合、画像上にポインターを移動するとスポイトツール がアクティブになり、その他のツールが一時的に無効になります。スポイトツールがアクティブであっても、キーボードショートカットを使用してスクロール機能、手のひらツール、ズームツール を使用することができます。
3. 画像にカラーサンプラーが配置されていると、カラーサンプラーで選択したカラー値は情報パネルの下半分に表示されます。新しいカラーサンプラーを追加するには、次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルを使用している場合、カラーサンプラーツールを選択して画像をクリックするか、スポイトツールを選択して Shift キーを押しながら画像をクリックします。
   - 色調補正ダイアログボックスを使用している場合、Shift キーを押しながら画像をクリックします。

トップへ戻る

カラーサンプラーの調整

カラーサンプラーを追加した後で、そのカラーサンプラーを移動または削除したり、非表示にしたり、情報パネルに表示されるカラーサンプラー情報を変更したりすることができます。

カラーサンプラーの移動または削除

1. カラーサンプラーツール を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - カラーサンプラーを移動するには、サンプラーを新しい位置までドラッグします。
   - カラーサンプラーを削除するには、サンプラーをドキュメントウィンドウの外にドラッグします。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押し、ポインターがハサミの形に変わったら、サンプラーをクリックします。
   - すべてのカラーサンプラーを削除するには、オプションバーの「クリア」をクリックします。
   - 色調補正の各ダイアログボックスを表示中にカラーサンプラーを削除するには、Alt+Shift キー（Windows）または Option+Shift キー（Mac OS）を押しながらサンプラーをクリックします。

画像内のカラーサンプラーの表示と非表示の切り替え

❖ 表示／エクストラを選択します。チェックマークは、カラーサンプラーが表示されていることを示します。

情報パネルのカラーサンプラー情報の表示の変更

- 情報パネルのカラーサンプラー情報の表示と非表示を切り替えるには、パネルメニューから、「カラーサンプラー」を選択します。チェックマークは、カラーサンプラー情報が表示されていることを示します。
- 異なるカラースペースの値を表示するには、情報パネルのカラーサンプラーアイコン にポインターを置き、マウスボタンを押したまま、メニューから別のカラースペースを選択します。

(cc) BY-NC-SA

画像のカラーと色調の補正

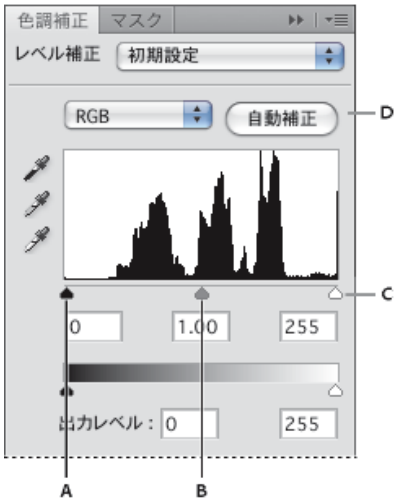
レベル補正の概要
レベル補正を使用した色調範囲の調整
レベル補正を使用したカラーの調整
トーンカーブの概要
トーンカーブを使用したカラーと色調の調整
スポイトツールを使用したカラーの補正
色相と彩度の調整
自然な彩度を使用したカラーの彩度の調整
カラー画像の白黒画像への変換
ハイライトとシャドウのディテールの向上
写真へのコントラストの追加
HDR の露光量とトーンの調整

レベル補正の概要

ページの先頭へ

レベル補正ダイアログボックスで、画像のシャドウ、中間調、ハイライトの照度レベルを調整することによって、画像の色調範囲やカラーバランスを補正することができます。レベル補正ヒストグラムは、画像のキーの調整に使用するために、キーの分布をわかりやすく図示したものです。ヒストグラムの読み取り方法について詳しくは、ヒストグラムについてを参照してください。

レベル補正の設定は、プリセットとして保存し、他の画像に適用することができます。補正設定の保存と補正設定の再適用を参照してください。



色調補正パネルのレベル補正
A. シャドウ B. 中間調 C. ハイライト D. 自動カラー補正を適用

レベル補正を使用した色調範囲の調整

ページの先頭へ

入力レベルスライダーの外側の 2 つは、出力スライダーの黒点と白色点の設定に対応付けられています。初期設定では、出力スライダーはレベル 0（ピクセルは黒）とレベル 255（ピクセルは白）に置かれます。出力スライダーの位置が初期設定の場合に、黒点の入力スライダーを移動するとピクセル値がレベル 0 に、白色点スライダーを移動するとピクセル値がレベル 255 に対応付けられます。残りのレベルはレベル 0 とレベル 255 の間に再分布されます。この再分布に伴って画像の色調範囲が広がり、結果として画像の全体的なコントラストが上がります。

注意： シャドウをクリッピングすると、ピクセルは黒になり、ディテールはなくなります。ハイライトをクリッピングすると、ピクセルは白になり、ディテールはなくなります。

グレーのスライダーは画像のガンマを調整します。中間調（レベル 128）を移動し、ハイライトとシャドウを大幅に変更することなく、グレーの階調の中間範囲の照度を変更します。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルでレベル補正アイコン またはレベル補正プリセットをクリックするか、パネルメニューで「レベル補正」を選択します。

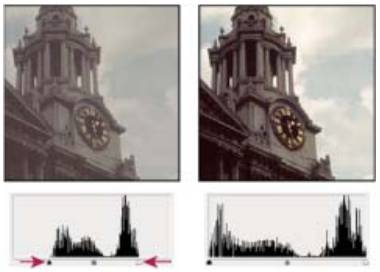
- レイヤー／新規調整レイヤー／レベル補正を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。
- イメージ／色調補正／レベル補正を選択します。

注意： イメージ／色調補正／レベル補正を選択した場合は調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。

2. （オプション）特定のカラーチャンネルの色調を調整するには、チャンネルポップアップメニューからそのカラーチャンネル名を選択します。
3. （オプション）複数のカラーチャンネルを同時に編集するには、チャンネルパネルで Shift キーを押しながらチャンネルを選択し、続いてイメージ／色調補正／「レベル補正」コマンドを選択します（この方法はレベル補正の調整レイヤーでは使用できません）。チャンネルポップアップメニューには、ターゲットチャンネルの略名が表示されます。例えば、シアンとマゼンタは CM で表されます。このポップアップメニューには、組み合わせて選択されている各チャンネルも表示されます。スポットカラーチャンネルとアルファチャンネルは個別に編集します。
4. シャドウとハイライトを手動で調整するには、ブラックとホワイトの入力レベルスライダーを、ヒストグラム内の両端にあるピクセルまでドラッグします。

   例えば、黒点スライダーを右に 5 レベル移動すると、レベル 5 以下のすべてのピクセルをレベル 0 に対応付けることになります。同様に、白色点スライダーを左に 243 レベル移動すると、レベル 243 以上のすべてのピクセルはレベル 255 に対応付けられます。この対応付けは、各チャンネル内の最も暗いピクセルと最も明るいピクセルに影響します。他のチャンネルのピクセルは、カラーバランスを損なわないように均等に調整されます。

   注意： 「入力レベル」の 1 番目と 3 番目のテキストボックスに値を直接入力することもできます。

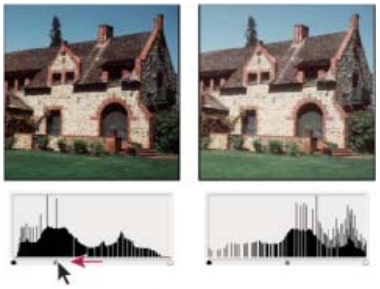


入力レベルスライダーを使用した黒点と白色点の調整

5. （オプション）画像内でクリップされる（完全な黒または完全な白になる）領域を確認するには、次のいずれかの操作を行います。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら黒点スライダーと白色点スライダーをドラッグします。
   - レベル補正パネルメニューで、「黒点 / 白色点の限界を表示」を選択します。
6. 中間調を調整するには、中央の入力スライダーを使用して、ガンマ調整を行います。

   中央の入力スライダーを左に移動すると、画像全体が明るくなります。このスライダーの調整により、低い（暗い）レベルは、最大で出力スライダー間の中間点レベルにまで対応付けることができます。出力スライダーが初期設定の位置（0 および 255）にある場合、中間点はレベル 128 になります。この例では、シャドウを拡張して 0 ～ 128 の色調範囲を満たし、ハイライトの範囲を狭めています。中央の入力スライダーを右に移動すると、逆の効果が得られます。すなわち、画像は暗くなります。

   注意： 「入力レベル」の中央のテキストボックスにガンマ調整値を直接入力することもできます。



中央のスライダーを移動して画像のガンマを調整

調整後のヒストグラムは、ヒストグラムパネルに表示することができます。

レベル補正を使用したカラーの調整

ページの先頭へ

1. 次のいずれかの操作を行って、レベル補正にアクセスします。
   - 色調補正パネルでレベル補正アイコン またはレベル補正プリセットをクリックするか、パネルメニューで「レベル補正」を選択します。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／レベル補正を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

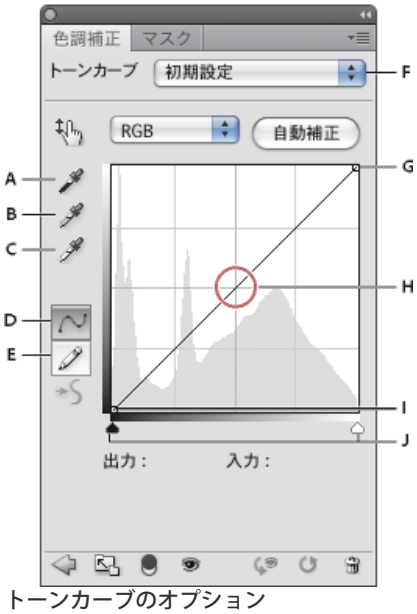
   注意： または、イメージ／色調補正／レベル補正を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。設定はレベル補正ダイアログボックスで調整されます。
2. 色調補正パネルで次のいずれかの操作を行って、色合いを中間調に調整します。
   - グレー点を設定スポイトツール をクリックします。画像の中で中間色のグレーに変更する部分をクリックします。
   - 「自動補正」をクリックして、初期設定の自動レベル補正調整を適用します。他の自動調整オプションを試すには、色調補正パネルメニューで「自動オプション」を選択し、自動カラー補正オプションダイアログボックスの「アルゴリズム」を変更します。

   一般に、中間色のグレーを作成するには同じカラー値を割り当てます。例えば RGB 画像では、レッド、グリーン、ブルーに同じ値を割り当てると、中間色のグレーが生成されます。

ページの先頭へ

トーンカーブの概要

画像の全体的な色調範囲は、トーンカーブやレベル補正で調整できます。トーンカーブの補正では、画像の色調範囲（シャドウからハイライトまで）内でポイントを調整することができます。レベル補正で調整できるのは、3 つの調整点（白色点、黒点、ガンマ）だけです。トーンカーブを使用すれば、画像の個別のカラーチャンネルを高い精度で補正することも可能です。トーンカーブの補正の設定をプリセットとして保存できます。補正設定の保存と補正設定の再適用を参照してください。

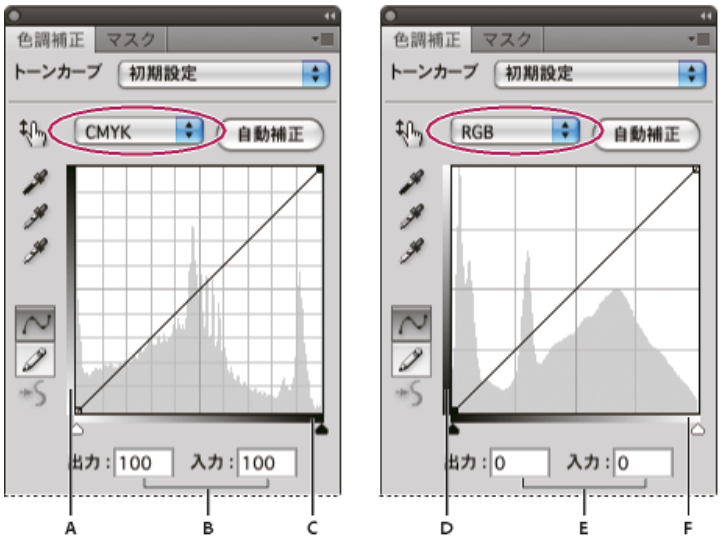


トーンカーブのオプション
A. 画像内でサンプルして黒点を設定 B. 画像内でサンプルしてグレー点を設定 C. 画像内でサンプルして白色点を設定 D. ポイントを編集してトーンカーブを変更 E. 描画してトーンカーブを変更 F. トーンカーブの種類のポップアップメニュー G. 黒点を設定 H. グレー点を設定 I. 白色点を設定 J. 限界を表示

トーンカーブの補正では、入力レベル（ピクセルの元の照度値）と出力レベル（新しいカラーの値）が等しいので、色調範囲は対角線状の直線として表示されます。

注意： トーンカーブの階調範囲を調整した後でも、基準線は参照用として引き続き表示されます。基準線を非表示にするには、「トーンカーブ表示オプション」の「基準線」をオフにします。

グラフの横軸は入力レベルを表し、縦軸は出力レベルを表します。



CMYK 画像と RGB 画像におけるトーンカーブの初期設定
A. CMYK 階調のデフォルト方向の出力バー B. CMYK 入力と出力の値（パーセント） C. CMYK 階調のデフォルト方向の入力バー D. RGB 階調のデフォルト方向の出力バー E. 適用度レベルにおける RGB 入力と出力 F.RGB 階調のデフォルト方向の入力バー

トーンカーブ表示オプションの設定

トーンカーブ表示オプションを使用してトーンカーブのグリッド表示を調整できます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルでトーンカーブアイコン またはトーンカーブプリセットをクリックするか、パネルメニューで「トーンカーブ」を選択します。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／トーンカーブを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。
   - イメージ／色調補正／トーンカーブを選択します。

   注意： イメージ／色調補正／トーンカーブを選択して、画像レイヤーに調整を直接適用した場合は、画像情報が破棄されることに注意してください。
2. 色調補正パネルのパネルメニューで「トーンカーブ表示オプション」を選択します。

   注意： イメージ／色調補正／トーンカーブを選択した場合、トーンカーブダイアログボックスで「トーンカーブ表示オプション」を表示します。
3. 次のいずれかを選択します。
   - 照度値とパーセント値の表示を逆にするには、「光量（0-255）」または「色材量（0-100 %）」を選択します。RGB 画像の場合、0 ～ 255 の照度値が表示されます。左下隅が黒（0）を表します。CMYK 画像の場合、0 ～ 100 %のパーセント値が表示されます。左下隅はハイライト（0 %）を表します。照度値とパーセント値の表示を逆にすると、RGB 画像の場合は 0 が右下隅に、CMYK 画像の場合は 0 %が右下隅になります。
   - グリッド線を 25 %きざみで表示するには簡易グリッドボタンを選択し、10 %きざみで表示するには詳細グリッドボタンを選択します。

   グリッド線のきざみを変更するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、グリッドをクリックします。
   - カラーチャンネルのトーンカーブを合成トーンカーブ上に重ねて表示するには、「全チャンネル表示」を選択します。
   - ヒストグラムのオーバーレイを表示するには、「ヒストグラム」を選択します。ヒストグラムの読み取り方法について詳しくは、ヒストグラムについてを参照してください。
   - 基準線をグリッド上に 45 度の角度で表示するには、「基準線」を選択します。
   - 縦横の線を表示し、ドラッグした点をヒストグラムまたはグリッドに揃えるには、「交差線」を選択します。

ページの先頭へ

トーンカーブを使用したカラーと色調の調整

トーンカーブの形を変更すると、画像の色調とカラーを変更できます。トーンカーブを上または下に移動すると、トーンカーブをレベルとパーセントのどちらで表示するよう設定されているかに応じて、画像が明るくなるか暗くなります。トーンカーブの傾斜の急な部分は、画像の中でコントラストの高い部分を表し、トーンカーブの傾斜の少ない部分は、コントラストの少ない部分を表します。

トーンカーブにパーセントではなくレベルが表示される設定になっている場合、グラフの右上隅はハイライト部分を表します。トーンカーブの上

部の点を移動すると、ハイライトを調整することになります。トーンカーブの中央の点を移動すると、中間調を調整することになります。トーンカーブの下部の点を移動すると、シャドウを調整することになります。ハイライトを暗くするには、トーンカーブの上の方の点を下に移動します。点を下または右に移動すると、入力値が低い出力値に対応付けられ、画像は暗くなります。シャドウを明るくするには、トーンカーブの下の方の点を上に移動します。点を上または左に移動すると、低い入力値が高い出力値に対応付けられ、画像が明るくなります。

注意： 一般に、大部分の画像の色調とカラーの補正には、トーンカーブの調整はほんの少ししか必要ありません。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルで、トーンカーブアイコン またはトーンカーブプリセットをクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／トーンカーブを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   注意： イメージ／色調補正／トーンカーブを選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。

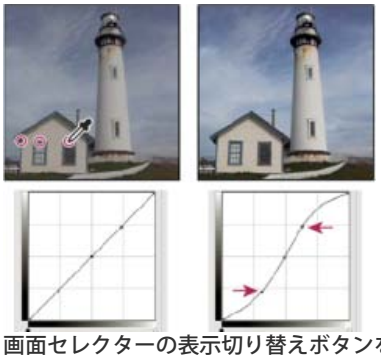
2. （オプション）画像のカラーバランスを調整するには、チャンネルポップアップメニューから目的のチャンネル（複数可）を選択します。
3. （オプション）複数のカラーチャンネルを同時に編集するには、チャンネルパネルで Shift キーを押しながらチャンネルをクリックし、イメージ／色調補正／「トーンカーブ」コマンドを選択します（この方法はトーンカーブ調整レイヤーでは使用できません）。チャンネルポップアップメニューには、ターゲットチャンネルの略名が表示されます。例えば、シアンとマゼンタは CM で表されます。このポップアップメニューには、組み合わせて選択されている各チャンネルも表示されます。

   注意： カラーチャンネルのトーンカーブを合成トーンカーブの上に重ねて表示するには、「トーンカーブ表示オプション」の「全チャンネル表示」を選択します。

4. 次のいずれかの操作を行って、トーンカーブに沿ってポイントを追加します。
   - トーンカーブ上を直接クリックします。
   - 画面セレクターの表示切り替えボタン を選択し、調整する画像の領域をクリックします。写真内の類似したすべての色調の値を明るくまたは暗くするには、ポインターを上下にドラッグします。

   画像の切り抜かれている領域（黒または白）を特定するには、トーンカーブダイアログボックスの「クリップを表示」を選択するか、色調補正パネルメニューから「黒点/白色点の限界を表示」を選択します。

   トーンカーブには、最大で 14 のコントロールポイントを追加することができます。コントロールポイントを削除するには、ポイントを選択して Delete キーを押すか、グラフの範囲外にドラッグするか、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらポイントをクリックします。トーンカーブの端点を削除することはできません。



画面セレクターの表示切り替えボタンを選択した状態で、画像内の 3 つの領域をクリックして、トーンカーブに点を追加します。ハイライトを明るく、シャドウを暗くすると、トーンカーブは S 字型になり、画像のコントラストが上がる。

   RGB 画像の最も明るいまたは暗い領域を決定するには、画面セレクターの表示切り換えアイコンを選択した状態で、画像上でポインターを移動します。トーンカーブには、ポインター位置の照度値と、対応するトーンカーブ上の位置が表示されます。CMYK 画像でポインターをドラッグすると、カラーパネル（CMYK 値が表示されている場合）にパーセント値が表示されます。

5. 次のいずれかの操作を行って、トーンカーブの形を調整します。
   - 色調とカラーが思い通りの結果になるまでトーンカーブのポイントをクリックしてドラッグします。Shift キーを押しながらクリックして複数の点を選択し、一度に移動します。
   - 画面セレクターの表示切り替えボタン を選択します。画像上でマウスポインターを移動すると、マウスポインターがスポイトツールに変わり、下にあるピクセルの色調値がトーンカーブ上のインジケーターに表示されます。目的の色調値で画像をクリックし、上または下にドラッグしてトーンカーブを調整します。
   - トーンカーブ上のポイントをクリックし、「入力」テキストボックスまたは「出力」テキストボックスに値を入力します。
   - トーンカーブ表示の左にある鉛筆ボタンを選択してドラッグし、新しいトーンカーブを描きます。トーンカーブを直線にするには、Shift キーを押します。クリックで端点を定義します。完了したら、トーンカーブ調整パネルの滑らかにアイコン

をクリックするか、トーンカーブダイアログボックスの「滑らかに」をクリックして、トーンカーブを滑らかにします。

トーンカーブ上のポイントは、移動するまでの間は固定されています。このため、他の領域を変えずに、特定の色調領域に調整を加えることができます。

自動補正の適用

- トーンカーブ調整パネルまたはトーンカーブダイアログボックスで「自動補正」をクリックします。

現在の初期設定を使用して自動的にカラーを補正します。初期設定を変更するには、自動カラー補正オプションダイアログボックスのオプションを使用します。自動カラー補正、自動コントラストまたは自動諧調補正などを画像に適用する際に使用することもできます。各オプションについて詳しくは、自動補正オプションの設定を参照してください。

黒点スライダーと白色点スライダーを使用した黒点と白色点の設定

黒点スライダーと白色点スライダーとを使用して黒点と白色点をすばやく設定できます。例えば、黒点スライダーを右に 5 レベル移動すると、レベル 5 以下のすべてのピクセルをレベル 0 に対応付けることになります。同様に、白色点スライダーを左に 243 レベル移動すると、レベル 243 以上のすべてのピクセルはレベル 255 に対応付けられます。この対応付けは、各チャンネル内の最も暗いピクセルと最も明るいピクセルに影響します。他のチャンネルのピクセルは、カラーバランスを損なわないように均等に調整されます。

1. 黒点スライダーと白色点スライダーを軸上の任意の点にドラッグします。ドラッグに応じて入力値が変わります。
2. 黒点と白色点の調整によってクリップされる領域をプレビューするには、次のいずれかの操作を行います。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、スライダーをドラッグします。
   - 色調補正パネルメニューで「黒点 / 白色点の限界を表示」を選択するか、トーンカーブダイアログボックスで「クリップを表示」を選択します。

スポイトツールを使用した黒点と白色点の設定

1. 黒点を設定スポイトツールをダブルクリックします。Adobe カラーピッカーで、R、G、B の値が同一になる値を選択します。たとえば、一番黒くしたい場合は、各値を 0 に設定します。
2. スポイトツールで、黒点の画像領域または色調値が最も低い領域をクリックします。
3. 白色点を設定スポイトツールをダブルクリックし、R、G、B の値が同一のカラーを選択します。
4. 色調値が最も明るい画像領域をクリックして、白色点を設定します。

ショートカットキー：トーンカーブ

トーンカーブについては次のショートカットキーを使用できます。

- （トーンカーブダイアログボックス）現在のチャンネルのトーンカーブ上にポイントを設定するには、画像内を Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。

トーンカーブの補正を使用している場合は、画面セレクターの表示切り替えボタン で画像内をクリックします。

- 選択されているカラーに対応するポイントを、各カラーチャンネル（合成チャンネルを除く）のトーンカーブ上に設定するには、Shift+Ctrl キー（Windows）または Shift+Command キー（Mac OS）を押しながら画像をクリックします。
- トーンカーブ上の複数のポイントを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。選択されたポイントは、ブラックで塗りつぶされた状態で表示されます。
- トーンカーブ上のポイントすべてを選択解除するには、グリッド内をクリックするか、Ctrl+D キー（Windows）または Command+D キー（Mac OS）を押します。
- トーンカーブ上で次に高いポイントを選択するには、プラスキーを押します。次に低いポイントを選択するには、マイナスキーを押します。
- 選択したポイントをトーンカーブ上で移動するには、矢印キーを押します。

スポイトツールを使用したカラーの補正

ページの先頭へ

レベル補正またはトーンカーブの補正のスポイトツールを使用して、色かぶり（赤、緑、青またはシアン、マゼンタ、イエローの特定の色だけが強く出ること）を補正できます。画像のカラーバランスを調整するには、まず中間調とする領域を識別し、その後その領域から不要な色かぶりを除去するという方法が簡単です。画像に応じて、3 つのスポイトツールのいずれかまたはすべてを使用することができます。スポイトツールは、中

間調の画像を簡単に識別するのに最も適したツールです。

注意： グレー点を設定スポイトツール は主にカラー補正に使用します。グレースケール画像を編集する際には使用できません。

最善の結果を得るために、大量の調整を必要とする画像では、ピクセルを最大ハイライト値または最小シャドウ値に対応付ける際にスポイトツールを使用しないでください。

注意： スポイトツールを使用すると、レベル補正やトーンカーブで以前に行った調整は取り消されます。スポイトツールを使用する場合は、調整作業の最初に使用することをお勧めします。その後で、レベル補正スライダーやトーンカーブのポイントを使用してさらに調整を加えます。

1. 中間色のグレーを設定する画像領域を特定します（例：舗装道路）。

   カラーサンプラーを使用して中間調の領域をマークし、後でスポイトツールでクリックできるようにします。

2. 色調補正パネルでレベル補正アイコンまたはトーンカーブアイコンをクリックするか、レイヤー／新規調整レイヤー／レベル補正またはトーンカーブを選択します。

   注意： または、イメージ／色調補正／レベル補正またはトーンカーブを選択します。レベル補正ダイアログボックスまたはトーンカーブダイアログボックスで次の手順を実行すると、この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。

3. 色調補正パネルで、グレー点を設定ツール をダブルクリックします。Adobe カラーピッカーで、現在 R、G、B の値に同一のカラー（例：128,128,128）が選択されていることを確認します。
4. グレー点を設定スポイトツールで、手順 1 で特定した中間調の領域をクリックします。中間調が初期化され、画像から色かぶりが除去されます。
5. 必要に応じて色調補正パネルで最終的な調整を行います。

   スポイトツールに新しいターゲットカラーを指定した場合は、その新しいターゲットカラーを初期設定として保存するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

色相と彩度の調整

ページの先頭へ

「色相・彩度」を使用すると、画像内の特定のカラーの色相、彩度および明るさを調整したり、画像内のすべてのカラーを同時に調整したりすることができます。この調整は特に CMYK 画像内の特定のカラーを調整して出力デバイスの色域に含める場合に適しています。

色調補正パネルでは、「色相・彩度」の設定を保存し、他の画像で読み込んで再利用することができます。詳しくは、補正設定の保存と補正設定の再適用を参照してください。

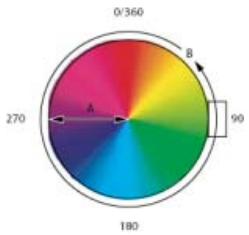
「色相・彩度」補正の適用

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルで、色相・彩度アイコン または色相・彩度プリセットをクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／色相・彩度を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。色調補正パネルの下部に表示される 2 本のカラーバーには、カラーホイールと同じ並び順でカラーが表示されます。上のカラーバーには調整前のカラー、下のカラーバーには調整により全彩度の色相すべてがどのように影響するかが表示されます。

   注意： または、イメージ／色調補正／色相・彩度を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。

2. 色調補正パネルで、編集ポップアップメニューを使用して、調整するカラーを選択します。
   - 「マスター」を選択すると、すべてのカラーを一度に調整できます。
   - ポップアップメニューに表示される既定のカラー範囲の中から、調整するカラー範囲を選択します。カラー範囲を変更するには、色相と彩度の調整を参照してください。
3. 「色相」に、値を入力するかスライダーをドラッグして希望のカラーを表示させます。

   ボックスに表示される値は、そのピクセルの元のカラーを基準としたカラーホイール上での回転角度を示しています。正の値は右回り、負の値は左回りの回転であることを示します。値は -180 〜 +180 %の範囲で入力します。



カラーホイール
A. 彩度 B.色相

色調補正パネルで、画面セレクターの表示切り替えボタン を選択し、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら画像内のカラーをクリックすることもできます。画像の左または右をドラッグすると、色相の値が変更されます。

4. 「彩度」に値を入力するかスライダーを右（彩度は増加）または左（彩度は減少）へ移動します。

   カラーは、カラーホイールの中心に近づいたり遠ざかったりします。値は -100（彩度を下げて光沢のない色にする割合）～ +100（彩度を上げる割合）の範囲になります。

   色調補正パネルで、画面セレクターの表示切り替えボタン を選択し、画像内のカラーをクリックすることもできます。画像の左または右をドラッグすると、クリックしたピクセルが含まれるカラー範囲の彩度が増減します。

5. 「明度」に値を入力するか、スライダーを右にドラッグして明度を上げるか（白をカラーに追加します）、左にドラッグして明度を下げます（黒をカラーに追加します）。値は -100（黒の割合）～ +100（白の割合）の範囲になります。

注意： 初期設定の色調補正に戻すボタン をクリックすると、色調補正パネルの「色相・彩度」の設定を取り消すことができます。

「色相・彩度」補正で調整するカラー範囲の指定

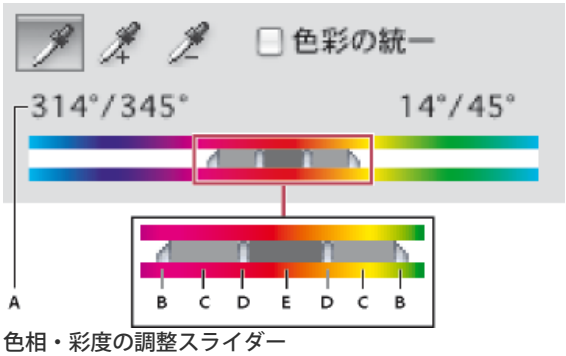
1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルの色相・彩度アイコン をクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／色相・彩度を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   注意： または、イメージ／色調補正／色相・彩度を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。

2. 色調補正パネルで、スライダーの真上にある編集ポップアップメニューからカラーを選択します。

   4 つのカラーホイール値（度）が色調補正パネルに表示されます。これらは、カラーバーの間に表示される調整スライダーに対応しています。内側の 2 つの縦スライダーは、カラー範囲を定義します。外側の 2 つの三角形スライダーは、カラー範囲に対する調整がフォールオフする位置を示しています（フォールオフとは、調整を適用する位置と適用しない位置とを明確に分けるのではなく、調整を徐々に減らしていくことを意味します）。

3. 色調補正パネルのスポイトツールまたは調整スライダーを使用して、カラー範囲を修正します。
   - スポイトツール で画像内をクリックまたはドラッグし、カラー範囲を選択します。カラー範囲を拡張するには、サンプルに追加スポイトツール を使用して、画像内をクリックまたはドラッグします。カラー範囲を減らすには、サンプルから削除スポイトツール を使用して画像内をクリックまたはドラッグします。スポイトツールを選択した状態で Shift キーを押すと範囲に追加され、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押すと範囲から削除されます。
   - 白い三角形のいずれかをドラッグし、範囲を変更せずにカラーのフォールオフ量（調整を徐々に適用する量）を調整します。
   - 三角形と縦のバーの間の領域をドラッグし、カラーのフォールオフ量を変更せずに範囲を調整します。
   - 中央の領域をドラッグして調整スライダー全体（三角形と縦のバーを含みます）を移動し、異なるカラー領域を選択します。
   - いずれかの縦の白いバーをドラッグして、カラーコンポーネントの範囲を調整します。調整スライダーの中央から縦のバーを移動して三角形に近付けると、カラー範囲が増え、フォールオフ量が減ります。調整スライダーの中央から縦のバーを移動して三角形から離すと、カラー範囲が減り、フォールオフ量が増えます。
   - Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらカラーバーをドラッグし、別のカラーがバーの中央に来るように調整します。



色相・彩度の調整スライダー
A. 色相スライダー値 B. 範囲に影響を与えず、フォールオフを調節 C. フォールオフに影響を与えず、範囲を調節 D. カラー範囲とフォールオフを調節 E. スライダー全体を移動

調整スライダーを他のカラー範囲に入るように変更すると、編集ポップアップメニュー内の名前がそれに応じて変更されま

す。例えば、イエロー系の範囲をカラーバーのレッド部分に入るように変更すると、名前は「レッド系 2」になります。1 つのカラー範囲から 6 つまでをそのバリエーションとして変換できます（「レッド系」から「レッド系 6」など）。

注意： 初期設定では、カラーコンポーネント選択時のカラー範囲は 30 度の広さで、左右に 30 度のフォールオフがあります。設定したフォールオフ量が少なすぎると、画像内にしま模様を生じることがあります。

グレースケール画像の色彩の統一とモノトーン効果の作成

1. グレースケール画像の色彩を統一するには、イメージ／モード／RGB カラーを選択して画像を RGB に変換します。
2. 次のいずれかの操作を行って、色相・彩度の調整にアクセスします。
   - 色調補正パネルの色相・彩度アイコン をクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／色相・彩度を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   注意： または、イメージ／色調補正／色相・彩度を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。
3. 「色彩の統一」オプションを選択します。描画色が黒または白の場合、画像は赤い色相（0 度）に変換されます。描画色が白と黒以外の場合は、画像は現在の描画色の色相に変換されます。各ピクセルの明度の値は変更されません。
4. （オプション）色相スライダーで別のカラーを選択します。「彩度」と「明度」のスライダーは、ピクセルの彩度と明度の調整に使用します。

ページの先頭へ

自然な彩度を使用したカラーの彩度の調整

自然な彩度では、すべてのカラーの彩度が最高に近づくにつれてクリッピングが最小化されるように、彩度を調整します。この調整により、彩度が低いカラーの彩度が設定済みのカラーの彩度より上がります。自然な彩度を使用すると、肌の色の彩度が過度に上がるのを抑えることもできます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルで、自然な彩度アイコン をクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／自然な彩度を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで自然な彩度の調整レイヤーの名前を入力し、「OK」をクリックします。

   注意： イメージ／色調補正／自然な彩度を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。
2. 次のいずれかの操作を行って、カラーの彩度を調整します。カラーの彩度が上がったときにクリッピングしないように彩度を増減するには自然な彩度スライダーをドラッグします。
   - カラーが最高彩度に達したときのクリッピングを抑えて彩度の低いカラーを調整するには、自然な彩度スライダーを右に移動します。
   - 現在の彩度に関係なく、すべてのカラーに同一の彩度を適用するには、彩度スライダーを移動します。彩度によっては、色相・彩度の色調補正パネルまたは色相・彩度ダイアログボックスの彩度スライダーを使用した場合よりバンディングが少なくなることがあります。
   - 彩度を下げるには、自然な彩度スライダーまたは彩度スライダーを左に移動します。

ページの先頭へ

カラー画像の白黒画像への変換

「白黒」を使用すると、カラー画像をグレースケールに変換するだけでなく、色別に変換方法を指定することができます。画像にカラーの色調を適用してグレースケールをセピア色などに見せることもできます。「白黒」コマンドは、チャンネルミキサーと機能が似ています。チャンネルミキサーでも、カラー画像をモノクロに変換し、カラーチャンネルの入力を調整できます。

カラー画像から白黒画像への変換に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0017_jp を参照してください。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルで、白黒アイコン または白黒プリセットをクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／白黒を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで調整レイヤーの名前を入力し、「OK」をクリックします。

   Photoshop により、初期設定のグレースケール変換が適用されます。

   注意： または、イメージ／色調補正／白黒を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。
2. 色調補正パネルで、カラースライダーを使用して手動で変換を調整するか、自動補正を適用するか、以前に保存したカスタムの混合を選択します。

   プリセットメニュー 定義されているグレースケールミックス、または以前に保存した設定を選択します。新しい設定を保存す

るには、パネルメニューの「白黒プリセットを保存」を選択します。

自動 画像のカラー値に基づいてグレースケールミックスを設定し、グレー値の分布を最適にします。通常、自動補正で最適な結果が生成されますが、さらにカラースライダーでグレー値を調整することもできます。

カラースライダー 画像内の特定の色のグレー諧調を調整します。スライダーを左にドラッグすると画像のカラーのグレー諧調が暗くなり、スライダーを右にドラッグすると明るくなります。

- 特定のカラーコンポーネントを調整するには、画面セレクターの表示切り替えボタン を選択し、画像をクリックします。 左または右にドラッグして、その位置で最も多く使用されているカラースライダーを調整し、そのカラーの明暗を画像内で調整できます。

注意： 色調補正パネルではなく白黒ダイアログボックスを使用している場合は、画像領域をクリックしてマウスボタンを押したままにすると、その位置で最も多く使用されているカラースライダーがアクティブになり、水平方向にドラッグしてスライダーを移動することができます。

- 初期設定の色調補正に戻すボタン をクリックすると、すべてのカラースライダーを初期設定のグレースケール変換に初期化できます。

プレビュー 選択解除すると、画像が元のカラーモードで表示されます。

3. カラーの色調を適用するには、「着色」を選択します。着色カラーを微調整するには、スウォッチをクリックしてカラーピッカーを開きます。

ページの先頭へ

ハイライトとシャドウのディテールの向上

「シャドウ・ハイライト」コマンドは、強い逆光のせいで影になった写真を補正する場合や、カメラのフラッシュに近すぎたために色あせてしまった被写体を補正する場合に適しています。また、その他の原因で明るくなった画像のシャドウ領域を明るくする場合にも便利です。「シャドウ・ハイライト」コマンドでは、画像を単に明るくまたは暗くするだけではありません。シャドウまたはハイライトの周辺のピクセル（隣接領域）に基づいて画像を明るくまたは暗くすることができます。これによって、シャドウとハイライトを別々に制御することができます。初期設定では、逆光によって問題が生じた画像を修正するように設定されています。

「シャドウ・ハイライト」コマンドには中間調のコントラストスライダー、「シャドウのクリップ」オプション、「ハイライトのクリップ」オプションもあり、画像の全体的なコントラスト、彩度を調整するカラー補正スライダーを調整することができます。

元の画像、シャドウとハイライトを補正した画像

画像のハイライトとシャドウの調整

1. イメージ／色調補正／シャドウ・ハイライトを選択します。

   調整を加えながら画像を更新したい場合は、ダイアログボックス内で「プレビュー」オプションを選択します。

2. 量スライダーを移動するか、シャドウとハイライトのパーセント値のボックスに値を入力して、光の補正を行う量を調整します。大きい値を使用するとシャドウがより明るくなり、ハイライトがより暗くなります。画像内のシャドウとハイライトの両方に調整を加えることができます。
3. さらに微調整を行うには、「詳細オプションを表示」を選択して、追加の調整を行います。

   注意： シャドウのディテールを強くして画像を鮮明にするには、シャドウの量とシャドウの階調の幅を 0 〜 25 %の値で試します。

4. （オプション）「初期設定値として保存」ボタンをクリックして、現在の「シャドウ・ハイライト」コマンドの設定を初期設定として保存します。元の初期設定を復元するには、Shift キーを押しながら、「初期設定値として保存」ボタンをクリックします。

   注意： 「保存」ボタンをクリックして現在の設定をファイルに保存し、後から「読み込み」ボタンを使用して設定を再読み込みすれば、「シャドウ・ハイライト」の設定を再利用することができます。設定の読み込みと保存について詳しくは、補正設定の保存を参照してください。

5. 「OK」をクリックします。

シャドウ・ハイライトコマンドのオプション

量 画像のハイライトとシャドウの値を個別に補正する量を制御します。

注意： 量の値を大きくしすぎると、補正後のハイライト部分が逆にシャドウ部分より暗くなり、不自然な画像になる場合があります。

階調の幅 修正するシャドウまたはハイライト内の色調範囲を指定します。小さい値を設定すると、シャドウ補正では暗い部分だけに、ハイライト補正では明るい部分だけに調整が適用されます。大きい値を設定すると、中間調として調整される色調範囲が広がります。例えば、100 %を設定すると、「シャドウ」の階調の幅スライダーはシャドウに最大限に影響し、中間調は部分的に影響を受け、最も明るいハイライトはまったく影響を受けません。階調の幅は画像によって異なります。大きすぎる値を設定すると、暗い部分や明るい部分のエッジにハロー現象が生じる場合があります。初期設定では、この現象を抑えるような設定が使用されています。ハロー現象は、シャドウとハイライトの量の値が大きすぎる場合にも起こります。

初期設定では、階調の幅は 50 %に設定されています。暗い被写体を明るくしようとしたのに、中間調や明るい部分まで変わってしまうという場合は、シャドウの階調の幅を 0 に向かって減らし、最も暗い部分のみを明るくしてみてください。一方、シャドウに加えて中間調も明るくしたい場合は、シャドウの階調の幅を 100 %に向かって増やします。

半径 各ピクセルの周りの隣接領域のサイズを設定します。隣接するピクセルは、ピクセルがシャドウまたはハイライトに含まれるかどうかを判断するために使用します。スライダーを左に移動すると領域が小さくなり、右に移動すると領域が大きくなります。最適な隣接領域のサイズは画像によって異なります。最適なサイズを見つけるには、様々な調整を試してみてください。半径が大きすぎると、被写体だけではなく、画像全体が明るく（または暗く）なります。半径は、画像内の被写体とほぼ同じサイズに設定するとよいでしょう。様々な半径の値を試し、被写体のコントラストと、背景に対する被写体の明るさ（暗さ）のバランスが最適になる値を探します。

明るさ グレースケール画像の明るさを調整します。この調整は、グレースケール画像でしか使用できません。明るさスライダーを左に移動するとグレースケール画像が暗くなり、右に移動するとグレースケール画像が明るくなります。

中間調のコントラスト 中間調のコントラストを調整します。スライダーを左に移動するとコントラストが下がり、右に移動するとコントラストが上がります。また、「中間調のコントラスト」テキストボックスに値を入力することもできます。負の値を入力するとコントラストが下がり、正の値を入力するとコントラストが上がります。中間調のコントラストの値を上げると中間調のコントラストは高まりますが、シャドウは暗く、ハイライトは明るくなる傾向があります。

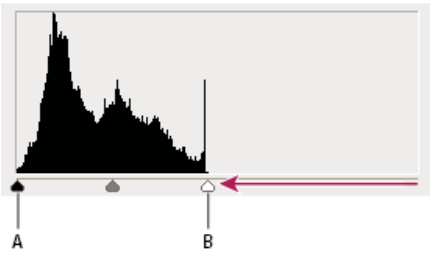
シャドウのクリップおよびハイライトのクリップ 画像内で最も暗いシャドウ（レベル 0）と最も明るいハイライト（レベル 255）のカラーにクリップするシャドウとハイライトの量を指定します。大きい値を指定すると、コントラストの高い画像になります。クリップ値が大きすぎると、照度値がクリップされて純粋な黒または白として表示され、シャドウやハイライトのディテールが減るので、注意が必要です。

ページの先頭へ

写真へのコントラストの追加

画像にコントラストを追加するには、目的に応じて 2 つの方法から選択できます。

画像全体に色調範囲が及んでいないために画像の全体的なコントラストが必要な場合は、色調補正パネルのレベル補正アイコン をクリックします。次に、シャドウ入力スライダーとハイライト入力スライダーを内側にドラッグして、ヒストグラムの終端まで移動します。



画像レイヤーがグラフの両端に達していないのは、画像全体に色調範囲が及んでいないことを示す。
A. シャドウ入力スライダー B. ハイライト入力スライダー

画像全体に色調範囲が及んでいるが、中間調のコントラストが必要である場合は、色調補正パネルのトーンカーブアイコン をクリックします。トーンカーブをドラッグして S 字型にします。

トーンカーブの中央で傾斜を急にすると、中間調のコントラストが上がる。

ページの先頭へ

HDR の露光量とトーンの調整

露光量と HDR トーンの調整は、主に 32 bit HDR 画像を対象としていますが、16 bit 画像や 8 bit 画像に適用して HDR の擬似効果を生成することもできます。

16 ビットまたは 18 ビットの画像への HDR 効果の適用に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_jp を参照してください。

HDR の露光量の調整

露光量調整では、現在のカラースペースではなくリニアカラースペース（ガンマ 1.0）で計算を行います。

1. 次のいずれかの操作を行います。

   - 色調補正パネルで、露光量アイコン または露光量プリセットをクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／露光量を選択します。

   注意： イメージ／色調補正／露光量でも調整できますが、この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。32 ビット画像用の調整レイヤーを使用できるのは Photoshop Extended の場合のみです。

2. 色調補正パネルで、必要に応じて以下のオプションを設定します。

   露光量 最も暗いシャドウに対する影響を最小限に抑えて、色調スケールのハイライトを調整します。

   32 bit 画像の場合は、画像ウィンドウ最下部の露光量スライダーも使用できます。

   オフセット ハイライトに対する効果を最小限に抑えて、シャドウと中間調を暗くします。

   ガンマ 単純なべき関数を使用して画像のガンマを調整します。負の値は、0 を超えると再び負の値になります（値は負のままですが、正の値として扱われ、調整が行われます）。

   レベル補正のスポイトツールはすべてのカラーチャンネルに影響しますが、露光量のスポイトツールは画像の輝度値を調整します。

   - 黒点を設定スポイトツールはオフセットを設定し、クリックしたピクセルを 0 に移動します。
   - 白色点を設定スポイトツールは露光量を設定し、クリックしたポイントを白（HDR 画像の 1.0）に移動します。
   - グレー点を設定スポイトツールは露光量を設定し、クリックした値を中間調のグレーにします。

HDR のトーンの調整

「HDR トーン」コマンドでは、HDR コントラストおよび露光量のすべての設定を個々の画像に適用できます。

注意： HDR トーンは統合されたレイヤーに適用されます。

1. 32、16 または 8 bit 画像を RGB またはグレースケールカラーモードで開きます。

2. イメージ／色調補正／HDR トーンを選択します。

   各設定について詳しくは、16 bit または 8 bit 画像向けのオプションを参照してください。（HDR トーンダイアログボックスでは、これらのオプションはすべてのビット深度の画像に対して適用されます）。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

ハイダイナミックレンジ（HDR）画像

ハイダイナミックレンジ（HDR）画像について
HDR 画像に使用する写真の撮影
HDR への画像の統合
32 bit HDR 画像のダイナミックレンジ表示の調整
HDR カラーピッカーについて
HDR 画像へのペイント
32 bit/チャンネルの HDR 画像をサポートする機能

ハイダイナミックレンジ（HDR）画像について

トップへ戻る

実際の視覚的な世界のダイナミックレンジ（暗い部分と明るい部分の比）は、人間の視力、モニターに表示された画像、プリントされた画像のダイナミックレンジをはるかに超えています。人間の目は非常に広い範囲の明るさレベルに適応できますが、ほとんどのカメラやコンピューターモニターが再現できるのは一定のダイナミックレンジだけです。写真家や映画アーティストなど、デジタル画像を扱う人は、限られたダイナミックレンジの中で作業しているので、ある光景の中で何が重要かを選別する能力が必要になります。

ハイダイナミックレンジ（HDR: High Dynamic Range）画像によって、視覚的な世界の全ダイナミックレンジを再現できる可能性が開かれます。現実世界の輝度の値は比例して表現され、HDR 画像に保存されるので、HDR 画像の露光量を調整するのは、現実世界の光景を撮影するときに露光を調整するのと同じような操作です。

異なる露光量の画像を結合して HDR 画像を作成
A. シャドウのディテールがありハイライトがクリップされた画像 **B.** ハイライトのディテールがありシャドウがクリップされた画像 **C.** 光景のダイナミックレンジが含まれる HDR 画像

Photoshop では、HDR 画像の輝度の値は、浮動小数点数による 32 ビット長（32 bit/チャンネル）の数値表現を使用して保存されます。HDR 画像の輝度の値は、光景の光量と直接関係します。それに対し、浮動小数点を使用しない 16 および 8 bit/チャンネル画像ファイルは、黒から白紙のみの輝度の値を保存し、実世界におけるダイナミックレンジの非常に小さいセグメントを反映します。

Photoshop の「HDR Pro に統合」コマンドを使用すると、異なる露出で撮影された複数の写真を組み合わせて HDR 画像を作成できます。HDR 画像には標準の 24 bit モニターの表示能力をはるかに超える明るさのレベルが含まれるので、Photoshop には HDR プレビューを調整する機能があります。HDR 画像をプリントする場合や、HDR 画像では機能しないツールやフィルターを使用する場合は、画像を 16 または 8 bit/チャンネル画像に変換できます。

HDR 画像に使用する写真の撮影

トップへ戻る

「HDR Pro に統合」コマンドで合成する写真を撮影するときは、次のことを忘れないでください。

- カメラを三脚に固定します。
- 光景の全ダイナミックレンジを含めるのに十分な数の写真を撮影します。最低でも 5 ～ 7 枚の写真を撮影しますが、光景のダイナミックレンジによっては露光量を増やす必要があります。写真の最低数は 3 枚です。
- シャッター速度を変えて、異なる露光量にします。絞りを変更すると、各露光量での被写界深度が変わり、画質が悪くなることがあります。ISO 感度または絞りを変更すると、画像にノイズや周辺光量補正が混入することもあります。
- 通常は、カメラの自動ブラケット露出機能を使用しません。露光量の変化が小さすぎるからです。
- 写真間の露光量の差は、EV（露光値）で 1 ～ 2 程度にします（f-Stop で 1 ～ 2 程度離すのと同等です）。
- 照明は変更しません。例えば、ある露光量のときだけフラッシュを使用したりしません。
- 光景内に動くものがないことを確認します。「HDR Pro に統合」コマンドは、まったく同じ光景を露光量を変えて撮影した画像でのみ機能します。

トップへ戻る

HDR への画像の統合

「HDR Pro に統合」コマンドは、同じシーンを異なる露出で撮影した複数の画像を組み合わせることによって、1 枚の HDR 画像で全ダイナミックレンジをカバーします。統合した画像は 32、16、8 bit/チャンネルファイルとして出力できます。ただし、HDR 画像データをすべて格納できるのは 32 bit/チャンネルファイルだけです。

HDR 統合は、写真がこの処理に適した方法で撮影されている場合に最もうまく機能します。推奨事項については、HDR 画像に使用する写真の撮影を参照してください。

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

ビデオチュートリアル：The best new feature in CS5: HDR Pro（英語のみ）
Deke McClelland
画像のトーンをビビッドからシュールレアリズムまで変換します。

抜粋記事：Create HDR images from bracketed exposures（英語のみ）
Conrad Chavez
カメラからコンピューターに至る HDR プロセスを順を追って説明します。

抜粋記事：Remove ghosting from HDR images（英語のみ）
Scott Kelby
画像内を移動するオブジェクトからゴーストを除去します。

ビデオチュートリアル：複数の画像を HDR Pro に統合
Jan Kabili
すべての新機能をひととおり紹介します。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Photoshop）ファイル／自動処理／HDR Pro に統合を選択します。
   - （Bridge）使用する画像を選択し、ツール／Photoshop／HDR Pro に統合を選択します。手順 5 に進みます。
2. HDR Pro に統合ダイアログボックスで、「参照」をクリックして使用する画像を選択するか、「開いているファイルを追加」をクリックするか、使用／フォルダーを選択します（特定の項目を削除するには、ファイルリストで選択し、「削除」をクリックします）。
3. （オプション）三脚など使用せずに撮影した画像の場合は、「ソース画像を自動的に配置する」を選択します。
4. 「OK」をクリックします。
   注意： 画像に露光量などのメタデータがない場合は、手動で設定された EV ダイアログボックスに値を入力してください。

2番目の HDR Pro に統合ダイアログボックスに、ソース画像のサムネールと、統合結果のプレビューが表示されます。

5. プレビューの右上部のモードポップアップメニューで、統合画像のビット数を選択します。
   統合画像に HDR 画像の全ダイナミックレンジを格納する場合は「32 bit」を選択します。8 bit 画像ファイルおよび浮動小数点数ではない 16 bit 画像ファイルでは、HDR 画像の輝度値の全範囲を保存することができません。
6. 階調範囲を調整する方法については、32 bit 画像向けのオプションまたは 16 bit または 8 bit 画像向けのオプションを参照してください。
7. （オプション）階調設定を後で使用するために保存するには、プリセットオプションメニューからプリセットを保存を選択します（設定を後で再適用するには、「プリセットの読み込み」を選択します）。

32 bit 画像向けのオプション

ヒストグラムの下のスライダーを動かして、統合画像の白色点プレビューを調整します。スライダーを動かしても、画像のプレビューが調整されるだけで、すべての HDR 画像データは統合ファイルにそのまま残っています。

このプレビュー調整は HDR ファイルに格納され、このファイルを Photoshop で開くたびに適用されます。白色点プレビューは、表示／32 bit プレビューオプションを選択していつでも調整し直すことができます。

16 bit または 8 bit 画像向けのオプション

HDR 画像には、16 または 8 bit/チャンネル画像に格納できるダイナミックレンジをはるかに超える輝度レベルが含まれています。目的のダイナミックレンジを持つ画像を生成するには、32 bit/チャンネルから少ないビット数に変換する際に、露光量とコントラストを調整します。

次のいずれかのトーンマッピング方式を選択します。

ローカル割り付け 画像全体で特定の明度の領域を調整することによって、HDR の色調を調整します。

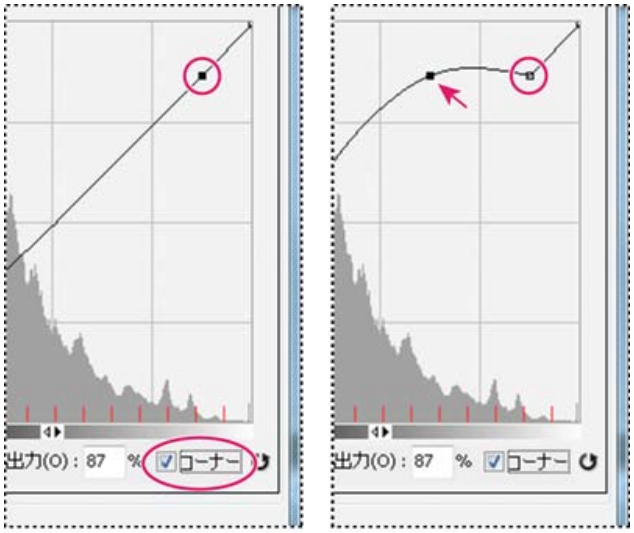
エッジ光彩 「半径」で、特定の明度の領域の大きさを指定します。「強さ」では、2 つのピクセルの色調値がどの程度離れていれば同じ明度の領域に含めないかを指定します。

トーンとディテール ダイナミックレンジは、「ガンマ」の設定値が 1.0 で最大になります。設定値が小さいと中間調が強調され、大きいとハイライトやシャドウが強調されます。「露光量」は f-Stop（絞り値）を反映しています。ディテールスライダーをドラッグしてシャープを調整し、シャドウスライダーとハイライトスライダーをドラッグして該当する領域の明暗を調整します。

カラー 「自然な彩度」は、彩度の高いカラーのクリッピングを最小限に留めながら、微妙なカラーの照度を調整します。「彩度」はカラーの強さを -100（モノクロ）から +100（彩度 2 倍）の範囲で調整します。

トーンカーブ 調整可能なカーブを、元の 32 bit HDR 画像の輝度値を示すヒストグラムに重ねて表示します。水平軸に沿った赤い目盛りマークは、1 EV（ほぼ 1 f-Stop）間隔です。

注意： 初期設定で、トーンカーブおよびヒストグラムは、ポイントごとの変更を制限および平均化します。この制限を解除し、より極端な調整を適用するには、カーブにポイントを挿入した後に「コーナー」オプションを選択します。第 2 のポイントを挿入して動かすと、トーンカーブに角（かど）ができます。



「コーナー」オプションを使用したトーンカーブおよびヒストグラムの調整

A. ポイントを挿入し、「コーナー」オプションを選択する **B.** 別のポイントを挿入して調整すると、ポイントで曲線に角ができる

ヒストグラムを平均化 一部のコントラストを保持しながら、HDR 画像のダイナミックレンジを圧縮します。この方法は自動で行われるため、これ以上の調整は不要です。

露光量とガンマ HDR 画像の明るさとコントラストを手動で調整できます。ゲインを調整するには露光量スライダーを動かし、コントラストを調整するにはガンマスライダーを調整します。

ハイライト圧縮 HDR 画像のハイライト値を圧縮して、値が 8 または 16 bit/チャンネルの画像ファイルの輝度値の範囲内に入るようにします。この方法は自動で行われるため、これ以上の調整は不要です。

動く被写体の補正

自動車、人物、草花などの被写体が動いたことによって画像に違いが生じている場合は、HDR Pro に統合ダイアログボックスで「ゴーストを除去」を選択します。

色調バランスが最適なサムネールに緑色の枠が表示され、それが基本画像であることを示します。他の画像の動いていた被写体が削除されます（動きの発生している領域が非常に明るいか暗い場合は、一般的に、動いている被写体が適正露出になっている画像のサムネールをクリックすると結果が向上します）。

「ゴーストを除去」のオプションに関するチュートリアルについては、このビデオを参照してください。（ゴーストの除去に関する説明は 3:00 から始まります）。

カメラ応答カーブの保存または読み込み

応答カーブは、カメラのセンサーによる各レベルの入射光の解釈を示します。初期設定では、HDR Pro に統合ダイアログボックスは、統合している画像の色調範囲に基づいて、カメラ応答カーブを自動計算します。現在の応答カーブを保存し、統合した別の画像グループに後で適用することができます。

HDR Pro に統合ダイアログボックスで、右上隅の応答カーブメニュー をクリックし、「応答カーブを保存」を選択します（カーブを後で再適用するには、「応答カーブの読み込み」を選択します）。

32 ビットから 16 または 8 bit/チャンネルへの変換

「HDR Pro に統合」の処理で作成した画像が 32 bit の場合は、後で 16 bit または 8 bit 画像に変換できます。

1. Photoshop で 32 bit/チャンネルの画像を開き、イメージ／モード／16 bit/チャンネルまたは 8 bit/チャンネルを選択します。
2. 露光量とコントラストを調整して、希望のダイナミックレンジを持つ画像を生成します（詳しくは、16 bit または 8 bit 画像向けのオプションを参照してください）。
3. 「OK」をクリックして、32 bit 画像を変換します。

---

32 bit HDR 画像のダイナミックレンジ表示の調整

トップへ戻る

HDR 画像のダイナミックレンジは、標準的なコンピューターモニターの表示能力を超えています。Photoshop で HDR 画像を開くと、非常に暗かったり色あせたように見えることがあります。Photoshop では、モニターがハイライトとシャドウが色あせたり暗くなりすぎたりせずに HDR 画像を表示できるように、プレビューを調整することができます。プレビューの設定は HDR 画像ファイル（PSD、PSB、TIFF のみ）に保存され、Photoshop でファイルが開かれたときに適用されます。プレビューの調整では、HDR 画像ファイルは編集されず、HDR 画像のすべての情報がそのまま残ります。32 bit/チャンネル HDR 画像の露光量を編集するには、露光量調整（イメージ／色調補正／露光量）を使用します。

情報パネルに 32 ビット情報を表示するには、情報パネルのスポイトアイコンをクリックし、ポップアップメニューから「32 bit」を選択します。

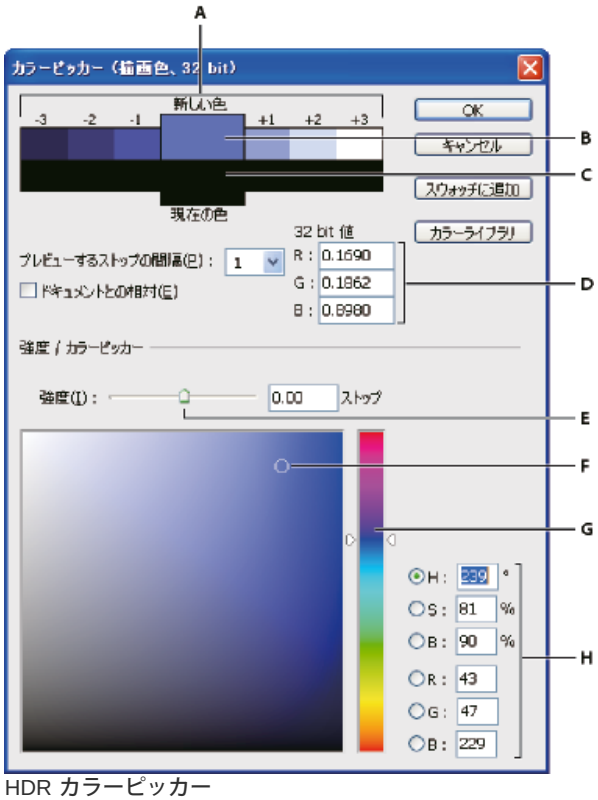
1. Photoshop で 32 bit/チャンネルの HDR 画像を開き、表示／32 bit プレビューオプションを選択します。
2. 32 bit プレビューオプションダイアログボックスで、方法ポップアップメニューからオプションを選択します。
   露光量とガンマ 明るさとコントラストを調整します。

   ハイライト圧縮 HDR 画像のハイライト値を圧縮して、値が 8 または 16 bit/チャンネルの画像ファイルの輝度値の範囲内に入るようにします。
3. 「露光量とガンマ」を選択した場合は、露光量スライダーとガンマスライダーを移動して、画像プレビューの明るさとコントラストを調整します。
4. 「OK」をクリックします。
   Photoshop で開いた HDR 画像のプレビューの調整は、Photoshop ドキュメントウィンドウのステータスバーにある三角形をクリックし、ポップアップメニューの「ステータス表示」から「32 bit 露光量」を選択して行うこともできます。スライダーを移動して、HDR 画像を表示するための白色点を設定します。露光量をデフォルト値に戻すには、スライダーをダブルクリックします。調整はドキュメントウィンドウごとに行われるので、複数のウィンドウに同じ HDR 画像を表示して、それぞれのプレビューの調整を変えることができます。この方法で行ったプレビューの調整は、HDR 画像ファイルに保存されません。

HDR カラーピッカーについて

トップへ戻る

HDR カラーピッカーを使用すると、32 bit HDR 画像で使用するカラーを正確に表示し、選択することができます。また、通常の Adobe カラーピッカーの場合と同様に、カラーフィールドをクリックしてカラースライダーを調整し、カラーを選択することができます。強度スライダーでは、使用する HDR 画像のカラーの強度と一致するようにカラーの明るさを調整することができます。プレビュー領域には、選択したカラーのスウォッチが表示され、様々な露光量や強度を試すことができます。



HDR カラーピッカー
A. プレビュー領域 **B.** 調整されたカラー **C.** 元のカラー **D.** 32 ビット浮動小数点数値 **E.** 強度スライダー **F.** 選択したカラー **G.** カラースライダー **H.** カラー値

HDR カラーピッカーの表示

❖ 32 bit/チャンネルの画像が開かれている状態で、次のいずれかの操作を行います。

- ツールパネルで、描画色を設定ボックスまたは背景色を設定ボックスをクリックします。
- カラーパネルで、描画色を設定または背景色を設定ボックスをクリックします。

特定の機能でカラーを選択できる場合にも、カラーピッカーを使用できます。例えば、特定のツールでオプションバーのカラーボックスをクリックした場合や、色調補正のダイアログボックスでスポイトツールをクリックした場合などです。

HDR 画像のカラーの選択

HDR カラーピッカーの下側は、8 または 16 bit/チャンネル画像のものと同様です。カラーフィールドをクリックしてカラーを選択したり、カラースライダーを動かして色調を変更したり、HSB または RGB フィールドを使用して特性カラーの数値を入力したりします。カラーフィールドでは、下から上に行くにつれて明るさが増し、左から右に行くにつれて彩度が増します。

カラーの明るさを調整するには、強度スライダーを使用します。HDR ドキュメントでは、カラー値と強度値は、32 bit 浮動小数点値に変換されます。

1. カラーを選択するには、カラーフィールドをクリックしてカラースライダーを動かすか、または Adobe カラーピッカーの場合と同様に HSB または RGB 値を入力します。
2. カラーの明るさを調整するには、強度スライダーを動かします。カラーピッカーダイアログ上部でプレビューされている新しい色のスウォッチには、選択したカラーについて値の増減による効果が表示されます。

   強度の値は、露光量の設定値と反比例します。HDR 画像の露光量設定を 2 ストップ上げた場合に強度を 2 ストップ下げると、露光量とカラー強度がどちらも 0 に設定されているかのように、その画像の外観は変化しません。

   希望するカラーの 32 bit RGB 値を知っている場合は、RGB の各フィールドに値を入力できます。
3. （オプション）プレビュー領域の設定を調整します。
   プレビューするストップの間隔 各スウォッチのプレビューのストップの間隔を設定します。例えば、3 に設定すると、スウォッチは -9、-6、-3、+3、+6、+9 となります。これらのスウォッチによって、選択したカラーの外観を異なる露光量設定でプレビューできます。

   ドキュメントとの相対 画像の現在の露光量設定を反映するようにスウォッチのプレビューを調整する場合に選択します。例えば、ドキュメントの露光量が高めに設定されている場合、新しいスウォッチのプレビューは、選択したカラーの高めの露光量の効果を表すため、カラーピッカーのカラーフィールドで選択したカラーよりも明るくなります。現在の露光量が 0（デフォルト）の場合、このオプションを選択したり、選択解除しても新しいスウォッチは変化しません。
4. （オプション）スウォッチパネルに選択したカラーを追加するには、「スウォッチに追加」をクリックします。

5. 「OK」をクリックします。

HDR 画像へのペイント

トップへ戻る

HDR/32 bit 画像の効果を編集または追加するには、ブラシ、鉛筆、ペン、シェイプ、コピースタンプ、パターンスタンプ、消しゴム、グラデーション、ぼかし、シャープ、指先、ヒストリーブラシといった Photoshop ツールを使用します。テキストツールを使用して、32 bit テキストレイヤーを HDR 画像に追加できます。

HDR 画像の編集またはペイントを行う場合、ドキュメント情報エリアの 32 bit 露光量スライダーを使用するか、または 32 bit プレビューオプションダイアログボックス（表示／32 bit プレビューオプション）を使用して、別の露光量設定で画像をプレビューできます。HDR カラーピッカーでは、HDR 画像の別の露光量設定に一致するように、別の強度で描画色をプレビューすることもできます。

1. HDR 画像を開きます。
2. （オプション）画像の露光量を設定します。詳しくは、32 bit HDR 画像のダイナミックレンジ表示の調整を参照してください。
3. ブラシまたは鉛筆ツールの場合、描画色をクリックして HDR カラーピッカーを開き、カラーを選択します。テキストツールの場合、テキストツールオプションバーのカラーチップをクリックして、テキストカラーを設定します。
   HDR カラーピッカーのプレビュー領域を使用すると、HDR 画像の様々な露光量設定について描画色を選択および調整できます。詳しくは、HDR カラーピッカーについてを参照してください。
   様々な HDR 露光量のペイントの効果を表示するには、ウィンドウ／アレンジ／新規ウィンドウコマンドを使用して、その HDR 画像を別ウィンドウで開き、ドキュメントのステータスバー領域にある露光量スライダーを使用して、ウィンドウごとに露光量を変更します。

32 bit/チャンネルの HDR 画像をサポートする機能

トップへ戻る

32 bit/チャンネルの HDR 画像では、次のようなツール、調整機能およびフィルターを使用できます。（さらに多くの Photoshop の機能を使用するには、32 bit/チャンネルの画像を 16 bit または 8 bit/チャンネルの画像に変換します。元の画像を保持するには、「別名で保存コマンドで画像のコピーを作成してください）。

色調補正 レベル補正、露光量、色相・彩度、チャンネルミキサー、レンズフィルター、彩度を下げる、自動トーン補正、自動コントラスト、自動カラー補正。
注意： 「露光量」コマンドは、8 および 16 bit/チャンネルの画像にも使用できますが、32 bit/チャンネルの HDR 画像の露光量を調整できるように設計されています。
描画モード 通常、ディザ合成、比較（暗）、乗算、比較（明）、カラー比較（暗）、覆い焼き（リニア） - 加算、カラー比較（明）、差の絶対値、減算、除算、色相、彩度、カラー、輝度。
32 bit/チャンネル画像の新規作成 新規ダイアログボックスで、「32 bit」はカラーモードポップアップメニューの右にあるビット数ポップアップメニューにあるオプション。
編集メニューのコマンド 「塗りつぶし」、「境界線を描く」、「自由変形」、「変形」などのすべてのコマンド。
ファイル形式 Photoshop（PSD、PSB）、Radiance（HDR）、Portable Bit Map（PBM）、OpenEXR、TIFF。
注意： Photoshop では、HDR 画像を LogLuv TIFF ファイル形式で保存することはできませんが、LogLuv TIFF ファイルを開いて読み込むことはできます。
フィルター 平均、ぼかし（ボックス）、ぼかし（ガウス）、ぼかし（移動）、ぼかし（放射状）、ぼかし（シェイプ）、ぼかし（表面）、ノイズを加える、雲模様 1、雲模様 2、逆光、スマートシャープ、アンシャープマスク、エンボス、インターレース解除、NTSC カラー、ハイパス、明るさの最大値、明るさの最小値、スクロール。
イメージメニューのコマンド 画像解像度、カンバスサイズ、画像の回転、切り抜き、トリミング、複製、画像操作、演算、変数。
表示 ピクセル縦横比（カスタムピクセル縦横比、ピクセル縦横比を削除、ピクセル縦横比を初期化など）。
レイヤー 新規レイヤー、複製レイヤー、調整レイヤー（レベル補正、色相・彩度、チャンネルミキサー、レンズフィルター、露光量）、塗りつぶしレイヤー、レイヤーマスク、レイヤースタイル、レイヤーの描画モード、スマートオブジェクト。
モード RGB カラー、グレースケール、8 bit/チャンネルまたは 16 bit/チャンネルへの変換。
ピクセル縦横比 正方形および非正方形のドキュメントのサポート。
選択範囲 選択範囲の反転、選択範囲の変更、選択範囲を変形、選択範囲を保存、選択範囲を読み込む。
ツール ツールパネル内のすべてのツール。ただし、マグネット選択、自動選択、スポット修復ブラシ、修復ブラシ、赤目修正、色の置き換え、アートヒストリーブラシ、マジック消しゴム、背景消しゴム、塗りつぶし、覆い焼き、焼き込み、スポンジを除きます。一部のツールは、サポートされる描画モードでのみ使用できます。
関連項目

(cc) BY-NC-SA

画像のシャープとぼかしの調整

シャープ化の推奨
スマートシャープを使用したシャープ化
アンシャープマスクを使用したシャープ化
部分的なシャープ化
ぼかし（レンズ）の追加

シャープ化の推奨

ページの先頭へ

シャープにした画像では、エッジの定義が強調されます。デジタルカメラで撮影した画像でも、スキャンした画像でも、シャープにすることで大部分の画像によい効果がもたらされます。必要なシャープの適用量は、デジタルカメラやスキャナーの性能によって異なります。シャープにしても、大きくぼやけた画像を補正することはできません。

シャープ改善のヒント

- 画像をレイヤー別にシャープにします。後で別の媒体に出力する場合に、再度シャープにすることができます。
- 画像をレイヤー別にシャープにする場合に、レイヤーの描画モードを輝度に設定すると、エッジでのカラーの置き換えを防止できます。
- シャープにすると、画像のコントラストが強調されます。シャープにした後でハイライトやシャドウがクリッピングされる場合は、レイヤーの合成コントロール（レイヤー別にシャープにする場合）を使用してハイライトとシャドウのシャープを防止します。レイヤーを合成するときの色調範囲の指定を参照してください。
- 画像ノイズを軽減する必要がある場合は、ノイズが強調されないように、シャープにする前にノイズを軽減します。
- 画像をシャープにする操作は、こまかく何回かに分けて行います。最初のシャープ操作では、画像のスキャンまたはデジタルカメラでの取り込みに伴ってぼやけた部分を修正します。画像のカラーを修正してサイズを設定した後で、再度画像（または画像のコピー）をシャープにし、出力媒体に応じたシャープの量を追加します。
- 可能であれば、最終媒体に出力してシャープの度合いを判断します。必要なシャープの量は出力媒体に応じて異なります。

最も効果的に画像をシャープにするには、アンシャープマスク（USM）フィルターまたはスマートシャープフィルターを使用します。Photoshop にはこの他に「シャープ」、「シャープ（強）」、「シャープ（輪郭のみ）」フィルターオプションがありますが、これらのフィルターは自動であり、設定やオプションを調整することができません。

画像全体をシャープにするか、選択範囲またはマスクで定義した部分だけをシャープにすることができます。アンシャープマスクフィルターとスマートシャープフィルターは、一度に 1 つのレイヤーにしか適用できないので、複数レイヤーの画像ですべてのレイヤーをシャープにするには、レイヤーを結合するか、ドキュメントを統合する必要があります。

注意： アンシャープマスクという名前から誤解しないでください。この名前は、従来のフィルムを使用した写真に使用される暗室でのテクニックに由来しています。このフィルターは画像をシャープにするためのもので、その逆ではありません。

スマートシャープを使用したシャープ化

ページの先頭へ

スマートシャープフィルターには、アンシャープマスクフィルターにはないシャープコントロールがあります。シャープアルゴリズムを設定するか、ハイライトとシャドウの領域で起こるシャープの量を制御することができます。

1. ドキュメントウィンドウを 100 %にズームして、シャープを正確に表示します。
2. フィルター／シャープ／スマートシャープを選択します。
3. 「シャープ」タブのコントロールを設定します。

   量 適用するシャープの量を設定します。高い値を指定すると、エッジピクセル間のコントラストが増し、シャープさが強調されます。

   半径 シャープの影響を受ける輪郭周辺の幅を設定します。半径の値が高いほど、エッジの影響範囲は広くなり、シャープな画像になります。

   除去 画像をシャープにするためのシャープアルゴリズムを設定します。「ぼかし（ガウス）」は、アンシャープマスクフィルターで使用される方法です。「ぼかし（レンズ）」では、画像のエッジとディテールを検出し、ディテールのシャープをより精細に制御して、シャープに伴うハロー効果を減らします。「ぼかし（移動）」では、カメラや被写体の移動に伴うぼかし効果を減らします。「ぼかし（移動）」を選択した場合は、角度コントロールを設定します。

角度 除去コントロールの「ぼかし（移動）」オプションで、ぼかしの角度を設定します。

精細 ファイルの処理時間を長くして、ぼかし効果をより正確に除去します。

4. 「シャドウ」タブと「ハイライト」タブを使用して、暗い領域と明るい領域のシャープを調整します。これらのタブを表示するには、「詳細」ボタンをクリックします。暗い領域または明るい領域のシャープ化に伴うハロー効果が強すぎる場合は、次のコントロールを使用して減らすことができます。これらのコントロールは、8 bit/チャンネルまたは 16 bit/チャンネルの画像でのみ使用できます。

   補正量 ハイライトまたはシャドウのシャープの補正量を調整します。

   階調の幅 修正するシャドウまたはハイライト内の色調範囲を指定します。スライダーを左右に移動して、「階調の幅」値を増減します。小さい値を設定すると、シャドウ補正では暗い部分だけに、ハイライト補正では明るい部分だけに調整が適用されます。

   半径 ピクセルがシャドウとハイライトのいずれに含まれるかを判断するために使用する、各ピクセルの周りの領域のサイズを設定します。スライダーを左に移動すると領域が小さくなり、右に移動すると領域が大きくなります。

5. 「OK」をクリックします。

ページの先頭へ

アンシャープマスクを使用したシャープ化

アンシャープマスクフィルターは、画像のエッジ沿いにコントラストを強調して、画像をシャープにします。アンシャープマスクは、画像内のエッジを検出するわけではありません。代わりに、指定したしきい値に基づいて、周囲にあるピクセルとは異なるピクセルの場所を割り出します。次に、そのピクセルに隣接するピクセルのコントラストを指定した量だけ強くします。隣接するピクセルの中で、明るいピクセルはさらに明るくなり、暗いピクセルはさらに暗くなります。

さらに、各ピクセルを比較する領域の半径をピクセル単位で指定できます。半径が大きいほど、エッジの効果は大きくなります。

元の画像とアンシャープマスクを適用した画像

画像に適用するシャープの量は、自由に決めてください。ただし、画像をシャープにしすぎると、エッジの周りにハロー効果が生じます。

シャープにしすぎてエッジの周りにハロー効果が生じた画像

アンシャープマスクフィルターの効果は、高解像度で出力した画像よりもモニター表示の画像に顕著に表れます。最終目標がプリントである画像には、様々な設定を試して最も効果的な設定を決定してください。

1. （オプション）複数レイヤーの画像の場合は、シャープにする画像を含むレイヤーを選択します。レイヤーをリンクまたはグループ化している場合でも、アンシャープマスクは一度に 1 つのレイヤーにしか適用できません。アンシャープマスクフィルターを適用する前に、レイヤーを結合することができます。
2. フィルター／シャープ／アンシャープマスクを選択します。「プレビュー」オプションが選択されていることを確認します。

   プレビューウィンドウの画像をクリックし、マウスボタンを押したままにすると、シャープを適用する前の画像を見ることができます。プレビューウィンドウ内をドラッグし、画像の別の部分を調べたり、プラスのボタン（+）やマイナスのボタン（-）をクリックして拡大または縮小することができます。

   アンシャープマスクダイアログボックスにはプレビューウィンドウがありますが、ダイアログボックスを移動して、ドキュメントウィンドウ内でフィルターの効果を確認するほうが便利です。

3. 半径スライダーをドラッグするか値を入力し、エッジピクセル周囲のピクセルをどこまでシャープにするかを決定します。半径の値が大きいほど、エッジの効果は広く適用されます。エッジの効果が広いほど、シャープはより明確になります。

   半径の値は、画像、画像を再生するサイズ、出力方法に応じて異なります。通常、高解像度画像の「半径」には 1 ～ 2 をお勧めします。値を低く設定すると、エッジピクセルだけがシャープになり、高く設定すると広範囲のピクセルがシャープになります。これによる効果は、プリントでは画面上ほど認識できません。それは、高解像度のプリント画像上では 2 ピクセルの半径は比較的狭い範囲に相当するからです。

4. 量スライダーをドラッグするか値を入力し、ピクセルのコントラストの増加量を決定します。通常、高解像度プリント画像には 150 ～ 200 %をお勧めします。
5. しきい値スライダーをドラッグするか値を入力します。周囲のピクセルとの差がこの値を超えると、シャープ時の対象となるエッジピクセルとして判断されます。例えば、しきい値を 4 にすると、0 ～ 255 のスケール上で色調値に 4 以上の差があるすべてのピクセルに影響が及びます。したがって、隣接するピクセルの色調値が 128 と 129 である場合、これらのピクセルは影響を受けません。肌の色などにノイズやポスタリゼーションが生じるのを避けるには、エッジマスクを使用するか、2 ～ 20 の範囲でしきい値を試します。初期設定のしきい値（0）では、画像内のすべてのピクセルがシャープになります。

アンシャープマスクを適用したために、元から明るかったカラーの彩度が強くなり過ぎた場合は、編集／「アンシャープマスク」をフェードを選択し、描画モードメニューから「輝度」を選択します。

ページの先頭へ

部分的なシャープ化

マスクまたは選択範囲を使用すると、画像の一部だけをシャープにすることができます。これは、画像の特定の部分をシャープにしたくない場合に便利です。例えば、エッジマスクを使用して人物画にアンシャープマスクフィルターを適用すると、顔の肌に影響を与えずに、目、口、鼻、頭の輪郭をシャープにすることができます。

エッジマスクを使用して特定の部分だけにアンシャープマスクを適用

選択範囲のシャープ化

1. レイヤーパネルで画像のレイヤーを選択し、選択範囲を作成します。
2. フィルター／シャープ／アンシャープマスクを選択します。オプションを設定して「OK」をクリックします。

   選択範囲だけがシャープになり、残りの画像は変更されません。

エッジマスクを使用した画像のシャープ化

1. マスクを作成して、画像の一部をシャープにします。エッジマスクを作成する方法は数多くあります。使い慣れた方法を使用するか、次の方法を試してください。
   - チャンネルパネルを開き、ドキュメントウィンドウ内で最もコントラストの高いグレースケール画像が表示されているチャンネルを開きます。通常、これはグリーンチャンネルまたはレッドチャンネルです。

コントラストの最も高いチャンネルを選択

   - 選択したチャンネルを複製します。
   - 複製したチャンネルを選択して、フィルター／表現手法／輪郭検出を選択します。
   - イメージ／色調補正／階調の反転を選択して画像の階調を反転します。

輪郭検出フィルターを適用し、階調を反転した画像

   - 階調を反転した画像を選択したまま、フィルター／その他／明るさの最大値を選択します。半径を小さい値に設定して「OK」をクリックし、エッジを太くして、ピクセルを乱数的に変化させます。
   - フィルター／ノイズ／明るさの中間値を選択します。半径を小さい値に設定して「OK」をクリックします。これによって、隣接するピクセルが平均化されます。
   - イメージ／色調補正／レベル補正を選択し、黒点の値を高くして、不要なピクセルを除外します。必要であれば、黒で塗りつぶして最終的なエッジマスクをレタッチすることもできます。

レベル補正で黒点を高く設定してエッジマスクの不要なピクセルを除去した画像

   - フィルター／ぼかし／ぼかし（ガウス）を選択して、エッジをぼかします。

   注意： 明るさの最大値フィルター、明るさの中間値フィルター、ぼかし（ガウス）フィルターによってエッジマスクが柔らかくなるので、最終画像でシャープの効果が周囲になじみます。ここでは 3 つの手順をすべて使用していますが、1 つまたは 2 つの手順だけを試すこともできます。

2. チャンネルパネルで Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら複製したチャンネルをクリックし、エッジマスクを選択範囲にします。

3. レイヤーパネルで画像のレイヤーを選択します。画像に選択範囲が表示されていることを確認します。
4. 選択範囲／選択範囲を反転を選択します。
5. 画像レイヤーで選択範囲をアクティブにしたまま、フィルター／シャープ／アンシャープマスクを選択します。必要なオプションを設定して「OK」をクリックします。

   結果を表示するには、チャンネルパネルで RGB チャンネルを選択し、画像の選択範囲を選択解除します。

   ここで説明したすべての手順を適用するアクションを作成することができます。

ページの先頭へ

ぼかし（レンズ）の追加

画像にぼかしを適用することで被写界深度を浅くし、一部のオブジェクトのみをはっきりと表示し、残りの部分をぼかすことができます。ぼかす部分を指定するには、選択範囲を作成します。または、個別のアルファチャンネル深度情報を指定することで、どの部分にぼかしを適用するかを正確に指定することもできます。

ぼかし（レンズ）フィルターでは、深度情報を使用して、画像内のピクセル位置を判別します。深度情報を選択した状態で、十字カーソルを使用してぼかしの開始点を設定することもできます。深度情報を作成するには、アルファチャンネルとレイヤーマスクを使用します。アルファチャンネル内の黒の領域は写真の手前にあるかのように、白の領域は遠く離れているかのように表示されます。

段階的なぼかし効果（なし〜最大まで）を作成するには、新規にアルファチャンネルを作成し、画像の上部は白く下部は黒くなるように、チャンネルにグラデーションを適用します。次にぼかし（レンズ）フィルターを選択し、ソースポップアップメニューから「アルファチャンネル」を選択します。グラデーションの方向を変更するには、「反転」チェックボックスをオンにします。

どのようなぼかしが作成されるかは、選択した「虹彩絞り」の形状によって変わります。虹彩絞りの形状は、各形状に含まれている羽根の枚数によって決まります。虹彩絞りの羽根は、曲げたり（円形状にします）回転させたりすることで変更できます。さらに、マイナスボタンまたはプラスボタンをクリックして、プレビューを拡大したり縮小したりできます。

1. フィルター／ぼかし／ぼかし（レンズ）を選択します。
2. 「プレビュー」セクションで「高速」を選択すると、プレビューの表示がより高速になります。「精細」を選択すると、最終的な画像を表示できますが、プレビューの生成に時間がかかります。
3. 「深度情報」セクションで、ソースポップアップメニューからソース（ある場合）を選択します。ぼかしの焦点距離スライダーをドラッグして、ピクセルに焦点を当てる深度を設定します。例えば、焦点距離を 100 に設定した場合、深度 1 のピクセルと 255 のピクセルは完全にぼかされますが、100 に近いピクセルはそれほどぼかされません。プレビュー画像をクリックすると、ぼかしの焦点距離スライダーはクリック位置に合わせて変化し、クリック位置のピクセル深度が焦点に設定されます。
4. 深度情報のソースとして使用している選択範囲またはアルファチャンネルを反転するには、「反転」を選択します。
5. 形状ポップアップメニューから、虹彩絞りを選択します。必要に応じて、絞りの円形度スライダーをドラッグして虹彩絞りのエッジを滑らかにしたり、回転スライダーをドラッグして虹彩絞りを回転したりします。ぼかしを強くするには、虹彩絞りの半径スライダーをドラッグします。
6. 「スペキュラハイライト」セクションで、しきい値スライダーをドラッグすると、明るさを制限する値を設定できます。この値より明るいピクセルすべてが、スペキュラハイライトとして扱われます。ハイライトをより明るくするには、明るさスライダーをドラッグします。
7. 画像にノイズを追加するには、「均等に分布」または「ガウス分布」を選択します。画像の色に影響を与えずにノイズを追加するには、「グレースケールノイズ」を選択します。ノイズの量を増減するには、ノイズの量スライダーをドラッグします。

   ぼかしを適用すると、フィルムの粒子やノイズが元の画像から除去されます。レタッチを感じさせず画像を自然な印象にするために、除去されたノイズの一部を画像に戻すことができます。

8. 「OK」をクリックして、変更を画像に適用します。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

写真の切り抜きと角度補正 | CS6

画像の一部の切り抜きまたは削除
画像の角度補正
切り抜き時の遠近法の変形
切り抜きツールを使用したカンバスサイズの変更

切り抜きとは、構図の焦点や強調部分を作成するために、画像の一部を取り除く処理です。切り抜きツールを使用して、Photoshop 内の画像の切り抜きと角度補正を行います。CS6 の切り抜きツールは非破壊ツールなので、切り抜いたピクセルを選択して保存し、後で切り抜きの境界線を最適化できます。また、切り抜きの操作時は直感的に画像の角度補正を行うことができます。

ビジュアルガイドにより、すべての操作で対話型のプレビューを利用できます。写真の切り抜きまたは角度補正を行う際は、リアルタイムのフィードバックにより最終結果を視覚化できます。

ページの先頭へ

画像の一部の切り抜きまたは削除

1. ツールバーから、切り抜きツール を選択します。画像のエッジで境界線表示を切り抜きます。

2. 新しい切り抜き範囲を描画するか、コーナーとエッジハンドルをドラッグして、画像に切り抜き境界線を指定します。

3. （オプション）コントロールバーを使用して切り抜きオプションを指定します。

A. アクティブなツール B. サイズと比率 C. 切り抜きボックスを回転 D. 画像の角度補正 E. 表示 F. 切り抜きオプション G. 切り抜いたピクセルを削除

サイズと縦横比　切り抜きボックスの比率とサイズを選択します。プリセットを選択する、任意の値を入力する、または将来使用するために独自のプリセット値を定義することができます。

表示　表示を選択して、切り抜き時にオーバーレイガイドを表示します。三分割法、グリッド、黄金比などのガイドを利用できます。すべてのオプションを繰り返すには、O キーを押します。繰り返しの方向を変更するには、Shift+O キーを押します。

切り抜きオプション　設定メニューをクリックし、追加の切り抜きオプションを指定します。

クラシックモードを使用　旧バージョン表示で切り抜きツールを使用したい場合はこのオプションを有効にします。クラシックモードの切り抜きツールの使用について詳しくは、切り抜き、回転およびカンバスの調整を参照してください。

自動中央揃えのプレビュー　カンバスの中央にプレビューを配置するには、このオプションを有効にします。

切り抜き範囲を表示　切り抜いた範囲を表示するには、このオプションを有効にします。このオプションが無効の場合は、最終的な範囲でプレビューされます。

切り抜きシールドを有効にする　切り抜きシールドを使用して、切り抜き範囲を着色して重ね合わせます。カラーと不透明度を指定できます。「不透明度を自動調整」を有効にした場合、切り抜き境界線を編集すると、不透明度は低下します。

切り抜いたピクセルを削除　このオプションを無効にして、非破壊切り抜きを適用すると、ピクセルは切り抜き境界線の外側に保存されます。非破壊切り抜きではピクセルは一切削除されません。後でこの画像をクリックして、現在の切り抜き境界線の外側の範囲を見ることができます。

このオプションを有効にすると、切り抜き範囲の外側にあるピクセルがすべて削除されます。これらのピクセルは消失するため、将来の調整に使用することはできません。

切り抜きボックスを右クリックし、コンテキストメニューから一般的な切り抜きオプションにアクセスします。

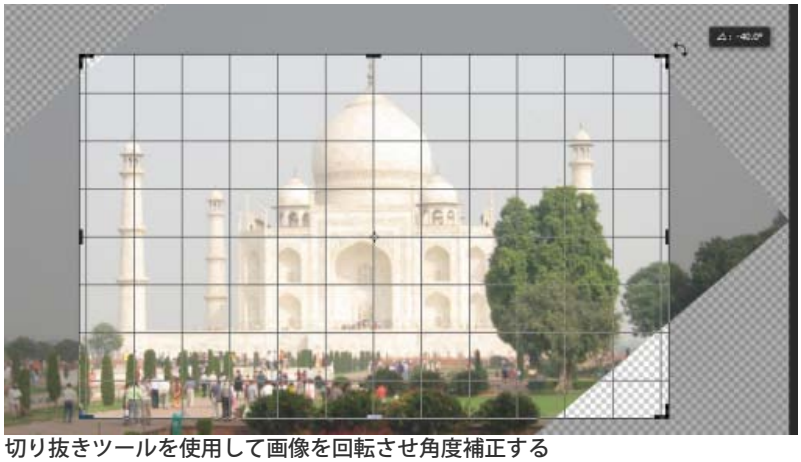
4. Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押して、写真を切り抜きます。

切り抜きと角度補正について詳しくは、Julieanne Kost によるCS6 の新しいデザインの切り抜きツールを参照してください。

画像の角度補正

ページの先頭へ

切り抜き時に画像を角度補正することができます。画像を回転させて、まっすぐに調整します。画像カンバスは回転ピクセルを調整できるように自動的にサイズ変更されます。



切り抜きツールを使用して画像を回転させ角度補正する

- 画像を角度補正するには、次のいずれかの操作を行います。
  - コーナーハンドルの少し外側にポインターを配置し、画像をドラッグして回転させます。切り抜きボックス内にグリッドが表示され、画像がそのグリッドの背後で回転します。
  - コントロールバーの「角度補正」をクリックし、角度補正ツールを使用して基準線を引き、写真を角度補正します。例えば、水平にまたはエッジに沿って線を引き、その線に合わせて画像を角度補正します。

ゆがんだ画像の角度補正のビデオを参照してください。切り抜きツールを使用した画像の角度補正について説明しています。

切り抜き時の遠近法の変形

ページの先頭へ

遠近法の切り抜きツールを使用すると、切り抜き時に画像の遠近法を変形できます。台形ひずみが含まれる画像を操作する際に遠近法の切り抜きツールを使用します。台形ひずみは、オブジェクトの写真を正面からではなく斜めから撮影すると発生します。例えば、高いビルの写真を地上から撮影すると、ビルの上端の辺は下端の辺より短く写ります。

遠近法を変更するための手順
A. 元の画像 B. オブジェクトのエッジに一致する切り抜き選択範囲を調整する C. 最終画像

1. 画像の遠近法を修正するには、切り抜きツールを押し、遠近法の切り抜きツール を選択します。
2. ゆがんだオブジェクトの周囲に選択範囲を描画します。選択範囲のエッジをオブジェクトの長方形のエッジに合わせます。
3. Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押して、遠近法の切り抜きを完了します。

切り抜きツールを使用したカンバスサイズの変更

ページの先頭へ

切り抜きツールを使用して、画像のカンバスサイズを変更できます。切り抜きツール

1. ツールバーから、切り抜きツール を選択します。画像のエッジで境界線表示を切り抜きます。
2. 切り抜きハンドルを外側にドラッグし、カンバスを拡大します。Alt キーまたは Option キーを使用して、すべての側面から拡大します。
3. Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押して、アクションを確定します。

カンバスサイズを変更するには、イメージ／カンバスサイズを選択します。カンバスサイズの変更を参照してください。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

切り抜き、回転およびカンバスの調整

画像の切り抜き
切り抜き時の遠近法の変形（CS5）
スキャンした写真の切り抜きと角度補正
画像の角度補正
画像全体の回転または反転
カンバスサイズの変更
フレームの作成

画像の切り抜き

ページの先頭へ

切り抜きとは、構図の焦点や強調部分を作成するために、画像の一部を取り除く処理です。画像は、切り抜きツール および「切り抜き」コマンドを使用して切り抜くことができます。また、「角度補正して切り抜き」コマンドと「トリミング」コマンドを使用してピクセルをトリミングすることもできます。

CS6 の新しい切り抜きツールの使用方法について詳しくは、CS6 での写真の切り抜きと角度補正を参照してください。

切り抜きツールの使用

切り抜きツールを使用した画像の切り抜き（CS5）

1. 切り抜きツール を選択します。
2. （オプション）必要に応じてオプションバーで切り抜きツールのオプションを設定します。
   - 再サンプルを実行しないで画像を切り抜く（初期設定）には、オプションバーの「解像度」テキストボックスが空であることを確認します。「クリア」ボタンをクリックすると、すべてのテキストボックスを簡単に空にすることができます。
   - 切り抜きの際に画像の再サンプルを実行するには、オプションバーで高さ、幅および解像度の値を入力します。高さと幅の寸法を入れ替えるには、高さと幅の入れ替えアイコン をクリックします。
   - 別の画像の寸法および解像度に基づいて画像を再サンプルするには、該当する別の画像を開き、切り抜きツールを選択して、オプションバーの「前景」ボタンをクリックします。次に、切り抜きの対象となる画像をアクティブにします。

   切り抜き時に再サンプルすると、環境設定／一般で設定されている初期設定の画像補間方式が使用されます。

   プリセットの再サンプルを選択または作成するには、オプションバーの切り抜きツールアイコンの横にある三角形をクリックします（ツールプリセットの作成と使用を参照してください）。
3. 画像内の切り抜きたい部分をドラッグして、選択範囲を作成します。
4. 必要に応じて切り抜き選択範囲を調整します。
   - 切り抜き選択範囲を別の位置に移動するには、ポインターをバウンディングボックスの内側に置いてドラッグします。
   - 選択範囲を拡大または縮小するには、ハンドルをドラッグします。縦横比を固定するには、Shift キーを押しながらコーナーハンドルをドラッグします。
   - 選択範囲を回転するには、ポインターをバウンディングボックスの外側に置いて（ポインターがカーブした両方向の矢印に変わります）ドラッグします。選択範囲の回転の中心点を移動するには、バウンディングボックスの中心にある円形をドラッグします。（モノクロ 2 階調モードでは、選択範囲を回転させることができません）。
5. オプションバーで、以下を設定します。

   切り抜き範囲　「隠す」を選択すると、切り抜き範囲が画像ファイルに保持されます。非表示になった領域は、移動ツール を使用して画像を移動すると、また見えるようになります。「削除」を選択すると、切り抜き範囲は破棄されます。

   注意： 背景レイヤーのみの画像の場合、「切り抜き範囲」オプションは使用できません。背景レイヤーを通常レイヤーに変換する必要があります。

切り抜きガイドオーバーレイ 「三分割法」を選択すると、上下左右を三等分するガイドが表示され、切り抜き範囲を選択しやすくなります。「グリッド」を選択すると、切り抜くサイズに応じて間隔が調整されるガイドラインが表示されます。

シールド 切り抜きシールドは、画像内の削除または非表示領域に影を付けます。「シールド」を選択すると、シールドのカラーおよび不透明度を指定できます。「シールド」の選択を解除すると、切り抜き選択範囲の外部の領域が表示されます。

6. 次のいずれかの操作を行います。
   - 切り抜き操作を確定するには、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押すか、オプションバーの確定ボタン ✔ をクリックするか、切り抜き選択範囲内をダブルクリックします。
   - 切り抜き操作をキャンセルするには、Esc キーを押すか、オプションバーでこの切り抜き操作をキャンセルボタン ⊘ をクリックします。

「切り抜き」コマンドを使用した画像の切り抜き

1. 選択ツールのいずれかを使用して、画像内の切り抜く範囲を選択します。
2. イメージ／切り抜きを選択します。

「トリミング」コマンドを使用した画像の切り抜き

「トリミング」コマンドでは、「切り抜き」コマンドとは異なる方法で不要な画像データを削除することによって画像を切り抜きます。周囲の透明ピクセル、つまり指定したカラーの背景ピクセルをトリミングすることによって、画像を切り抜くことができます。

1. イメージ／トリミングを選択します。
2. トリミングダイアログボックスからオプションを選択します。
   - 「透明ピクセル」は、画像のエッジから透明部分をトリミングし、透明部分のピクセルを含まない最小画像を残します。
   - 「左上のピクセルカラー」は、画像から見て左上ピクセルのカラーの領域を削除します。
   - 「右下のピクセルカラー」は、画像から見て右下ピクセルのカラーの領域を削除します。
3. トリミングする画像の領域を「上端」、「下端」、「左端」、「右端」から選択します。複数選択することも可能です。

ページの先頭へ

切り抜き時の遠近法の変形（CS5）

CS6 の遠近法の変形方法について詳しくは、切り抜き時の遠近法の変形を参照してください。

切り抜きツールのオプションを使用すると、画像の遠近法を変更することができます。これは、台形ひずみが含まれる画像を操作する際に非常に便利です。台形ひずみは、オブジェクトの写真を正面からではなく斜めから撮影すると発生します。例えば、高いビルの写真を地上から撮影すると、ビルの上端の辺は下端の辺より短く写ります。

遠近法を変更するための手順
A.初期の切り取り選択ツールを描く B.オブジェクトのエッジに一致する切り取り選択ツールを調節する C.切り取り領域を拡張する D.最終画像

1. 切り抜きツール を選択し、切り抜きモードを設定します。
2. 元のシーンでは長方形だったオブジェクト（画像には長方形として写っていない）のまわりの切り抜き選択範囲をドラッグします。このオブジェクトのエッジを使用して、画像の遠近法を定義することになります。選択範囲は後で調整できるため、正確である必要はありません。

注意： 画像の遠近法を思うように変更するには、元のシーンで長方形であったオブジェクトを選択する必要があります。

3. オプションバーで「遠近法」を選択し、必要に応じてその他のオプションも設定します。
4. 切り抜き選択範囲のコーナーハンドルを移動して、オブジェクトのエッジに合わせます。これによって画像の遠近法を定義することになるので、正確にオブジェクトのエッジに合わせることが重要です。
5. サイドハンドルをドラッグして、遠近法を維持しながら切り抜き範囲を拡大します。

   切り抜き選択範囲の中心点は移動しないでください。元の中心点の位置に基づいて遠近法が修正されます。

6. 次のいずれかの操作を行います。
   - 操作を確定するには、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押すか、オプションバーの確定ボタン ✔ をクリックするか、切り抜き選択範囲内をダブルクリックします。
   - 切り抜き操作をキャンセルするには、Esc キーを押すか、オプションバーでこの切り抜き操作をキャンセルボタン ⊘ をクリックします。

スキャンした写真の切り抜きと角度補正

ページの先頭へ

スキャナーに複数の写真を配置して一度にスキャンし、1 つの画像ファイルを作成することができます。「角度補正して切り抜き」コマンドは、複数画像のスキャンから個別の画像ファイルを作成できる自動化された機能です。

最適な結果を得るには、スキャン時の画像の間隔を 1/8 インチにし、「ノイズ」がほとんどない均一なカラー（通常はスキャナーの台）を背景として使用する必要があります。「角度補正して切り抜き」コマンドには、明瞭な輪郭で囲まれた画像が最も適しています。「角度補正して切り抜き」コマンドで適切に処理できない画像ファイルには、切り抜きツールを使用します。

1. 分割したい画像が含まれる、スキャンによって取り込んだファイルを開きます。
2. 目的の画像が含まれるレイヤーを選択します。
3. 切り抜きたい画像の周囲に選択範囲を作成します。

   この方法は、スキャンファイルのすべての画像を処理するわけではない場合に便利です。

4. ファイル／自動処理／角度補正して切り抜きを選択します。スキャン画像が処理され、各画像が個別のウィンドウに表示されます。

   「角度補正して切り抜き」コマンドで適切に分割されない画像がある場合は、その画像と一部の背景の周囲に選択範囲の境界線を作成し、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらコマンドを選択すると、1 つの画像のみが背景から分割されます。

画像の角度補正

ページの先頭へ

ものさしツールでは、地平線、建物の壁面およびその他の主要な要素が含まれる画像をすばやく整列する角度補正オプションを使用できます。

1. ものさしツール を選択します。（必要に応じて、スポイトツールをクリックしてマウスを押したままにして、ものさしツールを表示します）。
2. 画像内の主要な水平方向または垂直方向の要素上でドラッグします。
3. オプションバーで、「角度補正」をクリックします。

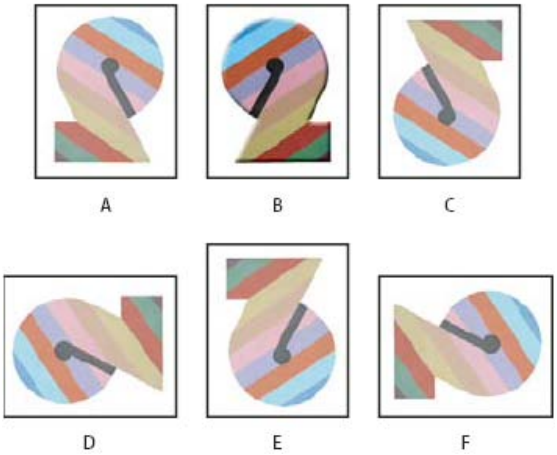
   Photoshop により、画像の角度が補正され、画像が自動的に切り抜かれます。新しいドキュメントの境界を越える画像領域を表示するには、編集／取り消しを選択します。

   自動的な切り抜きを一切使用しない場合は、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら「角度補正」をクリックします。

画像全体の回転または反転

ページの先頭へ

「画像の回転」コマンドを使用すると、画像全体を回転または反転できます。このコマンドは、個別のレイヤーまたはレイヤーの一部、パス、または選択範囲の境界線では無効です。選択範囲またはレイヤーを回転するには、「変形」コマンドまたは「自由変形」コマンドを使用します。



画像の回転
A.水平方向に反転 B.オリジナル画像 C.垂直方向に反転 D.90°回転（反時計回り） E.180°回転F.90°回転（時計回り）

- イメージ／画像の回転を選択して、サブメニューから次のコマンドのいずれかを選択します。

  180° 画像を 180°回転します。

  90°（時計回り） 画像を時計回りに 90°回転します。

  90°（反時計回り） 画像を反時計回りに 90°回転します。

  角度入力 指定した角度に画像を回転します。このオプションを選択した場合は、「角度」テキストボックスに -359.99 ～ +359.99 の範囲で角度を入力します （「°（時計回り）」または「°（反時計回り）」を選択できます）。「OK」をクリックします

  カンバスを左右または上下に反転 画像をそれぞれの軸に沿って反転します。

  注意： 「画像の回転」は破壊的な編集で、実際にファイル情報を変更します。表示用に画像を非破壊的に回転する場合は、回転ツールを使用してください。

ページの先頭へ

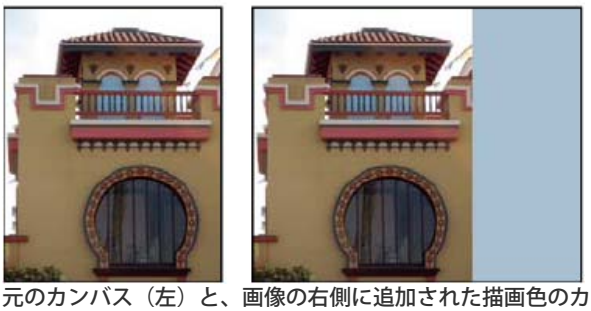
カンバスサイズの変更

カンバスサイズは画像の編集が可能な領域です。「カンバスサイズ」コマンドを使用すると、画像のカンバスサイズを拡大または縮小することができます。カンバスサイズを拡大すると、既存の画像の周囲にスペースが追加されます。画像のカンバスサイズを縮小すると、画像が切り抜かれます。背景が透明である場合に画像のカンバスサイズを拡大すると、追加されたカンバスは透明になります。画像の背景が透明ではない場合は、追加されるカンバスのカラーを決定するためのオプションがいくつか用意されています。

1. イメージ／カンバスサイズを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 「幅」および「高さ」ボックスに変更後のサイズを入力します。「幅」および「高さ」テキストボックスの横にあるポップアップメニューから使用する単位を選択します。
   - 「相対」を選択し、画像の現在のカンバスサイズから増減する量を入力します。カンバスに追加するには正の数値を入力します。カンバスから除去する場合は負の数値を入力します。
3. 「基準位置」では、基準位置指定ボックスをクリックして、新しいカンバスエリア上で既存の画像を配置する場所を示します。
4. カンバス拡張カラーメニューから、次のいずれかのオプションを選択します。
   - 「描画色」を選択すると、新しいカンバスエリアが現在の描画色で塗りつぶされます。
   - 「背景色」を選択すると、新しいカンバスエリアが現在の背景色で塗りつぶされます。
   - 「ホワイト」、「ブラック」または「グレー」を選択すると、新しいカンバスエリアがその色で塗りつぶされます。
   - 「その他」を選択すると、カラーピッカーを使用して新しいカンバスエリアの色を選択できます。

   注意： カンバス拡張カラーメニューの右にある白い正方形をクリックして、カラーピッカーを開くこともできます。

   画像に背景レイヤーが含まれていない場合、カンバス拡張カラーメニューは使用できません。
5. 「OK」をクリックします。



元のカンバス（左）と、画像の右側に追加された描画色のカンバス（右）

ページの先頭へ

フレームの作成

カンバスのサイズを増やして色で塗りつぶすことにより、写真のようなフレームを作成します。

記録済みのアクションのいずれかを使用して、スタイル付きのフォトフレームを作成することもできます。この作業には写真のコピーを使用することをお勧めします。

1. アクションパネルを開きます。ウィンドウ／アクションを選択します。
2. アクションパネルメニューの「フレーム」を選択します。
3. リストからフレームアクションのいずれかを選択します。
4. 選択項目を再生ボタンをクリックします。

   アクションが再生され、写真の周りにフレームが作成されます。

関連項目

- Camera Raw での画像の回転、トリミング、およびレタッチ

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

コンテンツに応じたパッチと移動 | CS6

コンテンツに応じたパッチ
コンテンツに応じた移動

旧バージョンのパッチツールの使用方法について詳しくは、領域のパッチを参照してください。

コンテンツに応じたパッチ

ページの先頭へ

パッチツールを使用して、不要な画像エレメントを削除します。パッチツールのコンテンツに応じたオプションは、隣接するコンテンツを合成して周辺のコンテンツとシームレスに調和させます。

結果はコンテンツに応じた塗りつぶしに似ていますが、このツールを使用すると、ソース領域を柔軟に選択できます。

1. ツールバーで、スポット修復ブラシツールを押し、パッチツール を選択します。

2. オプションバーで、次の操作を行います。

コンテンツに応じたパッチオプション

パッチ 「コンテンツに応じる」を選択し、コンテンツに応じたオプションを選択します。

適応 パッチによる既存の画像パターンの反映密度の値を選択します。

全レイヤーを対象 このオプションを有効にして、移動の結果を選択したレイヤーに作成します。選択範囲をドラッグする前にレイヤーパネルでターゲットレイヤーを選択します。

3. 画像上で置き換える領域を選択します。パッチツールを使用して選択範囲を描画するか、他の任意の選択ツールを使用することもできます。

4. 塗りつぶしを作成する領域に選択範囲をドラッグします。

コンテンツに応じた移動

ページの先頭へ

コンテンツに応じた移動ツールを使用して、写真の一部を選択して移動します。この画像は再構成され、残された穴は写真の調和するエレメントを使用して塗りつぶされます。レイヤーや複雑な選択を伴う大変な編集作業を行う必要はありません。

コンテンツに応じた移動ツールは、次の 2 種類のモードで使用できます。

- 移動モードを使用して、オブジェクトを異なる場所に配置します（背景が似ている場合に最も効果的です）。
- 拡張モードを使用して、髪の毛や木、建物などのオブジェクトを拡大・縮小します。建築オブジェクトの拡張で最大の効果を得るには、角度をつけて撮った写真ではなく、平行面で撮った写真を使用します。

1. ツールバーで、スポット修復ブラシツール を押して、コンテンツに応じた移動ツール を選択します。

2. オプションバーで、次の操作を行います。

コンテンツに応じた移動オプション

モード 移動モードを使用して、別の場所に選択したオブジェクトを配置します。拡張モードを使用して、オブジェクトを拡大・縮小します。

適応 結果による既存の画像パターンの反映密度の値を選択します。

全レイヤーを対象　このオプションを有効にして、すべてのレイヤーを確認し、移動の結果を選択したレイヤーに作成します。選択範囲をドラッグする前にレイヤーパネルでターゲットレイヤーを選択します。

3. 移動または拡張する領域を選択します。移動ツールを使用して選択範囲を描画するか、他の任意の選択ツールを使用することもできます。

4. オブジェクトを配置する領域に選択範囲をドラッグします。

詳細：

コンテンツに応じた移動に関するビデオチュートリアル：Lesa Snider

コンテンツに応じた移動ツールとパッチツールを使用した写真のエレメントの再構成：Dan Moughamian

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

Camera Raw での部分補正

部分補正について
Camera Raw の補正ブラシツールによる部分補正の適用
Camera Raw の段階フィルターツールによる部分補正の適用
部分補正プリセットの保存と適用

部分補正について

トップへ戻る

Camera Raw の各種画像調整タブのコントロールを使用すると、写真全体のカラーと色調を調整できます。写真の特定範囲に対する修正作業（覆い焼きや焼き込みなど）を行うには、Camera Raw の補正ブラシツール と段階フィルターツール を使用します。

補正ブラシツールでは、露光量、明るさ、明瞭度などの調整を、写真の特定範囲を「塗りつぶす」操作によって適用できます。

段階フィルターツールでは、写真内の特定領域全体にわたって、同じ種類の調整を段階的に適用できます。適用対象の範囲は、必要に応じて広くすることも、狭くすることもできます。

補正ブラシツールと段階フィルターツールの両方の部分補正を写真に適用できます。選択した複数の画像間で部分補正の設定を同期することや、よく使用する効果をすぐに再適用できるように部分補正プリセットを作成しておくこともできます。

Camera Raw の部分補正を適切に行うには、多少の試行錯誤が必要です。まずツールを選択し、ツールのオプションを指定してから、写真に補正を適用するというワークフローをお勧めします。そうすれば、戻って補正オプションを変更することや、新しい補正を適用することができます。

Camera Raw での他の調整と同じように、部分補正も元の写真には影響しません。調整によって元の写真が変更されることはありません。部分補正の内容は、Camera Raw 環境設定に応じて、XMP サイドカーファイルまたは Camera Raw データベース内に画像と共に保存されます。

Camera Raw の補正ブラシツールによる部分補正の適用

トップへ戻る

1. ツールバーから補正ブラシツール を選択します（または K キーを押します）。

   補正ブラシツールのオプションがヒストグラムの下に表示され、マスクモードが「新規」に設定されます。

2. 補正ブラシツールオプションで、調整の種類を選択し、効果のスライダーを必要に応じてドラッグします。

   注意： 使用できる効果は、以下に示すようにプロセスバージョン（2012、2010、2003）によって異なります。写真を PV2012 に更新するには、画像プレビューの右下にある感嘆符のアイコンをクリックします。

   色温度（PV2012） 画像の一部の領域の色温度を上下させて調整します。段階フィルターの色温度効果を使用すると、混光照明の下で撮影した画像を改善することができます。

   色かぶり補正（PV2012） グリーンまたはマゼンタの色合いを補正します。

   露光量（すべての PV） 全体的な画像の明るさを設定します。露光量を部分的に補正することで、従来の覆い焼きと焼き込みに似た効果が得られます。

   ハイライト（PV2012） 画像内の露出過多のハイライト領域のディテールを再現します。

   シャドウ（PV2012） 画像内の露出不足のシャドウ領域のディテールを再現します。

   明るさ（PV2010 および PV2003） 画像の明るさを調整します。中間調に大きな影響を与えます。

   コントラスト（すべての PV） 画像のコントラストを調整します。中間調に大きな影響を与えます。

   彩度（すべての PV） カラーの鮮明さまたは色の純度を変更します。

   明瞭度（すべての PV） 明瞭度の設定では、部分的なコントラストを上げることにより画像の深度を増加させます。

   シャープ（すべての PV） 写真のエッジを強調して詳細を鮮明にします。負の値を指定すると細部が不鮮明になります。

   ノイズ軽減（PV2012） シャドウ領域に発生しやすい輝度ノイズを軽減します。

   モアレ軽減（PV2012） モアレアーチファクト、つまりカラーエイリアシングを除去します。

フリンジ軽減（PV2012）　エッジのカラーフリンジが除去されます。部分的なカラーフリンジの除去を参照してください。

カラー（すべての PV）　選択した領域に色かぶりを適用します。効果名の右のカラーサンプルボックスをクリックしてカラーを選択します。

プラスアイコン（+）またはマイナスアイコン（-）をクリックすると、設定済みの単位で効果が増加または低下します。クリックを繰り返すと、より強い調整が選択されます。スライダーをダブルクリックすると、効果がゼロにリセットされます。

3. 次のブラシオプションを指定します。

   サイズ　ブラシ先端の直径をピクセル数で指定します。

   ぼかし　ブラシストロークの硬さを指定します。

   流量　調整を適用する速さを指定します。

   密度　ストロークに含まれる透明部分の量を指定します。

   自動マスク　ブラシストロークを似た色の領域内のみに限定します。

   マスクを表示　画像プレビュー内のマスクオーバーレイ表示をオンまたはオフにします。

4. 補正ブラシツールを画像上で動かします。

   適用ポイントが十字カーソルで示されます。実線で表示された円は、ブラシサイズを示します。黒と白の破線で表示された円は、ぼかしの量を示します。

   注意：　「ぼかし」の設定が 0 の場合、黒と白の円はブラシサイズを示します。ぼかしの量が非常に小さい場合は、実線で表示された円が見えないことがあります。

5. 調整を行う画像内の領域を、補正ブラシツールで塗ります。

   マウスを放すと、ピンアイコン が適用ポイントに表示されます。補正ブラシオプションで、マスクモードを「追加」に変更します。

6. （オプション）次のいずれかの操作を行って、フィルターを微調整します。
   - 画像内での効果をカスタマイズするには、補正ブラシオプションのいずれかの効果のスライダーをドラッグします。
   - ピンアイコンを非表示にするには、V キーを押します。
   - マスクオーバーレイの表示と非表示を切り替えるには、「マスクを表示」オプションを使用するか、Y キーを押すか、ポインターをピンアイコンに重ねます。

   マスクオーバーレイの色をカスタマイズするには、「マスクを表示」オプションの横にあるカラースウォッチをクリックします。次に、カラーピッカーから新しい色を選択します。

   - 調整を部分的に取り消すには、補正ブラシオプションでマスクモードの「消去」をクリックし、補正した箇所を塗ります。

   現在の補正ブラシツールから様々な特性の消しゴムブラシを作成するには、部分補正の設定メニューボタン をクリックし、「消去のサイズを分ける」を選択します。次に、消しゴムのサイズ、ぼかし、流量、密度を指定します。

   - 調整を完全に取り除くには、ピンを選択して Delete キーを押します。
   - 最後の調整を元に戻すには、Ctrl + Z キー（Windows）、または Command + Z キー（Mac OS）を押します。
   - 補正ブラシツールのすべての調整を削除してマスクモードを「新規」に設定するには、補正ブラシオプションの下部にある「すべて消去」をクリックします。

7. （オプション）マスクモードの「新規」をクリックして、補正ブラシツールで別の調整を適用し、手順 6 のテクニックを使用して必要な微調整を行います。

   注意：　補正ブラシツールで複数箇所の調整についての作業を行う場合は、マスクモードの「追加」をクリックしてそれらの間を切り替えます。ピンアイコンをクリックして調整箇所を選択し、微調整を行います。

Camera Raw の段階フィルターツールによる部分補正の適用

トップへ戻る

1. ツールバーから段階フィルターツール を選択します（または G キーを押します）。

   段階フィルターツールのオプションがヒストグラムの下に表示され、マスクモードが「新規」に設定されます。

2. 段階フィルターオプションで行う調整の種類を選択し、次のいずれかの効果のスライダーをドラッグします。

   注意：　使用できる効果は、以下に示すようにプロセスバージョン（2012、2010、2003）によって異なります。写真を PV2012 に更新するには、画像プレビューの右下にある感嘆符のアイコンをクリックします。

色温度（PV2012）　画像の一部の領域の色温度を上下させて調整します。段階フィルターの色温度効果を使用すると、混光照明の下で撮影した画像を改善することができます。

色かぶり補正（PV2012）　グリーンまたはマゼンタの色合いを補正します。

露光量（すべての PV）　全体的な画像の明るさを設定します。露光量に段階フィルターを適用することで、従来の覆い焼きと焼き込みに似た効果が得られます。

ハイライト（PV2012）　画像内の露出過多のハイライト領域のディテールを再現します。

シャドウ（PV2012）　画像内の露出不足のシャドウ領域のディテールを再現します。

明るさ（PV2010 および PV2003）　画像の明るさを調整します。中間調に大きな影響を与えます。

コントラスト（すべての PV）　画像のコントラストを調整します。中間調に大きな影響を与えます。

彩度（すべての PV）　カラーの鮮明さまたは色の純度を変更します。

明瞭度（すべての PV）　明瞭度の設定では、部分的なコントラストを上げることにより画像の深度を増加させます。

シャープネス（すべての PV）　写真のエッジを強調して詳細を鮮明にします。負の値を指定すると細部が不鮮明になります。

ノイズ軽減（PV2012）　シャドウ領域に発生しやすい輝度ノイズを軽減します。

モアレ軽減（PV2012）　モアレアーチファクト、つまりカラーエイリアシングを除去します。

フリンジ軽減（PV 2012）　エッジのカラーフリンジが除去されます。部分的なカラーフリンジの除去を参照してください。

カラー（すべての PV）　選択した領域に色かぶりを適用します。効果名の右のカラーサンプルボックスをクリックしてカラーを選択します。

プラスアイコン（+）またはマイナスアイコン（-）をクリックすると、設定済みの単位で効果が増加または低下します。スライダーをダブルクリックすると、効果がゼロにリセットされます。

3. 写真内をドラッグして、効果の範囲や向きを指定するグラデーションを作成します。

   フィルターは赤のドットおよび赤の破線から開始し、緑のドットおよび緑の破線まで適用されます。

   段階フィルターオプションで、マスクモードが「編集」に切り替わります。

4. （オプション）次のいずれかの操作を行って、フィルターを微調整します。
   - フィルターをカスタマイズするには、段階フィルターオプションのいずれかの効果のスライダーをドラッグします。
   - ガイドオーバーレイの表示と非表示を切り替えるには、「オーバーレイを表示」オプションをクリックします（または V キーを押します）。
   - 緑のドットまたは赤のドットをドラッグすると、効果の範囲を自由に拡大、縮小および回転できます。
   - 効果をシフトするには、白黒の破線をドラッグします。
   - 緑と白の破線または赤と白の破線上で、緑のドットまたは赤のドットに近い位置にポインターを置き、両方向の矢印を表示します。次に、効果をドラッグして範囲を拡大または縮小し、範囲の終了点を指定します。
   - 緑と白の破線または赤と白の破線上で、緑のドットまたは赤のドットから遠い位置にポインターを置き、カーブした両方向の矢印を表示します。次に、ドラッグして効果を回転させます。
   - フィルターを削除するには、Delete キーを押します。
   - 最後の調整を元に戻すには、Ctrl + Z キー（Windows）、または Command + Z キー（Mac OS）を押します。
   - 段階フィルターツールのすべての調整を削除してマスクモードを「新規」に設定するには、段階フィルターオプションの下部にある「すべて消去」をクリックします。

5. （オプション）マスクモードの「新規」をクリックして段階フィルターツールで別の効果を作成し、手順 4 のテクニックを使用して必要な微調整を行います。

   注意：　段階フィルターツールの複数の効果を使用する場合は、緑のドットまたは赤のドットをクリックして各効果を選択し、微調整を行います。

トップへ戻る

部分補正プリセットの保存と適用

部分補正をプリセットとして保存すると、同じ効果を他の画像にすばやく適用できます。部分補正プリセットの作成、選択および管理には、補正

ブラシツールまたは段階フィルターツールのオプションで、Camera Raw 設定メニュー を使用します。部分補正プリセットの適用には、補正ブラシツール または段階フィルターツール を使用します。

注意： 部分補正は、Camera Raw 画像プリセットを使用して保存できません。

- Camera Raw ダイアログボックスの、補正ブラシツールまたは段階フィルターツールのオプションで、Camera Raw 設定メニューボタン をクリックします。その後、次のいずれかのコマンドを実行します。

  新規部分補正設定 現在の部分補正効果の設定をプリセットとして保存します。名前を入力して、「OK」をクリックします。保存したプリセットは部分補正の設定メニューに表示され、Camera Raw で開く任意の画像に適用できます。

  削除 "プリセット名" 選択した部分補正プリセットを削除します。

  名前の変更 "プリセット名" 選択した部分補正プリセットの名前を変更します。名前を入力して、「OK」をクリックします。

  プリセット名 補正ブラシツールまたは段階フィルターツールで、適用するプリセットとその設定を選択します。

セグメントを編集する際は、以下の点に注意してください。

- 一度に複数の部分補正プリセットを選択することはできません。
- 補正ブラシツールで部分補正プリセットを適用する際には、ブラシのサイズ、ぼかし、流量、密度など、ブラシの各種オプションをカスタマイズすることもできます。プリセットに設定した効果が、指定のブラシサイズに合わせて適用されます。
- 部分補正プリセットは、適用後にも微調整できます。
- 指定できる効果設定項目は、補正ブラシツールでも段階フィルターツールでも同じです。したがって、部分補正プリセット作成時にどちらのツールを使用したかに関係なく、どちらのツールにもプリセットを適用できます。

ビデオチュートリアル

- Camera Raw 7 の新機能

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | プライバシーポリシー

調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー

調整レイヤーと塗りつぶしレイヤーについて
調整レイヤーおよび塗りつぶしレイヤーの作成と制限
調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーの編集または結合

調整レイヤーと塗りつぶしレイヤーについて

トップへ戻る

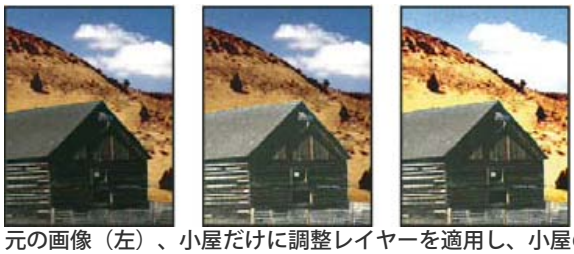
調整レイヤーは、ピクセル値を変えることなく、画像のカラーや色調を補正します。例えば、画像に対してレベル補正やトーンカーブの補正を直接行う代わりに、レベル補正またはトーンカーブの調整レイヤーを作成することができます。カラーと色調の調整は調整レイヤーに格納され、その下にあるすべてのレイヤーに適用されます。このため、1 つの調整で複数のレイヤーを修正でき、各レイヤーを個別に調整する必要はありません。変更内容を破棄することで、いつでも元の画像を復元することができます。

塗りつぶしレイヤーでは、レイヤーを単一色、グラデーションまたはパターンで塗りつぶすことができます。調整レイヤーとは異なり、塗りつぶしレイヤーは、その下のレイヤーには一切影響しません。

調整レイヤーには次のようなメリットがあります。

- 非破壊的な編集を行えます。いつでも、様々な設定を試したり、調整レイヤーを編集し直したりすることができます。また、レイヤーの不透明度を減らすことにより、調整の影響を減らすことができます。
- 部分的な編集を行えます。調整レイヤーの画像マスクにペイントし、画像の一部に調整が適用されるようにします。後でレイヤーマスクを編集し直すことにより、画像のどの部分を調整するかを制御できます。マスクを様々な階調のグレーでペイントすると、調整に変化を付けることができます。
- 複数の画像に調整を適用できます。調整レイヤーを画像間でコピーおよびペーストして、同じカラー調整や色調調整を適用することができます。

調整レイヤーは、他のレイヤーと同じ特性を多数持っています。不透明度や描画モードを調整したり、グループ化して特定のレイヤーに調整を適用したりすることができます。同じように、効果を適用またはプレビューするときに、表示と非表示を切り替えることができます。



元の画像（左）、小屋だけに調整レイヤーを適用し、小屋のディテールを再現した画像（中）、全体に調整レイヤーを適用し、全体を明るくして雲をピクセレートした画像（右）

調整レイヤーにはピクセルではなく調整データが含まれているため、標準的なピクセルレイヤーよりもファイルサイズの増加をより大幅に抑えられます。ただし、サイズが非常に大きいファイルで作業を行っている場合は、調整レイヤーをピクセルレイヤーと結合してファイルサイズを抑えることを検討してください。

調整レイヤーおよび塗りつぶしレイヤーの作成と制限

トップへ戻る

調整レイヤーと塗りつぶしレイヤーには、画像レイヤーと同様の不透明度および描画モードのオプションがあります。画像レイヤーと同様に、並べ替え、削除、非表示化および複製が可能です。

調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー
A. Log Home レイヤーだけに調整レイヤーを適用 **B.** レイヤーサムネール **C.** 塗りつぶしレイヤー **D.** レイヤーマスク

調整レイヤーの作成

調整レイヤーオプションについて詳しくは、カラーと色調の調整を参照してください。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルの下部にある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、調整レイヤーの種類を選択します。
- レイヤー／新規調整レイヤーを選択し、調整レイヤーの種類を選択します。レイヤーに名前を付け、レイヤーオプションを設定して、「OK」をクリックします。
- （Photoshop CS5）色調補正パネルで調整アイコンをクリックするか、調整プリセットを選択します。

調整レイヤーの効果を特定の画像レイヤーに制限するには、目的の画像レイヤーを選択し、レイヤー／新規／レイヤーからのグループを選択し、「モード」を「通過」以外の描画モードに変更します。次に、調整レイヤーをレイヤーグループの一番上に配置します。

塗りつぶしレイヤーの作成

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- レイヤー／新規塗りつぶしレイヤーを選択し、塗りつぶしレイヤーの種類を選択します。レイヤーに名前を付け、レイヤーオプションを設定して、「OK」をクリックします。
- レイヤーパネルの下部にある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、塗りつぶしレイヤーの種類を選択します。
  べた塗り 現在の描画色で調整レイヤーを塗りつぶします。カラーピッカーを使用して、塗りつぶしカラーを選択することもできます。

  グラデーション グラデーションをクリックしてグラデーションエディターを表示します。または、下向き矢印をクリックし、ポップアップパネルからグラデーションを選択します。必要に応じてさらにオプションを設定します。「スタイル」はグラデーション形状を指定します。「角度」ではグラデーションを適用する角度を指定します。「比率」ではグラデーションのサイズを変更します。「逆方向」ではグラデーションの方向を反転します。「ディザ」ではグラデーションにディザを適用してムラを少なくします。「選択範囲内で作成」ではレイヤーの塗りつぶす適用範囲を計算して、グラデーションを作成します。画像ウィンドウ内をドラッグして、グラデーションの中心を移動することもできます。

  パターン パターンをクリックし、ポップアップパネルからパターンを選択します。「比率」をクリックして、値を入力するか、スライダーをドラッグしてパターンを拡大・縮小します。「元の場所にスナップ」を選択すると、パターンの原点がドキュメントの原点と同じになります。レイヤーが移動したときにパターンも移動するようにするには、「レイヤーにリンク」を選択します。「レイヤーにリンク」が選択されている場合は、パターンで塗りつぶしダイアログボックスが表示されているときに、ドキュメントウィンドウ内をドラッグすることによってパターンの配置を変更できます。

調整レイヤーと塗りつぶしレイヤーの効果の特定領域への制限

調整レイヤーと塗りつぶしレイヤーの効果を特定領域に制限するには、レイヤーマスクを使用します。初期設定では、調整レイヤーと塗りつぶしレイヤーには自動的にレイヤーマスクが適用され、レイヤーのサムネールの右側にマスクアイコンが表示されます（マスクのない調整レイヤーを作成するには、色調補正パネルメニューで、「初期設定でマスクを追加」の選択を解除します）。

既存レイヤーのマスクのシェイプを変更する方法については、レイヤーマスクの編集を参照してください。特定のシェイプのマスクを持つ調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーを新規作成するには、次のいずれかの操作を行います。

選択範囲またはパスを使用して調整または塗りつぶしレイヤーマスクを作成します。

1. レイヤーパネルで、調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーを適用するレイヤーを選択します。
2. 画像上でピクセル選択範囲を作成するか、閉じたパスを作成して選択します。

   選択範囲は、レイヤーマスクを持つ新しい調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーを制限します。パスは、ベクトルマスクを持つ新しい調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーを制限します。
3. 調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーを作成します。

色域を使用した調整レイヤーマスクの作成

色域指定機能は、画像内の指定色域に基づいて選択領域を作成するのに役立ちますが、この色域指定機能を使用して調整レイヤーマスクを作成することもできます。詳しくは、色域の選択を参照してください。

1. レイヤーパネルで、調整レイヤーを適用するレイヤーを選択します。
2. レイヤー／新規調整レイヤーを選択し、調整の種類を選択します。
3. マスクパネル（CS5）またはプロパティパネルのマスクセクション（CS6）で、「色域指定」をクリックします。
4. 色域指定ダイアログボックスで、選択ポップアップメニューから「指定色域」を選択します。
5. 「カラークラスタ指定」を選択して、画像内の様々な色域指定に基づいてマスクを作成します。
6. 表示オプションを「選択範囲」に設定し、「選択範囲のプレビュー」を「なし」に設定します。

7. 画像内の色の範囲をクリックします。

   複数の領域をサンプルするには、Shift キーを押して、プラス（+）のスポイトツールをアクティブにします。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押すと、マイナス（-）のスポイトツールが一時的にアクティブになります。

   画像領域をクリックすると、色域指定ダイアログボックスでマスクをプレビューできます。白の領域はマスクされていないピクセル、黒の領域はマスクされたピクセル、グレーの領域は部分的にマスクされているピクセルです。

8. 許容量スライダーを使用して、マスクされた領域に含まれるサンプル色の周囲の色の範囲を増減します。範囲スライダーを使用して、サンプルポイントからどこまでの色をマスクに含めるかを制御します。マスクを再調整した後で、「OK」をクリックして色域指定ダイアログボックスを閉じます。

9. 必要に応じて色調補正パネル（CS5）またはプロパティパネル（CS6）で調整を変更します。

   調整は、画像のマスクしていない（または部分的にマスクされた）領域にのみ適用されます。必要に応じて、「色域指定」をもう一度クリックして、調整レイヤーマスクにさらに調整を加えます。

トップへ戻る

調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーの編集または結合

調整レイヤーおよび塗りつぶしレイヤーの編集

調整レイヤーおよび塗りつぶしレイヤーの設定を編集できます。また、調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーのマスクを編集し、画像に対するレイヤーの効果を制御することもできます。初期設定では、調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーのすべての領域は「マスクされていない」ため、調整または塗りつぶしの効果が表示されています （詳しくは、レイヤーマスクとベクトルマスクについてを参照してください）。

調整レイヤーと塗りつぶしレイヤーのオプションの変更

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤーパネルで、調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーのサムネールをダブルクリックします。
   - レイヤー／レイヤーオプションを選択します。
2. 色調補正パネル（CS5）またはプロパティパネル（CS6）で変更を行います。
   注意： 調整レイヤーの「階調の反転」には編集できるオプションがありません。

調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーの結合

調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーは、複数の方法で結合できます。下のレイヤー、同じグループ内のレイヤー、選択した他のレイヤーおよび表示されている他のすべてのレイヤーと結合することができます。ただし、調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーを、結合のターゲットレイヤーとすることはできません。調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーをその下にあるレイヤーと結合すると、調整結果がラスタライズされ、結合後のレイヤーに適用されて確定されます。塗りつぶしレイヤーを結合せずにラスタライズすることもできます （詳しくは、レイヤーのラスタライズを参照してください）。

マスクにホワイト値しか含まない（マスクされていない）調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーの場合、ファイルサイズが極端に大きくなることはないため、ファイルサイズを抑えるために調整レイヤーを結合する必要はありません。

関連項目

Camera Raw での部分補正

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

画像への特殊なカラー効果の適用

カラーの彩度を下げる
カラーの反転
モノクロ 2 階調画像の作成
画像のポスタリゼーション
画像へのグラデーションマップの適用

カラーの彩度を下げる

トップへ戻る

「彩度を下げる」コマンドでは、カラー画像が同じカラーモードのグレースケール値に変換されます。例えば、RGB 画像の各ピクセルに同じ値のレッド、グリーン、ブルーを割り当てます。各ピクセルの明度の値は変更されません。

このコマンドでは、「色相・彩度」補正で「彩度」を -100 に設定した場合と同じ結果が得られます。

注意： マルチレイヤーの画像に対して「彩度を下げる」を使用すると、選択されているレイヤーだけが変換されます。
❖ イメージ／色調補正／彩度を下げるを選択します。

カラーの反転

トップへ戻る

「階調の反転」補正は画像のカラーを反転させます。この「反転」コマンドは、画像内の選択領域にシャープやその他の調整を適用するためのエッジマスクを作成する際に使用します。

注意： カラーフィルムのベースにはオレンジのマスクが含まれているため、「階調の反転」補正ではスキャンしたカラーのネガから正確なポジを作成することはできません。フィルムをスキャンする場合は、カラーネガ用に正しく設定するよう注意してください。
画像の階調を反転すると、チャンネル内の各ピクセルの明るさの値は 256 階調カラー値のスケール上で反対の値に変換されます。例えば、ポジ画像内の 255 の値を持つピクセルは 0 に変更され、5 の値のピクセルは 250 に変更されます。

次のいずれかの操作を行います。

- 色調補正パネルの反転アイコン をクリックします。
- レイヤー／新規調整レイヤー／階調の反転を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。
  注意： または、イメージ／色調補正／反転を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。

モノクロ 2 階調画像の作成

トップへ戻る

「2 階調化」は、グレースケール画像またはカラー画像をコントラストの強いモノクロ画像に変換します。2 階調化のレベルを指定できます。しきい値より明るいピクセルはすべてホワイトに、しきい値より暗いピクセルはすべてブラックに変換されます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルの 2 階調化アイコン をクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／2 階調化を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   色調補正パネルには、現在の選択範囲のピクセルの輝度レベルのヒストグラムが表示されます。

   注意： または、イメージ／色調補正／2 階調化を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。
2. 色調補正パネルで、ヒストグラムの下のスライダーをドラッグして目的のしきい値を表示します。スライドをドラッグすると、新しいしきい値を反映して画像が変化します。

画像のポスタリゼーション

トップへ戻る

「ポスタリゼーション」補正では、画像の各チャンネルの階調数（明るさの値）を指定し、次にピクセルをそれに最も近いレベルにマッピングします。例えば、RGB 画像で階調数に 2 を指定してポスタリゼーションを適用すると、6 色（レッド、グリーン、ブルーに 2 色ずつ）にマップされます。

この補正は、写真に広く平らな領域を作成するなどの特殊効果を得るために便利です。特に、グレースケール画像のグレーのレベル数を減らすときにこのコマンドの効果が大きく表れます。それだけでなく、カラー画像にも独特の効果を出すことができます。

画像で使用するカラーを特定の数に制限するには、画像をグレースケールに変換し、必要なレベル数を指定します。次に、画像を再び元のカラーモードに変換し、複数のグレーの階調を希望のカラーで置き換えます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルのポスタリゼーションアイコン をクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／ポスタリゼーションを選択します。

   注意： または、イメージ／色調補正／ポスタリゼーションを選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。
2. 色調補正パネルで、必要な階調数を入力します。

トップへ戻る

画像へのグラデーションマップの適用

「グラデーションマップ」補正では、画像のグレースケールの範囲を指定したグラデーションカラーにマッピングします。例えば、2 色のグラデーションを指定している場合、画像内のシャドウはグラデーションの始点のカラーに、ハイライトは終点のカラーにマッピングされ、中間調は中間のグラデーションカラーにマッピングされます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルのグラデーションマップアイコン をクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／グラデーションマップを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   注意： または、イメージ／色調補正／グラデーションマップを選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。
2. 色調補正パネルで、使用するグラデーションを次のように指定します。
   - グラデーションのリストから選択するには、グラデーションの右にある三角形をクリックします。目的のグラデーションをクリックし、色調補正パネルの空白の領域をクリックしてリストを閉じます。グラデーションリストのカスタマイズ方法について詳しくは、プリセットマネージャーの使用を参照してください。
   - 色調補正パネルに表示中のグラデーションを編集するには、そのグラデーションをクリックします。次に、既存のグラデーションを変更するか、グラデーションエディターを使用してグラデーションを作成します （詳しくは、滑らかなグラデーションの作成を参照してください）。

   初期設定では、画像のシャドウがグラデーションの左の開始カラーに、中間調が中央部分のカラーに、ハイライトが右の終了カラーにマッピングされます。
3. 「グラデーションマップオプション」は、次のいずれかまたは両方を選択するか、あるいは選択しないこともできます。
   ディザ ランダムノイズを追加してグラデーションを滑らかに表現し、バンディング効果を抑制します。

   逆方向 グラデーションマップを反転してグラデーションの方向を逆にします。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

色調のクイック補正

レンズフィルターコマンドを使用したカラーバランスの変更
「カラーバランス」補正の適用
「明るさ・コントラスト」補正の適用
「自動補正」オプションによる黒点と白色点の調整
自動コントラストによる補正
自動カラー補正を使用した色かぶりの除去
自動補正オプションの設定
「バリエーション」コマンドの適用
「平均化（イコライズ）」コマンドの使用

トップへ戻る

レンズフィルターコマンドを使用したカラーバランスの変更

「レンズフィルター」は、レンズを通してフィルムに露光する光の照明のカラーバランスとカラー温度を調整するために、カメラレンズに色付きのフィルターを置き換えるテクニックをまねたものです。「レンズフィルター」を使用すると、カラープリセットを選択して、色相調整を画像に適用することもできます。カスタムカラー調整を適用したい場合は、Adobe カラーピッカーを使用してカラーを指定することができます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルのレンズフィルターアイコン をクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／レンズフィルターを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   注意： または、イメージ／色調補正／レンズフィルターを選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。
2. 色調補正パネルで、フィルターカラー（カスタムフィルターまたはプリセット）を選択します。カスタムフィルターを使用する場合は、「カスタム」オプションを選択してカラー選択ボックスをクリックし、Adobe カラーピッカーを使用して、カスタムカラーフィルターのカラーを指定します。プリセットフィルターを使用する場合は、「フィルター」オプションを選択し、フィルターポップアップメニューから次のいずれかのプリセットを選択します。
   フィルター暖色系（**85** および **LBA**）とフィルター寒色系（**80** および **LBB**） 画像の白のバランスを調整するカラー変換フィルターです。画像が低い光のカラー温度で撮影された場合（黄色がかった画像）は、フィルター寒色系（80）を使用すると、画像のカラーの青みが増し、環境光による低いカラー温度の影響を和らげることができます。逆に、高い光のカラー温度で撮影された画像（青みがかった画像）は、フィルター暖色系（85）を使用すると、画像のカラーの暖色が増し、環境光による高いカラー温度の影響を和らげることができます。

   フィルター暖色系（**81**）とフィルター寒色系（**82**） 光バランスを変更して画像のカラー画質に小さな調整を加えるフィルターです。フィルター暖色系（81）を使用すると画像の暖色が増し（黄色に近くなります）、フィルター寒色系（82）を使用すると画像の寒色が増します（青に近くなります）。

   個々のカラー 選択したカラープリセットに基づいて、画像に色相の調整を適用します。どのカラーを選択するかは、「レンズフィルター」をどのように使用するかによって異なります。写真に不要な色合いがある場合は、補色を選択すると、色合いを中間調に調整することができます。また、カラーを適用して特殊カラー効果や拡張効果を得ることもできます。例えば、ネイビーブルーカラーは、水中で撮影したときに生じる青緑の色合いをシミュレートします。

   レンズフィルターダイアログボックスでは「プレビュー」を選択すると、カラーフィルターの使用結果を表示できます。カラーフィルターを追加することによって画像を暗くしたくない場合は、「輝度を保持」オプションを選択します。
3. 画像に適用されるカラーの量を調整するには、適用量スライダーを使用するか、「適用量」テキストボックスにパーセント値を入力します。適用量が大きいほど、強いカラー調整が適用されます。

トップへ戻る

「カラーバランス」補正の適用

「カラーバランス」を使用して、画像のカラーの全体的な混合率を変更し、一般的なカラー補正ができます。

1. チャンネルパネルで合成チャンネルを選択していることを確認します。このコマンドは、合成チャンネルの表示中のみ使用可能です。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルのカラーバランスアイコン をクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／カラーバランスを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックしま

す。

注意： または、イメージ／色調補正／カラーバランスを選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。

3. 色調補正パネルで、「シャドウ」、「中間調」、「ハイライト」を選択し、主に変更する色調範囲を選択します。
4. （オプション）「輝度を保持」を選択し、カラー変更により輝度の値が変更されるのを禁止します。このオプションは、画像の色調バランスを保持します。
5. スライダーを、画像内で増加させたい色に近づけたり、減少させる色から離れるように移動させます。

   カラーバーの上に、レッド、グリーン、ブルーの各チャンネルについて、カラーの変化値が表示されます （Lab 画像では、a チャンネルと b チャンネルの値が表示されます）。値は -100 〜 +100 の範囲になります。

「明るさ・コントラスト」補正の適用

トップへ戻る

「明るさ・コントラスト」を使用すると、画像の色調範囲を簡単に調整することができます。明るさスライダーを右に移動すると、色調値が増えて画像のハイライト部分が広がり、明るさスライダーを左に移動すると、色調値が減ってシャドウ部分が広がります。コントラストスライダーでは、画像内の色調値の範囲全体を拡張または縮小します。

通常モードでは、「明るさ・コントラスト」は「レベル補正」や「トーンカーブの色調補正」と同じように、画像内のレイヤーに比例した調整を適用します。「従来方式を使用」を選択すると、「明るさ・コントラスト」は単にすべてのピクセル値を上または下に移動して明るさを調整します。これにより、クリッピングが行われてハイライト部分またはシャドウ部分の画像のディテールが失われる可能性があるので、写真画像に「従来方式を使用」モードの「明るさ・コントラスト」を使用することは推奨できません（ただし、マスクや科学的な画像の編集には効果的な場合があります）。

注意： 以前のバージョンの Photoshop で作成された「明るさ・コントラスト」の調整レイヤーを編集するときは、「従来方式を使用」が自動的に選択されます。

1. 次のいずれかの操作を行います。

   - 色調補正パネルの明るさ・コントラストアイコン をクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／明るさ・コントラストを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   注意： または、イメージ／色調補正／明るさ・コントラストを選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。

2. 色調補正パネルで、スライダーをドラッグして明るさとコントラストを調整します。

   左へドラッグするとレベルが下がり、右へドラッグすると増加します。各スライダーの右側に表示される数値は、明るさとコントラストの値です。明るさの値は -150 〜 +150、コントラストの値は -50 〜 +100 の範囲になります。

「自動補正」オプションによる黒点と白色点の調整

トップへ戻る

「レベル補正」や「トーンカーブ」の「自動補正」オプションおよび「自動トーン補正」コマンドを使用すると、画像の黒点と白色点が自動的に調整されます。これによって各チャンネルのシャドウとハイライトの一部がクリップされ、各カラーチャンネルで最も明るいピクセルと最も暗いピクセルが純粋な白（レベル 255）と純粋な黒（レベル 0）に対応付けられます。中間ピクセル値はそれに応じて再分布されます。その結果ピクセル値が広がるので、「自動補正」オプションまたは「自動トーン補正」コマンドを使用すると画像のコントラストが上がります。「自動補正」オプションまたは「自動トーン補正」コマンドでは各カラーチャンネルが個別に調整されるので、カラーが削除されたり、色かぶりが発生したりすることがあります。

「自動補正」オプションまたは「自動トーン補正」コマンドは、ピクセル値が平均的に分布していて、単純にコントラストを上げる必要のある画像で、特に優れた効果を発揮します。

初期設定では、「自動補正」オプションまたは「自動トーン補正」コマンドは白色点と黒点のピクセルを 0.1%ずつクリップします。つまり、画像の最も明るいピクセルと最も暗いピクセルを識別するときに、両端の 0.1%ずつのピクセルが無視されます。「自動補正」オプションの初期設定は、自動カラー補正オプションダイアログボックスで変更できます。

1. 次のいずれかの操作を行います。

   - 色調補正パネルのレベル補正アイコンまたはトーンカーブアイコンをクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／レベル補正またはトーンカーブを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   注意： イメージ／自動トーン補正を選択すると、調整を画像レイヤーに直接適用できます。この方法では画像情報が自動的に破棄されることに注意してください。以降の手順のオプションは、一切調整することができません。

2. 色調補正パネルで、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら「自動補正」ボタンをクリックします。
3. 自動カラー補正オプションダイアログボックスの「アルゴリズム」で、「チャンネルごとのコントラストを強調」を選択します。
4. クリップするシャドウとハイライトの量、および中間調のターゲットカラーを調整します。

5. 「OK」をクリックして、「自動補正」オプション設定を適用します。

自動コントラストによる補正

トップへ戻る

自動コントラストを使用して補正すると、画像のコントラストが自動的に調整されます。自動コントラストは各カラーチャンネルを個別に調整しないので、色合いが削除されたり不要な色合いが発生したりすることはありません。画像内のシャドウとハイライトの値をクリップし、残りの最も明るいピクセルと最も暗いピクセルを純粋な白（レベル 255）と純粋な黒（レベル 0）に対応付けます。これによって、ハイライトは明るく、シャドウは暗くなります。

初期設定では、画像の最も明るいピクセルと最も暗いピクセルを識別するときに、白と黒のピクセルが 0.5%ずつ切り捨てられます。つまり、両端の 0.5%ずつのピクセルが無視されます。この初期設定は、レベル補正ダイアログボックスとトーンカーブダイアログボックスから表示できる自動カラー補正オプションダイアログボックスで変更することができます。

自動コントラストは、写真や連続階調画像の外観を補正する場合に適しています。単色のカラー画像には効果がありません。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルのレベル補正アイコンまたはトーンカーブアイコンをクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／レベル補正またはトーンカーブを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   注意： イメージ／自動コントラストを選択して、調整を画像レイヤーに直接適用することもできます。この方法では、画像情報が破棄され、適用が自動的に行われることに注意してください。以降の手順のオプションは、一切調整することができません。
2. 色調補正パネルで、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら「自動補正」ボタンをクリックします。
3. 自動カラー補正オプションダイアログボックスの「アルゴリズム」で、「モノクロコントラストの強調」オプションを選択します。
4. クリップするシャドウとハイライトを指定し、中間調のターゲットカラーを調整します。
5. 「OK」をクリックして、「自動補正」オプション設定を適用します。

自動カラー補正を使用した色かぶりの除去

トップへ戻る

自動カラー補正を使用すると、画像を検索してシャドウ、中間調、ハイライトを識別することによって、画像のコントラストとカラーを調整することができます。初期設定では、ターゲットカラーとして RGB 128 グレーを使用して中間調を処理し、シャドウとハイライトのピクセルを 0.5%ずつクリップします。これらの初期設定は、自動カラー補正オプションダイアログボックスで変更できます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルのレベル補正アイコンまたはトーンカーブアイコンをクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／レベル補正またはトーンカーブを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

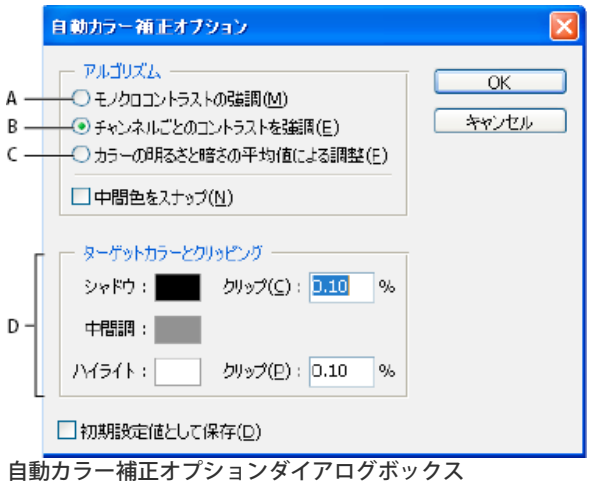
   注意： イメージ／自動カラー補正を選択して、調整を画像レイヤーに直接適用することもできます。この方法では画像情報が自動的に破棄されることに注意してください。以降の手順のオプションは、一切調整することができません。
2. 色調補正パネルで、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら「自動補正」ボタンをクリックします。
3. 自動カラー補正オプションダイアログボックスの「アルゴリズム」で、「カラーの明るさと暗さの平均値による調整」オプションを選択します。
4. 「中間色をスナップ」オプションを選択します。
5. クリップするシャドウとハイライトを指定し、中間調のターゲットカラーを調整します。
6. 「OK」をクリックして、「自動補正」オプション設定を適用します。

自動補正オプションの設定

トップへ戻る

自動カラー補正オプションでは、「レベル補正」と「トーンカーブ」の両方で使用可能な「自動補正」を制御します。また、「自動トーン補正」、「自動コントラスト」、「自動カラー補正」の各コマンドの設定も制御します。自動カラー補正オプションを使用して、シャドウとハイライトをクリップするパーセント値を指定し、シャドウ、中間調、ハイライトにカラー値を割り当てることができます。

レベル補正またはトーンカーブの色調補正を使用する際に設定を 1 回だけ適用することも、この設定を保存して、自動トーン補正、自動コントラスト、自動カラー補正、レベル補正とトーンカーブの「自動補正」オプションを適用する際の初期設定として使用することもできます。



自動カラー補正オプションダイアログボックス

A. 自動コントラストオプション **B.** 自動レベル補正オプション **C.** 自動カラー補正オプション **D.** ターゲットカラー、黒点、白色点を設定

1. 色調補正パネルのレベル補正アイコンまたはトーンカーブアイコンをクリックします。
2. 色調補正パネルで、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、「自動補正」ボタンをクリックします。
3. Photoshop で画像の全体的な色調範囲を調整するのに使用するアルゴリズムを指定します。
   モノクロコントラストの強調 すべてのチャンネルが同じようにクリップされます。これにより、全体的なカラー間の関係を維持したまま、ハイライトはより明るく、シャドウはより暗く表現できます。「自動コントラスト」コマンドではこのアルゴリズムが使用されます。

   チャンネルごとのコントラストを強調 各チャンネルの色調範囲が強調され、より高度な補正が可能です。「チャンネルごとのコントラストを強調」では、各チャンネルが個別に調整されるため、色合いが削除されたり発生したりすることがあります。「自動トーン補正」コマンドではこのアルゴリズムが使用されます。

   カラーの明るさと暗さの平均値による調整 画像内の平均的な最も明るいピクセルと最も暗いピクセルが見つけられ、クリッピングを最小化しながらコントラストを最大限に強くできます。「自動カラー補正」コマンドではこのアルゴリズムが使用されます。
4. Photoshop で平均的な中間色に近い色を画像から見つけて、ガンマ値を調整してカラーを中間色にするには、「中間色をスナップ」を選択します。「自動カラー補正」コマンドではこのアルゴリズムが使用されます。
5. ホワイトとブラックのピクセルを切り捨てる割合を指定するには、「クリップ」テキストボックスに比率を入力します。0.5% ～ 1%の値を指定することをお勧めします。

   初期設定では、白と黒のピクセルが 0.1%ずつ切り捨てられます。つまり、画像の最も明るいピクセルと最も暗いピクセルを識別するときに、両端の 0.1%ずつのピクセルが無視されます。最近のスキャナーやデジタルカメラは出力画質が向上しているため、これらの初期設定のクリップ値は高すぎる可能性があります。
6. （ターゲット）カラー値を画像の最も暗い領域、中間色の領域、最も明るい領域に割り当てるには、カラー選択ボックスをクリックします。
7. 次のいずれかの操作を行います。
   - レベル補正またはトーンカーブの色調補正の現在の設定を使用するには、「OK」をクリックします。「自動補正」ボタンをクリックすると、同じ設定が画像に再適用されます。
   - 設定を初期設定として保存するには、「初期設定値として保存」を選択し、「OK」をクリックします。次回、色調補正パネルのレベル補正またはトーンカーブの色調補正で、「自動補正」ボタンをクリックして同じ設定を適用することができます。「自動トーン補正」、「自動コントラスト」、「自動カラー補正」の各コマンドでも初期設定のクリップ値を使用します。

   注意： 自動カラー補正、自動トーン補正、自動コントラストの初期設定として自動カラー補正オプションを保存する場合は、手順 2 でどのアルゴリズムを選択しても関係ありません。この 3 つの自動補正コマンドでは、ターゲットカラーとクリップに指定した値しか使われません。ただし、例外として、自動カラー補正では「中間色をスナップ」オプションも使われます。

トップへ戻る

「バリエーション」コマンドの適用

「バリエーション」コマンドでは、変更を適用した場合のサムネールを確認しながら、カラーバランス、コントラスト、彩度を調整できます。このコマンドは、精密なカラー補正を必要としないアベレージキー画像に効果的です。

注意： 「バリエーション」コマンドは、インデックスカラー画像、16 ビット画像、64 ビット版 Mac OS では利用できません。

1. イメージ／色調補正／バリエーションを選択します。

   ダイアログボックスの一番上の 2 枚のサムネールは、元の画像の選択範囲（原画）と選択中の調整を行った画像（現在）です。このダイアログボックスを初めて開いた時点では、この 2 枚の画像は同一のものです。調整を加えていくと、「現在」の

画像がその変更を反映して変わっていきます。

2. 「限界を表示」を選択すると、調整により切り捨てられる画像の領域（純粋なホワイトまたはブラックに変換される部分）がプレビューに示されます。切り捨てにより、元の画像が同じカラーにマッピングされることで、望ましくないカラーの置き換えが発生することがあります。中間調を調整する際には切り捨ては行われません。
3. 画像内で調整する範囲を選択します。
   シャドウ、中間調またはハイライト 暗い領域、中間調の領域または明るい領域を調整できます。

   彩度 画像の色相レベルを変更できます。あるカラーの彩度の上限を超えると、そのカラーは切り捨てられることがあります。
4. 小 / 大スライダーをドラッグし、それぞれの調整の量を決定します。スライダーを 1 目盛り移動すると、調整量が 2 倍になります。
5. カラーと明るさを調整します。
   - 画像にカラーを追加するには、目的のサムネールをクリックします。
   - カラーを減少させるには、反対色のサムネールをクリックします。例えば、シアンを減少させるには、「レッド」のサムネールをクリックします。詳しくは、カラーについてを参照してください。
   - 明るさを調整するには、ダイアログボックスの右側のサムネールをクリックします。

   サムネールをクリックした結果は蓄積されます。例えば、「レッド」サムネールを 2 回クリックすると、調整は 2 回適用されます。1 つのサムネールをクリックするごとに、他のサムネールも変化します。3 つの「現在」サムネールには、常に現在の選択内容が反映されます。

   バリエーションダイアログボックスでは、設定を保存して、他の画像で再利用することができます。設定の保存と読み込みについて詳しくは、補正設定の保存および補正設定の再適用を参照してください。

トップへ戻る

「平均化（イコライズ）」コマンドの使用

「平均化（イコライズ）」コマンドは、明るさのレベルの範囲全体を均等に表すように、画像のピクセルの明るさの値を再分布します。「平均化（イコライズ）」では、合成画像のピクセル値が割り当て直され、最も明るい値がホワイトを表し、最も暗い値がブラックを表し、中間色の値がグレースケール全体に均等に配分されます。

スキャンした画像が元画像より暗い場合に、各値のバランスをとって画像をより明るくしたいときに「平均化（イコライズ）」コマンドを使用できます。「平均化（イコライズ）」コマンドとヒストグラムパネルを併用すると、変更の前と後で明るさを比較できます。

1. （オプション）画像内の平均化する領域を選択します。
2. イメージ／色調補正／平均化（イコライズ）を選択します。
3. 画像の特定の領域を選択した場合は、ダイアログボックスで平均化する対象のオプションを選択し、「OK」をクリックします。
   選択した範囲だけを平均化（イコライズ） 選択範囲のピクセルだけを均等に配分します。

   選択した範囲に基づいて画像全体を平均化（イコライズ） 選択範囲のレイヤーを基準に画像の全ピクセルを均等に配分します。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

カラーの適用、置換、混合

複数の画像間でのカラーの一致
画像のオブジェクトのカラーの置き換え
カラーチャンネルの混合
特定色域の色調の補正

トップへ戻る

複数の画像間でのカラーの一致

「カラーの適用」コマンドは、複数の画像、複数のレイヤーまたは複数の選択範囲間でカラーを一致させます。また、輝度、カラー範囲を変更したり、色合いを中間調に調整することによって、画像内のカラーを調整することもできます。「カラーの適用」コマンドは、RGB モードでしか使用できません。

「カラーの適用」コマンドの使用中は、ポインターがスポイトツールに変わります。スポイトツールを使用して画像を調整すると、カラーピクセル値が情報パネルに表示されます。このパレットによって、「カラーの適用」コマンドの使用中に調整するカラーのピクセル情報を確認できます。詳しくは、画像のカラー値の表示を参照してください。

「カラーの適用」コマンドは、1 つの画像（ソース画像）のカラーを他の画像（ターゲット画像）のカラーに適用します。「カラーの適用」は、様々な写真に一貫したカラーを使用する場合や、1 つの画像の特定のカラー（肌の色調など）を他の画像のカラーに一致させなければならない場合に便利です。

2 つの画像のカラーに加え、「カラーの適用」コマンドでは、同じ画像内の異なるレイヤーのカラーを一致させることもできます。

2 つの画像間でのカラーの一致

1. （オプション）ソース画像とターゲット画像内で選択範囲を作成します。

   選択範囲を作成しない場合は、画像全体の数値設定が画像間で統一されます。

2. 変更する画像をアクティブにして、イメージ／色調補正／カラーの適用を選択します。

   ターゲット画像の特定のレイヤーに「カラーの適用」コマンドを適用する場合は、そのレイヤーをアクティブにした状態で「カラーの適用」コマンドを選択します。

3. カラーの適用ダイアログボックスの「画像の適用設定」セクションのソースメニューで、ソース画像を選択します。この画像のカラーがターゲット画像に適用されます。カラー調整を行う際に他の画像を使用しない場合は、「なし」を選択します。「なし」を選択すると、ターゲット画像とソース画像が同じになります。

   必要であれば、レイヤーメニューを使用して、カラーを適用するソース画像のレイヤーを選択します。レイヤーメニューから「結合」を選択すると、ソース画像内のすべてのレイヤーのカラーを適用することができます。

4. 画像内に選択範囲を作成した場合は、次のいずれかの操作を行います（複数可）。
   - ターゲット画像全体に調整を適用する場合は、「対象画像」セクションで「補正の適用時に選択範囲を無視」オプションを選択します。このオプションを選択すると、ターゲット画像の選択範囲が無視されて、調整がターゲット画像全体に適用されます。
   - ソース画像内に選択範囲を作成してあり、その中のカラーを使用して調整を適用する場合は、「画像の適用設定」セクションで「ソース画像の選択範囲を使用してカラーを適用」オプションを選択します。ソース画像の選択範囲を無視し、ソース画像全体のカラーを使用して調整を適用する場合は、このオプションをオフにします。
   - ターゲット画像内に選択範囲を作成してあり、その中のカラーを使用して調整を適用する場合は、「画像の適用設定」セクションで「ターゲット画像の選択範囲を使用してカラーを適用」オプションを選択します。ターゲット画像の選択範囲を無視し、ターゲット画像全体のカラーを使用して調整を適用する場合は、このオプションをオフにします。
5. ターゲット画像の不要な色合いを自動的に除去するには、「色かぶりを補正」オプションを設定します。調整内容を画像にプレビューするには、「プレビュー」オプションを選択します。
6. ターゲット画像の明るさを増減するには、輝度スライダーを移動します。または、「輝度」ボックスに値を入力します。最大値は 200、最小値は 1、初期設定は 100 です。
7. ターゲット画像のカラーの彩度を調整するには、カラーの適用度スライダーを移動します。または、「カラーの適用度」ボックスに値を入力します。最大値は 200、最小値は 1（グレースケール画像）、初期設定は 100 です。
8. 画像に適用する調整の量を指定するには、フェードスライダーを移動します。スライダーを右に動かすと、調整の量が減ります。
9. 「OK」をクリックします。

同じ画像内での 2 つのレイヤーのカラーの一致

1. （オプション）一致させるレイヤー内で選択範囲を作成します。この方法を使用すると、1 つのレイヤーのカラー領域（顔の肌の色調など）を他のレイヤーのカラー領域に適用する場合に便利です。

   選択範囲を作成しない場合は、ソースレイヤー全体のカラーが適用されます。

2. ターゲットにするレイヤー（カラー調整の適用先）をアクティブにして、イメージ／色調補正／カラーの適用を選択します。
3. カラーの適用ダイアログボックスの「画像の適用設定」セクションで、ソースメニューの画像がターゲット画像と同じであることを確認します。
4. レイヤーメニューを使用して、適用するカラーを含むレイヤーを選択します。レイヤーメニューから「結合」を選択すると、すべてのレイヤーのカラーを適用することができます。
5. 画像内に選択範囲を作成した場合は、次のいずれかの操作を行います（複数可）。
   - ターゲットレイヤー全体に調整を適用する場合は、「対象画像」セクションで「補正の適用時に選択範囲を無視」オプションを選択します。このオプションを選択すると、ターゲットレイヤーの選択範囲が無視されて、調整がターゲットレイヤー全体に適用されます。
   - ソース画像内に選択範囲を作成してあり、その中のカラーを使用して調整を適用する場合は、「画像の適用設定」セクションで「ソース画像の選択範囲を使用してカラーを適用」オプションを選択します。ソースレイヤーの選択範囲を無視して、ソースレイヤー全体のカラーを使用して調整を行うには、このオプションをオフにします。
   - ターゲットレイヤー内の選択範囲のカラーだけを使用して調整を適用する場合は、「画像の適用設定」セクションで「ターゲット画像の選択範囲を使用してカラーを適用」オプションを選択します。選択範囲を無視し、ターゲットレイヤー全体のカラーを使用して調整を適用する場合は、このオプションをオフにします。
6. ターゲットレイヤーの不要な色合いを自動的に除去するには、「色かぶりを補正」オプションを設定します。調整内容を画像にプレビューするには、「プレビュー」オプションを選択します。
7. ターゲットレイヤーの明るさを増減するには、輝度スライダーを移動します。または、「輝度」ボックスに値を入力します。最大値は 200、最小値は 1、初期設定は 100 です。
8. ターゲットレイヤーのカラーピクセル値の範囲を調整するには、カラーの適用度スライダーを移動します。または、「カラーの適用度」ボックスに値を入力します。最大値は 200、最小値は 1（グレースケール画像）、初期設定は 100 です。
9. 画像に適用する調整の量を指定するには、フェードスライダーを移動します。スライダーを右に動かすと、調整の量が減ります。
10. 「OK」をクリックします。

「カラーの適用」を使用した色かぶりの除去

「カラーの適用」コマンドでは、画像の明るさ、カラーの彩度、カラーバランスを調整することができます。「カラーの適用」コマンドの高度なアルゴリズムによって、画像の輝度やカラーコンポーネントをより柔軟に制御することができます。2 つの画像間ではなく 1 つの画像内でカラーを適用するので、ソース画像とターゲット画像の両方を補正することになります。

1. イメージ／色調補正／カラーの適用を選択します。
2. 「画像の適用設定」セクションのソースメニューで「なし」が選択されていることを確認します。このオプションは、ソースとターゲットに同じ画像を使うことを示します。
3. 不要な色合いを自動的に除去するために、「色かぶりを補正」オプションを選択します。調整内容を画像にプレビューするには、「プレビュー」オプションを選択します。
4. 画像の明るさを増減するには、輝度スライダーを移動します。輝度スライダーを左に動かすと画像が暗くなり、右に動かすと画像が明るくなります。シャドウとハイライトのどちらでも、できるだけピクセルがクリップされないように（ディテールのない純粋な黒やディテールのない純粋な白にならないように）輝度が調整されます。ただし、画像内のピクセル値は 8 ビットか 16 ビットのどちらかしかないので、一部のピクセルがクリップされることもあります。
5. 画像のカラーの彩度を増減するには、カラーの適用度スライダーを調整します。カラーの適用度スライダーを左に動かすとカラーの彩度が減り、画像は白黒に近くなります。カラーの適用度スライダーを右に動かすとカラーの彩度が増え、カラーが強くなります。
6. 画像に適用する調整の量を指定するには、フェードスライダーを移動します。スライダーを右に動かすと、調整の量が減ります。
   注意： カラーの適用ダイアログボックスのコントロールを個々に使用して、画像に 1 種類の補正のみを適用することもできます。例えば、輝度スライダーだけを調整すると、カラーを変更せずに画像を明るくまたは暗くすることができます。または、適用したいカラー補正の内容に応じて、各コントロールを様々な組み合わせで使用することもできます。
7. 「OK」をクリックします。

「カラーの適用」コマンドの設定の保存および適用

- カラーの適用ダイアログボックスの「画像の適用設定」セクションで「設定を保存」ボタンをクリックします。設定に名前を付けて保存します。
- カラーの適用ダイアログボックスの「画像の適用設定」セクションで「設定を読み込む」ボタンをクリックします。保存した設定ファイルを指定して読み込みます。

トップへ戻る

画像のオブジェクトのカラーの置き換え

Photoshop では、複数のテクニックを使用してオブジェクトのカラーを置換できます。最高の柔軟性と結果を得るには、選択したオブジェクトに色相・彩度の補正を適用します。柔軟性をそれほど求めず、便利なオプションをまとめて使用したい場合は、色の置き換えダイアログボックスを使用します。精度よりも速度を重視する場合は、色の置き換えツールを使用できます。

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

ビデオチュートリアル：**Comparing color replacement techniques**（英語のみ）
Dave Cross
カラーの変更に関する 2 つのアプローチを参照してください。

ビデオチュートリアル：**Precisely select and replace colors**（英語のみ）
Deke McClelland
特定のカラーレンジをターゲットにしてランダム・ひねりを適用します。

選択したオブジェクトに色相／彩度の補正を適用する

ほとんどの場合は、この柔軟なテクニックでカラーを置き換えることで最高の結果が得られます。マスクと調整レイヤーは非破壊的なので、適用後に結果を自由に微調整できます。独自の色彩の統一オプションでは、相対的ではなく絶対値的なカラー変更を適用できます（元のカラーから着色されません）。

1. 変更するオブジェクトを選択します。クイック選択ツール を使用すると、最適な結果が得られます。その他のテクニックについては、カラーの範囲の選択と選択範囲の境界線の精細化を参照してください。
2. レイヤーパネルの下部にある塗りつぶしまたは調整レイヤーを新規作成ボタン をクリックしポップアップメニューから「色相・彩度」を選択します。

   選択範囲が調整レイヤーのマスクになります。
3. 色調補正パネルで、色相と彩度の設定を変更してオブジェクトのカラーを置き換えます。元のカラーで新しいカラーを着色する場合は、「色彩の統一」を選択して設定を再び調整します。（詳しくは、色相と彩度の調整を参照してください）。
   コントラストを保持するために「明度」設定はゼロのままにしてください。コントラストと彩度を保持するには、調整レイヤーで色相描画モードを選択します。
4. 必要に応じて、マスクを白または黒でペイントし、変更する領域を拡大又は縮小します。（詳しくは、レイヤーマスクの編集を参照してください）。

詳しくは、色調補正パネルの概要を参照してください。

色の置き換えダイアログボックスの使用

色の置き換えダイアログボックスでは、色の範囲を選択するツールと、その色を置換する HSL スライダーを組み合わせています。置き換える色をカラーピッカーで選択することもできます。

色の置き換えダイアログボックスでは、色相・彩度の補正にある「色彩の統一」オプションが省かれています。このオプションは色を完全に変更するために必要となることがあります。特定のオブジェクトを変更するためのレイヤー補正テクニックもあります。ただし、色の置き換えコマンドは全体的な色の変更に適しています。特に、プリント用に色域外の色を変更する場合に最適です。

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

抜粋記事：**Using the Replace Color command**

（英語のみ）
Elaine Weinmann and Peter Lourekas
『Photoshop Visual QuickStart Guide』の例を見ながら学びます。

1. イメージ／色調補正／色の置き換えを選択します。
2. （オプション）画像内の類似した隣接するカラーを選択している場合は、「カラークラスタ指定」を選択して、より正確なマスクを作成します。
3. プレビューオプションを選択します。
   選択範囲 プレビューボックスにマスクが表示されます。マスクされた領域はブラック、マスクされていない領域はホワイトで表示されます。部分的にマスクされている領域（半透明マスクで覆われた領域）は、透明度に基づいて多様なグレーの濃淡で表示されます。

   画像を表示 プレビューボックスに画像が表示されます。このオプションは、画像が拡大されている場合や、画面スペースが限られている場合などに便利です。
4. 置き換えるカラーを選択するには、スポイトツール を使用して画像内かプレビューボックスをクリックして、マスクによって露出される領域を選択します。
5. 選択範囲を調整するには、次のいずれかの操作を行います。
   - Shift キーを押しながらクリックするか、サンプルに追加スポイトツール を使用して、領域を追加します。
   - Alt キーを押しながらクリックするか（Windows）、Option キーを押しながらクリックするか（Mac OS）、サンプルから削除スポイトツール を使用して、領域を削除します。
   - 選択範囲のカラースウォッチをクリックして、カラーピッカーを開きます。カラーピッカーを使用して、置き換えるカラーのターゲット値を設定します。カラーピッカーでカラーを選択すると、プレビューボックス内のマスクが更新されます。
6. 許容量スライダーをドラッグするか、許容量を入力して、選択範囲に含める関連カラーの度合いを制御します。
7. 以下のいずれかの操作を行って、置き換える色を指定します。
   - 色相、彩度、明度のスライダーをドラッグします（またはテキストボックスに値を入力します）。
   - 「結果」のカラー選択ボックスをクリックし、カラーピッカーを使用して置き換え色を選択します。

   重要： 完全なグレー、黒または白をカラーと置き換えることはできません。ただし、明度設定は変更できます。（色相と彩度の設定は既存の色からの相対的な変化になるので、効果がありません）。
8. （オプション）「保存」をクリックして設定を保存しておくと、別の画像で再び読み込むことができます。

「色の置き換え」コマンドの覆い焼きおよび焼き込みに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_jp を参照してください（色の置き換えについての説明は 5:30 付近から始まります）。

色の置き換えツールの使用

色の置き換えツールでは、選択した色の領域を置換色でペイントします。このツールは簡易編集に適していますが、特に暗い色や黒では十分な結果が得られない場合があります。ツールオプションで最適な結果が得られない場合は、選択したオブジェクトに色相／彩度の補正を適用するを参照してください。

色の置き換えツールは、モノクロ 2 階調、インデックスカラー、マルチチャンネルカラーの各モードでは使用できません。

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

抜粋記事：Using the Color Replacement tool（英語のみ）
Elaine Weinmann and Peter Lourekas
処理を順を追って説明します。

1. 色の置き換えツール を選択します（ツールが表示されていない場合、ブラシツールを押したままにすると選択できるよう

になります）。

2. オプションバーで、ブラシ先端を選択します。通常は、描画モードを「カラー」に設定しておきます。
3. 「サンプル」オプションとして、次のいずれかを選択します。
   継続 ドラッグしたカラーが連続的に置き換えられます。

   一度 最初にクリックしたターゲットカラーを含む領域だけが置き換えられます。

   背景のスウォッチ 現在の背景色を含む領域だけが置き換えられます。
4. 制限メニューで、次のいずれかを選択します。
   隣接されていない ポインターの下にサンプルしたカラーがあった場合にそれが置き換えられます。

   隣接 ポインターの真下にあるカラーと隣接しているカラーが置き換えられます。

   輪郭検出 シェイプエッジのシャープさを保持しながら、サンプルしたカラーを含んでいる隣接した領域を置き換えます。
5. 「許容値」では、低いパーセント値を選択すると、クリックしたカラーに非常に近いカラーだけが置き換えられ、パーセント値を高くすると、広い範囲のカラーが置き換えられます。
6. 修正する領域のエッジを滑らかにするには、「アンチエイリアス」を選択します。
7. 不要なカラーを置き換える描画色を選択します。（詳しくは、ツールパネルでのカラーの選択を参照してください）。
8. 画像内の置き換えたいカラーをクリックします。
9. 画像内をドラッグして、不要なカラーを置き換えます。

置き換えられる色の領域が小さすぎる場合は、オプションバーの「許容値」の設定を高くします。

トップへ戻る

カラーチャンネルの混合

「チャンネルミキサー」を使用して、高画質のグレースケール、セピア調またはその他の諧調の画像を作成できます。画像にクリエイティブなカラー調整を行うこともできます。高画質のグレースケール画像を作成するには、チャンネルミキサーで各カラーチャンネルのパーセント値を設定します。カラー画像をグレースケールに変換して画像にグラデーションを追加するには、「白黒」コマンドを使用します（詳しくは、カラー画像の白黒画像への変換）を参照してください。

チャンネルミキサーの補正のオプションでは、画像内の既存の（ソース）カラーチャンネルの混合を使用して、ターゲット（出力）カラーチャンネルを修正できます。カラーチャンネルとは、画像（RGB または CMYK）内のカラーコンポーネントの色調値を表すグレースケール画像です。「チャンネルミキサー」を使用すると、ソースチャンネルからグレースケールデータを追加または削除して、ターゲットチャンネルに適用することができます。特定色域の選択の補正とは異なり、特定のカラーコンポーネントのカラーを追加または削除するわけではありません。

チャンネルミキサーのプリセットは、チャンネルミキサーダイアログボックスのプリセットポップアップメニューや色調補正パネルのプリセットメニューから使用できます。チャンネルミキサーの初期設定のプリセットを使用して、カスタムプリセットの作成、保存、読み込みを行うことができます。

カラーチャンネルの混合

1. チャンネルパネルで、合成カラーチャンネルを選択します。
2. チャンネルミキサーの補正にアクセスするには、次のいずれかの操作を行います。
   - 色調補正パネルのチャンネルミキサーアイコン またはチャンネルミキサーのプリセットをクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／チャンネルミキサーを選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   注意： または、イメージ／色調補正／チャンネルミキサーを選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。
3. 色調補正パネルの出力先チャンネルメニューで、既存の 1 つ以上のチャンネルを合成するチャンネルを選択します。

   出力先チャンネルを選択すると、そのチャンネルのソーススライダーが 100%に、他のすべてのチャンネルが 0%に設定されます。例えば、出力先チャンネルとして「レッド」を選択すると、ソースチャンネルスライダーのレッドは 100%に、グリーンとブルーは 0%に設定されます（RGB 画像の場合）。
4. 出力先チャンネルに対するそのチャンネルの使用率を減らすには、ソースチャンネルのスライダーを左に移動します。出力先チャンネルに対するそのチャンネルの使用率を増やすには、ソースチャンネルのスライダーを右に移動するか、ボックスに -200%～ +200%の範囲の値を入力します。負の値を指定すると、ソースチャンネルが反転して出力先チャンネルに追加されます。

   「合計」フィールドにソースチャンネルの合計値が表示されます。チャンネルの合計値が 100%を超えると、合計値の横に警告アイコンが表示されます。
5. 平行調整スライダーをドラッグするか、テキストボックスに値を入力します。

   このオプションは、出力チャンネルのグレースケール値を調整します。負の値を指定すると黒が、正の値を指定すると白が増えます。-200%の値を指定すると出力チャンネルは黒になります。+200%の値を指定すると出力チャンネルは白になります。

   チャンネルミキサーダイアログボックスの設定を保存して他の画像に再利用できます。補正設定の保存および補正設定の再適

用を参照してください。

RGB 画像または CMYK 画像からのモノクロ画像の作成

モノクロ画像では、カラーチャンネルはグレー値として表示されます。グレースケール画像全体を微調整するには、各ソースチャンネルの比率を調整します。

1. チャンネルパネルで、合成カラーチャンネルを選択します。
2. 色調補正パネルでチャンネルミキサーアイコン をクリックし、次のいずれかの操作を行います。
   - 「モノクロ」を選択します。
   - チャンネルミキサーから初期設定プリセットのいずれかを選択します。
     モノクロ赤外線（**RGB**） 赤 = -70%、緑 = 200%、青 = -30%

     ブルーフィルターをかけたモノクロ（**RGB**） 赤 = 0%、緑 = 0%、青 = 100%

     グリーンフィルターをかけたモノクロ（**RGB**） 赤 = 0%、緑 = 100%、青 = 0%

     オレンジフィルターをかけたモノクロ（**RGB**） 赤 = 50%、緑 = 50%、青 = 0%

     レッドフィルターをかけたモノクロ（**RGB**） 赤 = 100%、緑 = 0%、青 = 0%

     イエローフィルターをかけたモノクロ（**RGB**） 赤 = 34%、緑 = 66%、青 = 0%

   注意： または、イメージ／色調補正／チャンネルミキサーを選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。
3. グレースケールに変換する前に画像内のディテールとコントラストの量を指定するには、ソースチャンネルのスライダーを使用します。

   ソースチャンネルのパーセント値を調整する前に、それぞれのソースチャンネルがモノクロ画像にどのように影響するかを確認しておきましょう。例えば、RGB 画像の場合、レッドチャンネルを +100%に、グリーンとブルーのチャンネルを 0%に設定して画像を確認します。その後、グリーンチャンネルを +100%に、他の 2 つのチャンネルを 0%に設定して画像を確認します。最後に、ブルーチャンネルを +100%に、他のチャンネルを 0%に設定します。

   「合計」値には、ソースチャンネルの合計パーセント値が表示されます。最高品質の結果を得るには、合計値が 100%になるようにソースチャンネルを調整してください。合計値が 100%を超えると、合計値の横に警告アイコンが表示され、処理後の画像が元の画像より明るく、ハイライトのディテールが失われる可能性があることを通知します。
4. （オプション）平行調整スライダーをドラッグするか、テキストボックスに値を入力します。

   このオプションは、出力チャンネルのグレースケール値を調整します。負の値を指定すると黒が、正の値を指定すると白が増えます。-200%の値を指定すると出力チャンネルは黒になります。+200%の値を指定すると出力チャンネルは白になります。

特定の画像要素に対しての手彩色のような外観の作成

1. チャンネルパネルで、合成カラーチャンネルを選択します。
2. 色調補正パネルでチャンネルミキサーアイコン をクリックします。
3. 「モノクロ」を選択してからその選択を解除します。
4. 「出力先チャンネル」オプションを選択し、ソースチャンネルのスライダーを調整します（この手順を必要に応じて各出力チャンネルに対して繰り返します）。

A. 元のカラー画像 **B.** 「モノクロ」を選択して作成されたグレースケール画像 **C.** 「モノクロ」の選択を解除し、グレースケール画像の各チャンネルの着色要素を合成

トップへ戻る

特定色域の色調の補正

特定色域の選択の色調補正は、ハイエンドのスキャナーや色分解プログラムで画像上の主要なカラーコンポーネントに使用されるプロセスカラーの量を変更するときに使用します。任意の原色の量を抜粋して、他の原色に影響することなく変更できます。例えば、特定色域の選択の色調補正を使用し、ある画像のグリーンのコンポーネントのシアンを大幅に減少させ、ブルーのコンポーネントのシアンは変更せずに保持することができます。

「特定色域の選択」は CMYK カラーを使用して画像を補正しますが、RGB 画像でも適用できます。

1. チャンネルパネルで合成チャンネルを選択していることを確認します。特定色域の選択の補正は、合成チャンネルの表示中のみ使用可能です。
2. 次のいずれかの操作を行います。

   - 色調補正パネルの特定色域の選択アイコン または特定色域の選択のプリセットをクリックします。
   - レイヤー／新規調整レイヤー／特定色域の選択を選択します。新規レイヤーダイアログボックスで「OK」をクリックします。

   注意： または、イメージ／色調補正／特定色域の選択を選択します。この方法では調整が画像レイヤーに直接適用されるため、画像情報が破棄されます。
3. 色調補正パネルのカラーポップアップメニューで、調整するカラーセットを選択します。
4. 色調補正パネルから、次のいずれかの方法を選択します。
   相対値 既存のシアン、マゼンタ、イエロー、またはブラックの含有量を全体に対する比率で指定して変更できます。例えば、マゼンタを 50%含むピクセルに 10%を追加すると、全体のマゼンタインキの含有率は 5%が追加された 55%となります。これは、50%の 10%は 5%だからです。このオプションでは、カラーコンポーネントを含まない純粋な反射色のホワイトは調整できません。

   絶対値 カラーを絶対値で調整できます。例えば、マゼンタ 50%のピクセルに 10%を追加すると、全体のマゼンタインキの含有率は 60%に設定されます。
   注意： カラーポップアップメニューで指定する色域とそのカラーの差によって、調整効果は異なります。例えば、マゼンタを 50%含むピクセルは、指定できる色域に完全には一致しないため、2 色の混合補正になります。
5. スライダーをドラッグし、選択されたカラーのコンポーネントを増減できます。

   特定色域の選択の補正のための設定を保存して、他の画像で再利用することもできます。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

プリンターデバイスに応じた画像のターゲット値の設定

ハイライトとシャドウのターゲット値の設定
レベル補正を使用したプリントのためのハイライトとシャドウのディテールの維持
スポイトツールを使用したターゲット値の設定

ハイライトとシャドウのターゲット値の設定

トップへ戻る

画像のハイライト値とシャドウ値の割り当て（ターゲットの指定）を行う理由は、大部分の出力デバイス（通常は印刷機）では非常に暗いシャドウ値（レベル 0 に近い値）または非常に明るいハイライト値（レベル 255 に近い値）のディテールをプリントできないことにあります。最小シャドウレベルと最大ハイライトレベルを指定すると、重要なシャドウとハイライトのディテールを出力デバイスの色域内に含めることができます。

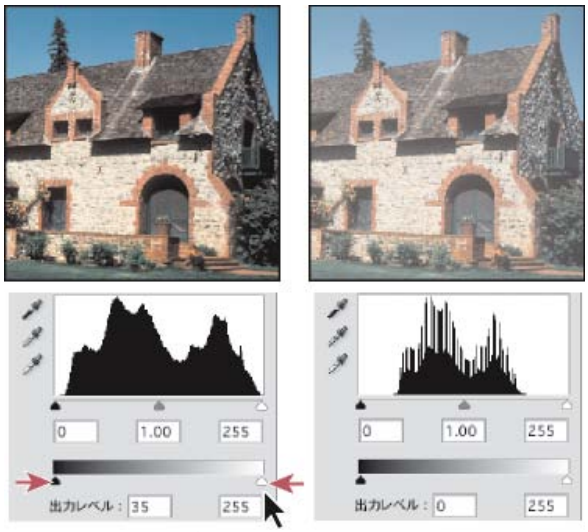
画像をデスクトッププリンターで印刷する場合は、システムがカラーマネジメントされていれば、ターゲット値を設定する必要はありません。Photoshop カラーマネジメントシステムは、プロファイルが追加されているデスクトッププリンターで正しくプリントできるように、画面上に表示される画像を自動的に調整します。

レベル補正を使用したプリントのためのハイライトとシャドウのディテールの維持

トップへ戻る

出力レベルスライダーを使用すると、シャドウとハイライトのレベルを設定して、画像の出力レベルを 0 ～ 255 よりも狭い範囲に縮めることができます。特徴がわかっている印刷機で画像を印刷する際には、この調整を使用して、シャドウとハイライトのディテールを維持することができます。例えば、画像のハイライトのレベル 245 の位置に重要なディテールがあり、画像を印刷する印刷機では 5%より小さい網点が維持されないとします。この場合は、ハイライトスライダーをレベル 242（印刷時には 5%の網点）に移動して、ハイライトのディテールをレベル 245 からレベル 242 に移動することができます。これで、その印刷機ではハイライトのディテールが印刷できます。

一般的に、出力レベルスライダーを使用してスペキュラハイライトを含む画像のターゲット値を指定するのはお勧めできません。スペキュラハイライトは、完全な白で表示されずにグレーで表示されます。スペキュラハイライトを含む画像には白色点を設定スポイトツールを使用してください。



出力レベルスライダーを使用したシャドウとハイライトのターゲット値の指定

スポイトツールを使用したターゲット値の設定

トップへ戻る

1. ツールパネルでスポイトツール を選択します。スポイトツールオプションのサンプル範囲ポップアップメニューから「3 ピクセル四方の平均」を選択すると、単一のスクリーンピクセル値ではなく、指定した領域の平均値を得ることができます。
2. 色調補正パネルのレベル補正アイコン またはトーンカーブアイコン をクリックします。

   レベル補正ダイアログボックスまたはトーンカーブダイアログボックスを選択しても、スポイトツール はダイアログボックスの外でアクティブなままです。スポイトツールがアクティブであっても、キーボードショートカットを使用してスクロール機能、手のひらツール、ズームツール を使用することができます。
3. 次のいずれかの操作を行って、画像内で維持するハイライトおよびシャドウの領域を識別します。

- ポインターを画像上で移動し、情報パネルを見ながら、純粋な黒または白にクリップせずに維持したい最も明るい領域と暗い領域を探します （詳しくは、画像のカラー値の表示を参照してください）。
- 色調補正パネルのトーンカーブボックスを見ながら画像上でポインターを移動し、維持したい最も明るい領域と暗い領域を探します。トーンカーブの色調補正に CMYK 合成チャンネルが設定されている場合、この方法は使用できません。

プリント可能な（低い）値のターゲットとする最も明るいハイライトのディテールを探す際には、スペキュラハイライトを含めないでください。宝石のきらきらとした光沢や強い光に照らされている部分などのスペキュラハイライトは、画像の中の最も明るい点になります。スペキュラハイライトピクセルはクリップして（ディテールのない純粋な白にして）、用紙上にインクをプリントしないようにするのが理想的です。

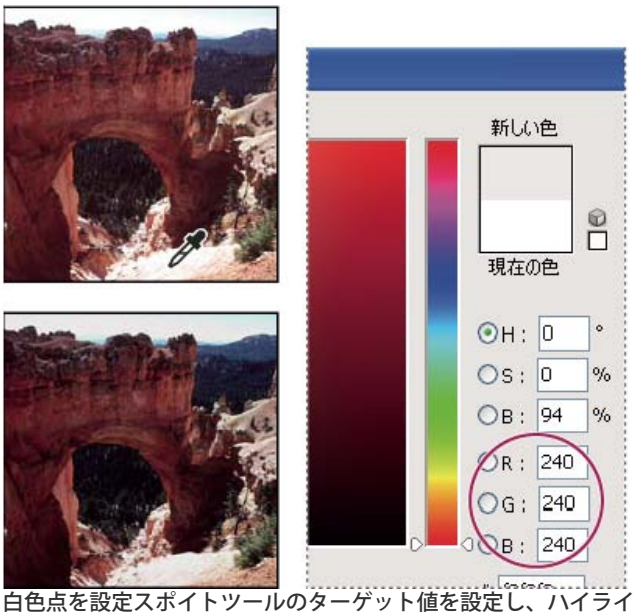
レベル補正ダイアログボックスやトーンカーブダイアログボックスにアクセスする前に「2 階調化」コマンドを使用し、代表的なハイライトとシャドウを識別することもできます （モノクロ 2 階調画像の作成を参照してください）。

4. 画像の最も明るい領域にハイライト値を割り当てるには、レベル補正またはトーンカーブのダイアログボックスや色調補正パネルで白色点を設定スポイトツール をダブルクリックし、カラーピッカーを表示します。画像の最も明るい領域に割り当てる値を入力し、「OK」をクリックします。次に、手順 3 で指定したハイライト領域をクリックします。
色調補正パネルでハイライト領域を誤ってクリックした場合は、初期設定の色調補正に戻すボタン をクリックします。

   出力デバイスにもよりますが、白い用紙にプリントする場合にアベレージキー画像で一般的に使用されるハイライト値は、CMYK 値で 5、3、3、0 です。RGB 値では 244、244、244 に相当し、グレースケール値では 4%網点に相当します。これらのターゲット値を簡単に概算するには、カラーピッカーの「HSB」セクションの「B」フィールドに「96」と入力します。

   ローキーな画像では、ハイライトの値を低めに設定すると、コントラストが過度に強くなるのを回避できます。96 ～ 80 の明るさの値を試してください。

   新しいハイライト値に比例して画像全体のピクセル値が調整されます。クリックした領域よりも明るいピクセルはクリップされます（レベル 255 の純粋な白に調整されます）。情報パネルには、カラー調整の前と後の値が表示されます。



白色点を設定スポイトツールのターゲット値を設定し、ハイライトをクリックしてターゲット値に割り当て

5. 画像で維持する最も暗い領域にシャドウ値を割り当てるには、色調補正パネルで黒点を設定スポイトツール をダブルクリックし、カラーピッカーを表示します。画像の最も暗い領域に割り当てる値を入力し、「OK」をクリックします。次に、手順 3 で指定したシャドウをクリックします。

   白い用紙にプリントする場合、アベレージキー画像で一般的に使用されるシャドウ値は、CMYK 値で 65、53、51、95 です。RGB 値では 10、10、10 に相当し、グレースケール値では 96%網点に相当します。これらの値を簡単に概算するには、カラーピッカーの「HSB」セクションの「B」フィールドに「4」と入力します。

   ハイキーな画像では、シャドウ値を高めに設定すると、ハイライトのディテールを保持できます。4 ～ 20 の明るさの値を試してください。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

Camera Raw

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

Camera Raw 7 プラグイン
Kelby （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
最新のノイズ、カラー、およびダイナミックレンジコントロールを活用します。

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

Camera Raw の紹介

Camera Raw ファイルについて
Camera Raw について
Digital Negative（DNG）形式について
Camera Raw での画像の修正
Camera Raw ダイアログボックスの概要
Adobe Bridge での Camera Raw キャッシュの使用
Camera Raw と Lightroom の使用

Camera Raw ファイルについて

トップへ戻る

string not required Camera Raw ファイルには、デジタルカメラのイメージセンサーから得られた圧縮されていない未処理グレースケール画像データと、その画像のキャプチャ方法に関する情報（メタデータ）が含まれています。Photoshop® Camera Raw ソフトウェアでは、カメラに関する情報と画像のメタデータを使用して Camera Raw ファイルが解釈され、カラー画像が生成されます。

Camera Raw ファイルは写真のネガと考えてください。このファイルはいつでも、好みの結果が得られるようにホワイトバランス、色調範囲、コントラスト、彩度およびシャープの量を調整できます。Camera Raw 画像を調整するとき、元の Camera Raw データは保持されています。行った調整は、対応するサイドカーファイル、データベースまたはファイル自体（DNG 形式の場合）にメタデータとして保存されます。

JPEG ファイル形式でデジタルカメラの撮影を行うと、カメラによって、JPEG ファイルの画像に増幅や圧縮を施す処理が自動的に実行されます。このカメラによる処理は、通常はユーザーがほとんどコントロールできません。デジタルカメラで Camera Raw 画像を撮影すると、JPEG 画像を撮影する場合に比べてファイル処理を自由にコントロールできます。Camera Raw でも JPEG 画像や TIFF 画像を編集できますが、カメラが既に処理したピクセルを編集することになります。Camera Raw ファイルには、カメラからの元の未処理ピクセルが常に含まれています。

Camera Raw 画像を撮影するには、そのカメラ独自の Camera Raw ファイル形式でファイルを保存するようにカメラを設定する必要があります。

注意： Photoshop の汎用フォーマットは、異なるアプリケーション間やプラットフォーム間で画像の読み込みと書き出しを行うためのファイル形式です。Photoshop の汎用フォーマットと Camera Raw ファイル形式を混同しないようにしてください。Camera Raw ファイルのファイル拡張子は、カメラのメーカーによって異なります。
デジタルカメラでは、線形トーン応答曲線（ガンマ 1.0）を使用して Camera Raw データがキャプチャされ保存されています。フィルムでも肉眼でも、光に対する反応は線形的ではなく対数的（ガンマ 2 超）です。未処理の Camera Raw 画像をグレースケール画像として表示すると、非常に暗く見えます。これは、感光装置とコンピューターには 2 倍の明るさと認識される光が、肉眼には 2 倍未満の明るさに認識されるからです。

サポートされるカメラや Camera Raw について詳しくは、デジタルカメラ RAW ファイルのサポートを参照してください。

カメラ名と各カメラで必要となる Camera Raw バージョンの一覧については、Camera Raw plug-in | Supported camerasを参照してください。

Camera Raw について

トップへ戻る

Camera Raw ソフトウェアは、Adobe After Effects® と Adobe Photoshop にプラグインとして組み込まれ、さらに Adobe Bridge に追加機能を提供します。Camera Raw を使用すると、これらのアプリケーションで Camera Raw ファイルを読み込んで処理できるようになります。Camera Raw を使用して JPEG および TIFF ファイルを処理することもできます。

注意： Camera Raw でサポートされている最大のサイズは、寸法では長辺 65,000 ピクセル、ピクセル数では 512 メガピクセルです。CMYK 画像を Camera Raw で開くと、RGB に変換して開かれます。サポートされているカメラの一覧表については、デジタルカメラ RAW ファイルのサポートを参照してください。
Adobe Bridge の Camera Raw ダイアログボックスでファイルを開くには、Photoshop または After Effects がインストールされている必要があります。ただし Photoshop や After Effects がインストールされていない場合でも、Adobe Bridge には画像のプレビューとメタデータが表示されます。画像ファイルタイプに別のアプリケーションが関連付けられている場合は、Adobe Bridge からそのアプリケーションでファイルを開くことができます。

Adobe Bridge を使用すると、画像設定を適用したり、コピーしたり、消去したりできます。また、Camera Raw ダイアログボックスを開くことなく Camera Raw ファイルのプレビューやメタデータを確認できます。 Adobe Bridge で表示されるプレビューは、現在の画像設定を使用して生成された JPEG 画像です。このプレビューは Camera Raw データそのものではありません。Camera Raw データそのものは、非常に暗いグレースケール画像として表示されることがあります。
注意： プレビューが Camera Raw 画像から生成されているときは、Camera Raw ダイアログボックスのサムネールとプレビューに注意アイコン ⚠ が表示されます。
特定のカメラモデルに対して Camera Raw で使用される初期設定を変更できます。特定の ISO 設定またはカメラ（シリアル番号別）に対する初期設定を、カメラモデルごとに変更することもできます。画像設定は、他の画像に使用するプリセットとして変更し保存できます。

Camera Raw を使用して Camera Raw 画像に対する調整（角度補正や切り抜きを含む）を行うとき、画像の元の Camera Raw データは保持されています。調整内容は、Camera Raw データベースに保存されるか、画像ファイルにメタデータとして埋め込まれるか、またはサイドカー XMP

ファイル（各 Camera Raw ファイルに付随するメタデータファイル）に保存されます。詳しくは、Camera Raw 設定の保存場所の指定を参照してください。

Camera Raw プラグインを使用して Camera Raw ファイルを処理および編集した後は、Adobe Bridge の画像サムネールにアイコン が表示されます。

Camera Raw ファイルを Photoshop で開いた場合は、PSD、JPEG、ビックドキュメント形式（PSB）、TIFF、Cineon、Photoshop 汎用フォーマット、PNG、PBM などの他の画像形式で画像を保存できます。Photoshop の Camera Raw ダイアログボックスから、処理済みのファイルを Digital Negative（DNG）、JPEG、TIFF または Photoshop（PSD）形式で保存できます。**string not required**Photoshop Camera Raw ソフトウェアでは、Camera Raw 画像ファイルを開いて編集することはできますが、画像を Camera Raw 形式で保存することはできません。

新しいバージョンの Camera Raw が出たときは、新しいバージョンのプラグインをインストールすることによってこのソフトウェアをアップデートできます。ヘルプ／アップデートを選択すると、Adobe ソフトウェアのアップデート情報を確認できます。

Camera Raw 画像の保存方法は、カメラモデルごとに異なるため、保存形式に応じてデータを解釈する必要があります。 Camera Raw は様々なカメラモデルをサポートする機能を備えており、多数の Camera Raw 形式を解釈できます。

Camera Raw ファイルを開くことができない場合は、 なぜ、使用している Photoshop または Lightroom はカメラをサポートしないのか？を参照してください。

トップへ戻る

Digital Negative（DNG）形式について

Digital Negative（DNG）形式は、未処理のデジタルカメラデータを保存するデータ形式です。特定企業が所有権を持たず、一般に公開され幅広くサポートされています。DNG を使用すると、Camera Raw データを処理したりアーカイブしたりするワークフローが柔軟になります。このため、多くのハードウェアおよびソフトウェア開発会社が DNG を採用しています。DNG 形式は、特定企業の Camera Raw 形式でキャプチャされた画像を保存し、後で別の形式で利用するための橋渡しとして使用することもできます。

DNG メタデータは一般に公開されているため、DNG をサポートするカメラで作成されたファイルは、カメラ固有のデータがなくても Camera Raw などのソフトウェアリーダーでデコードしたり処理したりできます。特定企業のファイル形式は企業の都合でサポートが中止される可能性があります。その場合、その形式で保存した画像には永久にアクセスできなくなります。DNG の仕様は一般に公開されているので、DNG ファイルで保存した未処理データは遠い将来も読み取れる可能性が高く、長期保存する方法としてより安全です。

DNG ファイルとして保存した画像への調整に関するメタデータは、サイドカー XMP ファイルや Camera Raw データベースではなく、DNG ファイル自体に埋め込めます。

string not required Adobe DNG Converter または Camera Raw ダイアログボックスを使用すると、Camera Raw ファイルを DNG 形式に変換できます。DNG 形式と DNG Converter について詳しくは、Digital Negative（DNG）を参照してください。最新の DNG Converter をダウンロードするには、アドビダウンロードページをご利用ください。

トップへ戻る

Camera Raw での画像の修正

1. Camera Raw ファイルをハードディスクにコピーし、整理し、**DNG** に変換します（オプション）。
Camera Raw ファイルで表現される画像への作業を行う前に、画像を利用しやすい状態にします。例えば、カメラのメモリカードからファイルを転送し、整理し、わかりやすい名前を付けます。Adobe Bridge の「写真をカメラから取り込む」コマンドを使用すると、これらの作業が自動的に完了します。

2. Camera Raw でファイルを開きます。
Camera Raw ファイルは Adobe Bridge、After Effects または Photoshop から Camera Raw で開くことができます。Adobe Bridge から Camera Raw で JPEG および TIFF ファイルを開くこともできます （画像を開く参照してください）。

3. カラーを調整します。
カラー調整には、ホワイトバランス、トーンおよび彩度が含まれます。ほとんどの調整を「基本補正」タブで行い、他のタブのコントロールは微調整に使用します。Camera Raw の自動画像分析によっておおよその色調を適用する場合は、「基本補正」タブの「自動」をクリックします。

前の画像に使用した設定を適用する場合や、そのカメラモデル、カメラまたは ISO 設定の初期設定を適用する場合は、Camera Raw 設定メニュー から適切なコマンドを選択します（保存した Camera Raw 設定の適用を参照してください）。

4. その他の調整や画像補正を行います。
Camera Raw ダイアログボックスの他のツールおよびコントロールを使用して、画像のシャープ調整、ノイズの軽減、レンズの欠点の補正、リタッチなどの作業を実行します。

5. （オプション）画像設定をプリセットまたは初期画像設定として保存します。
同じ調整を後で他の画像に適用する場合は、設定をプリセットとして保存します。特定のカメラモデル、特定のカメラまたは特定の ISO 設定から取得したすべての画像に適用される初期設定として調整を保存するには、その画像設定を新しい Camera Raw 初期設定として保存します （詳しくは、Camera Raw 設定の保存、リセットおよび読み込みを参照してください）。

6. Photoshop のワークフローオプションを設定します。
Camera Raw からの画像の保存方法を指定するオプションと、Photoshop での画像の開き方を指定するオプションを設定します。**string not

required**ワークフローオプション設定にアクセスするには、Camera Raw ダイアログボックスの画像プレビューの下のリンクをクリックします。

7. 画像を保存するか、**Photoshop** または **After Effects** で開きます。

Camera Raw での画像の調整を終えた後は、Camera Raw ファイルに調整を適用する、調整された画像を Photoshop または After Effects で開く、調整された画像を別の形式で保存する、調整をキャンセルして破棄するなどの操作を行うことができます。After Effects から Camera Raw ダイアログボックスを開いた場合、「画像を保存」ボタンと「終了」ボタンは使用できません。

画像を保存 Camera Raw の設定を画像に適用し、それらのコピーを JPEG、PSD、TIFF または DNG 形式で保存します。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押すと、Camera Raw の保存オプションダイアログボックスが表示されず、前回の保存オプションの設定でファイルが保存されます（別の形式での Camera Raw 画像の保存を参照してください）。

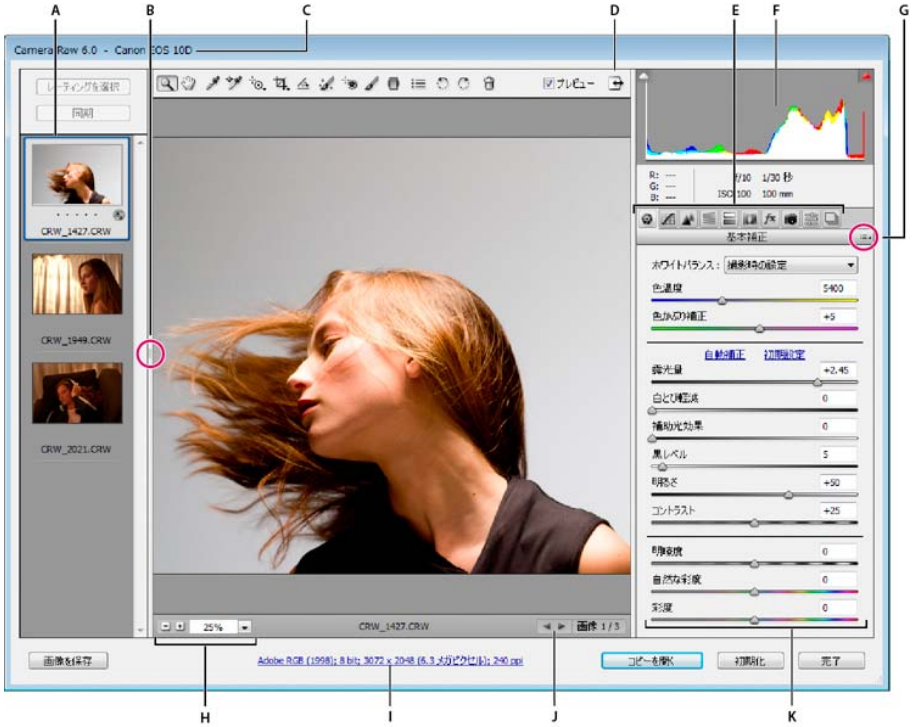
画像を開くまたは **OK** Photoshop または After Effects で、Camera Raw 画像ファイルのコピー（Camera Raw 設定を適用）を開きます。元の Camera Raw 画像ファイルは、まったく変更されません。Photoshop で Raw ファイルをスマートオブジェクトとして開くには、Shift キーを押したまま「画像を開く」をクリックします。Raw ファイルを含むスマートオブジェクトレイヤーをダブルクリックすれば、いつでも Camera Raw 設定を調整できます。

終了 Camera Raw ダイアログボックスを閉じ、ファイル設定を Camera Raw データベースファイル、サイドカー XMP ファイルまたは DNG ファイルに保存します。

キャンセル Camera Raw ダイアログボックスで指定した調整をキャンセルします。

トップへ戻る

Camera Raw ダイアログボックスの概要



Camera Raw ダイアログボックス

A. フィルムストリップ **B.** フィルムストリップの表示 / 非表示 **C.** カメラ名またはファイル形式 **D.** 全画面モードの切り替え **E.** 画像調整タブ **F.** ヒストグラム **G.** Camera Raw 設定メニュー **H.** ズームレベル **I.** ワークフローオプション **J.** ナビゲーション **K.** 調整スライダー

注意： Adobe Bridge または Photoshop から Camera Raw ダイアログボックスを開いたときに使用できる、ワークフローオプションリンクなどのコントロールの一部は、After Effects から Camera Raw ダイアログボックスを開いたときには使用できません。

- Camera Raw 設定メニューを開くには、画像調整タブにあるボタン をクリックします。このメニューのコマンドの一部は、Adobe Bridge の編集／設定を作成メニューからも使用できます。
- Camera Raw ズームコントロールは次のとおりです。

  ズームツール プレビュー画像をクリックすると、プレビューが次のプリセット値までズームインします。1 つ下の倍率にするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。選択範囲にズームインするには、プレビュー画像内でズームツールをドラッグします。100 %に戻すには、ズームツールをダブルクリックします。

  手のひらツール プレビュー画像が 100 %を超えるズームレベルに設定されている場合に、プレビューウィンドウ内で画像を移動します。別のツールを使用しているときに手のひらツールを一時的に使用可能にするには、スペースバーを押します。手のひらツールをダブルクリックすると、プレビュー画像をウィンドウの大きさに合わせられます。

  ズームレベルの選択 メニューから拡大率を選択するか、「ズームレベルの選択」ボタンをクリックします。

  プレビュー 現在のタブで行った調整を、他のタブの設定とともに適用したプレビューを表示します。選択解除すると、現在のタブの元の設定と他のタブの設定を適用した画像が表示されます。

RGB ポインター箇所のピクセルのレッド、グリーンおよびブルーの値を表示します。

シャドウとハイライト ヒストグラムの上部にあるボタンを使用して、シャドウクリッピングとハイライトクリッピングを表示します。クリップされたシャドウは青で表示され、クリップされたハイライトは赤で表示されます。ハイライトのクリップは、3 つの RGB チャンネルのいずれかがクリップされている（ディテールなしで彩度が最も高い）場合に表示されます。シャドウのクリップは、3 つすべての RGB チャンネルがクリップされている（ディテールなしの黒）場合に表示されます。

- Camera Raw の画像調整タブは次のとおりです。

基本補正 ホワイトバランス、彩度および色調を調整します。

トーンカーブ パラメトリック曲線とポイント曲線を使用して色調を微調整します。

ディテール 画像にシャープ効果を適用します。または、ノイズを軽減します。

HSL / グレースケール 色相、彩度および輝度によって色を微調整します。

明暗別色補正 モノクロ画像に色を付けます。または、カラー画像で特殊効果を作成します。

レンズ補正 カメラレンズが原因の色収差、歪曲収差、ビネットを補正します。

効果 フィルム粒状感をシミュレーションしたり、切り抜き後のビネットを適用します。

カメラキャリブレーション カメラプロファイルを Raw 画像に適用して色かぶりを修正し、中間から偏った色を調整することで、カメラのイメージセンサーが持つ癖を補正します。

プリセット 画像調整の一連の設定をプリセットとして保存し適用します。

スナップショット 写真の編集途中で、任意の時点における状態を記録したバージョンを作成します。

トップへ戻る

Adobe Bridge での Camera Raw キャッシュの使用

Adobe Bridge で Camera Raw ファイルを表示すると、サムネールおよびプレビューには初期設定またはユーザーが調整した設定が使用されます。 Adobe Bridge のキャッシュには、ファイルのサムネール、メタデータおよびファイル情報に関するデータが保存されます。これらのデータがキャッシュされることにより、Adobe Bridge で以前に表示したフォルダーに戻ったときの読み込み時間が短くなります。Camera Raw のキャッシュにより、Camera Raw で画像を開く処理と、Camera Raw で画像の設定が変更された場合に Adobe Bridge のプレビューを再構築する処理が高速化されます。

キャッシュは非常に大きくなることがあるので、必要に応じて Camera Raw キャッシュのクリアやキャッシュサイズ制限の設定を行ってください。また、キャッシュの内容が壊れているか内容が古くなっていると考えられる場合は、キャッシュをクリアして再生成してください。

注意： Camera Raw キャッシュには、割り当てディスク容量 1 ギガバイト当たり約 200 枚の画像のデータが保持されます。初期設定では、Camera Raw キャッシュは最大サイズが 1 GB に設定されます。Camera Raw 環境設定で、この制限を大きくすることができます。

1. Adobe Bridge で編集／Camera Raw 環境設定（Windows）または Bridge／Camera Raw 環境設定（Mac OS）を選択します。または、Camera Raw ダイアログボックスを開いた状態で、環境設定を開くボタン をクリックします。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - キャッシュサイズを変更する場合は、「最大サイズ」の値を入力します。
   - Camera Raw キャッシュをクリアする場合は、「キャッシュをクリア」ボタンをクリックします。
   - Camera Raw キャッシュの場所を変更する場合は、「フォルダーを選択」をクリックします。

トップへ戻る

Camera Raw と Lightroom の使用

Camera Raw と Lightroom には、アプリケーション間で差異がなく互換性のある処理結果が得られるように、同じ画像処理テクノロジーが使用されています。Lightroom の現像モジュールで行った画像の補正を Camera Raw で表示するには、Lightroom でメタデータの変更が XMP に保存される必要があります。

Camera Raw で行った補正は、Adobe Bridge のコンテンツパネルおよびプレビューパネルにも表示されます。

Lightroom での変更を Camera Raw で表示し、Camera Raw での補正を Lightroom および Adobe Bridge で表示できるようにするには、次の操作を行います。

1. Adobe Bridge で編集／Camera Raw 環境設定（Windows）または Bridge／Camera Raw 環境設定（Mac OS）を選択します。または、Camera Raw ダイアログボックスを開いた状態で、環境設定を開くボタン をクリックします。
2. 画像設定の保存先／サイドカー ".xmp" ファイルを選択し、「サイドカー ".xmp" ファイルを無視」の選択を解除します。
3. Camera Raw で写真に補正を適用したら、「完了」または「画像を開く」をクリックして補正内容を保存します。

注意： Camera Raw では、Lightroom カタログ内のプライマリ画像の現在の設定しか読み取られません。仮想コピーに対する補正は、Camera Raw からは表示も使用もできません。

(cc) BY-NC-SA

Camera Raw で画像を探す、開く、保存する

複数画像の処理、比較および評価
画像処理の自動化
画像を開く
別の形式での **Camera Raw** 画像の保存

複数画像の処理、比較および評価

トップへ戻る

複数の Camera Raw 画像を作業対象とする場合は、Camera Raw のフィルムストリップビューを使用するのが最も便利です。Adobe Bridge から Camera Raw で複数の画像を開くと、初期設定としてフィルムストリップビューが表示されます。

注意： 複数の画像を After Effects に読み込む際にはフィルムストリップビューを使用できません。

フィルムストリップパネルの画像の状態には、選択解除された状態、選択された（アクティブではない）状態、アクティブな（選択されてもいる）状態の 3 つがあります。一般に、調整は選択されているすべての画像に適用されます。

選択されているすべての画像にアクティブな画像の設定が適用されるように、設定を同期することもできます。まず一連の画像（例えば同じ条件で撮影されたすべての写真）のすべてに一連の調整を適用し、最終的に使用する写真を決めてから個別の写真を微調整すると、作業効率が上がります。グローバル調整の設定と部分補正の設定をどちらも同期することができます。

- 画像を選択するには、画像のサムネールをクリックします。ある範囲の画像を選択すには、Shift キーを押しながら 2 つのサムネールをクリックします。選択画像を追加するには、追加する画像のサムネールを Ctrl キーを押しながらクリックするか（Windows の場合）、Command キーを押しながらクリックします（Mac OS の場合）。
- 選択されている画像を変更せずにアクティブな画像を変更するには、プレビューパネルの下にあるナビゲーション矢印 をクリックします。
- アクティブな画像の設定を選択されているすべての画像に適用するには、フィルムストリップパネルの上にある「同期」ボタンをクリックします。
- 評価の星印を適用するには、画像サムネールの下にある評価をクリックします。
- 選択された画像を削除対象に指定するには、削除するマークを切り替えボタン をクリックします。

  削除対象に指定された画像のサムネールには赤の×印が表示されます。Camera Raw ダイアログボックスを閉じると、該当するファイルがごみ箱（Windows）またはゴミ箱（Mac OS）に送られます（削除対象の指定を取り消す場合は、Camera Raw ダイアログボックスを閉じる前に、フィルムストリップパネルでその画像を選択してもう一度、削除するマークを切り替えボタンをクリックします）。

複数の Camera Raw 写真の編集を同期する方法に関するチュートリアルについては、Dan Moughamian による Synchronizing edits in Adobe Camera Raw を参照してください。

画像処理の自動化

トップへ戻る

アクションを作成することによって、Camera Raw による画像ファイルの処理を自動化できます。自動化できる処理には、編集処理や、PSD、DNG、JPEG、ビックドキュメント形式（PSB）、TIFF、PDF などの形式でファイルを保存する処理があります。また Photoshop では、「バッチ」、「イメージプロセッサー」、または「ドロップレットを作成」コマンドを使用して、画像ファイルを処理できます。「イメージプロセッサー」は、同じ処理セッションの間に様々なファイル形式で画像ファイルを保存する場合に特に便利です。

以下に、Camera Raw 画像ファイルの処理を自動化するためのヒントを示します。

- アクションを記録するときは、最初に Camera Raw ダイアログボックスの Camera Raw 設定メニュー から「現在の画像用の設定」を選択します。これにより、（Camera Raw データベースまたはサイドカー XMP ファイルに保存された）各画像に固有の設定を使用してアクションが再生されます。
- 「バッチ」コマンドでアクションを使用する場合は、Camera Raw 画像を保存するときに「別名で保存」を使用し、ファイル形式を選択することができます。
- アクションを使用して Camera Raw ファイルを開くと、アクションを記録したときに使用した設定が Camera Raw ダイアログボックスに反映されます。Camera Raw 画像ファイルの設定ごとに、異なるアクションを作成できます。
- 「バッチ」コマンドを使用する場合は、「「開く」コマンドを無視」を選択します。アクション内のすべての「開く」コマンドが、アクションで名前によって指定されたファイルではなく、バッチされたファイルに対して実行されます。「「開く」コマンドを無視」の選択を解除するのは、開いているファイルにアクションを実行する場合と、アクションで「開く」コマンドを使用する目的が必要な情報の取得にある場合のみです。
- 「バッチ」コマンドを使用するときは、処理される Camera Raw 画像ごとに Camera Raw ダイアログボックスが表示されるの

を防ぐため、「開くダイアログを非表示」を選択します。

- 「バッチ」コマンドを使用するときに、アクションの「「別名で保存」ではなくバッチコマンドの「別名で保存」手順を使用する場合は、「「別名で保存」コマンドを省略」を選択します。このオプションを選択する場合は、アクションに「別名で保存」コマンドが含まれている必要があります。これは、「バッチ」コマンドではソースファイルが自動的には保存されないからです。「「別名で保存」コマンドを省略」オプションを選択しない場合、「バッチ」コマンドで処理されたファイルは、バッチダイアログボックスで指定した場所に保存されます。
- ドロップレットを作成するときは、ドロップレットを作成ダイアログボックスの「実行」領域にある「開くダイアログを非表示」を選択します。これにより、Camera Raw 画像が処理されるたびに Camera Raw ダイアログボックスが表示されるのを防ぎます。

画像を開く

トップへ戻る

- Camera Raw で RAW 画像を処理するには、Adobe Bridge で Camera Raw ファイルを選択してからファイル／Camera Raw で開くを選択するか、Ctrl + R キー（Windows）または Command + R キー（Mac OS）を押します。Camera Raw ダイアログボックスでの調整を終えたら、「完了」をクリックして変更を適用し、ダイアログボックスを閉じます。また、「画像を開く」をクリックして、調整された画像のコピーを Photoshop で開くこともできます。
- Camera Raw で JPEG 画像または TIFF 画像を処理するには、Adobe Bridge で JPEG ファイルまたは TIFF ファイルを選択してからファイル／Camera Raw で開くを選択するか、Ctrl + R キー（Windows）または Command + R キー（Mac OS）を押します。Camera Raw ダイアログボックスでの調整を終えたら、「完了」をクリックして変更を適用し、ダイアログボックスを閉じます。Camera Raw 設定が適用された JPEG 画像または TIFF 画像が、Camera Raw 環境設定の「JPEG および TIFF の処理」セクションで自動的に開くようにするかどうかを指定できます。
- Photoshop に Camera Raw 画像を読み込むには、Adobe Bridge で Camera Raw ファイルを選択してから、ファイル／アプリケーションを指定して開く／Adobe Photoshop CS5 を選択します（Photoshop でファイル／開くコマンドを選択し、Camera Raw ファイルを探して選択することもできます）。Camera Raw ダイアログボックスでの調整を終えた後、「画像を開く」をクリックすると、変更が適用され、調整した画像が Photoshop で開きます。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら操作すると、調整した画像のコピーが開かれ、元の画像のメタデータには調整内容が保存されません。Photoshop で画像をスマートオブジェクトとして開くには、Shift キーを押したまま「画像を開く」をクリックします。Raw ファイルを含むスマートオブジェクトレイヤーをダブルクリックすれば、いつでも Camera Raw 設定を調整できます。
  Adobe Bridge で Shift キーを押しながらサムネールをダブルクリックすると、Camera Raw ダイアログボックスが開くことなく、Photoshop で Camera Raw 画像が開きます。Shift キーを押したままファイル／開くを選択すると、選択された複数の画像が開きます。
- Adobe Bridge を使用して After Effects に Camera Raw 画像を読み込むには、Adobe Bridge で Camera Raw ファイルを選択してから、ファイル／アプリケーションを指定して開く／After Effects CS5 を選択します（After Effects でファイル／読み込みを選択し、Camera Raw ファイルを選択することもできます）。Camera Raw ダイアログボックスでの調整を終えたら、「OK」をクリックして変更を受け入れます。
- Camera Raw を使用して After Effects に TIFF ファイルおよび JPEG ファイルを読み込むには、After Effects でファイル／読み込みコマンドを選択し、ファイルの読み込みダイアログボックスで、選択対象（Mac OS）メニューまたはファイルの種類（Windows）メニューから「すべてのファイル」を選択します。読み込むファイルを選択し、ファイル形式メニューから「Camera Raw」を選択して、「OK」をクリックします。
- Camera Raw 画像を After Effects にシーケンスとして読み込むには、After Effects でファイル／読み込みを選択します。読み込む画像を選択し、「Camera Raw シーケンス」ボックスを選択して「開く」をクリックします。XMP サイドカーファイルがシーケンスの 2 番目以降のファイルに存在しない場合、読み込み時に最初の Camera Raw ファイルに適用された Camera Raw 設定が、シーケンスの残りのファイルに適用されます。その場合、XMP ファイルまたは DNG ファイルの設定がシーケンスの特定のフレームに適用されます。他のすべてのフレームでは、シーケンスの最初のファイルで指定されている設定が使用されます。

Camera Raw ファイルを開くことができない場合は、 なぜ、使用している Photoshop または Lightroom はカメラをサポートしないのか？を参照してください。

別の形式での Camera Raw 画像の保存

トップへ戻る

Camera Raw ダイアログボックスから、Camera Raw ファイルを PSD、TIFF、JPEG または DNG 形式で保存できます。

Camera Raw ダイアログボックスで「画像を保存」を使用すると、ファイルが処理待ちのキューに置かれて保存されます。これは、Camera Raw ダイアログボックスで複数のファイルを処理し、同じ形式で保存する場合に便利です。

1. Camera Raw ダイアログボックスで、ダイアログボックスの左下にある「画像を保存」ボタンをクリックします。
   Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックすると、ファイルを保存するときに、Camera Raw の保存オプションダイアログボックスが表示されません。
2. 保存オプションダイアログボックスで、次のオプションを指定します。
   保存先 ファイルの保存場所を指定します。必要な場合は、「フォルダーを選択」ボタンをクリックし、別の場所に移動します。

ファイルの名前 日付やカメラシリアル番号などを含める一定の命名規則に従い、ファイル名を指定します。一定の命名規則に従ってわかりやすいファイル名を付けると、画像ファイルを整理しやすくなります。

3. ファイル形式メニューからファイル形式を選択します。
Digital Negative Camera Raw ファイルのコピーを DNG ファイル形式で保存します。

    互換性のある形式 ファイルを読み取ることができる Camera Raw および Lightroom のバージョンを指定します。

    「カスタム」を選択する場合は、DNG 1.1 または DNG 1.3 との互換性を確保するかどうかを指定します。既定では、変換にデータの欠落がない可逆圧縮が使用されます。つまり、ファイルサイズは削減されても、情報は一切失われません。「リニア画像」を選択すると、補間された形式で画像データが保存されます。つまり、その画像をキャプチャしたデジタルカメラに関するプロファイルを持たないその他のソフトウェアでも、その画像のファイルを読み取ることができます。

    JPEG プレビュー DNG ファイルに JPEG プレビューを埋め込みます。JPEG プレビューを埋め込む場合は、プレビューのサイズを選択できます。JPEG プレビューを埋め込むと、他のアプリケーションでも Camera Raw データを解析せずに DNG ファイルの内容を表示できます。

    オリジナル **Raw** ファイルを埋め込む 元の Camera Raw 画像の全データを DNG ファイルに保存します。

JPEG Camera Raw ファイルのコピーを JPEG 形式で保存します。圧縮率を指定するには、0 〜 12 の値を入力するか、メニューから選択します。高い値を入力するか、「高」または「最高（低圧縮率）」を選択すると、圧縮率が低くなり、ファイルサイズが大きくなり、画質が向上します。JPEG 形式は、Web フォトギャラリー、スライドショー、プレゼンテーションなどのオンラインサービスで、写真やその他の連続階調画像を表示するために広く使用されています。

TIFF Camera Raw ファイルのコピーを TIFF ファイルとして保存します。圧縮を適用しないか、LZW または ZIP ファイル圧縮を適用するかを指定します。TIFF は、事実上すべてのペイントアプリケーション、画像編集アプリケーションおよび DTP アプリケーションでサポートされているビットマップ画像形式です。TIFF では、PSD 形式よりも高い圧縮率が得られ、また他のアプリケーションとの高い互換性が得られます。

Photoshop Camera Raw ファイルのコピーを PSD ファイル形式で保存します。切り抜いたピクセルデータを PSD ファイルに保存するかどうかを指定できます。

4. 「保存」をクリックします。

(cc) BY-NC-SA

|

Camera Raw のプロセスバージョン

プロセスバージョンは、写真の補正とレンダリングを行うために Camera Raw で使用するテクノロジーです。使用するプロセスバージョンに応じて、「基本補正」タブの使用時および部分補正の実行時に利用できるオプションおよび設定領域が異なります。

プロセスバージョン 2012 Camera Raw 7 で初めて編集される画像には、プロセスバージョン 2012 が使用されます。PV2012 には、コントラストの強い画像に対応した新しいトーンコントロールおよびトーンマッピングのアルゴリズムが導入されています。PV2012 を使用すると、基本補正パネルでハイライト、シャドウ、白レベル、黒レベル、露光量およびコントラストを調整できます。ホワイトバランス（色温度と色かぶり）、ハイライト、シャドウ、ノイズ、モアレに部分補正を適用することもできます。

プロセスバージョン 2010 Camera Raw 6 で編集される画像には、初期設定で PV2010 が使用されていました。PV2010 では、以前のプロセスバージョン 2003 に比べて、シャープさが増し、ノイズが軽減されています。

プロセスバージョン 2003 Camera Raw 5.x 以前で使用されていた、オリジナルの処理エンジンです。

以前のバージョンで編集されている写真を現在のプロセスバージョンに更新すると、新しいプロセスを利用できます。

写真を Camera Raw 7 のプロセス（PV2012）に更新するには、次のいずれかの操作を実行します。

- 画像プレビューの右下にある最新の処理に更新ボタン（感嘆符アイコン）をクリックします。
- 「カメラキャリブレーション」タブで、処理／2012（現在）を選択します。

写真に以前のプロセスバージョンを適用するには、「カメラキャリブレーション」タブで、処理／2010 または処理／2003 を選択します。

ビデオチュートリアル

- Camera Raw 7 の新機能

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | プライバシーポリシー

Camera Raw でのカラー調整および色調調整

ヒストグラムおよび RGB レベル
ハイライトとシャドウのクリップの表示
ホワイトバランスコントロール
トーンの調整
トーンカーブの微調整
明瞭度、自然な彩度および彩度コントロール
HSL / グレースケールコントロール
ターゲット調整ツールによるトーンまたは色の調整
グレースケール画像のトーン調整
Camera Raw での HDR 画像の編集

ヒストグラムおよび RGB レベル

トップへ戻る

ヒストグラムは、画像内の各輝度のピクセル数を表します。ヒストグラムのどの輝度値も 0 ではない場合は、トーンスケール全体を利用している画像であることを示します。ヒストグラムで色調範囲全体が利用されていない場合は、コントラストに欠けるぼんやりした画像であることを示します。左側にスパイクのあるヒストグラムはシャドウクリッピングを示し、右側にスパイクのあるヒストグラムはハイライトクリッピングを示します。

プレビュー画像でどちらのピクセルがクリップされているかを確認するには、「シャドウ」または「ハイライト」を選択します。詳しくは、ハイライトとシャドウのクリップの表示を参照してください。

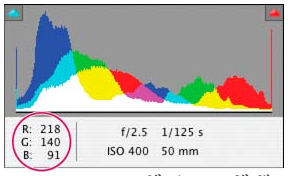
一般的な画像調整作業の 1 つに、ヒストグラムの一方に偏っているピクセル値を、ヒストグラムの左から右まで均等に分散させる作業があります。

ヒストグラムは、レッド、グリーンおよびブルーの各カラーチャンネルに対応する 3 つのレイヤーで構成されます。ホワイトは、3 つのチャンネルすべてが重なったときに表示されます。イエロー、マゼンタ、シアンは RGB チャンネルの 2 つが重なったときに表示されます（イエローはレッド + グリーン、マゼンタはレッド + ブルー、シアンはグリーン + ブルー）。

ヒストグラムは、Camera Raw ダイアログボックスの設定を調整すると自動的に変更されます。

ヒストグラムの下には、プレビュー画像でポインターがある位置のピクセルの RGB 値が表示されます。

注意： カラーサンプラーツール を選択して、プレビュー画像にカラーサンプラーを最大 9 つ配置することもできます。この RGB 値はプレビュー画像の上に表示されます。カラーサンプラーを取り除くには、カラーサンプラーを Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。カラーサンプラーをクリアするには、「サンプラーを消去」をクリックします。



Camera Raw ダイアログボックスには、ポインター位置のピクセルの RGB 値が表示されます。

ハイライトおよびシャドウのクリップの表示

トップへ戻る

画像内に、その画像で表現できるピクセルの最大値よりも大きい、または最小値よりも小さいカラー値を持ったピクセルがあると、そのピクセルでクリッピングが発生します。明るすぎる値はクリッピングされて白の出力となり、暗すぎる値はクリッピングされて黒の出力となります。その結果、画像のディテールが失われます。

- プレビュー画像で、クリッピングされたピクセルを他の部分と共に表示するには、ヒストグラムの上にある「シャドウクリッピング警告」または「ハイライトクリッピング警告」を選択します。または、U キーを押してシャドウクリッピング、O キーを押してハイライトクリッピングを表示することもできます。
- クリッピングされたピクセルのみを表示するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押したまま露光量スライダー、白とび軽減スライダーまたは黒レベルスライダーをドラッグします。

露光量スライダーおよび白とび軽減スライダーの場合、画像はブラックになり、クリップされた領域はホワイトで表示されます。黒レベルスライダーの場合、画像はホワイトになり、クリップされた領域はブラックで表示されます。カラーの領域は、1 つのカラーチャンネル（レッド、グリーン、ブルー）または 2 つのカラーチャンネル（シアン、マゼンタ、イエロー）でのクリッピングを示します。

注意： 場合によっては、作業しているカラースペースの色域が狭過ぎるためにクリッピングが発生することもあります。クリッピングが発生した場合は、色域が広い ProPhoto RGB などのカラースペースで作業することを検討してください。

トップへ戻る

ホワイトバランスコントロール

ホワイトバランスを調整するには、画像内で中間色（ホワイトまたはグレー）にするものを判断し、それらが中間色に見えるように画像内の色を調整します。実際にはホワイトまたはグレーに見えるものも、環境光またはフラッシュによって色かぶりすることがあります。ホワイトバランスツール を使用してホワイトまたはグレーのものを指定すると、その写真が撮影されたときの光の色が自動的に判断され、色が調整されます。

撮影時の光の測定には色温度（ケルビン単位）が使用されます。自然光源と白熱光源から放たれる光の分布は色温度によって予測可能です。

デジタルカメラでは、露光時のホワイトバランスがメタデータエントリとして記録されます。この値が Camera Raw プラグインによって読み取られ、Camera Raw ダイアログボックスでファイルを開くときの初期設定になります。通常、この設定で正しい色温度、またはそれに近い色温度になります。 ホワイトバランスが適切ではない場合は調整することもできます。

注意： すべての色かぶりが不適切なホワイトバランスによって生じるわけではありません。ホワイトバランスを調整した後に残る色かぶりは、DNG プロファイルエディターを使用して補正します。Camera Raw でのカメラに合わせたカラーレンダリングの調整を参照してください。

Camera Raw ダイアログボックスの「基本補正」タブには、画像内の色かぶりを修正するためのコントロールが 3 つあります。

ホワイトバランス このホワイトバランス設定が適用され、ホワイトバランス設定に応じて「基本補正」タブの色温度プロパティおよび色かぶり補正プロパティが変更されます。これらのコントロールを使用してカラーバランスを微調整します。

撮影時の設定 カメラのホワイトバランス設定を使用します（使用できる場合）。

自動 画像データに基づいてホワイトバランスを計算します。

また、Camera Raw ファイルと DNG ファイルには、晴天、曇天、白熱灯、蛍光灯およびフラッシュの各ホワイトバランス設定があります。

注意： カメラのホワイトバランス設定が認識されない場合は、「撮影時の設定」を選択することは「自動」を選択することと同じになります。

色温度 ホワイトバランスをカスタム色温度に設定します。色温度を下げると、低い色温度の照明の下で撮影された写真を補正できます。画像の色の青みが強くなり、環境光の色温度の低さ（黄色みの強さ）が補正されます。逆に色温度を上げると、高い色温度の照明の下で撮影された写真を補正できます。画像の色が暖色系寄りになり（黄色みが強くなり）、環境光の色温度の高さ（青みの強さ）が補正されます。

注意： TIFF 画像や JPEG 画像を調整するときは、色温度コントロールおよび色かぶり補正コントロールの範囲と単位が異なります。例えば、Camera Raw には、2,000 ～ 50,000 ケルビンの範囲で使用できる RAW ファイル用の色温度調整スライダーがあります。JPEG ファイルまたは TIFF ファイルに対しては、異なる色温度やホワイトバランスを近似的に適用することを試みます。既に元の値を使用してファイルのピクセルデータが変更されているため、Camera Raw で本来のケルビン温度スケールを求めることはできません。この場合、温度スケールではなく、-100 ～ 100 の範囲の近似スケールが使用されます。

ホワイトバランスの補正
A. 色温度スライダーを右に移動して、より高い色温度の照明の下で撮影されたように補正 B. 色温度スライダーを左に移動して、より低い色温度の照明の下で撮影されたように補正 C. 色温度調整後の写真

色かぶり補正 ホワイトバランスを設定して、グリーンまたはマゼンタの色合いを補正します。色かぶり補正の値を上げると画像のグリーンが強まり、色かぶり補正の値を下げるとマゼンタが強まります。

ホワイトバランスの調整を簡単に行うには、ホワイトバランスツール を選択してから、グレーまたはホワイトの中間色にするプレビュー画像の領域をクリックします。選択した色が正確な中間色になるように、色温度プロパティおよび色かぶり補正プロパティが調整されます（可能な場

合）。ホワイトをクリックする場合は、反射光のハイライトではなく、大量のホワイトディテールを含むハイライト領域を選択します。ホワイトバランスツールをダブルクリックすると、ホワイトバランスが「撮影時の設定」にリセットされます

トップへ戻る

トーンの調整

画像のトーンスケールを調整するには、「基本補正」タブのトーンコントロールを使用します。

「基本補正」タブのトーンコントロールセクションの上にある「自動」をクリックすると、Camera Raw 画像が分析され、トーンコントロールが自動的に調整されます。

各トーンコントロールに自動設定を個別に適用することもできます。露光量、コントラストなどの各トーンコントロールに自動調整を適用するには、Shift キーを押しながらスライダーをダブルクリックします。各トーンコントロールを元の値に戻すには、スライダーをダブルクリックします。

トーンを自動調整すると、他のタブで行った調整（「トーンカーブ」タブでのトーンの微調整など）は無視されます。このため、自動トーン調整を使用する場合は最初に適用し、最適に近い画像設定にしておきます。意図的に露出を変えて撮影した場合などは、自動トーン調整を適用すると、本来意図した効果が打ち消されることがあります。行った調整が好ましくなかった場合は、いつでも「自動」をクリックして調整を取り消してみることができます。

Adobe® Bridge のプレビューには初期設定の画像設定が使用されます。初期設定の画像設定に自動トーン調整を含める場合は、Camera Raw 環境設定の「初期設定の画像用の設定」セクションで「自動トーン調整を適用する」を選択します。

注意： Adobe Bridge のプレビューを使用して画像の比較作業を行いたい場合は、初期設定どおり、「自動トーン調整を適用する」の選択を解除しておきます。それ以外の場合は、調整済みの画像どうしを比較することになります。

調整中は、ヒストグラムの終点に注意します。または、シャドウおよびハイライトクリッピングプレビューを使用します。

Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押したままトーンコントロールスライダーを動かすと、ハイライトまたはシャドウがクリップされたプレビューが表示されます。クリッピングが始まるまでスライダーを動かしてから、わずかにスライダーを戻してください（詳しくは、ハイライトとシャドウのクリップの表示を参照してください）。

- トーンコントロールを手動で調整するには、スライダーをドラッグするか、ボックスに数字を入力するか、ボックス内の値を選択して上向きまたは下向き矢印キーを押します。
- 値を初期設定にリセットするには、スライダーコントロールをダブルクリックします。

注意： 基本補正パネルに表示されるトーンコントロールは、以下に示すようにプロセスバージョン（PV2012、PV2010、PV2003）によって異なります。

露光量（すべての PV） 全体的な画像の明るさを調整します。写真が適切に表示され、画像が目的の明るさになるまで、スライダーを調整します。露光量値の目盛は、カメラの F 値（F-Stop）の目盛に等しくなっています。+1.00 調整すると、F 値を 1 広げた場合と同様の結果になります。同様に、-1.00 調整すると、F 値を 1 絞った場合と同様の結果になります。

コントラスト（すべての PV） 画像のコントラストを増減します。主に中間調の部分に影響します。コントラストを上げると、明るさが中間より暗い部分はより暗くなり、明るさが中間より明るい部分はより明るくなります。コントラストを下げると、画像のトーンは逆の影響を受けます。

ハイライト（PV2012） 画像の明るい領域を調整します。左にドラッグするとハイライトが暗くなり、「白とびした」ハイライト部のディテールが再現されます。右にドラッグすると、ハイライトが明るくなるとともにクリッピング量が最小限になります。

シャドウ（PV2012） 画像の暗い領域を調整します。左にドラッグすると、シャドウが暗くなるとともにクリッピング量が最小限になります。右にドラッグするとシャドウが明るくなり、シャドウ部のディテールが再現されます。

白レベル（PV2012） 白レベルを調整します。左にドラッグすると、ハイライトのクリッピング量が減少します。右にドラッグすると、ハイライトのクリッピング量が増加します（大きなクリッピング量は、金属表面などのスペキュラハイライトに適しています）。

黒レベル（PV2012） 黒レベルを調整します。左にドラッグすると、ブラックのクリッピング量が増加します（より多くのシャドウを純粋のブラックに割り当てます）。右にドラッグすると、シャドウのクリッピング量が減少します。

黒レベル（PV2010 および PV2003） 画像内のどの値をブラックとして出力するかを指定します。スライダーを右に移動するほどブラックの領域が広がり、場合によっては、画像のコントラストを上げるのと同じ効果が得られます。最も影響が大きいのはシャドウの部分で、中間調やハイライトの部分の変化はわずかです。

白とび軽減（PV2010 および PV2003） ハイライトからディテールの復元を試みます。1 つまたは 2 つのカラーチャンネルがクリップされて白とびした領域に、ある程度のディテールを復元できます。

補助光効果（PV2010 および PV2003） ブラック部分を明るくせずに、シャドウからディテールの復元を試みます。1 つまたは 2 つのカラーチャンネルがクリップされて黒くつぶれた領域に、ある程度のディテールを復元できます。補助光効果を使用すると、Photoshop® のシャドウ／ハイライトフィルターや After Effects® のシャドウ／ハイライトエフェクトの、シャドウ部分を使用する場合と似た効果が得られます。

明るさ（PV2010 および PV2003） 露光量プロパティと同様に、画像の明るさまたは暗さを調整します。ただし、ハイライトまたはシャドウで画像がクリップされるのではなく、スライダーを右に移動するとハイライトが圧縮されシャドウが拡大されます。最初に露光量、白とび軽減および黒レベルを設定して全体的なトーンスケールを設定し、次に明るさを設定するのが、一般にこのコントロールの最適な使用方法です。明るさを大幅に調整するとシャドウまたはハイライトクリッピングに影響するため、明るさを調整した後に露光量、白とび軽減または黒レベルプロパティの

再調整が必要になる場合があります。

詳細： Matt Kloskowski 氏のビデオチュートリアル「Camera Raw の新機能」（英語）を参照してください。

トーンカーブの微調整

トップへ戻る

「基本補正」タブでトーンを調整した後に画像を微調整するには、「トーンカーブ」タブのコントロールを使用します。トーンカーブは、画像のトーンスケールに加えられた変更を表しています。横軸は元のトーン値（入力値）を表します。左端がブラックを表し、右に行くほど明るい値になります。縦軸は変更されたトーン値（出力値）を表します。一番下がブラックを表し、上にいくほどホワイトに近づきます。

曲線上の 1 点を上に移動すると、出力がより明るいトーンになります。下に移動すると、出力がより暗いトーンになります。45 度の直線は、トーン応答曲線に変化がなく、元の入力値と出力値がまったく同じであることを示します。

特定の色調範囲の値を調整するには、ネスト化された「パラメトリック」タブのトーンカーブを使用します。領域プロパティ（ハイライト、ライト、ダークまたはシャドウ）によって曲線のどの領域が影響を受けるかは、グラフの下にある分割コントロールをどこに設定するかに依存します。中間領域プロパティ（ダークおよびライト）は、主に曲線の中央付近に影響します。ハイライトおよびシャドウプロパティは、主に色調範囲の両端付近に影響します。

- トーンカーブを調整するには、次のいずれかの操作を行います。
  - ネスト化された「パラメトリック」タブのハイライトスライダー、ライトスライダー、ダークスライダーまたはシャドウスライダーをドラッグします。スライダーによって影響を受ける曲線領域を拡大または縮小するには、グラフの横軸に沿って領域境界線コントロールをドラッグします。
  - ネスト化された「ポイント」タブで曲線上の 1 点をドラッグします。点をドラッグすると、トーンカーブの下に入力および出力色調値が表示されます。
  - ネスト化された「ポイント」タブのポイントカーブメニューからいずれかのオプションを選択します。選択した設定は「ポイント」タブには反映されますが、「パラメトリック」タブの設定には反映されません。「コントラスト（中）」が初期設定です。
  - ツールバーで、パラメトリックカーブターゲット調整ツール を選択し、画像内をドラッグします。パラメトリックカーブターゲット調整ツールでは、画像内をクリックした場所の値に基づいて、ハイライト、ライト、ダーク、シャドウの曲線領域を調整できます。

注意： ポイントカーブはターゲット調整ツールでは変化しません。

明瞭度、自然な彩度および彩度コントロール

トップへ戻る

「基本補正」タブの明瞭度、自然な彩度および彩度の各コントロールを使用することにより、すべてのカラーの彩度を変更できます（特定範囲のカラーの彩度を調整するには、「HSL / グレースケール」タブのコントロールを使用します）。

明瞭度 ローカルコントラストを上げることにより画像の深度を増加させます。中間調に大きな影響を与えます。この設定は、広範囲のアンシャープマスクに似ています。この設定を使用する場合は、倍率を 100 %以上に設定することをお勧めします。効果を最大に引き出すには、画像のエッジのディテール付近にハローが現れるまで設定を上げ、その後で設定を少し下げます。

自然な彩度 すべてのカラーの彩度が最大値に近づくにつれてクリッピングが最小化されるように、彩度を調整します。この設定は、彩度が高いカラーへの影響を抑えながら、彩度が低いすべてのカラーの彩度を変更します。自然な彩度を使用すると、肌の色の彩度が過度に上がるのを抑えることもできます。

彩度 すべての画像カラーの彩度を、-100（モノクロ）～+100（彩度 2 倍）の範囲で均等に調整します。

HSL / グレースケールコントロール

トップへ戻る

「HSL / グレースケール」タブのコントロールを使用して、個々のカラー範囲を調整できます。例えば、赤い物が不自然に鮮やかに見える場合は、ネスト化された「彩度」タブのレッド値を減らします。

次のネスト化されたタブには、特定のカラー範囲のカラーコンポーネントを調整するコントロールがあります。

色相 カラーを変更します。例えば、青い空（とその他のすべての青い物）をシアンから紫に変更できます。

彩度 カラーの鮮明さまたは色の純度を変更します。例えば、青空をグレーから彩度の高い青に変更できます。

輝度 そのカラー範囲の明るさを変更します。

「グレースケール」を選択すると、ネスト化されたタブが 1 つのみ表示されます。

グレースケールミックス このタブのコントロールを使用すると、グレースケールバージョンの画像に対する各カラー範囲の寄与度を指定できます。

トップへ戻る

ターゲット調整ツールによるトーンまたは色の調整

ターゲット調整ツールを使用すると、写真上を直接ドラッグすることで、トーンと色を補正できます。例えば、ターゲット調整ツールで青空を下にドラッグすることで彩度を下げたり、赤いジャケットを上にドラッグすることで色相を強めたりできます。

1. ターゲット調整ツール で色を調整するには、ツールバーでこのツールをクリックし、実行する調整の種類を、色相、彩度、輝度またはグレースケールミックスから選択します。次に画像内をドラッグします。

   上または右にドラッグすると値が大きくなり、下または左にドラッグすると小さくなります。ターゲット調整ツールのドラッグによる調整では、複数の色に対応するスライダーが変化することがあります。グレースケールミックスターゲット調整ツールを選択した場合は、画像がグレースケールに変換されます。

2. トーンカーブの調整をターゲット調整ツール で行うには、ツールバーでこのツールをクリックし、「パラメトリックカーブ」を選択します。次に画像内をドラッグします。

   パラメトリックカーブターゲット調整ツールでは、画像内をクリックした場所の値に基づいて、ハイライト、ライト、ダーク、シャドウの曲線領域を調整できます。

   ショートカットキーの T を押すと、最近使用したターゲット調整ツールに切り替えることができます。

トップへ戻る

グレースケール画像のトーン調整

「明暗別色補正」タブのコントロールを使用すると、グレースケール画像に着色できます。色調範囲全体に 1 つのカラーを追加し、例えばセピア色の外観にすることや、シャドウとハイライトに別のカラーを適用して明暗別色補正効果を作成することができます。極端なシャドウとハイライトはブラックおよびホワイトのままです。

カラー画像に特殊処理を適用し、例えばクロスプロセスを行ったような画像にすることもできます。

1. グレースケール画像を選択します（「HSL / グレースケール」タブで「グレースケール」を選択してグレースケールに変換した画像も、選択できます）。
2. 「明暗別色補正」タブで、ハイライトとシャドウの色相および彩度プロパティを調整します。色相ではトーンの色を設定し、彩度では結果の強弱を設定します。
3. ハイライトコントロールとシャドウコントロールのバランスを調整するため、バランスコントロールを調整します。正の値を入力するとハイライトコントロールの影響が増し、負の値を入力するとシャドウコントロールの影響が増します。

トップへ戻る

Camera Raw での HDR 画像の編集

Camera Raw 7.1 以降では、16-bit、24-bit、32-bit 浮動小数点画像を取り扱うことができます。このような画像は、ハイダイナミックレンジ（HDR）画像とも呼ばれます。Camera Raw で TIFF および DNG 形式の HDR 画像を開くことができます。画像のプロセスバージョンが 2012 であることを確認してください（プロセスバージョンを参照）。

HDR 画像を編集するには、「基本補正」タブのコントロールを使用します。HDR 画像の編集時は、「基本補正」タブの露光量コントロールの選択範囲が広くなります（+10 〜 -10）。

編集後、画像を Photoshop で開くには、「完了」または「画像を開く」をクリックします。画像はワークフローオプションの設定に従い、16-bit または 8-bit 画像で開きます。

Camera Raw で HDR 画像を開くには：

- Bridge の場合は、画像を選択し、ファイル／Camera Raw で開くを選択します。Mini Bridge の場合は、画像を右クリック（Mac の場合は Control キーを押しながらクリック）し、アプリケーションを指定して開く／Camera Raw を選択します。

HDR 画像について詳しくは、Photoshop ヘルプのハイダイナミックレンジ（HDR）画像を参照してください。

BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | プライバシーポリシー

Camera Raw での部分補正

部分補正について
Camera Raw の補正ブラシツールによる部分補正の適用
Camera Raw の段階フィルターツールによる部分補正の適用
部分補正プリセットの保存と適用

部分補正について

トップへ戻る

Camera Raw の各種画像調整タブのコントロールを使用すると、写真全体のカラーと色調を調整できます。写真の特定範囲に対する修正作業（覆い焼きや焼き込みなど）を行うには、Camera Raw の補正ブラシツール と段階フィルターツール を使用します。

補正ブラシツールでは、露光量、明るさ、明瞭度などの調整を、写真の特定範囲を「塗りつぶす」操作によって適用できます。

段階フィルターツールでは、写真内の特定領域全体にわたって、同じ種類の調整を段階的に適用できます。適用対象の範囲は、必要に応じて広くすることも、狭くすることもできます。

補正ブラシツールと段階フィルターツールの両方の部分補正を写真に適用できます。選択した複数の画像間で部分補正の設定を同期することや、よく使用する効果をすぐに再適用できるように部分補正プリセットを作成しておくこともできます。

Camera Raw の部分補正を適切に行うには、多少の試行錯誤が必要です。まずツールを選択し、ツールのオプションを指定してから、写真に補正を適用するというワークフローをお勧めします。そうすれば、戻って補正オプションを変更することや、新しい補正を適用することができます。

Camera Raw での他の調整と同じように、部分補正も元の写真には影響しません。調整によって元の写真が変更されることはありません。部分補正の内容は、Camera Raw 環境設定に応じて、XMP サイドカーファイルまたは Camera Raw データベース内に画像と共に保存されます。

Camera Raw の補正ブラシツールによる部分補正の適用

トップへ戻る

1. ツールバーから補正ブラシツール を選択します（または K キーを押します）。

   補正ブラシツールのオプションがヒストグラムの下に表示され、マスクモードが「新規」に設定されます。

2. 補正ブラシツールオプションで、調整の種類を選択し、効果のスライダーを必要に応じてドラッグします。

   注意： 使用できる効果は、以下に示すようにプロセスバージョン（2012、2010、2003）によって異なります。写真を PV2012 に更新するには、画像プレビューの右下にある感嘆符のアイコンをクリックします。

   色温度（PV2012） 画像の一部の領域の色温度を上下させて調整します。段階フィルターの色温度効果を使用すると、混光照明の下で撮影した画像を改善することができます。

   色かぶり補正（PV2012） グリーンまたはマゼンタの色合いを補正します。

   露光量（すべての PV） 全体的な画像の明るさを設定します。露光量を部分的に補正することで、従来の覆い焼きと焼き込みに似た効果が得られます。

   ハイライト（PV2012） 画像内の露出過多のハイライト領域のディテールを再現します。

   シャドウ（PV2012） 画像内の露出不足のシャドウ領域のディテールを再現します。

   明るさ（PV2010 および PV2003） 画像の明るさを調整します。中間調に大きな影響を与えます。

   コントラスト（すべての PV） 画像のコントラストを調整します。中間調に大きな影響を与えます。

   彩度（すべての PV） カラーの鮮明さまたは色の純度を変更します。

   明瞭度（すべての PV） 明瞭度の設定では、部分的なコントラストを上げることにより画像の深度を増加させます。

   シャープ（すべての PV） 写真のエッジを強調して詳細を鮮明にします。負の値を指定すると細部が不鮮明になります。

   ノイズ軽減（PV2012） シャドウ領域に発生しやすい輝度ノイズを軽減します。

   モアレ軽減（PV2012） モアレアーチファクト、つまりカラーエイリアシングを除去します。

フリンジ軽減（PV2012）　エッジのカラーフリンジが除去されます。部分的なカラーフリンジの除去を参照してください。

カラー（すべての PV）　選択した領域に色かぶりを適用します。効果名の右のカラーサンプルボックスをクリックしてカラーを選択します。

プラスアイコン（+）またはマイナスアイコン（-）をクリックすると、設定済みの単位で効果が増加または低下します。クリックを繰り返すと、より強い調整が選択されます。スライダーをダブルクリックすると、効果がゼロにリセットされます。

3. 次のブラシオプションを指定します。

   サイズ　ブラシ先端の直径をピクセル数で指定します。

   ぼかし　ブラシストロークの硬さを指定します。

   流量　調整を適用する速さを指定します。

   密度　ストロークに含まれる透明部分の量を指定します。

   自動マスク　ブラシストロークを似た色の領域内のみに限定します。

   マスクを表示　画像プレビュー内のマスクオーバーレイ表示をオンまたはオフにします。

4. 補正ブラシツールを画像上で動かします。

   適用ポイントが十字カーソルで示されます。実線で表示された円は、ブラシサイズを示します。黒と白の破線で表示された円は、ぼかしの量を示します。

   注意：　「ぼかし」の設定が 0 の場合、黒と白の円はブラシサイズを示します。ぼかしの量が非常に小さい場合は、実線で表示された円が見えないことがあります。

5. 調整を行う画像内の領域を、補正ブラシツールで塗ります。

   マウスを放すと、ピンアイコン が適用ポイントに表示されます。補正ブラシオプションで、マスクモードを「追加」に変更します。

6. （オプション）次のいずれかの操作を行って、フィルターを微調整します。
   - 画像内での効果をカスタマイズするには、補正ブラシオプションのいずれかの効果のスライダーをドラッグします。
   - ピンアイコンを非表示にするには、V キーを押します。
   - マスクオーバーレイの表示と非表示を切り替えるには、「マスクを表示」オプションを使用するか、Y キーを押すか、ポインターをピンアイコンに重ねます。

   マスクオーバーレイの色をカスタマイズするには、「マスクを表示」オプションの横にあるカラースウォッチをクリックします。次に、カラーピッカーから新しい色を選択します。

   - 調整を部分的に取り消すには、補正ブラシオプションでマスクモードの「消去」をクリックし、補正した箇所を塗ります。

   現在の補正ブラシツールから様々な特性の消しゴムブラシを作成するには、部分補正の設定メニューボタン をクリックし、「消去のサイズを分ける」を選択します。次に、消しゴムのサイズ、ぼかし、流量、密度を指定します。

   - 調整を完全に取り除くには、ピンを選択して Delete キーを押します。
   - 最後の調整を元に戻すには、Ctrl + Z キー（Windows）、または Command + Z キー（Mac OS）を押します。
   - 補正ブラシツールのすべての調整を削除してマスクモードを「新規」に設定するには、補正ブラシオプションの下部にある「すべて消去」をクリックします。

7. （オプション）マスクモードの「新規」をクリックして、補正ブラシツールで別の調整を適用し、手順 6 のテクニックを使用して必要な微調整を行います。

   注意：　補正ブラシツールで複数箇所の調整についての作業を行う場合は、マスクモードの「追加」をクリックしてそれらの間を切り替えます。ピンアイコンをクリックして調整箇所を選択し、微調整を行います。

Camera Raw の段階フィルターツールによる部分補正の適用

トップへ戻る

1. ツールバーから段階フィルターツール を選択します（または G キーを押します）。

   段階フィルターツールのオプションがヒストグラムの下に表示され、マスクモードが「新規」に設定されます。

2. 段階フィルターオプションで行う調整の種類を選択し、次のいずれかの効果のスライダーをドラッグします。

   注意：　使用できる効果は、以下に示すようにプロセスバージョン（2012、2010、2003）によって異なります。写真を PV2012 に更新するには、画像プレビューの右下にある感嘆符のアイコンをクリックします。

色温度（PV2012）　画像の一部の領域の色温度を上下させて調整します。段階フィルターの色温度効果を使用すると、混光照明の下で撮影した画像を改善することができます。

色かぶり補正（PV2012）　グリーンまたはマゼンタの色合いを補正します。

露光量（すべての PV）　全体的な画像の明るさを設定します。露光量に段階フィルターを適用することで、従来の覆い焼きと焼き込みに似た効果が得られます。

ハイライト（PV2012）　画像内の露出過多のハイライト領域のディテールを再現します。

シャドウ（PV2012）　画像内の露出不足のシャドウ領域のディテールを再現します。

明るさ（PV2010 および PV2003）　画像の明るさを調整します。中間調に大きな影響を与えます。

コントラスト（すべての PV）　画像のコントラストを調整します。中間調に大きな影響を与えます。

彩度（すべての PV）　カラーの鮮明さまたは色の純度を変更します。

明瞭度（すべての PV）　明瞭度の設定では、部分的なコントラストを上げることにより画像の深度を増加させます。

シャープネス（すべての PV）　写真のエッジを強調して詳細を鮮明にします。負の値を指定すると細部が不鮮明になります。

ノイズ軽減（PV2012）　シャドウ領域に発生しやすい輝度ノイズを軽減します。

モアレ軽減（PV2012）　モアレアーチファクト、つまりカラーエイリアシングを除去します。

フリンジ軽減（PV 2012）　エッジのカラーフリンジが除去されます。部分的なカラーフリンジの除去を参照してください。

カラー（すべての PV）　選択した領域に色かぶりを適用します。効果名の右のカラーサンプルボックスをクリックしてカラーを選択します。

プラスアイコン（+）またはマイナスアイコン（-）をクリックすると、設定済みの単位で効果が増加または低下します。スライダーをダブルクリックすると、効果がゼロにリセットされます。

3. 写真内をドラッグして、効果の範囲や向きを指定するグラデーションを作成します。

   フィルターは赤のドットおよび赤の破線から開始し、緑のドットおよび緑の破線まで適用されます。

   段階フィルターオプションで、マスクモードが「編集」に切り替わります。

4. （オプション）次のいずれかの操作を行って、フィルターを微調整します。
   - フィルターをカスタマイズするには、段階フィルターオプションのいずれかの効果のスライダーをドラッグします。
   - ガイドオーバーレイの表示と非表示を切り替えるには、「オーバーレイを表示」オプションをクリックします（または V キーを押します）。
   - 緑のドットまたは赤のドットをドラッグすると、効果の範囲を自由に拡大、縮小および回転できます。
   - 効果をシフトするには、白黒の破線をドラッグします。
   - 緑と白の破線または赤と白の破線上で、緑のドットまたは赤のドットに近い位置にポインターを置き、両方向の矢印を表示します。次に、効果をドラッグして範囲を拡大または縮小し、範囲の終了点を指定します。
   - 緑と白の破線または赤と白の破線上で、緑のドットまたは赤のドットから遠い位置にポインターを置き、カーブした両方向の矢印を表示します。次に、ドラッグして効果を回転させます。
   - フィルターを削除するには、Delete キーを押します。
   - 最後の調整を元に戻すには、Ctrl + Z キー（Windows）、または Command + Z キー（Mac OS）を押します。
   - 段階フィルターツールのすべての調整を削除してマスクモードを「新規」に設定するには、段階フィルターオプションの下部にある「すべて消去」をクリックします。

5. （オプション）マスクモードの「新規」をクリックして段階フィルターツールで別の効果を作成し、手順 4 のテクニックを使用して必要な微調整を行います。

   注意：　段階フィルターツールの複数の効果を使用する場合は、緑のドットまたは赤のドットをクリックして各効果を選択し、微調整を行います。

トップへ戻る

部分補正プリセットの保存と適用

部分補正をプリセットとして保存すると、同じ効果を他の画像にすばやく適用できます。部分補正プリセットの作成、選択および管理には、補正

ブラシツールまたは段階フィルターツールのオプションで、Camera Raw 設定メニュー を使用します。部分補正プリセットの適用には、補正ブラシツール または段階フィルターツール を使用します。

注意： 部分補正は、Camera Raw 画像プリセットを使用して保存できません。

- Camera Raw ダイアログボックスの、補正ブラシツールまたは段階フィルターツールのオプションで、Camera Raw 設定メニューボタン をクリックします。その後、次のいずれかのコマンドを実行します。

  新規部分補正設定 現在の部分補正効果の設定をプリセットとして保存します。名前を入力して、「OK」をクリックします。保存したプリセットは部分補正の設定メニューに表示され、Camera Raw で開く任意の画像に適用できます。

  削除 "プリセット名" 選択した部分補正プリセットを削除します。

  名前の変更 "プリセット名" 選択した部分補正プリセットの名前を変更します。名前を入力して、「OK」をクリックします。

  プリセット名 補正ブラシツールまたは段階フィルターツールで、適用するプリセットとその設定を選択します。

セグメントを編集する際は、以下の点に注意してください。

- 一度に複数の部分補正プリセットを選択することはできません。
- 補正ブラシツールで部分補正プリセットを適用する際には、ブラシのサイズ、ぼかし、流量、密度など、ブラシの各種オプションをカスタマイズすることもできます。プリセットに設定した効果が、指定のブラシサイズに合わせて適用されます。
- 部分補正プリセットは、適用後にも微調整できます。
- 指定できる効果設定項目は、補正ブラシツールでも段階フィルターツールでも同じです。したがって、部分補正プリセット作成時にどちらのツールを使用したかに関係なく、どちらのツールにもプリセットを適用できます。

ビデオチュートリアル

- Camera Raw 7 の新機能

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | プライバシーポリシー

Camera Raw での画像の回転、トリミング、およびレタッチ

画像の回転
画像の角度補正
画像の切り抜き
赤目修正
スポット削除

画像の回転

トップへ戻る

- 画像を 90°回転（反時計回り）ボタン をクリックします（または L キーを押します）。
- 画像を 90°回転（時計回り）ボタン をクリックします（または R キーを押します）。

注意： 編集メニューのコマンドを使用して、Camera Raw ダイアログボックスを開かずに Adobe Bridge で画像を回転することもできます。

画像の角度補正

トップへ戻る

1. Camera Raw ダイアログボックスで、角度補正ツール を選択します（または A キーを押します）。
2. プレビュー画像内で角度補正ツールをドラッグして、水平方向または垂直方向を設定します。

注意： 角度補正ツールを使用すると、直後に切り抜きツールがアクティブになります。

画像の切り抜き

トップへ戻る

1. Camera Raw ダイアログボックスで、切り抜きツール を選択します（または C キーを押します）。

   最初の切り抜き領域を特定の縦横比に制限するには、切り抜きツール 上でマウスボタンを押したままにし、メニューからオプションを選択します。以前に適用した切り抜きに制限を適用するには、切り抜きを Ctrl キーを押しながらクリック（Mac OS）するかまたは右クリック（Windows）します。
2. プレビュー画像内でドラッグして切り抜き領域ボックスを描きます。
3. 切り抜き領域を移動、拡大 / 縮小または回転するには、切り抜き領域またはそのハンドルをドラッグします。
   注意： 切り抜き操作をキャンセルするには、切り抜きツールがアクティブな状態で Esc キーを押すか、切り抜きツールボタンを押したままメニューから「切り抜きを消去」を選択します。切り抜きをキャンセルし、Camera Raw 画像ファイルを処理せずに Camera Raw ダイアログボックスを閉じるには、「キャンセル」ボタンをクリックするか、切り抜きツールの選択を解除して Esc キーを押します。
4. 切り抜き方法が決定したら、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。

切り抜き済み画像の表示サイズが変更されてプレビュー領域全体に表示され、プレビュー領域の下部にあるワークフローオプションリンクに、切り抜き後の画像サイズが表示されます。

赤目修正

トップへ戻る

1. 画像に 100 %でズームします。
2. ツールバーで、赤目修正ツール を選択します（または E キーを押します）。
3. 写真の赤目周囲の選択領域をドラッグします。

   瞳に合うように選択領域のサイズが調整されます。端をドラッグすると、選択領域のサイズを修正できます。
4. ヒストグラムの下のツールオプションで、瞳の大きさスライダーを右にドラッグし、修正対象の領域を広げます。
5. 選択領域内の瞳の領域と選択領域外の光彩の領域を暗くするには、暗くする量スライダーを右にドラッグします。

   選択をオフにして修正をチェックするには、「オーバーレイを表示」の選択を解除します。

   注意： 複数の赤目の選択領域間を移動するには、選択領域をクリックします。

スポット削除

トップへ戻る

string not requiredスポット除去ツール を使用すると、画像の内の選択領域を、別の領域から作成したサンプルによって修正できます。

1. ツールバーからスポット除去ツール を選択します。
2. 種類メニューで次のいずれかを選択します。
   修復 サンプル領域のテクスチャ、照明および陰影を、選択した領域に適用します。

   コピースタンプ サンプル画像領域を、選択した領域に適用します。
3. （オプション）ヒストグラムの下のツールオプションで、スポットサイズスライダーをドラッグし、スポット除去ツールを適用する領域のサイズを指定します。
4. **string not required**スポット除去ツールを写真に移動し、レタッチする写真の部分をクリックします。選択した領域の周囲に、赤と白の破線で円が表示されます。緑と白の破線で表示された円は、コピースタンプまたは修復に使用する写真のサンプル領域を示します。
5. 次のいずれかの操作を行います。
   - サンプル領域を指定するには、緑と白の円をドラッグして画像の別の領域に移動します。
   - コピースタンプまたは修復を行う対象の選択領域を指定するには、赤と白の円の内側をドラッグします。
   - 円のサイズを調整するには、両方向の矢印になるまでポインターをどちらかの円の端の外に移動してから、ドラッグして両方の円を大きくまたは小さくします。
   - 操作をキャンセルするには、Backspace キー（Windows）または Delete キー（Mac OS）を押します。

スポット修正が必要な画像の各領域にこの手順を繰り返します。すべてのサンプル領域を削除してやり直すには、ツールオプションの「すべてを消去」ボタンをクリックします。

(cc) BY-NC-SA

|

Camera Raw でのレンズ収差補正

レンズ補正について
イメージの遠近とレンズの欠陥の自動補正
エキスパートから：
イメージの遠近とレンズの欠陥の手動補正
Camera Raw 7.1 での色収差の補正

レンズ補正について

トップへ戻る

カメラレンズは、レンズ焦点距離、F-Stop、焦点距離によって、それぞれ異なる問題が生じることがあります。明らかな変形や色収差を補正するには、Camera Raw ダイアログボックスの「レンズ補正」タブを使用します。

ビネットでは、画像の周辺部分、特に四隅が中心より暗くなります。ビネットを補正するには、「レンズ補正」タブの「周辺光量補正」セクションのコントロールを使用します。

樽型収差は、直線が外側に湾曲して見えます。

糸巻き型収差は、直線が内側に湾曲して見えます。

色収差は、色の違いによりレンズの焦点の位置がずれる現象です。色収差によって起こる問題の 1 つに、光の各色からの画像は焦点が合っても、各画像のサイズが少しずつ変わってしまうという現象があります。光が水や磨かれた金属に反射した場合などにも、色の副作用が反射光のハイライトのエッジに影響します。この状況では、反射光の各ハイライトの周囲に紫のフリンジが現れます。

オリジナル（上）、色収差の補正後（下）

イメージの遠近とレンズの欠陥の自動補正

トップへ戻る

Camera Raw ダイアログボックスの「レンズ補正」タブ内にある「プロファイル」タブのオプションを使用して、一般的なカメラレンズのゆがみを補正します。プロファイルは写真を撮影したカメラとレンズを識別する Exif メタデータに基づき、補正もそれに応じて行われます。

エキスパートから：

トップへ戻る

Russell Brown 氏が、Camera Raw 6 でレンズ補正とノイズ軽減を適用する方法を実演しています（05:55）。さらに詳しく

http://av.adobe.com/russellbrown/ACRWhatsNew_...

（執筆：Russell Brown）

Adobe Community Help に
フィードバックを投稿する

1. 「レンズ補正」タブ内にある「プロファイル」タブで、「レンズプロファイル補正を使用」を選択します。

2. Camera Raw で適切なプロファイルを自動的に見つけることができなかった場合は、「メーカー」、「モデル」、「プロファイル」を選択します。

   注意： カメラによってはレンズが 1 枚のみ、レンズによってはプロファイルが 1 つのみの場合があります。使用できるレンズは、RAW ファイルを調整しているか、非 RAW ファイルを調整しているかに応じて異なります。サポートされているレンズの一覧表については、サポート文献 Lens profile support | Lightroom 3, Photoshop CS5, Camera Raw 6 を参照してください。カスタムプロファイルを作成するには、Adobe Lens Profile Creator を使用します。

3. 必要に応じて、プロファイルによって適用された補正をカスタマイズするには、適用量スライダーを使用します。

   ゆがみ デフォルト値 100 は、プロファイルのゆがみ補正を 100% 適用します。100 を超える値にするとゆがみ補正量が多くなり、100 より小さい値にすると、ゆがみ補正量が少なくなります。

   色収差 デフォルト値 100 は、プロファイルの色収差補正を 100% 適用します。100 を超える値にすると色収差補正量が多くなり、100 より小さい値にすると、色収差補正量が少なくなります。

   周辺光量補正 デフォルト値 100 は、プロファイルの周辺光量補正を 100% 適用します。100 を超える値にすると周辺光量補正量が多くなり、100 より小さい値にすると、周辺光量補正量が少なくなります。

4. （オプション）デフォルトのプロファイルに変更を適用するには、設定／レンズプロファイルの新規初期設定を保存を選択します。

トップへ戻る

イメージの遠近とレンズの欠陥の手動補正

変形と周辺光量補正は、オリジナルとトリミング済みの写真に適用することができます。周辺光量補正では、露光量を調整して画像の暗い四隅を明るくします。

1. Camera Raw ダイアログボックスの「レンズ補正」タブ内にある「手動」タブをクリックします。
2. 「変形」で次の任意の項目を調整します。

   ゆがみ 右にドラッグして、中心から外側に湾曲している樽型収差を直線にします。左にドラッグして、中心から内側に湾曲している糸巻き型収差を直線にします。

   垂直方向 カメラが上下に傾くことで生じる遠近を補正します。垂直線が並行に表示されます。

   水平方向 カメラが左右に曲がることで生じる遠近を補正します。水平線が並行に表示されます。

   回転 カメラの傾きを補正します。

   拡大・縮小 イメージの拡大 / 縮小を調整します。遠近やゆがみの補正により生じた空白部分をなくすのに役立ちます。イメージの切り抜き範囲より外にある領域を表示します。

3. 「色収差」で次の任意の項目を調整します。

   レッド / シアンフリンジ（R/C） グリーンのチャンネルを基準としてレッドのチャンネルのサイズを調整します。

   ブルー / イエローフリンジ（B/Y） グリーンのチャンネルを基準としてブルーのチャンネルのサイズを調整します。

   非常に明るいまたは白い背景にある非常に暗いかまたは黒の詳細領域をズームインします。色の付いたフリンジを探します。色の付いたフリンジを明確に表示するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらスライダーを移動して、他の色のスライダーによって補正されたフリンジを隠します。

   フリンジ軽減 カラー値の大きな変更も含め、すべてのエッジの色付きのフリンジを修正するには、「すべてのエッジ」を選択します。「すべてのエッジ」を選択すると、エッジ付近に細いグレー線が現れるなどの予期せぬ効果が発生する場合は、「ハイライトエッジ」を選択し、フリンジが最も発生しそうなハイライトのエッジの色の付いたフリンジだけを修正します。フリンジの削除をオフにするには、「オフ」を選択します。

4. 「周辺光量補正」で次の任意の項目を調整します。

   適用量 適用量スライダーを右（正の値）に移動し、写真の四隅を明るくします。適用量スライダーを左（負の値）に移動し、写真の四隅を暗くします。

   中心点 中心点スライダーを左（低い値）にドラッグし、四隅から離れた広域に適用されるように調整します。中心点スライダーを右（高い値）にドラッグし、四隅に近い領域に適用範囲を制限します。

トップへ戻る

Camera Raw 7.1 での色収差の補正

Camera Raw 7.1 には、ブルー - イエローおよびレッド - グリーンのフリンジ（倍率色収差）を自動的に補正するチェックボックスが用意されています。紫 / マゼンタおよびグリーンの収差（軸上色収差）はスライダーコントロールで補正します。軸上色収差は、通常、大口径レンズで撮影され

た画像で発生します。

レッド - グリーンおよびブルー - イエローのカラーシフトの除去

- レンズ補正パネルの「カラー」タブで「色収差を除去」チェックボックスをオンにします。

写真全体の紫 / マゼンタおよびグリーンのフリンジの除去

レンズ補正パネルの「カラー」タブで紫とグリーンの適用量スライダーを調整します。値を大きくするほど、フリンジ軽減の適用量が増えます。画像内の紫またはグリーンの被写体に影響を与えないように注意してください。

紫の色相またはグリーンの色相スライダーを使用して、適用量スライダーの影響を受けた紫またはグリーンの色相範囲を調整することができます。影響を受ける色の範囲を大きくまたは小さくするには、いずれかのエンドポイントコントロールをドラッグします。色相範囲を移動するには、エンドポイントコントロールの間でドラッグします。エンドポイント間の最小間隔は、10 単位です。草花などのグリーン / イエローの画像カラーを保護できるように、グリーンのスライダーの初期設定の間隔は狭くなっています。

注意： 部分補正ブラシを使用して、紫およびグリーンの被写体のエッジを保護することもできます。

Alt / Option キーを押しながらスライダーをドラッグすると、調整結果が表示されます。ドラッグしてカラーを除去するにつれ、フリンジカラーが中間色になります。

部分的なカラーフリンジの除去

部分ブラシおよびグラデーション調整を使用して、すべての色のフリンジを除去できます。部分的なフリンジ軽減は、プロセスバージョン 2012 でのみ使用できます。

- ブラシまたはグラデーションツールを選択して、画像内をドラッグします。
- フリンジ軽減スライダーを調整します。プラスの値にするとカラーフリンジが除去されます。マイナスの値にすると、画像領域が保護されて、写真全体に適用したフリンジ軽減が適用されなくなります。-100 にすると、フリンジ軽減が一切適用されなくなります。例えば、紫のフリンジ軽減量を大きくして写真全体に適用すると、画像内の紫の被写体の彩度が下がったり、エッジが変わることがあります。その領域をフリンジ軽減量 -100 でペイントすると、それらが保護されて元の色に保たれます。

最良の結果を得るには、部分的なカラーフリンジ調整を適用する前に、変形レンズ補正を実行してください。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | プライバシーポリシー

Camera Raw でのシャープ量とノイズ軽減

写真のシャープ量
ノイズを軽減

写真のシャープ量

トップへ戻る

「ディテール」タブのシャープコントロールでは、画像のエッジの定義を調整できます。補正ブラシツールおよび段階フィルターツールを使って部分シャープを適用する場合、半径、ディテールおよびマスクの値が使用されます。

Camera Raw の「シャープの適用先」オプションを使用すると、シャープ調整をすべての画像に適用するかプレビューにのみ適用するかを指定できます。

Camera Raw 内から環境設定を開くには、ツールバーの環境設定ダイアログを開くボタン をクリックします。

1. プレビュー画像をズームして 100 %以上で表示します。
2. 「ディテール」タブで次のコントロールを調整します。

   適用量 エッジの定義を調整します。適用量の値を上げるとシャープが増大します。値を 0 にするとシャープがオフになります。一般に、ノイズの少ない画像の場合は適用量を低めの値に設定します。この調整はアンシャープマスクの一種であり、指定したしきい値を基本にして周囲とはピクセルが異なる場所を検索し、そのピクセルのコントラストを指定した量だけ強くします。Camera Raw 画像ファイルを開くと、Camera Raw プラグインにより、使用するしきい値がカメラモデル、ISO、露光量補正を基にして計算されます。

   半径 シャープを適用するディテールのサイズを調整します。ディテールが細かい写真では、通常、設定を低くする必要があります。ディテールが粗い写真では、大きい半径を使用できます。半径を大きくしすぎると、多くの場合、不自然な画像になります。

   ディテール 画像でどれだけの高波長情報をシャープ調整するかや、シャープ調整プロセスでエッジをどれだけ強調するかを調整します。設定を低くすると、主にエッジがシャープになって画像ぶれが除去されます。値を高くすると、画像のテクスチャがより鮮明になります。

   マスク エッジマスクを調整します。ゼロに設定すると、画像のすべてに同程度のシャープが適用されます。100 に設定すると、主に、最も強いエッジに近い領域にシャープが制限されます。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらこのスライダーをドラッグすると、シャープになる領域（白）とマスクされる領域（黒）とが区別されて表示されます。

3. （オプション）最新のシャープ処理アルゴリズムを画像に適用するには、画像プレビューの右下にある最新の処理（2012）に更新ボタン をクリックします。

ノイズを軽減

トップへ戻る

「ディテール」タブの「ノイズ軽減」セクションには、画像のノイズを軽減するためのコントロールがあります。画像のノイズには、画像の粒子を粗く見せる輝度（グレースケール）ノイズと、画像内にカラーの斑点として表示される彩度（カラー）ノイズがあります。高めの ISO 感度またはあまり精巧ではないデジタルカメラで撮影した写真には、かなりのノイズが入ることがあります。

注意： ノイズを軽減するための調整をするには、最初に 100 %以上の倍率でプレビュー画像を表示し、プレビューされるノイズ軽減を確認できるようにします。

カラースライダーとカラーのディテールスライダーを調整すると、色の詳細（右下）はそのままで、彩度ノイズが軽減されます。

注意： 輝度のディテール、輝度のコントラストおよびカラーのディテールの各スライダーが淡色表示されている場合は、画像の右下にある最新の処理（2012）に更新ボタン をクリックします。

輝度 輝度ノイズが軽減されます。

輝度のディテール 輝度ノイズのしきい値を指定します。ノイズの多い写真に便利です。値を上げるとディテールが保持されますが、ノイズが目立つ結果になることがあります。値を下げるとノイズは少なくなりますが、ディテールが失われます。

輝度のコントラスト 輝度のコントラストを指定します。ノイズの多い写真に便利です。値を上げるとコントラストが保持されますが、斑点やまだらな模様が目立つ結果になることがあります。値を下げると結果はスムーズになりますが、コントラストが失われる場合があります。

カラー カラーノイズが軽減されます。

カラーのディテール カラーノイズのしきい値を指定します。値を上げると幅の狭い詳細なカラーのエッジを保護できますが、カラーが斑点状になることがあります。値を下げるとカラーの斑点はなくなりますが、カラーがにじむことがあります。

Camera Raw でのノイズの軽減に関するビデオチュートリアルについては、次を参照してください。

- Better noise reduction in Photoshop® CS5（制作：Matt Kloskowski）
- Lens correction and noise reduction with Adobe® Camera Raw（制作：Russell Brown）
- Photoshop CS5 - Camera Raw 6.0（制作：Justin Seeley）

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

法律上の注意 | プライバシーポリシー

Camera Raw でのカメラに合わせたカラーレンダリングの調整

カメラプロファイルの適用
初期設定カメラプロファイルの指定
複数の画像に対するプロファイルの適用
カメラプロファイルプリセットの作成
DNG プロファイルエディターによるプロファイルのカスタマイズ

Camera Raw では、サポートするカメラモデル別のカラープロファイルを使用して未加工の画像を処理します。カメラプロファイルは、標準化された照明条件下でカラーターゲットを撮影することによって生成されるものであり、ICC カラープロファイルとは異なります。

ACR バージョン これらのプロファイルは、以前のバージョンの Camera Raw および Lightroom と互換性があります。バージョン番号は、当該プロファイルが初めて登場した時点の Camera Raw バージョンに対応します。ACR プロファイルを使用すると、従来の写真を一貫した方法で扱うことができます。
アドビ標準 標準プロファイルは、従来のアドビカメラプロファイルと比べてカラーレンダリングの特性が格段に向上し、特に赤、黄、オレンジなど暖色系トーンの表現に優れています。
カメラマッチング カメラマッチングプロファイルは、カメラメーカーが設定した特定設定条件下での発色をできるだけ忠実に再現したものです。カメラメーカーから提供されているソフトウェアと同じカラーレンダリングが好都合である場合は、「カメラマッチング」プロファイルを使用します。
アドビ標準プロファイルとカメラマッチングカメラプロファイルは、どちらも、より細かい色調整を行う前の出発点としての使い方を想定したものです。「基本補正」、「トーンカーブ」、「HSL / グレースケール」などの画像調整タブにある色とトーンのコントロールを併用してください。

カメラプロファイルを手動でインストールする場合は、次の場所に置きます。

Windows XP C:¥Documents and Settings¥All Users¥Application Data¥Adobe¥CameraRaw¥CameraProfiles
Windows Vista C:¥ProgramData¥Adobe¥CameraRaw¥CameraProfiles
Windows 7 C:¥ProgramData¥Adobe¥CameraRaw¥CameraProfiles
Mac OS /ライブラリ/アプリケーションサポート/Adobe/CameraRaw/CameraProfiles

カメラプロファイルの適用

トップへ戻る

❖ カメラプロファイルを適用するには、Camera Raw ダイアログボックスの「カメラキャリブレーション」タブにあるカメラプロファイルポップアップメニューで、プロファイルを選択します。
カメラ機種向けアドビ標準プロファイルのプロファイル名には、「アドビ標準」というプレフィックスが付いています。カメラマッチングプロファイルのプロファイル名には、「カメラ」というプレフィックスが付いています。カメラプロファイルポップアップメニューには、お使いのカメラに該当するプロファイルのみ表示されます。

「カメラプロファイル」に表示されるプロファイルが「埋め込み」のみの場合は、TIFF 画像または JPEG 画像が選択されています。アドビ標準プロファイルとカメラマッチングプロファイルは、Camera Raw 画像に対してのみ使用できます。

注意： RAW ファイルを選択しても「アドビ標準」プロファイルと「カメラマッチング」プロファイルがカメラプロファイルポップアップメニューに表示されない場合は、デジタルカメラ RAW ファイルのサポートページで最新バージョンの Camera Raw アップデートをダウンロードしてください。

初期設定カメラプロファイルの指定

トップへ戻る

1. Camera Raw ダイアログボックスの「カメラキャリブレーション」タブにあるカメラプロファイルポップアップメニューで、プロファイルを選択します。
2. Camera Raw 設定メニューボタン をクリックし、メニューから「新規 Camera Raw 初期設定にする」を選択します。

複数の画像に対するプロファイルの適用

トップへ戻る

1. 適用対象の画像をフィルムストリップで選択します。
2. Camera Raw ダイアログボックスの「カメラキャリブレーション」タブにあるカメラプロファイルポップアップメニューで、プロファイルを選択します。
3. 「同期」ボタンをクリックします。
4. 同期ダイアログボックスで、同期／カメラキャリブレーションを選択し、「OK」をクリックします。

トップへ戻る

カメラプロファイルプリセットの作成

同じプロファイルを適用することがよくある場合は、プリセットを作成し、それを適用するようにすると効率的です。

1. Camera Raw ダイアログボックスの「カメラキャリブレーション」タブにあるカメラプロファイルポップアップメニューで、プロファイルを選択します。
2. Camera Raw 設定メニューボタン をクリックし、メニューから「設定を保存」を選択します。
3. 設定を保存ダイアログボックスで、サブセット／カメラキャリブレーションを選択し、「OK」をクリックします。
4. プリセットに名前を付け、「保存」をクリックします。
5. プリセットを複数の画像に適用するには、適用対象の画像を選択し、Camera Raw 設定メニューで、プリセットを適用／プリセット名を選択します。

トップへ戻る

DNG プロファイルエディターによるプロファイルのカスタマイズ

カラーレンダリングの調整やカメラプロファイルのカスタマイズは、DNG プロファイルエディターというスタンドアロンのユーティリティで実行できます。例えば、プロファイルの色かぶりを修正する場合や、特定の目的（スタジオポートレート、紅葉の景色など）のためにプロファイルをカスタマイズする場合に使用します。

DNG プロファイルエディターとそのドキュメントは、Adobe Labs で提供されています。

重要： カメラプロファイルを DNG プロファイルエディターで調整する場合、「カメラキャリブレーション」タブの各スライダーは 0 に設定しておいてください。
関連項目

BY-NC-SA

|

Camera Raw 設定の管理

画像の状態をスナップショットとして保存
Camera Raw 設定の保存、リセットおよび読み込み
Camera Raw 設定の保存場所の指定
Camera Raw 設定のコピー＆ペースト
保存した **Camera Raw** 設定の適用
Camera Raw 設定と **DNG** プレビューの書き出し
Camera Raw ワークフローオプションの指定

画像の状態をスナップショットとして保存

トップへ戻る

画像の状態は、いつでも "スナップショット" を作成することにより記録できます。スナップショットとは、1 つの画像を表す情報を、当該スナップショットが作成される時点までに行われたすべての編集処理も含め保存したものです。画像の編集中にいろいろな時点のスナップショットを作成しておくと、調整を実行してその効果を簡単に比較できます。また、以前の状態を復元する必要が生じたら、いつでもスナップショットの作成時点に戻すことができます。さらに、画像の元ファイルを複製することなく複数のバージョンに対する作業を実行できるというメリットもあります。

スナップショットの作成と管理は、Camera Raw ダイアログボックスの「スナップショット」タブを使用して行います。

1. スナップショットを作成するには、「スナップショット」タブの下部にある新規スナップショットボタン をクリックします。
2. 新規スナップショットダイアログボックスで、名前を入力し、「OK」をクリックします。

   作成したスナップショットが「スナップショット」タブのリストに表示されます。

スナップショットを操作する場合は、必要に応じて次の操作を行います。

- スナップショットの名前を変更するには、スナップショットを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「名前変更」をクリックします。
- 現在の画像設定を特定のスナップショットに変更するには、目的のスナップショットをクリックします。変更に合わせて画像プレビューが更新されます。
- 既存のスナップショットを現在の画像設定で更新（上書き）するには、スナップショットを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「現在の設定で更新」をクリックします。
- スナップショットに対する変更を取り消すには、「キャンセル」をクリックします。

  重要： 「キャンセル」をクリックしてスナップショットに対する変更を取り消す際には注意が必要です。同時に、現在の編集セッション中に実行した画像調整操作もすべて取り消されます。
- スナップショットを削除するには、スナップショットを選択し、タブの下部にあるごみ箱ボタン をクリックします。もしくは、スナップショットを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、「削除」を選択します。

Photoshop Lightroom で適用したスナップショットが表示され、Camera Raw ダイアログボックスで編集可能になります。同じように、Camera Raw で作成したスナップショットも表示され、Lightroom で編集可能になります。

Camera Raw 設定の保存、リセットおよび読み込み

トップへ戻る

画像に行った調整は再使用できます。プリセットまたは新しい初期設定として、現在の Camera Raw 画像設定のすべてを保存することも、現在の Camera Raw 画像設定のサブセットを保存することもできます。初期設定は、Camera Raw 環境設定の「初期設定の画像用の設定」セクションの設定に応じて特定のカメラモデル、特定のカメラシリアル番号または特定の ISO 設定に適用されます。

プリセットの名前が表示されるのは、「プリセット」タブ、Adobe Bridge の編集／設定を作成メニュー、Adobe Bridge の Camera Raw 画像のコンテキストメニュー、および Camera Raw ダイアログボックスの Camera Raw 設定メニューのプリセットを適用サブメニューです。Camera Raw 設定フォルダーに保存していない場合は、プリセットがこれらの場所に表示されません。ただし、「設定の読み込み」コマンドを使用して、別の場所に保存した設定を見つけて適用することはできます。
プリセットを保存および削除するには、「プリセット」タブの下にあるボタンを使用します。

- **string not required**Camera Raw 設定メニューボタン をクリックし、メニューからいずれかのコマンドを選択します。
設定を保存 現在の設定をプリセットとして保存します。プリセットに保存する設定を選択してから、プリセットに名前を付けて保存します。
新規 **Camera Raw** 初期設定にする 現在の設定を、同じカメラ、同じカメラモデルまたは同じ ISO 設定で撮影された他の画像に使用する新しい初期設定として保存します。この初期設定を特定のカメラのシリアル番号に関連付けるか、ISO 設定に関連付けるかを指定するため、Camera

Raw 環境設定の「初期設定の画像用の設定」セクションで適切なオプションを選択します。

Camera Raw 初期設定に戻す 現在のカメラ、カメラモデルまたは ISO 設定の元の初期設定を復元します。

設定の読み込み Camera Raw フォーマット変換設定の読み込みダイアログボックスを開き、設定ファイルを探して選択し、「読み込み」をクリックします。

トップへ戻る

Camera Raw 設定の保存場所の指定

環境設定を選択して、設定を保存する場所を指定します。画像ファイルを移動または保存する予定があり、Camera Raw 設定を維持する必要がある場合は、XMP ファイルを使うと便利です。「設定の書き出し」コマンドを使用して、Camera Raw データベース内の設定をサイドカー XMP ファイルにコピーしたり、Digital Negative（DNG）ファイルに設定を埋め込んだりすることができます。

Camera Raw 画像ファイルを Camera Raw で処理すると、画像の設定は Camera Raw データベースファイルまたはサイドカー XMP ファイルに保存されます。DNG ファイルを Camera Raw で処理する場合、画像の設定は DNG ファイル自体に保存されますが、保存先をサイドカー XMP ファイルにすることもできます。TIFF ファイルと JPEG ファイルに対する設定は、常にそのファイル自体に保存されます。

注意： **string not required**After Effects で複数の Camera Raw ファイルを一度に読み込むと、最初のファイルの設定が、それ自身の XMP サイドカーファイルを持たない残りすべてのファイルに適用されます。After Effects では Camera Raw データベースはチェックされません。

環境設定を使用して、設定の保存場所を指定することもできます。Camera Raw 画像を開くと、すべての設定が、前回そのファイルを開いたときに使用された値に初期設定されます。画像属性（ターゲットカラースペースプロファイル、ビット数、サイズおよび解像度）は、これらの設定と一緒には保存されません。

1. Adobe Bridge で、編集／Camera Raw 環境設定（Windows）または Bridge／Camera Raw 環境設定（Mac OS）を選択します。または、Camera Raw ダイアログボックスで、環境設定を開くボタン ☰ をクリックします。または、Photoshop で、編集／環境設定／Camera Raw （Windows）か Photoshop／環境設定／Camera Raw（Mac OS）を選択します。
2. **string not required**Camera Raw 環境設定ダイアログボックスの、画像設定の保存先メニューで次のいずれかを選択します。

   Camera Raw データベース 設定を Camera Raw データベースファイルに保存します。通常、Camera Raw データベースファイルは、Document and Settings¥[user name]¥Application Data¥Adobe¥CameraRaw（Windows）またはユーザー/[user name]/ライブラリ/Preferences（Mac OS）に保存します。このデータベースはファイルの内容別にインデックス付けされ、画像ファイルを移動したり名前を変更したりしても、設定は画像とともに残ります。

   サイドカー ".XMP" ファイル 設定を、Camera Raw ファイルと同じフォルダーにある別のファイルに保存します。ファイル名は、Camera Raw ファイルと同じ基本名に .xmp 拡張子を付けたものになります。このオプションは、Camera Raw ファイルを関連設定とともに長期にわたってアーカイブする場合、または複数ユーザーによるワークフローで Camera Raw ファイルを関連する設定とともに交換する場合に役立ちます。このサイドカー XMP ファイルには、IPTC（International Press Telecommunications Council）データや他の Camera Raw 画像ファイル関連メタデータを保存できます。CD または DVD などの読み取り専用ボリュームに保存したファイルを開く場合は、ファイルをハードディスクにコピーしてから開いてください。Camera Raw プラグインは読み取り専用ボリュームに XMP ファイルを書き込めないので、Camera Raw データベースファイルに設定が書き込まれます。Adobe Bridge で XMP ファイルを表示するには、表示／隠しファイルを表示を選択します。

   重要： リビジョンコントロールシステムを使用してファイルを管理し、サイドカー XMP ファイルに設定を保存している場合は、Camera Raw 画像を変更するときにサイドカーファイルのチェックインおよびチェックアウトを行う必要があります。同様に、XMP サイドカーファイルは Camera Raw ファイルと一緒に管理（名前変更、移動、削除）する必要があります。ユーザーがファイルをローカルで扱う場合は、Adobe Bridge、Photoshop、After Effects および Camera Raw によってこのファイル同期が処理されます。

   Camera Raw 設定を Camera Raw データベースに保存し、後でファイルを別の場所（CD、DVD、他のコンピューターなど）に移動する場合は、「設定を XMP に書き出し」コマンドを使用して、設定をサイドカー XMP ファイルに書き出すことができます。
3. DNG ファイルに対するすべての調整を DNG 自体に保存する場合は、Camera Raw 環境設定ダイアログボックスの「DNG ファイル管理」セクションで「サイドカー ".xmp" ファイルを無視」を選択します。

トップへ戻る

Camera Raw 設定のコピー＆ペースト

Adobe Bridge では、ある画像ファイルから別の画像ファイルに Camera Raw 設定をコピー＆ペーストできます。

1. Adobe Bridge で、ファイルを選択して編集／設定を作成／Camera Raw 設定をコピーを選択します。
2. ファイルを選択し、編集／設定を作成／Camera Raw 設定をペーストを選択します。

   画像ファイルを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、コンテキストメニューを使用してコピー＆ペーストすることもできます。
3. **string not required**Camera Raw 設定をペーストダイアログボックスで、適用する設定を選択します。

トップへ戻る

保存した Camera Raw 設定の適用

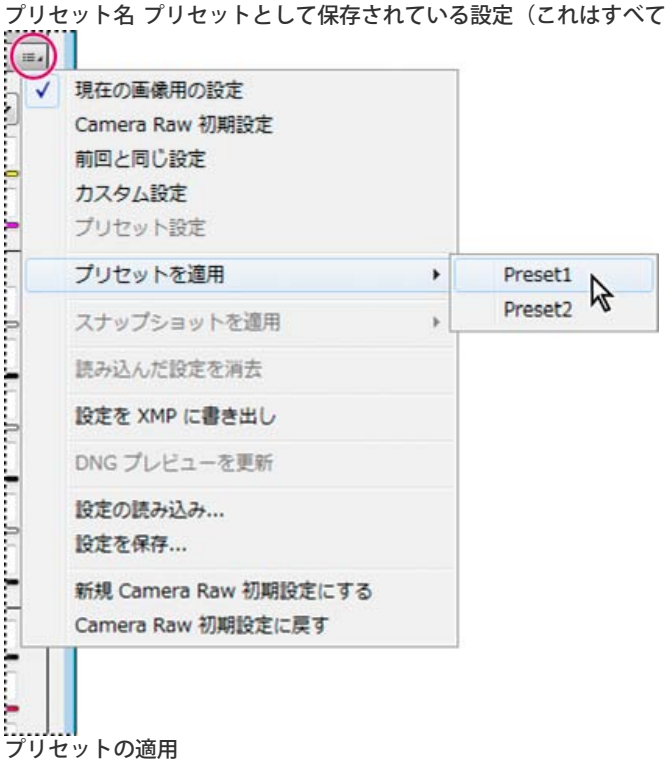
1. Adobe Bridge または Camera Raw ダイアログボックスでファイルを選択します。

2. Adobe Bridge で、編集／設定を作成を選択するか、選択したファイルを右クリックします。または、Camera Raw ダイアログボックスで Camera Raw 設定メニュー をクリックします。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   現在の画像用の設定 選択した Camera Raw 画像の設定を使用します。このオプションは、Camera Raw ダイアログボックスの Camera Raw 設定メニューからのみ使用できます。

   Camera Raw 初期設定 特定のカメラ、特定のカメラモデルまたは特定の ISO 設定の、保存されている初期設定を使用します。

   前回と同じ設定 同じカメラ、同じカメラモデルまたは同じ ISO 設定の、前の画像で使用された設定を使用します。

   プリセット名 プリセットとして保存されている設定（これはすべての画像設定のサブセットにできます）を使用します。



プリセットの適用

注意： 「プリセット」タブのプリセットを適用することもできます。

トップへ戻る

Camera Raw 設定と DNG プレビューの書き出し

ファイル設定を Camera Raw データベースに保存している場合は、「設定を XMP に書き出し」コマンドを使用して、設定をサイドカー XMP ファイルにコピーしたり、DNG ファイルに埋め込んだりすることができます。これを利用すると、Camera Raw ファイルを移動するときに、Camera Raw ファイルと一緒に画像設定を保持できます。

DNG ファイルに埋め込まれた JPEG プレビューを更新することもできます。

1. Camera Raw ダイアログボックスでファイルを開きます。
2. 複数のファイルの設定またはプレビューを書き出す場合は、フィルムストリップビューでそれらのサムネールを選択します。
3. **string not required**Camera Raw 設定メニュー で、「設定を XMP に書き出し」または「DNG プレビューを更新」を選択します。

   Camera Raw 画像ファイルと同じフォルダーに、サイドカー XMP ファイルが作成されます。Camera Raw 画像ファイルを DNG 形式で保存した場合、設定は DNG ファイル自体に埋め込まれます。

トップへ戻る

Camera Raw ワークフローオプションの指定

ワークフローオプションでは、Camera Raw からのすべてのファイル出力に関する設定を指定します。これにはカラービット数、カラースペース、出力シャープ処理およびピクセル寸法が含まれます。ワークフローオプションは、これらのファイルが Photoshop でどのように開かれるかに影響しますが、After Effects で Camera Raw ファイルがどのように読み込まれるかには影響しません。ワークフローオプションの設定は、Camera Raw データ自体には影響しません。

ワークフローオプションを指定するには、Camera Raw ダイアログボックスの下部に下線付きで表示されたテキストをクリックします。

カラースペース ターゲットカラープロファイルを指定します。一般には、Photoshop RGB 作業用スペースに使用するカラープロファイルに設定します。Camera Raw 画像ファイル用のソースプロファイルは、通常はカメラの既定のカラースペースです。カラースペースメニューに表示されるプロパティは、Camera Raw に組み込まれています。カラースペースメニューに一覧表示されていないカラースペースを使用するに

は、ProPhoto RGB を選択し、その後 Photoshop でファイルを開くときに目的の作業用スペースに変換します。

ビット数 Photoshop でファイルを 8 bit/チャンネルまたは 16 bit/チャンネルの画像のどちらで開くかを指定します。

サイズ Photoshop に読み込まれるときの画像のピクセル寸法を指定します。初期設定のピクセル寸法は、画像を撮影したときのピクセル寸法です。画像の再サンプルを行うには、サイズメニューを使用します。

正方形ピクセルカメラの場合、画像を縮小して使用するときは、元の画像のサイズより小さいサイズを選択すると処理を速くできます。元のサイズより大きいサイズを選択すると、Photoshop でアップサンプリングを行う場合と同様の結果になります。

非正方形ピクセルカメラの場合、総ピクセル数を最も厳密に維持するのが元の画像のサイズです。異なるサイズを選択すると、Camera Raw で実行する再サンプル処理が最小限で済み、画質が若干向上します。画質が最良になるサイズは、サイズメニューにアスタリスク（*）でマークされます。

注意： 画像のピクセルサイズは、Photoshop で開いた後にはいつでも変更できます。

解像度 画像がプリントされる解像度を指定します。この設定はピクセル寸法には影響しません。例えば、2048 x 1536 ピクセルの画像は、72 dpi で約 28 1/2 インチ x 21 1/4 インチ（723.9 mm x 539.75 mm）でプリントされます。300 dpi の場合は、同じ画像が約 6 3/4 インチ x 5 1/8 インチ（171.45 mm x 130.175 mm）の大きさでプリントされます。解像度は、Photoshop で「画像解像度」コマンドを使用して調整することもできます。

シャープの適用先 「画面」、「マット紙」または「光沢紙」のいずれかを指定し、この出力先メディアに適した出力シャープ処理を適用します。出力シャープ処理を適用する場合、適用量ポップアップメニューで「低」または「高」を選択すると、シャープを適用する強さを増減できます。ほとんどの場合、適用量は初期設定の「標準」で問題ありません。

Photoshop でスマートオブジェクトとして開く 「開く」ボタンをクリックすると、Camera Raw 画像が Photoshop で背景レイヤーではなくスマートオブジェクトレイヤーとして開くようになります。選択した画像に対してこの環境設定を上書きするには、Shift キーを押しながら「開く」ボタンをクリックします。

(cc) BY-NC-SA

|

Camera Raw での周辺光量補正および粒子効果

フィルム粒状感のシミュレーション
切り抜き後のビネットの適用

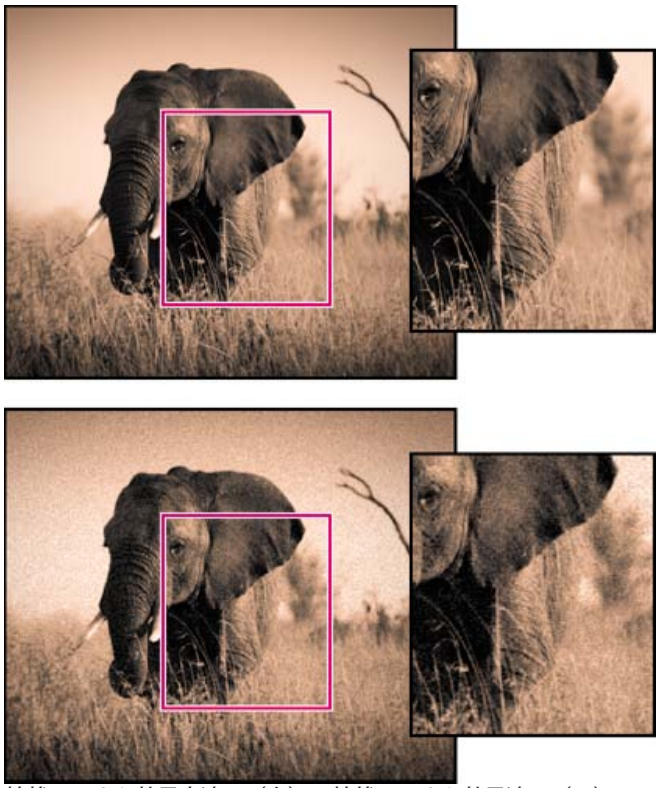
フィルム粒状感のシミュレーション

トップへ戻る

「効果」タブの「粒子」セクションには、特定のフィルムストックを連想させるスタイリッシュな効果を生み出すことができる、フィルム粒状感をシミュレーションするためのコントロールがあります。また、大判プリントを作成する場合、粒状フィルム効果を使用して、拡大による斑点を隠すこともできます。

サイズコントロールと粗さコントロールを組み合わせて、粒子の特性を設定します。ズームレベルを変えて粒状感を確認し、特性が狙いどおりに表現されるようにします。

Camera Raw での粒状フィルム効果の使用に関するビデオチュートリアルについては、Matt Kloskowski による The new Grain feature in CS5 または Dan Moughamian による Black and white film grain in Photoshop and Lightroom を参照してください。



粒状フィルム効果未適用（上）、粒状フィルム効果適用（下）

適用量 画像に適用する粒子の量を指定します。右にドラッグすると、増量されます。ゼロに設定すると、粒状感は無効になります。
サイズ 粒子のサイズを指定します。サイズを 25 以上にした場合、画像はややぼやけた印象になる可能性があります。
粗さ 粒子の規則性を設定します。左にドラッグするとより均一な粒状感が得られ、右にドラッグするとより不規則な粒状になります。

切り抜き後のビネットの適用

トップへ戻る

画像の切り抜き後の画像を周辺光量補正してアーティスティックな効果を出すには、切り抜き後の周辺光量補正機能を使用します。

Camera Raw での切り抜き後のビネットの適用に関するビデオチュートリアルについては、Matt Kloskowski による Vignetting in Camera Raw CS5 を参照してください。

1. 画像を切り抜きます。**string not required**画像の切り抜きを参照してください。
2. 「効果」タブの「切り抜き後の周辺光量補正」領域で、スタイルを選択します。
   ハイライト優先 ハイライトのコントラストを保護しながら切り抜き後の周辺光量補正を適用しますが、画像の暗い部分で色ずれが起きる可能性があります。重要なハイライト領域がある画像に適しています。

   カラー優先 色相を維持しながら切り抜き後の周辺光量補正を適用しますが、明るいハイライト部分でディテールが失われる可

能性があります。

オーバーレイをペイント 元画像の色と黒または白とをブレンドすることで、切り抜き後の周辺光量補正を適用します。ソフトな効果が必要なときに適していますが、ハイライトのコントラストは弱くなる可能性があります。

3. 次のいずれかのスライダーを調整して、効果を微調整します。
適用量 正の値を適用すると四隅が明るくなり、負の値を適用すると四隅が暗くなります。

中心点 値を上げると、調整が適用される範囲が四隅により近い領域に限定されます。値を下げると、四隅からより離れた広い領域に調整が適用されます。

丸み 正の値を適用すると効果の形が真円に近くなり、負の値を適用すると切り抜いた形状に近くなります。

ぼかし 値を上げると、効果と周辺ピクセルの間のぼかしが多くなります。値を下げると、効果と周辺ピクセルの間のぼかしが少なくなります。

ハイライト （適用量の値が負の場合にハイライト優先またはカラー優先効果に適用）街灯の明かりやその他の明るい光源など、画像の明るい領域でのハイライトの強さを指定します。

(cc) BY-NC-SA

|

修復および復元

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

コンテンツに応じた移動とパッチ
Lynda.com （2012 年 5 月 7 日)
ビデオチュートリアル
不完全な部分をシームレスに修復します。

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

画像のレタッチと修復

コピーソースパネルについて
コピースタンプツールによるレタッチ
コピーや修復のサンプル元の設定
修復ブラシツールによるレタッチ
スポット修復ブラシツールによるレタッチ
領域のパッチ
赤目の除去
画像領域をこする
画像領域のぼかし
画像領域のシャープ化
領域の覆い焼きまたは焼き込み
画像領域内のカラーの彩度の調整

コピーソースパネルについて

先頭へ戻る

コピースタンプツールまたは修復ブラシツールには、コピーソースパネルオプションがあります（ウィンドウ／コピーソースを選択）。最大 5 個のサンプルソースを設定できます。選択は簡単で、別のソースに変更するたびに再サンプルする必要はありません。サンプルソースのオーバーレイを表示すると、ソースを特定の場所に簡単にコピーできます。サンプルソースを拡大・縮小または回転させて、コピー先のサイズや向きに合わせることもできます。

（Photoshop Extended）タイムラインアニメーションの場合は、コピーソースパネルを使用して、サンプルのコピー元ビデオ / アニメーションフレームとコピー先ビデオ / アニメーションフレームとの間のフレーム関係を指定することもできます。また、ビデオおよびアニメーションフレームの内容のコピー（Photoshop Extended）も参照してください。

コピーソースパネルのビデオについては、www.adobe.com/go/vid0011_jp を参照してください。

コピースタンプツールによるレタッチ

ページの先頭へ

コピースタンプツール を使用すると、画像の一部を同じ画像の別の部分にペイントしたり、カラーモードが同一の任意のオープンドキュメントの一部にペイントしたりできます。あるレイヤーの一部を別のレイヤーの上にペイントすることもできます。コピースタンプツールは、オブジェクトを複製したり、画像内のゴミを取り除くのに便利です。

（Photoshop Extended）コピースタンプツールでは、ビデオまたはアニメーションフレームに内容をペイントすることもできます。また、ビデオおよびアニメーションフレームの内容のコピー（Photoshop Extended）も参照してください。

コピースタンプツールを使用するには、ピクセルのコピー（複製）元とする領域にサンプルポイントを設定し、別の領域をペイントします。ペイントを停止して再開するたびに最新のサンプルポイントがペイントで使用されるようにするには、「調整あり」オプションを選択します。ペイントの停止と再開を何度行っても、初期のサンプルポイントからペイントするには、「調整あり」オプションの選択を解除します。

コピースタンプツールでは任意のブラシ先端を使用できます。これにより、コピー領域のサイズを精密に調整できるようになります。また、不透明度とインク流量に関する設定を使用して、コピー領域へのペイントの適用方法を制御することもできます。

コピースタンプツールを使用した画像の変更

1. コピースタンプツール を選択します。
2. オプションバーで、ブラシ先端を選択し、描画モード、不透明度、インク流量のブラシオプションを設定します。
3. サンプルしたピクセルを整列する方法とドキュメントのレイヤーからデータをサンプルする方法を指定するには、オプションバーで以下のうち必要なオプションを設定します。

   調整あり マウスボタンを放しても、現在のサンプルポイントを失うことなく、ピクセルを連続してサンプルします。「調整あり」の選択を解除した場合は、ペイント操作を中断および再開するたびに、最初のサンプルポイントから継続的にサンプルが採取されて複製を行います。

   サンプル 指定したレイヤーからデータをサンプルします。アクティブなレイヤーとその下位にある表示レイヤーからサンプルするには、「現在のレイヤー以下」を選択します。アクティブなレイヤーからのみサンプルするには、「現在のレイヤー」を選択します。すべての表示レイヤーからサンプルするには、「すべてのレイヤー」を選択します。調整レイヤーを除くすべての表示レイヤーからサンプルするには、「すべてのレイヤー」を選択し、サンプルポップアップメニューの右にある調整レイ

ヤーを無視ボタンをクリックします。

4. 開かれている画像内でポインターを移動してサンプルポイントを設定し、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。

   注意： 作業しているのが調整レイヤーでないことを確認してください。コピースタンプツールは調整レイヤーでは機能しません。

5. （オプション）コピーソースパネルでコピーソースボタン をクリックして、追加のサンプルポイントを設定します。

   最大 5 個のサンプルソースを設定できます。サンプルソースは、ドキュメントを閉じるまでコピーソースパネルに保存されます。

6. （オプション）コピーソースパネルで、以下のうち必要な操作を行います。
   - コピー対象のソースを拡大・縮小または回転するには、W（幅）、H（高さ）の値を入力するか、回転する角度 を入力します。
   - ソースの方向を逆にするには（目などに使用する反射機能に適しています）、水平方向に反転 ボタンまたは垂直方向に反転 ボタンをクリックします。
   - コピーソースのオーバーレイを表示するには、「オーバーレイを表示」を選択してオーバーレイオプションを指定します。

   注意： 「クリップ」を選択して、オーバーレイをブラシサイズにクリップします。

7. 画像内で、修正する領域をドラッグします。

ページの先頭へ

コピーや修復のサンプル元の設定

コピースタンプツールまたは修復ブラシツールを使用すると、Photoshop の現在のドキュメントまたは開いている任意のドキュメントでソースをサンプルできます。

（Photoshop Extended）ビデオまたはアニメーションをコピーする場合は、ペイント中の現在のフレームにサンプルポイントを設定したり、別のフレームにサンプルソースを設定したりできます。この際、フレームが別のビデオレイヤーまたは別のオープンドキュメントに含まれていてもかまいません。

コピーソースパネルでは、一度に最大 5 個のサンプルソースを設定できます。サンプルソースは、ドキュメントを閉じるまでコピーソースパネルに保存されます。

1. （Photoshop Extended のみ）ビデオまたはアニメーションフレームをコピーするには、アニメーションパネルを開きます（ビデオまたはアニメーションフレームをコピーしない場合は、手順 2 に進みます）。タイムラインアニメーションに変換ボタンをクリックして、サンプルソースが含まれているフレームに現在の時間インジケーターを移動します。
2. サンプルポイントを設定するには、コピースタンプツールを選択して、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、開いている任意のドキュメントウィンドウをクリックします。
3. （オプション）別のサンプルポイントを設定するには、コピーソースパネルで別のコピーソースボタン をクリックします。

   別のサンプルポイントを設定すると、コピーソースボタンのサンプルソースを変更できます。

サンプルソースの拡大・縮小または回転

1. コピースタンプツールまたは修復ブラシツールを選択して、ソースサンプル（複数可）を設定します。
2. コピーソースパネルで、コピーソースを選択してから、以下のうち必要な操作を行います。
   - サンプルソースを拡大・縮小するには、W（幅）または H（高さ）をパーセント値で入力するか、W または H のスクラブスライダーをドラッグします。初期設定では縦横比は固定されます。幅と高さを個別に調整するか、縦横比の固定を復元するには、縦横比を固定ボタン をクリックします。
   - サンプルソースを回転するには、「コピーソースを回転」に角度値を入力するか、コピーソースを回転アイコン のスクラブスライダーをドラッグします。
   - サンプルソースを元のサイズと向きにリセットするには、変形を初期化ボタン をクリックします。

サンプルソースオーバーレイオプションの調整

サンプルソースのオーバーレイオプションを調整すると、コピースタンプツールや修復ブラシツールを使用してペイントする際に、オーバーレイ画像と下にある画像が見やすくなります。

コピースタンプツールを使用したペイント時にオーバーレイを一時的に表示するには、Alt+Shift キー（Windows）または Option+Shift キー（Mac OS）を押します。ブラシがソースオーバーレイの移動ツールに一時的に変わります。オーバーレイをドラッグして別の場所に移動します。

- コピーソースパネルで、「オーバーレイを表示」を選択してから、以下のうち必要な操作を行います。
  - ペイントストロークの適用時にオーバーレイを非表示にするには、「自動的に隠す」を選択します。

- オーバーレイをブラシサイズにクリッピングするには、「クリップ」オプションを有効にします。
- オーバーレイの不透明度を設定するには、「不透明度」テキストボックスにパーセント値を入力します。
- オーバーレイの外観を設定するには、コピーソースパネルの下部にあるポップアップメニューから、「通常」、「比較（暗）」、「比較（明）」または「差の絶対値」のいずれかの描画モードを選択します。
- オーバーレイ内のカラーを反転するには、「反転」を選択します。

ソースオーバーレイと下にある画像が同じような内容の場合に、同一領域を揃えるには、「不透明度」を 50 %に設定し、「反転」を選択して、「クリップ」の選択を解除します。同一領域が一致すると、グレーの単色で表示されます。

コピーソースオフセットの指定

コピースタンプツールまたは修復ブラシツールでは、コピー先画像内の任意の場所にサンプルソースをペイントできます。オーバーレイオプションを使用すると、ペイントの対象領域を見て、確認することができます。また、ペイントする場所をサンプルポイントに対して厳密に指定する必要がある場合は、X 座標および Y 座標のピクセルオフセットを指定できます。

- コピーソースパネルで、使用するソースを選択し、「オフセット」オプションで 「X」および「Y」のピクセル値を入力します。

ページの先頭へ

修復ブラシツールによるレタッチ

修復ブラシツールを使用すると、不完全な部分を修正し、まわりの画像となじませることができます。スタンプツールの場合と同様に、修復ブラシツールでも、画像またはパターンからサンプルしたピクセルを使用してペイントすることができます。また、修復ブラシツールでは、サンプルしたピクセルのテクスチャ、明るさ、陰影および透明度を修復先のピクセルと一致させることもできます。そのため、修復したピクセルが画像の残りの部分にシームレスに溶け込みます。

（Photoshop Extended）修復ブラシツールは、ビデオまたはアニメーションフレームに適用できます。

サンプルしたピクセルと修復後の画像

1. 修復ブラシツール を選択します。
2. オプションバーのブラシサンプルをクリックして、ポップアップパネルでブラシオプションを設定します。

   注意： 筆圧感知入力デジタルタブレットを使用する場合は、サイズポップアップメニューからオプションを選択すると、ストロークの軌跡に対して修復ブラシのサイズが変化するように設定できます。「筆圧」を選択すると、筆圧に基づいてバリエーションを設定できます。「スタイラスホイール」を選択すると、ペンホイールの位置に基づいて変化の度合いを設定できます。「オフ」を選択すると、サイズは変化しません。

   モード 描画モードを指定します。「置き換え」を選択すると、柔らかいエッジのブラシを使用するときに、ブラシストロークのエッジ部分のノイズ、フィルムの粒度およびテクスチャが保持されます。

   ソース ピクセルの修復に使用するソースを指定します。「サンプル」を選択すると現在の画像のピクセル、「パターン」を選択するとパターンのピクセルが使用されます。「パターン」を選択した場合は、パターンポップアップパネルからパターンを選択します。

   調整あり マウスボタンを放しても、現在のサンプルポイントを失うことなく、ピクセルを連続してサンプルします。「調整あり」の選択を解除した場合は、ペイント操作を中断および再開するたびに、最初のサンプルポイントから継続的にサンプルが採取されて複製を行います。

   サンプル 指定したレイヤーからデータをサンプルします。アクティブなレイヤーとその下位にある表示レイヤーからサンプルするには、「現在のレイヤー以下」を選択します。アクティブなレイヤーからのみサンプルするには、「現在のレイヤー」を選択します。すべての表示レイヤーからサンプルするには、「すべてのレイヤー」を選択します。調整レイヤーを除くすべての表示レイヤーからサンプルするには、「すべてのレイヤー」を選択し、サンプルポップアップメニューの右にある調整レイヤーを無視ボタンをクリックします。
3. 画像内の領域にポインターを置いてサンプルポイントを設定し、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。

   注意： 一方の画像からサンプルしたピクセルを他の画像に適用する場合、それら両方の画像は同じカラーモードでなければなりません（ただし、いずれか一方の画像がグレースケールモードの場合を除く）。
4. （オプション）コピーソースパネルでコピーソースボタン をクリックして、追加のサンプルポイントを設定します。

   最大 5 個のサンプルソースを設定できます。サンプルソースは、ドキュメントを閉じるまでコピーソースパネルに記憶されます。
5. （オプション）コピーソースパネルでコピーソースボタンをクリックして、目的のサンプルソースを選択します。

6. （オプション）コピーソースパネルで、以下のうち必要な操作を行います。
   - コピー対象のソースを拡大・縮小または回転するには、W（幅）、H（高さ）の値を入力するか、回転する角度 を入力します。
   - コピーソースのオーバーレイを表示するには、「オーバーレイを表示」を選択してオーバーレイオプションを指定します。
7. 画像内でドラッグします。

   サンプルしたピクセルは、マウスボタンを放すたびに、既存のピクセルと融合されます。

修復する領域のエッジ部分のコントラストが強い場合は、修復ブラシツールを使用する前に選択範囲を設定します。その選択範囲は、修復する領域より大きくて、コントラストの強いピクセルの境界線にピッタリと沿っていなければなりません。修復ブラシツールを使用してペイントを実行すると、選択範囲を設定していることにより、選択範囲の外部からカラーが流れ込みません。

スポット修復ブラシツールによるレタッチ

ページの先頭へ

スポット修復ブラシツールを使用すると、写真内の汚れなどの不完全な部分をすばやく取り除くことができます。スポット修復ブラシは、修復ブラシと機能が似ています。画像またはパターンからサンプルしたピクセルでペイントし、サンプルしたピクセルのテクスチャ、明るさ、陰影および透明度を修復先のピクセルと一致させることができます。ただし、修復ブラシと異なり、スポット修復ブラシではサンプルスポットを指定する必要がありません。スポット修復ブラシでは、レタッチ領域の周りから自動的にサンプルが採取されます。

スポット修復ブラシツールを使用して汚れを除去

広範囲をレタッチしたり、採取するサンプルをより精細に指定する必要がある場合は、スポット修復ブラシの代わりに修復ブラシを使用できます。

1. ツールパネルでスポット修復ブラシツール を選択します。修復ブラシツール、パッチツール、赤目修正ツールが前面に表示されている場合はクリックし、非表示のツールを表示して選択します。
2. オプションバーでブラシサイズを選択します。修復する領域よりわずかに大きなブラシを選択すると、1 回のクリックで領域全体をカバーできます。
3. （オプション）オプションバーのモードポップアップメニューからモードを選択します。「置き換え」を選択すると、柔らかいエッジのブラシを使用するときに、ブラシストロークのエッジ部分のノイズ、フィルムの粒度およびテクスチャが保持されます。
4. オプションバーで「種類」のオプションを選択します。

   近似色に合わせる 選択範囲のエッジのピクセルを使用し、パッチとして使用する領域を検出します。

   テクスチャを作成 選択範囲内のピクセルを使用し、テクスチャを作成します。テクスチャの効果が不十分な場合は、再度領域内をドラッグします。

   コンテンツに応じる 近くの画像コンテンツを比較して選択範囲をシームレスに塗りつぶします。このとき、シャドウやオブジェクトのエッジなどの主なディテールは保持されます。

   「コンテンツに応じる」オプションで、より大きい、またはより正確な選択範囲を塗りつぶすには、編集／塗りつぶしコマンドを使用します（コンテンツに応じた塗りつぶし、パターン塗りつぶし、ヒストリー塗りつぶしを参照してください）。
5. オプションバーの「全レイヤーを対象」を選択すると、すべての表示レイヤーからデータがサンプルされます。「全レイヤーを対象」の選択を解除した場合は、アクティブなレイヤーのデータだけがサンプルされます。
6. 修復する領域をクリックします。広い領域を修復するには、ドラッグします。

領域のパッチ

ページの先頭へ

パッチツールを使用すると、別の領域またはパターンのピクセルを使用して、選択した領域を修復できます。修復ブラシツールの場合と同様に、パッチツールでも、サンプルしたピクセルのテクスチャ、明るさおよび陰影を元のピクセルと一致させることができます。また、パッチツールでは、画像内のバラバラの領域を複製することもできます。パッチツールは、8 bit/チャンネルまたは 16 bit/チャンネルの画像で機能します。

画像内のピクセルを使用して修復を実行する場合は、小さな領域を選択すると、最適な結果が得られます。

コンテンツに応じたパッチツールの使用方法について詳しくは、コンテンツに応じたパッチと移動を参照してください。

パッチツールを使用したピクセルの置き換え

パッチ後の画像

サンプルしたピクセルを使用した領域の修復

1. パッチツール を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 画像内でドラッグして、修復する領域を選択し、オプションバーの「ソース」を選択します。
   - 画像内でドラッグして、サンプルする領域を選択し、オプションバーの「複製先」を選択します。

   注意： 選択範囲は、パッチツールを選択する前に指定することもできます。
3. 選択範囲を調整するには、次のいずれかの操作を行います。
   - Shift キーを押しながら画像内でドラッグすると、既存の選択範囲に追加されます。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら画像内でドラッグすると、既存の選択範囲から除外されます。
   - Alt+Shift キー（Windows）または Option+Shift キー（Mac OS）を押しながら画像内でドラッグすると、既存の選択範囲と共通している領域が選択されます。
4. サンプルした領域から透明背景を含むテクスチャを抽出するには、「透明」を選択します。ターゲット領域全体をサンプルした領域に置き換える場合は、このオプションを選択解除します。

   「透明」オプションは、べた塗りまたはグラデーションの背景をはっきりした鮮明なテクスチャ（青空を背景に飛ぶ鳥など）に置き換える場合に効果的です。
5. 選択範囲の中にポインターを置き、次のいずれかの操作を行います。
   - オプションバーで「ソース」が選択されている場合は、サンプル元の領域に選択範囲の境界線をドラッグします。マウスボタンを放すと、元の選択した領域にサンプルしたピクセルがパッチされます。
   - オプションバーで「複製先」が選択されている場合は、パッチ先の領域に選択範囲の境界線をドラッグします。マウスボタンを放すと、新しく選択した領域にサンプルしたピクセルがパッチされます。

パターンを使用した領域の修復

1. パッチツール を選択します。
2. 画像内でドラッグして、修復する領域を選択します。

   注意： 選択範囲は、パッチツールを選択する前に指定することもできます。
3. 選択範囲の調整および透明背景を含むパターンテクスチャの適用を行うには、必要に応じて、上記 3〜4 の手順を実行します。
4. オプションバーのパターンパネルからパターンを選択し、「パターンを使用」をクリックします。

赤目の除去

ページの先頭へ

赤目修正ツールを使用すると、フラッシュ撮影で発生する人物や動物の赤目を除去できます。

1. RGB カラーモードで、赤目修正ツール を選択します（赤目修正ツールは、スポット修復ブラシツール と同じグループにあります。ツールを押したままにすると、グループ内の他のツールが表示されます）。
2. 赤目をクリックします。結果に満足できない場合は、赤目の修正を取り消し、オプションバーで必要なオプションを設定し、赤目を再度クリックします。

   瞳の大きさ 赤目修正ツールが影響する領域を増減します。

   暗くする量 修正の濃さを設定します。

赤目は、カメラのフラッシュが目の網膜に反射して起こります。暗いところでの撮影は瞳孔が開いているため、赤目が発生しやすくなります。赤目を避けるには、カメラの赤目軽減機能を使用します。さらに有効な方法としては、外部フラッシュを接続してカメラのレンズとフラッシュの間隔を離します。

画像領域をこする

ページの先頭へ

指先ツールは、塗りたてのペンキを指でこすったような効果をシミュレートします。このツールでは、ストロークが開始された場所からカラーを取り出して、ドラッグする方向に押し出します。

1. 指先ツール を選択します。
2. オプションバーでブラシ先端と、モードのオプションを選択します。
3. オプションバーの「全レイヤーを対象」を選択して、すべての表示レイヤーからのカラーデータを使用して、こすります。このオプションが選択されていない場合は、指先ツールはアクティブレイヤーからのカラーだけを使用します。

4. オプションバーの「フィンガーペイント」を選択して、各ストロークの前に設定した描画色を使用してこすります。このオプションが選択されていない場合は、指先ツールは、各ストロークの開始位置のカラーを使用します。
5. 画像内をドラッグして、ピクセルをこすります。

Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、指先ツールでドラッグすると、「フィンガーペイント」オプションが使用されます。

画像領域のぼかし

ページの先頭へ

ぼかしツールは、画像内のはっきりしたエッジをやわらげたり、ディテールをぼかします。このツールで領域をペイントするほど、ぼかしが強くなります。

1. ぼかしツール を選択します。
2. オプションバーで次の操作を行います。
   - オプションバーでブラシ先端を選択し、モードと強さのオプションを設定します。
   - オプションバーの「全レイヤーを対象」を選択して、すべての表示レイヤーからのデータを使用してぼかしを適用します。このオプションが選択されていない場合、ツールは、アクティブレイヤーからのデータだけを使用します。
3. 画像内で、ぼかしたい部分をドラッグします。

画像領域のシャープ化

ページの先頭へ

シャープツールは、エッジに沿ってコントラストを増加し、シャープさを強調します。このツールで領域をペイントするほど、シャープが強くなります。

1. シャープツール を選択します。（このツールが表示されていない場合は、ぼかし ツールを押し続けます）。
2. オプションバーで次の操作を行います。
   - ブラシ先端を選択し、モードと強さのオプションを設定します。
   - 「全レイヤーを対象」を選択すると、すべての表示レイヤーからのデータを使用してシャープを適用します。このオプションが選択されていない場合、ツールはアクティブレイヤーからのデータだけを使用します。
   - 「ディテールを保護」を選択すると、ディテールを際立たせ、ピクセルの斑点を最小限に抑えます。シャープ効果を強調する場合は、このオプションを選択解除します。
3. 画像内で、シャープにしたい部分をドラッグします。

領域の覆い焼きまたは焼き込み

ページの先頭へ

画像の領域を明るくまたは暗くするために使用される覆い焼きツールと焼き込みツールは、写真家がプリントの特定の領域の露光量を調節する際に使用する従来のテクニックに基づいています。写真家は、バックライトを保持してプリントの特定の領域を明るくするか（覆い焼き）、または露光量を増やして、プリントの領域を暗くします（焼き込み）。覆い焼きツールまたは焼き込みツールで領域をペイントするほど、その領域は明るくまたは暗くなります。

1. 覆い焼きツール または焼き込みツール を選択します。
2. オプションバーでブラシ先端を選択し、ブラシのオプションを設定します。
3. オプションバーの範囲ポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

   中間調　グレーの中間範囲を変更する

   シャドウ　暗い領域を変更する

   ハイライト　明るい領域を変更する
4. 覆い焼きツールまたは焼き込みツールの露光量を指定します。
5. エアブラシボタン をクリックして、ブラシをエアブラシとして使用します。また、ブラシパネルで「エアブラシ」オプションを選択することもできます。
6. 「トーンを保護」オプションを選択して、シャドウやハイライトのクリッピングを最小化します。また、このオプションを選択することによって色相の変化を防ぎます。
7. 画像内で、明るくする、または暗くする部分をドラッグします。

画像領域内のカラーの彩度の調整

ページの先頭へ

スポンジツールは、選択した範囲のカラーの彩度を微妙に変更します。グレースケールモードの画像では、このツールは、グレーレベルを中間グ

レーから遠ざけたり、近づけたりすることによって、コントラストを増加または減少させます。

1. スポンジツール を選択します。
2. オプションバーでブラシ先端を選択し、ブラシのオプションを設定します。
3. オプションバーの彩度ポップアップメニューでカラーの変更方法を選択します。

   彩度を上げる　カラーの彩度を強くする

   彩度を下げる　カラーの彩度を弱くする
4. スポンジツールの流量を指定します。
5. 「自然な彩度」オプションを選択して、カラーが最高彩度の場合、または彩度がない場合のクリッピングを最小化します。
6. 画像内で、変更したい部分をドラッグします。

- 描画モード
- ぼかしフィルター
- シャープフィルター
- プリセットブラシの選択

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

画像のゆがみとノイズの修正

レンズの収差について
レンズの収差の補正と遠近法の調整
画像のノイズと JPEG の斑点の軽減

レンズの収差について

ページの先頭へ

樽型収差とは、直線が外側に湾曲するレンズの特性です。糸巻き型収差とは、逆に直線が内側に湾曲する特性です。

樽形収差の例（左）と糸巻き型収差の例（右）

周辺光量補正は、レンズの外周の光のフォールオフにより、画像のコーナーが暗くなる特性です。色収差とは、光の異なる色に応じてレンズの焦点位置にずれが生じることにより、オブジェクトのエッジに沿って色の縁取りができる現象です。

レンズによっては、特定の焦点距離、f-Stop（絞り値）またはフォーカス距離に応じて、異なる現象が発生する場合があります。レンズ補正フィルターで、画像を作成するために使用した設定の組み合わせを指定できます。

レンズの収差の補正と遠近法の調整

ページの先頭へ

レンズ補正フィルターでは、樽型収差、糸巻き型収差、周辺光量補正、色収差などの一般的なレンズの特性を補正します。このフィルターは、RGB またはグレースケールモードで、1 チャンネルあたり 8 ビットと 16 ビットの画像にのみ使用できます。

このフィルターを使用して、画像を回転したり、カメラの縦横の傾きから生じる画像の遠近法を補正することもできます。これらの調整を行うには、「変形」コマンドを使用するよりも、このフィルターの画像グリッドを使用するほうが簡単で正確です。

画像の遠近法とレンズの自動補正

レンズプロファイルを使用して、初期設定の自動補正オプションでゆがみをすばやく正確に補正できます。自動補正を適切に行うために、Photoshop では、画像を作成したカメラとレンズを特定する Exif メタデータと、システム上の一致するレンズプロファイルを必要とします。

1. フィルター／レンズ補正を選択します。
2. 次のオプションを設定します。

   補正　補正する部分を選択します。補正によって画像がオリジナルサイズを超えて不適切に拡張または縮小される場合、「画像を自動的に拡大 / 縮小」を選択します。

   エッジポップアップメニューで、糸巻き型収差、回転または遠近法の修正に伴って生じた空白の処理方法を指定します。透明部分またはカラーで空白を塗りつぶすか、画像の端のピクセルを拡張することができます。

   検索条件　レンズプロファイルリストを検索します。初期設定では、画像センサーのサイズに基づくプロファイルが最初に表示されます。RAW プロファイルを最初に表示するには、ポップアップメニュー ▾≡ をクリックして、「RAW プロファイルを優先」を選択します。

   レンズプロファイル　一致するプロファイルを選択します。初期設定では、画像を作成するために使用されたカメラとレンズに一致するプロファイルのみが表示されます（カメラモデルが完全に一致しなくてもかまいません）。Photoshop は、焦点距離、f-Stop（絞り値）およびレンズ距離に基づいて、選択されたレンズに一致するサブプロファイルを自動的に選択します。自動選択を変更するには、現在のレンズプロファイルを右クリックして、異なるサブプロファイルを選択します。

   一致するレンズプロファイルがない場合は、「オンラインで検索」をクリックして、Photoshop コミュニティで作成された追加のプロファイルを取得します。後で使用するためにオンラインプロファイルを保存するには、ポップアップメニュー ▾≡ をクリックして、「オンラインプロファイルをローカルに保存」を選択します。

   独自のプロファイルを作成するには、アドビ システムズ社の Web サイトから無料の Adobe Lens Profile Creator をダウン

ロードします。

画像の遠近法とレンズの手動補正

手動補正のみを適用したり、手動補正を使用して自動レンズ補正を調整したりできます。

1. フィルター／レンズ補正を選択します。
2. ダイアログボックスの右上にある「カスタム」タブをクリックします。
3. （オプション）設定ポップアップメニューから設定のプリセットを選択します。「レンズの初期設定」では、画像を作成するために、カメラ、レンズ、焦点距離、F-Stop およびフォーカス距離の組み合わせに対して以前保存した設定を使用します。「前回と同じ設定」では、最後のレンズ補正で使用した設定を使用します。保存したカスタム設定はメニューの一番下に表示されます（設定の保存およびカメラとレンズの初期値の設定を参照してください）。
4. 画像を修正するには、次のオプションを設定します。

   ゆがみを補正　レンズの樽型収差または糸巻き型収差を修正します。スライダーを移動して、画像の外側または内側に湾曲している縦横の線をまっすぐにします。ゆがみ補正ツール を使用して、この修正を行うこともできます。樽型収差を修正するには、画像の中心に向かってドラッグします。糸巻き型収差を修正するには、画像のエッジに向かってドラッグします。画像のエッジが空白になった場合は、「自動補正」タブの「エッジ」オプションを調整します。

   色収差　別のカラーチャンネルに関連付けられた任意のカラーチャンネルのサイズを調整することで、フリンジを修正します。

   修正時には画像のプレビューを拡大して縁取りを見やすくします。

   周辺光量補正の適用量　画像のエッジに加える陰影の量を設定します。レンズの特性や不適切な陰影でコーナーが暗くなった画像を修正します。

   クリエイティブな効果を与える目的で周辺光量補正を適用することもできます。

   周辺光量補正の中心点　適応量スライダーの影響範囲を指定します。数値を低くすると、画像の影響範囲が広がります。高い数値を指定すると、影響範囲は画像のエッジに限定されます。

   垂直方向の遠近補正　カメラの上下への傾きで生じた画像の遠近法を修正します。画像の垂直線を並行にします。

   水平方向の遠近補正　画像の遠近法を修正し、水平線を並行にします。

   角度　画像を回転してカメラの傾きを修正したり、遠近法を修正した後の調整を行います。角度補正ツール を使用して、この修正を行うこともできます。画像内で垂直または水平にする線に沿ってドラッグします。

   注意：　遠近と角度の設定を変更する場合に、意図しない拡大・縮小を避けるには、「自動補正」タブで「画像を自動的に拡大 / 縮小」を解除します。

   3D オブジェクト拡大・縮小ツール　画像を拡大または縮小します。画像のピクセル寸法は変更されません。糸巻き型収差、回転または遠近法の修正に伴って生じた画像の空白を除去するために主に使用します。拡大した画像は元のピクセル寸法内で切り抜かれます。

レンズ補正のプレビューとグリッドの調整

プレビューの倍率とグリッド線を調整することで、補正の程度を判断しやすくなります。

- 画像のプレビューの倍率を変更するには、ズームツールを使用するか、プレビュー画像の左下にあるズームコントロールを使用します。
- プレビューウィンドウ内で画像を移動するには、手のひらツールを選択して画像プレビュー内でドラッグします。
- グリッドを使用するには、ダイアログボックスの下部の「グリッドを表示」を選択します。サイズコントロールでグリッドの間隔を調整し、カラーコントロールでグリッドの色を変更します。グリッド移動ツール を使用すると、画像に合わせてグリッドの位置を調整できます。

設定の保存およびカメラとレンズの初期値の設定

レンズ補正ダイアログボックスの設定を保存し、同じカメラ、レンズ、焦点距離を使用して作成された他の画像に再利用できます。Photoshop では、変形、色収差および周辺光量補正用の自動補正設定とカスタム設定が保存されます。遠近法の修正の設定は、通常は画像により異なるため、保存されません。

設定を保存して再利用するには、次の 2 つの方法があります。

- 設定を手動で保存して読み込みます。ダイアログボックスでオプションを設定し、設定メニューの「設定を保存」を選択します。保存した設定を使用するには、設定ポップアップメニューから設定を選択します。（初期設定フォルダー以外に設定を保存する場合は、メニューに表示されません。「設定の読み込み」コマンドを使用して、設定にアクセスします）。
- レンズの初期値を設定します。カメラ、レンズ、焦点距離、絞り値（f-Stop）の Exif メタデータが含まれている画像の場合は、現在の設定をレンズの初期値として保存できます。設定を保存するには、設定メニューの「レンズの初期設定にする」を選択します。カメラ、レンズ、焦点距離、絞り値と一致する画像を修正する場合、設定ポップアップメニューの「レンズの初期設定」を使用できます。画像に Exif メタデータが含まれていない場合、このオプションは使用できません。

ページの先頭へ

画像のノイズと JPEG の斑点の軽減

画像ノイズは、画像のディテールとは関係ない余分な斑点として表示されます。デジタルカメラの ISO 設定が高い場合や、露光不足、暗い場所でシャッタースピードを遅くして撮影した場合などにノイズが発生することがあります。通常、ハイエンドのカメラよりもローエンドのカメラのほうがノイズが発生しやすくなります。スキャンした画像は、スキャンセンサーによってノイズが発生する場合があります。スキャンした画像にはフィルムの粒状パターンが表示されることが少なくありません。

画像のノイズには、画像の粒子を粗く見せる輝度（グレースケール）ノイズと、通常は画像内にカラーの斑点として表示されるカラーノイズの 2 種類があります。

輝度ノイズは、画像の 1 つのチャンネル（通常はブルーチャンネル）で顕著に見られます。高度な設定モードでチャンネル別に輝度ノイズを調整することができます。フィルターを開く前に、画像の各チャンネルをチェックし、特定のチャンネルでノイズが突出していないかどうかを確認します。すべてのチャンネルをまとめて修正するよりも個別に修正するほうが、画像のディテールを保持できます。

1. フィルター／ノイズ／ノイズを軽減を選択します。
2. プレビュー画像を拡大し、画像ノイズを見やすくします。
3. オプションを設定します。

   強さ　すべての画像チャンネルに適用する輝度ノイズの軽減量を制御します。

   ディテールを保持　エッジと画像ディテール（髪の毛やテクスチャオブジェクトなど）を保持します。値として 100 を指定すると、ほとんどの画像ディテールが保持されますが、輝度ノイズの軽減量は最も少なくなります。ノイズの軽減を微調整するには、強さコントロールとディテールを保持コントロールのバランスをとる必要があります。

   カラーノイズを軽減　ランダムなカラーピクセルを削除します。値を高くするほど、より多くのカラーノイズが軽減されます。

   ディテールをシャープに　画像をシャープにします。ノイズを削除すると、画像のシャープさが低下します。シャープさを復元するには、ダイアログボックスのシャープコントロールを使用するか、後で Photoshop の他のシャープフィルターを使用します。

   JPEG の斑点を削除　低い JPEG 画質設定を使用して画像を保存した場合に生じる画像の斑点とハロー効果を削除します。
4. 輝度ノイズが 1 つまたは 2 つのカラーチャンネルで顕著な場合は、「詳細」ボタンをクリックし、チャンネルメニューからカラーチャンネルを選択します。強さコントロールとディテールを保持コントロールを使用して、そのチャンネルのノイズを軽減します。

関連項目

- Camera Raw でのレンズ収差補正

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

コンテンツに応じたパッチと移動 | CS6

コンテンツに応じたパッチ
コンテンツに応じた移動

旧バージョンのパッチツールの使用方法について詳しくは、領域のパッチを参照してください。

コンテンツに応じたパッチ

ページの先頭へ

パッチツールを使用して、不要な画像エレメントを削除します。パッチツールのコンテンツに応じたオプションは、隣接するコンテンツを合成して周辺のコンテンツとシームレスに調和させます。

結果はコンテンツに応じた塗りつぶしに似ていますが、このツールを使用すると、ソース領域を柔軟に選択できます。

1. ツールバーで、スポット修復ブラシツールを押し、パッチツール を選択します。

2. オプションバーで、次の操作を行います。

コンテンツに応じたパッチオプション

パッチ 「コンテンツに応じる」を選択し、コンテンツに応じたオプションを選択します。

適応 パッチによる既存の画像パターンの反映密度の値を選択します。

全レイヤーを対象 このオプションを有効にして、移動の結果を選択したレイヤーに作成します。選択範囲をドラッグする前にレイヤーパネルでターゲットレイヤーを選択します。

3. 画像上で置き換える領域を選択します。パッチツールを使用して選択範囲を描画するか、他の任意の選択ツールを使用することもできます。

4. 塗りつぶしを作成する領域に選択範囲をドラッグします。

コンテンツに応じた移動

ページの先頭へ

コンテンツに応じた移動ツールを使用して、写真の一部を選択して移動します。この画像は再構成され、残された穴は写真の調和するエレメントを使用して塗りつぶされます。レイヤーや複雑な選択を伴う大変な編集作業を行う必要はありません。

コンテンツに応じた移動ツールは、次の 2 種類のモードで使用できます。

- 移動モードを使用して、オブジェクトを異なる場所に配置します（背景が似ている場合に最も効果的です）。
- 拡張モードを使用して、髪の毛や木、建物などのオブジェクトを拡大・縮小します。建築オブジェクトの拡張で最大の効果を得るには、角度をつけて撮った写真ではなく、平行面で撮った写真を使用します。

1. ツールバーで、スポット修復ブラシツール を押して、コンテンツに応じた移動ツール を選択します。

2. オプションバーで、次の操作を行います。

コンテンツに応じた移動オプション

モード 移動モードを使用して、別の場所に選択したオブジェクトを配置します。拡張モードを使用して、オブジェクトを拡大・縮小します。

適応 結果による既存の画像パターンの反映密度の値を選択します。

全レイヤーを対象　このオプションを有効にして、すべてのレイヤーを確認し、移動の結果を選択したレイヤーに作成します。選択範囲をドラッグする前にレイヤーパネルでターゲットレイヤーを選択します。

3. 移動または拡張する領域を選択します。移動ツールを使用して選択範囲を描画するか、他の任意の選択ツールを使用することもできます。

4. オブジェクトを配置する領域に選択範囲をドラッグします。

詳細：

コンテンツに応じた移動に関するビデオチュートリアル：Lesa Snider

コンテンツに応じた移動ツールとパッチツールを使用した写真のエレメントの再構成：Dan Moughamian

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

再成形と変換

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

遠近感の補正
video2brain （2012 年 5 月 7 日)
ビデオチュートリアル
写真の角度をすばやく修正します。

ゆがんだ画像の補正
video2brain （2012 年 5 月 7 日)
ビデオチュートリアル
水平線を定義します。

新しくなった切り抜きツール
Lynda.com （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
対話型のプレビューで画像を正確に切り抜けます。

コンテンツに応じた移動とパッチ
Lynda.com （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
単純なステップで画像を再合成します。

レンズに応じた調整
Kelby （2012 年 5 月 7 日)
ビデオチュートリアル
レンズのねじれをすばやく補正し、詳細なデータベースから描画します。

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

写真の切り抜きと角度補正 | CS6

画像の一部の切り抜きまたは削除
画像の角度補正
切り抜き時の遠近法の変形
切り抜きツールを使用したカンバスサイズの変更

切り抜きとは、構図の焦点や強調部分を作成するために、画像の一部を取り除く処理です。切り抜きツールを使用して、Photoshop 内の画像の切り抜きと角度補正を行います。CS6 の切り抜きツールは非破壊ツールなので、切り抜いたピクセルを選択して保存し、後で切り抜きの境界線を最適化できます。また、切り抜きの操作時は直感的に画像の角度補正を行うことができます。

ビジュアルガイドにより、すべての操作で対話型のプレビューを利用できます。写真の切り抜きまたは角度補正を行う際は、リアルタイムのフィードバックにより最終結果を視覚化できます。

ページの先頭へ

画像の一部の切り抜きまたは削除

1. ツールバーから、切り抜きツール を選択します。画像のエッジで境界線表示を切り抜きます。

2. 新しい切り抜き範囲を描画するか、コーナーとエッジハンドルをドラッグして、画像に切り抜き境界線を指定します。

3. （オプション）コントロールバーを使用して切り抜きオプションを指定します。

A. アクティブなツール B. サイズと比率 C. 切り抜きボックスを回転 D. 画像の角度補正 E. 表示 F. 切り抜きオプション G. 切り抜いたピクセルを削除

サイズと縦横比　切り抜きボックスの比率とサイズを選択します。プリセットを選択する、任意の値を入力する、または将来使用するために独自のプリセット値を定義することができます。

表示　表示を選択して、切り抜き時にオーバーレイガイドを表示します。三分割法、グリッド、黄金比などのガイドを利用できます。すべてのオプションを繰り返すには、O キーを押します。繰り返しの方向を変更するには、Shift+O キーを押します。

切り抜きオプション　設定メニューをクリックし、追加の切り抜きオプションを指定します。

クラシックモードを使用　旧バージョン表示で切り抜きツールを使用したい場合はこのオプションを有効にします。クラシックモードの切り抜きツールの使用について詳しくは、切り抜き、回転およびカンバスの調整を参照してください。

自動中央揃えのプレビュー　カンバスの中央にプレビューを配置するには、このオプションを有効にします。

切り抜き範囲を表示　切り抜いた範囲を表示するには、このオプションを有効にします。このオプションが無効の場合は、最終的な範囲でプレビューされます。

切り抜きシールドを有効にする　切り抜きシールドを使用して、切り抜き範囲を着色して重ね合わせます。カラーと不透明度を指定できます。「不透明度を自動調整」を有効にした場合、切り抜き境界線を編集すると、不透明度は低下します。

切り抜いたピクセルを削除　このオプションを無効にして、非破壊切り抜きを適用すると、ピクセルは切り抜き境界線の外側に保存されます。非破壊切り抜きではピクセルは一切削除されません。後でこの画像をクリックして、現在の切り抜き境界線の外側の範囲を見ることができます。

このオプションを有効にすると、切り抜き範囲の外側にあるピクセルがすべて削除されます。これらのピクセルは消失するため、将来の調整に使用することはできません。

切り抜きボックスを右クリックし、コンテキストメニューから一般的な切り抜きオプションにアクセスします。

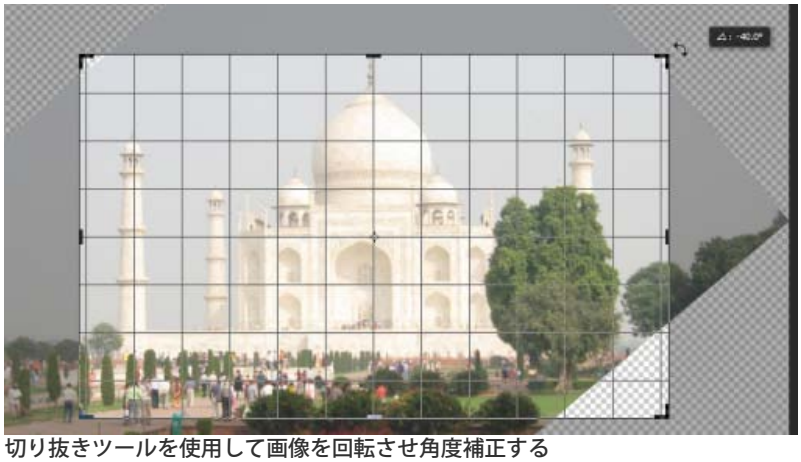
4. Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押して、写真を切り抜きます。

切り抜きと角度補正について詳しくは、Julieanne Kost によるCS6 の新しいデザインの切り抜きツールを参照してください。

画像の角度補正

ページの先頭へ

切り抜き時に画像を角度補正することができます。画像を回転させて、まっすぐに調整します。画像カンバスは回転ピクセルを調整できるように自動的にサイズ変更されます。



切り抜きツールを使用して画像を回転させ角度補正する

- 画像を角度補正するには、次のいずれかの操作を行います。
  - コーナーハンドルの少し外側にポインターを配置し、画像をドラッグして回転させます。切り抜きボックス内にグリッドが表示され、画像がそのグリッドの背後で回転します。
  - コントロールバーの「角度補正」をクリックし、角度補正ツールを使用して基準線を引き、写真を角度補正します。例えば、水平にまたはエッジに沿って線を引き、その線に合わせて画像を角度補正します。

ゆがんだ画像の角度補正のビデオを参照してください。切り抜きツールを使用した画像の角度補正について説明しています。

切り抜き時の遠近法の変形

ページの先頭へ

遠近法の切り抜きツールを使用すると、切り抜き時に画像の遠近法を変形できます。台形ひずみが含まれる画像を操作する際に遠近法の切り抜きツールを使用します。台形ひずみは、オブジェクトの写真を正面からではなく斜めから撮影すると発生します。例えば、高いビルの写真を地上から撮影すると、ビルの上端の辺は下端の辺より短く写ります。

遠近法を変更するための手順
A. 元の画像 B. オブジェクトのエッジに一致する切り抜き選択範囲を調整する C. 最終画像

1. 画像の遠近法を修正するには、切り抜きツールを押し、遠近法の切り抜きツール を選択します。
2. ゆがんだオブジェクトの周囲に選択範囲を描画します。選択範囲のエッジをオブジェクトの長方形のエッジに合わせます。
3. Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押して、遠近法の切り抜きを完了します。

切り抜きツールを使用したカンバスサイズの変更

ページの先頭へ

切り抜きツールを使用して、画像のカンバスサイズを変更できます。切り抜きツール

1. ツールバーから、切り抜きツール を選択します。画像のエッジで境界線表示を切り抜きます。
2. 切り抜きハンドルを外側にドラッグし、カンバスを拡大します。Alt キーまたは Option キーを使用して、すべての側面から拡大します。
3. Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押して、アクションを確定します。

カンバスサイズを変更するには、イメージ／カンバスサイズを選択します。カンバスサイズの変更を参照してください。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

オブジェクトの変形

変形の適用
変形対象の指定
変形の基準点の設定または移動
拡大・縮小、回転、ゆがみ、自由な形に、遠近法またはワープの適用
正確な反転または回転
変形の繰り返し
変形時のオブジェクトの複製
自由な変形
オブジェクトのワープ
パペットワープ

先頭へ戻る

変形の適用

変形によって、画像に拡大・縮小、回転、ゆがみ、引き伸ばしまたはワープの効果を適用できます。変形は、選択範囲、1 つのレイヤー全体、複数のレイヤーまたはレイヤーマスクに適用できます。パス、ベクトルシェイプ、ベクトルマスク、選択範囲の境界線またはアルファチャンネルに変形を適用することもできます。ピクセルを操作しているときに変形を適用すると画質に影響します。ラスター画像に非破壊的な変形を適用するには、スマートオブジェクトを使用します （スマートオブジェクトについてを参照してください）。ベクトルシェイプやパスの変形は、オブジェクトを生成する数学的な演算を変更するだけなので、常に非破壊的です。

変形を適用するには、変形するアイテムを選択した後、変形コマンドを選択します。必要に応じて、変形の操作をする前に基準点を調整します。複数の操作を連続して実行した後、累積的な変形を適用することができます。例えば、「拡大・縮小」コマンドを選択し、ハンドルをドラッグしてサイズを変更してから、「自由な形に」コマンドを選択して、ハンドルをドラッグして変形します。次に、Enter キーまたは Return キーを押して両方の変形を適用します。

Photoshop では、環境設定ダイアログボックスの「一般」で選択した画像補間方式を使用して、変形中に追加または削除されたピクセルのカラー値を計算します。画像補間方式の設定は、変形の速度および画質に直接影響します。初期設定の「バイキュービック法（滑らかなグラデーションに最適）」は、速度は最も遅いですが、最適な結果を得ることができます。

注意： ゆがみフィルターを使用してラスター画像にワープやゆがみを適用することもできます。

画像のゆがみ
A. 元の画像 B. レイヤーを反転 C. 選択境界線を回転 D. オブジェクトの一部を拡大

変形サブメニューのコマンド

3D オブジェクト拡大・縮小ツール オブジェクトがその基準点を基準として拡大または縮小されます。基準点は、変形が実行される基準となる固定ポイントです。このコマンドは、左右と上下の一方または両方に実行することができます。

3D オブジェクト回転ツール オブジェクトが基準点に従って回転します。この基準点は、初期設定では変形対象オブジェクトの中心ですが、別の場所に移動することもできます。

ゆがみ オブジェクトが左右および上下に傾きます。

自由な形に オブジェクトをあらゆる方向に伸縮させます。

遠近法 オブジェクトに遠近法を適用します。

ワープ オブジェクトの形状を操作します。

180°回転、90°回転（時計回り）、90°回転（反時計回り） 選択範囲を指定した角度で時計回りまたは反時計回りに回転します。

左右に反転 選択範囲を上下または左右に反転します。

ページの先頭へ

変形対象の指定

- 次のいずれかの操作を行います。
  - レイヤー全体を変形するには、レイヤーをアクティブにし、何も選択されていないことを確認します。

  注意： 背景レイヤーを変形することはできません。背景レイヤーを通常のレイヤーに変更すれば、変形することができます。

- レイヤーの一部を変形するには、レイヤーパネルでレイヤーを選択してから、レイヤー上の画像の一部を選択します。
- 複数のレイヤーを変形するには、レイヤーパネルでレイヤーをリンクするか、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら複数のレイヤーをクリックして選択します。レイヤーパネルで、Shift キーを押しながらクリックして連続するレイヤーを選択することもできます。（レイヤーの選択、グループ化およびリンクを参照してください）。
- レイヤーマスクまたはベクトルマスクを変形するには、マスクのリンクを解除し、レイヤーパネル内でマスクのサムネールを選択します。
- パスまたはベクトルシェイプを変形するには、パスコンポーネント選択ツール を使用してパス全体を選択するか、パス選択ツール を使用してパスの一部を選択します。パス上のポイントを選択した場合、選択したポイントに接しているパスセグメントだけが変形されます。（パスの選択を参照してください）。
- 選択範囲の境界線を変形するには、選択範囲を作成または読み込みます。次に、選択範囲／選択範囲を変形を選択します。
- アルファチャンネルを変形するには、該当するチャンネルをチャンネルパネルで選択します。

変形の基準点の設定または移動

ページの先頭へ

どの変形も、基準点と呼ばれる固定ポイントを基準として実行されます。初期設定では、このポイントは、変形対象オブジェクトの中心です。ただし、オプションバーの基準点の位置を使用して、基準点を変更したり、中心点を別の場所に移動したりすることもできます。

1. 「変形」のいずれかのコマンドを選択します。画像内にバウンディングボックスが表示されます。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - オプションバー内で、基準点の位置の正方形 をクリックします。それぞれの正方形は、バウンディングボックス上のポイントを表しています。例えば、基準点をバウンディングボックスの左上隅に設定するには、基準点の位置の左上の正方形をクリックします。
   - 画像に表示される変形バウンディングボックスで、基準点 をドラッグします。基準点は、変形対象オブジェクトの外側に移動することもできます。

拡大・縮小、回転、ゆがみ、自由な形に、遠近法またはワープの適用

ページの先頭へ

1. 変形対象を選択します。
2. 編集／変形を選択した後、サブメニューから「拡大・縮小」、「回転」、「ゆがみ」、「自由な形に」、「遠近法」、「ワープ」のいずれかのコマンドを選択します。

   注意： シェイプを変形する場合やパス全体を変形する場合は、変形メニューがパスを変形メニューになります。複数のパスセグメント（パス全体ではない）を変形する場合は、変形メニューがポイントを変形メニューになります。

3. （オプション）オプションバー内で、基準点の位置の正方形 をクリックします。
4. 次のいずれかの操作を行います。
   - 「拡大・縮小」を選択した場合は、バウンディングボックスのハンドルをドラッグします。コーナーハンドルをドラッグするときに Shift キーを押すと、縦横比を固定したまま大きさを変更できます。ポインターをハンドルの上に置くと、ポインターが両方向の矢印に変わります。
   - 「回転」を選択した場合は、ポインターをバウンディングボックスの外側に置いて（ポインターがカーブした両方向の矢印に変わります）、ドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、回転の角度を 15 度単位に固定できます。
   - 「ゆがみ」を選択した場合は、サイドハンドルをドラッグしてバウンディングボックスを傾けます。
   - 「自由な形に」を選択した場合は、コーナーハンドルをドラッグしてバウンディングボックスを伸縮させます。
   - 「遠近法」を選択した場合は、コーナーハンドルをドラッグして遠近法をバウンディングボックスに適用します。
   - 「ワープ」を選択した場合は、オプションバーのワープスタイルポップアップメニューからオプションを選択します。カスタムワープを実行するには、メッシュ内のコントロールポイント、ラインまたは領域をドラッグし、バウンディングボックスとメッシュの形状を変更します。
   - どのタイプの変形の場合でも、オプションバーで値を入力します。例えば、オブジェクトを回転させるには、「回転」テキストボックス で回転角度を指定します。
5. （オプション）編集／変形サブメニューからコマンドを選択し、必要に応じて別のタイプの変形に切り替えます。

   注意： シェイプやパスのようなベクトル画像ではなく、ビットマップ画像を変形する際は、変形の確定を実行するたびにシャープさが少しずつ落ちます。そのため、変形を 1 つずつ別々に適用するよりも、複数のコマンドを実行してから累積した変形を一度に適用する方法が適しています。

6. （オプション）画像をワープする場合は、オプションバーの自由変形モードとワープモードの切り替えボタン をクリックします。
7. 最後に、次のいずれかの操作を行います。

- 確定するには、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。またはオプションバーの確定ボタン ✔ をクリックするか、選択範囲の内部をダブルクリックします。
- 変形をキャンセルするには、Esc キーを押すか、オプションバーの変形をキャンセルボタン ⊘ をクリックします。

正確な反転または回転

ページの先頭へ

1. 変形対象を選択します。
2. 編集／変形を選択して、サブメニューから次のコマンドのいずれかを選択します。
   - 「回転」は、オプションバーで角度を指定できます。
   - 「180°回転」は、画像を 180°回転します。
   - 「90°回転（時計回り）」は、右方向に 90°回転します。
   - 「90°回転（反時計回り）」は、左方向に 90°回転します。
   - 「水平方向に反転」は、垂直軸を中心に水平方向に反転します。
   - 「垂直方向に反転」は、水平軸を中心に垂直方向に反転します。

   注意： シェイプを変形する場合やパス全体を変形する場合は、「変形」コマンドが「パスを変形」コマンドに切り替わります。複数のパスセグメント（パス全体ではない）を変形する場合は、「変形」コマンドが「ポイントを変形」コマンドに切り替わります。

変形の繰り返し

ページの先頭へ

- 編集／変形／再実行、編集／パスを変形／再実行、または編集／ポイントを変形／再実行を選択します。

変形時のオブジェクトの複製

ページの先頭へ

- Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、変形の各コマンドを選択します。

自由な変形

ページの先頭へ

「自由変形」コマンドを使用すると、1 つの連続した操作で一連の変形（回転、拡大・縮小、ゆがみ、自由な形に、遠近法）を適用できます。ワープ変形を適用することもできます。それぞれのコマンドを選択することなく、キーボードショートカットによって変形のタイプを切り替えることができます。

注意： シェイプを変形する場合やパス全体を変形する場合は、「変形」コマンドが「パスを変形」コマンドに切り替わります。複数のパスセグメント（パス全体ではない）を変形する場合は、「変形」コマンドが「ポイントを変形」コマンドに切り替わります。

1. 変形対象を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 編集／自由変形を選択します。
   - 選択範囲、ピクセルベースのレイヤーまたは選択範囲の境界線を変形する場合は、移動ツール を選択します。次に、オプションバーの「バウンディングボックスを表示」を選択します。
   - ベクトルシェイプまたはパスを変形する場合は、パスコンポーネント選択ツール を選択します。次に、オプションバーの「バウンディングボックスを表示」を選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - ドラッグによって拡大または縮小するには、ハンドルをドラッグします。コーナーハンドルをドラッグするときに Shift キーを押すと、縦横比を固定したまま大きさを変更できます。
   - 数値入力によって拡大または縮小するには、オプションバーの「W」および「H」テキストボックスに倍率を入力します。リンクアイコン をクリックすると、縦横比が維持されます。
   - ドラッグによって回転するには、ポインターをバウンディングボックスの外側に置いて（ポインターがカーブした両方向の矢印に変わります）、ドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、回転の角度を 15 度単位に固定できます。
   - 数値入力によって回転するには、オプションバーの「回転」テキストボックス に回転角度を入力します。
   - バウンディングボックスの中心点を基準にして変形するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押し

ながらハンドルをドラッグします。

- 中心点に関係なく変形するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、ハンドルをドラッグします。
- ゆがめるには、Ctrl+Shift キー（Windows）または Command+Shift キー（Mac OS）を押しながら、サイドハンドルをドラッグします。ポインターをサイドハンドルの上に置くと、ポインターがグレーの小さな両方向の矢印に変わります。
- 数値入力によってゆがめるには、オプションバーの「H」テキストボックス（水平方向のゆがみを設定）および「V」テキストボックス（垂直方向のゆがみを設定）に角度を入力します。
- 遠近法を適用するには、Ctrl+Alt+Shift キー（Windows）または Command+Option+Shift キー（Mac OS）を押しながら、コーナーハンドルをドラッグします。ポインターをコーナーハンドルの上に置くと、ポインターがグレーの矢印に変わります。
- ワープするには、オプションバーの自由変形モードとワープモードの切り替えボタン をクリックします。コントロールポイントをドラッグしてオブジェクトのシェイプを操作するか、オプションバーのワープポップアップメニューからオプションを選択します。ワープポップアップメニューからオプションを選択すると、ワープの形状を調整するための正方形のハンドルが使用できるようになります。
- 基準点を変更するには、オプションバーの基準点の位置の正方形 をクリックします。
- アイテムを移動するには、基準点の新しい位置の値をオプションバーの「X」テキストボックス（基準点の水平位置を設定）および「Y」テキストボックス（基準点の垂直位置を設定）に入力します。Photoshop では、基準点の相対位置を使用ボタン をクリックし、現在位置を基準として新しい位置を指定します。

最後のハンドル調整を元に戻すには、編集／取り消しを選択します。

4. 次のいずれかの操作を行います。
   - 確定するには、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。またはオプションバーの確定ボタン ✔ をクリックするか、選択範囲の内部をダブルクリックします。
   - 変形をキャンセルするには、Esc キーを押すか、オプションバーの変形をキャンセルボタン をクリックします。

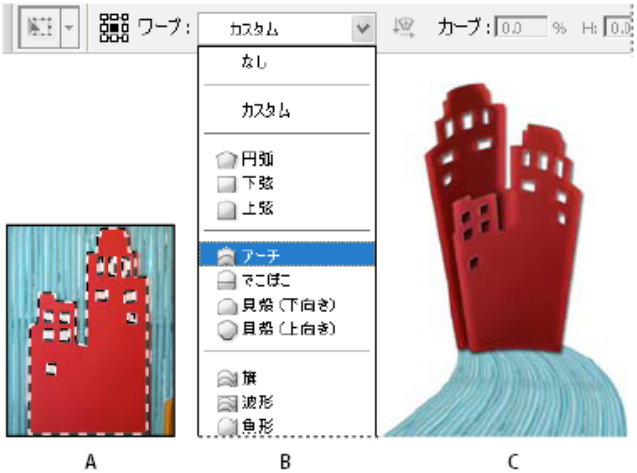
注意： シェイプやパスのようなベクトル画像ではなく、ビットマップ画像を変形する際は、変形の確定を実行するたびにシャープさが少しずつ落ちます。そのため、変形を 1 つずつ別々に適用するよりも、複数のコマンドを実行してから累積した変形を一度に適用する方法が適しています。

オブジェクトのワープ

ページの先頭へ

「ワープ」コマンドを使用すると、コントロールポイントをドラッグして画像の形状、シェイプ、パスなどを操作できます。オプションバーのワープスタイルポップアップメニューのシェイプを使用してワープすることもできます。ワープスタイルポップアップメニューのシェイプは、コントロールポイントをドラッグして変形することができます。

コントロールポイントを使用してアイテムを変形する場合、表示／エクストラを選択すると、ワープのメッシュとコントロールポイントの表示 / 非表示が切り替わります。



ワープの使用
A. ワープするシェイプの選択 B. オプションバーのワープのスタイルのポップアップメニューからワープを選択 C. いくつかのワープオプションを使用した結果

1. ワープ対象を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 編集／変形／ワープを選択します。

- 別の変形コマンドまたは「自由変形」コマンドを選択している場合は、オプションバーの自由変形モードとワープモードの切り替えボタン をクリックします。

3. 次のいずれかの操作を行います。
   - 特定のシェイプを使用してワープするには、オプションバーのワープポップアップメニューからワープスタイルを選択します。

コントロールポイントをドラッグしてワープしたメッシュ

- シェイプを操作するには、コントロールポイント、バウンディングボックスのセグメント、メッシュ、またはメッシュ内の領域をドラッグします。曲線を調整するには、コントロールポイントのハンドルを使用します。この操作は、ベクトル画像の曲線セグメントのハンドルを調整するのと似ています。

最後のハンドル調整を元に戻すには、編集／取り消しを選択します。

ワープのシェイプの操作
A. 元のワープメッシュ B. ハンドル、メッシュセグメント、メッシュ内の領域の調整

- ワープメニューから選択したワープスタイルの向きを変更するには、オプションバーのワープの方向を変更ボタン をクリックします。
- 基準点を変更するには、オプションバーの基準点の位置の正方形 をクリックします。
- 数値を使用してワープの量を指定するには、オプションバーの「カーブ」（カーブを設定）、「H」（水平方向のゆがみを設定）、「V」（垂直方向のゆがみを設定）の各テキストボックスに値を入力します。ワープスタイルポップアップメニューで「なし」または「カスタム」を選択した場合は、数値を入力することはできません。

4. 次のいずれかの操作を行います。
   - 確定するには、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押すか、オプションバーの確定ボタン ✔ をクリックします。
   - 変形をキャンセルするには、Esc キーを押すか、オプションバーの変形をキャンセルボタン ⊘ をクリックします。

注意： シェイプやパスのようなベクトル画像ではなく、ビットマップ画像を変形する際は、変形の確定を実行するたびにシャープさが少しずつ落ちます。そのため、変形を 1 つずつ別々に適用するよりも、複数のコマンドを実行してから累積的変形を適用する方法が適しています。

パペットワープ

ページの先頭へ

パペットワープは、メッシュを視覚化して、他の領域に影響を与えずに特定の画像領域を大きく変形できます。画像のちょっとしたレタッチ（髪型など）から、大がかりな変形（腕や脚の位置の変更など）まで、様々な用途に使用できます。

画像レイヤーのほか、パペットワープはレイヤーマスクやベクトルマスクにも適用できます。画像を崩さずに変形するには、スマートオブジェクトを使用します（スマートオブジェクトの作成を参照してください）。

1. レイヤーパネルで、変形するレイヤーまたはマスクを選択します。
2. 編集／パペットワープを選択します。
3. オプションバーで、次のメッシュ設定を調整します。

   モード メッシュの全体的な伸縮性を指定します。

   広角の画像やテクスチャマップのワープに適した伸縮性の高いメッシュには、「変形」を選択します。

   密度 メッシュのポイントの間隔を指定します。「ポイント数を増加」を選択すると精度は向上しますが処理時間がかかり、「ポイント数を減少」を選択するとその逆になります。

   拡張 メッシュの外枠を伸長または縮小します。

   メッシュを表示 選択を解除すると調整ピンだけが表示され、変形のプレビューがクリアになります。

   調整ピンを一時的に隠すには、H キーを押します。

4. 画像ウィンドウ内をクリックして、変形する領域と固定する領域にピンを追加します。

パペットメッシュ上でピンを動かします。隣接するピンによって周囲の領域の状態が保たれます。

5. ピンを移動または削除するには、次のいずれかの操作を行います。

- ピンをドラッグして、メッシュをワープします。
- 別のメッシュエリアが重なって見えなくなったメッシュエリアを表示するには、オプションバーでピンの深さボタン をクリックします。
- 選択したピンを削除するには、Delete キーを押します。他のピンを個別に削除するには、目的のピンにカーソルを合わせ、Alt キー（Windows）または Option（Mac OS）キーを押します。ハサミアイコン が表示されたらクリックします。
- オプションバーで、すべてのピンを削除ボタン をクリックします。

複数のピンを選択するには、Shift キーを押しながらクリックするか、コンテキストメニューから「すべてを選択」を選択します。

6. ピンの周りでメッシュを回転するには、メッシュを選択して、次のいずれかの操作を実行します。

- メッシュを決まった角度だけ回転するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押し、カーソルをピンの近くに置きます。このとき、カーソルがピンに触れないようにします。円が表示されたら、画面を見ながらドラッグしてメッシュを回転します。

オプションバーに回転角が表示されます。

- 選択したモードオプションに基づいてメッシュを自動回転するには、オプションバーの回転メニューから「自動」を選択します。

7. 変換が完了したら、Enter キーまたは Return キーを押します。

Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押して、選択したピンを中心にメッシュを回転します。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

切り抜き、回転およびカンバスの調整

画像の切り抜き
切り抜き時の遠近法の変形（CS5）
スキャンした写真の切り抜きと角度補正
画像の角度補正
画像全体の回転または反転
カンバスサイズの変更
フレームの作成

画像の切り抜き

ページの先頭へ

切り抜きとは、構図の焦点や強調部分を作成するために、画像の一部を取り除く処理です。画像は、切り抜きツール および「切り抜き」コマンドを使用して切り抜くことができます。また、「角度補正して切り抜き」コマンドと「トリミング」コマンドを使用してピクセルをトリミングすることもできます。

CS6 の新しい切り抜きツールの使用方法について詳しくは、CS6 での写真の切り抜きと角度補正を参照してください。

切り抜きツールの使用

切り抜きツールを使用した画像の切り抜き（CS5）

1. 切り抜きツール を選択します。
2. （オプション）必要に応じてオプションバーで切り抜きツールのオプションを設定します。
   - 再サンプルを実行しないで画像を切り抜く（初期設定）には、オプションバーの「解像度」テキストボックスが空であることを確認します。「クリア」ボタンをクリックすると、すべてのテキストボックスを簡単に空にすることができます。
   - 切り抜きの際に画像の再サンプルを実行するには、オプションバーで高さ、幅および解像度の値を入力します。高さと幅の寸法を入れ替えるには、高さと幅の入れ替えアイコン をクリックします。
   - 別の画像の寸法および解像度に基づいて画像を再サンプルするには、該当する別の画像を開き、切り抜きツールを選択して、オプションバーの「前景」ボタンをクリックします。次に、切り抜きの対象となる画像をアクティブにします。

   切り抜き時に再サンプルすると、環境設定／一般で設定されている初期設定の画像補間方式が使用されます。

   プリセットの再サンプルを選択または作成するには、オプションバーの切り抜きツールアイコンの横にある三角形をクリックします（ツールプリセットの作成と使用を参照してください）。
3. 画像内の切り抜きたい部分をドラッグして、選択範囲を作成します。
4. 必要に応じて切り抜き選択範囲を調整します。
   - 切り抜き選択範囲を別の位置に移動するには、ポインターをバウンディングボックスの内側に置いてドラッグします。
   - 選択範囲を拡大または縮小するには、ハンドルをドラッグします。縦横比を固定するには、Shift キーを押しながらコーナーハンドルをドラッグします。
   - 選択範囲を回転するには、ポインターをバウンディングボックスの外側に置いて（ポインターがカーブした両方向の矢印に変わります）ドラッグします。選択範囲の回転の中心点を移動するには、バウンディングボックスの中心にある円形をドラッグします。（モノクロ 2 階調モードでは、選択範囲を回転させることができません）。
5. オプションバーで、以下を設定します。

   切り抜き範囲　「隠す」を選択すると、切り抜き範囲が画像ファイルに保持されます。非表示になった領域は、移動ツール を使用して画像を移動すると、また見えるようになります。「削除」を選択すると、切り抜き範囲は破棄されます。

   注意： 背景レイヤーのみの画像の場合、「切り抜き範囲」オプションは使用できません。背景レイヤーを通常レイヤーに変換する必要があります。

切り抜きガイドオーバーレイ 「三分割法」を選択すると、上下左右を三等分するガイドが表示され、切り抜き範囲を選択しやすくなります。「グリッド」を選択すると、切り抜くサイズに応じて間隔が調整されるガイドラインが表示されます。

シールド 切り抜きシールドは、画像内の削除または非表示領域に影を付けます。「シールド」を選択すると、シールドのカラーおよび不透明度を指定できます。「シールド」の選択を解除すると、切り抜き選択範囲の外部の領域が表示されます。

6. 次のいずれかの操作を行います。
   - 切り抜き操作を確定するには、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押すか、オプションバーの確定ボタン ✔ をクリックするか、切り抜き選択範囲内をダブルクリックします。
   - 切り抜き操作をキャンセルするには、Esc キーを押すか、オプションバーでこの切り抜き操作をキャンセルボタン ⊘ をクリックします。

「切り抜き」コマンドを使用した画像の切り抜き

1. 選択ツールのいずれかを使用して、画像内の切り抜く範囲を選択します。
2. イメージ／切り抜きを選択します。

「トリミング」コマンドを使用した画像の切り抜き

「トリミング」コマンドでは、「切り抜き」コマンドとは異なる方法で不要な画像データを削除することによって画像を切り抜きます。周囲の透明ピクセル、つまり指定したカラーの背景ピクセルをトリミングすることによって、画像を切り抜くことができます。

1. イメージ／トリミングを選択します。
2. トリミングダイアログボックスからオプションを選択します。
   - 「透明ピクセル」は、画像のエッジから透明部分をトリミングし、透明部分のピクセルを含まない最小画像を残します。
   - 「左上のピクセルカラー」は、画像から見て左上ピクセルのカラーの領域を削除します。
   - 「右下のピクセルカラー」は、画像から見て右下ピクセルのカラーの領域を削除します。
3. トリミングする画像の領域を「上端」、「下端」、「左端」、「右端」から選択します。複数選択することも可能です。

ページの先頭へ

切り抜き時の遠近法の変形（CS5）

CS6 の遠近法の変形方法について詳しくは、切り抜き時の遠近法の変形を参照してください。

切り抜きツールのオプションを使用すると、画像の遠近法を変更することができます。これは、台形ひずみが含まれる画像を操作する際に非常に便利です。台形ひずみは、オブジェクトの写真を正面からではなく斜めから撮影すると発生します。例えば、高いビルの写真を地上から撮影すると、ビルの上端の辺は下端の辺より短く写ります。

遠近法を変更するための手順
A.初期の切り取り選択ツールを描く B.オブジェクトのエッジに一致する切り取り選択ツールを調節する C.切り取り領域を拡張する D.最終画像

1. 切り抜きツール を選択し、切り抜きモードを設定します。
2. 元のシーンでは長方形だったオブジェクト（画像には長方形として写っていない）のまわりの切り抜き選択範囲をドラッグします。このオブジェクトのエッジを使用して、画像の遠近法を定義することになります。選択範囲は後で調整できるため、正確である必要はありません。

注意： 画像の遠近法を思うように変更するには、元のシーンで長方形であったオブジェクトを選択する必要があります。

3. オプションバーで「遠近法」を選択し、必要に応じてその他のオプションも設定します。
4. 切り抜き選択範囲のコーナーハンドルを移動して、オブジェクトのエッジに合わせます。これによって画像の遠近法を定義することになるので、正確にオブジェクトのエッジに合わせることが重要です。
5. サイドハンドルをドラッグして、遠近法を維持しながら切り抜き範囲を拡大します。

   切り抜き選択範囲の中心点は移動しないでください。元の中心点の位置に基づいて遠近法が修正されます。

6. 次のいずれかの操作を行います。
   - 操作を確定するには、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押すか、オプションバーの確定ボタン ✔ をクリックするか、切り抜き選択範囲内をダブルクリックします。
   - 切り抜き操作をキャンセルするには、Esc キーを押すか、オプションバーでこの切り抜き操作をキャンセルボタン ⊘ をクリックします。

スキャンした写真の切り抜きと角度補正

ページの先頭へ

スキャナーに複数の写真を配置して一度にスキャンし、1 つの画像ファイルを作成することができます。「角度補正して切り抜き」コマンドは、複数画像のスキャンから個別の画像ファイルを作成できる自動化された機能です。

最適な結果を得るには、スキャン時の画像の間隔を 1/8 インチにし、「ノイズ」がほとんどない均一なカラー（通常はスキャナーの台）を背景として使用する必要があります。「角度補正して切り抜き」コマンドには、明瞭な輪郭で囲まれた画像が最も適しています。「角度補正して切り抜き」コマンドで適切に処理できない画像ファイルには、切り抜きツールを使用します。

1. 分割したい画像が含まれる、スキャンによって取り込んだファイルを開きます。
2. 目的の画像が含まれるレイヤーを選択します。
3. 切り抜きたい画像の周囲に選択範囲を作成します。

   この方法は、スキャンファイルのすべての画像を処理するわけではない場合に便利です。

4. ファイル／自動処理／角度補正して切り抜きを選択します。スキャン画像が処理され、各画像が個別のウィンドウに表示されます。

   「角度補正して切り抜き」コマンドで適切に分割されない画像がある場合は、その画像と一部の背景の周囲に選択範囲の境界線を作成し、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらコマンドを選択すると、1 つの画像のみが背景から分割されます。

画像の角度補正

ページの先頭へ

ものさしツールでは、地平線、建物の壁面およびその他の主要な要素が含まれる画像をすばやく整列する角度補正オプションを使用できます。

1. ものさしツール を選択します。（必要に応じて、スポイトツールをクリックしてマウスを押したままにして、ものさしツールを表示します）。
2. 画像内の主要な水平方向または垂直方向の要素上でドラッグします。
3. オプションバーで、「角度補正」をクリックします。

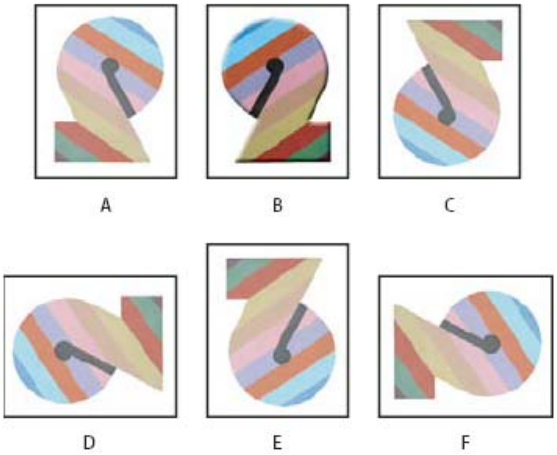
   Photoshop により、画像の角度が補正され、画像が自動的に切り抜かれます。新しいドキュメントの境界を越える画像領域を表示するには、編集／取り消しを選択します。

   自動的な切り抜きを一切使用しない場合は、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら「角度補正」をクリックします。

画像全体の回転または反転

ページの先頭へ

「画像の回転」コマンドを使用すると、画像全体を回転または反転できます。このコマンドは、個別のレイヤーまたはレイヤーの一部、パス、または選択範囲の境界線では無効です。選択範囲またはレイヤーを回転するには、「変形」コマンドまたは「自由変形」コマンドを使用します。



画像の回転
A.水平方向に反転 B.オリジナル画像 C.垂直方向に反転 D.90°回転（反時計回り） E.180°回転F.90°回転（時計回り）

- イメージ／画像の回転を選択して、サブメニューから次のコマンドのいずれかを選択します。

  180° 画像を 180°回転します。

  90°（時計回り） 画像を時計回りに 90°回転します。

  90°（反時計回り） 画像を反時計回りに 90°回転します。

  角度入力 指定した角度に画像を回転します。このオプションを選択した場合は、「角度」テキストボックスに -359.99 ～ +359.99 の範囲で角度を入力します （「°（時計回り）」または「°（反時計回り）」を選択できます）。「OK」をクリックします

  カンバスを左右または上下に反転 画像をそれぞれの軸に沿って反転します。

  注意： 「画像の回転」は破壊的な編集で、実際にファイル情報を変更します。表示用に画像を非破壊的に回転する場合は、回転ツールを使用してください。

ページの先頭へ

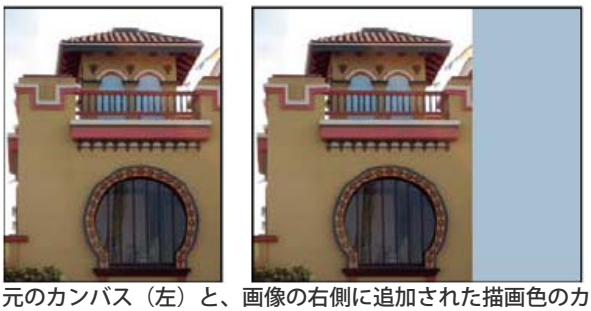
カンバスサイズの変更

カンバスサイズは画像の編集が可能な領域です。「カンバスサイズ」コマンドを使用すると、画像のカンバスサイズを拡大または縮小することができます。カンバスサイズを拡大すると、既存の画像の周囲にスペースが追加されます。画像のカンバスサイズを縮小すると、画像が切り抜かれます。背景が透明である場合に画像のカンバスサイズを拡大すると、追加されたカンバスは透明になります。画像の背景が透明ではない場合は、追加されるカンバスのカラーを決定するためのオプションがいくつか用意されています。

1. イメージ／カンバスサイズを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 「幅」および「高さ」ボックスに変更後のサイズを入力します。「幅」および「高さ」テキストボックスの横にあるポップアップメニューから使用する単位を選択します。
   - 「相対」を選択し、画像の現在のカンバスサイズから増減する量を入力します。カンバスに追加するには正の数値を入力します。カンバスから除去する場合は負の数値を入力します。
3. 「基準位置」では、基準位置指定ボックスをクリックして、新しいカンバスエリア上で既存の画像を配置する場所を示します。
4. カンバス拡張カラーメニューから、次のいずれかのオプションを選択します。
   - 「描画色」を選択すると、新しいカンバスエリアが現在の描画色で塗りつぶされます。
   - 「背景色」を選択すると、新しいカンバスエリアが現在の背景色で塗りつぶされます。
   - 「ホワイト」、「ブラック」または「グレー」を選択すると、新しいカンバスエリアがその色で塗りつぶされます。
   - 「その他」を選択すると、カラーピッカーを使用して新しいカンバスエリアの色を選択できます。

   注意： カンバス拡張カラーメニューの右にある白い正方形をクリックして、カラーピッカーを開くこともできます。

   画像に背景レイヤーが含まれていない場合、カンバス拡張カラーメニューは使用できません。
5. 「OK」をクリックします。



元のカンバス（左）と、画像の右側に追加された描画色のカンバス（右）

ページの先頭へ

フレームの作成

カンバスのサイズを増やして色で塗りつぶすことにより、写真のようなフレームを作成します。

記録済みのアクションのいずれかを使用して、スタイル付きのフォトフレームを作成することもできます。この作業には写真のコピーを使用することをお勧めします。

1. アクションパネルを開きます。ウィンドウ／アクションを選択します。
2. アクションパネルメニューの「フレーム」を選択します。
3. リストからフレームアクションのいずれかを選択します。
4. 選択項目を再生ボタンをクリックします。

   アクションが再生され、写真の周りにフレームが作成されます。

関連項目

- Camera Raw での画像の回転、トリミング、およびレタッチ

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

パノラマ画像の作成（Photoshop）

Photomerge について
Photomerge 用の写真の撮影
Photomerge コンポジションの作成
360 度パノラマの作成（Photoshop Extended）

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

抜粋記事：Panoramas made easy（英語のみ）
Scott Kelby
Adobe Photoshop Book for Digital Photographers から抜粋したこの記事を参照して Photomerge をすばやくマスターします。

トップへ戻る

Photomerge について

「Photomerge™」コマンドは、複数の写真を連続した 1 つの画像に結合できます。例えば、背景が少しずつ重なるように町並みの写真を 5 枚撮影し、それらを組み合わせてパノラマを作成することができます。「Photomerge」コマンドは、横に並んだ写真も縦に並んだ写真も合成することができます。

元の画像（上）と完成した Photomerge コンポジション（下）

Photomerge コンポジションを作成するには、ファイル／自動処理／Photomerge を選択し、ソースファイルを選択して、レイアウトおよび描画オプションを指定します。選択するオプションは、パノラマの撮影方法によって異なります。例えば、360 度パノラマの画像を撮影した場合、「球面法」レイアウトオプションが推奨されます。このオプションを選択すると、画像が球面内部にマッピングされたような形でつなぎ合わされ、360 度パノラマの表示がシミュレーションされます。

Photomerge の概要に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0013_jp を参照してください。

トップへ戻る

Photomerge 用の写真の撮影

パノラマに合成するには、パノラマに適した写真が必要になります。Photomerge で使用する写真を撮影する場合は、次の指針に従ってください。

画像を十分に重ねる 各画像の約 40%の領域を重ねます。この重なりの部分が少ないと、Photomerge は自動でパノラマに合成することができません。ただし、重なりの部分が多すぎても問題になります。全体の 70 %以上が重なっていると、画像を合成できない場合があります。それぞれの写真が互いに少しずつ異なるように撮影してください。
焦点距離を一定に保つ ズームレンズを使用する場合は、写真の撮影中にズームインまたはズームアウトして焦点距離を変更しないでください。
撮影時にはカメラを水平に保つ 画像間でのわずかな傾きは Photomerge で処理できますが、それ以上傾くと、画像を結合してパノラマに合成する際にエラーになることがあります。上部が回転する三脚を使用すると、カメラの水準を固定できるので視点を一定に保持できます。

同じ位置から撮影する 一連の写真を撮影する場合は、視点が同じになるようにできるだけ同じ位置から撮影します。カメラに光学式ファインダを取り付けて目に近付けて持つと、視点を一定に保持しやすくなります。または、三脚を使用してカメラの位置を固定します。
ゆがんだレンズの使用を避ける ゆがんだレンズを使用すると、Photomerge での処理を妨げる可能性があります。ただし、「自動設定」オプションで、魚眼レンズで撮影した画像を調整できます。
露出を一定に保つ フラッシュを使用して撮影した写真とそうでない写真を使用するのは避けてください。Photomerge の合成機能を使用して写真による露出の違いを補正することができますが、違いが大きすぎると調整が難しくなります。一部のデジタルカメラでは、撮影時に自動的に露出の設定が変更されるので、すべての写真の露出が同じになるように、カメラの設定を確認する必要があります。

トップへ戻る

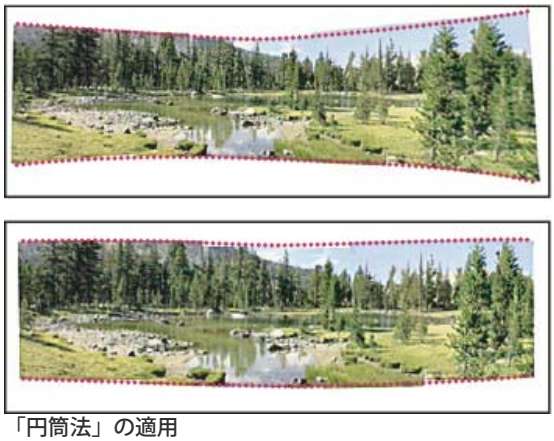
Photomerge コンポジションの作成

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - ファイル／自動処理／Photomerge を選択します。
   - Adobe® Bridge のメニューバーで、ツール／Photoshop／Photomerge を選択します。手順 5 に進みます。
     注意： Bridge で「Photomerge」コマンドを選択すると、Bridge に現在表示されているすべての画像が使用されます。特定の画像のみを使用する場合は、使用する画像を選択してから「Photomerge」コマンドを選択します。
2. Photomerge ダイアログボックスのソースファイルにある使用ポップアップメニューで次のいずれかのオプションを選択します。
   ファイル 個々のファイルを使用して Photomerge コンポジションを生成します。

   フォルダー フォルダーに保存されているすべての画像を使用して Photomerge コンポジションを作成します。
3. 次のいずれかの操作を行って、使用する画像を指定します。
   - 画像ファイルまたは画像のフォルダーを指定するには、「参照」ボタンをクリックして、目的のファイルまたはフォルダーに移動します。
   - 現在 Photoshop で開いている画像を使用するには、「開いているファイルを追加」をクリックします。
   - ソースファイルリストから画像を削除するには、削除するファイルを選択して「削除」ボタンをクリックします。
4. レイアウトオプションを選択します。
   自動 Photoshop によってソース画像が分析され、遠近法、円筒法、球面法のうち、Photomerge の生成に適したレイアウトが適用されます。

   遠近法 複数の元画像から 1 つを参照画像として指定し（デフォルトでは中央の画像）、一貫したコンポジションを作成します。次に、複数のファイル間で重なり合うコンテンツが一致するように、その他の画像が変形されます（必要に応じて、再配置、拡張またはゆがみが行われます）。

   円筒法 折り畳まれた円柱上に個別の画像を表示することで、遠近法レイアウトで発生する可能性がある蝶ネクタイ状のゆがみを軽減できます。複数のファイル間で重なり合うコンテンツは一致したままです。参照画像は、中心に配置されます。横広なパノラマを作成する場合に適しています。



「円筒法」の適用
A. 元の画像 **B.** 「円筒法」を適用した画像

   球面法 球面内部にマッピングするように画像を整列および変換します。360 度にわたる画像セットがある場合は、これを使用して 360 度パノラマを作成できます。「球面法」を使用すると、他のファイルセットでもパノラマのような結果が得られます。

   コラージュ 複数のレイヤーを整列させ、重なり合うコンテンツを一致させ、元のレイヤーを一致させ（回転または拡大・縮小）します。

   位置の変更 複数のレイヤーを整列させ、重なり合うコンテンツを一致させます。ただし、元のレイヤーの変形（拡張やゆがみ）は実行されません。
5. 必要に応じて次のオプションを選択します。

画像を合成 画像間の最適な境界線を探し、その境界線に基づいて継ぎ目を作成して、画像のカラーを一致させます。「画像を合成」をオフにすると、単純な長方形の合成が行われます。この設定は、合成マスクを手動でレタッチする場合に適しています。

周辺光量補正 レンズの特性や不適切な陰影でエッジが暗くなった画像の露光量を補正します。

幾何学ゆがみの補正 樽型収差、糸巻き型収差、または魚眼型収差を補正します。

6. 「OK」をクリックします。

Photoshop では、画像が重なり合う場所の合成を最適化するため、レイヤーマスクを追加して、ソース画像から単一のマルチレイヤー画像が作成されます。レイヤーマスクを編集するか、調整レイヤーを追加して、パノラマの様々な部分に微調整を加えることができます。

画像の境界線の周りの空白領域を置換するには、コンテンツに応じた塗りつぶしを使用します（詳しくは、コンテンツに応じた塗りつぶし、パターン塗りつぶし、ヒストリー塗りつぶしを参照してください）。

トップへ戻る

360 度パノラマの作成（Photoshop Extended）

Photomerge と 3D 機能を組み合わせて、360 度パノラマを作成します。まず、パノラマを作成する画像をつなぎ合わせ、「球パノラマ」コマンドを使用してパノラマが途切れないように球状に巻きます。

必ず、十分に重なる部分を含む完全な円の画像を撮影してください。三脚で PANO-HEAD を使用して撮影すると、よい結果が得られます。

1. ファイル／自動処理／Photomerge を選択します。
2. Photomerge ダイアログボックスで、使用する画像を追加します。

   光景の上端（天頂）または下端（天底）を覆う画像を含めないでください。これらの画像は後で追加します。

3. 「レイアウト」で「球面法」を選択します。
   魚眼レンズで写真を撮影した場合は、「自動」と「幾何学ゆがみの補正」を選択します。Photoshop でレンズを自動的に特定できない場合は、アドビ システムズ社のウェブサイトから無料の Adobe Lens Profile Creator をダウンロードします。
4. （オプション）「周辺光量補正」または「幾何学ゆがみの補正」を選択します。
5. 「OK」をクリックします。

   パノラマ画像のエッジには透明ピクセルがある可能性があります。このような透明ピクセルが存在すると、最終的な 360 パノラマを正しく球状に巻くことができません。これらのピクセルを切り抜くか、スクロールフィルターを使用して、これらのピクセルを識別して削除することができます。

6. 3D／レイヤーから新規シェイプを作成／球パノラマを選択します。
7. （オプション）球面に上端および下端の画像を手動で追加します。また、3D 球パノラマレイヤーに透明ピクセルが残っている場合は塗りつぶすこともできます。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

画像のシャープとぼかしの調整

シャープ化の推奨
スマートシャープを使用したシャープ化
アンシャープマスクを使用したシャープ化
部分的なシャープ化
ぼかし（レンズ）の追加

シャープ化の推奨

ページの先頭へ

シャープにした画像では、エッジの定義が強調されます。デジタルカメラで撮影した画像でも、スキャンした画像でも、シャープにすることで大部分の画像によい効果がもたらされます。必要なシャープの適用量は、デジタルカメラやスキャナーの性能によって異なります。シャープにしても、大きくぼやけた画像を補正することはできません。

シャープ改善のヒント

- 画像をレイヤー別にシャープにします。後で別の媒体に出力する場合に、再度シャープにすることができます。
- 画像をレイヤー別にシャープにする場合に、レイヤーの描画モードを輝度に設定すると、エッジでのカラーの置き換えを防止できます。
- シャープにすると、画像のコントラストが強調されます。シャープにした後でハイライトやシャドウがクリッピングされる場合は、レイヤーの合成コントロール（レイヤー別にシャープにする場合）を使用してハイライトとシャドウのシャープを防止します。レイヤーを合成するときの色調範囲の指定を参照してください。
- 画像ノイズを軽減する必要がある場合は、ノイズが強調されないように、シャープにする前にノイズを軽減します。
- 画像をシャープにする操作は、こまかく何回かに分けて行います。最初のシャープ操作では、画像のスキャンまたはデジタルカメラでの取り込みに伴ってぼやけた部分を修正します。画像のカラーを修正してサイズを設定した後で、再度画像（または画像のコピー）をシャープにし、出力媒体に応じたシャープの量を追加します。
- 可能であれば、最終媒体に出力してシャープの度合いを判断します。必要なシャープの量は出力媒体に応じて異なります。

最も効果的に画像をシャープにするには、アンシャープマスク（USM）フィルターまたはスマートシャープフィルターを使用します。Photoshop にはこの他に「シャープ」、「シャープ（強）」、「シャープ（輪郭のみ）」フィルターオプションがありますが、これらのフィルターは自動であり、設定やオプションを調整することができません。

画像全体をシャープにするか、選択範囲またはマスクで定義した部分だけをシャープにすることができます。アンシャープマスクフィルターとスマートシャープフィルターは、一度に 1 つのレイヤーにしか適用できないので、複数レイヤーの画像ですべてのレイヤーをシャープにするには、レイヤーを結合するか、ドキュメントを統合する必要があります。

注意： アンシャープマスクという名前から誤解しないでください。この名前は、従来のフィルムを使用した写真に使用される暗室でのテクニックに由来しています。このフィルターは画像をシャープにするためのもので、その逆ではありません。

スマートシャープを使用したシャープ化

ページの先頭へ

スマートシャープフィルターには、アンシャープマスクフィルターにはないシャープコントロールがあります。シャープアルゴリズムを設定するか、ハイライトとシャドウの領域で起こるシャープの量を制御することができます。

1. ドキュメントウィンドウを 100 %にズームして、シャープを正確に表示します。
2. フィルター／シャープ／スマートシャープを選択します。
3. 「シャープ」タブのコントロールを設定します。

   量 適用するシャープの量を設定します。高い値を指定すると、エッジピクセル間のコントラストが増し、シャープさが強調されます。

   半径 シャープの影響を受ける輪郭周辺の幅を設定します。半径の値が高いほど、エッジの影響範囲は広くなり、シャープな画像になります。

   除去 画像をシャープにするためのシャープアルゴリズムを設定します。「ぼかし（ガウス）」は、アンシャープマスクフィルターで使用される方法です。「ぼかし（レンズ）」では、画像のエッジとディテールを検出し、ディテールのシャープをより精細に制御して、シャープに伴うハロー効果を減らします。「ぼかし（移動）」では、カメラや被写体の移動に伴うぼかし効果を減らします。「ぼかし（移動）」を選択した場合は、角度コントロールを設定します。

角度 除去コントロールの「ぼかし（移動）」オプションで、ぼかしの角度を設定します。

精細 ファイルの処理時間を長くして、ぼかし効果をより正確に除去します。

4. 「シャドウ」タブと「ハイライト」タブを使用して、暗い領域と明るい領域のシャープを調整します。これらのタブを表示するには、「詳細」ボタンをクリックします。暗い領域または明るい領域のシャープ化に伴うハロー効果が強すぎる場合は、次のコントロールを使用して減らすことができます。これらのコントロールは、8 bit/チャンネルまたは 16 bit/チャンネルの画像でのみ使用できます。

   補正量 ハイライトまたはシャドウのシャープの補正量を調整します。

   階調の幅 修正するシャドウまたはハイライト内の色調範囲を指定します。スライダーを左右に移動して、「階調の幅」値を増減します。小さい値を設定すると、シャドウ補正では暗い部分だけに、ハイライト補正では明るい部分だけに調整が適用されます。

   半径 ピクセルがシャドウとハイライトのいずれに含まれるかを判断するために使用する、各ピクセルの周りの領域のサイズを設定します。スライダーを左に移動すると領域が小さくなり、右に移動すると領域が大きくなります。

5. 「OK」をクリックします。

ページの先頭へ

アンシャープマスクを使用したシャープ化

アンシャープマスクフィルターは、画像のエッジ沿いにコントラストを強調して、画像をシャープにします。アンシャープマスクは、画像内のエッジを検出するわけではありません。代わりに、指定したしきい値に基づいて、周囲にあるピクセルとは異なるピクセルの場所を割り出します。次に、そのピクセルに隣接するピクセルのコントラストを指定した量だけ強くします。隣接するピクセルの中で、明るいピクセルはさらに明るくなり、暗いピクセルはさらに暗くなります。

さらに、各ピクセルを比較する領域の半径をピクセル単位で指定できます。半径が大きいほど、エッジの効果は大きくなります。

元の画像とアンシャープマスクを適用した画像

画像に適用するシャープの量は、自由に決めてください。ただし、画像をシャープにしすぎると、エッジの周りにハロー効果が生じます。

シャープにしすぎてエッジの周りにハロー効果が生じた画像

アンシャープマスクフィルターの効果は、高解像度で出力した画像よりもモニター表示の画像に顕著に表れます。最終目標がプリントである画像には、様々な設定を試して最も効果的な設定を決定してください。

1. （オプション）複数レイヤーの画像の場合は、シャープにする画像を含むレイヤーを選択します。レイヤーをリンクまたはグループ化している場合でも、アンシャープマスクは一度に 1 つのレイヤーにしか適用できません。アンシャープマスクフィルターを適用する前に、レイヤーを結合することができます。
2. フィルター／シャープ／アンシャープマスクを選択します。「プレビュー」オプションが選択されていることを確認します。

   プレビューウィンドウの画像をクリックし、マウスボタンを押したままにすると、シャープを適用する前の画像を見ることができます。プレビューウィンドウ内をドラッグし、画像の別の部分を調べたり、プラスのボタン（+）やマイナスのボタン（-）をクリックして拡大または縮小することができます。

   アンシャープマスクダイアログボックスにはプレビューウィンドウがありますが、ダイアログボックスを移動して、ドキュメントウィンドウ内でフィルターの効果を確認するほうが便利です。

3. 半径スライダーをドラッグするか値を入力し、エッジピクセル周囲のピクセルをどこまでシャープにするかを決定します。半径の値が大きいほど、エッジの効果は広く適用されます。エッジの効果が広いほど、シャープはより明確になります。

   半径の値は、画像、画像を再生するサイズ、出力方法に応じて異なります。通常、高解像度画像の「半径」には 1 ～ 2 をお勧めします。値を低く設定すると、エッジピクセルだけがシャープになり、高く設定すると広範囲のピクセルがシャープになります。これによる効果は、プリントでは画面上ほど認識できません。それは、高解像度のプリント画像上では 2 ピクセルの半径は比較的狭い範囲に相当するからです。

4. 量スライダーをドラッグするか値を入力し、ピクセルのコントラストの増加量を決定します。通常、高解像度プリント画像には 150 ～ 200 %をお勧めします。
5. しきい値スライダーをドラッグするか値を入力します。周囲のピクセルとの差がこの値を超えると、シャープ時の対象となるエッジピクセルとして判断されます。例えば、しきい値を 4 にすると、0 ～ 255 のスケール上で色調値に 4 以上の差があるすべてのピクセルに影響が及びます。したがって、隣接するピクセルの色調値が 128 と 129 である場合、これらのピクセルは影響を受けません。肌の色などにノイズやポスタリゼーションが生じるのを避けるには、エッジマスクを使用するか、2 ～ 20 の範囲でしきい値を試します。初期設定のしきい値（0）では、画像内のすべてのピクセルがシャープになります。

アンシャープマスクを適用したために、元から明るかったカラーの彩度が強くなり過ぎた場合は、編集／「アンシャープマスク」をフェードを選択し、描画モードメニューから「輝度」を選択します。

ページの先頭へ

部分的なシャープ化

マスクまたは選択範囲を使用すると、画像の一部だけをシャープにすることができます。これは、画像の特定の部分をシャープにしたくない場合に便利です。例えば、エッジマスクを使用して人物画にアンシャープマスクフィルターを適用すると、顔の肌に影響を与えずに、目、口、鼻、頭の輪郭をシャープにすることができます。

エッジマスクを使用して特定の部分だけにアンシャープマスクを適用

選択範囲のシャープ化

1. レイヤーパネルで画像のレイヤーを選択し、選択範囲を作成します。
2. フィルター／シャープ／アンシャープマスクを選択します。オプションを設定して「OK」をクリックします。

   選択範囲だけがシャープになり、残りの画像は変更されません。

エッジマスクを使用した画像のシャープ化

1. マスクを作成して、画像の一部をシャープにします。エッジマスクを作成する方法は数多くあります。使い慣れた方法を使用するか、次の方法を試してください。
   - チャンネルパネルを開き、ドキュメントウィンドウ内で最もコントラストの高いグレースケール画像が表示されているチャンネルを開きます。通常、これはグリーンチャンネルまたはレッドチャンネルです。

コントラストの最も高いチャンネルを選択

   - 選択したチャンネルを複製します。
   - 複製したチャンネルを選択して、フィルター／表現手法／輪郭検出を選択します。
   - イメージ／色調補正／階調の反転を選択して画像の階調を反転します。

輪郭検出フィルターを適用し、階調を反転した画像

   - 階調を反転した画像を選択したまま、フィルター／その他／明るさの最大値を選択します。半径を小さい値に設定して「OK」をクリックし、エッジを太くして、ピクセルを乱数的に変化させます。
   - フィルター／ノイズ／明るさの中間値を選択します。半径を小さい値に設定して「OK」をクリックします。これによって、隣接するピクセルが平均化されます。
   - イメージ／色調補正／レベル補正を選択し、黒点の値を高くして、不要なピクセルを除外します。必要であれば、黒で塗りつぶして最終的なエッジマスクをレタッチすることもできます。

レベル補正で黒点を高く設定してエッジマスクの不要なピクセルを除去した画像

   - フィルター／ぼかし／ぼかし（ガウス）を選択して、エッジをぼかします。

   注意： 明るさの最大値フィルター、明るさの中間値フィルター、ぼかし（ガウス）フィルターによってエッジマスクが柔らかくなるので、最終画像でシャープの効果が周囲になじみます。ここでは 3 つの手順をすべて使用していますが、1 つまたは 2 つの手順だけを試すこともできます。

2. チャンネルパネルで Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら複製したチャンネルをクリックし、エッジマスクを選択範囲にします。

3. レイヤーパネルで画像のレイヤーを選択します。画像に選択範囲が表示されていることを確認します。
4. 選択範囲／選択範囲を反転を選択します。
5. 画像レイヤーで選択範囲をアクティブにしたまま、フィルター／シャープ／アンシャープマスクを選択します。必要なオプションを設定して「OK」をクリックします。

   結果を表示するには、チャンネルパネルで RGB チャンネルを選択し、画像の選択範囲を選択解除します。

   ここで説明したすべての手順を適用するアクションを作成することができます。

ページの先頭へ

ぼかし（レンズ）の追加

画像にぼかしを適用することで被写界深度を浅くし、一部のオブジェクトのみをはっきりと表示し、残りの部分をぼかすことができます。ぼかす部分を指定するには、選択範囲を作成します。または、個別のアルファチャンネル深度情報を指定することで、どの部分にぼかしを適用するかを正確に指定することもできます。

ぼかし（レンズ）フィルターでは、深度情報を使用して、画像内のピクセル位置を判別します。深度情報を選択した状態で、十字カーソルを使用してぼかしの開始点を設定することもできます。深度情報を作成するには、アルファチャンネルとレイヤーマスクを使用します。アルファチャンネル内の黒の領域は写真の手前にあるかのように、白の領域は遠く離れているかのように表示されます。

段階的なぼかし効果（なし〜最大まで）を作成するには、新規にアルファチャンネルを作成し、画像の上部は白く下部は黒くなるように、チャンネルにグラデーションを適用します。次にぼかし（レンズ）フィルターを選択し、ソースポップアップメニューから「アルファチャンネル」を選択します。グラデーションの方向を変更するには、「反転」チェックボックスをオンにします。

どのようなぼかしが作成されるかは、選択した「虹彩絞り」の形状によって変わります。虹彩絞りの形状は、各形状に含まれている羽根の枚数によって決まります。虹彩絞りの羽根は、曲げたり（円形状にします）回転させたりすることで変更できます。さらに、マイナスボタンまたはプラスボタンをクリックして、プレビューを拡大したり縮小したりできます。

1. フィルター／ぼかし／ぼかし（レンズ）を選択します。
2. 「プレビュー」セクションで「高速」を選択すると、プレビューの表示がより高速になります。「精細」を選択すると、最終的な画像を表示できますが、プレビューの生成に時間がかかります。
3. 「深度情報」セクションで、ソースポップアップメニューからソース（ある場合）を選択します。ぼかしの焦点距離スライダーをドラッグして、ピクセルに焦点を当てる深度を設定します。例えば、焦点距離を 100 に設定した場合、深度 1 のピクセルと 255 のピクセルは完全にぼかされますが、100 に近いピクセルはそれほどぼかされません。プレビュー画像をクリックすると、ぼかしの焦点距離スライダーはクリック位置に合わせて変化し、クリック位置のピクセル深度が焦点に設定されます。
4. 深度情報のソースとして使用している選択範囲またはアルファチャンネルを反転するには、「反転」を選択します。
5. 形状ポップアップメニューから、虹彩絞りを選択します。必要に応じて、絞りの円形度スライダーをドラッグして虹彩絞りのエッジを滑らかにしたり、回転スライダーをドラッグして虹彩絞りを回転したりします。ぼかしを強くするには、虹彩絞りの半径スライダーをドラッグします。
6. 「スペキュラハイライト」セクションで、しきい値スライダーをドラッグすると、明るさを制限する値を設定できます。この値より明るいピクセルすべてが、スペキュラハイライトとして扱われます。ハイライトをより明るくするには、明るさスライダーをドラッグします。
7. 画像にノイズを追加するには、「均等に分布」または「ガウス分布」を選択します。画像の色に影響を与えずにノイズを追加するには、「グレースケールノイズ」を選択します。ノイズの量を増減するには、ノイズの量スライダーをドラッグします。

   ぼかしを適用すると、フィルムの粒子やノイズが元の画像から除去されます。レタッチを感じさせず画像を自然な印象にするために、除去されたノイズの一部を画像に戻すことができます。

8. 「OK」をクリックして、変更を画像に適用します。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

コンテンツに応じた拡大・縮小

画像サイズの変更とコンテンツの保護
ビジュアルコンテンツを維持した画像の拡大・縮小
拡大・縮小時に保護するコンテンツの指定

画像サイズの変更とコンテンツの保護

トップへ戻る

「コンテンツに応じて拡大・縮小」コマンドを選択すると、人、建物、動物などの重要なビジュアルコンテンツを変更することなく画像のサイズを変更できます。通常の拡大・縮小機能で画像のサイズを変更すると、すべてのピクセルが均一に変更されますが、コンテンツに応じた拡大・縮小では重要なビジュアルコンテンツが存在しない領域のピクセルが重点的に変更されます。「コンテンツに応じて拡大・縮小」で画像を拡大または縮小すると、画像合成が向上し、レイアウトの調整や向きの変更を行うことができます。通常の拡大・縮小で画像のサイズを変更する場合は、コンテンツに応じた拡大・縮小から通常の拡大・縮小に比率を変更するオプションを使用します。

画像を拡大・縮小する際に特定の領域をそのままの状態で維持するには、「コンテンツに応じて拡大・縮小」でアルファチャンネルを使用して、サイズ変更時にコンテンツを保護します。

「コンテンツに応じて拡大・縮小」はレイヤーおよび選択範囲にも機能します。画像には、RGB、CMYK、Lab、グレースケールの各のカラーモードおよびすべてのビット数を指定できます。「コンテンツに応じて拡大・縮小」は、調整レイヤー、レイヤーマスク、個々のチャンネル、スマートオブジェクト、3D レイヤー、ビデオレイヤー、同時に複数のレイヤーまたはレイヤーグループで使用することはできません。

A. 元の画像 **B.** 縮小した画像 **C.** コンテンツに応じた拡大・縮小を使用して縮小した画像

コンテンツに応じた拡大・縮小についてのビデオは、http://www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_jp でご覧ください（冒頭に、この機能に関する 4 分間の説明があります）。

ビジュアルコンテンツを維持した画像の拡大・縮小

トップへ戻る

1. （オプション）背景レイヤーを拡大または縮小する場合は、選択／すべてを選択します。
2. 編集／コンテンツに応じて拡大・縮小を選択します。
3. オプションバーで、次のいずれかのオプションを選択します。

   基準点の位置 固定ポイントを基準として画像を拡大または縮小するには、基準点の位置 のいずれかの正方形をクリックします。初期設定では、このポイントは、画像の中心です。

   基準点の相対位置を使用 このボタンをクリックし、現在位置を基準として新しい位置を指定します。

   画像位置 基準点を特定の位置に設定します。X 軸と Y 軸のピクセル数を入力します。

   拡大・縮小率 画像の拡大・縮小サイズを元のサイズとの比率で指定します。幅（W）および高さ（H）のパーセント値を入力します。必要に応じて縦横比を固定をクリックします。必要に応じて縦横比を固定 をクリックします。

   量 コンテンツに応じた拡大・縮小と通常の拡大・縮小との比率を指定します。値を指定するには、コンテンツに応じた拡大・縮小のパーセント値をテキストボックスに入力するか、矢印をクリックしてスライダーを移動します。

   保護 保護する領域を指定するアルファチャンネルを選択します。

   スキントーンを保護 画像内の肌の色合いを含む領域をできるだけ保護します。
4. バウンディングボックスのハンドルをドラッグして画像を拡大または縮小します。コーナーハンドルをドラッグするときに Shift キーを押すと、縦横比を固定したまま大きさを変更できます。ポインターをハンドルの上に置くと、ポインターが両方向の矢印に変わります。
5. 変形をキャンセル または変形を確定 をクリックします。

トップへ戻る

拡大・縮小時に保護するコンテンツの指定

1. 保護するコンテンツを中心に選択範囲を指定し、チャンネルパネルで選択範囲をチャンネルとして保存 をクリックします。
2. （オプション）背景レイヤーを拡大または縮小する場合は、選択／すべてを選択します。
3. 編集／コンテンツに応じて拡大・縮小を選択します。
4. オプションバーで、作成したアルファチャンネルを選択します。
5. バウンディングボックスのハンドルをドラッグして画像を拡大または縮小します。

(cc) BY-NC-SA

ゆがみフィルター

ゆがみフィルターの概要
ゆがみツール
画像のゆがみ
領域のマスクとマスク解除
変形の再構築
メッシュの使用
追加レイヤーのプレビュー表示の使用

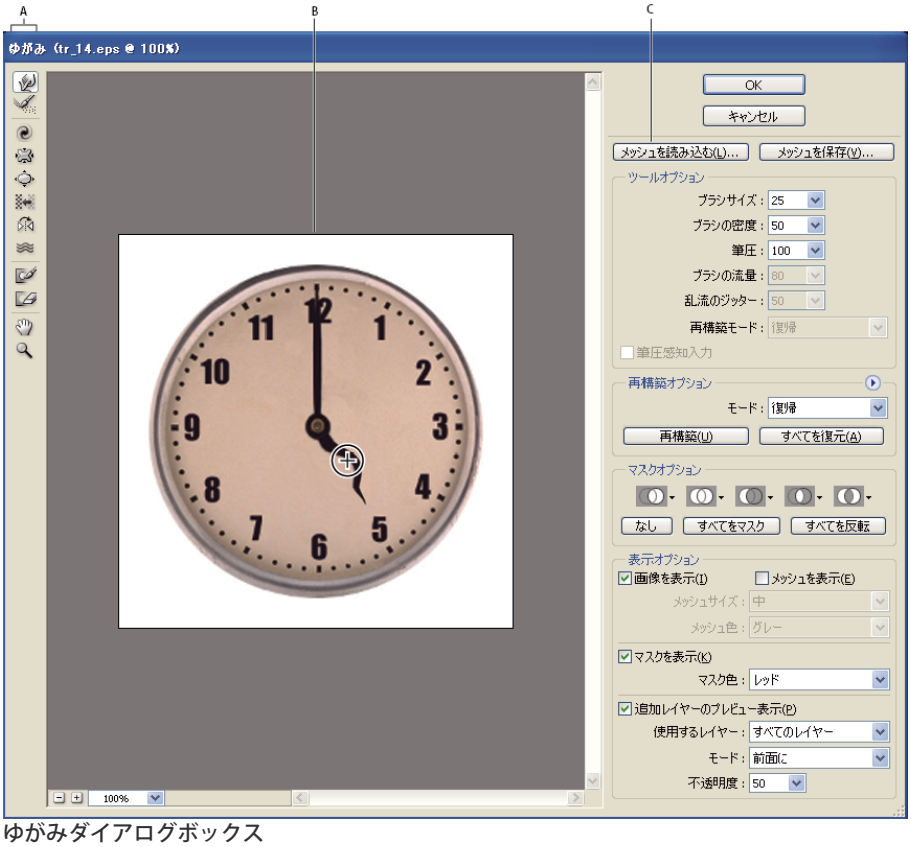
トップへ戻る

ゆがみフィルターの概要

ゆがみフィルターを使用すると、画像内の任意の領域のワープ、乱流、渦、移動、反射、縮小および膨張を実行できます。微妙なゆがみも大きなゆがみも作成できます。そのため、「ゆがみ」コマンドは、画像のレタッチや芸術的な効果の演出を実行する際に強力なツールになります。ゆがみフィルターは、8 bit/チャンネル画像または 16 bit/チャンネル画像に適用できます。

ゆがみフィルターを使用した画像の変形

ゆがみフィルターのツール、オプション、画像プレビューは、ゆがみダイアログボックスにあります。ゆがみダイアログボックスを表示するには、フィルター／ゆがみを選択します。



ゆがみダイアログボックス
A. ツール **B.** プレビュー画像 **C.** オプション

プレビュー画像の拡大または縮小

❖ ゆがみダイアログボックス内のズームツール を選択したとき、プレビュー画像をクリックまたはドラッグすると、ズームインします。また、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらプレビュー画像をクリックまたはドラッグすると、ズームアウトします。ダイアログボックスの下部にある「ズーム」テキストボックスで倍率を指定することもできます。

プレビュー画像内での移動

❖ ゆがみダイアログボックスで手のひらツールを選択し、プレビュー画像内でドラッグします。または、任意のツールを選択し、スペースバーを押しながらプレビュー画像内をドラッグします。

トップへ戻る

ゆがみツール

ゆがみダイアログボックス内のいくつかのツールを使用すると、マウスボタンを押したときやドラッグしたときに、ブラシ領域を変形できます。集中的にゆがめられるのは、ブラシ領域の中心部分です。マウスボタンを押す時間を長くしたり、同じ領域を何度もドラッグしたりすると、効果が増大します。

前方ワープツール ドラッグに合わせてピクセルを前に押し出します。

Shift キーを押しながら、ワープツール、ピクセル移動ツールまたは反射ツールをクリックすると、直前にクリックしたポイントから直線でドラッグしたような効果が得られます。

再構築ツール マウスボタンを押しながらドラッグすると、追加済みのゆがみが元に戻ります。

渦ツール - 右回転 マウスボタンを押し下げる操作やドラッグ操作に合わせて、ピクセルを右に回転します。ピクセルを左に回転するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、マウスボタンを押すかドラッグします。

縮小ツール マウスボタンを押し下げる操作やドラッグ操作に合わせて、ピクセルをブラシ領域の中心に向かって移動します。

膨張ツール マウスボタンを押し下げる操作やドラッグ操作に合わせて、ピクセルをブラシ領域の中心から外に移動します。

ピクセル移動ツール ツールを上にドラッグするとピクセルが左に移動します（下にドラッグするとピクセルが右に移動します）。オブジェクトの周りを時計回りにドラッグしてオブジェクトのサイズを大きくしたり、反時計回りにドラッグしてサイズを小さくしたりすることもできます。上にドラッグしたときにピクセルを右に押し出すには（または下にドラッグしたときにピクセルを左に移動するには）、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。

反射ツール ピクセルをブラシ領域にコピーします。ドラッグすると、境界線に対して垂直に、境界線の左側に反射されます。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグすると、境界線の反対側の領域（例えば、下側境界線の上の領域）に反射されます。一般に、反射する領域をマスクしているときには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグすると、より良い結果が得られます。水面での反射に近い効果を得るには、何度も境界線を描きます。

乱流ツール ピクセルを滑らかにかき混ぜます。これは、炎、雲、波などの効果を演出する場合に便利です。

ゆがみツールオプション

ダイアログボックスの「ツールオプション」領域で、次のオプションを設定します。

ブラシサイズ 画像を変形するために使用するブラシの幅を設定します。

ブラシの密度 ブラシのエッジのぼかし方を制御します。効果はブラシの中央で最も強く、エッジでは弱くなります。

筆圧 プレビュー画像内でツールをドラッグしたときに変形を適用する速度を設定します。筆圧が低いと、ブラシ操作の結果が反映されるのが遅くなるので、正確なタイミングでブラシ操作を停止できます。

ブラシの流量 プレビュー画像内でツール（渦ツールなど）を静止させているときに変形を適用する速度を設定します。設定値が大きいほど、変形が適用される速度が増します。

乱流のジッター 乱流ツールでピクセルをかき混ぜる強さを制御します。

再構築モード 再構築ツールで使用されます。選択したモードによって、再構築ツールによってプレビュー画像の領域がどのように再構築されるかが決まります。

筆圧感知入力 筆圧感知入力タブレットから読み取った筆圧を使用します。このオプションは、筆圧感知入力タブレットを使用している場合だけ、使用可能です。「筆圧感知入力」が選択されている場合、ツールの筆圧は、スタイラスへの筆圧に筆圧ポップアップメニューの値を乗算した値になります。

トップへ戻る

画像のゆがみ

注意： テキストレイヤーまたはシェイプレイヤーが選択されている場合は、テキストまたはシェイプをゆがみフィルターで編集できるように、レイヤーを先にラスタライズする必要があります。テキストレイヤーをラスタライズしないでテキストを変形するには、文字ツール用の「ワープ」オプションを使用します。

1. ゆがみを適用するレイヤーを選択します。現在のレイヤーの一部だけを変更するには、該当する領域を選択します。
2. フィルター／ゆがみを選択します。
3. 画像内の変更しない部分にマスクをかけます。
4. 任意のゆがみツールを使用して、プレビュー画像を変形します。プレビュー画像内をドラッグして画像を変形します。
5. プレビュー画像を変形した後で、再構築ツール またはその他のコントロールを使用して、その画像を全体的にまたは部分的に復元したり、新しい方法で変更したりすることができます。
6. 次のいずれかの操作を行います。

- 「OK」をクリックすると、ゆがみダイアログボックスが閉じ、アクティブなレイヤーに変更内容が適用されます。
- 「キャンセル」をクリックすると、レイヤーに変更内容を適用することなく、ゆがみダイアログボックスが閉じます。
- 「すべてを復元」をクリックすると、各オプションの現在の設定を変更せずに、プレビュー画像に加えたすべての変形が元に戻ります。
- Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら「初期化」をクリックすると、プレビュー画像に施したすべてのゆがみが元に戻り、すべてのオプションが初期設定にリセットされます。

編集メニューの「フェード」コマンドを使用すると、追加の効果を作成できます。

トップへ戻る

領域のマスクとマスク解除

変更しない領域をマスクしたり、マスクを解除したり、マスクした領域と解除した領域を反転したりすることができます。

領域のマスク

プレビュー画像の領域をマスクすることで、それらの領域を変更されないように保護できます。マスクツール を使用してペイントした領域は、マスクされます。既存のマスク、選択範囲または透明効果を使用して領域をマスクすることもできます。プレビュー画像にマスクを表示すると、ゆがみが見やすくなります。

ゆがみダイアログボックスの「マスクオプション」領域でアイコンのポップアップメニューを使用すると、プレビュー画像内でどのようにマスク領域を作成するかを選択できます。

マスクツールの使用 マスクツール を選択し、保護する領域をドラッグします。Shift キーを押しながら 2 つのポイントをクリックすると、両ポイント間を直線的にマスクできます。
選択範囲、マスク、透明領域またはアルファチャンネルの使用 ダイアログボックスの「マスクオプション」領域にある 5 つのオプションの各ポップアップメニューで「選択」、「透明部分」、「レイヤーマスク」、「クイックマスク」または「アルファチャンネル名」を選択します。
すべてのマスクされていない領域のマスク ダイアログボックスの「マスクオプション」領域の「すべてをマスク」ボタンをクリックします。
マスクされていない領域とマスクされた領域の反転 ダイアログボックスの「マスクオプション」領域の「すべてを反転」ボタンをクリックします。
マスク領域の表示と非表示の切り替え ダイアログボックスの「表示オプション」領域で、「マスクを表示」を選択または選択解除します。
マスク領域のカラーの変更 ダイアログボックスの「表示オプション」領域にあるマスク色ポップアップメニューでカラーを選択します。

ゆがみフィルターでのマスクオプション

画像内に既存の選択範囲またはマスクがある場合、ゆがみダイアログボックスを開いたときにその情報が保持されます。次のいずれかのマスクオプションを選択できます。

選択範囲を置き換え 元の画像の選択範囲、マスクまたは透明部分を表示します。

選択範囲に追加 元の画像のマスクを表示し、マスクツールを使用して選択範囲に追加できるようにします。チャンネル内で選択されたピクセルを現在のマスクに追加します。

現在の選択範囲から一部削除 チャンネル内のピクセルを現在のマスクから削除します。

現在の選択範囲との共通範囲 現在のマスク領域と、ポップアップメニューから選択したマスクとの共通領域をマスクします。

選択範囲を反転 選択されたピクセルを使用して現在のマスクを反転します。
注意： 選択範囲が設定されている場合は、プレビューおよび処理範囲が、選択範囲を含む長方形の領域に制限されます（長方形選択ツールの場合、選択範囲がプレビュー範囲となるため、ポップアップメニューにある「選択」は効果がありません）。

領域のマスク解除

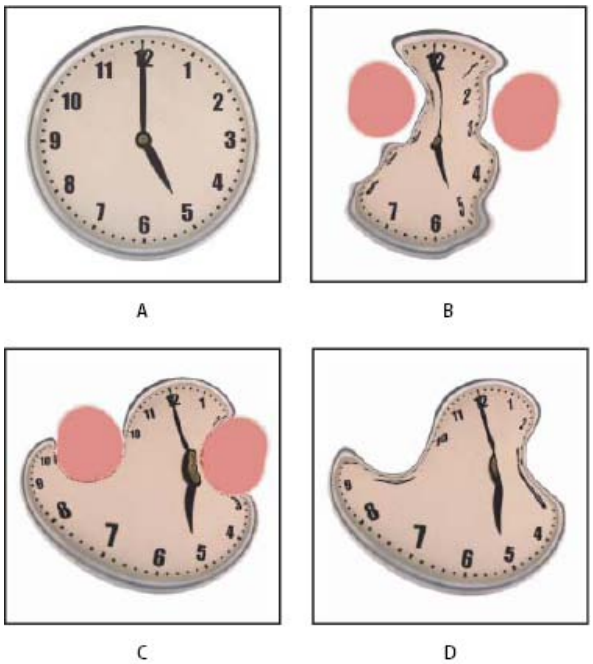
❖ 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- マスク解除ツール を選択し、領域をドラッグします。Shift キーを押しながら 2 つのポイントをクリックすると、両ポイント間を直線的にマスク解除できます。
- すべてのマスクを解除するには、ダイアログボックスの「マスクオプション」領域の「なし」ボタンをクリックします。
- マスクされた領域とマスクされていない領域を反転するには、ダイアログボックスの「マスクオプション」領域の「すべてを反転」ボタンをクリックします。

トップへ戻る

変形の再構築

プレビュー画像を変形した後で、様々なコントロールおよび再構築モードを使用して、変更を元に戻したり、新しい方法でやり直したりすることができます。再構築は 2 つの方法で適用できます。画像全体に再構築を適用して、マスクされていない領域の変形を滑らかにするか、または再構築ツールを使用して特定の領域を再構築することができます。変形された領域の再構築を防止するには、マスクツールを使用します。



マスク領域のゆがみに基づいた再構築
A. 元の画像 **B.** マスク領域によるゆがみ **C.** 「厳密に」モードでの再構築（ボタンを使用） **D.** マスク解除、「滑らかに」モードでのエッジの再構築（ツールを使用）

画像全体の再構築

1. ダイアログボックスの「再構築オプション」領域から再構築のモードを選択します。
2. 「再構築オプション」領域の「再構築」ボタンをクリックして、効果を 1 回適用します。再構築を複数回適用すると、ゆがみの少ない外観の画像を作成できます。

すべてのゆがみの除去

❖ ダイアログボックスの「再構築オプション」領域の「すべてを復元」ボタンをクリックします。これによりマスク領域を含むすべてのゆがみが取り除かれます。

ゆがんだ画像の一部の再構築

1. ゆがみを維持したい領域をマスクします。
2. 再構築ツール を選択します。ダイアログボックスの「ツールオプション」領域にある再構築モードポップアップメニューから、いずれかのモードを選択します。
3. マウスボタンを押すか領域をドラッグします。ブラシの中心の方がより速くピクセルが移動します。Shift キーを押しながら 2 つのポイントをクリックすると、両ポイント間を直線的に再構築できます。

開始点からサンプルされたゆがみの繰り返し

1. プレビュー画像をゆがめた後、ダイアログボックスの「ツールオプション」領域にある再構築モードポップアップメニューから、いずれかのモードを選択します。
2. 再構築ツール を選択して、プレビュー画像内で、マウスボタンを押すか、開始点からドラッグします。

   これにより、スタンプツールなどを使用して領域のコピーをペイントする場合と同じように、開始点でサンプルされたゆがみのコピーが作成されます。ゆがみがない場合は、復帰モードを使用した場合と同じ効果になります。新しい開始点を設定して、再構築ツールを繰り返し使用して様々な効果を作成できます。

再構築モード

次のいずれかの再構築モードを選択できます。

復帰 滑らかにすることなく、ゆがみを均等に元に戻します。
厳密に マスク領域とマスクされていない領域の間のエッジにあるピクセルグリッド（メッシュで表示されます）内の角度を保持します。これにより、エッジに切れ目のような部分ができることがあります。マスクされていない領域が、元の外観に近い状態に復元されます。元の外観を復元するには、「復帰」を使用します。
硬く 弱い磁場のように作用します。マスク領域とマスクされていない領域の間のエッジで、マスクされていない領域にマスク領域のゆがみが反映されます。マスク領域からの距離が遠くなると、ゆがみは少なくなります。
滑らかに マスク領域からマスクされていない領域まで滑らかな連続したゆがみを伝達します。
ゆるく 「滑らかに」に類似した効果を生成しますが、マスク領域とマスクされていない領域の間に、より滑らかな連続したゆがみを生成しま

す。

再構築モードの適用度を調整するには、モードメニューの上にあるラベルのないポップアップメニューから選択します。適用度を調整すると、プレビュー画像に変更が反映されます。

再構築ツールの追加モード

再構築ツールには、ツールを最初にクリックした場所（開始点）のゆがみを使用して、ツールを適用する領域を再構築する 3 つの追加モードがあります。マウスをクリックするたびに新しい開始点が設定されるので、1 つの開始点から効果の適用範囲を広げる場合は、再構築ツールの使用が終了するまでマウスボタンを放さないようにします。

移動して復帰 マスクされていない領域を再構築の開始点の置き換えと一致するよう再構築します。置き換えを使用して、プレビュー画像のすべて、または一部を別の場所に移動することができます。クリックして開始点から徐々に螺旋状に広げるようにドラッグすると、画像の一部が、ペイントした領域に置き換わるか移動します。

変形して復帰（弱） マスクされていない領域を、開始点に存在している置き換え、回転およびサイズと一致するよう再構築します。

変形して復帰（強） マスクされていない領域を、置き換え、回転、水平・垂直方向のサイズおよびゆがみを含め、開始点に存在しているすべてのゆがみと一致するよう再構築します。

メッシュの使用

トップへ戻る

メッシュを使用すると、ゆがみが見やすくなります。メッシュのサイズとカラーを選択し、画像のメッシュを保存して、別の画像に適用することができます。

- メッシュを使用するには、ダイアログボックスの「表示オプション」領域で「メッシュを表示」を選択し、メッシュサイズおよびメッシュ色を選択します。
- メッシュを表示するには、「メッシュを表示」を選択します。「メッシュを表示」が選択されている場合は、プレビュー画像の表示と非表示を切り替えることができます。ダイアログボックスの「表示オプション」領域で「画像を表示」を選択すると、プレビュー画像が表示されます。「画像を表示」の選択を解除すると、メッシュだけが表示されます。
- ゆがみメッシュを保存するには、プレビュー画像をゆがめた後、「メッシュを保存」をクリックします。メッシュファイルの名前と保存先を指定し、「保存」をクリックします。
- ゆがみメッシュを適用するには、「メッシュを読み込む」をクリックして、適用するメッシュファイルを選択し、「開く」をクリックします。画像とゆがみメッシュのサイズが同じでない場合は、画像のサイズに合うようにメッシュが拡大・縮小されます。

追加レイヤーのプレビュー表示の使用

トップへ戻る

プレビュー画像にはアクティブなレイヤーだけを表示したり、追加レイヤーを表示したりできます。モードオプションを使用すると、追加レイヤーをアクティブなレイヤーの手前または背後に表示して、加えた変更を確認しやすくしたり、ゆがみを別のレイヤーで行った別のゆがみに重ねたりできます。

重要： 他のレイヤーが表示されている場合でも、ゆがめられるのはアクティブなレイヤーだけです。

追加レイヤーの表示 「追加レイヤーのプレビュー表示」を選択し、使用するレイヤーポップアップメニューからオプションを選択します。「すべてのレイヤー」を使用する場合、現在のターゲットレイヤーに加えた変更が追加レイヤーに反映されません。ターゲットレイヤーと追加レイヤーの間のブレンドの度合いを変更するには、オーバーレイの不透明度を指定します。モードの選択によって、プレビューでの追加レイヤーとターゲットレイヤーの重なり方が決まります。モードポップアップメニューから、オプションを選択します。

追加レイヤーの非表示 ダイアログボックスの「表示オプション」領域で、「追加レイヤーのプレビュー表示」の選択を解除します。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

Vanishing Point

Vanishing Point ダイアログボックスの概要
Vanishing Point での作業
遠近面とグリッドについて
Vanishing Point での遠近面の作成と編集
Vanishing Point での選択範囲について
画像の別の領域による選択範囲の塗りつぶし
Vanishing Point での選択範囲のコピー
Vanishing Point へのペースト
Vanishing Point でのカラーによるペイント
Vanishing Point でサンプルしたピクセルによるペイント
Vanishing Point での測定（**Photoshop Extended**）
測定値、テクスチャおよび **3D** 情報の書き出し
Photoshop へのグリッドの描画

Vanishing Point を使用すると、ビルの側面や壁、床または四角形オブジェクトなどの遠近法に基づく面がふくまれる画像の編集を可能にします。Vanishing Point を使用して、画像内の面を指定し、ペイント、複製、コピー、ペースト、変形などの編集を適用します。すべての編集に、作業中の面の遠近法が反映されます。画像の内容をレタッチ、追加または削除すると、編集内容に遠近法が反映されて向きと拡大縮小が調整されるので、よりリアルな効果が得られます。Vanishing Point での作業が終了したら、Photoshop で画像の編集を続行できます。画像の遠近面の情報を保持するには、ドキュメントを PSD、TIFF または JPEG 形式で保存します。

画像の遠近面での編集

Photoshop Extended を使用している場合は、画像内のオブジェクトを測定し、3D アプリケーションで使用するために 3D 情報と測定値を DXF および 3DS 形式で書き出すこともできます。

Vanishing Point の使用について説明したビデオは、www.adobe.com/go/vid0019_jp でご覧いただけます。

トップへ戻る

Vanishing Point ダイアログボックスの概要

Vanishing Point ダイアログボックス（フィルター／Vanishing Point）には、遠近面を定義するツール、画像を編集するツール、ものさしツール（Photoshop Extended のみ）および画像のプレビューが含まれています。Vanishing Point のツール（選択、スタンプ、ブラシなど）の動作は、Photoshop のメインツールパネルの対応するツールと同じです。ツールオプションを設定するためのショートカットキーも同じです。Vanishing Point メニュー を開くと、追加のツールの設定およびコマンドが表示されます。

Vanishing Point ダイアログボックス
A. Vanishing Point メニュー **B.** オプション **C.** ツール **D.** Vanishing Point セッションのプレビュー **E.** ズームオプション

Vanishing Point のツール

Vanishing Point の各ツールの機能は、Photoshop のメインツールパネルの対応するツールと同じです。ツールオプションを設定するためのショートカットキーも同じです。選択したツールに応じて、Vanishing Point ダイアログボックスに表示されるオプションが変わります。

面修正ツール 面の選択、編集、移動およびサイズ変更を行います。
面作成ツール 面の 4 つのコーナーポイントを定義し、面のサイズと形状を調整し、新しい面を派生させます。
選択ツール　正方形または長方形の選択範囲を作成します。また、選択範囲を移動またはコピーします。
面内で選択ツールをダブルクリックすると、面全体が選択されます。

スタンプツール 画像のサンプルを使用してペイントします。コピースタンプツールとは異なり、Vanishing Point スタンプツールでは別の画像の要素をコピーすることはできません。詳しくは、Vanishing Point でサンプルしたピクセルによるペイントおよびコピースタンプツールによるレタッチを参照してください。
ブラシツール 選択したカラーを面にペイントします。
変形ツール バウンディングボックスのハンドルを移動して、画像を保持した選択範囲を拡大・縮小、回転および移動します。四角形の選択範囲に対して「自由変形」コマンドを使用するのと似ています。詳しくは、自由な変形を参照してください。
スポイトツール プレビュー画像内をクリックしたときにペイントに使用するカラーを選択します。
ものさしツール 面上のオブジェクトの距離および角度を測定します。詳しくは、Vanishing Point での測定（Photoshop Extended）を参照してください。
ズームツール プレビューウィンドウの画像の表示を拡大または縮小します。
手のひらツール プレビューウィンドウの画像を移動します。

プレビュー画像の拡大または縮小

❖ 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- Vanishing Point ダイアログボックス内のズームツール を選択したとき、プレビュー画像をクリックまたはドラッグすると、ズームインします。また、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらプレビュー画像をクリックまたはドラッグすると、ズームアウトします。
- ダイアログボックスの下部にあるズームポップアップメニューで倍率を指定します。
- ズームインするにはプラス記号（+）、ズームアウトするにはマイナス記号（-）をクリックします。
- プレビュー画像を一時的に拡大するには、X キーを押します。この機能は、コーナーポイントを設定して面を定義するときと、ディテールを操作するときに特に便利です。

プレビューウィンドウの画像の移動

❖ 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- Vanishing Point ダイアログボックスで手のひらツールを選択し、プレビュー画像内でドラッグします。

- 任意のツールを選択し、スペースバーを押しながらプレビュー画像内をドラッグします。

トップへ戻る

Vanishing Point での作業

1. （オプション）**Vanishing Point** で作業するための画像を準備します。
「Vanishing Point」コマンドを選択する前に、次のいずれかの操作を行います。

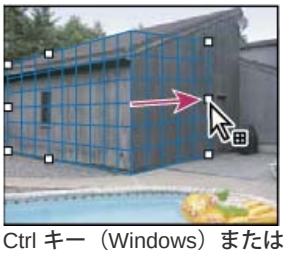
- Vanishing Point での作業結果を別のレイヤーに配置するには、「Vanishing Point」コマンドを選択する前に新しいレイヤーを作成します。Vanishing Point での作業結果を別のレイヤーに配置すると、元の画像も保持され、レイヤーの不透明度のコントロール、スタイルおよび描画モードを使用できます。
- 現在の画像サイズの境界線からはみ出している画像の内容を複製する場合は、追加の内容が収まるようにカンバスサイズを拡大します。詳しくは、カンバスサイズの変更を参照してください。
- Photoshop クリップボードの内容を Vanishing Point にペーストする場合は、ペーストする内容をコピーしてから「Vanishing Point」コマンドを選択します。別の Photoshop ドキュメントの内容をコピーすることもできます。テキストをコピーする場合は、クリップボードへコピーする前にテキストレイヤーをラスタライズする必要があります。
- Vanishing Point での作業結果を画像の特定の領域に限定する場合は、「Vanishing Point」コマンドを選択する前に、選択範囲を作成するか、画像にマスクを追加します。詳しくは、選択ツールの使用およびマスクとアルファチャンネルについてを参照してください。
- Photoshop のあるドキュメントから別のドキュメントに遠近法の設定をコピーするには、一方のドキュメントで Vanishing Point を使用しているときにオブジェクトをコピーします。別のドキュメントで Vanishing Point を使用しているときにオブジェクトをペーストすると、オブジェクトの遠近法が保持されます。

2. フィルター／**Vanishing Point** を選択します。

3. 面の **4** つのコーナーポイントを定義します。
初期設定では、面作成ツール が選択されています。プレビュー画像内をクリックしてコーナーポイントを定義します。面を作成する際に、画像の四角形のオブジェクトをガイドとして使用できます。

面作成ツールによる 4 つのコーナーポイントの定義

追加の面を派生させるには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらエッジポイントをドラッグします。


Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらエッジポイントをドラッグすると、面を派生させることができます。

詳しくは、Vanishing Point での遠近面の作成と編集を参照してください。

4. 画像を編集します。
必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- 選択範囲を指定します。指定した選択範囲は、コピー、移動、回転、拡大・縮小、塗りつぶしまたは変形することができます。詳しくは、Vanishing Point での選択範囲についてを参照してください。
- クリップボードからオブジェクトをペーストします。ペーストしたオブジェクトは画像を保持した選択範囲になり、移動先の面の遠近法を反映します。詳しくは、Vanishing Point へのペーストを参照してください。
- カラーまたはサンプルしたピクセルを使用してペイントします。詳しくは、Vanishing Point でのカラーによるペイントまたは Vanishing Point でサンプルしたピクセルによるペイントを参照してください。
- 画像を保持した選択範囲を拡大・縮小、回転、左右に反転、上下に反転または移動します。詳しくは、Vanishing Point での選択範囲についてを参照してください。
- 面上のオブジェクトを測定します。測定値は、Vanishing Point メニューから「Photoshop へ測定値を描画」を選択し

て、Photoshop で描画することができます。詳しくは、Vanishing Point での測定（Photoshop Extended）を参照してください。

5. （**Photoshop Extended** のみ）**3D** 情報および測定値を **DXF** または **3DS** 形式で書き出します。
テクスチャも 3DS 形式で書き出されます。詳しくは、測定値、テクスチャおよび 3D 情報の書き出しを参照してください。

6. 「**OK**」をクリックします。
「OK」をクリックする前に、Vanishing Point メニューから「Photoshop へグリッドを描画」を選択することによって、Photoshop でグリッドを描画することができます。詳しくは、Photoshop へのグリッドの描画を参照してください。

遠近面とグリッドについて

トップへ戻る

Vanishing Point で編集する前に、画像の遠近法を反映した四角形の面を作成できます。面の精度は画像内での編集内容や調整内容に反映される遠近法の拡大縮小と向きに影響します。

4 つのコーナーポイントを設定すると、遠近面がアクティブになり、バウンディングボックスとグリッドが表示されます。遠近面を拡大縮小、移動または変形して微調整できます。画像内の要素に合わせてグリッドサイズを変更することもできます。バウンディングボックスとグリッドを画像のテクスチャやパターンに合わせると、画像の遠近法を正確に反映できる場合があります。グリッドサイズを調整すると、画像内のオブジェクトを数えやすくなる場合があります。

グリッドを使用すると、遠近面を画像の要素に合わせやすくする以外に、ものさしツールと共に使用したときに測定値を視覚化することができます。グリッドサイズをものさしツールで作成した測定値にリンクさせるオプションもあります。

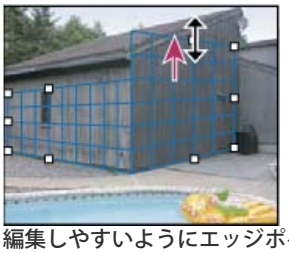
Vanishing Point での遠近面の作成と編集

トップへ戻る

1. Vanishing Point ダイアログボックスで、面作成ツール を選択し、プレビュー画像内をクリックして 4 つのコーナーポイントを追加します。

   画像の四角形のオブジェクトや平面を参考にして遠近面を作成します。ポイントの位置を設定しやすいように、x キーを押してプレビュー画像を拡大します。追加したコーナーポイントが不正確な場合は、Backspace キー（Windows）または Delete キー（Mac OS）を押すと、直前に追加したポイントが削除されます。ドラッグしてポイントを再配置することもできます。

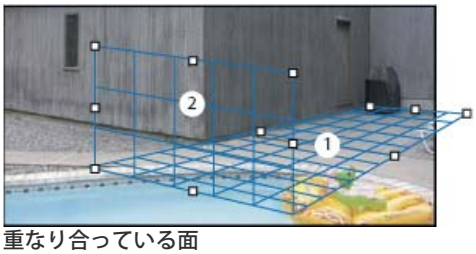
2. 面修正ツール を選択し、次のいずれかの操作を行います。
   - 遠近面を変形するには、コーナーポイントをドラッグします。
   - グリッドを調整するには、「グリッドサイズ」テキストボックスに値を入力するか、下向きの矢印をクリックしてスライダーを移動します。面作成ツールを選択した場合にも、グリッドサイズを調整できます。
   - 面を移動するには、面内をクリックしてドラッグします。
   - 面を拡大縮小するには、バウンディングボックスのセグメントにあるエッジポイントをドラッグします。



編集しやすいようにエッジポイントをドラッグして拡大した面

通常、遠近面のバウンディングボックスとグリッドは青色です。コーナーポイントの配置に問題がある場合は、面は無効になり、バウンディングボックスとグリッドが赤または黄色に変わります。面が無効である場合は、バウンディングボックスとグリッドが青色になるまでコーナーポイントを移動します。

面が重なり合っている場合は、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックすると、重なり合っている面を順に選択できます。



重なり合っている面

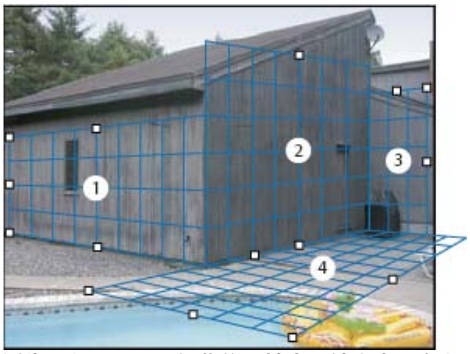
関連する遠近面の作成

Vanishing Point で面を作成したら、同じ遠近法を使用する追加の面を作成（派生）できます。最初の遠近面から 2 番目の面を派生させたら、2 番目の面から追加の面を派生させるというように、追加面の作成を繰り返すことができます。面は必要な数だけ派生させることができます。新しい面は 90 度の角度で派生しますが、任意の角度に調整することができます。複数の面の間で継ぎ目のない編集をしたり、複雑な面でジオメトリと一致させる場合に便利です。例えば、キッチンのコーナーキャビネットは、連続した面の一部として使用されます。面修正ツールを使用すると、関連する遠近面を調整するだけでなく、面のサイズをいつでも変更できます。

1. 面作成ツールまたは面修正ツールを選択して、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、既存の面のバウンディングボックスのエッジポイント（コーナーポイントではない）をドラッグします。

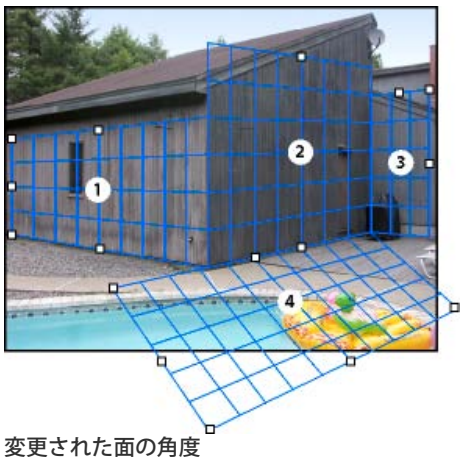
   新しい面は、元の面に対して 90 度の角度で派生します。

   注意： 新しく作成した面が画像と揃わない場合は、面修正ツールを選択し、コーナーポイントを調整します。1 つの面を修正すると、連結している面にも影響します（3 つ以上の面が連結している場合、コーナーポイントは編集できません）。

   派生した面間では編集後の拡大・縮小率と向きに適切な遠近法が反映される

2. （オプション）新しく派生した面の角度を変更するには、次のいずれかの操作を行います。
   - 面修正ツールまたは面作成ツールを選択した状態で、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、中央のエッジポイントを回転軸の反対側にドラッグします。
   - 「角度」テキストボックスに値を入力します。
   - 角度スライダーをドラッグします。

   変更された面の角度

   注意： 基準面から新しい面を作成した後は、基準面の角度を調整できなくなります。

Vanishing Point のバウンディングボックスとグリッドの警告

バウンディングボックスとグリッドは、面の現在の状態を反映して色が変わります。面が無効である場合は、バウンディングボックスとグリッドが青色になるまでコーナーポイントを移動します。

ブルー 面が有効であることを示します。面が有効でも、遠近法が結果に適切に反映されない場合があります。バウンディングボックスとグリッドが、画像内の四角形のオブジェクトや平面と正確に揃っていることを確認してください。

レッド 面が無効であることを示します。Vanishing Point は面の縦横比を計算できません。

イエロー 面が無効であることを示します。面のいずれの消失点も解決できません。

重要： 赤または黄の無効な面を編集できても、派生させた垂直な面を含んでいる場合、編集結果は適切に反映されません。

グリッド、アクティブな選択範囲および遠近面の境界線の表示と非表示の切り替え

❖ Vanishing Point メニューから「境界線を表示」を選択します。

注意： 「境界線を表示」をオフにしている場合でも、選択範囲をサイズ変更したり、再配置したりすると、選択範囲が一時的に表示されます。

遠近面のグリッドの間隔の調整

❖ 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- 面修正ツール または面作成ツール を選択し、「ツールオプション」領域で「グリッドサイズ」の値を入力します。
- （Photoshop Extended のみ）ものさしツール を選択し、「ツールオプション」領域で「基準寸法とグリッドをリンク」を選択します。面上でものさしツールをドラッグし、「ツールオプション」領域で「相対寸法」の値を入力します。

トップへ戻る

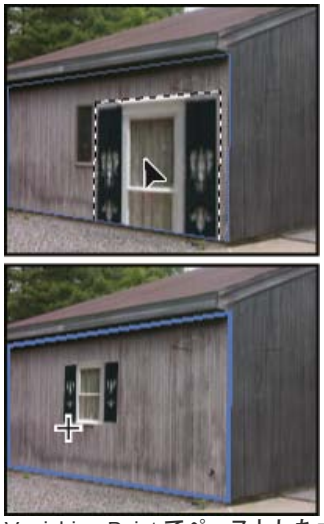
Vanishing Point での選択範囲について

選択範囲は、傷の修正、要素の追加または画像の画質調整をするためにペイントまたはレタッチするときに便利です。Vanishing Point で選択範囲を作成すると、画像内の面で定義された遠近法を保持しながら、画像内の特定の領域をペイントまたは塗りつぶすことができます。選択範囲を使用して、遠近法の特定の画像をコピーおよび移動することもできます。

Vanishing Point の選択ツールを使用すると、遠近面に選択範囲を描画できます。複数の面にわたる選択範囲を描画すると、各面の遠近法に従ってラップされます。

選択範囲を描画した後、画像内の任意の場所に移動したり、面で設定された遠近法を維持したりすることができます。画像に複数の面がある場合は、選択範囲は通過する面の遠近法に従います。

Vanishing Point を使用して、画像内で移動するときに、選択範囲内の画像のピクセルをコピーすることもできます。Vanishing Point では、画像内の任意の場所に移動できる画像のピクセルを含む選択範囲を画像を保持した選択範囲と呼びます。別のレイヤー上にあるわけではありませんが、画像を保持した選択範囲内のピクセルはメインの画像の上に浮かんだ別のレイヤーのように見えます。画像を保持した選択範囲がアクティブである場合、選択範囲を移動、回転または拡大縮小することができます。
注意： Vanishing Point にオブジェクトをペーストすると、ピクセルは画像を保持した選択範囲にペーストされます。
画像を保持した選択範囲の外側をクリックすると、選択が解除されます。選択が解除されると、画像を保持した選択範囲の内容は画像にペーストされ、その下にあったピクセルが置き換えられます。画像を保持した選択範囲のコピーを作成すると、元の選択範囲の選択は解除されます。



Vanishing Point でペーストしたオブジェクト。

Vanishing Point には、これ以外にも選択範囲の移動オプションがあります。ポインターを移動した領域のピクセルで選択範囲を塗りつぶすことができます。

Vanishing Point での選択範囲の作成

1. 選択ツールを選択します。
2. （オプション）「ツールオプション」領域で、選択範囲を作成する前に次のいずれかの設定の値を入力します。 ぼかし 選択範囲のエッジをぼかす量を指定します。 不透明度 選択範囲を使用して画像の内容を移動する予定がある場合は、この値を指定します。このオプションによって、移動したピクセルの不透明度、つまり下にある画像をどの程度表示するかを指定します。 ブレンド 選択範囲を使用して画像の内容を移動する予定がある場合は、描画モードを選択します。このオプションによって、移動したピクセルを周囲の画像とどのようにブレンドするかを指定します。
   - 「オフ」を選択すると、選択範囲に周囲のピクセルのカラー、陰影、テクスチャが反映されません。
   - 「輝度」を選択すると、選択範囲に周囲のピクセルの明るさが反映されます。
   - 「オン」を選択すると、選択範囲に周囲のピクセルのカラー、明るさ、陰影が反映されます。
3. 面上でツールをドラッグします。複数の面にわたる選択範囲を作成できます。Shift キーを押すと、選択範囲が遠近法内の正方形に制限されます。

複数の面にわたる選択範囲

注意： 面全体を選択するには、面内で選択ツールをダブルクリックします。

Vanishing Point での選択範囲の移動

1. 遠近面で選択範囲を作成します。
2. 移動モードメニューから次のいずれかを選択して、選択範囲を移動するときの動作を指定します。
   - 選択範囲の移動先の領域を選択するには、「複製先」を選択します。
   - 選択ツールのポインターをドラッグした領域の画像のピクセルで選択範囲を塗りつぶすには、「ソース」を選択します（Ctrl キーまたは Command キーを押しながら選択範囲をドラッグしても結果は同じです）。
3. 選択範囲をドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、遠近面のグリッドに合わせて移動が制限されます。

画像を保持した選択範囲の移動、回転および拡大縮小

❖ 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- 画像を保持した選択範囲を移動するには、選択ツールまたは変形ツールを選択し、選択範囲内をクリックしてドラッグします。
- 画像を保持した選択範囲を回転するには、変形ツールを選択してポイントの近くでポインターを動かします。ポインターが湾曲した両方向の矢印に変わったら、ドラッグして選択範囲を回転します。「左右に反転」オプションを選択して選択範囲を面の垂直軸を中心に左右に反転したり、「上下に反転」オプションを選択して選択範囲を面の水平軸を中心に上下に反転することもできます。

変形ツールオプション
A. 元の選択範囲 **B.** 上下に反転 **C.** 左右に反転

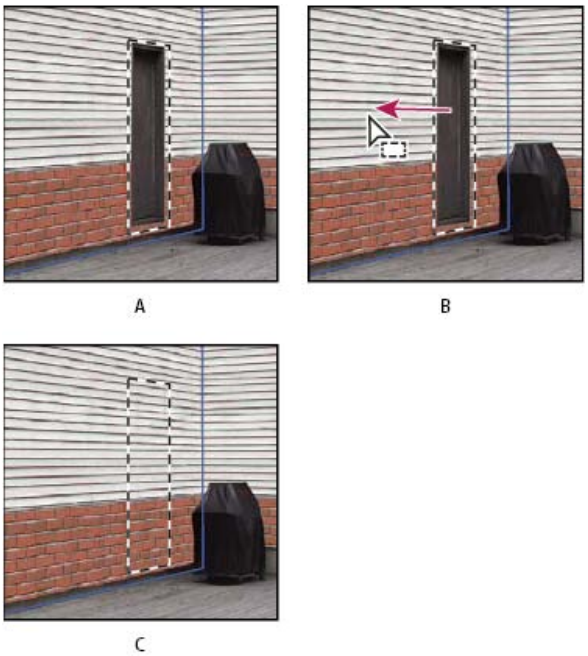
- 画像を保持した選択範囲を拡大縮小するには、選択範囲が遠近面にあることを確認します。変形ツールを選択してポイント上でポインターを動かします。ポインターが両方向の矢印に変わったら、ドラッグして選択範囲を拡大縮小します。Shift キーを押しながらドラッグすると、拡大縮小時に縦横比が維持されます。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押すと、中心から拡大縮小されます。

トップへ戻る

画像の別の領域による選択範囲の塗りつぶし

1. 遠近面で選択範囲を作成します。
2. （オプション）目的の位置に選択範囲を移動します。選択範囲を移動するときに、「移動モード」が「複製先」に設定されていることを確認します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、選択範囲の内部から、選択範囲の塗りつぶしに使用する画像領域にポインターをドラッグします。
   - 移動モードメニューから「ソース」を選択し、選択範囲の内部から、選択範囲の塗りつぶしに使用する画像領域にポインターをドラッグします。

塗りつぶした選択範囲は画像を保持した選択範囲になり、変形ツールを使用して拡大縮小、回転、移動、複製したり、選択ツールを使用して移動、複製することができます。



Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら選択範囲をドラッグ
A. 元の選択範囲 **B.** 選択範囲をソース画像に移動 **C.** ソース画像で塗りつぶされた元の選択範囲

トップへ戻る

Vanishing Point での選択範囲のコピー

1. 遠近面で選択範囲を作成します。
2. Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら選択ツールで選択範囲をドラッグすると、選択範囲とその画像のピクセルのコピーが作成されます。

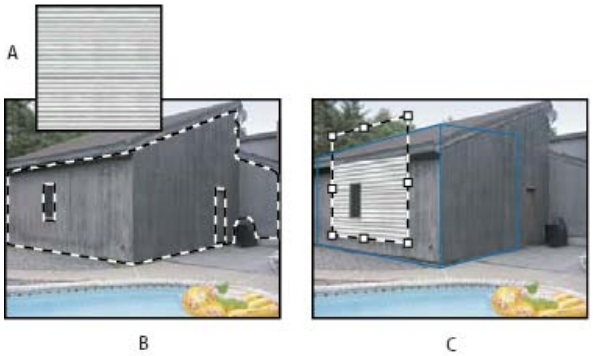
   コピーは画像を保持した選択範囲になり、メイン画像の上に浮かんでいるように見えます。画像を保持した選択範囲を移動したり、変形ツールを選択して、画像を保持した選択範囲を拡大縮小または回転できます。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - 画像を保持した選択範囲の外側をクリックして、選択を解除します。画像を保持した選択範囲の内容は画像にペーストされ、その下にあったピクセルが置き換えられます。
   - 選択ツールまたは変形ツールのいずれかで、画像を保持した選択範囲内をクリックし、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグして別のコピーを作成します。コピーすると、元の画像を保持した選択範囲の選択は解除され、その下にあったピクセルが置き換えられます。

     Ctrl+Shift+T キー（Windows）または Command+Shift+T キー（Mac OS）を押すと、直前の複製の動作が繰り返されます。この方法で簡単に内容を繰り返して複製できます。

トップへ戻る

Vanishing Point へのペースト

クリップボードの内容を Vanishing Point 内にペーストすることができます。同じドキュメントまたは別のドキュメントの内容をコピーすることができます。Vanishing Point 内にペーストした内容は、画像を保持した選択範囲となり、拡大・縮小、回転、移動、複製ができます。画像を保持した選択範囲を作成した面内に移動すると、面の遠近法が反映されます。



Vanishing Point 内へのペースト
A. 別のドキュメントからコピーしたパターン **B.** Vanishing Point で開く前に Photoshop で作成した選択範囲（結果を限定する）を含む画像 **C.** Vanishing Point でペーストされたパターンを面に移動すると、事前に作成した選択範囲で表示範囲が制限される

作業を容易にするために、遠近面は事前に Vanishing Point セッションで作成しておくことをお勧めします。

1. 内容をクリップボードにコピーします。同じドキュメントまたは別のドキュメントの内容をコピーすることができます。ペーストできるのはラスター画像だけです。ベクトル画像はペーストできません。
   注意： テキストをコピーする場合、最初にラスタライズする必要があります。テキストレイヤーを右クリックし、「テキストをラスタライズ」を選択します。次に、選択範囲／すべてを選択を選択し、クリップボードにコピーします。
2. （オプション）新規レイヤーを作成します。
3. フィルター／Vanishing Point を選択します。
4. 画像に必要な数の面を作成します。
5. Ctrl+V キー（Windows）または Command+V キー（Mac OS）を押して、オブジェクトをペーストします。

   ペーストした内容は、プレビュー画像の左上隅で画像を保持した選択範囲になります。初期設定では、選択ツールが選択されます。
6. 選択ツールを使用して、ペーストした画像を面にドラッグします。

   画像は面の遠近法を反映します。

   重要： Vanishing Point で画像をペーストした後、ペーストした画像を遠近面にドラッグする場合を除いて、選択ツールで画像内をクリックしないでください。他の場所をクリックすると、画像を保持した選択範囲の選択が解除され、ピクセルが完全に画像にペーストされます。

Vanishing Point でのカラーによるペイント

トップへ戻る

1. ブラシツール を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行って、ブラシカラーを指定します。
   - スポイトツールを選択し、プレビュー画像内でカラーをクリックします。
   - 「ブラシカラー」ボックスをクリックし、 カラーピッカーを開いてカラーを選択します。
3. ツールオプション領域で、「直径」（ブラシのサイズ）、「硬さ」（エッジの滑らかさ）、「不透明度」（ペイントによって下にある画像をどの程度表示するか）を設定します。
4. ブレンドモードを選択します。
   - 「オフ」を選択すると、周囲のピクセルのカラー、明るさ、陰影はペイントに反映されません。
   - 「輝度」を選択すると、選択したカラーが保持され、ペイントするストロークに周囲のピクセルの明るさがだけが反映されます。
   - 「オン」を選択すると、周囲のピクセルのカラー、明るさ、陰影がペイントに反映されます。
5. （オプション）ペイントアプリケーションのオプションを指定します。
   - 各面の遠近法を自動的に反映して連続的にペイントするには、Vanishing Point メニューを開き、「複数面の操作を許可」を選択します。このオプションをオフにすると、一度に 1 つずつ面の遠近法に従ってペイントすることができます。ある面のペイントを停止し、別の面のペイントを開始して、遠近法を切り替える必要があります。
   - ペイントをアクティブな面だけに制限するには、Vanishing Point メニューを開き、「面の境界線で切り取り」を選択します。このオプションをオフにすると、アクティブな面の境界線を越えて遠近法に従ってペイントすることができます。
6. 画像内をドラッグしてペイントします。面内をペイントすると、面の遠近法を反映してブラシのサイズとシェイプが拡大縮小し、適切な向きが選択されます。Shift キーを押しながらドラッグすると、ストロークを、面の遠近法に従った直線に制限することができます。ブラシツールでポイントをクリックし、Shift キーを押しながら別のポイントをクリックして、遠近法に従った直線をペイントすることもできます。
   ブラシツールは選択範囲を反映するので、ブラシツールを使用して選択範囲の境界線沿いに線をペイントできます。例えば、面全体を選択すると、面の周辺沿いに線をペイントできます。

Vanishing Point でサンプルしたピクセルによるペイント

トップへ戻る

Vanishing Point のスタンプツールでは、サンプルのピクセルを使用してペイントします。複製された画像には、ペイントする面の遠近法が反映されます。スタンプツールは、画像領域のブレンドとレタッチ、表面の部分的コピーによるオブジェクトのペイント、または画像領域のコピーによるオブジェクトの複製、テクスチャまたはパターンの拡張などの作業に使用します。

1. Vanishing Point で、スタンプツール を選択します。
2. ツールオプション領域で、「直径」（ブラシのサイズ）、「硬さ」（ブラシ上のぼかしの量）、「不透明度」（ペイントによって下にある画像をどの程度表示するか）を設定します。

3. ブレンドポップアップメニューで描画モードを選択します。
   - 「オフ」を選択すると、周囲のピクセルのカラー、陰影、テクスチャはストロークに反映されません。
   - 「輝度」を選択すると、周囲のピクセルの明るさがストロークに反映されます。
   - 「オン」を選択すると、周囲のピクセルのカラー、明るさ、陰影がストロークに反映されます。
4. スタンプツールのサンプル動作を指定するには、以下のいずれかを行います。
   - 連続してピクセルをサンプルするときに「調整あり」を選択しておくと、マウスボタンを放しても現在のサンプルポイントは失われません。
   - 「調整あり」の選択を解除した場合は、ペイント操作を中断および再開するたびに、最初のサンプルポイントから継続的にサンプルが採取されます。
5. （オプション）ペイントのオプションを指定します。
   - ある面から別の面へ連続的にペイントするには、Vanishing Point メニューを開き、「複数面の操作を許可」を選択します。
   - ペイントをアクティブな面だけに制限するには、Vanishing Point メニューを開き、「面の境界線で切り取り」を選択します。
6. 面内でポインターを移動し、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックしてサンプルポイントを設定します。
7. 画像内で、ペイントする領域をドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、面の遠近法に従った直線をペイントできます。スタンプツールでポイントをクリックし、Shift キーを押しながら別のポイントをクリックして、遠近法に従った直線をペイントすることもできます。

トップへ戻る

Vanishing Point での測定（Photoshop Extended）

建築家、インテリアデザイナー、施工業者、犯罪化学者等のユーザーの方々にとって画像内のオブジェクトのサイズを知ることは必須です。Vanishing Point では、ものさしツールを使用して、遠近面上でサイズがわかっているオブジェクトの上に線を描画してそれを基準のサイズにすることができます。ものさしツールには、基準寸法の長さを入力するためのオプションもあります。基準寸法の線には、2 つのテキストボックスが表示され、一方には長さが示され、もう一方には遠近面を基準に描画された線の角度が示されます。基準寸法とその長さを設定すると、それ以降のすべての測定値は、最初の基準寸法に従って測定されます。

基準寸法の長さを、遠近面のグリッド間隔にリンクするオプションもあります。例えば、リンクオプションが選択されていて、基準寸法の長さが 5 の場合、グリッドに 5 つの間隔が表示されます。これは、画像内のサイズを見たり、画像内のオブジェクトを数えたりする場合に便利です。リンクを解除すると、基準寸法とは関係なくグリッドの間隔を調整できます。このオプションは、グリッドの間隔が狭すぎ、基準寸法にリンクすると見づらい場合に便利です。

作成した基準寸法は、Vanishing Point ダイアログボックスを閉じた後も、画像に表示されるように描画できます。CAD アプリケーションで読み取ることができる形式で、測定値と幾何学的な情報を書き出すこともできます。

画像内のオブジェクトの測定

1. Vanishing Point で、ものさしツールを選択し、面上のオブジェクトをクリックしてドラッグします。

   サイズがわかっているオブジェクトを基準寸法にすることをお勧めします。

   注意： 1 つの面で基準寸法の作成を開始したら、面の境界線を越えて基準寸法の描画を継続することができます。
2. 基準寸法を選択した状態で、「相対寸法」の値を入力すると、測定された長さが設定されます。
3. （オプション）追加の寸法を描画します。

   これらの寸法のサイズは、最初の寸法のサイズを基準にしています。
4. （オプション）次のいずれかの操作を行います。
   - グリッドのサイズを、最初の寸法に割り当てられた「相対寸法」の値に関係なく設定するには、「基準寸法とグリッドをリンク」の選択が解除されていることを確認します。これが初期設定値です。
   - グリッドのサイズを、最初の寸法に割り当てられた「相対寸法」の値に従って設定するには、「基準寸法とグリッドをリンク」を選択します。

   画像内の Vanishing Point の測定値は、ダイアログボックスを閉じた後も保持されます。Vanishing Point を起動すると、再び表示されます。

Vanishing Point での寸法の自動描画

ものさしツールを使用して、遠近面で定義された面の長さと幅の寸法を自動的に描画できます。

❖ 遠近面でものさしツールをダブルクリックします。

Vanishing Point での寸法の移動

Vanishing Point で、既存の寸法の線を方向（角度）や長さを変えずに移動できます。

1. ものさしツールを選択します。
2. 既存の寸法をクリックして選択し、任意の場所にドラッグします。

寸法の長さと方向の変更

既存の寸法の長さや方向（角度）を変更できます。

1. ものさしツールを選択し、既存の寸法の線の端点に移動します。
2. 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。
   - 寸法の方向と長さを変更するには、端点をドラッグします。
   - 寸法の長さを変更し、角度の変更を 15 度単位に制限するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら端点をドラッグします。
   - 方向を変更せずに寸法の長さを変更するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら端点をドラッグします。
   - 寸法の長さを変更せずに方向を変更するには、Shift キーを押しながら端点をドラッグします。

Vanishing Point での寸法の削除

❖ 寸法を選択し、Backspace キー（Windows のみ）または Delete キーを押します。

Vanishing Point での寸法の表示と非表示の切り替え

❖ Vanishing Point メニューを開き、「測定値を表示」を選択します。

Photoshop での測定値の描画

Vanishing Point の測定値は画像を Photoshop ドキュメントウィンドウで表示したときには表示されません。ただし、測定値は画像内に保持されており、Vanishing Point を起動すると表示されます。Vanishing Point での作業を終了したときに、Photoshop ドキュメントウィンドウで表示されるように測定値を描画することができます。描画された測定値はベクトル画像ではなく、ラスター画像です。

❖ Vanishing Point メニューを開き、「Photoshop へ測定値を描画」を選択します。

「Photoshop へ測定値を描画」コマンドは、Vanishing Point のセッションごとに選択する必要があります。

測定値を Photoshop に描画する予定である場合は、Vanishing Point の結果用の新規レイヤーを作成します。これによって、測定値はメイン画像とは別のレイヤーに保持されます。

測定値、テクスチャおよび 3D 情報の書き出し

トップへ戻る

Vanishing Point で作成した 3D 情報（面）、テクスチャおよび測定値は、CAD、モデリング、アニメーションおよび特殊効果アプリケーションで使用できる形式で書き出すことができます。DXF 形式で書き出すと、3D 情報とすべての測定値を含むファイルが作成されます。書き出された 3DS ファイルには、幾何学的な情報に加えて描画されるテクスチャが含まれています。

1. Vanishing Point メニューを開き、「DXF へ書き出し」または「3DS へ書き出し」を選択します。
2. DXF へ書き出しダイアログボックスまたは 3DS へ書き出しダイアログボックスで、ファイルの保存先を選択し、「保存」をクリックします。

Photoshop へのグリッドの描画

トップへ戻る

初期設定では、Vanishing Point のグリッドは画像を Photoshop ドキュメントウィンドウで表示したときには表示されません。ただし、グリッドは画像内に保持されており、Vanishing Point を起動すると表示されます。Vanishing Point での作業を終了したときに、Photoshop ドキュメントウィンドウで表示されるようにグリッドを描画することができます。描画されたグリッドはベクトル画像ではなく、ラスター画像です。

❖ Vanishing Point メニューを開き、「Photoshop へグリッドを描画」を選択します。

「Photoshop へグリッドを描画」コマンドは、Vanishing Point のセッションごとに選択する必要があります。

グリッドを Photoshop に描画する予定である場合は、Vanishing Point の結果用の新規レイヤーを作成します。これによって、グリッドはメイン画像とは別のレイヤーに保持されます。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

描画とペイント

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

ベクトルシェイプ
Infinite Skills （2012 年 8 月 10 日）
ビデオチュートリアル
CS6 でのシェイプの描画

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

描画の概要

シェイプとパスについて
描画するモード

シェイプとパスについて

ページの先頭へ

Adobe Photoshop での描画にはベクトルシェイプとパスの作成が含まれます。Photoshop では、シェイプツール、ペンツールまたはフリーフォームペンツールのいずれかを使用して描画することができます。各ツールのオプションはオプションバーで選択できます。

Photoshop で描画を開始する前に、オプションバーで描画するモードを選択する必要があります。選択したモードによって、新規レイヤーにベクトルシェイプを作成するか、既存のレイヤーに作業用パスを作成するか、既存のレイヤーにラスタライズしたシェイプを作成するかが決定されます。

ベクトルシェイプとは、シェイプツールやペンツールで描画する直線や曲線のことです（シェイプの描画とペンツールを使用した描画を参照してください）。ベクトルシェイプは解像度に依存しません。したがって、サイズ変更、PostScript プリンターへのプリント、PDF ファイルへの保存またはベクトル形式を使用するグラフィックアプリケーションへの読み込みを行う際にも、鮮明なアウトラインを維持できます。カスタムシェイプのライブラリを作成し、シェイプのアウトライン（パスと呼ばれる）と属性（境界線、塗りつぶしのカラー、スタイルなど）を編集できます。

パスとは、選択範囲にできるアウトラインや、カラーでの塗りつぶしや境界線にできるアウトラインのことです。アンカーポイントを編集することによってシェイプを簡単に変更できます。

作業用パスとは、パスパネルに表示される一時的なパスで、シェイプのアウトラインを定義します。

パスは次のように使用できます。

- パスをベクトルマスクとして使用して、レイヤー内の領域を隠すことができます （レイヤーマスクとベクトルマスクについてを参照してください）。
- パスを選択範囲に変換できます （パスから選択範囲の境界線への変換を参照してください）。
- カラーでパスを塗りつぶしたり、パスの境界線を描くことができます （カラーによるパスの塗りつぶしを参照してください）。

  保存したパスをクリッピングパスとして指定し、ページレイアウト用またはベクトル編集用のアプリケーションに画像を書き出すときに画像の一部を透明にすることができます （画像クリッピングパスを使用した透明部分の作成を参照してください）。

描画するモード

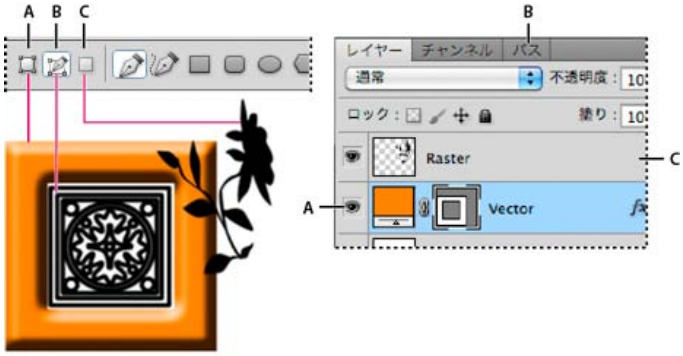
ページの先頭へ

Photoshop でシェイプツールまたはペンツールを使用して描画する場合には、次の 3 つのモードを使用できます。シェイプツールやペンツールを選択している状態で、オプションバーのアイコンを選択すると、モードが指定されます。

シェイプレイヤー 別のレイヤーにシェイプを作成します。シェイプレイヤーの作成には、シェイプツールとペンツールのどちらを使用してもかまいません。シェイプレイヤーは、移動、サイズ変更、整列、分布が簡単であるため、Web ページの画像作成には最適です。1 つのレイヤーに複数のシェイプを描画することもできます。シェイプレイヤーは、シェイプカラーを定義する塗りつぶしレイヤーと、シェイプのアウトラインを定義するリンクされたベクトルマスクから構成されています。シェイプのアウトラインはパスであり、パスパネルに表示されます。

パス 現在のレイヤーに作業用パスを描画します。作業用パスは、選択範囲の決定、ベクトルマスクの作成、カラーによる塗りつぶしや境界線の描画によるラスター画像の作成（ペイントツールを使用する場合と同様）に使用できます。作業用パスは保存しない限り一時的なものです。パスはパスパネルに表示されます。

塗りつぶした領域を作成 ペイントツールと同じように、レイヤーに直接ペイントします。このモードの作業では、ベクトル画像ではなく、ラスター画像が作成されます。ペイントした領域はラスター画像として扱われます。このモードはシェイプツールでのみ使用することができます。



描画オプション
A. シェイプレイヤー B. パス C. ピクセルの塗りつぶし

関連項目

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

シェイプの描画

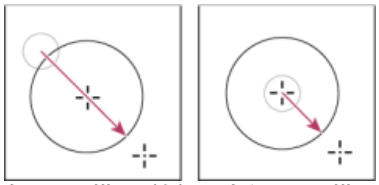
シェイプレイヤーでのシェイプの作成
レイヤー内の複数のシェイプの描画
ホイールシェイプの描画
カスタムシェイプの描画
カスタムシェイプとしてのシェイプまたはパスの保存
ラスタライズされたシェイプの作成
シェイプの編集
シェイプツールオプション

シェイプツールを使用すると、ボタンやナビゲーションバーなど、Web ページで使用するアイテムを簡単に作成できます。Photoshop のすべての描画機能の概要については、描画の概要を参照してください。

シェイプレイヤーでのシェイプの作成

ページの先頭へ

1. シェイプツールまたはペンツールを選択します。オプションバーでシェイプレイヤーボタン が選択されていることを確認します。
2. シェイプレイヤーのカラーを選択するには、オプションバーのカラーボックスをクリックし、カラーピッカーからカラーを選択します。
3. （オプション）オプションバーでツールオプションを設定します。シェイプボタンの横の下向き矢印をクリックして各ツールの追加オプションを表示します （シェイプツールオプションを参照してください）。
4. （オプション）シェイプにスタイルを適用するには、オプションバーのスタイルポップアップメニューからプリセットスタイルを選択します（プリセットスタイルの適用を参照してください）。
5. シェイプツールで画像内をドラッグ、またはペンツールでシェイプを描画します。
   - 長方形または角丸長方形を正方形に、楕円形を円形に、またはラインの角度を 45 度単位に固定するには、Shift キーを押ながらドラッグします。
   - 中心から描画するには、シェイプの中心にする位置にポインターを置き、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押して、シェイプが目的のサイズになるまで任意の角または辺に向かって斜めにドラッグします。



角からの描画（左）と中心からの描画（右）

注意： 中心からの描画は、Illustrator のスターツールおよび Illustrator と Photoshop の多角形ツールの初期設定の動作です。

詳しくは、描画ツールおよび文字ツールギャラリーを参照してください。

レイヤー内の複数のシェイプの描画

ページの先頭へ

レイヤー上に個別のシェイプを描画したり、「合体」、「一部型抜」、「交差」、「中マド」オプションを使用してレイヤーの現在のシェイプを変更したりできます。

1. シェイプを追加するレイヤーを選択します。
2. 描画ツールを選択し、ツール固有のオプションを設定します（シェイプツールオプションを参照してください）。
3. オプションバーから、次のいずれかのオプションを選択します。

   シェイプ範囲に合体　新しい範囲が既存のシェイプに追加されます。

   シェイプから一部型抜　重なる範囲が既存のシェイプから削除されます。

シェイプ範囲を交差　新しい範囲と既存のシェイプとの交差部分に範囲が限定されます。

シェイプが重なる領域を中マド　重なる範囲が統合後の新しい範囲および既存の範囲から除外されます。

4. 画像内で描画します。オプションバーのツールボタンをクリックすることにより、描画ツールを簡単に切り替えることができます。

ホイールシェイプの描画

ページの先頭へ

既存のシェイプを切り抜くと、下のレイヤーを表示させることができます。ここではドーナツシェイプの作成方法を説明しますが、この方法は、カスタムシェイプを含め、様々なシェイプの組み合わせで使用できます。

1. ツールパネルで楕円形ツール を選択します。このツールは、他のシェイプツールやラインツール に隠れている場合もあります。
2. 作業エリアの上部にあるオプションバーで、シェイプレイヤーボタン を選択します。
3. ドキュメントウィンドウ内でドラッグしてシェイプを描きます。Shift キーを押しながらドラッグすると、正円を描くことができます。
4. オプションバーで、シェイプから一部型抜ボタン を選択します。
5. 先ほど描いたシェイプの内側をドラッグして、切り抜く部分を指定します。マウスを放すと、切り抜いた部分から先ほど描いたシェイプの下の画像が見えます。
6. いずれかのシェイプを再配置するには、ツールパネルのパスコンポーネント選択ツール （このツールは、パス選択ツール に隠れている場合もあります）をクリックしてパスを選択します。シェイプを新しい位置にドラッグするか、キーボードの矢印キーを使用して 1 ピクセルずつ移動します。

   複数のパスを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。

カスタムシェイプの描画

ページの先頭へ

シェイプポップアップパネルのシェイプを使用してカスタムシェイプを描画したり、シェイプやパスを保存してカスタムシェイプとして使用したりすることができます。

1. カスタムシェイプツール を選択します（このツールが表示されない場合は、ツールボックスでこのボタンの近くにある長方形ツールを押し続けます）。
2. オプションバーのシェイプポップアップパネルからシェイプを選択します。

   パネル内に使用したいシェイプがない場合は、パネルの右上隅にある矢印をクリックして、シェイプの他のカテゴリを選択します。現在のシェイプを置き換えるかどうかを確認するメッセージが表示されたら、「OK」をクリックして新しいカテゴリ内のシェイプだけを表示するか、「追加」をクリックして既に表示されているシェイプに現在のシェイプを追加します。
3. シェイプツールで画像内をドラッグ、またはペンツールでシェイプを描画します。

カスタムシェイプとしてのシェイプまたはパスの保存

ページの先頭へ

1. パスパネルで、パス（シェイプレイヤーのベクトルマスク、作業用パスまたは保存したパス）を選択します。
2. 編集／カスタムシェイプを定義を選択し、シェイプの名前ダイアログボックスにカスタムシェイプの名前を入力します。新しいシェイプが、オプションバーのシェイプポップアップパネルに表示されます。
3. 新しいカスタムシェイプを新規ライブラリに保存するには、シェイプポップアップパネルメニューから「シェイプを保存」を選択します。

詳しくは、プリセットマネージャーの使用を参照してください。

ラスタライズされたシェイプの作成

ページの先頭へ

ラスタライズされたシェイプを作成する場合は、描画したシェイプは、描画色で塗りつぶされラスタライズされます。ラスタライズされたシェイプをベクトルオブジェクトとして編集することはできません。ラスターシェイプは現在の描画色を使用して作成されます。

1. レイヤーを選択します。ベクトル形式のレイヤー（例えばテキストレイヤー）に、ラスタライズされたシェイプを作成することはできません。
2. シェイプツールを選択して、オプションバーの塗りつぶした領域を作成ボタン をクリックします。
3. オプションバーから、次のいずれかのオプションを選択します。

   モード　シェイプが画像の既存のピクセルにどのように影響するかを指定できます（描画モードの説明を参照してください）。

   不透明度　シェイプの下のピクセルがどの程度まで表示されるようにするかを指定できます。不透明度が 1 %のシェイプはほぼ

透明に近くなり、不透明度が 100 %のシェイプは完全に不透明になります。

アンチエイリアス シェイプの境界線のピクセルが滑らかに周辺のピクセルとブレンドされます。

4. その他のツール固有のオプションを設定します。シェイプツールオプションを参照してください。
5. シェイプを描画します。

シェイプの編集

ページの先頭へ

シェイプはベクトルマスクにリンクされている塗りつぶしレイヤーです。シェイプの塗りつぶしレイヤーを編集することにより、塗りつぶすカラー、グラデーションまたはパターンを簡単に変更できます。また、シェイプのベクトルマスクを編集してシェイプのアウトラインを変更したり、レイヤーにスタイルを適用したりできます。

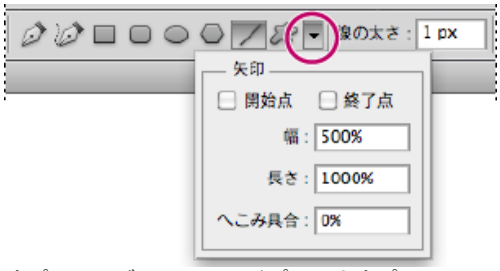
- シェイプのカラーを変更するには、レイヤーパネルでシェイプレイヤーのサムネールをダブルクリックし、カラーピッカーを使用して新しいカラーを選択します。
- シェイプをパターンやグラデーションで塗りつぶすには、レイヤーパネルでシェイプレイヤーを選択してから、レイヤー／レイヤースタイル／グラデーションオーバーレイを選択します。
- ストロークの幅を変更するには、レイヤーパネルでシェイプレイヤーを選択してから、レイヤー／レイヤースタイル／ストロークを選択します。
- シェイプのアウトラインを変更するには、レイヤーパネルまたはパスパネルでシェイプレイヤーのベクトルマスクのサムネールをクリックします。次に、パス選択ツールとペンツールを使用してシェイプを編集します。
- サイズや縦横比を変更せずにシェイプを移動するには、移動ツールを使用します。

詳しくは、パスコンポーネントの調整と自由な変形を参照してください。

シェイプツールオプション

ページの先頭へ

各シェイプツールには、次のような独自のオプションが用意されています。これらのオプションにアクセスするには、オプションバーで、シェイプボタンの右にある矢印をクリックします。



オプションバーでのシェイプツールオプションへのアクセス（表示されているのはラインツールオプション）

矢印の開始点と終了点 ラインに矢印を追加します。ラインツールを選択し、「開始点」を選択するとラインの開始点に矢印が追加され、「終了点」を選択するとラインの終了点に矢印が追加されます。両方のオプションを選択すると両方の端に矢印が追加されます。ポップアップダイアログボックスにシェイプオプションが表示されます。矢印の幅と長さをラインの太さに対するパーセント（幅は 10 ～ 1000 %、長さは 10 ～ 5000 %）で指定します。矢印のへこみ具合を –50 % ～ +50 %の値で指定します。この値は、矢印の最も広い部分（矢印がラインと交わる部分）の曲率を定義します。

注意： パス選択ツールとペンツールを使用して矢印を直接編集することもできます。

正円 楕円形を円形に固定します。

定義比率 シェイプが作成されたときの縦横比に基づいてカスタムシェイプを描画します。

定義サイズ シェイプが作成されたときのサイズに基づいてカスタムシェイプを描画します。

固定 「W」と「H」のテキストボックスに入力された値に基づいて、長方形、角丸長方形、楕円形、またはカスタムシェイプをサイズが固定されたシェイプとして描画します。

中心から 長方形、角丸長方形、楕円形、またはカスタムシェイプを中心から描画します。

辺のくぼみ 多角形を星形として描画します。テキストボックスにパーセントを入力して、星形の頂点を決定する半径の比率を指定します。50 %と設定すると、星形全体の半径の半分の位置に頂点が作成されます。大きな値ほど鋭く細い頂点が作成され、小さな値ほど緩やかな頂点が作成されます。

縦横比 「W」と「H」のテキストボックスに入力された値に基づいて、長方形、角丸長方形、または楕円形を縦横比が固定されたシェイプとして

描画します。

半径　角丸長方形の場合は、丸みで角の丸みの半径を指定します。多角形の場合は、多角形の中心から外部点までの距離を半径で指定します。

角数　多角形の辺の個数を指定します。

コーナーを滑らかにまたはくぼみを滑らかに　コーナーまたはインデントの滑らかな多角形を描画します。

ピクセルにスナップ　長方形または角丸長方形のエッジをピクセル境界線にスナップします。

四角　長方形または角丸長方形を正方形に固定します。

制約なし　長方形、角丸長方形、楕円形、またはカスタムシェイプの幅と高さを、ドラッグして設定できるようにします。

線の太さ　ラインツールの線の太さをピクセル数で設定します。

他のシェイプツールのストロークの幅を変更するには、レイヤー／レイヤースタイル／ストロークを選択します。（カスタムレイヤースタイルの適用または編集を参照してください）。

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

ペイントツール

ペイントツール、オプションおよびパネルについて
ブラシツールまたは鉛筆ツールによるペイント
混合ブラシによるペイント
ペイントツールオプション
パターンによるペイント
アートヒストリーブラシによるペイント
消しゴムツールによる消去
マジック消しゴムツールによる近似ピクセルの変更
背景消しゴムツールを使用したピクセルの透明化
鉛筆ツールによる自動消去
ブラシカーソルの変更

ペイントツール、オプションおよびパネルについて

ページの先頭へ

Adobe Photoshop には、画像のカラーをペイントおよび編集するためのツールがいくつかあります。ブラシツールと鉛筆ツールでは、従来の描画ツールのように、ブラシストロークでカラーを適用します。グラデーションツール、「塗りつぶし」コマンド、塗りつぶしツールでは、広い範囲にカラーを適用します。消しゴムツール、ぼかしツール、指先ツールなどのツールでは、画像の既存のカラーを変更します。ペイントツールギャラリーを参照してください。

各ツールのオプションバーで、画像にカラーを適用する方法を設定し、ブラシ先端のプリセットを選択できます。

ブラシとツールのプリセット

ブラシのオプションのセットをプリセットとして保存して、よく使用するブラシ特性にすばやくアクセスすることができます。Photoshop には、ブラシプリセットのサンプルがいくつか用意されています。これらのプリセットを使用し、変更を加えて新しい効果を作成することができます。また、数多くのオリジナルのブラシプリセットを Web サイトからダウンロードすることもできます。

オプションバーにあるブラシプリセットピッカーから簡単にプリセットを選択し、ブラシプリセットのサイズと硬さを一時的に変更できます。

カスタマイズしたブラシ先端の設定を、オプションバーの不透明度、流量やカラーなどの設定と共に保存する場合は、ツールプリセットを保存します。ツールプリセットについて詳しくは、ツールプリセットの作成と使用を参照してください。

ブラシ先端のオプション

ブラシ先端のオプションは、オプションバーの設定と共に、カラーの適用方法を制御します。カラーを徐々に適用するために、やわらかいエッジ、大きなブラシストローク、各種のブラシ機能、様々な描画プロパティ、および様々なシェイプのブラシを使用できます。ブラシストロークと共にテクスチャを適用して、カンバスやアート紙へのペイントをシミュレートすることができます。例えば、エアブラシでスプレーしたような効果を出すことができます。ブラシ先端のオプションを設定するには、ブラシパネルを使用します。ブラシパネルの概要を参照してください。

描画タブレットを使用して作業する場合、筆圧、角度、回転またはスタイラスホイールを使用してカラーの適用方法を制御できます。描画タブレットのオプションは、ブラシパネルとオプションバーで設定します。

ブラシツールまたは鉛筆ツールによるペイント

ページの先頭へ

ブラシツールおよび鉛筆ツールを使用すると、画像上に現在の描画色をペイントできます。ブラシツールでは、滑らかなカラーのストロークを作成できます。鉛筆ツールでは、輪郭のはっきりしたラインを作成できます。

注意： 回転ツールを使用すると、ペイントが容易になるようにカンバスを回転できます。回転ビューツールの使用を参照してください。

1. 描画色を選択します（ツールパネルでのカラーの選択を参照してください）。
2. ブラシツール または鉛筆ツール を選択します。
3. ブラシプリセットパネルからブラシを選択します。プリセットブラシの選択を参照してください。
4. オプションバーでモード、不透明度などのツールオプションを設定します。ペイントツールオプションを参照してください。
5. 次のいずれかの操作を行います。
   - 画像内をクリックとドラッグでペイントします。
   - 直線を描画するには、画像内の開始点をクリックします。次に、Shift キーを押しながら終了点をクリックします。
   - ブラシツールをエアブラシとして使用するときに、ドラッグせずにマウスボタンを押し続けると、カラーが濃くなります。

ページの先頭へ

混合ブラシによるペイント

混合ブラシを使用すると、カンバスでのカラーの混合、ブラシでのカラーの組み合わせ、およびペイントのにじみ度合いの調整などの描画技術をリアルにシミュレートできます。

混合ブラシには、リザーバーとピックアップの 2 つの塗料容器（ペイントウェル）があります。リザーバーは、カンバスに描画した最終カラーを格納する容器で、ピックアップより多くの塗料を格納しておくことができます。ピックアップの容器は、ペイントしたカンバスの部分からピックアップしたカラーの塗料を保管する容器で、ペイントすることによってカンバスのカラーと混合され続けます。

混合ブラシのビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid5001_ps_jp を参照してください。

1. 混合ブラシツール を選択します（必要に応じて、ブラシツールをクリックしたままにして、混合ブラシを表示します）。

2. リザーバーに塗料（カラー）を補充するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらカンバスをクリックするか、描画色を選択します。

   カンバスから塗料を補充すると、サンプル領域のカラーバリエーションがすべてブラシ先端に反映されます。ブラシ先端を均一なカラーにする場合は、オプションバーの「現在のブラシにカラーを補充」のポップアップメニューから「単色カラーのみ補充」を選択します。

3. ブラシプリセットパネルからブラシを選択します。プリセットブラシの選択を参照してください。

4. オプションバーでツールオプションを設定します。一般的なオプションについては、ペイントツールオプションを参照してください。混合ブラシ専用のオプションについては、以下を参照してください。

   「現在のブラシにカラーを補充」スウォッチ ポップアップメニューで、「ブラシにカラーを補充」を選択してブラシにリザーバーのカラーを補充するか、「ブラシを洗う」を選択してブラシから塗料を削除します。各ストロークの後にこの作業を行うには、自動補充オプション または洗浄オプション を選択します。

   プリセットポップアップメニュー にじみ、補充量、ミックスの一般的な設定の組み合わせを適用します。

   にじみ カンバスからブラシにつける塗料の量を制御します。高く設定すると、カンバスとペイントの塗料が混ざり合う度合いが大きくなります。

   にじみを増加させた場合の変化
   A. 0% B. 100%

   補充量 リザーバーに補充される塗料の量を指定します。補充量を低く設定すると、ブラシの塗料が速く乾き、ストロークが短くなります。

   補充量を増加させた場合の変化
   A. 1% B. 100%

   ミックス カンバスとリザーバーの塗料の比率を制御します。100 %でカンバスの塗料でペイントされ、0 %ですべてリザーバーの塗料でペイントされます（ただし、カンバス上での塗料の混ざり具合は、引き続き「にじみ」の設定で決まります）。

   全レイヤーを対象 表示中のすべてのレイヤーからカンバスカラーを拾います。

5. 次のいずれかの操作を行います。

   - 画像内をドラッグしてペイントします。
   - 直線を描画するには、画像内の開始点をクリックします。次に、Shift キーを押しながら終了点をクリックします。
   - ブラシツールをエアブラシとして使用するときに、ドラッグせずにマウスボタンを押し続けると、カラーが濃くなります。

ページの先頭へ

ペイントツールオプション

オプションバーから、次のいずれかを選択します。使用できるオプションは各ツールによって異なります。

モード ペイントするカラーと下にある既存のピクセルを合成する方法を設定します。使用可能なモードは、現在選択しているツールによって異なります。ペイントモードは、レイヤーの描画モードに似ています。描画モードを参照してください。

不透明度　適用するカラーの透明度を設定します。領域をペイントするときに、マウスボタンを放すまでは、領域でポインターを何回動かしても、不透明度が設定レベルを超えることはありません。もう一度領域でポインターを動かすと、設定した不透明度のカラーが追加で適用されます。不透明度が 100 %の場合は完全に不透明になります。

流量　領域でポインターを動かすときに、カラーを適用する速度を設定します。領域をペイントするときに、マウスボタンを押したままにすると、流量に基づいて、不透明度の設定値までカラーの量が増加します。例えば、不透明度を 33 %に設定し、流量を 33 %に設定した場合、領域でポインターを動かすたびに、領域のカラーはブラシカラーに 33 %近づきます。マウスボタンを放して、再び領域にストロークを描かない限り、33 %の不透明度を超えることはありません。

1 つの数値キーを押すと、ツールの不透明度を 10% の倍数で設定できます（1 を押すと 10 %、0 を押すと 100 %になります）。2 つの数値キーを押すと、指定の不透明度を設定できます。インク流量を設定するには、Shift キーと数値キーを押します。

エアブラシ
エアブラシによるペイントをシミュレートします。領域でポインターを動かすと、マウスボタンを押している間、徐々に濃くなっていきます。ブラシの硬さ、不透明度およびインク流量のオプションは、ペイントを適用する速さと量を制御します。このオプションのオンとオフを切り替えるには、ボタンをクリックします。

自動消去　（鉛筆ツールのみ）描画色を含む領域を背景色でペイントします。消去する描画色と変更後の背景色を選択します（鉛筆ツールによる自動消去を参照してください）。

筆圧ボタン
筆圧感知入力を使用して、ブラシパネルの不透明度とサイズ設定を上書きします。

パターンによるペイント

ページの先頭へ

パターンスタンプツールでは、パターンを使用してペイントします。パターンをパターンライブラリから選択するか、またはオリジナルのパターンを作成することができます。

1. パターンスタンプツール を選択します。
2. ブラシプリセットパネルからブラシを選択します。プリセットブラシの選択を参照してください。
3. オプションバーで描画モードや不透明度などのツールオプションを設定します。ペイントツールオプションを参照してください。
4. マウスボタンを放してペイントを継続した場合でも、元の開始点を使用してパターンの連続性を維持するには、オプションバーの「調整あり」を選択します。ペイントを停止して再開するたびにパターンを最初から始めるには、「調整あり」の選択を解除します。
5. オプションバーのパターンポップアップパネルからパターンを選択します。
6. 印象派効果付きでパターンを適用する場合は、「印象派効果」を選択します。
7. 画像内をドラッグしてパターンでペイントします。

アートヒストリーブラシによるペイント

ページの先頭へ

アートヒストリーブラシツールを使用すると、指定したヒストリー画像またはスナップショットをソースデータとして、スタイル化したストロークでペイントできます。様々なペイントスタイル、サイズ、許容値オプションを設定することで、多様なカラーおよびアーティスティックスタイルのペイントテクスチャをシミュレートすることができます。

ヒストリーブラシと同様に、アートヒストリーブラシでは、指定したヒストリー画像またはスナップショットをソースデータとして使用します。ただし、ヒストリーブラシツールは、指定ソースデータを再作成することによってペイントします。一方、アートヒストリーブラシは、設定したオプションに基づいてデータを使用することによって、様々なカラーおよびアーティスティックなスタイルを作成します。

多様な視覚効果を得るには、アートヒストリーブラシツールを使用してペイントする前に、フィルターを適用したり、画像を単一色で塗りつぶしてみてください。また、画像のサイズを 4 倍に大きくして画像を滑らかにすることもできます。

アートヒストリーブラシツールの使用例
A. オリジナル B. 小さなブラシを使用 C. 大きなブラシを使用

1. ヒストリーパネルで、アートヒストリーブラシツールでペイントするヒストリー画像またはスナップショットの左の列をクリックします。ソースヒストリーの隣にブラシアイコンが表示されます。
2. アートヒストリーブラシツール を選択します。
3. オプションバーで次の操作を行います。
   - ブラシプリセットピッカーからブラシを選択し、ブラシオプションを設定します（プリセットブラシの選択を参照してください）。

描画モードポップアップメニューで描画モードを選択します（描画モードを参照してください）。

- スタイルメニューからオプションを選択して、ペイントストロークの形状をコントロールします。
- 「範囲」では、ペイントストロークが適用される領域を指定する値を入力します。サイズが大きくなると、適用される領域が広くなり、ストローク数が増加します。
- 「許容値」では、値を入力してペイントストロークを適用する領域を制限します。値を低く設定すると、画像内のどこでもストロークを無制限にペイントできます。値を高く設定すると、ソース画像またはスナップショット内のカラーと明らかに異なる領域だけにストロークをペイントできます。

4. 画像内をクリックとドラッグでペイントします。

消しゴムツールによる消去

ページの先頭へ

消しゴムツールは、ピクセルを背景色または透明に変更します。背景または透明ピクセルをロックしたレイヤーで作業する場合、ピクセルは背景色に変わります。それ以外の場合、ピクセルは透明になります。

消しゴムツールを使用して変更した部分を、ヒストリーパネル上で選択したヒストリー画像に戻すこともできます。

1. 消しゴムツール を選択します。
2. 背景または透明ピクセルをロックしたレイヤーで消去する場合は、適用する背景色を設定します。
3. オプションバーでモード設定を選択します。「ブラシ」および「鉛筆」を選択すると、消しゴムはこれらのツールと同様に動作するように設定されます。「ブロック」は、輪郭がはっきりとした固定サイズの正方形で、不透明度やインク流量を変更するためのオプションはありません。
4. ブラシモードや鉛筆モードの場合は、ブラシプリセットを選択し、オプションバーで「不透明度」や「インク流量」を設定します。

   不透明度を 100 %にすると、ピクセルは完全に透明になります。不透明度を低くすると、ピクセルは不透明になっていきます。ペイントツールオプションを参照してください。

5. 画像を消去して、ヒストリー画像または画像のスナップショットの状態に戻すには、ヒストリーパネルでヒストリー画像またはスナップショットの左の列をクリックしてから、オプションバーの「消去してヒストリーに記録」を選択します。

   「消去してヒストリーに記録」モードでの作業中に一時的に消しゴムツールを使用するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、画像内をドラッグします。

6. 消去する領域をドラッグします。

マジック消しゴムツールによる近似ピクセルの変更

ページの先頭へ

レイヤーをマジック消しゴムツールでクリックすると、すべての近似ピクセルが自動的に透明に変わります。透明ピクセルをロックしたレイヤーで作業している場合、ピクセルは背景色に変わります。背景をクリックすると、背景はレイヤーに変換され、すべての近似ピクセルが透明に変わります。

現在のレイヤー上で隣接しているピクセルだけを消去するか、またはすべての近似ピクセルを消去するかを選択できます。

近似ピクセルの消去例

1. マジック消しゴムツール を選択します。
2. オプションバーで次の操作を行います。
   - 許容値を入力し、消去する色の範囲を定義します。許容値を低く設定すると、クリックしたピクセルと非常に近似したカラー値の範囲内のピクセルだけを消去します。許容値が高いと、消去されるカラーの範囲が大きくなります。
   - 「アンチエイリアス」を選択すると、消去した領域のエッジが滑らかになります。
   - 「隣接」を選択すると、画像内のクリックしたピクセルと隣接したピクセルだけが消去されます。選択しない場合、すべての近似ピクセルが消去されます。
   - 「全レイヤーを対象」を選択すると、すべての表示レイヤーからのデータを組み合わせて、消去するカラーをサンプルします。
   - 消去の度合いを定義する不透明度を指定します。不透明度を 100 %にすると、ピクセルは完全に透明になります。不透明度を低くすると、ピクセルは不透明になっていきます。
3. レイヤー内で消去する部分をクリックします。

背景消しゴムツールを使用したピクセルの透明化

ページの先頭へ

背景消しゴムツールを使用すると、レイヤー上でドラッグした部分のピクセルを透明にすることができます。これにより、オブジェクトのエッジを維持しながら背景を消去できます。異なるサンプルおよび許容値オプションを指定することによって、透明部分の範囲および境界線のシャープさをコントロールすることができます。

複雑で精細なエッジのオブジェクトの背景を消去する場合は、クイック選択を使用します。

背景消しゴムツールは、ブラシの中央（ホットスポット）でカラーをサンプルし、ブラシの内側に表示されるカラーを削除します。また、背景消しゴムツールは、描画オブジェクトのエッジのカラーを抽出することによって、描画オブジェクトが別の画像にペーストされた場合に色に対してのハロー現象が表示されないようにします。

注意： 背景消しゴムツールは、レイヤーの透明ピクセルをロック設定を無効にします。

1. レイヤーパネルで、消去する領域を含んでいるレイヤーを選択します。
2. 背景消しゴムツール を選択します（このツールが表示されていない場合は、消しゴムツール を押し続け、ポップアップメニューから背景消しゴムツールを選択します）。
3. オプションバーのブラシサンプルをクリックして、ポップアップパネルでブラシオプションを設定します。
   - 直径、硬さ、間隔、角度、および真円率オプションの設定を選択します（ブラシ先端のシェイプオプションを参照してください）。
   - 筆圧感知式のデジタルタブレットを使用する場合は、サイズポップアップメニューと許容値ポップアップメニューでオプションを選択することによって、1 つのストローク内で背景消しゴムツールのサイズおよび許容値を変化させることができます。「筆圧」を選択すると、筆圧に基づいてバリエーションを設定できます。「スタイラスホイール」を選択すると、ペンホイールの位置に基づいて変化の度合いを設定できます。「オフ」を選択すると、サイズも許容値も変化しません。
4. オプションバーで次の操作を行います。
   - 「制限」オプションを選択します。「隣接されていない」を選択すると、ブラシの内側にサンプルしたカラーがある場合にそれが消去されます。「隣接」を選択すると、サンプルしたカラーを含んでいて隣接している領域だけが消去されます。「輪郭検出」を選択すると、シェイプエッジのシャープさを保持しながら、サンプルしたカラーを含んでいる隣接した領域を消去します。
   - 「許容値」では、値を入力するか、スライダーをドラッグします。許容値を低く設定すると、サンプルしたカラーに非常に近いカラー領域だけが消去されます。許容値が高いと、消去されるカラーの範囲が大きくなります。
   - 「描画色の保持」を選択すると、ツールパネル内の描画色と一致する領域は消去されなくなります。
   - 「サンプル」オプションを選択します。「継続」を選択すると、ドラッグしたカラーが連続的にサンプルされます。「一度」を選択すると、最初にクリックしたカラーを含む領域だけが消去されます。「背景のスウォッチ」を選択すると、現在の背景色を含む領域だけが消去されます。
5. 消去する領域をドラッグします。背景消しゴムツールポインターが、十字カーソルの付いたブラシシェイプとして表示されて、ツールのホットスポット ⊕ を示します。

鉛筆ツールによる自動消去

ページの先頭へ

鉛筆ツールで「自動消去」オプションを使用すると、描画色を含む領域の上に背景色をペイントできます。

1. 描画色と背景色を選択します。
2. 鉛筆ツール を選択します。
3. オプションバーで「自動消去」を選択します。
4. 画像上をドラッグします。

   ドラッグの開始時にカーソルの中心が描画色上にあると、その領域は消去されて背景色になります。ドラッグの開始時にカーソルの中心が描画色を含まない領域にあると、その領域は描画色でペイントされます。

ブラシカーソルの変更

ページの先頭へ

ペイントツールには、標準カーソル（ツールパネルのアイコン）、十字カーソル ＋ および現在選択中のブラシ先端と同じサイズと形状のカーソルの 3 つのカーソルがあります。

1. 編集／環境設定／カーソル（Windows）、または Photoshop／環境設定／カーソル（Mac OS）を選択します。
2. 「ペイントカーソル」セクションと「その他カーソル」セクションで、使用したいカーソルの形状を選択します。選択したカーソルがそれぞれのセクション内にあるサンプルカーソルに反映されます。ブラシ先端カーソルを選択した場合、ブラシサイズの中央に十字カーソルを表示するかどうかを選択します。
   - 「ブラシ先端（標準サイズ）」を選択すると、カーソルのサイズは 50 %以上の不透明度のブラシストロークの領域に制限されます。
   - 「ブラシ先端（フルサイズ）」を選択すると、カーソルのサイズはブラシストロークの影響を受ける領域全体になります。ソフトブラシの場合、カーソルのサイズは通常サイズの設定よりも大きくなり、不透明度の低いブラシストロークの領域も含まれます。

様々な種類のカーソルを組み合わせるには、「ブラシ先端に十字を表示」または「ペイント中は十字のみを表示」を選択します。ペンツールとブラシツールでは、キーボードの Caps Lock キーを押して、標準カーソルから十字カーソルを切り替えることができます。

関連項目

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

ブラシプリセット

プリセットブラシの選択
プリセットブラシの表示方法の変更
ブラシプリセットの読み込み、保存および管理
新規プリセットブラシの作成

ブラシのプリセットは、サイズ、シェイプ、硬さなどの特性が定義された保存済みのブラシ先端です。プリセットブラシは、よく使用する特性と共に保存することができます。オプションバーのツールプリセットメニューから選択できるブラシツールのツールプリセットも保存できます。

プリセットブラシのサイズ、シェイプまたは硬さを変更しても、その変更は一時的なものです。次回にそのプリセットを選択すると、保存されているブラシの設定が使用されます。変更を永続的にするには、新しいプリセットを作成する必要があります。詳しくは、新規プリセットブラシの作成を参照してください。

プリセットブラシの選択

トップへ戻る

1. ペイントツールまたは編集ツールを選択して、オプションバーのブラシポップアップメニューをクリックします。
2. ブラシを選択します。
   注意： ブラシパネルからブラシを選択することもできます。読み込まれているプリセットを表示するには、パネル左上のブラシプリセットをクリックします。
3. プリセットブラシのオプションを変更します。
   マスター直径 ブラシサイズを一時的に変更します。スライダーをドラッグするか、値を入力します。デュアルブラシの場合、メインブラシおよびデュアルブラシ両方の描点が拡大または縮小されます。

   ブラシ見本のサイズを使用 ブラシ先端のシェイプがブラシ見本に基づいている場合に、元の直径のブラシ先端を使用します（円形のブラシでは使用できません）。

   硬さ （円形および四角形のブラシでのみ使用できます）。ブラシツールのアンチエイリアスの量を一時的に変更します。硬さが 100 %の場合は、アンチエイリアスが適用された状態のまま最も硬いブラシ先端でペイントされます。鉛筆ツールでは、常にアンチエイリアスが適用されない鮮明なエッジがペイントされます。

プリセットブラシの表示方法の変更

トップへ戻る

ブラシプリセットパネルメニュー ▾≡ から表示オプションを選択します。

- 「テキスト表示」は、ブラシのリストを表示します。
- 「サムネール（小）を表示」または「サムネール（大）を表示」は、ブラシのサムネールを表示します。
- 「リスト（小）を表示」または「リスト（大）を表示」は、サムネール付きのブラシのリストを表示します。
- 「サムネール（ストローク）」は、ブラシのサムネールとブラシストロークを表示します。
  ブラシパネルでブラシストロークを動的にプレビューするには、ブラシプリセットパネルでポインターをブラシに合わせ、ツールヒントが表示されるのを待ちます。ポインターを他のブラシに移動すると、それに合わせてブラシパネル最下部のプレビュー領域にサンプルブラシストロークが表示されます。

ブラシプリセットの読み込み、保存および管理

トップへ戻る

プリセットブラシのライブラリを管理して、ブラシを整理できます。

プリセットブラシの表示されているライブラリの変更

1. ブラシプリセットのライブラリを読み込むには、ブラシプリセットパネルメニューから次のいずれかのオプションを選択します。
   - 「ブラシファイルの読み込み」は、現在のリストにライブラリを追加します。
   - 「ブラシの置き換え」は、現在のリストを他のライブラリで置換します。
   - ライブラリファイル（ポップアップパネルメニューの下部に表示されている）を選択します。「OK」をクリックして現在のリストを置き換えるか、「追加」ボタンをクリックして現在のリストに追加します。
2. ブラシプリセットの初期設定ライブラリに戻すには、ブラシプリセットパネルメニューから「初期設定に戻す」を選択します。現在のリストを置換したり、現在のリストに初期設定のライブラリを追加したりできます。

プリセットマネージャーを使用して、ブラシライブラリの読み込みとリセットを行うこともできます。詳しくは、プリセットマネージャーの使用を参照してください。

プリセットブラシのセットのライブラリとしての保存

1. ブラシプリセットパネルメニューから「ブラシを保存」を選択します。
2. ブラシライブラリの保存先を選択し、ファイル名を入力して「保存」ボタンをクリックします。

   ライブラリは任意の場所に保存できます。ライブラリファイルをプリセットの初期設定の保存場所にある Presets\Brushes フォルダーに保存すると、Photoshop の再起動後に、ブラシプリセットパネルメニューの下部にライブラリ名が表示されるようになります。

プリセットブラシの名前の変更

次のいずれかの操作を行います。

- ブラシプリセットパネルでブラシを選択し、パネルメニューの「ブラシ名の変更」を選択します。新しい名前を入力し、「OK」をクリックします。
- ブラシパネルで、ブラシ先端をダブルクリックし、新しい名前を入力して、「OK」をクリックします。

プリセットブラシの削除

ブラシプリセットパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、削除するブラシをクリックします。
- ブラシを選択し、パネルメニューからブラシを削除を選択するか、削除アイコン をクリックします。

トップへ戻る

新規プリセットブラシの作成

カスタマイズしたブラシをプリセットブラシとして保存し、ブラシプリセットパネルやプリセットマネージャーに表示することができます。

注意： 新しいプリセットブラシは環境設定ファイルに保存されます。ただし、この環境設定ファイルが削除されるか破損した場合、またはブラシを初期設定ライブラリにリセットした場合、新規に作成したプリセットブラシは消失します。新規に作成したプリセットブラシを消失しないようにするには、ライブラリに保存します。

1. ブラシをカスタマイズします。
2. ブラシプリセットパネルで、次のいずれかの操作を行います。
   - ポップアップパネルメニューまたはパネルメニューで「新規ブラシプリセット」を選択し、新しいプリセットブラシの名前を入力した後、「OK」をクリックします。
   - 新規ブラシを作成ボタン をクリックします。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

ブラシの作成と修正

ブラシパネルの概要
画像からのブラシ先端の作成
ブラシの作成とペイントオプションの設定
標準的なブラシ先端のシェイプのオプション
ブラシ先端のシェイプのオプション
ブラシの機能拡張の追加
ブラシシェイプ
ブラシの散布
テクスチャブラシのオプション
デュアルブラシ
ブラシのカラーオプション
ブラシの「その他」オプション
その他のブラシオプション
ツール間でのテクスチャのコピー
ブラシオプションのクリア
筆圧によるブラシサイズと不透明度の変更

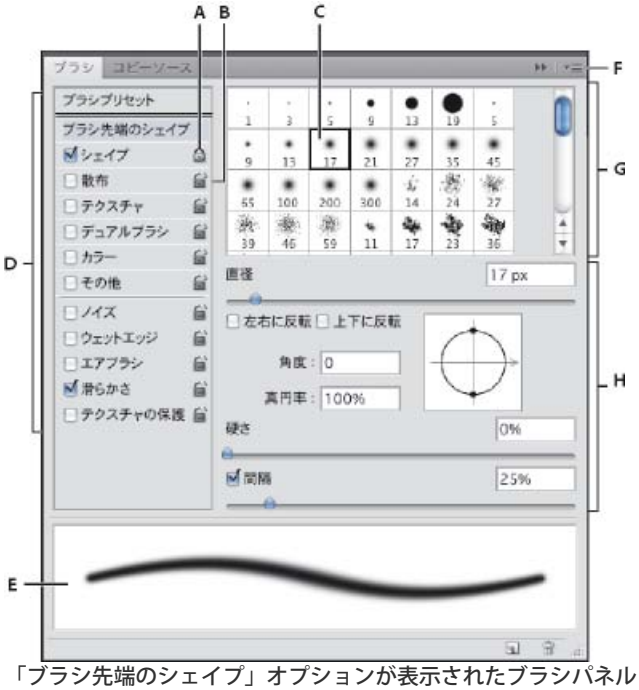
様々な方法で画像にペイントを適用するブラシを作成できます。既存のプリセットブラシやブラシ先端のシェイプを選択するか、画像の一部から固有のブラシ先端を作成します。ブラシパネルからオプションを選択して、ペイントを適用する方法を指定します。

ページの先頭へ

ブラシパネルの概要

ブラシパネルでは、既存のブラシを変更して新しいカスタムブラシをデザインできます。ブラシパネルには、画像にペイントする方法を指定するブラシ先端のオプションが含まれています。

パネル下部にあるブラシストロークのプレビューでは、現在のブラシオプションを使用してペイントストロークがどのように表示されるかを見ることができます。



「ブラシ先端のシェイプ」オプションが表示されたブラシパネル
A. ロック B. ロック解除 C. 選択されたブラシ先端 D. ブラシの設定 E. ブラシストロークのプレビュー F. ポップアップメニュー G. ブラシ先端のシェイプ（「ブラシ先端のシェイプ」オプションが選択されている場合に使用可能） H. ブラシオプション

ブラシパネルとブラシオプションの表示

1. ウィンドウ／ブラシを選択します。または、ペイントツール、消しゴムツール、トーンツール、焦点ツールのいずれかを選択

し、オプションバー左側のパネルボタン をクリックします。

2. パネルの左側にあるオプションセットを選択します。選択したセットで使用可能な設定項目が、パネルの右側に表示されます。

オプションセットの左側にあるチェックボックスをクリックすると、設定項目を表示せずに、そのオプションのオンとオフを切り替えることができます。

画像からのブラシ先端の作成

ページの先頭へ

1. 任意の選択ツールを使用して、カスタムブラシとして使用する画像領域を選択します。ブラシシェイプのサイズは、最大 2,500 x 2,500 ピクセルです。

   サンプルされたブラシの硬さをペイント中に調整することはできません。エッジがシャープなブラシを作成するには、「ぼかし」を 0 ピクセルに設定します。エッジがソフトなブラシを作成するには、「ぼかし」の設定を大きくします。

   注意： カラー画像を選択した場合は、ブラシ先端の画像がグレースケールに変換されます。画像に適用されたレイヤーマスクは、ブラシ先端の作成には影響しません。

2. 編集／ブラシを定義を選択します。
3. 新しいブラシに名前を付けて「OK」をクリックします。

ブラシの作成とペイントオプションの設定

ページの先頭へ

1. ペイントツール、消しゴムツール、トーンツールまたは焦点ツールを選択します。次に、ウィンドウ／ブラシを選択します。
2. ブラシパネルで、ブラシ先端のシェイプを選択するか、ブラシプリセットをクリックして、既存のプリセットを選択します。
3. ブラシパネルの左側にある「ブラシ先端のシェイプ」を選択し、オプションを設定します（標準的なブラシ先端のシェイプのオプションを参照してください)。
4. 以下の項目を参照して、ブラシのその他のオプションを設定します。
   - ブラシシェイプ
   - ブラシの散布
   - テクスチャブラシのオプション
   - デュアルブラシ
   - カラーブラシのオプション
   - ブラシの「その他」オプション
   - その他のブラシオプション
5. ブラシ先端のシェイプの属性をロック（別のブラシプリセットを選択しても属性を保持）するには、アンロックアイコン をクリックします。ブラシ先端のロックを解除するには、ロックアイコン をクリックします。
6. ブラシを保存して後で利用できるようにするには、ブラシパネルメニューの「新規ブラシプリセット」を選択します。

   注意： 新しいブラシを永続的に保存したり、他のユーザーに配布したりするには、ブラシをブラシセットの一部として保存する必要があります。ブラシプリセットパネルメニューから「ブラシを保存」を選択して、新しいセットに保存するか、または既存のセットを上書きします。セットに保存せずにブラシプリセットパネルのブラシをリセットまたは置換すると、新しいブラシが失われる可能性があります。

標準的なブラシ先端のシェイプのオプション

ページの先頭へ

標準のブラシ先端の場合は、ブラシパネルで次のオプションを設定できます。

直径 ブラシのサイズをコントロールします。値をピクセルで入力するか、スライダーをドラッグします。

直径値の異なるブラシストローク

ブラシ見本のサイズを使用 ブラシの直径を元のサイズに戻します。このオプションは、画像内のピクセルをサンプルして作成されたブラシ先端のシェイプに対してのみ使用できます。

左右に反転 ブラシ先端の x 軸上の方向（左右）を変更します。

ブラシ先端の左右の反転
A. ブラシの先端はデフォルトの位置 B. 左右の反転を選択C. 左右の反転と上下の反転を選択

上下に反転　ブラシ先端の y 軸上の方向（上下）を変更します。

ブラシ先端の上下の反転
A. ブラシの先端はデフォルトの位置 B. 上下の反転を選択C. 左右の反転と上下の反転を選択

角度　楕円形ブラシまたはサンプルブラシの長軸が水平方向から回転した角度を指定します。値を度数で入力するか、プレビューボックスの水平軸をドラッグします。

ブラシに角度を付けた、彫刻刀で描いたようなストローク

真円率　ブラシの短軸と長軸の間の比率を指定します。値を入力するか、プレビューボックスのポイントをドラッグします。100 %の値は円形ブラシ、0 %の値は線形ブラシ、中間値は楕円形ブラシを示します。

真円率の調整によるブラシ先端のシェイプの縮小

硬さ　ブラシのぼかし開始位置を調節します。数値を入力するか、スライダーを使用してブラシ直径のパーセント値を指定します。サンプルブラシの硬さを変更することはできません。

異なる硬さのブラシストローク

間隔　ストローク内のブラシの筆跡間の距離を調節します。間隔を変更するには、数値を入力するか、スライダーを使用してブラシ直径のパーセント値を指定します。このオプションの選択を解除した場合、ペイントの間隔はカーソルを動かすスピードによって決まります。

間隔を広げると、ブラシのストロークがまばらに

プリセットブラシを使用しているときに、[キーを押すとブラシが細くなり、] キーを押すと太くなります。ハード円、ソフト円、カリグラフィの各ブラシの場合、ブラシの硬さを増加するには Shift+ [キーを押し、減少するには Shift+] キーを押します。

ページの先頭へ

ブラシ先端のシェイプのオプション

ブラシ先端のビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid5009_ps_jp を参照してください。

ブラシ先端の毛の特性を詳細に指定することによって、非常にリアルで自然なタッチを実現できます。ブラシパネルで、次のブラシ先端シェイプオプションを設定します。

シェイプ　ブラシ先端の全体的な形状を指定します。

密度　ブラシ先端の全体的な密度を制御します。

長さ　ブラシ先端の長さを変更します。

太さ　ブラシ先端の幅を制御します。

硬さ　ブラシ先端の硬さを制御します。各設定の値が低いほど、ブラシのシェイプは簡単に変形します。
マウスを使用しているときにストロークを多様に変化させるには、「硬さ」の設定を調整します。

角度　マウスでペイントする場合に、ブラシ先端の角度を指定します。

間隔　ストローク内のブラシの筆跡間の距離を調節します。間隔を変更するには、数値を指定するか、スライダーを使用してブラシ直径のパーセント値を指定します。このオプションの選択を解除した場合、ペイントの間隔はカーソルを動かすスピードによって決まります。

絵筆ブラシのプレビュー
上記の設定変更を反映した状態のブラシ先端と、現在の筆圧および描画角度が表示されます。プレビューウィンドウをクリックして、別の面からブラシを表示します。

注意： 絵筆ブラシのプレビューには OpenGL が必要です（OpenGL の有効化と GPU 設定の最適化を参照してください)。

ブラシの機能拡張の追加

ページの先頭へ

ブラシパネルには、動的な（または変化する）要素を追加してブラシ先端をプリセットするための様々なオプションが用意されています。例えば、ストロークの方向に応じてサイズ、色およびブラシマークの不透明度を変更するオプションを設定できます。

ブラシにエフェクトを追加するときは、2 つのコンポーネントを使用します。

- ジッターでは、エフェクトのランダム度を指定します。0 %を指定すると、エフェクトは 1 つのストローク内で変化しません。100 %を指定すると、ランダムに変化する度合いが最も高くなります。
- コントロールポップアップメニューのオプションでは、筆圧などの影響をどのような度合いで変化させるかを指定します。調整しないように設定したり、指定したステップ数に合わせてフェードさせたり、筆圧やペンの傾き、ペンホイールの位置またはペンの回転に基づいてエフェクトを変化させるように設定することができます。

注意： コントロールポップアップメニューの一部のオプションは、タブレットなどの筆圧感知入力タブレットおよびサポートされるペン（回転コントロール用およびペンホイール用）を使用しているときのみ使用可能です。タブレットがインストールされていない場合、またはコントロール機能がないペンを使用している場合にペンコントロールを選択すると、警告アイコンが表示されます。

ブラシシェイプ

ページの先頭へ

「シェイプ」では、ストロークのブラシマークが力学的影響で変化する度合いを指定します。

シェイプが指定されていないブラシストロークと指定されたブラシストローク

サイズのジッターとコントロール 1 つのストロークでブラシマークのサイズをどのように変化させるかを指定します。詳しくは、ブラシの機能拡張の追加を参照してください。

ジッターの変化の割合を最大にするには、値を入力するか、スライダーを使用して値を指定します。ブラシマークの角度をどのように変化させるかを指定するには、コントロールポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

オフ ブラシマークのサイズの変化を調整しません。

フェード 指定したステップ数で直径の初期値から最小値の間でブラシマークのサイズをフェードします。各ステップは、ブラシ先端のマーク 1 つに相当します。値は 1 ～ 9999 の間で指定します。例えば、10 を入力すると、10 個目のブラシマークでフェードが完了します。

筆圧、ペンの傾き、スタイラスホイール 筆圧、ペンの傾きまたはペンホイールの位置に基づいて、直径の初期値から最小値の間でブラシマークのサイズを変化させます。

最小の直径 「サイズのジッター」または「コントロール」が有効になっているときに、ブラシマークを縮小するときの最小値をパーセント値で指定します。数値を入力するか、スライダーを使用してブラシ先端の直径のパーセント値を指定します。

傾きの大きさ 「コントロール」が「ペンの傾き」に設定されているときに、回転前にブラシの高さに適用する倍率を指定します。数値を入力するか、スライダーを使用してブラシ直径のパーセント値を指定します。

角度のジッターとコントロール 1 つのストローク内でブラシマークの角度をどのように変化させるかを指定します。ジッターの最大パーセント値を指定するには、360 度の何パーセントになるかを換算した値を入力します。ブラシマークの角度をどのように変化させるかを指定するには、コントロールポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

オフ ブラシマークの角度の変化を調整しません。

フェード 0 ～ 360 度の間でブラシマークの角度を指定したステップ数でフェードします。

筆圧、ペンの傾き、スタイラスホイール、回転 筆圧、ペンの傾き、ペンホイールの位置またはペンの回転に基づいて、0 ～ 360 度の間でブラシマークの角度を変化させます。

一定方向 ブラシストロークの開始時の方向に基づいてブラシマークの角度を決定します。

進行方向 ブラシストロークの方向に基づいてブラシマークの角度を決定します。

真円率のジッターとコントロール 1 つのストロークでブラシマークの真円率をどのように変化させるかを指定します。ジッターの最大パーセント値を指定するには、ブラシの短軸と長軸間の比率をパーセント値で指定します。ブラシマークの真円率の変化の調整方法を指定するには、コントロールポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

オフ ブラシマークの真円率の変化を調整しません。

フェード　指定したステップ数で 100 %から最小の真円率の間でブラシマークの真円率をフェードします。

筆圧、ペンの傾き、スタイラスホイール、回転　筆圧、ペンの傾き、ペンホイールの位置またはペンの回転に基づいて、100 %から最小の真円率の間でブラシマークの真円率を変化させます。

最小の真円率　「真円率のジッター」と「コントロール」が有効になっているときに、ブラシマークの真円率の最小値を指定します。ブラシの短軸と長軸の間の比率をパーセントで指定します。

ブラシの散布

ページの先頭へ

ブラシの散布によって、ストローク内のマークの個数と配置が決まります。

散布がない場合（左）とある場合（右）のブラシストローク

散布とコントロール　ストローク内でのブラシマークの分布方法を指定します。「両軸」を選択すると、ブラシマークは放射状に分布します。「両軸」の選択を解除すると、ブラシマークはストロークパスに対して垂直に分布します。

散布の最大パーセントを指定するには、値を入力します。ブラシマークの散布の変化を制御するには、コントロールポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

オフ　ブラシマークの散布の変化を調整しません。

フェード　最大散布から散布なしまで、指定したステップ数でブラシマークの散布をフェードします。

筆圧、ペンの傾き、スタイラスホイール、回転　筆圧、ペンの傾き、ペンホイールの位置またはペンの回転に基づいて、ブラシマークの散布を変化させます。

数　散布したブラシとブラシの間に描画するブラシマークの数を指定します。

注意：　間隔や散布の値を増やすことなく「数」の値を増やすと、ペイントのパフォーマンスが落ちる場合があります。

数のジッターとコントロール　各間隔で変化させるブラシマークの個数を指定します。各間隔で変化させるブラシマークの最大パーセントを指定するには、値を入力します。ブラシマークの数の変化を制御するには、コントロールポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

オフ　ブラシマークの数の変化を調整しません。

フェード　「数」で指定した値から 1 の間で、指定したステップ数でブラシマークの数をフェードします。

筆圧、ペンの傾き、スタイラスホイール、回転　筆圧、ペンの傾き、ペンホイールの位置またはペンの回転に基づいて、ブラシマークの数を変化させます。

テクスチャブラシのオプション

ページの先頭へ

テクスチャブラシはパターンを使用して、質感のあるカンバス上に描かれたようなストロークをペイントします。

テクスチャを使用しなかった場合（左）と使用した場合（右）のブラシストローク

パターンサンプルをクリックして、ポップアップパネルからパターンを選択します。次のオプションを 1 つ以上設定します。

反転　テクスチャ内のハイライト部分とシャドウ部分が、パターン内の階調に基づいて反転されます。「反転」を選択すると、パターン内の最も明るい領域がテクスチャのシャドウ部分になるため、ペイントの適用が最も少なくなります。また、パターン内で最も暗い領域は、テクスチャ内のハイライト部分になるため、ペイントの適用が最も多くなります。「反転」の選択を解除すると、パターン内の最も明るい領域に対するペイントの適用が最も多くなります。パターン内の最も暗い領域に対するペイントの適用が最も少なくなります。

3D オブジェクト拡大・縮小ツール　パターンの拡大縮小率を指定します。数値を入力するか、スライダーを使用して、パターンサイズのパーセント値を指定します。

描点ごとにテクスチャを適用　ブラシストローク全体ではなく、ブラシストローク内の各ブラシマークに選択したテクスチャを個別に適用します（ブラシストロークは多数のブラシマークで構成され、ブラシをドラッグするときに連続的に適用されます）。「深さ」の変化のオプションを使用できるようにするには、このオプションを選択する必要があります。

モード　ブラシとパターンを結合する際に使用する描画モードを指定します （描画モードを参照してください）。

深さ　テクスチャに対するペイントの浸透度を指定します。値を入力するか、スライダーを使用して値を指定します。100 %を指定すると、テクスチャ内のハイライト部分にはペイントが適用されません。0 %を指定すると、テクスチャ内のすべてのポイントに同量のペイントが適用されるの

で、パターンが塗りつぶされます。

最小の深さ　「コントロール」に「フェード」、「筆圧」、「ペンの傾き」、「スタイラスホイール」または「回転」が設定されていて「描点ごとにテクスチャを適用」が選択されているときに、ペイントを浸透させる深さの最小値を指定します。

深さのジッターとコントロール　「描点ごとにテクスチャを適用」が選択されている場合に、深さをどのように変化させるかを指定します。ジッターの最大パーセントを指定するには、値を入力します。ブラシマークの深さの変化の調整方法を指定するには、コントロールポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

オフ　ブラシマークの深さの変化を調整しません。

フェード　「深さのジッター」のパーセント値から「最小の深さ」のパーセント値まで、指定したステップ数でフェードします。

筆圧、ペンの傾き、スタイラスホイール、回転　筆圧、ペンの傾き、ペンホイールの位置またはペンの回転に基づいて、深さを変化させます。

デュアルブラシ

ページの先頭へ

デュアルブラシでは、2 つの先端を組み合わせてブラシマークを作成します。2 番目のブラシテクスチャは、メインブラシのブラシストローク内で適用されます。両方のブラシストロークが交差する領域だけがペイントされます。1 番目のブラシ先端のオプションは、ブラシパネルの「ブラシ先端のシェイプ」セクションで設定します。2 番目のブラシ先端は、ブラシパネルの「デュアルブラシ」セクションから選択し、次のいずれかのオプションを設定します。

A. メインブラシ先端のストローク（ハード円 55）　B. 2 番目のブラシ先端のストローク（草）　C. デュアルブラシのストローク（両方を使用）

モード　メインブラシとデュアルブラシのブラシマークを結合する時に使用する描画モードを設定します （描画モードを参照してください）。

直径　デュアルブラシのサイズを調節します。ピクセル数を入力するか、スライダーをドラッグして値を指定します。または、「ブラシ見本のサイズを使用」をクリックして、ブラシ先端の元の直径を使用することもできます （「ブラシ見本のサイズを使用」オプションは、画像内のピクセルをサンプルしてブラシ先端のシェイプが作成されている場合だけ使用できます）。

間隔　ストローク内のデュアルブラシマーク間の距離を調節します。間隔を変更するには、数値を入力するか、スライダーを使用して先端直径のパーセント値を指定します。

散布　ストローク内でのデュアルブラシマークの分布方法を指定します。「両軸」を選択すると、デュアルブラシマークは放射状に分布します。「両軸」の選択を解除すると、デュアルブラシマークはストロークパスに対して垂直に分布します。最大散布率を指定するには、数値を入力するか、スライダーを使用して値を指定します。

数　各間隔に適用されるデュアルブラシマークの個数を指定します。値を入力するか、スライダーを使用して値を指定します。

ブラシのカラーオプション

ページの先頭へ

「カラー」オプションによって、1 つのストローク内でペイントカラーがどのように変化するかが決まります。

カラーを指定しなかった場合（左）と指定した場合（右）のブラシストローク

描画色・背景色のジッターとコントロール　描画色と背景色の間でペイント色をどのように変化させるのかを指定します。
ペイントカラーの変化の度合いをパーセント値で指定するには、数値を入力するか、スライダーを使用して値を指定します。ブラシマークのカラーの変化を制御するには、コントロールポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

オフ　ブラシマークのカラーの変化を調整しません。

フェード　描画色と背景色の間で、指定したステップ数でペイントカラーを変化させます。

筆圧、ペンの傾き、スタイラスホイール、回転　筆圧、ペンの傾き、ペンホイールの位置またはペンの回転に基づいて、描画色と背景色の間でペイントカラーを変化させます。

色相のジッター　ストローク内でペイントの色相が変化する度合いをパーセント値で指定します。値を入力するか、スライダーを使用して値を指定します。小さな値を指定すると、描画色の色相に近い範囲内で色相が変化します。大きな値を指定すると、色相が大きく変化します。

彩度のジッター　ストローク内でペイントの彩度が変化する度合いをパーセント値で指定します。値を入力するか、スライダーを使用して値を指定します。小さな値を指定すると、描画色の彩度に近い範囲内で彩度が変化します。大きな値を指定すると、彩度レベルが大きく変化します。

明るさのジッター　ストローク内でペイントの明るさが変化する度合いをパーセント値で指定します。値を入力するか、スライダーを使用して値を指定します。小さな値を指定すると、描画色の明るさに近い範囲内で明るさが変化します。大きな値を指定すると、明るさのレベルが大きく変化します。

HSB 色の彩度を増加または減少させます。値を入力するか、スライダーを使用して -100 〜 100 の範囲のパーセント値を指定します。-100 %を指定すると、色の彩度がまったくなくなります。100 %を指定すると、色の彩度が最も高くなります。

ブラシの「その他」オプション

ページの先頭へ

ブラシの「その他」オプションでは、ストロークのコース上でペイントがどのように変化するかを指定できます。

ペイントを指定しなかった場合（左）と指定した場合（右）のブラシストローク

不透明度のジッターとコントロール オプションバーで指定されている不透明度値を上限（超えることはできません）として、ブラシストローク内でペイントの不透明度をどのように変化させるかを指定します。ペイントの不透明度が変化する度合いをパーセント値で指定するには、数値を入力するか、スライダーを使用して値を指定します。ブラシマークの不透明度の変化を制御するには、コントロールポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

オフ ブラシマークの不透明度の変化を調整しません。

フェード オプションバーで指定されている不透明度値から 0 まで、指定したステップ数でペイントの不透明度をフェードします。

筆圧、ペンの傾き、スタイラスホイール 筆圧、ペンの傾き、ペンホイールの位置に基づいて、ペイントの不透明度を変化させます。

インク流量のジッターとコントロール オプションバーで指定されているインク流量値を上限（超えることはできません）として、ブラシストローク内でペイントのインク流量をどのように変化させるかを指定します。
ペイントのインク流量の変化の度合いをパーセント値で指定するには、数値を入力するか、スライダーを使用して値を指定します。ブラシマークのインク流量の変化を制御するには、コントロールポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

オフ ブラシマークのインク流量の変化を調整しません。

フェード オプションバーで指定されているインク流量値から 0 まで、指定したステップ数でペイントのインク流量をフェードします。

筆圧、ペンの傾き、スタイラスホイール 筆圧、ペンの傾き、ペンホイールの位置に基づいて、ペイントのインク流量を変化させます。

その他のブラシオプション

ページの先頭へ

ノイズ それぞれのブラシ先端にランダム度が適用されます。このオプションは、ソフトなブラシ先端（グレー値が含まれるブラシ先端）に適用すると、最も効果的です。

ウェットエッジ ブラシストロークのエッジに沿ってにじむようにペイントされるので、水彩画のような効果が得られます。

エアブラシ 画像に段階的な階調効果を適用するので、エアブラシのような効果が得られます。ブラシパネルの「エアブラシ」オプションは、オプションバーの「エアブラシ」オプションに対応しています。

滑らかさ ブラシストロークのカーブが滑らかになります。このオプションは、筆圧感知入力を使用してすばやくペイントする場合に最も効果的です。ただし、ストローク描画が少し遅くなる場合もあります。

テクスチャの保護 テクスチャを持つすべてのブラシプリセットに同じパターンおよび拡大縮小率が適用されます。複数のテクスチャブラシ先端を使用してペイントする場合に、一貫性のあるカンバステクスチャをシミュレートするにはこのオプションを選択します。

ツール間でのテクスチャのコピー

ページの先頭へ

現在のツールでテクスチャを指定したときに、テクスチャをサポートするすべてのツールにそのテクスチャのパターンおよび拡大縮小率をコピーすることができます。例えば、ブラシツールの現在のテクスチャパターンおよび拡大縮小率を、鉛筆ツール、ヒストリーブラシツール、アートヒストリーブラシツール、消しゴムツール、覆い焼きツール、焼き込みツール、スポンジツールにコピーすることができます。

- ブラシパネルメニューから「その他のツールにテクスチャをコピー」を選択します。

ブラシオプションのクリア

ページの先頭へ

ブラシプリセットについて変更したすべてのオプション（ブラシシェイプの設定を除く）を一度にクリアすることができます。

- ブラシパネルメニューから「ブラシ設定を消去」を選択します。

筆圧によるブラシサイズと不透明度の変更

ページの先頭へ

Wacom® タブレットなどのグラフィック描画タブレットを使用して作業している場合、筆圧、ペンの角度、ペンの回転、スタイラスホイールを使

用してペイントツールを制御できます。

1. ブラシ 、鉛筆 またはその他のペイントツールを選択します。
2. オプションバーで、次のいずれかの操作を行います。
   - 筆圧でサイズを調節ボタン をクリックします。
   - 筆圧で不透明度を調節ボタン をクリックします

   注意： ウィンドウ／ブラシを選択して、筆圧に応じてストロークの角度、インク流量、散布、テクスチャの深さおよび真円率を変化させる追加のコントロールを使用することができます。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

描画モード

描画モードの説明
描画モードの例

オプションバーで描画モードを指定することによって、ペイントツールまたは編集ツールでの操作を画像内のピクセルにどのように合成するかを調節します。描画モードの効果を実際に利用する場合、次の用語を理解しておくと便利です。

- 基本色は、画像内の元のカラーです。
- 合成色は、ペイントツールまたは編集ツールで適用されるカラーです。
- 結果色は、合成によって生成されるカラーです。

描画モードの説明

トップへ戻る

オプションバーのモードポップアップメニューから、次のいずれかを選択します。

注意： 32 ビット画像で使用できる描画モードは、通常、ディザ合成、比較（暗）、乗算、比較（明）、覆い焼き（リニア）- 加算、差の絶対値、色相、彩度、カラー、輝度、カラー比較（明）およびカラー比較（暗）のみです。

通常 各ピクセルを編集またはペイントして結果色を作成します。これは、初期設定のモードです （通常モードは、モノクロ 2 階調画像やインデックスカラー画像で作業するときには、2 階調化と呼ばれます）。

ディザ合成 各ピクセルを編集またはペイントして結果色を作成します。ディザ合成モードの結果色は、ピクセルの不透明度に応じて基本色や合成色でランダムに置き換えられます。

背景 レイヤーの透明部分でのみ編集またはペイントします。このモードは、「透明ピクセルをロック」が選択されていないレイヤー上でのみ動作し、アセテートのフィルムの透明部分の裏側をペイントしたように見えます。

消去 各ピクセルを編集またはペイントして、透明にします。このモードは、シェイプツール（塗りつぶした領域を作成 が選択されているとき）、塗りつぶしツール 、ブラシツール 、鉛筆ツール 、「塗りつぶし」コマンドおよび「境界線を描く」コマンドで利用できます。このモードは、「透明ピクセルをロック」の選択を解除したレイヤーでのみ使用できます。

比較（暗） 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色または合成色のいずれか暗い方を結果色として選択します。合成色よりも明るいピクセルが置き換えられ、合成色よりも暗いピクセルは変更されません。

乗算 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色と合成色を乗算します。結果色は暗いカラーになります。どのカラーも、ブラックで乗算すると結果はブラックになります。どのカラーも、ホワイトで乗算した場合は変更されません。ブラックまたはホワイト以外のカラーでペイントしている場合、ペイントツールで繰り返しストロークを描くとカラーは徐々に暗くなります。この効果は、複数のマーカーペンで描画したような効果が得られます。

焼き込みカラー 各チャンネルのカラー情報に基づき、基本色を暗くして基本色と合成色のコントラストを強くし、合成色を反映します。ホワイトで合成した場合は、何も変更されません。

焼き込み（リニア） 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色を暗くして明るさを落とし、合成色を反映します。ホワイトで合成した場合は、何も変更されません。

比較（明） 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色または合成色のいずれか明るい方を結果色として選択します。合成色よりも暗いピクセルが置き換えられ、合成色よりも明るいピクセルは変更されません。

スクリーン 各チャンネル内のカラー情報に基づき、合成色と基本色を反転したカラーを乗算します。結果色は明るいカラーになります。ブラックでスクリーニングすると、カラーは変更されません。ホワイトでスクリーニングすると、ホワイトになります。この効果は、複数の写真スライドを重ね合わせて投影したような効果が得られます。

覆い焼きカラー 各チャンネルのカラー情報に基づき、基本色を明るくして基本色と合成色のコントラストを落とし、合成色を反映します。ブラックと合成しても変化はありません。

覆い焼き（リニア） - 加算 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色を明るくして明るさを増し、合成色を反映します。ブラックと合成しても変化はありません。

オーバーレイ 基本色に応じて、カラーを乗算またはスクリーンします。基本色のハイライトおよびシャドウを保持しながら、パターンまたはカラーを既存のピクセルに重ねます。基本色は、置き換えられませんが、合成色と混合されて基本色の明るさまたは暗さを反映します。

ソフトライト 合成色に応じて、カラーを暗くまたは明るくします。画像上でスポットライトを照らしたような効果が得られます。合成色（光源）が 50 %グレーよりも明るい場合、画像は覆い焼きされたかのように明るくなります。合成色が 50 %グレーよりも暗い場合、画像は焼き込んだように暗くなります。純粋な黒または白でペイントすると、その部分の明暗ははっきりしますが、純粋な黒または白にはなりません。

ハードライト 合成色に応じて、カラーを乗算またはスクリーンします。画像上で直接スポットライトを照らしたような効果が得られます。合成色（光源）が 50 %グレーよりも明るい場合、画像はスクリーンされたかのように明るくなります。これは、画像にハイライトを追加するときに役立ちます。合成色が 50 %グレーよりも暗い場合、画像は乗算されたかのように暗くなります。これは、画像にシャドウを追加するときに役立ちます。純粋なホワイトまたはブラックでペイントすると、純粋なホワイトまたはブラックになります。

ビビッドライト 合成色に応じてコントラストを増加または減少させ、カラーの焼き込みまたは覆い焼きを行います。合成色（光源）が 50 %グレーより明るい場合は、コントラストを落として画像を明るくします。合成色が 50 %グレーより暗い場合は、コントラストを上げて画像を暗くします。

リニアライト 合成色に応じて明るさを減少または増加させ、カラーの焼き込みまたは覆い焼きを行います。合成色（光源）が 50 %グレーより明るい場合は、明るさを増して画像を明るくします。合成色が 50 %グレーより暗い場合は、明るさを落として画像を暗くします。

ピンライト 合成色に応じて、カラーが置換されます。合成色（光源）が 50 %グレーより明るい場合、合成色より暗いピクセルは置換されます。合成色より明るいピクセルは、変更されません。合成色が 50 %グレーより暗い場合、合成色より明るいピクセルは置換されます。合成色より暗いピクセルは変更されません。これは、画像に特殊効果を追加するときに役立ちます。

ハードミックス 合成色のレッド、グリーンおよびブルーの各チャンネル値を基本色の RGB 値に追加します。合計が 255 以上のチャンネルは、値 255 を受け取り、合計が 255 未満のチャンネルは、値 0 を受け取ります。したがって、合成されるすべてのピクセルに、0 または 255 のいずれかの RGB 値が割り当てられます。これにより、全ピクセルが加法原色（赤、緑または青）、白または黒に変わります。

注意： CMYK 画像の場合は、「ハードミックス」により全ピクセルが減法原色（シアン、イエローまたはマゼンタ）、白または黒に変わります。最大カラー値は 100 です。

差の絶対値 各チャンネル内のカラー情報に基づいて、合成色を基本色から取り除くか、基本色を合成色から取り除きます。明るさの値の大きい方のカラーから小さい方のカラーを取り除きます。ホワイトと合成すると基本色の値が反転しますが、ブラックと合成しても変化はありません。

除外 差の絶対値モードと似ていますが、効果のコントラストはより低くなります。ホワイトと合成すると、基本色の値が反転しますが、ブラックと合成しても変化はありません。

減算 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色から合成色を減算します。8 ビットおよび 16 ビット画像で、結果の負の値が 0 にクリッピングされます。

除算 各チャンネル内のカラー情報に基づき、基本色と合成色を分けます。

色相 ベースカラーの輝度と彩度、およびブレンドカラーの色相を持つ最終カラーが作成されます。

彩度 基本色の輝度と色相および合成色の彩度を使用して、結果色を作成します。このモードで彩度ゼロ（グレー）の領域をペイントした場合は、何も変更されません。

カラー 基本色の輝度と、合成色の色相および彩度を使用して、結果色を作成します。これにより、画像内のグレーレベルが保持され、モノクロ画像のカラー化およびカラー画像の階調化に役立ちます。

輝度 基本色の色相および彩度と、合成色の輝度を使用して、結果色を作成します。このモードでは、カラーモードの反対の効果が作成されます。

カラー比較（明） 合成色と基本色について、すべてのチャンネル値の合計を比較し、値が高い方の色を表示します。カラー比較（明）モードでは、基本色と合成色の両方のチャンネル値のうち最も高いものを選択することによって結果色が作成されるので、比較（明）モードと異なり 3 番目の色は生成されません。

カラー比較（暗） 合成色と基本色について、すべてのチャンネル値の合計を比較し、値が低い方の色を表示します。カラー比較（暗）モードでは、基本色と合成色の両方のチャンネル値のうち最も低いものを選択することによって結果色が作成されるので、比較（暗）モードと異なり 3 番目の色は生成されません。

トップへ戻る

描画モードの例

以下の例は、各描画モードを使用して画像の顔の部分をペイントした結果を示しています。

描画モードのビデオについては、www.adobe.com/go/vid0012_jp を参照してください。

元の画像	通常、不透明度 100 %	通常、不透明度 50 %	ディザ合成、不透明度 50 %
背景	消去	比較（暗）	乗算
焼き込みカラー	焼き込み（リニア）	比較（明）	スクリーン

覆い焼きカラー	覆い焼き（リニア）- 加算	オーバーレイ	ソフトライト
ハードライト	ビビッドライト	リニアライト	ピンライト
ハードミックス	差の絶対値	除外	減算
除算	色相	彩度	カラー
輝度、不透明度 80 %	カラー比較（明）	カラー比較（暗）	

(cc) BY-NC-SA

パターンの作成と管理

プリセットパターンとしての画像の定義
パターンライブラリとプリセットの管理

パターンとは、レイヤーまたは選択範囲を塗りつぶすときに繰り返して描画される、つまり並べて表示される画像のことです。Photoshop には、様々なプリセットパターンが用意されています。

新しいパターンを作成してライブラリに保存し、別のツールやコマンドで使用することができます。プリセットパターンは、塗りつぶし、パターンスタンプ、修復ブラシ、パッチの各ツールのオプションバー内のポップアップパネルおよびレイヤースタイルダイアログボックスに表示されます。ポップアップパネルメニューで表示オプションを選択することにより、ポップアップパネルへのパターンの表示方法を変更できます。プリセットマネージャーを使用してパターンプリセットを管理することもできます。

プリセットパターンとしての画像の定義

ページの先頭へ

1. 長方形選択ツール を使用して、画像内のパターンとして使用する領域を選択します。「ぼかし」は、0 ピクセルに設定する必要があります。大きい画像を使用するとあまり良い外観が得られないことに注意してください。
2. 編集／パターンを定義を選択します。
3. パターン名ダイアログボックスにパターンの名前を入力します。

   注意： ある画像からのパターンを使用していて、そのパターンを別の画像に適用する場合は、Photoshop がカラーモードを変換します。

   Photoshop には、プリセットパターンを定義するときに使用できる Illustrator 形式のファイルセットが用意されています。このファイルを開いて描画オプションを選択し、パターンを定義します。

パターンライブラリとプリセットの管理

ページの先頭へ

ライブラリ内でパターンを整理しておき、パターンポップアップパネルに読み込んだり、パターンポップアップパネルから削除することができます。

パターンのライブラリの読み込み

パターンポップアップパネルメニューから次のいずれかを選択します。

- 「パターンの読み込み」を選択すると、現在のリストにライブラリを追加できます。使用するライブラリファイルを選択して、「読み込み」ボタンをクリックします。
- 「パターンの置き換え」を選択すると、現在のリストを別のライブラリで置換できます。使用するライブラリファイルを選択して、「読み込み」ボタンをクリックします。
- ライブラリファイル（ポップアップパネルメニューの下部に表示されている）を選択します。「OK」をクリックして現在のリストを置き換えるか、「追加」ボタンをクリックして現在のリストに追加します。

プリセットパターンのセットのライブラリとしての保存

1. パターンポップアップパネルメニューから「パターンを保存」を選択します。
2. パターンライブラリの保存先を選択し、ファイル名を入力して「保存」ボタンをクリックします。

   ライブラリは任意の場所に保存できます。パターンライブラリファイルを初期設定の保存場所にある Presets¥Patterns フォルダーに保存すると、Photoshop の再起動後に、パターンポップアップパネルメニューの下部にライブラリ名が表示されるようになります。

パターンの初期設定のライブラリの復元

- パターンポップアップパネルメニューから「パターンを初期化」を選択します。現在のリストを置換したり、現在のリストに初期設定のライブラリを追加したりできます。

  パターンスタンプツールプリセットで未定義のパターンを使用している場合や、パターンライブラリの初期化や交換を実行して使用中のプリセットを消去した場合は、パターンポップアップパネルメニューから「新規パターン」を選択し、パターンを再定義してください。

プリセットパターンの名前の変更

1. 名前を変更するパターンを選択し、ポップアップパネルメニューから「パターン名の変更」を選択します。
2. パターンの新しい名前を入力し、「OK」をクリックします。

プリセットパターンの削除

- 次のいずれかの操作を行います。
  - 削除するパターンを選択し、ポップアップパネルメニューから「パターンを削除」を選択します。
  - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、ポインターをパターンの上に置いて（ポインターがはさみに変わります）、クリックします。

パターンは、表示されているグループからだけ削除されます。ライブラリ全体を再表示するには、パターンのライブラリの読み込みを参照してください。

関連項目

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

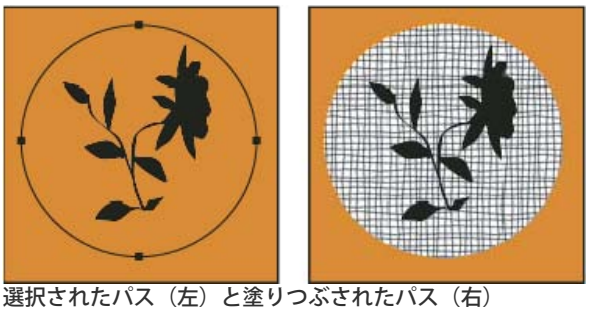
パスへのカラーの追加

カラーによるパスの塗りつぶし
カラーによるパスの境界線の描画

トップへ戻る

カラーによるパスの塗りつぶし

ペンツールで作成したパスは、境界線を描くか塗りつぶすまで、画像エレメントに変換されません。「パスの塗りつぶし」コマンドは、指定されたカラー、画像の状態、パターンまたは塗りつぶしレイヤーを使用して、パスをピクセルで塗りつぶします。



選択されたパス（左）と塗りつぶされたパス（右）

重要： パスを塗りつぶすと、選択しているレイヤーに塗りつぶしたカラーが表示されます。以下の手順を実行する前に、標準レイヤーまたは背景レイヤーがアクティブになっていることを確認してください（マスクレイヤー、テキストレイヤー、塗りつぶしレイヤー、調整レイヤー、またはスマートオブジェクトレイヤーがアクティブの場合、パスを塗りつぶすことはできません）。

現在の設定を使用したパスの塗りつぶし

1. パスパネルでパスを選択します。
2. パスパネルの下部にある、パスを描画色を使って塗りつぶすボタン をクリックします。

パスの塗りつぶしとオプションの指定

1. パスパネルでパスを選択します。
2. パスを塗りつぶすには、次のいずれかの操作を行います。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、パスパネルの下部にあるパスを描画色を使って塗りつぶすボタンをクリックします。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、パスを描画色を使って塗りつぶすボタンまでパスをドラッグします。
   - パスパネルメニューから「パスの塗りつぶし」を選択します。選択したパスがパスコンポーネントの場合は、このコマンドが「サブパスの塗りつぶし」に変わります。
3. 表示された塗りつぶしダイアログボックスの中の「使用」で、塗りつぶしの内容を選択します （詳しくは、カラーによる選択範囲またはレイヤーの塗りつぶしを参照してください）。
4. 塗りつぶしの不透明度を指定します。塗りつぶしを透明に近くするには、低いパーセントを指定します。100 %に設定すると、不透明な塗りつぶしになります。
5. 塗りつぶしの描画モードを選択します （詳しくは、描画モードの説明を参照してください）。

   「描画モード」には、消去して透明にできる消去モードがあります。このオプションを選択するのは、背景以外のレイヤーを操作している場合に限られます。
6. ピクセルが含まれる部分に限定して塗りつぶすには、「透明部分の保持」を選択します （詳しくは、レイヤーのロックを参照してください）。
7. 境界オプションを選択します。
   ぼかしの半径 選択範囲の内側と外側のどこまで、ぼかした境界線を描画するかを定義します。この値はピクセル数で入力します。

   アンチエイリアス 選択範囲の境界線ピクセルを部分的に塗りつぶすことにより、選択範囲とその周辺のピクセルの間で滑らかな移行が行われるようにします。

   これらのオプションについて詳しくは、選択範囲の境界線のソフト化を参照してください。

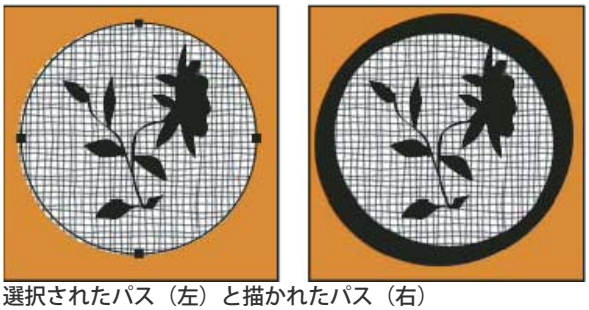
8. 「OK」をクリックします。

トップへ戻る

カラーによるパスの境界線の描画

「パスの境界線を描く」コマンドを使用して、パスの境界線をペイントすることができます。「パスの境界線を描く」コマンドを使用すると、ペイントツールの現在の設定を使用して、任意のパスをたどるペイントストロークを作成できます。このコマンドは、境界線レイヤー効果とはまったく異なります。境界線レイヤー効果は、どのペイントツールの効果とも似ていません。

重要： パスの境界線を描くと、選択しているレイヤーに描いた境界線が表示されます。以下の手順を実行する前に、標準レイヤーまたは背景レイヤーがアクティブになっていることを確認してください（マスクレイヤー、テキストレイヤー、塗りつぶしレイヤー、調整レイヤー、またはスマートオブジェクトレイヤーがアクティブの場合、パスは描画できません）。



選択されたパス（左）と描かれたパス（右）

現在の「パスの境界線を描く」オプションを使用したパスの境界線の描画

1. パスパネルでパスを選択します。
2. パスパネルの下部にある、ブラシでパスの境界線を描くボタン をクリックします。ペイントツールの設定で不透明度を低く設定していた場合は、クリックするたびにストロークの不透明度が増し、現在のブラシオプションによってはストロークが太くなります。

パスの境界線の描画とオプションの指定

1. パスパネルでパスを選択します。
2. パスの境界線を描くためのペイントツールまたは編集ツールを選択します。オプションバーで、ツールオプションを設定してブラシを指定します。

   各ツールの設定について詳しくは、画像領域をこするおよびペイントツール、オプションおよびパネルについてを参照してください。
3. パスの境界線を描くには、次のいずれかの操作を行います。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、パスパネルの下部にある、ブラシでパスの境界線を描くボタン をクリックします。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、ブラシでパスの境界線を描くボタンまでパスをドラッグします。
   - パスパネルメニューから「パスの境界線を描く」を選択します。選択したパスがパスコンポーネントの場合は、このコマンドが「サブパスの境界線を描く」に変わります。
4. 手順 2 でツールを選択しなかった場合は、パスの境界線を描くダイアログボックスでツールを選択します。手描きのブラシストロークをシミュレートするには、「強さのシミュレート」を選択します。または、このオプションの選択を解除して、より線状で均等な境界線を作成します。
5. 「OK」をクリックします。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

パスと選択範囲の境界線の変換

パスから選択範囲の境界線への変換
選択範囲からパスへの変換

パスから選択範囲の境界線への変換

トップへ戻る

パスは、滑らかなアウトライン情報を保持しているため、選択範囲の境界線に正確に変換できます。選択範囲をパスに変換して、パス選択ツール で微調整を行うこともできます。

クローズパスはいずれも選択範囲の境界線として定義できます。クローズパスは、現在の選択範囲に追加、削除、または統合することができます。

現在の設定を使用したパスから選択範囲の境界線への変換

1. パスパネルでパスを選択します。
2. パスを変換するには、次のいずれかの操作を行います。
   - パスパネルの下部にある、パスを選択範囲として読み込むボタン をクリックします。
   - パスパネルで、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、パスのサムネールをクリックします。

パスから選択範囲の境界線への変換とオプションの設定

1. パスパネルでパスを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、パスパネルの下部にある、パスを選択範囲として読み込むボタン をクリックします。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、パスを選択範囲として読み込むボタンにパスをドラッグします。
   - パスパネルメニューから「選択範囲を作成」を選択します。
3. 選択範囲を作成ダイアログボックスで、次の描画オプションを選択します。
   ぼかしの半径 選択範囲の内側と外側のどこまで、ぼかした境界線を描画するかを定義します。この値はピクセル数で入力します。

   アンチエイリアス 選択範囲とその周辺のピクセルの間で滑らかな移行が行われるようにします。「ぼかしの半径」が 0 に設定されていることを確認してください。

   これらのオプションについて詳しくは、選択範囲の境界線のソフト化を参照してください。
4. 「選択範囲」オプションを選択するには、次のいずれかの操作を行います。
   新しい選択範囲 パスで定義された範囲だけを選択します。

   選択範囲に追加 パスで定義された範囲を元の選択範囲に追加します。

   現在の選択範囲から一部削除 パスで定義された範囲を現在の選択範囲から削除します。

   現在の選択範囲との共通範囲 パスと元の選択範囲に共通する範囲を選択します。パスと選択範囲が重ならない場合は、何も選択されません。
5. 「OK」をクリックします。

選択範囲からパスへの変換

トップへ戻る

選択ツールで選択した任意の範囲をパスとして定義できます。「作業用パスを作成」コマンドは、選択範囲に適用されているぼかしをすべて除去します。また、作業用パスを作成ダイアログボックスで選択した、パスの複雑さや許容値によっては、選択範囲のシェイプが変わることもあります。

1. 選択範囲を作成し、次のいずれかの操作を行います。
   - パスパネルの下部にある選択範囲から作業用パスを作成ボタン をクリックすると、作業用パスを作成ダイアログボックスを開かずに現在の許容値の設定を使用することができます。

- Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、パスパネルの下部にある選択範囲から作業用パスを作成ボタンをクリックします。
- パスパネルメニューから「作業用パスを作成」を選択します。

2. 作業用パスを作成ダイアログボックスで、許容値を入力するか、初期設定を使用します。

   許容値は 0.5 〜 10 ピクセルで指定し、選択範囲の形の微妙な変化に対する「作業用パスを作成」コマンドの感度を決定します。許容値が大きいほど、パスの描画に使用するアンカーポイント数が少なく、パスが滑らかになります。パスがクリッピングパスとして使用されており、画像のプリントに問題がある場合は、許容値を高くしてください （詳しくは、画像クリッピングパスのプリントを参照してください）。

3. 「OK」をクリックします。パスパネルの下部にパスが表示されます。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

ペンツールを使用した描画

ペンツールについて
ペンツールによる直線セグメントの描画
ペンツールによる曲線の描画
パスの描画の終了
直線に続く曲線の描画
曲線に続く直線の描画
コーナーで連結された 2 つの曲線セグメントの描画
フリーフォームペンツールを使用した描画
マグネットペンオプションを使用した描画

ペンツールについて

トップへ戻る

Photoshop には、複数のペンツールが用意されています。ペンツールを使用すると最も正確に描画できます。フリーフォームペンツールを使うと、紙に鉛筆で描くようにパスを描画できます。マグネットオプションを使用すると、画像内の色の境界に沿ってスナップするパスを描画できます。ペンツールとシェイプツールを組み合わせて使用すれば、複雑なシェイプを作成できます。ペンツールを使用する場合、オプションバーで次のオプションを選択できます。

- 「自動追加・削除」を選択すると、描画中にラインセグメントをクリックしてアンカーポイントを追加したり、削除したりすることができます。
- 「ラバーバンド」を選択すると、クリックしてポインターを移動しているときにパスセグメントをプレビューすることができます（このオプションにアクセスするには、カスタムシェイプアイコンの右にあるポップアップメニューをクリックします）。

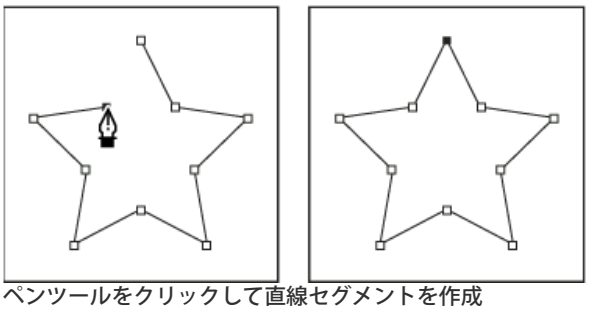
ペンツールで描画を開始する前に、パスパネルで新規パスを作成しておき、描画した作業用パスが自動的に名前付きパスとして保存されるようにすることができます。

ペンツールで描画できるモードについて詳しくは、描画モードを参照してください。

ペンツールによる直線セグメントの描画

トップへ戻る

ペンツールを使用して作成できる最も単純なパスは直線です。ペンツールをクリックして 2 つのアンカーポイントを作成すると、それらのアンカーポイントを結ぶ直線が作成されます。クリックを続けると、コーナーポイントで連結された直線セグメントから成るパスが作成されます。



ペンツールをクリックして直線セグメントを作成

1. ペンツールを選択します。
2. ペンツールのポインターを直線セグメントの描画を開始する地点に移動し、クリックして最初のアンカーポイントを定義します（ドラッグはしません）。
   注意： 最初のセグメントは、2 番目のアンカーポイントをクリックするまで表示されません （Photoshop では、「ラバーバンド」オプションを選択するとパスセグメントをプレビューできます）。また、方向線が表示される場合は、ペンツールを誤ってドラッグしています。編集／取り消しを選択して、クリックし直してください。
3. 次に、書き始めのセグメントを終了させる地点でクリックします（セグメントの角度を 45° 単位に固定するには、Shift キーを押しながらクリックします）。
4. ペンツールのクリックを続けて、残りの直線セグメントのアンカーポイントを設定します。

   直前に追加したアンカーポイントは常に塗りつぶしの四角いポイントで表示され、このポイントが選択されていることを表します。新しいアンカーポイントを追加すると、それまでに定義したアンカーポイントは白抜きの四角いポイントで表示され、選択が解除されます。
5. 次のいずれかの操作を行って、パスを完成します。

- クローズパスにする場合は、最初に作成した（白抜きの）アンカーポイントの上にペンツールを置きます。ペンツールを正しい位置に置くと、ペンツールポインターの横に小さい円 が表示されます。クリックするか、ドラッグしてパスを閉じます。

  注意： InDesign では、オブジェクトを選択し、オブジェクト／パス／パスを閉じるを選択してクローズパスにすることもできます。

- オープンパスにする場合は、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、すべてのオブジェクトから離れた任意の場所をクリックします。

  ツールパネルで別のツールを選択するか、選択／選択を解除（Illustrator）または編集／すべて選択解除（InDesign）を選択しても、オープンパスにすることができます。

トップへ戻る

ペンツールによる曲線の描画

曲線が方向を変える位置にアンカーポイントを追加し、曲線を形成する方向線をドラッグすることで、曲線を作成することができます。方向線の長さと弧により、曲線の形状が決定されます。

アンカーポイントの数を少なくすると、曲線を編集しやすくなり、曲線の表示やプリントがより快適になります。ポイント数が多すぎると、曲線がでこぼこになることがあります。アンカーポイントの間隔を広く取り、方向線の長さと角度を調整して曲線を描くようにします。

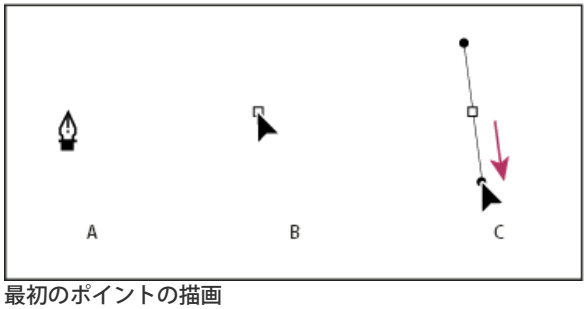
1. ペンツールを選択します。
2. ペンツールを曲線の開始点に移動し、マウスボタンを押したままにしてドラッグします。

   始点のアンカーポイントが表示され、ペンツールのポインターが矢印に変わります （Photoshop では、ドラッグを開始するまでポインターの形は変わりません）。

3. 次にドラッグして、作成中の曲線セグメントの弧を設定し、マウスボタンを放します。

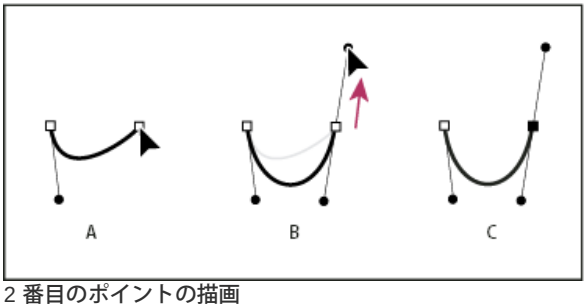
   一般に、次に作成するアンカーポイントに向けて約 1/3 の距離まで方向線を引きます （方向線の一辺または二辺を後で調整できます）。

   Shift キーを押しながらドラッグすると、ものさしツールの動きを 45 度単位に固定できます。



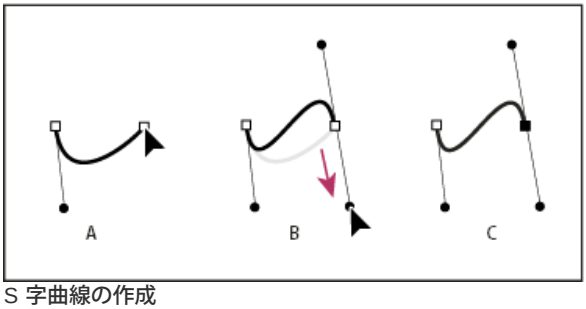
最初のポイントの描画
A. ペンツールを置く **B.** ドラッグを開始（マウスボタンを押したまま） **C.** ドラッグして方向線を伸ばす

4. 曲線セグメントの終点にペンツールを置いてから、次のいずれかの操作を行います。
   - C 字曲線を作成する場合は、前の方向線とは逆の方向にドラッグします。その後マウスボタンを放します。



2 番目のポイントの描画
A. 2 番目のスムーズポイントのドラッグを開始 **B.** 前の方向線から放すようにドラッグして C 字曲線を作成 **C.** マウスボタンを放した後の状態

   - S 字曲線を作成する場合は、前の方向線と同じ方向にドラッグします。その後マウスボタンを放します。



S 字曲線の作成
A. 新しいスムーズポイントのドラッグを開始 **B.** 前の方向線と同じ方向にドラッグして S 字曲線を作成 **C.** マウスボタンを放した後の状態

- （Photoshop のみ）次の曲線を描く方向を鋭角にするには、マウスボタンを放し、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら方向点を曲線の方向にドラッグします。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）とマウスボタンを放し、セグメントの終了点にポインターを移動し、反対方向にドラッグして曲線セグメントを完成させます。

5. 引き続き、別の場所からペンツールをドラッグして、一連の滑らかな曲線を作成します。アンカーポイントは、各曲線の頂点ではなく開始点と終点に配置されます。
   アンカーポイントの方向線を分割するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら方向線をドラッグします。
6. 次のいずれかの操作を行って、パスを完成します。
   - クローズパスにする場合は、最初に作成した（白抜きの）アンカーポイントの上にペンツールを置きます。ペンツールを正しい位置に置くと、ペンツールポインターの横に小さい円 が表示されます。クリックするか、ドラッグしてパスを閉じます。

     注意： InDesign では、オブジェクトを選択し、オブジェクト／パス／パスを閉じるを選択してクローズパスにすることもできます。
   - オープンパスにする場合は、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、すべてのオブジェクトから離れた任意の場所をクリックします。

     ツールパネルで別のツールを選択するか、選択／選択を解除（Illustrator）または編集／すべて選択解除（InDesign）を選択しても、オープンパスにすることができます。

Illustrator でのペンツールの使用に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0037_jp を参照してください。

パスの描画の終了

トップへ戻る

次のいずれかの方法でパスを完成します。

- クローズパスにする場合は、最初に作成した（白抜きの）アンカーポイントの上にペンツールを置きます。ペンツールを正しい位置に置くと、ペンツールポインターの横に小さい円 が表示されます。クリックするか、ドラッグしてパスを閉じます。

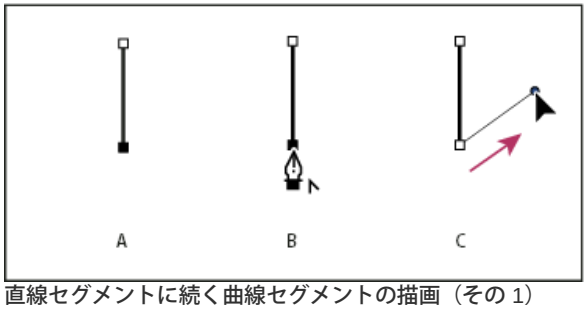
  注意： InDesign では、オブジェクトを選択し、オブジェクト／パス／パスを閉じるを選択してクローズパスにすることもできます。
- オープンパスにする場合は、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、すべてのオブジェクトから離れた任意の場所をクリックします。

ツールパネルで別のツールを選択するか、選択／選択を解除（Illustrator）または編集／すべて選択解除（InDesign）を選択しても、オープンパスにすることができます。

直線に続く曲線の描画

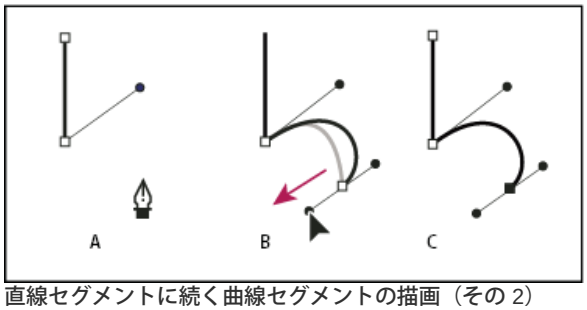
トップへ戻る

1. ペンツールで 2 つの場所をクリックしてコーナーポイントを設定し、直線セグメントを作成します。
2. 選択されている端点上にペンツールを置きます。ペンツールを正しい位置に置くと、Illustrator および InDesign ではペンツールの横にアンカーポイントの変換アイコンが表示され、Photoshop ではペンツールの横に小さい斜線（スラッシュ）が表示されます。次に作成する曲線セグメントの弧を設定するには、アンカーポイントをドラッグして方向線を作成し、その後マウスボタンを放します。



直線セグメントに続く曲線セグメントの描画（その 1）
A. 完成した直線セグメント **B.** 端点上にペンツールを置く（アンカーポイントの変換アイコンは Illustrator および InDesign でのみ表示） **C.** 方向点をドラッグ

3. 次のアンカーポイントを追加する位置にペンツールを置き、新しいアンカーポイントをクリック（必要に応じてドラッグ）して、曲線を完成させます。



直線セグメントに続く曲線セグメントの描画（その 2）
A. ペンツールを置く **B.** 方向線をドラッグ **C.** 新しい曲線セグメントが完成

曲線に続く直線の描画

トップへ戻る

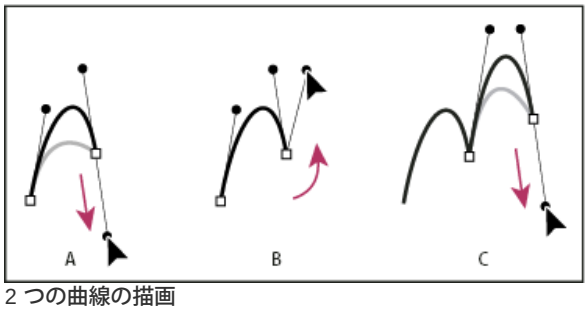
1. ペンツールをドラッグして曲線セグメントの最初のスムーズポイントを作成し、マウスボタンを放します。
2. 曲線セグメントの終点となる位置にペンツールを合わせ、ドラッグして曲線を完成させ、マウスボタンを放します。
3. ツールパネルからアンカーポイントの切り替えツールを選択し、選択されている終点をクリックしてスムーズポイントからコーナーポイントに変換します。
   Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押すと、一時的にペンツールがアンカーポイントの切り替えツールに変わります。
4. ツールパネルからペンツールを選択し、直線セグメントの終点にする位置にペンツールを置き、クリックして直線セグメントを終了します。

コーナーで連結された 2 つの曲線セグメントの描画

トップへ戻る

1. ペンツールを使用して、曲線セグメントの最初のスムーズポイントをドラッグして作成します。
2. ペンツールの位置を変えて、2 番目のスムーズポイントを追加して曲線を作成します。次に、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、方向線を反対方向にドラッグして、次の曲線の弧を設定します。Alt キーまたは Option キーとマウスボタンを放します。

   この操作によって方向線が分割され、スムーズポイントがコーナーポイントに変換されます。
3. 2 番目の曲線セグメントを終了する位置にペンツールを置き、新しいスムーズポイントをドラッグして 2 番目の曲線セグメントが完成します。



2 つの曲線の描画
A. 新しいスムーズポイントのドラッグを開始 **B.** Alt キーまたは Option キーを押しながらドラッグして方向線を分割し、方向線を上方にドラッグ **C.** ペンツールの位置を変えながらドラッグを 3 回行った後の状態

トップへ戻る

フリーフォームペンツールを使用した描画

フリーフォームペンツールを使用すると、紙に鉛筆で描くように描画できます。アンカーポイントは、描画中に自動的に追加されます。描画中にユーザー自身がポイントの位置を決定することはできませんが、パスが完了した後でポイントの位置を調整することはできます。より正確に描画するには、ペンツールを使用します。

1. フリーフォームペンツール を選択します。
2. マウスの動きや筆圧に対する最終パスの感度を調整するには、オプションバーのシェイプボタンの横の下向き矢印をクリックし、カーブフィットのピクセル値を 0.5 ～ 10.0 までの範囲で入力します。値が大きいほど、アンカーポイントの少ない単純なパスが作成されます。
3. 画像内でポインターをドラッグします。ドラッグすると、ポインターの軌跡が線で表示されます。マウスを放すと、作業用パスが作成されます。
4. 既存のフリーハンドパスの続きを描画するには、ペンのポインターをパスの終了点に移動してドラッグします。
5. パスを完了するには、ドラッグの状態からマウスを放します。クローズパスを作成するには、パスの開始点にラインをドラッグします。正しい位置にポインターがくると、その横に円が表示されます。

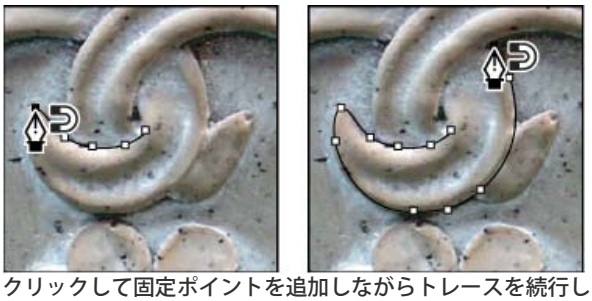
トップへ戻る

マグネットペンオプションを使用した描画

フリーフォームペンツールのマグネットペンオプションを使用すると、画像内で定義した領域のエッジにスナップしながらパスを描画できます。このツールでは、作成するパスの複雑さおよび、スナップする範囲とエッジに対する感度を定義できます。マグネットペンツールとマグネット選択ツールには、多くの共通オプションがあります。

1. フリーフォームペンツールをマグネットペンツール に変換するには、オプションバーで「マグネット」を選択するか、オプションバーのカスタムシェイプツールボタンの横にある下向き矢印をクリックして「マグネット」を選択し、次のように設定します。
   - 「幅」に、1 ～ 256 のピクセル値を入力します。マグネットペンツールでは、ポインターから指定した距離内にあるエッジだけが検知されます。
   - 「コントラスト」には、1 ～ 100 の整数のパーセントを入力して、境界線と見なされる領域のピクセル間コントラストを指定します。コントラストが低い画像の場合は、大きい値を使用します。
   - 「頻度」には、0 ～ 100 の整数値を入力し、ペンによりアンカーポイントが設定される頻度を指定します。大きい値にするほど、アンカーポイントが少なく設定されます。
   - 筆圧感知入力タブレットを使用している場合は、「筆圧」を選択または選択解除します。このオプションを選択すると、筆圧が高いほど線が太くなります。
2. 画像内をクリックして、最初の固定ポイントを設定します。
3. フリーハンドセグメントを描画するには、ポインターを移動するか、トレースする境界線に沿ってドラッグします。

   最後に追加したアンカーポイントが選択された状態になります。ポインターを移動するに従って、画像内で最も強い境界線にアンカーポイントがスナップし、ポインターをその前に追加したポインターにつなげていきます。マグネットペンは定期的に境界線にアンカーポイントを追加して、固定していきます。

   クリックして固定ポイントを追加しながらトレースを続行します。

4. 境界線が目的の境界線にスナップしない場合は、一度クリックしてアンカーポイントを手動で追加し、境界線が動かないようにします。境界線のトレースを続け、必要に応じてアンカーポイントを追加します。間違えた場合は、Delete キーを押して最後に追加されたアンカーポイントを削除します。
5. マグネットペンのプロパティを好みに応じて変更するには、次のいずれかの操作を行います。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグすると、スナップがオフになり任意でフリーの線が描画できます。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックして、直線セグメントを描画します。
   - マグネットペンの幅を 1 ピクセル単位で細くするには左角カッコ（[）キーを押します。逆に、1 ピクセル単位で太くするには右角カッコ（]）キーを押します。

6. パスを終了するには、次のいずれかの操作を行います。
    - Enter キーまたは Return キーを押して、オープンパスを終了します。
    - ダブルクリックして、マグネットセグメントでパスを閉じます。
    - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらダブルクリックし、直線セグメントでパスを閉じます。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

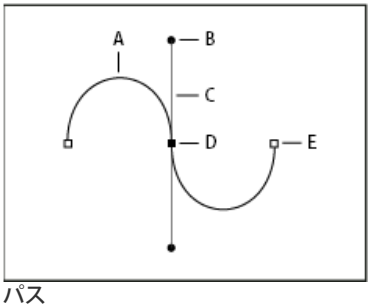
パスの編集

パスセグメント、コンポーネントおよびポイント
パスの選択
パスセグメントの調整
パスコンポーネントの調整
アンカーポイントの追加または削除
スムーズポイントとコーナーポイントの切り替え

トップへ戻る

パスセグメント、コンポーネントおよびポイント

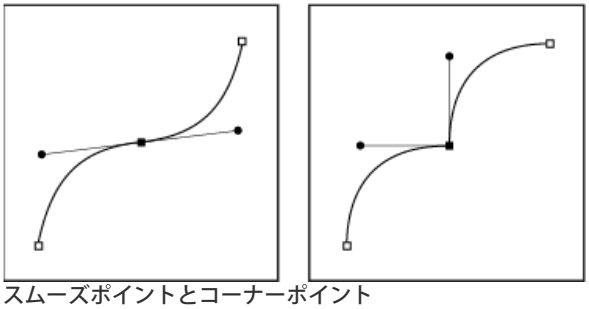
パスは 1 つ以上の直線セグメントまたは曲線セグメントで構成されます。アンカーポイントは、パスセグメントの端点をマークします。曲線セグメントでは、選択したアンカーポイントに 1 つまたは 2 つの方向線が表示され、その両端に方向点が表示されます。方向線と方向点の位置によって、曲線セグメントのサイズと形状が決まります。これらのエレメントを移動すると、パスの曲線形状が変わります。



パス
A. 曲線セグメント **B.** 方向点 **C.** 方向線 **D.** 選択されているアンカーポイント **E.** 選択されていないアンカーポイント

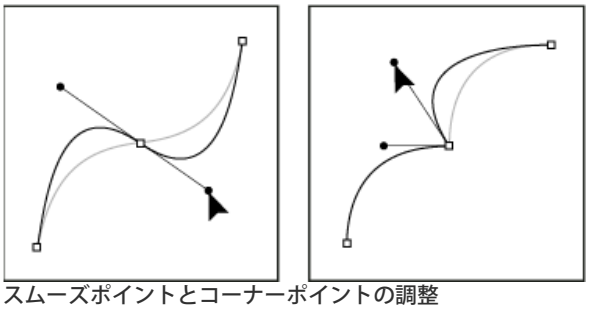
パスには、開始点も終了点も持たないクローズパス（例えば、円）と、離れた端点を持つオープンパス（例えば、波形線）とがあります。

滑らかな曲線は、セグメント間をスムーズポイントと呼ばれるアンカーポイントで接続しています。セグメント間の角度が鋭角になっているパスは、コーナーポイントで接続しています。



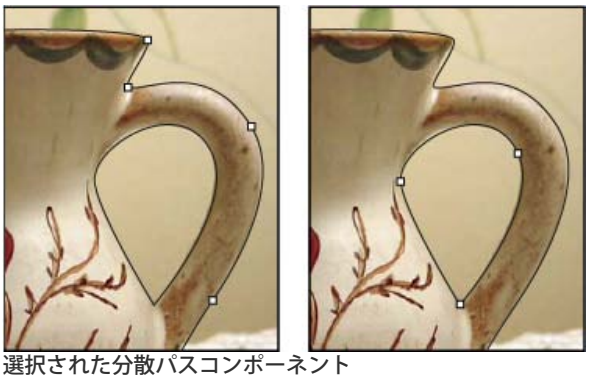
スムーズポイントとコーナーポイント

スムーズポイント上の方向線を移動すると、そのポイントの両側の曲線セグメントが同時に調整されます。これに対して、コーナーポイント上の方向線を移動すると、そのポイントに対して方向線と同じ側の曲線だけが調整されます。



スムーズポイントとコーナーポイントの調整

パスは、一連のセグメントが 1 つに接続されたものとは限りません。いくつかに分離した複数のパスコンポーネントで構成されるパスもあります。シェイプレイヤー内の各シェイプは、レイヤーのクリッピングパスとして定義されたパスコンポーネントです。


選択された分散パスコンポーネント

パスの選択

トップへ戻る

パスコンポーネントまたはパスセグメントを選択すると、すべてのアンカーポイントが表示されます。パスセグメントを選択した場合、選択したセグメントが曲線の場合は、方向線と方向点も表示されます。方向点は塗りつぶされた円、選択されたアンカーポイントは塗りつぶされた四角い点、選択されていないアンカーポイントは白抜きの四角い点で表示されます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - パスコンポーネント（シェイプレイヤーのシェイプも含む）を選択するには、パスコンポーネント選択ツール を選択し、パスコンポーネントの内側をクリックします。複数のパスコンポーネントで構成されたパスの場合は、クリックしたパスコンポーネントだけが選択されます。

     選択したパスのバウンディングボックスを表示するには、オプションバーの「バウンディングボックスを表示」を選択します。
   - パスセグメントを選択するには、パス選択ツール を選択し、セグメントのアンカーポイントを 1 つクリックするか、選択したいセグメントを選択範囲線で囲むようにドラッグします。

     ドラッグして選択範囲線でセグメントを囲み選択
2. 追加のパスコンポーネントまたはセグメントを選択するには、パスコンポーネント選択ツールまたはパス選択ツールを選択し、Shift キーを押しながら追加のパスまたはセグメントを選択します。

   パス選択ツールが選択されているときに、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらパスをクリックすると、パス全体またはパスコンポーネント全体を選択できます。別のツールが選択されているときにパス選択ツールをアクティブにするには、ポインターをアンカーポイント上に移動して、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押します。

パスセグメントの調整

トップへ戻る

パスセグメントはいつでも編集できますが、既存のセグメントを編集する操作は、新規のセグメントを描画する操作と多少異なります。セグメントを編集する際は、以下のヒントを考慮に入れてください。

- アンカーポイントによって 2 つのセグメントが連結されている場合、そのアンカーポイントを移動すると、両方のセグメントが変更されます。
- ペンツールでの描画中、ダイレクト選択ツール（InDesign）およびパス選択ツール（Photoshop）を一時的に有効にして、既に描画したセグメントを調整することができます。パス選択ツールを有効にするには、描画中に Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押します。Illustrator では、描画中に Ctrl キーまたは Command キーを押すと、最後に使用した選択ツールが有効になります。
- 最初にペンツールを使用してスムーズポイントを作成する場合は、方向点をドラッグすると、ポイントの両側の方向線の長さが変化します。ダイレクト選択ツールを使用して既存のスムーズポイントを編集する場合は、ドラッグしている側の方向線の長さだけが変化します。

直線セグメントの移動

1. パス選択ツールを使用して、調整するセグメントを選択します。
2. セグメントを新しい位置にドラッグします。

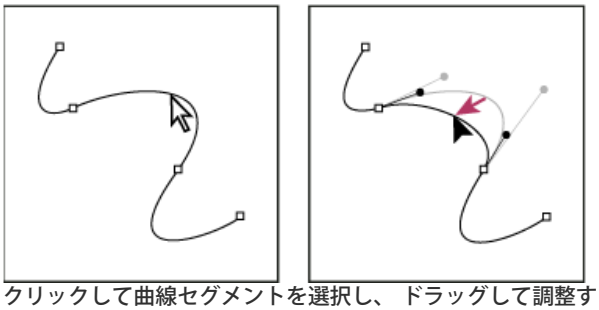
直線セグメントの長さまたは角度の調整

1. パス選択ツールを使用して、調整するセグメントのアンカーポイントを選択します。
2. アンカーポイントを目的の位置までドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、アンカーポイントの移動時の角度が 45°単位に固定されます。

   Illustrator または InDesign で長方形の幅を調整するだけの場合は、選択ツールで長方形を選択し、バウンディングボックスの側面にあるハンドルを使用すると、簡単にサイズを変更できます。

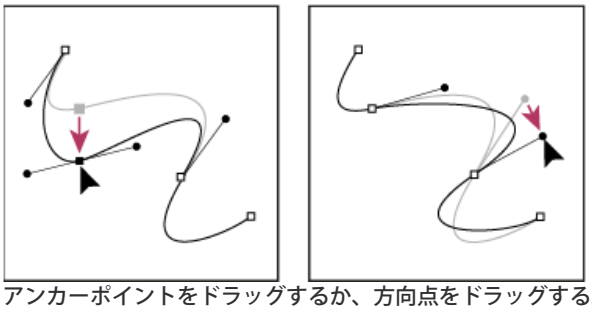
曲線セグメントの位置または形状の調整

1. パス選択ツールを使用して、曲線セグメントを選択するか、曲線セグメントのいずれかの端のアンカーポイントを選択します。方向線があれば表示されます （方向線が 1 つしかない曲線セグメントもあります）。
2. 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。
   - セグメントの位置を調整するには、セグメントをドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、アンカーポイントの移動時の角度が 45°単位に固定されます。

     クリックして曲線セグメントを選択し、 ドラッグして調整する。

   - 選択したアンカーポイントの片側のセグメントシェイプを調整するには、アンカーポイントまたは方向点をドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、移動時の角度が 45°単位に固定されます。

     アンカーポイントをドラッグするか、方向点をドラッグする。

注意： 1 つのパスコンポーネントの中の一部のポイントやセグメントを選択して、その選択部分だけに変形を適用できます。

セグメントの削除

1. （オプション）クローズドパスに穴を作成する場合は、アンカーポイントの追加ツールを選択して、削除したい場所にポイントを 2 つ追加します。
2. パス選択ツールを選択して、削除するセグメントを選択します。
3. Backspace キー（Windows）または Delete キー（Mac OS）を押して、選択したセグメントを削除します。Backspace キーまたは Delete キーをもう一度押すと、パスの残りの部分が消去されます。

アンカーポイントの方向線の削除

❖ アンカーポイントの切り替えツールを使用して、方向線のアンカーポイントをクリックします。

スムーズポイントがコーナーポイントになります。詳しくは、スムーズポイントとコーナーポイントの切り替えを参照してください。

オープンパスの拡張

1. ペンツールを使用して、拡張するオープンパスの端点にポインターを置きます。ポインターを端点の上に正しく置くと、ポインターの形が変わります。
2. 端点をクリックします。

3. 次のいずれかの操作を行います。
   - コーナーポイントを作成するには、新しいセグメントを終了する位置にペンツールを置き、クリックします。スムーズポイントで終了するパスを拡張した場合は、新しいセグメントは既存の方向線によって曲線になります。

     注意： Illustrator では、スムーズポイントで終了するパスを拡張した場合、新しいセグメントは直線になります。
   - スムーズポイントを作成するには、新しい曲線セグメントを終了する位置にペンツールを置き、ドラッグします。

2 つのオープンパスの連結

1. ペンツールを使用して、別のパスに連結するオープンパスの端点上にポインターを置きます。ポインターを端点の上に正しく置くと、ポインターの形が変わります。
2. 端点をクリックします。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - パスを他のオープンパスに連結するには、他のパスの端点をクリックします。ペンツールを他のパスの端点の上に正しく置くと、パスを結合することを示す小さいアイコン がペンツールポインターの横に表示されます。
   - 既存のパスとそのパスの近くに描画した新しいパスとを連結するには、既存のパスの近くに新しいパスを描画し、既存のパスの（選択されていない）端点上にペンツールを移動します。パスを結合することを示す小さいアイコンがペンツールポインターの横に表示されたとき、その端点上でクリックします。

InDesign では、パスファインダーパネルを使ってパスを結合することもできます。オープンパスのパスを閉じるには、パスを選択してからパスファインダーパネルの「パスを閉じる」をクリックします。2 つのパスの間のエンドポイントを閉じるには、パスを選択してから「パスの結合」をクリックします。「パスの結合」を 2 回クリックすると、2 つ目のエンドポイントを結合します。

キーボードを使用したアンカーポイントまたはセグメントの移動

1. アンカーポイントまたはパスセグメントを選択します。
   注意： Photoshop でキーボードを使用して移動できるのはアンカーポイントのみです。
2. キーボードのいずれかの矢印キーを 1 回ずつ押すか、押したままにすると、初期設定では、矢印の方向に 1 ピクセルずつ移動します。

Shift キーを押しながら矢印キーを押すと、10 ピクセルずつ移動できます。

注意： Illustrator および InDesign では、環境設定の「キー入力」（Illustrator）または「キーボード増分値」（InDesign）の設定を変更することによって、1 回に移動できる距離を変更できます。この初期設定を変更した場合に Shift キーを押しながら矢印キーを押すと、指定した値の 10 倍の距離を移動できます。

トップへ戻る

パスコンポーネントの調整

パスコンポーネントの位置を、シェイプレイヤー内のシェイプも含めて画像内の任意の位置に変更できます。コンポーネントは、同一画像内または 2 枚の Photoshop 画像間でコピーできます。パスコンポーネント選択ツールを使用して、重なり合うコンポーネントを 1 つのコンポーネントに結合できます。保存されたパス、作業用パスまたはベクトルマスクで記述されるベクトルオブジェクトはいずれも移動、変形、コピーまたは削除できます。

「コピー」コマンドと「ペースト」コマンドを使用して、Photoshop 画像と Adobe Illustrator など他のアプリケーションの画像の間で、ベクトルオブジェクトをコピーできます。

選択したパスコンポーネントの重なり具合の変更

1. パスコンポーネント選択ツール を使用し、選択範囲線をドラッグして既存のパス範囲を選択します。
2. オプションバーからシェイプ範囲オプションを選択します。
   シェイプ範囲に合体 パス範囲が重なり合あっているパス範囲に追加されます。

   シェイプから一部型抜 パス範囲が重なり合っているパス範囲から削除されます。

   シェイプ範囲を交差 選択されたパス範囲と重なり合っているパス範囲との交差部分に範囲が限定されます。

   シェイプが重なる領域を中マド 重なる範囲が除外されます。

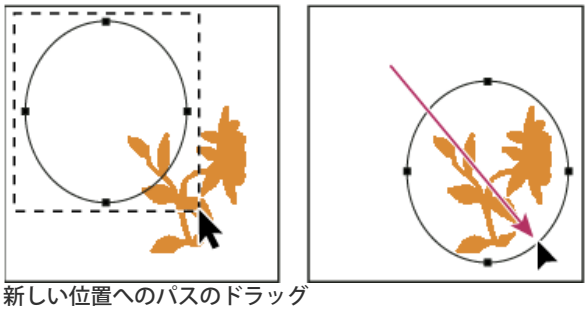
選択したパスコンポーネントの表示と非表示の切り替え

次のいずれかの操作を行います。

- 表示／表示・非表示／ターゲットパスを選択します。
- 表示／エクストラを選択します。このコマンドを使用すると、この他にグリッド、ガイド、選択範囲のエッジ、注釈およびスライスの表示と非表示を切り替えることができます。

パスまたはパスコンポーネントの移動

1. パスパネルでパス名を選択し、パスコンポーネント選択ツール を使用して、画像内のパスを選択します。複数のパスコンポーネントを選択するには、Shift キーを押しながら追加パスコンポーネントをクリックして、選択範囲に追加していきます。
2. 選択したパスを新しい位置にドラッグします。移動によりパスの一部が画像境界線を超えてしまった場合でも、パスの隠れた部分は使用できます。



新しい位置へのパスのドラッグ

注意： パスを別の画像上までドラッグした場合は、パスがその画像にコピーされます。

パスコンポーネントの変形

1. パスパネルでパス名を選択し、パス選択ツール を使用して、パス内のアンカーポイントを選択します。
2. 選択したアンカーポイントまたはそのハンドルを新しい位置にドラッグします。

重なり合うパスコンポーネントの結合

1. パスパネルでパス名を選択し、パスコンポーネント選択ツール を選択します。
2. オプションバーで「組み合わせ」をクリックし、重なり合っているすべてのコンポーネントを 1 つのコンポーネントにまとめます。

パスコンポーネントまたはパスのコピー

必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- パスコンポーネントをコピーして移動するには、パスパネルでパス名を選択し、パスコンポーネント選択ツール を使用してパスコンポーネントを選択します。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、選択したパスをドラッグします。
- パスの名前を変更せずにコピーするには、パスパネルのパス名をパネル下部にある新規パスを作成ボタン にドラッグします。コピーで新規に作成されたパスはパスパネルに「xxx のコピー」と表示されます。
- パスの名前を変えてコピーするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、パスパネルのパスをパネル下部にある新規パスを作成ボタンにドラッグします。または、コピーするパスを選択し、パスパネルメニューの「パスを複製」を選択します。パスを複製ダイアログボックスで、パスの新しい名前を入力し、「OK」をクリックします。
- パスやパスコンポーネントを別のパスにコピーするには、コピーするパスまたはパスコンポーネントを選択し、編集／コピーを選択します。その後、コピー先のパスで、編集／ペーストを選択します。

Photoshop ファイル間でのパスコンポーネントのコピー

1. 両方の画像を開きます。
2. コピー元画像でパスコンポーネント選択ツール を使用して、コピーするパス全体またはパスコンポーネント全体を選択します。
3. パスコンポーネントをコピーするには、次のいずれかの操作を行います。
   - パスコンポーネントをコピー元画像からコピー先画像にドラッグします。パスコンポーネントが、パスパネルの選択されているパスにコピーされます。
   - コピー元画像で、パスパネルからパス名を選択し、編集／コピーを選択してパスをコピーします。コピー先画像で、編集／ペーストを選択します。この方法を使用して、同一画像内のパスを組み合わせることもできます。
   - コピー先画像にパスコンポーネントをペーストするには、コピー元画像でパスコンポーネントを選択し、編集／コピーを選択します。コピー先画像で、編集／ペーストを選択します。

パスコンポーネントの削除

1. パスパネルでパス名を選択し、パスコンポーネント選択ツール でパスコンポーネントをクリックします。
2. Backspace キー（Windows）または Delete キー（Mac OS）を押して、選択したパスコンポーネントを削除します。

パスコンポーネントの整列と分布

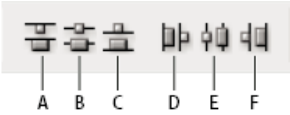
1 つのパス内に描かれているパスコンポーネントを整列および分布することができます。例えば、同じレイヤーに含まれる複数のシェイプの左端を整列したり、作業用パス内の複数コンポーネントを水平方向中央に並べて分布したりできます。

注意： 別のレイヤーにあるシェイプを整列する場合は、移動ツールを使用します。

- パスコンポーネントを整列するには、パスコンポーネント選択ツール を使用して整列するコンポーネントを選択し、オプションバーから整列オプションを選択します。

整列オプション
A. 上端を揃え **B.** 垂直方向中央揃え **C.** 下端揃え **D.** 左端揃え **E.** 水平方向中央揃え **F.** 右端揃え

- パスコンポーネントを分布するには、分布するコンポーネントを 3 つ以上選択し、オプションバーで分布オプションを 1 つ選択します。



分布オプション
A. 上端を揃え **B.** 垂直方向中央揃え **C.** 下端揃え **D.** 左端揃え **E.** 水平方向中央揃え **F.** 右端を分布

アンカーポイントの追加または削除

トップへ戻る

アンカーポイントを追加すると、パスを細かく調整したり、オープンパスを延長したりできます。ただし、必要以上にアンカーポイントを追加することはお勧めしません。パスのアンカーポイントが少なければ少ないほど、編集、表示および印刷が容易になります。不要なアンカーポイントを削除することで、パスを簡素化することができます。

ツールパネルには、ペンツール 、アンカーポイントの追加ツール およびアンカーポイントの削除ツール という、アンカーポイントを追加または削除するための 3 つのツールが用意されています。

オプションバーで「自動追加･削除」を選択されている場合、ペンツールは、選択したパスの上に置くとアンカーポイントの追加ツールに変わり、アンカーポイントの上に置くとアンカーポイントの削除ツールに変わります （Photoshop では、ペンツールがアンカーポイントの追加ツールまたはアンカーポイントの削除ツールに自動的に変わるようにするためには、オプションバーで「自動追加・削除」を選択する必要があります）。

Photoshop および InDesign では複数のパスを同時に選択して編集できますが、Illustrator では 1 回に 1 つのパスに対してのみポイントを追加したり削除したりすることができます。また、アンカーポイントの追加中にクリックおよびドラッグすると、パスをリシェイプできます。

注意： Delete キーや Backspace キーを使用したり、編集／カットや編集／消去を選択して、アンカーポイントを削除しないでください。アンカーポイントと、そのポイントにつながる直線や曲線のセグメントが削除されます。

アンカーポイントの追加または削除

1. 変更するパスを選択します。
2. ペンツール、アンカーポイントの追加ツールまたはアンカーポイントの削除ツールを選択します。
3. アンカーポイントを追加するには、パスセグメント上にポインターを置いてクリックします。アンカーポイントを削除するには、アンカーポイント上にポインターを置いてクリックします。

Illustrator では、オブジェクトを選択してオブジェクト／パス／アンカーポイントの追加を選択すると、パスにアンカーポイントを追加できます。

ペンツールの自動切り替え機能の無効化または一時的な無効

ペンツールからアンカーポイントの追加ツールまたはアンカーポイントの削除ツールへの自動切り替えは、無効にできます。この機能は、既存のパスの上から新しいパスを開始するときに便利です。

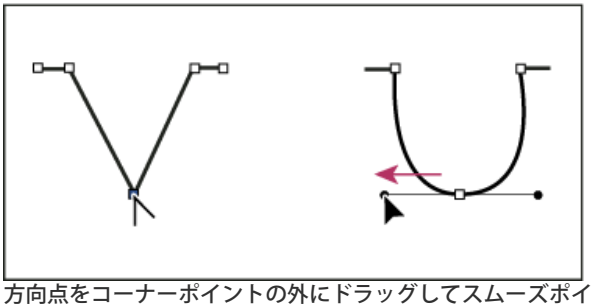
- Photoshop では、オプションバーで「自動追加・削除」の選択を解除します。
- Illustrator または InDesign では、Shift キーを押しながら、選択されているパスまたはアンカーポイントにペンツールを置きます （Shift キーがペンツールを制限しないように、マウスボタンを放す前に Shift キーを放します）。
- Illustrator では、編集／環境設定／一般（Windows）または Illustrator／環境設定／一般（Mac OS）を選択し、「自動追加 / 削除しない」を選択します。

スムーズポイントとコーナーポイントの切り替え

トップへ戻る

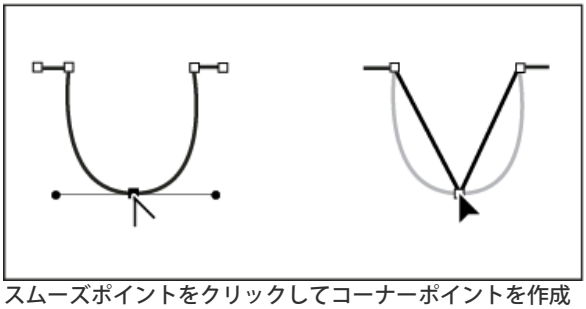
1. 変更するパスを選択します。
2. アンカーポイントの切り替えツールを選択します。またはペンツールで、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらアンカーポイント上にカーソルを置きます。
   注意： パス選択ツールが選択されているときにアンカーポイントの切り替えツールをアクティブにするには、ポインターをアンカーポイント上に移動して、Ctrl+Alt キー（Windows）または Command+Option キー（Mac OS）を押します。
3. 変換するアンカーポイントの上にアンカーポイントの切り替えツールを置き、次のいずれかの操作を行います。

- コーナーポイントをスムーズポイントに変換するには、コーナーポイントから遠くにドラッグして方向線を表示させます。



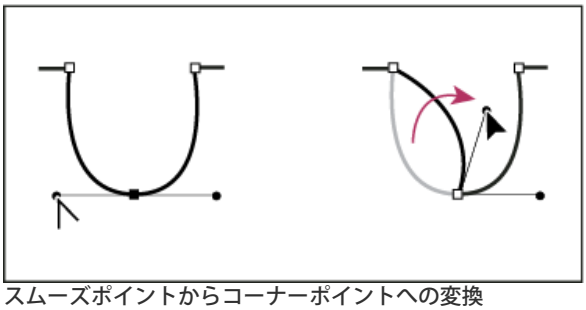
方向点をコーナーポイントの外にドラッグしてスムーズポイントを作成

- スムーズポイントを方向線のないコーナーポイントに変換する場合は、スムーズポイントをクリックします。



スムーズポイントをクリックしてコーナーポイントを作成

- 方向線のないコーナーポイントを、独立した方向線を持つコーナーポイントに変換する場合は、まず方向点をコーナーポイントからドラッグします（方向線のあるスムーズポイントに変わります）。マウスボタンだけを放します（アンカーポイントの切り替えツールを有効にするために押したキーはそのまま押し続けます）。次に、いずれかの方向点をドラッグします。
- スムーズポイントを独立した方向線を持つコーナーポイントに変換する場合は、いずれかの方向点をドラッグします。



スムーズポイントからコーナーポイントへの変換

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

選択範囲、レイヤーおよびパスの塗りつぶしおよび境界線の描画

塗りつぶしツールによる塗りつぶし
カラーによる選択範囲またはレイヤーの塗りつぶし
コンテンツに応じた塗りつぶし、パターン塗りつぶし、ヒストリー塗りつぶし
編集中の画像の塗りつぶし
カラーによる選択範囲またはレイヤーの境界線の描画
円または正方形の描画

選択範囲、パスまたはレイヤーの内側をカラーまたはパターンで塗りつぶすことができます。選択範囲やパスのアウトラインにカラーを追加する（境界線を描画する）こともできます。

塗りつぶしツールによる塗りつぶし

トップへ戻る

塗りつぶしツールは、クリックしたピクセルのカラー値と近似カラー値を持つ隣接ピクセルを塗りつぶします。

注意： 塗りつぶしツールは、モノクロ 2 階調モードの画像内では使用できません。

1. 描画色を選択します（詳しくは、ツールパネルでのカラーの選択を参照してください）。
2. 塗りつぶしツール を選択します。
   注意： 塗りつぶしツールは、ツールバーではグラデーションツールと同じグループに属しています。塗りつぶしツールが見つからない場合は、グラデーションツールを押し続けてアクセスします。
3. 選択範囲を、描画色またはパターンのどちらで塗りつぶすのかを指定します。
4. ペイントのモードと不透明度を指定します（詳しくは、描画モードを参照してください）。
5. 塗りつぶしの許容値を入力します。

   許容値は、塗りつぶすピクセルのカラーの（クリックしたピクセルに対する）近似の程度を定義します。値は 0 ～ 255 %の範囲で入力します。許容値を低く設定すると、クリックしたピクセルと非常に近似したカラー値の範囲内のピクセルだけを塗りつぶします。許容値を高く設定すると、広いカラー範囲のピクセルを塗りつぶします。
6. 塗りつぶし選択範囲のエッジを滑らかにするには、アンチエイリアスを選択します。
7. クリックしたピクセルに隣接しているピクセルだけを塗りつぶすには「隣接」を選択し、すべての近似カラーのピクセルを塗りつぶすには「隣接」の選択を解除します。
8. すべての表示レイヤーからの統合カラーデータを使用してピクセルを塗りつぶすには、「すべてのレイヤー」を選択します。
9. 画像内で塗りつぶす部分を選択します。指定した許容値内のすべての指定ピクセルが描画色またはパターンで塗りつぶされます。

   レイヤー上で作業していて、透明部分を塗りつぶしたくない場合は、レイヤーパネルで透明ピクセルをロックの設定にしてください（詳しくは、レイヤーのロックを参照してください）。

カラーによる選択範囲またはレイヤーの塗りつぶし

トップへ戻る

1. 描画色または背景色を指定します（詳しくは、ツールパネルでのカラーの選択を参照してください）。
2. 塗りつぶす領域を選択します。レイヤー全体を塗りつぶすには、レイヤーパネルでレイヤーを選択します。
3. 選択範囲またはレイヤーを塗りつぶすには、編集／塗りつぶしを選択します。または、パスを塗りつぶすには、パスを選択して、パスパネルメニューから「パスの塗りつぶし」を選択します。
4. 塗りつぶしダイアログボックスまたはパスの塗りつぶしダイアログボックスで、使用ポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択するか、カスタムパターンを選択します。
   描画色、背景色、ブラック、**50** %グレー、ホワイト 指定したカラーで選択範囲を塗りつぶします。
   注意： 「ブラック」オプションを使用して CMYK 画像を塗りつぶす場合、Photoshop ではすべてのチャンネルが 100 %のブラックで塗りつぶされます。これにより、プリンターの許容範囲を超える量のインキが使用される場合があります。CMYK 画像の塗りつぶしで最良の結果を得るには、「描画色」オプションで使用する描画色を適切なレベルのブラックに設定します。

   カラー カラーピッカーから選択したカラーで塗りつぶします。
5. ペイントの描画モードと不透明度を指定します （詳しくは、描画モードを参照してください）。
6. レイヤー上で作業していて、ピクセルを含む領域だけを塗りつぶす場合は、「透明部分の保持」を選択します。
7. 「OK」をクリックして、塗りつぶしを適用します。
   ピクセルを含む領域だけを現在の描画色で塗りつぶすには、Alt+Shift+Backspace キー（Windows）または Option+Shift+Delete キー（Mac OS）を押します。これにより、レイヤーの透明部分が保持されます。ピクセルを含む領域

だけを現在の背景色で塗りつぶすには、Ctrl+Shift+Backspace キー（Windows）または Command+Shift+Delete キー（Mac OS）を押します。

コンテンツに応じた塗りつぶし、パターン塗りつぶし、ヒストリー塗りつぶし

トップへ戻る

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

ビデオチュートリアル：**Content-aware fill**（英語のみ）
Chris Orwig
画像要素をシームレスに置き換えます。

1. 画像内で塗りつぶす部分を選択します。
2. 編集／塗りつぶしを選択します。
   背景レイヤーでは、Delete または Backspace を押すと塗りつぶしダイアログボックスに素早くアクセスできます。
3. 使用メニューで、次のいずれかを選択します。
   コンテンツに応じる 選択範囲を近隣の類似画像コンテンツでシームレスに塗りつぶします。最適な結果を得るには、複製する領域をわずかに含む選択範囲を作成します（なげなわツールまたは選択ツールによる簡単な選択で十分です）。
   コンテンツに応じた塗りつぶしでは、類似する画像コンテンツがランダムに合成されます。最初の結果に満足できない場合は、編集／取り消しを選択し、別のコンテンツに応じた塗りつぶしを適用します。

   パターン パターンサンプルの横の下向きの矢印をクリックし、ポップアップパネルからパターンを選択します。ポップアップパネルメニューを使用して、追加のパターンを読み込むことができます。パターンのライブラリの名前を選択するか、または「パターンの読み込み」を選択し、使用するパターンを含んでいるフォルダーに移動します。
   注意： 「パターン」がグレー表示の場合は、選択範囲を指定する前にパターンライブラリを読み込む必要があります（詳しくは、パターンライブラリとプリセットの管理を参照してください）。

   ヒストリー 選択範囲をヒストリーパネルに設定されているソースの状態またはスナップショットに戻します。

コンテンツに応じた塗りつぶし
A. 複製する領域をわずかに含む選択範囲を作成 **B.** 選択範囲をコンテンツに応じた塗りつぶしでシームレスに置換

編集中の画像の塗りつぶし

トップへ戻る

作業カンバスは、画像領域を取り囲んでいる領域です。カンバスは、作業中の画像が引き立つような別の色で塗りつぶすことができます。

❖ 作業カンバスを右クリックし、「グレー」、「黒」または「カスタム」を選択します（カスタムカラーを指定するには、「カスタムカラーの選択」を選択します）。

カラーによる選択範囲またはレイヤーの境界線の描画

トップへ戻る

「境界線を描く」コマンドを使用して、選択範囲、パスまたはレイヤーの周囲の境界線をカラーでペイントすることができます。この方法で境界

線を作成すると、境界線は現在のレイヤーのラスタライズされた部分になります。

オーバーレイのようにオンとオフを切り替えることができ、コーナーやエッジを滑らかにするためにアンチエイリアス処理されるシェイプまたはレイヤーの境界線を作成するには、「境界線を描く」コマンドではなく、境界線レイヤー効果を使用します。詳しくは、レイヤー効果とレイヤースタイルを参照してください。

1. 描画色を選択します。
2. 境界線を描く領域またはレイヤーを選択します。
3. 編集／境界線を描くを選択します。
4. 境界線ダイアログボックスで、境界線の「幅」を指定します。
5. 「位置」で、選択範囲またはレイヤーの境界線の内側、外側または中央のいずれに境界線を配置するかを指定します。
   注意： レイヤーの内容が画像全体を塗りつぶしている場合、レイヤーの外側に適用した境界線は表示されません。
6. 不透明度と描画モードを指定します（詳しくは、描画モードを参照してください）。
7. レイヤー上で作業していて、ピクセルを含む領域だけに境界線を描く場合は、「透明部分の保持」オプションを選択します（詳しくは、レイヤーのロックを参照してください）。

トップへ戻る

円または正方形の描画

楕円形または長方形選択ツールを使用して、円また正方形を描き、選択範囲に線（境界線と呼ばれます）を追加することができます。選択範囲に境界線を描くと、オブジェクトの周りに境界やフレームを追加しやすくなります。選択ツールで作成した任意の選択範囲に境界線を描くことができます。

1. レイヤーパネルで、新規レイヤーを作成ボタン をクリックして、円または正方形用の新しいレイヤーを作成します。円や正方形を別のレイヤーに分けることで作業しやすくなります。
2. ツールパネルの楕円形選択ツール または長方形選択ツール を選択します。
3. ドキュメントウィンドウ内をドラッグしてシェイプを作成します。Shift キーを押しながらドラッグすると、正円または正方形を作成できます。
4. 編集／境界線を描くを選択します。
5. 境界線ダイアログボックスで、「幅」に値を入力し、カラー選択ボックスをクリックして Adobe カラーピッカーを表示します。
6. Adobe カラーピッカーで、カラースペクトラムバーの三角形スライダーを使用して色域を選択し、カラーフィールドで適用したい色をクリックします。選択した色がカラーボックスの上半分に表示されます。カラーボックスの下半分に元の色が表示されます。「OK」をクリックします。
7. 「内側」、「中央」、または「外側」を選択して、選択範囲に対する境界線の位置を設定します。必要に応じて他の設定を調整し、「OK」をクリックします。設定した色と境界線の設定に基づいて、境界線が描かれます。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

パターンメーカーを使用したパターンの生成

パターンメーカーは、オプションのプラグインです。Windows または Mac OS 用のバージョンをダウンロードできます。

パターンメーカーは、画像をスライスして再合成することにより、パターンを作成します。パターンメーカーには、次の 2 つの用途があります。

- レイヤーまたは選択範囲をパターンで塗りつぶします。パターンは、1 つの大きなタイルにすることも、同じタイルを複製することもできます。
- パターンプリセットとして保存し、他の画像でも利用できるタイルを作成します。

最適なパターンができるまで、同じサンプルから複数のパターンを生成することができます。

1. パターンメーカーはオプションのプラグインです。Windows 用または Mac OS 用のプラグインをダウンロードしてインストールしてください。
2. Photoshop の 32 ビットモードでの実行（64 ビット版 Mac OS のみ）
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - パターンの生成元となる領域が含まれているレイヤーを選択します。選択したレイヤーは生成されたパターンによって置換されるので、そのレイヤーのコピーをまず作成しておくと便利です。
   - 新しいレイヤーまたはファイル内でパターンを生成するには、パターンの生成元となる画像から長方形の選択範囲を作成し、編集／コピーを選択します。次に、該当する画像にレイヤーを追加するか、最終的な寸法の画像が入る新しいファイルを作成します。
4. フィルター／パターンメーカーを選択します。
5. パターンの元画像を指定します。
   - パターンメーカーを開く前に画像をコピーしていた場合、クリップボードの内容を使用するには、「クリップボードからサンプル」を選択します。
   - パターンメーカーの長方形選択ツール を使用してプレビュー画像から特定の範囲を選択します。選択範囲を別の場所へ移動させるには、ドラッグします。

   注意： ズームツールと手のひらツールを使用してプレビュー画像内を移動できます。拡大するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらズームツールを使用します。ダイアログボックスの下部に拡大率が表示されます。
6. タイルのサイズを指定します。
   - 「幅」ボックスと「高さ」ボックスにピクセル寸法を入力します。
   - レイヤーを 1 つのタイルで塗りつぶすパターンを生成するには、「画像サイズを使用」をクリックします。
7. 「生成」ボタンをクリックします。Esc キーを押すと、パターンの生成がキャンセルされます。

   生成されたパターンでプレビュー画像が塗りつぶされます。
   - 生成されたプレビューと元画像の間を切り替えるには、表示メニューからオプションを選択します。
   - タイルの境界枠を表示するには、「タイルの境界枠」をクリックします。
   - 生成後のパターン内でタイルをオフセットするには、オフセットポップアップメニューから方向を選択し、「適用量」テキストボックスでオフセット距離を指定します。オフセット距離は、該当する方向のタイルの寸法に対する比率（パーセント値）で指定します。オフセットは、保存したパターンプリセットタイルには影響しません。
8. 「再生成」ボタンをクリックすると、同じオプションを使用して別のパターンが生成されます。また、オプションを調整してから「再生成」ボタンをクリックすることもできます。
   滑らかさ パターンのシャープなエッジを調整します。滑らかさの値を増やすと、エッジが減少します。

   サンプルサイズ タイルのパターンスライスのサイズを指定します。値が大きいほど、パターンの元の詳細が維持されます。値が小さいほど、タイルで使用されるスライスが小さくなります。値を大きくすると、タイルの生成に時間がかかるようになります。
9. タイルのヒストリーパネルでは、生成されたタイル内を移動して、レイヤーを塗りつぶしたり、パターンプリセットとして保存したりするためのタイルを選択できます。
   - 生成したタイル内を移動するには、最初のタイルボタン、前のタイルボタン、次のタイルボタン、または最後のタイルボタンをクリックします。または、表示するパターンプレビューの番号を入力し、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。
   - プレビュー画像でのタイルの反復パターンを確認するには、「パターンプレビューの更新」を選択します。タイルのプレビューに時間がかかる場合は、このオプションを選択解除し、必要なタイルを見つけてからオプションを選択します。

タイルとパターンプレビューを削除するには、削除するタイルに移動し、タイルをヒストリーから削除アイコンをクリックします。

- タイルをプリセットパターンとして保存するには、保存するタイルに移動し、プリセットパターンとして保存ボタンをクリックします。パターン名を入力し、「OK」をクリックします。タイルをプリセットパターンとして保存する際は、生成されたパターン全体が保存されるのではなく、単一のタイルだけが保存されます。

タイルヒストリーボタン
A. プリセットパターンとして保存 **B.** 最初のタイル **C.** 前のタイル **D.** 次のタイル **E.** 最後のタイル **F.** タイルをヒストリーから削除アイコン

10. パターンプレビューで問題がないことを確認し、後から使用できるようにタイルを保存したら、「OK」をクリックしてレイヤーまたは選択範囲を塗りつぶします。

    プリセットパターンの作成のみを行っている場合は、「キャンセル」をクリックしてレイヤーを塗りつぶさずにダイアログボックスを閉じます。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

グラデーション

グラデーションによる塗りつぶしの適用
グラデーションプリセットの管理
グラデーションエディターの概要
滑らかなグラデーションの作成
グラデーション透明部分の指定
ノイズグラデーションの作成

トップへ戻る

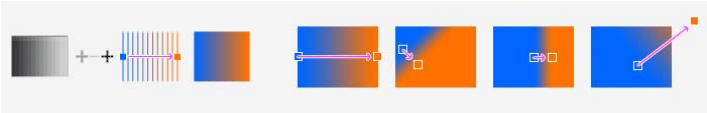
グラデーションによる塗りつぶしの適用

グラデーションツールは、複数のカラー間で段階的なブレンドを作成します。プリセットグラデーションから選択するか、または独自に作成することもできます。

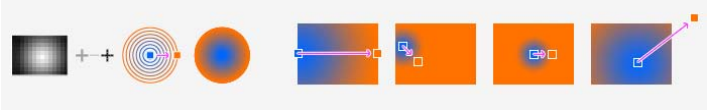
注意： グラデーションツールは、モノクロ 2 階調またはインデックスカラーの画像では使用できません。

1. 画像の一部を塗りつぶすには、塗りつぶす領域を選択します。領域を選択しない場合は、グラデーションによる塗りつぶしがアクティブレイヤー全体に適用されます。
2. グラデーションツール を選択します（このツールが表示されていない場合は、塗りつぶしツールを押し続けます）。
3. オプションバーで、様々なグラデーションサンプルから塗りつぶしを選択します。
   - サンプルの横にある三角形をクリックしてグラデーションピッカーを開き、プリセットグラデーションを選択します。
   - サンプルのボックス内をクリックして、グラデーションエディターを表示します。プリセットを選択するか、新規にグラデーションを作成し、（詳しくは、滑らかなグラデーションの作成を参照してください）。

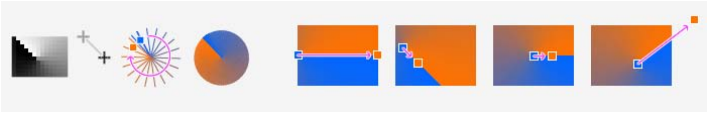
     ND フィルタープリセットは、夕焼けなどのコントラストの強いシーンにおいて便利な写真用のフィルターです。
4. 開始点（マウスを押した場所）と終了点（マウスを放した場所）がグラデーションの表示にどのように影響するか指定するオプションを選択します。
   線形グラデーション 開始点から終了点に向かって直線的に変わるグラデーションを作成します。

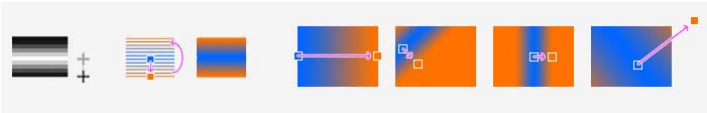
   円形グラデーション 開始点から終了点に向かって放射状のグラデーションを作成します。

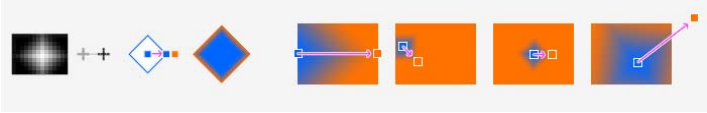
   円錐形グラデーション 開始点の周囲で反時計回りに円錐状のグラデーションを作成します。

   反射形グラデーション 開始点を中心に同じ線形グラデーションを左右に反射させます。

   菱形グラデーション 中心から四隅に向かって菱形のグラデーションを作成します。

   
5. オプションバーで次の操作を行います。
   - ペイントのモードと不透明度を指定します（詳しくは、描画モードを参照してください）。

グラデーションのカラーの順序を逆にするには、「逆方向」をクリックします。

- ムラの少ないより滑らかなブレンドを作成するには、「ディザ」を選択します。
- グラデーションに透明部分マスクを使用するには、「透明部分」をクリックします（詳しくは、グラデーション透明部分の指定を参照してください）。

6. 画像内でグラデーションを開始する場所にポインターを置き、ドラッグして終了点を定義します。線の角度を 45 度ごとに固定するには、Shift キーを押したままドラッグします。

トップへ戻る

グラデーションプリセットの管理

グラデーションプリセットを使用すると、よく使うグラデーションを簡単に適用することができます。プリセットは、グラデーションピッカー、プリセットマネージャーまたはグラデーションエディターで管理できます。

プリセットグラデーションのセットのライブラリとしての保存

1. グラデーションエディターダイアログボックスで「保存」ボタンをクリックするか、オプションバーのグラデーションピッカーメニューから「グラデーションを保存」をクリックします。
2. グラデーションライブラリの保存先を選択し、ファイル名を入力して「保存」ボタンをクリックします。

   ライブラリは任意の場所に保存できます。ただし、グラデーションライブラリファイルをプリセットの初期設定の保存場所にある Prisets¥Gradients フォルダーに保存すると、Photoshop の再起動後に、パネルメニューの下部にライブラリ名が表示されるようになります。

プリセットグラデーションのライブラリの読み込み

❖ グラデーションエディターダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。

- 「読み込み」ボタンをクリックして、ライブラリを現在のリストに追加します。使用するライブラリファイルを選択して、「読み込み」ボタンをクリックします。
- パネルメニューから「グラデーションの置き換え」を選択して、現在のリストを他のライブラリで置換します。使用するライブラリファイルを選択して、「読み込み」ボタンをクリックします。
- パネルメニューの下部に表示されているライブラリファイルを選択します。「OK」をクリックして現在のリストを置き換えるか、「追加」ボタンをクリックして現在のリストに追加します。

注意： オプションバーのグラデーションピッカーメニューから「グラデーションの読み込み」または「グラデーションの置き換え」を選択するか、グラデーションのライブラリを選択することもできます。

プリセットグラデーションの初期設定のライブラリの復元

❖ グラデーションピッカーメニューから「グラデーションを初期化」を選択します。現在のリストを置換したり、現在のリストに初期設定のライブラリを追加したりできます。

プリセットグラデーションの表示方法の変更

❖ グラデーションピッカーメニューから表示オプションを選択します。

テキスト表示 グラデーション名を一覧表示します。

サムネール（小）を表示、サムネール（大）を表示 グラデーションのサムネールを表示します。

リスト（小）を表示、リスト（大）を表示 グラデーション名とサムネールを一覧表示します。

プリセットグラデーションの名前の変更

- グラデーションピッカーでグラデーションがサムネールで表示されている場合は、該当するグラデーションをダブルクリックし、新しい名前を入力して「OK」をクリックします。
- グラデーションピッカーでグラデーションがリストまたはテキストとしてのみ表示されている場合は、該当するグラデーションをダブルクリックして新しい名前を入力し、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。

トップへ戻る

グラデーションエディターの概要

グラデーションエディターダイアログボックスを表示するには、オプションバーで現在のグラデーションサンプルをクリックします（グラデーションサンプルにマウスのポインターを合わせると、「クリックでグラデーションを編集」というツールヒントが表示されます）。

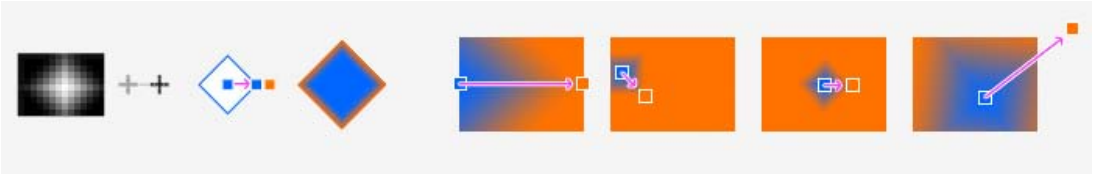
グラデーションエディターダイアログボックスを使用すると、既存のグラデーションのコピーを変更して新しいグラデーションを定義することができます。また、中間カラーをグラデーションに追加して、2 色以上のカラーをブレンドできます。

グラデーションエディターダイアログボックス
A. プリセットオプションメニュー **B.** 不透明度の分岐点 **C.** カラー分岐点 **D.** 選択した不透明度の分岐点、またはカラー分岐点の値の調整と削除 **E.** カラー中間点

トップへ戻る

滑らかなグラデーションの作成

1. グラデーションツール を選択します。
2. オプションバーのグラデーションサンプルをクリックして、グラデーションエディターダイアログボックスを表示します。
3. 既存のグラデーションに基づいて新規グラデーションを作成するには、ダイアログボックスの「プリセット」セクションにあるグラデーションを選択します。
4. グラデーションタイプポップアップメニューで「ベタ塗り」を選択します。
5. グラデーションの開始カラーを定義するには、グラデーションバーの左カラー分岐点 をクリックします。分岐点の上の三角形が黒 に変わり、開始カラーが編集されていることを示します。
6. カラーを選択するには、次のいずれかの操作を行います。
   - 該当するカラー分岐点をダブルクリックするか、ダイアログボックスの「終了点」セクションでカラー選択ボックスをクリックします。カラーを選択し、「OK」をクリックします。
   - ダイアログボックスの「終了点」セクションでカラーポップアップメニューからオプションを選択します。
   - ポインターをグラデーションバーの上に置いて（ポインターがスポイトに変わります）、クリックしてカラーをサンプルするか、または画像内で任意の位置をクリックして、画像からカラーをサンプルします。
7. 終了カラーを定義するには、グラデーションバーの右カラー分岐点をクリックします。次に、カラーを選択します。
8. 開始点または終了点の場所を調整するには、以下のいずれかの操作を行います。
   - 対応する左または右のカラー分岐点を、目的の場所にドラッグします。
   - 対応するカラー分岐点をクリックして、ダイアログボックスの「終了点」セクションの「位置」の値を入力します。値に 0 %を入力すると、グラデーションバーの左端にポイントが配置され、100 %を入力すると、右端に配置されます。
9. 中間点（グラデーションの開始カラーと終了カラーが等しく混ざり合う位置）の場所を調整するには、グラデーションバーの下にある菱形



を左または右にドラッグします。または、菱形をクリックし、「位置」に値を入力します。
10. グラデーションに中間カラーを追加するには、グラデーションバーの下をクリックして、別のカラー分岐点を定義します。カラーを指定して、開始点または終了点の場合と同様に、中間カラーの場所および中間点を調整します。
11. 編集中のカラー分岐点を削除するには、「削除」ボタンをクリックするか、分岐点が消えるまで下へドラッグします。
12. カラーバンド間の遷移の滑らかさを設定するには、「滑らかさ」テキストボックスに値を入力するか、滑らかさポップアップスライダーをドラッグします。
13. 必要に応じて、グラデーションの透明部分の値を設定します。
14. 新しいグラデーションの名前を入力します。
15. グラデーションをプリセットとして保存するには、グラデーションを作成した後に「新規グラデーション」ボタンをクリックします。

注意： 新しいプリセットは環境設定ファイルに保存されます。ただし、この環境設定ファイルが削除されるか破損した場合、またはプリセットを初期設定ライブラリにリセットした場合、新規に作成したプリセットは消失します。新規に作成したプリセットが消失しないようにするには、ライブラリに保存します。

トップへ戻る

グラデーション透明部分の指定

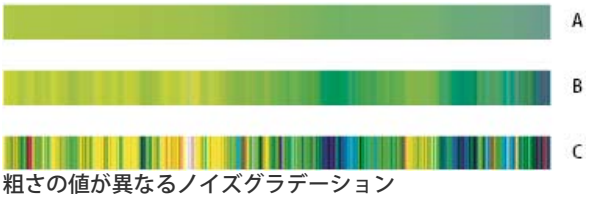
グラデーションによる塗りつぶしでは、グラデーション上の異なる場所での塗りつぶし不透明度を制御するための設定を、個々の塗りつぶしに対して行います。例えば、開始カラーの不透明度を 100 %に設定し、終了カラーの不透明度を 50 %に設定して、塗りつぶしを徐々にブレンドすることができます。チェッカーパターンは、グラデーションプレビューの透明部分の量を示します。

1. グラデーションを作成します。
2. 開始不透明度を調整するには、グラデーションバーの上の左にある不透明度の分岐点をクリックします。分岐点の下の三角形が黒に変わり、開始不透明度が編集されていることを示します。
3. ダイアログボックスの「終了点」セクションで、「不透明度」テキストボックスに値を入力するか、不透明度ポップアップスライダーをドラッグします。
4. 終了点の不透明度を調整するには、グラデーションバーの上の右にある不透明度の分岐点をクリックします。次に、「終了点」セクションで不透明度を設定します。
5. 開始点または終了点の不透明度の場所を調整するには、以下のいずれかの操作を行います。
   - 対応する不透明度の分岐点を、左または右にドラッグします。
   - 対応する不透明度の分岐点を選択し、「位置」に値を入力します。
6. 中間点の不透明度の場所（開始点および終了点の不透明度の中間点）を調整するには、以下のいずれかの操作を行います。
   - グラデーションバーの上の菱形を、左または右にドラッグします。
   - 菱形を選択し、「位置」に値を入力します。
7. 編集している不透明度の分岐点を削除するには、「削除」ボタンをクリックします。
8. マスクに中間不透明度を追加するには、グラデーションバーの上をクリックして新しい不透明度の分岐点を定義します。定義したら、この不透明度を開始点または終了点の不透明度の場合と同様に、調整および移動することができます。中間不透明度を削除するには、不透明度の分岐点を上にドラッグして、グラデーションバーから外します。
9. プリセットグラデーションを作成するには、「グラデーション名」テキストボックスに名前を入力し、「新規グラデーション」ボタンをクリックします。これにより、指定した不透明度の分岐点に基づく新しいグラデーションプリセットが作成されます。

トップへ戻る

ノイズグラデーションの作成

ノイズグラデーションは、指定したカラー範囲内でランダムに分布したカラーを含むグラデーションです。



粗さの値が異なるノイズグラデーション
A. 10 %の粗さ **B.** 50 %の粗さ **C.** 90 %の粗さ

1. グラデーションツール を選択します。
2. オプションバーのグラデーションサンプルをクリックして、グラデーションエディターダイアログボックスを表示します。
3. 既存のグラデーションに基づいて新規グラデーションを作成するには、ダイアログボックスの「プリセット」セクションにあるグラデーションを選択します。
4. グラデーションタイプポップアップメニューから「ノイズ」を選択し、次のオプションを設定します。
   粗さ グラデーションのカラーバンド間の遷移の滑らかさを制御します。

   カラーモード 調整可能なカラーコンポーネントを変更します。構成要素ごとにスライダーをドラッグして、許容される値の範囲を定義します。例えば、HSB モデルを選択した場合、グラデーションを、ブルーからグリーンの色相、高彩度および中間の明るさに制限することができます。

   色を制限 カラーの彩度が過剰にならないようにします。

   透明部分を追加 ランダムなカラーに透明部分を追加します。

   開始位置を乱数的に変化させる 上記の設定に沿ったグラデーションをランダムに作成します。目的の設定になるまでボタンをクリックしてください。
5. 指定した設定のプリセットグラデーションを作成するには、「グラデーション名」テキストボックスに名前を入力し、「新規グラデーション」ボタンをクリックします。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

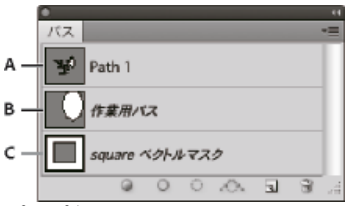
パスの管理

パスパネルの概要
パスパネルでのパスの新規作成
作業用パスの新規作成
パスの管理

パスパネルの概要

トップへ戻る

パスパネル（ウィンドウ／パス）には、保存されたパスごとの名前とサムネール画像、現在の作業用パスおよび現在のベクトルマスクが一覧表示されます。サムネールの表示をオフにすると、パフォーマンスが向上します。パスを表示するには、まずそのパスをパスパネルで選択する必要があります。



パスパネル
A. 保存されたパス **B.** 一時的な作業用パス **C.** シェイプレイヤーを選択した場合のみ表示されるベクトルマスクパス

パスの選択

❖ パスパネルでパス名をクリックします。パスは一度に 1 つだけ選択できます。

パスの選択解除

❖ パスパネルで空白部分をクリックするか、Esc キーを押します。

パスのサムネールのサイズ変更

パスパネルメニューから「パネルオプション」を選択してサイズを選択するか、「なし」を選択してサムネールの表示をオフにします。

パスの重なり順の変更

❖ パスパネルでパスを選択し、上または下へドラッグします。パスを移動する先に黒く太い線が表示されたら、マウスボタンを放します。
注意： ベクトルマスクまたは作業用パスの順序は、パスパネルでは変更できません。

パスパネルでのパスの新規作成

トップへ戻る

- 名前を指定せずにパスを作成するには、パスパネルの下部にある新規パスを作成ボタン をクリックします。
- 名前を指定してパスを作成するには、作業用パスが選択されていないことを確認します。パスパネルメニューから「新規パス」を選択します。または、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、パネルの下部にある新規パスを作成ボタンをクリックします。表示された新規パスダイアログボックスで、パスの名前を入力し、「OK」をクリックします。

作業用パスの新規作成

トップへ戻る

1. シェイプツールまたはペンツールを選択し、オプションバーでパスボタン をクリックします。
2. ツール固有のオプションを設定し、パスを作成します。詳しくは、シェイプツールオプションおよびペンツールについてを参照してください。
3. 必要に応じて、追加のパスコンポーネントを描画します。オプションバーのツールボタンをクリックすることにより、描画ツールを簡単に切り替えることができます。パス範囲オプションを選択して、パスコンポーネントの重なり方を指定できます。

   パス範囲に合体 新しい範囲が重なり合っているパス範囲に追加されます。

   パス領域から一部型抜 新しい範囲が重なり合っているパス範囲から削除されます。

   パス範囲を交差 新しい範囲と既存の範囲の交差部分にパスが限定されます。

   パスが重なる領域を中マド 重なる範囲が、統合後のパスから除外されます。

シェイプツールで描画しているときに、Shift キーを押すと「パス範囲に合体」オプションを一時的に選択でき、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押すと「パス領域から一部型抜」を一時的に選択できます。

トップへ戻る

パスの管理

ペンツールまたはシェイプツールを使用して作業用パスを作成すると、新しいパスが作業用パスとしてパスパネルに表示されます。この作業用パスは一時的なものなので、その内容が失われないようにするには保存する必要があります。作業用パスを保存せずに選択を解除して再び描画を開始すると、既存のパスが新しいパスに置き換えられます。

ペンツールまたはシェイプツールを使用してシェイプレイヤーを新規作成すると、新しいパスがベクトルマスクとしてパスパネルに表示されます。ベクトルマスクは親レイヤーにリンクされているので、ベクトルマスクをパスパネルに表示するには、レイヤーパネルで親レイヤーを選択する必要があります。ベクトルマスクをレイヤーから削除したり、ベクトルマスクをラスタライズされたマスクに変換したりできます。詳しくは、ベクトルマスクの編集を参照してください。

画像を再び開くと、画像とともに保存されたパスが表示されます。Windows では、JPEG、JPEG 2000、DCS、EPS、PDF および TIFF 形式で Photoshop のパスをサポートしています。Mac OS では、GIF、PixelPaint（オプション）形式を除いたファイル形式でパスをサポートしています。

注意： 一般に、上記以外の形式で保存されているパスは、Mac OS で作成されたものを Windows で使用して再び Mac OS に戻すと失われます。

作業用パスの保存

- パスの名前を入力せずに保存するには、作業用パス名を、パスパネルの下部にある新規パスを作成ボタン にドラッグします。
- パスの名前を入力して保存するには、パスパネルメニューから「パスを保存」を選択し、パスを保存ダイアログボックスで、新しいパス名を入力して「OK」をクリックします。

保存したパスの名前の変更

❖ パスパネルでパス名をダブルクリックし、新しい名前を入力して Enter キーまたは Return キーを押します。

パスの削除

1. パスパネルでパス名をクリックします。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 現在のパスを、パスパネルの下部にある現在のパスを削除ボタン にドラッグします。
   - パスパネルメニューから「パスを削除」を選択します。
   - パスパネルの下部にある現在のパスを削除ボタンをクリックし、表示されるダイアログボックスで「はい」をクリックします。

確認なしにパスを削除するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、パスパネルの下部にある現在のパスを削除ボタンをクリックします。

(cc) BY-NC-SA

テキスト

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

テキストの入力

テキストレイヤーについて
テキストの入力
ポイントテキストの入力
段落テキストの入力
ダミーのプレースホルダーテキストのペースト（**CS6**）
テキストバウンディングボックスのサイズ変更または変形
ポイントテキストと段落テキスト間の変換

Adobe Photoshop のテキストは、ベクトルベースのアウトライン、つまり書体の文字、数字および記号を数学的に定義した形で構成されています。多くの書体には複数のフォーマットがあります。一般的なフォーマットとしては、Type 1（PostScript フォントともいいます）、TrueType、OpenType、New CID およびプロテクトなし CID フォント（日本語のみ）があります。

Photoshop のテキストは、ベクトル形式のアウトラインを維持し、テキストを拡大縮小またはサイズ変更するとき、PDF または EPS ファイルを保存するとき、または画像をポストスクリプトプリンターに出力するときにそのアウトラインを使用します。その結果、解像度に依存しないエッジを持った文字を生成することができます。

Photoshop または Photoshop Elements の旧バージョンで作成されたビットマップのテキストレイヤーを読み込んだ場合は、テキスト／すべてのテキストレイヤーを更新を選択して、ベクトルタイプに変換します（CS5 では、このコマンドはレイヤー／テキストメニューにあります）。

テキストレイヤーについて

トップへ戻る

重要： マルチチャンネルモード、モノクロ 2 階調モード、またはインデックスカラーモードはレイヤーに対応していないので、これらのモードの画像についてはテキストレイヤーは作成されません。これらのモードでは、テキストはラスタライズされたテキストとして背景上に表示されます。
テキストを入力すると、新しいテキストレイヤーがレイヤーパネルに追加されます。テキストレイヤーを作成した後、テキストを編集し、レイヤーコマンドをそのテキストに適用することができます。

ただし、テキストレイヤーに対してラスタライズが必要な変更を行うと、ベクトルベースのテキストのアウトラインがピクセルに変換されます。ラスタライズしたテキストにはベクトル形式のアウトラインがなくなり、テキストとしては編集できなくなります。詳しくは、テキストレイヤーのラスタライズを参照してください。

また、テキストレイヤーに対して以下の変更を行い、テキストを編集することもできます。

- テキストの方向の変更
- アンチエイリアスの適用
- ポイントテキストと段落テキスト間の変換
- テキストからの作業用パスの作成
- 編集メニューから「遠近法」および「自由な形に」以外の変形コマンドを選択して適用します。

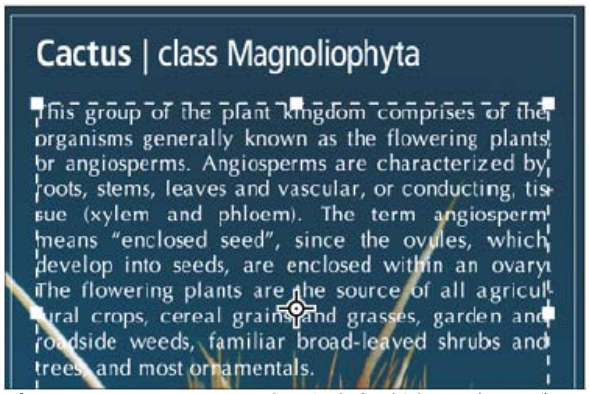
  注意： テキストレイヤーの一部を変形するには、まずテキストレイヤーをラスタライズする必要があります。
- レイヤースタイルを使用します。
- 塗りつぶしショートカットを使用します（詳しくは、ペイント時に使用するキーを参照してください）。
- ワープテキストを使用すれば、様々なシェイプに適応させることができます（波型に沿った文字列など）。

テキストの入力

トップへ戻る

テキストを作成する方法には、ポイント、段落内、パスに沿っての 3 通りの方法があります。

- ポイントテキストは、画像内でクリックした場所から始まる横書きまたは縦書きのテキスト行です。ポイントにテキストを入力する方法は、画像に数単語のテキストを追加するときに便利です。
- 段落テキストでは、境界を使用して文字のフローを横書きまたは縦書きに制御します。この入力方法は、複数の段落で構成されたパンフレットなどを作成するときに便利です。



ポイントテキストとして入力した文字（上）とバウンディングボックス内に段落テキストとして入力した文字（下）

- パス上文字は、オープンパスまたはクローズパスに沿って文字を入力できます。横書きでテキストを入力すると、文字はベースラインに垂直なパスに沿って表示されます。縦書きでテキストを入力すると、文字はベースラインに平行なパスに沿って表示されます。いずれの場合も、テキストはパスにポイントが追加された方向に流れます。

  段落境界内、またはパスに沿ってテキストが収まりきらない場合は、境界の隅にあるハンドル、またはパスの終点にあるアンカーポイントの代わりに小さなボックス、またはプラス記号（+）が含まれた円が表示されます。

文字ツールで画像内をクリックすると、文字ツールが編集モードになります。文字ツールの編集モードでは、文字を入力および編集したり、各種メニューからその他のコマンドを実行したりすることができます。ただし、テキストレイヤーに対する変更内容を確定しないと実行できない操作もあります。文字ツールが編集モードであるかどうかは、オプションバーで確認できます。確定ボタン ○ およびキャンセルボタン ✕ が表示されている場合は、文字ツールは編集モードになっています。

ポイントテキストの入力

トップへ戻る

ポイントテキストでは、テキストの各行が独立します。このため、編集を行うと行の長さは変化しますが、次の行に折り返されることはありません。入力したテキストは、新しいテキストレイヤーに表示されます。

1. 横書き文字ツール T または縦書き文字ツール ↓T を選択します。
2. 入力位置を指定するには、画像上でクリックします。I ビームポインター上の小さな横線は、テキストのベースライン（文字が置かれている架空の線）の位置を示しています。縦書きテキストの場合、ベースラインは文字の中心軸になります。
3. オプションバー、文字パネル、段落パネルで、追加の文字オプションを選択します。
4. 文字を入力します。新しい行を開始するには、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。
   注意： 編集モードではポイントテキストを変形することもできます。まず、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押します。すると、テキストの周りにバウンディングボックスが表示されます。ハンドルをドラッグして、テキストを拡大縮小したり、ゆがめたりすることができます。また、バウンディングボックスを回転することもできます。
5. テキストの入力または編集が終わったら、次のいずれかの操作を行います。
   - オプションバーの確定ボタン ○ をクリックします。
   - テンキーの Enter キーを押します。
   - Ctrl+Enter（Windows）または Command+Return（Mac OS）を押します。
   - ツールパネル内のいずれかのツールを選択するか、レイヤー、チャンネル、パス、アクション、ヒストリーまたはスタイルパネルをクリックするか、使用可能なメニューコマンドを選択します。

段落テキストの入力

トップへ戻る

段落テキストを入力すると、テキスト行はバウンディングボックスのサイズに合わせて折り返されます。複数の段落を入力し、段落の両端揃えオプションを選択することができます。

バウンディングボックスのサイズは変更できます。変更すると、変更後の長方形内に文字列が再度流し込まれます。バウンディングボックスは、テキストの入力中でも、テキストレイヤーの作成後でも調整できます。バウンディングボックスを使用して、テキストを回転、拡大または縮小したり、ゆがめることもできます。

1. 横書き文字ツール T または縦書き文字ツール ↓T を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - マウスを対角線上にドラッグして、テキストのバウンディングボックスを定義します。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、クリックまたはドラッグすると、段落テキストサイズダイアログボックスが表示されます。「幅」および「高さ」に値を入力して、「OK」をクリックします。

3. オプションバー、文字パネル、段落パネルまたはレイヤー／テキストのサブメニューから、その他の文字オプションを選択します。
4. 文字を入力します。新しい段落を開始するには、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。入力したテキストがバウンディングボックスに収まりきらない場合は、バウンディングボックスにオーバーフローアイコン ⊞ が表示されます。
5. 必要に応じて、バウンディングボックスに対してサイズ変更、回転またはゆがみを行います。
6. テキストレイヤーを確定するには、次のいずれかの操作を行います。
   - オプションバーの確定ボタン ○ をクリックします。
   - テンキーの Enter キーを押します。
   - Ctrl+Enter（Windows）または Command+Return（Mac OS）を押します。
   - ツールパネル内のいずれかのツールを選択するか、レイヤー、チャンネル、パス、アクション、ヒストリーまたはスタイルパネルをクリックするか、使用可能なメニューコマンドを選択します。

入力したテキストは、新しいテキストレイヤーに表示されます。

ダミーのプレースホルダーテキストのペースト（CS6）

トップへ戻る

レイアウト確認のために、ダミーのプレースホルダーテキストをテキストエリアに挿入することができます。

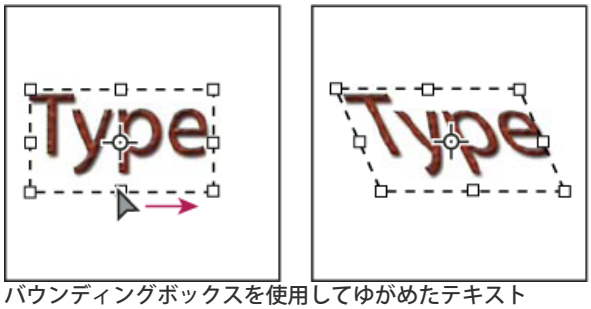
1. 文字ツールを選択し、テキストを入力する範囲を指定します。
2. 書式／Lorem Ipsum をペーストを選択します。

テキストバウンディングボックスのサイズ変更または変形

トップへ戻る

❖ 段落テキストのバウンディングボックスハンドルを表示します。文字ツール T がアクティブの状態で、レイヤーパネルからテキストレイヤーを選択し、画像内のテキストをクリックします。
注意： 編集モードでは段落テキストを変形することができます。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押すと、テキストの周りにバウンディングボックスが表示されます。

- バウンディングボックスのサイズを変更するには、ポインターをハンドルの上に置いて、ポインターが両方向の矢印 ⤡ に変わったらドラッグします。バウンディングボックスの縦横比を維持するには、Shift キーを押しながらドラッグします。
- バウンディングボックスを回転するには、バウンディングボックスの境界線の外側にポインターを置き、ポインターがカーブした両方向の矢印 ↻ に変わったらドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、回転角度を 15 度単位に固定できます。回転の中心を変更するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、中心点を別の場所にドラッグします。中心点は、バウンディングボックスの外側に置くことができます。
- バウンディングボックスをゆがめるには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、バウンディングボックスのサイドハンドルのいずれかをドラッグします。ポインターが矢印 ▶ に変わります。



バウンディングボックスを使用してゆがめたテキスト

- バウンディングボックスのサイズ変更に伴ってテキストを拡大または縮小するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらコーナーハンドルをドラッグします。
- バウンディングボックスのサイズを中心点から変更するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらコーナーハンドルをドラッグします。

ポイントテキストと段落テキスト間の変換

トップへ戻る

ポイントテキストを段落テキストに変換して、バウンディングボックス内の文字のフローを調整することができます。または、段落テキストをポイントテキストに変換して、テキスト行のフローを他の行から独立させることができます。段落テキストからポイントテキストに変換するときは、最後の行以外のテキストの各行の最後に改行が付加されます。

1. レイヤーパネルでテキストレイヤーを選択します。
2. 書式／ポイントテキストに変換を選択するか、書式／段落テキストに変換を選択します（CS5 では、これらのコマンドはレイヤー／テキストメニューにあります）。
   注意： 段落テキストをポイントテキストに変換するときは、バウンディングボックスからオーバーフローしている文字がすべて削除されます。テキストが削除されないようにするには、バウンディングボックスを調整して、変換前にすべてのテキストが表示されるようにしておきします。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

テキストの編集

テキストの編集
曲線または直線引用符の指定
テキストレイヤーへのアンチエイリアスの適用
スペルチェックとスペルの訂正
テキストの検索と置換
テキストの言語の指定
文字の拡大・縮小と回転
テキストレイヤーの方向の変更
テキストレイヤーのラスタライズ

テキストの編集

トップへ戻る

1. 横書き文字ツール T または縦書き文字ツール ↓T を選択します。
2. レイヤーパネルからテキストレイヤーを選択するか、またはテキストフローをクリックしてテキストレイヤーを自動選択します。
3. テキストに挿入ポイントを配置し、次のいずれかの操作を行います。
   - クリックして挿入ポイントを設定します。
   - 編集する文字列を選択します。
4. 文字列を入力します。
5. オプションバーで、次のいずれかの操作を行います。
   - 確定ボタン ○ をクリックして、テキストレイヤーに変更を適用します。
   - キャンセルボタン ⊠ をクリックするか、Esc キーを押します。

曲線または直線引用符の指定

トップへ戻る

活字タイプの引用符は曲線引用符やスマート引用符と呼ばれることが多く、フォントの曲線と調和します。一般に、活字タイプの引用符は、引用符およびアポストロフィとして使用されます。直線引用符は、一般的にフィートやインチの省略形として使用されています。

1. 編集／環境設定／テキスト（Windows）、または Photoshop／環境設定／テキスト（Mac OS）を選択します。
2. テキストオプションで、「スマート引用符を使用」を選択または選択解除します。

テキストレイヤーへのアンチエイリアスの適用

トップへ戻る

アンチエイリアスを使用すると、エッジピクセルを部分的に塗りつぶすことによって、滑らかなエッジの文字が作成されます。その結果、文字のエッジが背景に溶け込みます。

アンチエイリアス（なし）を適用（左）、アンチエイリアス（強く）を適用（右）

Web に表示する画像用の文字を作成する場合には、アンチエイリアス処理を実行すると元の画像内のカラー数が大幅に増加することを考慮してください。カラー数が増加すると、最適化ファイルのサイズを小さくするために画像内のカラー数を減らす処理を行う際に、削減可能なカラー数が制限されます。また、アンチエイリアス処理で文字のエッジに沿ってカラーがにじむ場合があります。ファイルサイズとカラー数の制限を優先す

る場合は、アンチエイリアスを使用せずにエッジをギザギザのまま残しておくことをお勧めします。また、Web 用には、プリント用の文字よりも大きい文字を使用することお勧めします。大きいテキストを使用すると Web 上で見やすくなります。また、アンチエイリアスを適用しやすくなります。

注意： アンチエイリアスを使用すると、小さいサイズや低解像度（Web グラフィックに使用される解像度など）の文字では、きれいに表示されない場合があります。正しく表示するには、文字パネルメニューの「文字幅を調整」オプションの選択を解除します。

1. レイヤーパネルでテキストレイヤーを選択します。
2. オプションバーまたは文字パネルでアンチエイリアスメニュー ªa からオプションを選択します。レイヤー／テキストを選択し、サブメニューからオプションを選択します。
   なし アンチエイリアスを適用しません。

   シャープ 文字が最もシャープに表示されます。

   鮮明 文字がややシャープに表示されます。

   強く 文字が太く表示されます。

   滑らかに 文字が滑らかに表示されます。

スペルチェックとスペルの訂正

トップへ戻る

ドキュメントのスペルチェックを実行すると、スペルチェック用辞書にない用語がすべてチェックされます。チェックされた単語のスペルが正しいときには、その用語をユーザー辞書に追加し、正しい単語として登録することができます。スペルミスがあるときには訂正します。

1. 必要な場合は、文字パネルで、パネルの下部にあるポップアップメニューから言語を選択します。これが、Photoshop がスペルチェックに使用する辞書です。
2. （オプション）テキストレイヤーを表示またはロック解除します。「スペルチェック」コマンドでは、非表示のレイヤーやロックされたレイヤーはスペルチェックされません。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - テキストレイヤーを選択します。
   - 特定のテキストをチェックするには、そのテキストを選択します。
   - 単語をチェックするには、その単語に挿入ポイントを配置します。
4. 編集／スペルチェックを選択します。
5. 選択したテキストレイヤーだけを対象にスペルチェックを実行するには、「すべてのレイヤーをチェック」の選択を解除します。
6. 辞書にない単語や間違っていると思われる箇所が検出されたら、次のいずれかをクリックします。
   無視 テキストを変更せずに、スペルチェックを続行します。

   すべて無視 以降のその単語のスペルチェックを無視します。

   置換 スペルミスを訂正します。「置換文字列」テキストボックスに正しいスペルが入力されていることを確認し、「置換」ボタンをクリックします。目的の単語が修正候補として表示されない場合には、「候補」リストボックスで別の単語を選択するか、「置換文字列」テキストボックスに正しい単語を入力します。

   すべてを置換 ドキュメント内の同じスペルミスをすべて訂正します。「置換文字列」テキストボックスに正しいスペルが入力されていることを確認してください。

   追加 辞書に存在しない単語として検出された単語を Photoshop の辞書に登録しておくと、次回以降はスペルミスとしてチェックされなくなります。

テキストの検索と置換

トップへ戻る

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 検索して置き換えたいテキストを含むレイヤーを選択します。検索するテキストの先頭に挿入ポイントを置きます。
   - 複数のテキストレイヤーがあり、ドキュメント内のすべてのレイヤーを検索する場合は、テキストレイヤー以外のレイヤーを選択します。

     注意： レイヤーパネルで、検索対象のテキストレイヤーが表示され、ロック解除されていることを確認します。「検索と置換」コマンドでは、非表示のレイヤーやロックされたレイヤーは検索されません。
2. 編集／検索と置換を選択します。
3. 「検索文字列」ボックスに、検索するテキストを入力するか、ペーストします。テキストを変更するには、「置換文字列」テキストボックスにテキストを入力します。
4. オプションを 1 つ以上選択して、検索方法を細かく指定します。
   すべてのレイヤーを検索 ドキュメント内のすべてのレイヤーを検索します。このオプションは、レイヤーパネルでテキストレイヤー以外のレイヤーを選択したときに使用できます。

後方へ検索 テキスト内の挿入ポイントから後方に向かって検索します。このオプションの選択を解除すると、挿入ポイントの位置に関係なく、レイヤー内のテキスト全体が検索されます。

大文字と小文字を区別 大文字と小文字の違いを含めて、「検索」ボックスに入力したテキストに正確に一致する語句を検索します。例えば、「大文字と小文字を区別」オプションを選択し、「PrePress」を検索した場合、「Prepress」や「PREPRESS」は検索しません。

単語ごとに検索 検索テキストが大きな単語の一部として見つかった場合に、それを無視します。例えば、「any」を単語ごとに検索すると、「many」は検索されません。

5. 「次を検索」ボタンをクリックして、検索を開始します。
6. 次のいずれかのボタンをクリックします。
   置換 検索したテキストが訂正されたものに置き換えられます。引き続き検索を行うには、「次を検索」ボタンをクリックします。

   すべてを置換 指定したテキストがすべて検索され、置き換えらます。

   置換して検索 テキストが修正され、続いて次が検索されます。

テキストの言語の指定

トップへ戻る

Photoshop では、言語辞書を使用してハイフン設定をチェックします。言語辞書はスペルチェックにも使用されます。それぞれの辞書には、数十万語が標準的な音節規則で収められています。言語は、ドキュメント全体に割り当てることも、選択されたテキストに適用することもできます。

言語によるハイフネーションの違いの例
A. 米国英語での「Cactophiles」 **B.** 英国英語での「Cactophiles」 **C.** フランス語での「Cactophiles」

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 特定の言語辞書を使用してテキストを入力するには、文字パネルの左下にあるポップアップメニューから辞書を選択します。次に、テキストを入力します。
   - 既存のテキストの辞書を変更するには、テキストを選択し、文字パネルの左下にあるポップアップメニューから辞書を選択します。
2. 文字パネルで、パネルの左下にあるポップアップメニューから適切な辞書を選択します。
   注意： 複数の言語が含まれるテキストを選択した場合や、テキストレイヤーに複数の言語が含まれている場合は、文字パネルのポップアップメニューはグレー表示になり、「複数」と表示されます。

文字の拡大・縮小と回転

トップへ戻る

文字の拡大や縮小率の調整

元のサイズを基準にして、文字の縦と横の比率を設定することができます。 比率が設定されていない文字の縦横比は 100 %です。 フォントファミリーによっては、標準の文字スタイルより横幅の広い幅広フォントが含まれているものもあります。 拡大や縮小をすると文字の形が歪むので、フォントファミリーに幅の狭いフォントまたは幅の広いフォントがある場合は、そのフォントを使用することをお勧めします。

1. 変更する文字列またはテキストオブジェクトを選択します。テキストを選択しなかった場合、拡大や縮小は新しく作成するテキストに適用されます。
2. 文字パネルで、垂直比率オプション または水平比率オプション を設定します。

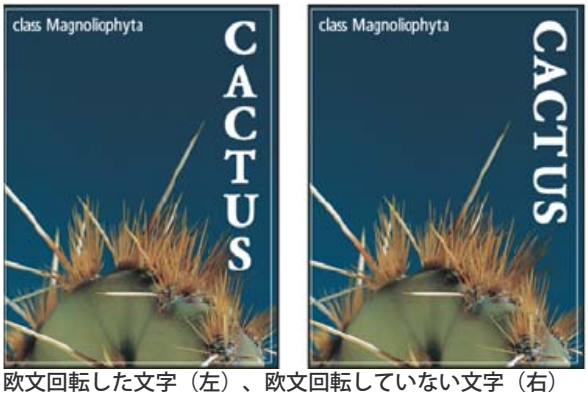
文字の回転

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- テキストを回転するには、そのテキストレイヤーを選択し、いずれかの回転コマンドまたは「自由変形」コマンドを使用します。段落テキストの場合は、バウンディングボックスを選択し、ハンドルを使用してテキストを手動で回転することもできます。
- 縦書き日本語テキストの複数の文字を回転するには、「縦中横」を使用します。

縦書きテキストの文字の回転

縦書きテキストを扱う際には、文字の方向を 90 度回転することができます。回転した文字は、縦に表示されます。回転していない文字は、横（テキストラインに垂直）に表示されます。



欧文回転した文字（左）、欧文回転していない文字（右）

1. 回転または回転を解除する縦書きテキストを選択します。
2. 文字パネルメニューから「縦組み中の欧文回転」を選択します。チェックマークは、このオプションが選択されていることを示します。
   注意： 中国語、日本語、韓国語の 2 バイト文字は 回転されません。

トップへ戻る

テキストレイヤーの方向の変更

テキストレイヤーの方向によって、ドキュメントウィンドウ（ポイントテキストの場合）またはバウンディングボックス（段落テキストの場合）を基準にしたテキスト行の方向が決まります。テキストレイヤーが垂直の場合、テキストは縦に表示されます。テキストレイヤーが水平の場合、テキストは横に表示されます。テキストレイヤーの方向とテキスト行内の文字の方向とを混同しないでください。

1. レイヤーパネルでテキストレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 文字ツールを選択して、オプションバーのテキストの向きを変更ボタン をクリックします。
   - レイヤー／テキスト／横書き、またはレイヤー／テキスト／縦書きを選択します。
   - 文字パネルメニューから「テキストの向きを変更」を選択します。

トップへ戻る

テキストレイヤーのラスタライズ

フィルター効果およびペイントツールなどのいくつかのコマンドやツールは、テキストレイヤーで使用できません。そのようなコマンドやツールを使用する前に、文字をラスタライズする必要があります。ラスタライズすると、テキストレイヤーが標準のレイヤーに変換され、その内容がテキストとして編集できなくなります。ラスタライズしたレイヤーを必要とするコマンドまたはツールを選択すると、警告メッセージが表示されます。一部の警告メッセージには、レイヤーをラスタライズするための「OK」ボタンが表示されます。

❖ テキストレイヤーを選択し、レイヤー／ラスタライズ／テキストを選択します。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

テキスト効果の作成

パスに沿ったテキストまたはパスの内側のテキストの作成
テキストのワープとワープの解除
テキストからの作業用パスの作成
テキストからシェイプへの変換
テキスト選択範囲の境界線の作成
テキストへのドロップシャドウの追加
テキストの中に画像を表示

テキストに対して様々な操作を実行してテキストの外観を変更することができます。例えば、テキストをワープしたり、テキストをシェイプに変換したり、テキストにドロップシャドウを追加したりすることができます。テキスト効果を作成する最も簡単な方法の 1 つは、Photoshop の初期設定のテキスト効果アクションをテキストレイヤーで再生する方法です。これらの効果にアクセスするには、アクションパネルメニューから「テキスト効果」を選択します。

パスに沿ったテキストまたはパスの内側のテキストの作成

トップへ戻る

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

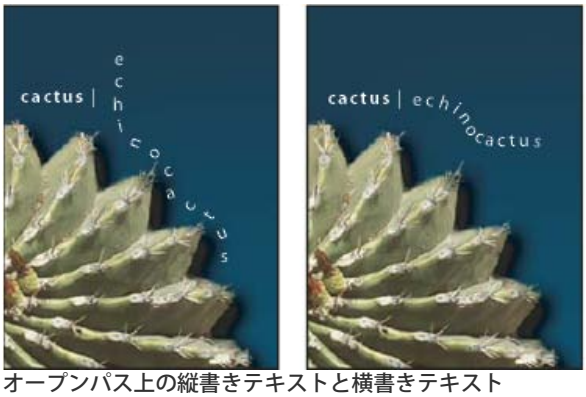
ビデオチュートリアル：**Create type on a path**（英語のみ）
Infinite Skills - Andy Anderson（英語のみ）
複数のアプローチの概要を視覚的に説明します。

抜粋記事：**Create type on a path**（英語のみ）
Adobe Photoshop Classroom in a Book（英語のみ）
プロセスを順を追って説明します。

ペンツールまたはシェイプツールで作成した作業用パスのエッジに沿って、流し込まれるテキストを作成することができます。パスに沿って文字を入力すると、そのパスにアンカーポイントを追加した方向に文字が配置されます。パスに横書きのテキストを入力すると、ベースラインに対して直角にテキストが表示されます。パスに縦書きのテキストを入力すると、ベースラインに対して平行にテキストが表示されます。

クローズパスの内側にテキストを入力することもできます。ただし、この場合、テキストは常に横方向に表示され、テキストがパスの境界に達すると自動的に改行されます。

パスを移動したり、パスの形を変更したりすると、新しいパスの位置または形に合わせて関連付けられているテキストも変化します。

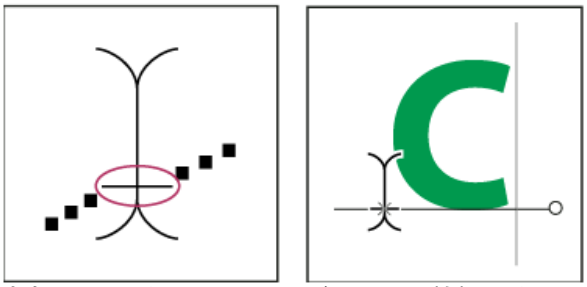


オープンパス上の縦書きテキストと横書きテキスト

シェイプツールで作成したクローズパス上の横書きテキストと縦書きテキスト

パスに沿った文字の入力

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 横書き文字ツール または縦書き文字ツール を選択します。
   - 横書き文字マスクツール または縦書き文字マスクツール を選択します。
2. ポインターを移動して文字ツールのベースラインインジケーター をパス上に合わせ、クリックします。パス上に挿入ポイントが表示されます。

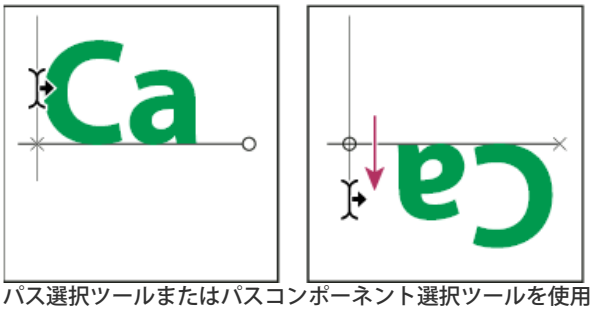

文字ツールのベースラインインジケーター（左）、ベースラインインジケーターをパス上に合わせた文字ツール（右）

3. 文字を入力します。横書きテキストは、パスに沿ってベースラインに対して直角に表示されます。縦書きテキストは、パスに沿ってベースラインに対して平行に表示されます。
   パス上のテキストの縦方向の整列をさらに制御するには、文字パネルの「ベースラインシフトを設定」オプションを使用します。例えば、文字の位置を下げるには、「ベースラインシフトを設定」テキストボックスに負の値を入力します。

パス上のテキストの移動または反転

パス選択ツール またはパスコンポーネント選択ツール を選択し、テキスト上にポインターを置きます。ポインターが矢印付きの I ビーム に変わります。

- テキストを移動するには、テキストをクリックしてパスに沿ってドラッグします。パス上を横切るようにドラッグしないように注意してください。
- パスの逆側にテキストを反転するには、テキストをクリックしてパスを横切るようにドラッグします。



パス選択ツールまたはパスコンポーネント選択ツールを使用して、パス上のテキストを移動または反転する

文字の方向を変更しないでパスの反対側に文字を移動するには、文字パネルの「ベースラインシフトを設定」オプションを使用します。例えば、円のパス上に文字を左から右に入力した場合、「ベースラインシフトを設定」テキストボックスに負の値を入力して文字の位置を下げます。これにより、円の内側に文字の上部を揃えることができます。

クローズパスの内側のテキスト入力

1. 横書き文字ツール を選択します。
2. パスの内側にポインターを合わせます。
3. 文字ツールの周りに破線のカッコ が表示されたら、クリックしてテキストを挿入します。

テキスト付きのパスの移動

❖ パスコンポーネント選択ツール または移動ツール を選択し、パスをクリックして目的の位置にドラッグします。パスコンポーネント選択ツールを使用する場合は、ポインターが矢印付きの I ビーム に変わらないように注意してください。変わった場合はパスに沿ってテキストを移動することになります。

テキスト付きのパスの形の変更

1. パス選択ツール を選択します。
2. パスのアンカーポイントをクリックし、ハンドルを使用して、パスの形を変更します。

トップへ戻る

テキストのワープとワープの解除

テキストをワープして特殊なテキスト効果を作成することができます。例えば、テキストを円弧または波の形にワープできます。選択するワープスタイルは、テキストレイヤーの属性の 1 つです。レイヤーのワープスタイルを変更して、いつでもワープの形状全体を変更することができます。ワープオプションでは、ワープ効果の方向および遠近法を細かく制御できます。

注意： 太字書式を含むテキストレイヤー、またはアウトラインデータを含まないフォント（ビットマップフォントなど）を使用したテキストレイヤーをワープすることはできません。

魚型スタイルを使用してテキストをワープした例

テキストのワープ

1. テキストレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 文字ツールを選択して、オプションバーのワープテキストを作成ボタン をクリックします。
   - 書式／ワープテキスト（CS6）またはレイヤー／テキスト／ワープテキスト（CS5）を選択します。

     注意： 「ワープ」コマンドを使用して、テキストレイヤーのテキストをワープできます。編集／パスを変形／ワープを選択します。
3. スタイルポップアップメニューからワープスタイルを選択します。
4. ワープ効果の方向として「水平方向」または「垂直方向」を選択します。
5. 必要に応じて追加ワープオプションの値を指定します。
   - 「カーブ」では、どの程度のワープをレイヤーに適用するかを指定します。
   - 「水平方向のゆがみ」および「垂直方向のゆがみ」を選択すると、ワープに遠近法が適用されます。

テキストのワープの解除

1. ワープが適用されているテキストレイヤーを選択します。
2. 文字ツールを選択して、オプションバーのワープテキストを作成ボタン をクリックするか、またはレイヤー／テキスト／ワープテキストを選択します。
3. スタイルポップアップメニューから「なし」を選択し、「OK」をクリックします。

トップへ戻る

テキストからの作業用パスの作成

テキストを作業用パスに変換することによって、テキストの特性をベクトルシェイプとして操作することができます。作業用パスとは、パスパネルに表示される一時的なパスで、シェイプのアウトラインを定義します。テキストレイヤーから作業用パスを作成すると、その他のパスと同様に保存および操作することができます。パス内の文字をテキストとして編集することはできませんが、元のテキストレイヤーはそのまま残るので編集することができます。

❖ テキストレイヤーを選択し、書式／作業用パスを作成（CS6）、またはレイヤー／テキスト／作業用パスを作成（CS5）を選択します。
注意： アウトラインデータを含まないフォント（ビットマップフォントなど）を使用して作業用パスを作成することはできません。

テキストからシェイプへの変換

トップへ戻る

テキストをシェイプに変換すると、テキストレイヤーは、ベクトル形式のマスクを持つレイヤーに置き換わります。ベクトル形式のマスクを編集し、スタイルをレイヤーに適用することができますが、レイヤー内の文字をテキストとして編集することはできません。

❖ テキストレイヤーを選択し、書式／シェイプに変換（CS6）、またはレイヤー／テキスト／シェイプに変換（CS5）を選択します。
注意： アウトラインデータを含まないフォント（ビットマップフォントなど）を使用してシェイプを作成することはできません。

テキスト選択範囲の境界線の作成

トップへ戻る

横書き文字マスクツールまたは縦書き文字マスクツールを使用すると、文字の形の選択範囲を作成できます。アクティブレイヤーにテキスト選択範囲が表示され、他の選択範囲と同様に、移動、コピー、塗りつぶしまたは境界線を描くことができます。

1. 選択範囲を表示するレイヤーを選択します。最良の結果を得るには、テキスト選択範囲の境界線を、テキストレイヤー上ではなく標準の画像レイヤー上に作成します。選択範囲の境界線を塗りつぶしたり、描画したりする場合は、新しい空白のレイヤーに作成します。
2. 横書き文字マスクツール または縦書き文字マスクツール を選択します。
3. マウスをクリックするかドラッグして、ポインターの場所またはバウンディングボックス内にテキストを入力します。

   テキストを入力すると、アクティブレイヤー上に赤いマスクが表示されます。確定ボタン をクリックすると、テキスト選択範囲の境界線がアクティブレイヤーの画像内に表示されます。

テキストへのドロップシャドウの追加

トップへ戻る

ドロップシャドウを追加して、画像内のテキストに奥行きを付けます。

1. レイヤーパネルで、ドロップシャドウを追加するテキストを含むレイヤーを選択します。
2. レイヤーパネルの下部にあるレイヤースタイルボタン をクリックし、表示されたリストから「ドロップシャドウ」を選択します。
3. 可能な場合は、レイヤーとドロップシャドウが表示されるように、レイヤースタイルダイアログボックスを配置します。
4. 必要に応じて設定を調整します。シャドウとその下のレイヤーの合成方法、シャドウの不透明度（下のレイヤーをどの程度表示するか）、光源の角度およびテキストまたはオブジェクトとシャドウ間の距離など、シャドウの様々な特性を変更することができます。
5. ドロップシャドウの設定が完了したら、「OK」をクリックします。
   同じドロップシャドウの設定を別のレイヤーで使用するには、レイヤーパネル内のドロップシャドウレイヤーを別のレイヤーに Alt キーを押しながらドラッグします。マウスボタンを放すと、そのレイヤーにドロップシャドウ属性が適用されます。

テキストの中に画像を表示

トップへ戻る

レイヤーパネルで、テキストレイヤー上にある画像レイヤーにクリッピングパスを適用して、テキストの中に画像を表示できます。

1. テキストの内部で使用する画像を含むファイルを開きます。
2. ツールボックスの横書き文字ツール T または縦書き文字ツール を選択します。
3. 「文字」タブをクリックして、文字パネルを前面に表示します。パネルが開いていない場合は、ウィンドウ／文字を選択します。
4. 文字パネルで、フォントと他のテキスト属性を選択します。大きくて太字の文字が最適です。
5. ドキュメントウィンドウ内で挿入ポイントをクリックしてテキストを入力します。テキストの入力が完了したら、Ctrl+Enter キー（Windows）または Command+Return キー（Mac OS）を押します。
6. 「レイヤー」タブをクリックして、レイヤーパネルを前面に表示します。パネルが開いていない場合は、ウィンドウ／レイヤーを選択します。
7. （オプション）画像レイヤーが背景レイヤーの場合、レイヤーパネルの画像レイヤーをダブルクリックすると、背景レイヤーから通常のレイヤーに変更されます。
   注意： 背景レイヤーはロックされ、レイヤーパネル内で移動することはできません。背景レイヤーを通常のレイヤーに変更するには、ロックを解除する必要があります。
8. （オプション）新規レイヤーダイアログボックスで、レイヤー名を変更することができます。「OK」をクリックするとダイアログボックスが閉じ、画像レイヤーに変更されます。
9. レイヤーパネルで、画像レイヤーをドラッグし、テキストレイヤーのすぐ上に配置します。
10. 画像レイヤーを選択した状態で、レイヤー／クリッピングマスクを作成を選択します。画像がテキストの内部に表示されます。
11. 移動ツール を選択し、画像をドラッグしてテキスト内に表示する画像の位置を調整します。

画像ではなくテキストを移動するには、レイヤーパネルでテキストレイヤーを選択してから、移動ツールを使用してテキストを移動します。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

文字の書式設定

文字の選択
文字パネルの概要
ダイナミックショートカットについて
文字サイズの指定
テキストカラーの変更
個々の文字のカラーの変更
テキストの下線や打ち消し線の適用
すべて大文字または小文字の適用
上付き文字または下付き文字の指定

文字を入力する前にテキスト属性を設定したり、属性をリセットして、テキストレイヤーにおける選択した文字の表示形式を変更することもできます。

個々の文字に書式を設定するには、文字を選択する必要があります。テキストレイヤー内の 1 文字、一定範囲の文字、またはすべての文字を選択できます。

文字の選択

ページの先頭へ

1. 横書き文字ツール T または縦書き文字ツール T を選択します。
2. レイヤーパネルからテキストレイヤーを選択するか、またはテキストをクリックしてテキストレイヤーを自動選択します。
3. テキストに挿入ポイントを配置し、次のいずれかの操作を行います。
   - ドラッグして、文字を選択します。
   - テキストをクリックし、Shift キーを押しながらクリックして一定範囲の文字を選択します。
   - 選択範囲／すべてを選択を選択して、レイヤー内のすべての文字を選択します。
   - ダブルクリックすると、同じ文字種の文字が選択されます（例えば、段落に欧文テキスト、漢字、ひらがなが含まれている場合に、漢字をダブルクリックすると隣接している 1 つながりの漢字が選択されます）。3 回連続でクリックすると、行が選択されます。4 回連続でクリックすると、段落が選択されます。テキストフロー内で 5 回連続でクリックすると、バウンディングボックス内のすべての文字が選択されます。
   - 矢印キーを使用して文字を選択するには、テキスト内をクリックし、Shift キーを押しながら右向き矢印キーまたは左向き矢印キーを押します。矢印キーを使用して同じ文字種の文字を選択するには、Shift+Ctrl キー（Windows）または Shift+Command キー（Mac OS）を押しながら右向き矢印キーまたは左向き矢印キーを押します。
4. テキストフロー内に挿入ポイントを配置せずにレイヤー内のすべての文字を選択するには、レイヤーパネルでテキストレイヤーを選択してから、レイヤーのテキストアイコンをダブルクリックします。

   注意： テキストレイヤー内の文字を選択して書式を設定すると、文字ツールが編集モードになります。

文字パネルの概要

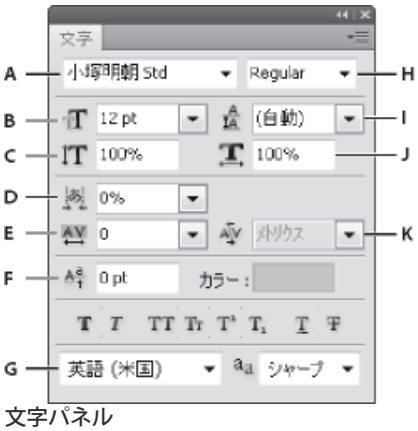
ページの先頭へ

文字パネルでは、様々なオプションを使用して文字の書式を設定できます。一部の書式設定オプションは、オプションバーからも使用できます。

文字パネルを表示するには、以下のいずれかの操作を行います。

- ウィンドウ／文字を選択します。または、表示されている「文字パネル」タブがアクティブでない場合は、このタブをクリックしてアクティブにします。
- 文字ツールを選択し、オプションバーの文字パネルと段落パネルの切り替えボタン をクリックします。

  文字パネルでオプションを設定するには、オプションの右側にあるポップアップメニューから値を選択します。数値を指定するオプションの場合は、上向き矢印キーまたは下向き矢印キーを使用して値を設定することも、テキストボックス内で値を直接編集することもできます。値を直接編集するときは、Enter キーまたは Return キーを押すと値が適用され、Shift+Enter キーまたは Shift+Return キーを押すと値が適用されてから編集した値がハイライトされ、Tab キーを押すと値が適用されてからパネル内の次のテキストボックスにカーソルが移動します。



文字パネル
A. フォントファミリ B. フォントサイズ C. 垂直比率 D. ツメオプションの設定 E. トラッキング F. ベースラインシフト G. 言語 H. フォントスタイル I. 行送り J. 水平比率 K. カーニング

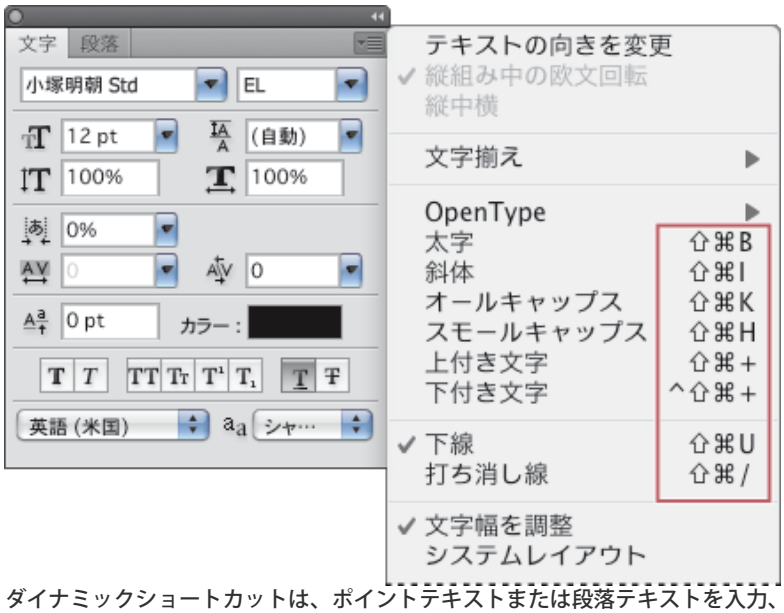
注意： 文字パネルに「文字ツメ」オプションを表示するには、テキスト環境設定で「日本語オプションを表示」を選択する必要があります。

その他のコマンドやオプションは文字パネルメニューから使用できます。このメニューを使用するには、パネルの右上隅にある三角形をクリックします。

ダイナミックショートカットについて

ページの先頭へ

ダイナミックショートカットは、ポイントテキストまたは段落テキストの入力、またはテキストを選択したとき、テキスト内に挿入ポイントが表示されている場合に使用できるキーボードショートカットです。ダイナミックショートカットは、使用できるときに文字パネルメニューに表示されます。ダイナミックショートカットは、「太字」、「斜体」、「オールキャップス」、「スモールキャップス」、「上付き文字」、「下付き文字」、「下線」および「打ち消し線」などのテキストオプションに対して使用できます。



ダイナミックショートカットは、ポイントテキストまたは段落テキストを入力、またはテキストを選択したとき、テキスト内に挿入ポイントが表示されている場合に、文字パネルメニューに表示される。

文字サイズの指定

ページの先頭へ

文字サイズは、画像内に表示される文字の大きさを決定します。

文字の初期設定単位は、ポイントです。1 PostScript ポイントは、72ppi 画像内の 1/72 インチと等しい大きさですが、PostScript と従来のポイントサイズの定義の使用とを切り替えることができます。文字単位の初期設定は、環境設定ダイアログボックスの「単位・定規」セクションで変更できます。

文字サイズの選択

- 文字パネルまたはオプションバーで、「フォントサイズを設定」テキストボックス TT に新しい値を入力するか、またはポップ

アップメニューから新しい値を選択します。

別の単位を使用する場合は、「フォントサイズを設定」テキストボックスで、値の後に使用する単位（in、cm、mm、pt、px または pica）を入力します。

文字の単位を変更するには、編集／環境設定／単位・定規（Windows）、または Photoshop／環境設定／単位・定規（Mac OS）を選択し、文字ポップアップメニューから単位を選択します。

ポイントサイズの単位の定義

1. 編集／環境設定／単位・定規（Windows）、または Photoshop／環境設定／単位・定規（Mac OS）を選択します。
2. 「point/pica の大きさ」で、次のいずれかのオプションを選択します。

   ポストスクリプトに合わせる（72 point/inch）　PostScript デバイスへのプリントに対応した単位サイズを設定します。

   伝統的な定義に合わせる（72.27 ポイント／インチ）　従来のプリントに使用されている 72.27 point/inch を使用します。
3. 「OK」をクリックします。

テキストカラーの変更

ページの先頭へ

入力するテキストは現在の描画色のカラーで描画されますが、テキストを入力する前または後に、テキストのカラーを変更することができます。既存のテキストレイヤーを編集する場合、レイヤー内の選択した個々の文字、またはすべてのテキストのカラーを変更することができます。

- 次のいずれかの操作を行います。
  - オプションバーまたは文字パネルのカラーボックスをクリックし、Adobe カラーピッカーを使用してカラーを選択します。
  - 塗りつぶしショートカットを使用します。描画色で塗りつぶすには、Alt+Backspace キー（Windows）または Option+Delete キー（Mac OS）を押します。背景色で塗りつぶすには、Ctrl+Backspace キー（Windows）または Command+Delete キー（Mac OS）を押します。
  - オーバーレイレイヤースタイルをテキストレイヤーに適用して、カラー、グラデーションまたはパターンを既存のカラーの上に適用します。オーバーレイレイヤースタイルを選択的に適用することはできず、テキストレイヤー内のすべての文字に適用されます。
  - ツールパネルの描画色選択ボックスをクリックし、Adobe カラーピッカーを使用してカラーを選択します。または、カラーパネルまたはスウォッチパネルからカラーを選択します。この方法で既存のテキストレイヤーのカラーを変更するには、まずそのレイヤーの文字を選択する必要があります。

個々の文字のカラーの変更

ページの先頭へ

1. 横書き文字ツール T を選択します。
2. レイヤーパネルで、テキストが含まれるレイヤーを選択します。
3. ドキュメントウィンドウ内で、変更する文字を選択します。
4. 作業エリアの上部にあるオプションバーで、カラーボックスをクリックします。
5. Adobe カラーピッカーで、カラースペクトラムバーの三角形スライダーを使用して色域を選択し、カラーフィールドで適用したい色をクリックします。選択した色が、Adobe カラーピッカーのカラーボックスの上半分に表示されます。カラーボックスの下半分に元の色が表示されます。
6. 「OK」をクリックします。オプションバーと選択した文字の元の色が、新しい色に置き換わります。

   注意：　文字の選択を解除するか、他のエレメントを選択するまで、文字の新しい色は表示されません。

テキストの下線や打ち消し線の適用

ページの先頭へ

横書きテキストの下、または縦書きテキストの左または右に線を配置できます。横書きまたは縦書きテキストの中央に重なる線を配置することもできます。線のカラーは、常にテキストカラーと同じです。

- 下線または打ち消し線を適用するテキストを選択します。
  - 横書きテキストに下線を適用するには、文字パネルの下線ボタン T をクリックします。
  - 縦書きテキストの左または右に下線を適用するには、文字パネルメニューの「下線左」または「下線右」を選択します。下線は左または右に適用できますが、両側に適用することはできません。チェックマークは、このオプションが選択されていることを示します。

  注意：　「下線左」オプションおよび「下線右」オプションは、縦書きテキストを含むテキストレイヤーが選択されている場合にのみ文字パネルメニューに表示されます。日本語、中国語、韓国語の縦書きテキストを扱うときに、テキスト行のどちらの側にも下線を追加することができます。

横書きテキストに横の打ち消し線を、縦書きテキストに縦の打ち消し線を適用するには、文字パネルの打ち消し線ボタン T をクリックします。文字パネルメニューから「打ち消し線」を選択することもできます。

オールキャップスまたはスモールキャップスの適用

ページの先頭へ

テキストを大文字で入力、オールキャップスまたはスモールキャップスで書式設定することができます。テキストにスモールキャップスを適用すると、フォントにスモールキャップスがある場合はその文字が使用されます。そのフォントにスモールキャップスが含まれていない場合は、擬似スモールキャップスが生成されます。

標準の大文字（上）と小文字（下）

1. 変更する文字を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 文字パネルでオールキャップスボタン TT またはスモールキャップスボタン Tr をクリックします。
   - 文字パネルメニューから「オールキャップス」または「スモールキャップス」を選択します。チェックマークは、このオプションが選択されていることを示します。

上付き文字または下付き文字の指定

ページの先頭へ

上付き文字および下付き文字は、フォントのベースラインに対して上下される縮小サイズのテキストです。 フォントに上付き文字または下付き文字が含まれていない場合、Photoshop では、上付き文字または下付き文字が擬似的に生成されます。

1. 変更する文字を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 文字パネルで上付き文字ボタン T^1 または下付き文字ボタン T_1 をクリックします。
   - 文字パネルメニューの「上付き文字」または「下付き文字」を選択します。チェックマークは、このオプションが選択されていることを示します。

関連項目

- 行と文字の間隔
- パネルとメニュー
- レイヤー効果とレイヤースタイル
- テキストの入力

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

行と文字の間隔

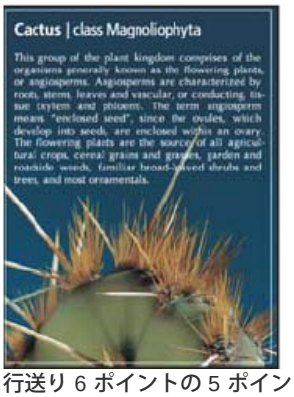
行送りの設定
カーニングとトラッキング
ベースラインのシフト
文字幅の調整をオフまたはオンにする

行送りの設定

トップへ戻る

行と行の垂直方向の間隔は行送りと呼ばれます。 欧文テキストの場合、行送りはテキスト行のベースラインから次の行のベースラインの間の距離です。ベースラインは、ほとんどの文字に存在する見えないラインのことです。同じ段落内に異なる複数の行送り値を適用できますが、各テキスト行の最大行送り値がその行の行送り値になります。

注意： 横組みの日本語テキストでは、行送りの基準を行のベースラインにするか、行の上端にするかを指定できます。



行送り 6 ポイントの 5 ポイント文字（左）、行送り 12 ポイントの 5 ポイント文字（右）

行送りの設定

1. 変更する文字を選択します。テキストを選択しなければ、行送りはこれから作成する新しいテキストに適用されます。
2. 文字パネルで、「行送り」の値を設定します。

初期設定の自動行送り値の変更

1. 段落パネルメニューの「ジャスティフィケーション設定」を選択します。
2. 「自動行送り」に、新しい初期設定値を入力します。

カーニングとトラッキング

トップへ戻る

カーニングとは、特定の文字の組み合わせの文字間隔を調整する処理です。トラッキングとは、選択したテキストまたはテキストブロック全体の文字間隔を調整する処理です。

注意： カーニング値およびトラッキング値は日本語のテキストにも有効ですが、通常、これらのオプションは欧文文字間のアキを調整するために使用されます。

メトリクスカーニングまたはオプティカルカーニングを使用すると、自動的に文字をカーニングすることができます。メトリクスカーニング（自動カーニングとも呼ばれます）では、ほとんどのフォントに含まれるペアカーニング情報が使用されます。ペアカーニングには、特定の文字の組み合わせに対する間隔情報が定義されています。この文字の組み合わせには、LA、P、To、Tr、Ta、Tu、Te、Ty、Wa、WA、We、Wo、Ya、Yo などがあります。メトリクスカーニングを使用するように初期設定されているので、テキストの入力または読み込み時に、特定の文字の組み合わせに対して自動的にカーニングが行われます。

欧文フォントの中には、固有のペアカーニング情報を持っているフォントもありますが、 最小限のカーニングしか定義されていないか、まったくカーニングが定義されていないフォントを使用する場合や、1 行内に異なるフォントやサイズを使用している場合は、オプティカルカーニングオプションを使用してカーニングを調整します。オプティカルカーニングでは、文字の形状に基づいて、隣接する文字の間隔が調整されます。

カーニングとトラッキングのオプション
A. 元のテキスト **B.** オプティカルカーニングを行ったテキスト **C.** W と a に手動カーニングを行ったテキスト **D.** トラッキングを行ったテキスト **E.** カーニングとトラッキングを行ったテキスト

手動カーニングを使用して、2 つの文字間の間隔を調整することもできます。トラッキングと手動カーニングで設定した値はテキストに対してそれぞれ適用されるので、まず個々の文字間隔を調整してからテキストブロック全体の文字間隔を調整すると、文字間の相対的なカーニングを保持できます。

文字間をクリックして挿入ポイントを置くと、文字パレットにカーニング値が表示されます。同様に、単語またはテキストの範囲を選択すると、文字パレットにトラッキング値が表示されます。

トラッキングとカーニングの値は、現在の文字サイズを基準とした 1/1000 em 単位で指定します。1 em は、6 ポイントのフォントでは 6 ポイントになり、10 ポイントのフォントでは 10 ポイントになります。カーニングとトラッキングの値は、現在の文字サイズに対して常に相対的な値になります。

注意： カーニング値およびトラッキング値は日本語のテキストにも有効ですが、通常これらのオプションは欧文字間のアキを調整するために使用されます。

カーニングの調整

❖ 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- 選択した文字のフォントに定義されたカーニング情報を使用するには、文字パレットのカーニングオプションで「メトリクス」を選択します。
- 選択した文字の間隔をその文字サイズに基づいて自動的に調整するには、文字パレットのカーニングオプションで「オプティカル」を選択します。
- 手動でカーニングを調整するには、2 つの文字の間に挿入ポイントを置き、文字パレットでカーニングオプションの値を設定します （テキストの一部を選択している場合は、手動カーニングを行うことはできません。代わりにトラッキングを使用します）。

  Alt + 右/左向き矢印キー（Windows）または Option + 右/左向き矢印キー（Mac OS）を押して、2 つの文字間のカーニングを増減します。
- 選択した文字のカーニングをオフにするには、文字パレットでカーニングオプションを 0（ゼロ）に設定します。

トラッキングの調整

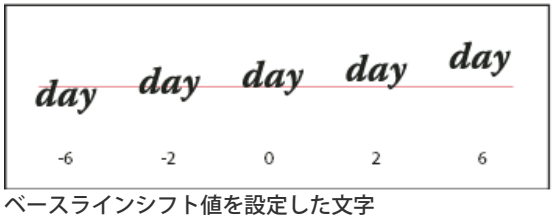
1. 調整する文字範囲またはテキストオブジェクトを選択します。
2. 文字パレットで、トラッキングオプションを設定します。

トップへ戻る

ベースラインのシフト

「ベースラインシフト」オプションを使用すると、横組みテキストのベースラインに相対して文字を上下に移動することができます（縦組みテキストの場合は、左右に移動）。 ベースラインの移動は、分数を手動で作成したり、絵文字フォントの位置を調整したりする場合に使用します。

1. 変更する文字列またはテキストオブジェクトを選択します。 テキストを選択しなかった場合、ベースラインの移動は新しく作成するテキストに適用されます。
2. 文字パネルで、ベースラインシフトオプションを設定します。 正の値を入力すると、選択した文字のベースラインが周囲の文字のベースラインよりも上に移動します。負の値を入力すると、下に移動します。



ベースラインシフト値を設定した文字

トップへ戻る

文字幅の調整をオフまたはオンにする

このソフトウェアでは初期設定で、「文字幅を調整」オプションが使用されます。 そのため、文字間隔は一定ではなく、1 ピクセル未満の単位で文字幅が調整されることもあります。

多くの場合、「文字幅を調整」オプションを選択すると、テキストの見た目と読みやすさの両方の点で最適な文字間隔が設定されます。 ただし、小さいサイズの文字（20 ポイント未満）をオンライン表示する場合、「文字幅を調整」オプションが選択されていると、文字同士がくっついたり間隔が開きすぎたりして読みにくくなります。

「文字幅を調整」をオフにして、文字間隔を全ピクセル増分に固定すると、小さいテキスト同士がくっついてしまうのを防ぐことができます。
「文字幅を調整」オプションの設定は、テキストレイヤー上のすべての文字に適用されます。選択した文字だけに適用することはできません。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ピクセル単位でドキュメント全体の文字間隔を設定するには、文字パネルメニューの「システムレイアウト」を選択します。
- 文字幅の調整を再び有効にするには、文字パネルメニューの「文字幅を調整」を選択します。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

段落の書式設定

段落の書式設定
段落パネルの概要
行揃えの指定
段落テキストの両端揃えの指定
両端揃えしたテキストでの単語と文字の間隔の調整
段落のインデント
段落間隔の調整
欧文フォントのぶら下がりの指定
ハイフネーションの自動調整
単語の分割禁止
コンポーザーの方法

段落の書式設定

先頭へ戻る

ポイントテキストの場合は、各行はそれぞれ別の段落です。段落テキストの場合は、各段落は、バウンディングボックスのサイズに合わせて複数の行を含むことができます。

段落を選択し、段落パネルを使用して 1 つの段落、複数の段落またはテキストレイヤー内のすべての段落に書式設定オプションを設定できます。

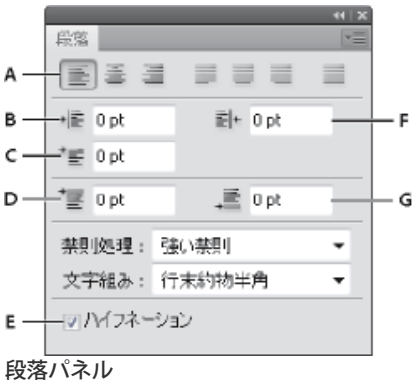
- 横書き文字ツール T または縦書き文字ツール ↓T を選択します。
  - 1 つの段落に書式を適用するには、段落をクリックします。
  - 複数の段落に書式を適用するには、一定範囲の段落を選択します。
  - レイヤー内のすべての段落に書式を適用するには、レイヤーパネル内でテキストレイヤーを選択します。

段落パネルの概要

ページの先頭へ

段落パネルを使用すると、コラムや段落の書式設定を変更できます。このパネルを表示するには、ウィンドウ／段落を選択します。または、表示されている「段落パネル」タブがアクティブでない場合は、このタブをクリックしてアクティブにします。文字ツールを選択して、オプションバーの文字パネルと段落パネルの切り替えボタン をクリックすることもできます。

段落パネルで数値を伴うオプションを設定するには、上向き矢印キーまたは下向き矢印キーを使用して値を設定することも、テキストボックス内で値を直接編集することもできます。値を直接編集するときは、Enter キーまたは Return キーを押すと値が適用され、Shift + Enter キーまたは Shift + Return キーを押すと値が適用されてから編集した値がハイライトされ、Tab キーを押すと値が適用されてからパネル内の次のテキストボックスにカーソルが移動します。



段落パネル
A. 整列とジャスティフィケーション B. 左インデント C. 最初の行の左インデント D. 段落前のスペース E. ハイフネーションF. 右インデント G.段落後のスペース

その他のコマンドやオプションは段落パネルメニューから使用できます。このメニューを使用するには、パネルの右上隅にある三角形をクリックします。

ページの先頭へ

行揃えの指定

テキストを段落の一端に揃えることができます（横書きテキストの場合は、左揃え、中央揃えまたは右揃え。縦書きテキストの場合は、上端揃え、中央揃えまたは下端揃え）。揃えオプションは、段落テキストにのみ使用できます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - テキストレイヤーに含まれるすべての段落に設定を適用する場合は、テキストレイヤーを選択します。
   - 設定を適用する段落を選択します。
2. 段落パネルまたはオプションバーで、揃えオプションをクリックします。

   横書きテキストのオプションは、以下のとおりです。

   テキストの左揃え　テキストを左に揃え、段落の右端を不揃いのままにします。

   テキストの中央揃え　テキストを中央に揃え、段落の両端を不揃いのままにします。

   テキストの右揃え　テキストを右に揃え、段落の左端を不揃いのままにします。

   縦書きテキストのオプションは、以下のとおりです。

   テキストの上揃え　テキストを上に揃え、段落の下端を不揃いのままにします。

   テキストの中央揃え　テキストを中央に揃え、段落の上下両端を不揃いのままにします。

   テキストの下揃え　テキストを下に揃え、段落の上端を不揃いのままにします。

ページの先頭へ

段落テキストの両端揃えの指定

テキストを両方の端に揃えることを、両端揃えと呼びます。段落内の最終行以外のすべてのテキストを両端揃えにすることも、最終行を含めすべてのテキストを両端揃えにすることもできます。両端揃えを設定すると、行の水平方向の間隔を調整でき、ページ上に文字を美しく配置することができます。

両端揃えオプションは、段落テキストにのみ使用できます。このオプションは、単語、文字、字形の間隔を決定します。両端揃えの設定は、欧文文字にのみ適用されます。中国語、日本語、韓国語フォントで使用される 2 バイト文字は、これらの設定による影響を受けません。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - テキストレイヤーに含まれるすべての段落に設定を適用する場合は、テキストレイヤーを選択します。
   - 設定を適用する段落を選択します。
2. 段落パネルで、両端揃えオプションをクリックします。

   横書きテキストのオプションは、以下のとおりです。

   均等配置（最終行左揃え）　最後の行を除いてすべての行を両端揃えします。最後の行は左揃えします。

   均等配置（最終行中央揃え）　最後の行を除いてすべての行を両端揃えします。最後の行は中央揃えします。

   均等配置（最終行右揃え）　最後の行を除いてすべての行を両端揃えします。最後の行は右揃えします。

   両端揃え　最後の行を含めてすべての行を両端揃えします。最後の行は強制的に両端揃えします。

   縦書きテキストのオプションは、以下のとおりです。

   均等配置（最終行上揃え）　最後の行を除いてすべての行を両端揃えします。最後の行は上揃えします。

   均等配置（最終行中央揃え）　最後の行を除いてすべての行を両端揃えします。最後の行は中央揃えします。

   均等配置（最終行下揃え）　最後の行を除いてすべての行を両端揃えします。最後の行は下揃えします。

   両端揃え　最後の行を含めてすべての行を両端揃えします。最後の行は強制的に両端揃えします。

   注意：　パス上やパス内のテキストの両端揃え（右揃え、中央揃え、左揃え、均等配置）は、挿入ポイントから開始され、パスの最後で終了します。

ページの先頭へ

両端揃えしたテキストでの単語と文字の間隔の調整

単語と文字の間隔および文字の拡大・縮小の調整方法を設定することができます。間隔の調整は、両端揃えしたテキストに効果的です。両端揃えしていないテキストにも適用できます。

1. 設定を適用する段落を選択します。または、テキストレイヤーに含まれるすべての段落に設定を適用する場合は、テキストレイヤーを選択します。
2. 段落パネルメニューの「ジャスティフィケーション設定」を選択します。
3. 「単語間隔」、「文字間隔」および「グリフ幅拡大/縮小」に値を入力します。「最小」および「最大」の値は、両端揃えした段落で許容可能な間隔の範囲を指定します。「最適」の値は、両端揃えした段落と両端揃えしていない段落の両方に最適な間隔を指定します。

   単語間隔　スペースバーを押したときに挿入される単語間の間隔です。「単語間隔」値は、0 〜 1000%の間で指定します。100%では、単語間に余分なスペースは追加されません。

   文字間隔　カーニング値またはトラッキング値も含めた文字間の距離です。「文字間隔」には、-100 〜 500%の範囲で値を設定できます。0%に設定すると文字間に間隔が挿入されず、100%に設定すると文字間に文字と同じ幅のアキが挿入されます。

   グリフ幅拡大 / 縮小　文字幅です（グリフ（字形）とはフォントの任意の 1 文字のことです）。50 〜 200%の範囲で値を設定できます。100%に設定すると、文字の高さは変更されません。

   間隔オプションは、段落全体に適用されます。段落内の特定の文字間隔を調整するには、「トラッキング（字送り）」オプションを使用します。

段落のインデント

ページの先頭へ

インデントは、テキストとバウンディングボックスまたはテキストを含む行との間のスペースの幅を指定します。インデントは、選択した段落にのみ適用されるため、段落ごとに異なるインデントを簡単に設定できます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - テキストレイヤーに含まれるすべての段落に設定を適用する場合は、テキストレイヤーを選択します。
   - 設定を適用する段落を選択します。
2. 段落パネルで、インデントオプションの値を入力します。

   左/上インデント　段落の左端からインデントします。縦書きテキストの場合、このオプションは段落の上端からのインデントを制御します。

   右/下インデント　段落の右端からインデントします。縦書きテキストの場合、このオプションは段落の下端からのインデントを制御します。

   一行目左/上インデント　段落のテキストの 1 行目をインデントします。横書きテキストの場合、1 行目インデントは左インデントの位置が基準になります。縦書きテキストの場合、1 行目インデントは上インデントの位置が基準になります。1 行目ぶら下がりインデントを作成するには、マイナスの値を入力します。

段落間隔の調整

ページの先頭へ

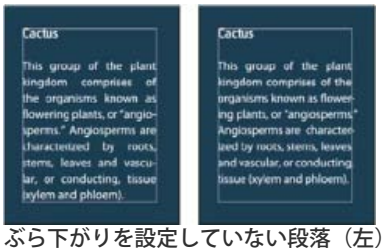
1. 設定を適用する段落を選択します。または、テキストレイヤーに含まれるすべての段落に設定を適用する場合は、テキストレイヤーを選択します。段落内にカーソルを置かず、テキストレイヤーも選択していない場合、設定は新しく作成するテキストに適用されます。
2. 段落パネルで、段落前のスペースのアキ および段落後のスペースのアキ の値を調節します。

欧文フォントのぶら下がりの指定

ページの先頭へ

ぶら下がり（欧文）を選択すると、選択した段落に対して句読点の配置が調整されます。「ぶら下がり（欧文）」をオンにすると、次の文字がマージンの外側に表示されます。単一引用符、二重引用符、アポストロフィ、コンマ、ピリオド、ハイフン、全角ダッシュ、二分ダッシュ、コロン、およびセミコロンです。句読点の後に引用符が続く場合は、句読点と引用符の両方がマージンの外に配置されます。

句読点のぶら下がりが行われるマージンは、段落の揃えの設定によって異なることに注意してください。左揃えの段落では段落の左マージンで、右揃えの段落では段落の右マージンでぶら下がりが行われます。上揃えの段落では段落の上マージンで、下揃えの段落では段落の下マージンでぶら下がりが行われます。中央揃えや均等揃えの段落では、段落の両マージンでぶら下がりが行われます。



ぶら下がりを設定していない段落（左）とぶら下がりを設定した段落（右）

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - テキストレイヤーに含まれるすべての段落に設定を適用する場合は、テキストレイヤーを選択します。
   - 設定を適用する段落を選択します。
2. 段落パネルメニューの「ぶら下がり（欧文）」を選択します。チェックマークは、このオプションが選択されていることを示します。

   注意： 「ぶら下がり（欧文）」を使用する場合、選択範囲内の中国語、日本語、韓国語フォントで使用される 2 バイト句読点は、ぶら下げることができません。代わりに、「標準」または「強制」を使用してください。これらのオプションが使用できるのは、テキスト環境設定で「日本語オプションを表示」を選択している場合だけです。

ハイフネーションの自動調整

ページの先頭へ

ハイフネーションを設定すると、行の水平方向の間隔を調整でき、ページ上に文字を美しく配置することができます。ハイフネーションオプションは、単語をハイフンでつなげることができるかどうか、また、つなげることができる場合は、使用可能な分割を指定します。

1. 自動ハイフネーションを使用するには、次のいずれかの操作を行います。
   - 自動ハイフネーションをオンまたはオフにするには、段落パレットで「ハイフネーション」オプションを選択または選択解除します。
   - 特定の段落だけにハイフネーションの設定を適用するには、それらの段落だけを選択します。
   - ハイフン辞書を選択するには、文字パレットの下部にある言語メニューから言語を選択します。
2. オプションを指定するには、段落パレットメニューから「ハイフネーション」を選択し、以下のオプションを指定します。

   単語の最小文字数 ハイフンで区切る単語の最小文字数を指定します。

   先頭の後、最後の前 ハイフンで区切ることが可能な単語の先頭または最後の最小文字数を指定します。例えば、これらの値に 3 を指定すると、aromatic は、ar- omatic または aromat- ic ではなく、aro- matic のように区切られます。

   最大のハイフン数 ハイフネーションを連続して実行する行の最大行数を指定します。

   ハイフネーション領域 段落の右端からの距離を指定して、行の中でハイフネーションが許されない部分を設定します。0 を指定すると、ハイフネーションはすべて許可されます。このオプションは、Adobe 単数行コンポーザーを使用している場合にだけ適用されます。

   大文字の単語をハイフンで区切る 大文字の単語がハイフンで区切られないようにするには選択を解除します。

注意： ハイフネーションの設定は、欧文文字にのみ適用されます。中国語、日本語、韓国語フォントで使用される 2 バイト文字は、これらの設定による影響を受けません。

単語の分割禁止

ページの先頭へ

固有名詞や、ハイフンで分割すると読み誤る可能性のある単語を行末で分割しないように設定することができます。 イニシャルや名前など、複数の単語で構成される語句が 2 行にまたがらないようにすることもできます。

1. 分割されないようにする単語を選択します。
2. 文字パネルメニューから「分割禁止」を選択します。

   注意： 長すぎる文字列に「分割禁止」オプションを適用した場合、単語の途中で行が折り返されることがあります。ただし、1 行以上文字列に「分割禁止」オプションを適用した場合は、文字が表示されなくなります。

コンポーザーとコンポーザーの方法

ページの先頭へ

ページ上の文字のレイアウトは、コンポーザー（組版）と呼ばれる処理の複雑な相互作用に左右されます。 Adobe アプリケーションでは、単語間隔、文字間隔、グリフ幅拡大 / 縮小、ハイフネーションなどのオプションで指定した値に基づいて、可能な改行位置の中から最適な改行位置が割り出されます。

組版方法は、Illustrator では Adobe 日本語段落コンポーザーか Adobe 日本語単数行コンポーザー、Photoshop では Adobe 欧文複数行コンポーザーか Adobe 欧文単数行コンポーザーのいずれかを選択できます。 いずれの方式でも、段落に設定されたハイフネーションおよびジャスティフィケーションオプションの値に基づいて、可能な改行位置の中から最適な改行位置が割り出されます。 組版方法は、選択した段落にのみ適用されるため、段落ごとに異なる組版方法を設定することができます。

段落コンポーザー（Illustrator）または複数行コンポーザー（Photoshop）

段落コンポーザー（Illustrator）または複数行コンポーザー（Photoshop）では、複数行を対象として改行位置を調整し、後の行で不要な改行が行われないように、段落内の前の行を最適化します。

段落コンポーザー（Illustrator）または複数行コンポーザー（Photoshop）は改行位置を識別して評価し、次の規則に従って優先度を判断することで組版を行います。

- 左揃え、右揃え、中央揃えのテキストでは、右端までテキストがある行の方が優先度が高くなります。
- 両端揃えのテキストでは、文字間隔および単語間隔が均等であることを最優先します。
- ハイフネーションは最小限に抑えます。

単数行コンポーザー

単数行コンポーザーは、従来の方式に従って、1 行ずつ組版を行います。 このオプションは、改行位置を手動で調整する場合に便利です。 単数行コンポーザーは、次の規則に従って改行位置を調整します。

- 短い行より長い行を優先します。
- 両端揃えのテキストでは、ハイフネーションを行うよりも単語間隔を調整します。
- 両端揃えでないテキストでは、文字間隔の調整よりもハイフネーションを優先します。
- 間隔を調整する必要がある場合は、間隔を広げるよりも狭める処理を優先します。

  組版方法を選択するには、段落パネルメニューで組版方法を選択します。 組版方法をすべての段落に適用するには、まずテキストオブジェクトを選択します。現在の段落のみに適用するには、まずその段落内にカーソルを置きます。

関連項目

- 行と文字の間隔
- 文字の拡大・縮小と回転
- テキストの編集
- 行送りの設定
- ぶら下がりオプションの指定
- 日本語、中国語、韓国語のテキストオプションの表示と設定

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

アラビア語およびヘブライ語のテキスト（CS6）

中東言語の機能を有効にする
テキストの向き
数字の種類
従来フォントのサポート
初期設定のフォント
Kashida の自動挿入
合字（OpenType フォント）
ハイフネーション
付加記号
異体字のジャスティフィケーション

アラビア語およびヘブライ語のテキストに関するチュートリアルについては、Photoshop の専門家 David Mohr によるビデオをご覧ください。

中東言語の機能を有効にする

ページの先頭へ

Photoshop インターフェイスで中東言語の文字ツールオプションを表示するには、次のいずれかの操作を行います。

1. 編集／環境設定／テキスト（Windows）、または Photoshop／環境設定／テキスト（Mac OS）を選択します。
2. 「テキストエンジンオプションを選択」セクションで、中東言語を選択します。
3. 「OK」をクリックして、Photoshop を再起動します。
4. 書式／言語オプション／中東言語の機能を選択します。

テキストの向き

ページの先頭へ

アラビア語およびヘブライ語でコンテンツを作成するには、右から左（RTL）へのテキストの向きを有効にします。テキストの初期設定の向きが RTL であっても、多くのドキュメントには左から右（LTR）のテキストも含まれます。2 つの方向をシームレスに切り替えることができます。

段落パネルから段落の方向を選択します。

段落方向の選択（InDesign パネルの表示）

数字の種類

ページの先頭へ

アラビア語またはヘブライ語での作業では、使用する数字の種類を選択できます。アラビア数字、ヒンディー数字およびペルシャ数字から選択できます。

アラビア語バージョンの Photoshop では、デフォルトでヒンディー数字が自動選択されます。ヘブライ語バージョンでは、アラビア数字が選択されます。ただし、必要に応じて、数字のタイプを手動で変更できます。

1. テキスト内で数字を選択します。
2. 文字パネルで、数字メニューを使用して適切なフォントを選択します。

数字の種類の選択（InDesign パネルの表示）

従来フォントのサポート

ページの先頭へ

これまで使用してきたフォント（AXT フォントなど）は、このリリースでも継続して使用できます。ただし、テキストベースの要素には、新しい Open Type のフォントの使用を推奨します。

見つからない字形の保護（編集／環境設定／テキスト）は、初期設定で有効になっています。使用しているフォントでは字形が使用できない箇所では、テキストは自動的に処理されます。

初期設定のフォント

ページの先頭へ

中東版または北アフリカ版をインストールすると、初期設定のタイピングフォントは、初期設定でインストール固有の言語に設定されます。例えば、英語／アラビア語対応版をインストールすると、初期設定の入力フォントは Adobe Arabic に設定されます。同様に、英語／ヘブライ語対応版をインストールすると、初期設定の入力フォントは Adobe Hebrew に設定されます。

Kashida の自動挿入

ページの先頭へ

アラビア語では、テキストは Kashida 追加して揃えます。Kashida はアラビア語の文字に追加されて、文字を伸ばします。空白は変更されません。Kashida の自動挿入を使用して、アラビア語テキストの段落を揃えます。

段落を選択し、段落パネルの右下で Kashida を挿入ポップアップメニューからオプション（なし、短く、中、長く、スタイル）を選択します。

注意：Kashida は、縦書きの両端揃えが完全に適用されたマージンを含む段落にのみ挿入されます。

Kashida を文字のグループに適用するには、ドキュメント内の文字を選択してから、書式／言語オプション／中東言語の機能 を選択します。

合字（OpenType フォント）

ページの先頭へ

一部の OpenType フォントでは、アラビア語とヘブライ語の文字ペアに自動的に合字を適用できます。合字とは、特定の文字の組み合わせの代わりに使用できる出版用の文字です。

1. 文字を選択します。
2. 文字パネルで、言語メニューとアンチエイリアスメニューの上にある標準の欧文合字または任意の合字アイコンをクリックします。

任意の合字では、一部のフォントでサポートされるよりも多くの修飾オプションが提供されます。

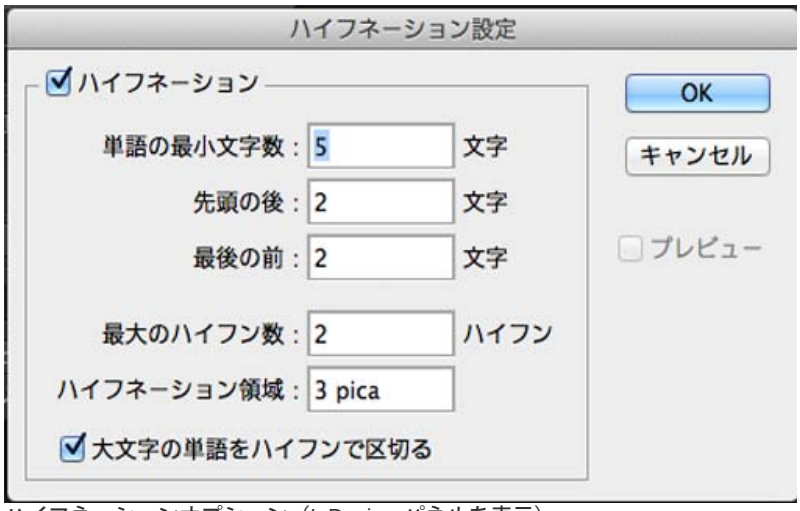
ハイフネーション

ページの先頭へ

文中の単語が 1 行に入りきらない場合、次の行に自動的にラップされます。ラップが発生するときのテキスト揃えの種類は、見た目がよくなく、言語学的にも正しくない行に不要なスペースを表示させる場合があります。ハイフネーションにより、行の終わりにくる語をハイフンを使って分割できます。この分割により、文章がよりよい方法で次の行へとラップされます。

混合テキスト：Kashida 挿入機能は、混合テキストでのハイフネーションの方法に影響を及ぼします。Kashida 挿入機能が有効な場合、該当する位置に Kashida が挿入され、アラビア語ではないテキストにはハイフネーションを行いません。Kashida 機能が無効な場合、アラビア語以外のテキストにのみハイフネーションが考慮されます。

ヘブライ語テキスト：ハイフネーションはできません。ハイフネーションを有効化し、設定をカスタマイズするには、段落パネル／パネルメニュー／ハイフネーション設定を選択します。



ハイフネーションオプション（InDesign パネルを表示）

付加記号

ページの先頭へ

アラビア語スクリプトでは、付加記号が字形となり、子音の長さや短母音を示します。付加記号は、スクリプトの上または下に置かれます。テキストの体裁を整えるため、または、特定のフォントを読みやすくするため、付加記号の垂直位置や水平位置を制御できます。

1. 付加記号のあるテキストを選択します。
2. 文字パネル（Ctrl + T）で、スクリプトに関係する付加記号の位置を変更します。変更できる値は、付加記号の水平位置を調整と 付加記号の垂直位置を調整です。

異体字のジャスティフィケーション

ページの先頭へ

フォントを使用すると、通常、スタイルまたはカリグラフィの目的で、特定の文字に対して代替のシェイプが提供されます。まれに、異体字のジャスティフィケーションを使用して、これらのシェイプを含む段落のジャスティフィケーションや揃えが行われます。

異体字のジャスティフィケーションは、フォントがこの機能をサポートする場合のみ、文字レベルでオンにできます。文字パネルの下部で、異体字のジャスティフィケーションを選択します。

これらの異体字のジャスティフィケーション機能を持つアラビア語フォントには、Adobe Arabic、Myriad Arabic および Adobe Naskh が含まれます。

これらの異体字のジャスティフィケーション機能を持つヘブライ語フォントには、Adobe Hebrew と Myriad Hebrew が含まれます。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

日本語、中国語および韓国語のテキスト

日本語、中国語、韓国語のテキストオプションの表示と設定
日本語文字の周りの間隔の縮小
日本語テキストの行送りの指定
縦中横の使用
日本語の文字揃え
日本語テキストでの左下線および右下線の指定
日本語 **OpenType** フォントの属性の設定
日本語 **OpenType** オプション
文字組みセットの選択
禁則処理オプションの設定
ぶら下がりオプションの指定

Photoshop では、日本語、中国語、韓国語のテキストに対する複数のオプションが提供されています。日本語、中国語、韓国語のフォントの文字は、2 バイト文字と呼ばれます。

注意： 多国語機能を利用する場合は、使用中のオペレーティングシステムでその言語がサポートされている必要があります。詳しくは、オペレーティングシステムソフトウェアのメーカにお問い合わせください。

日本語、中国語、韓国語のテキストオプションの表示と設定

トップへ戻る

日本語、中国語、韓国語以外のバージョンの Photoshop の初期設定では、文字パネルや段落パネルに表示される日本語、中国語、韓国語のテキストのオプションは非表示になっています。日本語、中国語および韓国語のテキストを処理するオプションを表示および設定するには、環境設定ダイアログボックス内の「日本語オプションを表示」を選択する必要があります。また、フォント名を英語で表示するか、または母国語で表示するか、という表示方法も選択できます。

1. 編集／環境設定／テキスト（Windows）、または Photoshop／環境設定／テキスト（Mac OS）を選択します。
2. 必要に応じて次のオプションを選択します。
   フォント名を英語表記 日本語フォント名を英語で表示します。

   東アジア（**CS6**）または日本語オプションを表示（**CS5**） 文字パネルと段落パネルに、日本語テキストオプションを表示します。

   重要： CS6 で、日本語、中国語および韓国語以外のアジア言語で高品質の結果を得るには、「中東」オプションを代わりに選択します。

日本語文字の周りの間隔の縮小

トップへ戻る

文字ツメは、文字の周囲のスペースを、指定した割合で削減しますが、文字自体は拡大または縮小しません。代わりに、文字のバウンディングボックスと仮想ボディの間隔を縮小します。文字をツメを追加すると、文字の両側のスペースが同じ比率で縮小されます。

1. 調整する文字を選択します。
2. 文字パネルで、詰め に比率を入力するか、リストから選択します。比率が大きくなると、文字間隔がより狭くなります。
   最大値の 100%を指定すると、文字のバウンディングボックスと仮想ボディの間隔がなくなります。

日本語テキストの行送りの指定

トップへ戻る

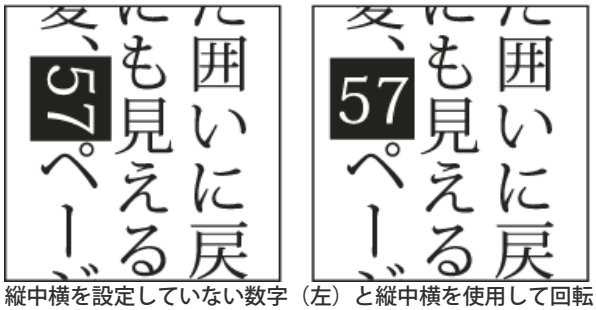
1. 調整する段落を選択します。
2. 段落パネルメニューで行送りオプションを選択します。
   日本語基準の行送り 行の上端間の距離がテキストの行間として計測されます。 日本語基準の行送りを使用すると、段落内の 1 行目のテキストはバウンディングボックスの一番上に揃えられます。

   欧文基準の行送り 横組みテキストの場合、テキストのベースライン間の距離がテキストの行間と見なされます。 欧文基準の行送りを使用すると、テキストの 1 行目とバウンディングボックスとの間に間隔があけられます。 選択されているオプションの横にはチェックマークが表示されます。
   注意： 選択した行送り基準オプションは、行送りの幅には影響しません。行送りを測定する方法を指定するだけです。

縦中横の使用

トップへ戻る

縦中横（組み文字または連文字とも呼ばれる）は、縦書きテキスト行内にレイアウトされた横書きテキストの固まりです。縦中横を使用すると、縦組みテキスト内の数字、日付、短い外国語などの半角文字を読みやすくすることができます。



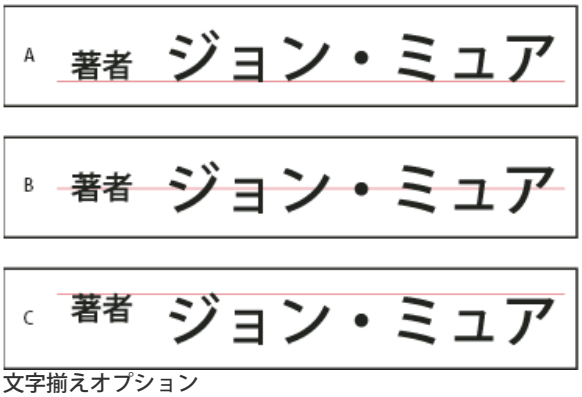
縦中横を設定していない数字（左）と縦中横を使用して回転した数字（右）

1. 回転する文字を選択します。
2. 文字パネルメニューから「縦中横」を選択します。チェックマークは、このオプションがオンであることを示します。
   注意： 縦中横を使用しても、テキストの編集および書式設定を妨げることはありません。他の文字と同様に、回転させた文字も編集でき、書式設定オプションを適用することができます。

日本語の文字揃え

トップへ戻る

文字揃えとは、日本語テキストで文字を揃えることです。 1 行のテキストにサイズの異なる文字が含まれている場合は、最も大きい文字に対するテキストの整列位置を指定できます。整列位置は、仮想ボディの上、中央または下（縦組みテキストの場合は、右、中央または左）、欧文ベースライン、平均字面の上または下（縦組みテキストの場合は、右または左）から選択できます。 平均字面（ICF）とは、フォントデザイナーがフォントを構成する全角字形をデザインするときに基準とする、標準の高さと幅です。



文字揃えオプション
A. 小さい文字を大きい文字の下に合わせて整列 **B.** 小さい文字を大きい文字の中央に合わせて整列 **C.** 小さい文字を大きい文字の上に合わせて整列

❖ 文字パネルメニューの「文字揃え」サブメニューからオプションを選択します。
欧文ベースライン 大きい文字のベースラインに小さい文字が揃えられます。
仮想ボディの上 / 右、仮想ボディの中央、仮想ボディの下 / 左 大きい文字の仮想ボディの指定された位置に小さい文字を揃えます。 縦組みのテキストエリアでは、「仮想ボディの上 / 右」を選択するとテキストが仮想ボディの右に揃えられ、「仮想ボディの下 / 左」を選択するとテキストが仮想ボディの左に揃えられます。
平均字面の上 / 右、平均字面の下 / 左 大きい文字の平均字面の指定した位置に小さい文字が揃えられます。 縦組みテキストのテキストエリアでは、「平均字面の上 / 右」を選択するとテキストが平均字面の右に揃えられ、「平均字面の下 / 左」を選択するとテキストが平均字面の左に揃えられます。

日本語テキストでの左下線および右下線の指定

トップへ戻る

1. 縦書き文字を選択します。
2. 文字パネルメニューから「下線左」または「下線右」を選択します。

日本語 OpenType フォントの属性の設定

トップへ戻る

日本語 OpenType フォントには、現在の PostScript フォントや TrueType フォントでは使用できない数多くの機能があります。通常は、Open Type フォントのそれぞれの太さの小塚明朝 Pro および小塚ゴシック Pro を使用するのが最良です。これらのフォントは、Adobe によって作成される日本語、中国語、韓国語フォントの字形を最も多く含んでいます。

1. 文字ツールを選択して、次のいずれかの操作を行います。
   - 既存のテキストレイヤーで、設定を適用する文字またはテキストオブジェクトを選択します。

- 新しいテキストレイヤーを作成する画像をクリックします。

2. 文字パネルで、日本語 OpenType Pro フォントが選択されていることを確認します。
3. 文字パネルメニューから OpenType オプションを選択します。
4. 入力方式の MSIME（Windows）またはことえり（Mac OS）をオンにします。次のいずれかの操作を行います。
   - （Windows）スタートメニューからすべてのプログラム／アクセサリ／システムツール／文字コード表を選択します。
   - （Mac OS）メニューバーの右側にある入力ポップアップメニューから、「文字ビューアを表示」を選択します。

     注意： （Mac OS）メニューバーに入力メニューが表示されない場合は、Apple のメニュー／システム環境設定／言語とテキストを選択し、「入力ソース」をクリックし、「キーボードビューアと文字ビューア」を選択します。
5. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Windows）文字コード表で、「詳細表示」オプションを選択し、「グループ」で「すべて」を選択し、「文字セット」で「Unicode」を選択します。

文字コード表
A. フォントメニュー **B.** 「詳細表示」チェックボックス

   - （Mac OS）ことえり文字パネルで、表示メニューから「グリフ」を選択します。

ことえり文字パネル
A. 表示メニュー **B.** フォントメニュー **C.** 文字情報 **D.** フォント付きで入力ボタン

6. フォントメニューから日本語 OpenType フォントを選択します。
7. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Windows）使用する文字を選択し、「選択」ボタンをクリックし、「コピー」ボタンをクリックした後、Photoshop にペーストします。
   - （Mac OS）使用する文字をダブルクリックしてドキュメントに挿入します。

トップへ戻る

日本語 OpenType オプション

フォントによっては、追加の OpenType オプションを使用できます。

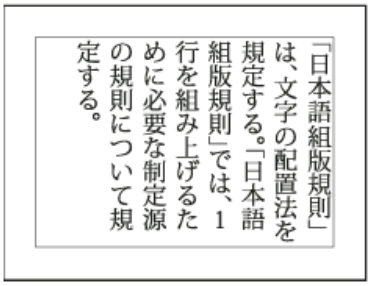
JIS 78 字形 標準字形を JIS 78 字形に置き換えます。
エキスパート字形 標準字形をエキスパートの字形に置き換えます。
旧字体 標準字形を旧字体の字形に置き換えます。
プロポーショナルメトリクス 半幅および全幅の字形をプロポーショナル幅の字形に置き換えます。
横または縦組み用かな 水平方向のレイアウトの場合、標準かな字形を水平方向に最適化したかな字形に置き換えます。ただし、一般にはごくわずかな違いしか生じません。
欧文イタリック 標準プロポーショナル字形を斜体字形に置き換えます。
詳しくは、OpenType 機能の適用を参照してください。

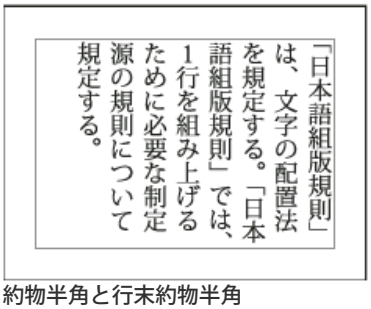
トップへ戻る

文字組みセットの選択

文字組みでは、日本語のテキストで使用する和文字、欧文字、句読点、特殊文字、行頭文字、行末文字、数字などの間隔を指定します。Photoshop には、日本工業規格（JIS）X 4051-1995 に基づいたいくつかの定義済み文字組みセットが含まれています。

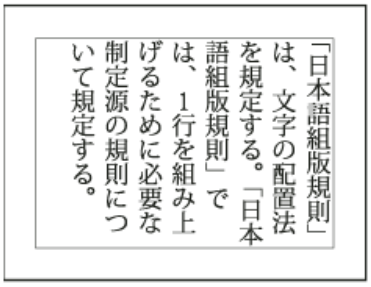
❖ 段落パネルで、文字組みポップアップメニューからオプションを選択します。
なし 文字組みの使用をオフにします。
約物半角 句読点などの約物に半角の間隔設定を使用します。
行末約物半角 行末以外のほとんどの約物に全角の間隔設定を使用します。

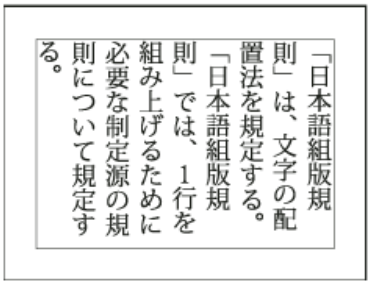




約物半角と行末約物半角

行末約物全角 ほとんどの約物と行末約物に全角の間隔設定を使用します。
約物全角 すべての文字に全角の間隔設定を使用します。





禁則処理オプションの設定

トップへ戻る

禁則処理を行うと、日本語テキストの改行が調整されます。行頭または行末で使用できない文字のことを禁則文字と呼びます。Photoshop には、日本工業規格（JIS）X 4051-1995 に基づいた弱い禁則セットと強い禁則セットが含まれています。弱い禁則処理セットでは、長母音記号や小さいひらがなの禁則処理は行われません。

段落の禁則処理の有効・無効の切り替え

❖ 段落パネルで、禁則処理ポップアップメニューからオプションを選択します。
なし 禁則処理の使用をオフにします。
弱い禁則、または強い禁則 以下の文字が行頭または行末に配置されるのを防ぎます。

「弱い禁則」オプションの文字セット
行頭禁則文字 ’ ” 、 。 々 〉 》 」 』 】 〕 ゝ ゞ ・ ヽ ヾ ！ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝
行末禁則文字 ‘ “ 〈 《 「 『 【 〔 （ ［ ｛

「強い禁則」オプションの文字セット
行頭禁則文字 ！ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝ ¢ — ’ ” ‰ ℃ ℉ 、 。 々 〉 》 」 』 】 〕 ぁ ぃ ぅ ぇ ぉ っ ゃ ゅ ょ ゎ ゛ ゜ ゝ ゞ ァ ィ ゥ ェ ォ ッ ャ ュ ョ ヮ カ ケ ・ ― ヽ ヾ ！ ％ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝
行末禁則文字 （ ［ ｛ £ § ‘ “ 〈 《 「 『 【 〒 〔 ＃ ＄ （ ＠ ［ ｛ ¥

禁則処理調整方式オプションの指定

以下の改行オプションを使用するには、禁則処理または文字組みを選択する必要があります。

❖ 段落パネルメニューから「禁則調整方式」を選択し、以下のいずれかの方法を選択します。
追い込み優先 文字を前の行に上げて、禁則文字が行の先頭または末尾になることを防ぎます。
追い出し優先 文字を次の行に下げて、禁則文字が行の先頭または末尾になることを防ぎます。
追い出しのみ 常に文字を次の行に下げて、禁則文字が行の先頭または末尾になることを防ぎます。前の行には上げられません。
選択されている方法の横にはチェックマークが表示されます。

ぶら下がりオプションの指定

トップへ戻る

ぶら下がりを設定すると、1 バイト文字や 2 バイト文字の句読点が、段落のバウンディングボックスの外側に配置されます。

1. 段落パネルで、パネルメニューの「ぶら下がり」を選択します。
2. サブメニューでオプションを選択します。
   なし ぶら下がりの設定は適用されません。

   標準 バウンディングボックスの端が揃うように句読点をぶら下げます。

   強制 行末にある句読点をバウンディングボックスの外に追い出して、その行のテキストを均等配置します。
   注意： 禁則処理が「なし」に設定されている場合、「ぶら下がり」オプションは使用できません。

(cc) BY-NC-SA

フォント

フォントについて
フォントのプレビュー
フォントファミリーとスタイルの選択
複数レイヤー上のフォントの変更
見つからないフォントと字形の保護について
OpenType フォント
OpenType 機能の適用

フォントについて

トップへ戻る

フォントは、文字、数字、記号などのセットで、例えば、小塚ゴシック Pro R などのように、太さ（ウェイト）、平均的な字幅、スタイルといった属性を持っています。

書体（フォントファミリーまたはタイプフェイスとも呼びます）は、小塚ゴシックなど、共通の体裁を持つフォントの集まりで、一緒に使用するように設計されています。

フォントスタイルは、フォントファミリーに含まれるフォントのバリエーションです。欧文フォントでは、Roman または Plain（フォントファミリーごとに名称は異なります）は、フォントファミリーの中で基本となるフォントで、「regular」、「bold」、「semibold」、「italic、「bold italic」などのフォントスタイルがあります。あるフォントが必要なスタイルを備えていない場合は、太字、斜体、上付き文字、下付き文字、オールキャップス、スモールキャップスのスタイルをシミュレートする擬似スタイルを適用できます。

書体には、キーボードに表示されている文字以外にも多くの字形が含まれています。フォントの種類によって、合字、分数、スワッシュ字形、飾り文字、上付き序数、タイトル用字形、デザインのバリエーション、上付き文字、下付き文字、オールドスタイル数字、ライニング数字などが含まれます。字形とは、文字の特定の形を表します。例えば、フォントによっては、スワッシュ字形やスモールキャップスなど、大文字の A をいくつかの形で表すことができます。

フォントを Photoshop およびその他の Adobe Creative Suite アプリケーションで使用できるようにするには、これらのシステムフォルダーにインストールします。

Windows Windows/ フォント
Mac OS ライブラリ / フォント

フォントのプレビュー

トップへ戻る

文字パネルまたはアプリケーションのフォントを選択できるその他の領域のフォントファミリーおよびフォントスタイルポップアップメニューで、フォントのサンプルを表示できます。また、次のアイコンでフォントの種類が示されます。

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- マルチプルマスター

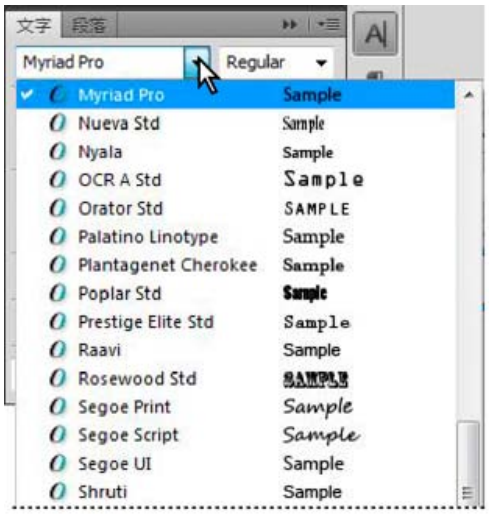
プレビュー機能をオフまたはフォント名のポイントサイズを変更するには、次のいずれかの操作を行います。

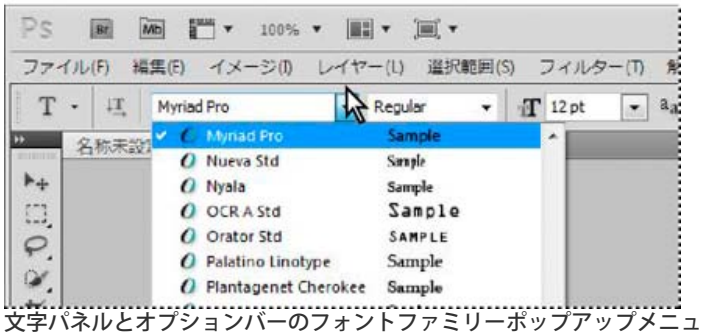
- （CS6）書式／フォントプレビューのサイズでオプションを選択します。
- （CS5）テキスト環境設定で、フォントプレビューのサイズを無効にするか、メニューからオプションを選択します。

フォントファミリーとスタイルの選択

トップへ戻る

1. 文字パネルまたはオプションバーのフォントファミリーポップアップメニューからフォントファミリーを選択します。システムに同一名でフォーマットの異なるフォントがインストールされている場合は、フォント名の後に次の略字が付きます。Type 1 フォントは（T1）、TrueType フォントは（TT）、OpenType フォントは（OT）です。





文字パネルとオプションバーのフォントファミリーポップアップメニューには、使用可能なフォントのプレビューが表示される。

テキストボックスに名前を入力することによって、フォントファミリーおよびスタイルを選択できます。入力すると、入力した文字が先頭に付く最初のフォントまたはスタイルの名前が表示されます。目的のフォント名またはスタイル名が表示されるまで名前を入力します。

2. フォントスタイルを選択するには、次のいずれかの操作を行います。
   - 文字パネルまたはオプションバーのフォントスタイルポップアップメニューからフォントスタイルを選択します。
   - 選択したフォントファミリーに太字または斜体が含まれていない場合は、文字パネルで太字ボタン **T** または斜体ボタン *T* を選択して、擬似的なスタイルを適用します。または、文字パネルメニューから「太字」または「斜体」を選択します。
   - ダイナミックショートカットを使用します。ダイナミックショートカットとは、「太字」、「斜体」、「オールキャップス」、「スモールキャップス」、「上付き文字」、「下付き文字」、「下線」、「打ち消し線」に対して使用できるキーボードショートカットです。

注意： ワープテキストには太字を適用することはできません。

複数レイヤー上のフォントの変更

トップへ戻る

1. レイヤーパネルで、変更するテキストレイヤーを選択します。
2. 文字パネルで、ポップアップメニューから文字の書式を選択します。

見つからないフォントと字形の保護について

トップへ戻る

ドキュメントがシステムにインストールされていないフォントを使用している場合、そのドキュメントを開くと警告メッセージが表示されます。見つからないフォントがあるテキストレイヤーを後で編集しようとすると、使用可能なフォントと置換するよう求められます。見つからないフォントが多数のレイヤーに含まれる場合、テキスト／見つからないフォントの置き換えを選択すると、置換処理を短時間で実行できます（CS5 では、このコマンドはレイヤー／テキストメニューにあります）。

字形の保護によって、欧文フォントを選択した後、非欧文テキスト（日本語やキリル文字など）を入力したときに不適切な判読できない文字が表示されることを防止することができます。Photoshop では、初期設定で適切なフォントが自動的に選択され、字形が保護されます。字形の保護を無効にするには、テキスト環境設定で、「見つからない字形の保護を有効にする」の選択を解除します。

OpenType フォント

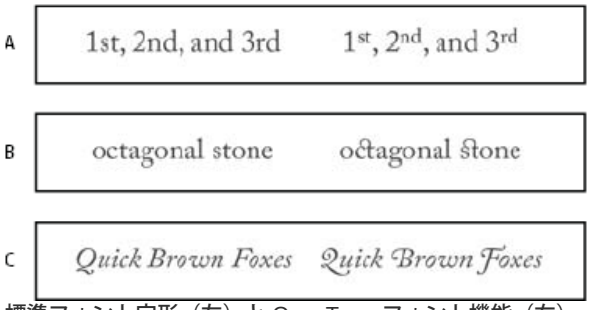
トップへ戻る

OpenType フォントは、Windows® と Mac OS® で同じフォントファイルを使用するため、プラットフォーム間でファイルを移動する際に、フォ

ントの代用などを意識せずに使用することができます。 OpenType フォントには、現在の PostScript や TrueType フォントでは実現されていないスワッシュ字形や任意の合字など、多くの機能を組み込むことが可能です。

OpenType フォントには アイコンが表示されます。

OpenType フォント使用時は、テキスト内の欧文合字、スモールキャップス、分数、オールドスタイルのライニング数字のような異体字を自動的に置き換えることができます。



標準フォント字形（左）と OpenType フォント機能（右）
A. 上付き序数表記 **B.** 任意の合字 **C.** スワッシュ

OpenType フォントには、より豊富な言語サポートと高度な文字制御を提供するために、拡張文字セットおよびレイアウト機能が含まれていることがあります。 中央ヨーロッパ（CE）言語をサポートするアドビの OpenType フォントには、アプリケーションのフォントメニューのフォント名に「Pro」という語が含まれています。 中央ヨーロッパ言語をサポートしない OpenType フォントには、「Standard」というラベルが付されており、「Std」という接尾辞が付いています。 また、すべての OpenType フォントは、PostScript Type 1 フォントおよび TrueType フォントと一緒にインストールすることができます。

OpenType フォントについて詳しくは、www.adobe.com/go/opentype_jp を参照してください。

トップへ戻る

OpenType 機能の適用

1. 文字ツールを使用して、OpenType フォントを選択します。テキストを選択しなければ、設定はこれから作成する新しいテキストに適用されます。
2. 文字パネルメニューで、OpenType サブメニューから次のいずれかを選択します。
   欧文合字 特定の組み合わせの文字（fi、fl、ff、ffi、ffl など）を置き換える書式です。

「欧文合字」および「任意の合字」オプションを選択しない場合と選択した場合のテキスト

前後関係に依存する字形 いくつかの筆記体の書体に用意されている代替字形で、文字を美しく連結する場合に使用できます。例えば、Caflisch Script Pro フォントで前後関係に依存する字形を使用した場合、「bloom」という単語の「bl」は連結され、手書きの文字のような印象を与えることができます。

任意の合字 特定の組み合わせの文字（ct、st、ft など）を置き換える書式です。
注意： 合字の文字は連結して表示されますが、編集機能は保持されるので、スペルチェックで間違って検出されることはありません。

スワッシュ字形 拡張ストローク（装飾曲線）を備えた字形であるスワッシュ字形に置き換えます。

オールドスタイル数字 通常の数字よりも背の低い数字で、一部の欧文旧スタイルの数字はテキストベースラインより下に表示されます。

デザインのバリエーション 接合処理に優れた代替書式です。

タイトル用字形 タイトルなど、大きなサイズで使用するテキスト用の文字書式（通常はすべて大文字）です。

装飾 好みの記号をテキストファミリーに追加して、タイトルページの装飾、段落マーカー、テキストブロックの区切り、縞模様や境界線として使用することのできる図案です。

上付き序数表記 序数（1st、2nd など）を自動的に上付き文字として書式設定します。スペイン語の上付き文字の segunda および segundo（2ª および 2º）のような文字も適切に書式設定されます。

分数 分数を自動的に書式設定します。スラッシュによって区切られた数字（1/2 など）はシリング分数（⅟₂ など）に変換されます。

Photoshop では、前後関係に依存する字形、合字、字形などの OpenType 機能を、適用する前にプレビューすることはできません。ただし、Adobe Illustrator の字形パネルを使用することによって、OpenType 機能をプレビューして適用することができます。テキストを Adobe Illustrator にコピー＆ペーストし、字形パネルを使用して OpenType 機能をプレビューして適用します。次に、テキストを再び Photoshop にペーストすることができます。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

ビデオとアニメーション

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

新しいシーンレイヤーを用いたビデオワークフロー
Kelby （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
ビデオ DSLR およびその他のソースを直観的に編集できます。

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

CS6 の新しいビデオ機能

エキスパートによるチュートリアル
直感的なビデオ作成
さまざまなファイル形式の読み込み
Adobe Media Encoder での最終ビデオの書き出し
ビデオグループ
オーディオトラックと調整
ビデオトランジション
ビデオクリップのデュレーションと速度の変更
ビデオレイヤーに対するフィルターの適用
テキスト、静止画、スマートオブジェクトへのモーションエフェクトの適用

エキスパートによるチュートリアル

ページの先頭へ

新しいビデオ機能を詳しく知るには、次のチュートリアルをご覧ください。

- Julianne Kost が紹介する 完全なワークフロー
- Meredith-Payne Stotzner が説明するスリップ編集およびフレームのスキップとキャッシュ
- Rafiq Elmansy が示す オーディオ付きアニメーションの作成方法

直感的なビデオ作成

ページの先頭へ

クリップベースのタイムラインパネルが再設計され、Adobe Premiere のような一般的なビデオエディターに備わるトランジションやエフェクトなどの機能が用意されました。これにより、最終ビデオをプロフェッショナルな仕上がりに磨き上げることができます。

さまざまなファイル形式の読み込み

ビデオエンジンの設計が一新され、さまざまな形式のビデオファイル、オーディオファイル、画像シーケンスファイルを読み込めるようになりました。次の一般的なファイル形式を簡単に扱えます。

- 3GP、3G2
- AVI
- DV
- FLV、F4V
- MPEG-1
- MPEG-4
- QuickTime MOV（Windows でのフルサポートには、別途 QuickTime のインストールが必要です）。
- WAV

完全なリストについては、Photoshop CS6 でサポートされているファイル形式を参照してください。

Adobe Media Encoder での最終ビデオの書き出し

ファイル／書き出し／ビデオをレンダリングを選択します。最初のポップアップメニューで「Adobe Media Encoder」を選択し、「形式」オプションから次のいずれかを選択します。

- DPX（Digital Picture Exchange）：この形式は、Adobe Premiere Pro などのエディターでフレームシーケンスをプロフェッショナルなビデオプロジェクトに組み込む予定がある場合に主に使用します。
- H.264（MPEG-4）：この形式は、高画質ビデオやワイドスクリーンビデオのプリセットや、タブレットデバイスや Web 配信向けに最適化した出力など、最も多目的に使用できる形式です。
- QuickTime（MOV）：この形式は、アルファチャンネルおよび非圧縮ビデオの書き出しに必要です。プリセットメニューには、追加の圧縮オプションがあります。

ビデオグループ

ビデオグループを使用すると、複数のビデオクリップとテキスト、画像、シェイプなどのコンテンツを組み合わせてタイムライン上で 1 つのトラックを作成できます。

ビデオグループの作成

- ビデオファイルを読み込むと、自動的に新規ビデオグループとして追加されます。
- コンテンツを追加するための空のグループを作成するには、タイムラインパネルの左側にあるフィルムストリップアイコン をクリックし、ポップアップメニューから「新規ビデオグループ」を選択します。

ビデオグループの編集

- クリップの位置を変更するには、タイムラインでクリップをドラッグします。
- インポイントとアウトポイントを変更するには、タイムラインでクリップの境界をドラッグします。
- グループ間で項目を移動するには、移動する項目をタイムラインまたはレイヤーパネルで上または下にドラッグします。
- 選択したクリップを分割し、各部分を個別に編集するには、クリップを分割する位置にタイムライン再生ヘッド を置きます。次に、タイムラインパネル左上隅の再生ヘッドで分割ボタン をクリックします。

オーディオトラックと調整

タイムラインでオーディオトラックを分割して、簡単に編集および調整できるようになりました。

クリップ内のオーディオの調整

- オーディオクリップを右クリックすると、ミュート、ボリューム調整、フェードイン／フェードアウトができます。
- ビデオクリップを右クリックし、音符 をクリックすると、ビデオクリップに含まれているオーディオを調整できます。

オーディオトラックの作成と削除

- タイムラインのオーディオトラック名の右側にある音符 をクリックし、「新規オーディオトラック」または「トラックを削除」を選択します。

オーディオクリップの追加、複製、削除、置き換え

- タイムラインのオーディオトラックの右側にある音符 をクリックします。次に、「オーディオを追加」を選択し、別のクリップをトラックに配置します。
- タイムラインでオーディオクリップを選択し、トラック名の右側にある音符 をクリックします。次に、「オーディオクリップを複製」、「オーディオクリップを削除」または「オーディオクリップを置き換え」を選択します。

ビデオトランジション

トランジションを使用すると、プロフェッショナルなフェードおよびクロスフェードエフェクトを作成できます。タイムラインパネル左上のトランジションアイコン をクリックします。次に、デュレーションを選択し、トランジションタイプをクリップの先頭または末尾にドラッグします（クロスフェードさせるには、トランジションをクリップの間に配置します）。インポイントとアウトポイントを正確に設定するには、タイムラインでトランジションプレビューの端をドラッグします。

トランジションを別のトランジションタイプで置き換えたり、デュレーションの値を正確に指定したりするには、タイムラインでトランジションを右クリックします。

ビデオクリップのデュレーションと速度の変更

ビデオクリップを右クリックして、デュレーションおよび速度スライダーにアクセスします。この 2 つには相互関係がありり、例えば速度を 400%にすると、デュレーションの最大長は元の長さの 1/4 になります。

ページの先頭へ

ビデオレイヤーに対するフィルターの適用

ビデオレイヤー内のすべてのフレームにフィルターを適用するには、まずレイヤーをスマートオブジェクトに変換する必要があります。その後で適用するフィルターはどれも総合的な柔軟性を備えたスマートフィルターとなり、いつでもフィルター設定を再調整できます。

Photoshop の新しいビデオ機能ではありませんが、ほとんどのビデオワークフローにとって、これは引き続き主要タスクの地位にとどまっています。

1. タイムラインパネルかレイヤーパネルでビデオレイヤーを選択します。
2. レイヤー／スマートオブジェクト／スマートオブジェクトに変換を選択します。
3. フィルターメニューからフィルターを適用します。後で設定を再調整する場合は、レイヤーパネルを表示し、そのビデオレイヤーの「スマートフィルター」リストにあるフィルターをダブルクリックします。

詳しくは、非破壊編集を参照してください。

テキスト、静止画、スマートオブジェクトへのモーションエフェクトの適用

テキスト、静止画、スマートオブジェクトクリップを右クリックすると、パン、ズームおよび回転プリセットにアクセスでき、高度なアニメーションをすばやく適用できます。タイムラインで変形キーフレームをドラッグして、結果を微調整します。

時間の経過に伴ってクリップをパン、拡大・縮小、回転させて見栄えのするエフェクトを作成するには、クリップをスマートオブジェクトに変換し、変形キーフレームとともに自由変形ツールを使用します。

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

ビデオとアニメーションの概要（CS5）

Photoshop Extended のビデオレイヤーについて
サポートされるビデオと画像シーケンスの形式（Photoshop Extended）
アニメーションパネルの概要
アニメーションモードの切り替え（Photoshop Extended）
タイムラインのデュレーションとフレームレートの指定（Photoshop Extended）

Photoshop Extended のビデオレイヤーについて

ページの先頭へ

ビデオレイヤーの操作に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0027_jp を参照してください。

Photoshop Extended を使用してビデオおよび画像シーケンスの各フレームを編集できます。Photoshop のツールでビデオの編集とペイントができるだけでなく、フィルター、マスク、変形、レイヤースタイルおよび描画モードを適用することもできます。編集後のドキュメントを PSD ファイルとして保存し、Premiere Pro や After Effects などの Adobe アプリケーションで再生したり、静的ファイルとして保存し、他のアプリケーションで利用したりすることができます。QuickTime ムービーや画像シーケンスとして利用することもできます。

注意： ビデオファイルのビジュアル画像のみを操作できます。オーディオは操作できません。

Photoshop Extended でビデオファイルまたは画像シーケンスを開くと、フレームがビデオレイヤーに含まれています。ビデオレイヤーは、レイヤーパネル上のフィルムストリップアイコンで識別します。ビデオレイヤーでは、ブラシツールとスタンプツールを使用して各フレーム上でペイントおよびコピーを行うことができます。通常のレイヤーと同じように、選択範囲の作成やマスクの適用により、フレームの特定領域のみを編集することができます。フレーム間を移動するには、アニメーションパネル（ウィンドウ／アニメーション）のタイムラインモードを使用します。

注意： アニメーションパネルがフレームモードの場合、ビデオレイヤーは機能しません。

ビデオレイヤーは通常のレイヤーと同じように描画モード、不透明度、位置およびレイヤースタイルを調整できます。レイヤーパネルでビデオレイヤーをグループ化することもできます。調整レイヤーでは、元のデータを損なわずにビデオレイヤーにカラーと色調の補正を適用できます。

フレームの編集を個別のレイヤーで行う場合は、空白のビデオレイヤーを作成します。空白のビデオレイヤーでは、手描きのアニメーションを作成することもできます。

注意： ビデオレイヤーは元のファイルを参照するので、ビデオレイヤーの編集で元のビデオファイルや画像シーケンスファイルが変更されることはありません。元のファイルへのリンクを保持するには、PSD ファイルとの相対的な場所が変わらないようにします。詳しくは、ビデオレイヤーでのフッテージの置換（Photoshop Extended）を参照してください。

サポートされているビデオおよび画像シーケンスの形式（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

Photoshop Extended では、ビデオファイルと画像シーケンスを以下の形式で開くことができます。

QuickTime ビデオ形式

- MPEG-1（.mpg または .mpeg）
- MPEG-4（.mp4 または .m4v）
- MOV
- AVI
- MPEG2（MPEG2 エンコーダーがインストールされている場合）

画像シーケンスの形式

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR
- PNG
- PSD
- Targa

- TIFF
- Cineon、JPEG 2000（プラグインがインストールされている場合）

プラグインとそのインストールについて詳しくは、プラグインを参照してください。

カラーモードおよびビット数

ビデオレイヤーでは、以下のカラーモードおよび bit/チャンネル（bpc）のファイルを使用できます。

- グレースケール: 8、16 または 32 bpc
- RGB: 8、16 または 32 bpc
- CMYK: 8 または 16 bpc
- Lab: 8 または 16 bpc

ページの先頭へ

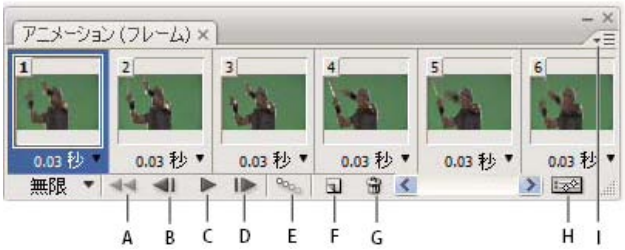
アニメーションパネルの概要

アニメーションパネルのビデオについては、www.adobe.com/go/vid0023_jp を参照してください。

アニメーションとは、連続した画像または順番に表示される複数のフレームのことです。それぞれのフレームが直前のフレームと微妙に異なるので、高速で連続表示すると画像が動いているような効果を生み出します。

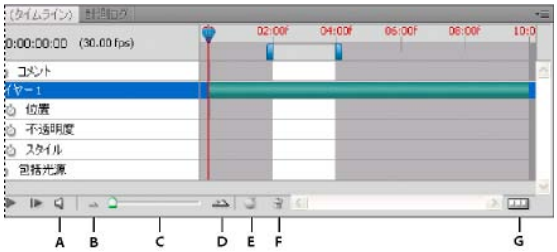
Photoshop の標準バージョンでは、アニメーションパネル（ウィンドウ／アニメーション）がフレームモードで表示され、アニメーションの各フレームがサムネールとして表示されます。パネル下部のツールを使用して、フレーム間の移動、ループオプションの設定、フレームの追加と削除およびアニメーションのプレビューを行うことができます。

アニメーションパネルのメニューには、フレームやタイムラインデュレーションを編集したり、パネルの表示方法を設定したりするための追加のコマンドが含まれています。パネルメニューのアイコンをクリックすると、使用できるコマンドが表示されます。



アニメーションパネル（フレームモード）
A. 最初のフレームを選択 B. 前のフレームを選択 C. アニメーションを再生 D. 次のフレームを選択 E. アニメーションフレームをトゥイーン F. 選択したフレームを複製 G. 選択したフレームを削除 H. タイムラインモードに変換（Photoshop Extended only） I. アニメーションパネルメニュー

Photoshop Extended では、アニメーションパネルをフレームモードでもタイムラインモードでも使用できます。タイムラインモードでは、ドキュメントレイヤーのフレームデュレーションとアニメーションプロパティが表示されます。パネル下部のツールを使用して、フレーム間の移動、時間表示の拡大・縮小、オニオンスキンモードの切り替え、キーフレームの削除およびビデオのプレビューを行うことができます。タイムライン自体のコントロールを使用して、レイヤーのフレームデュレーションを調整したり、レイヤープロパティのキーフレームを設定したり、ビデオの一部を作業領域として指定したりすることもできます。



アニメーションパネル（タイムラインモード）
A. オーディオ再生の切り替え B. ズームアウト C. ズームスライダー D. ズームイン E. オニオンスキン表示の切り替えF. キーフレームを削除 G. フレームアニメーションに変換

タイムラインモードでは、アニメーションパネルに Photoshop Extended ドキュメントの各レイヤー（背景レイヤーを除く）が表示され、レイヤーパネルと同期されます。レイヤーの追加、削除、名前変更、グループ化、複製、カラーの適用を行うたびに、その変更が両方のパネルに反映されます。

注意： アニメーションレイヤーをスマートオブジェクトとしてグループ化すると、アニメーションパネルのアニメーション情報がスマートオブジェクトに保存されます。詳しくは、スマートオブジェクトについてを参照してください。

フレームモードのコントロール

フレームモードでは、アニメーションパネルで以下のコントロールを使用できます。

ループオプションを選択 アニメーション GIF ファイルとして書き出すときに、アニメーションを再生する回数を設定します。

フレームのディレイを設定 再生中のフレームのデュレーションを設定します。

アニメーションフレームをトゥイーン 2 つの既存フレーム間に一連のフレームを追加し、追加したフレーム間でレイヤープロパティを均等に補間（変化）させます。

選択したフレームを複製 アニメーションパネルで選択したフレームを複製し、その複製したフレームをアニメーションに追加します。

タイムラインアニメーションに変換（Photoshop Extended） フレームアニメーションをタイムラインアニメーションに変換し、キーフレームを使用してレイヤーのプロパティをアニメーション化します。

タイムラインモードのコントロール（Photoshop Extended）

タイムラインモードでは、アニメーションパネルで以下の機能とコントロールを使用できます。

フレームキャッシュインジケーター 再生用にキャッシュされたフレームを示す緑色のバーを表示します。

コメントトラック 現在の時刻にテキストコメントを挿入するには、パネルメニューの「タイムラインコメントを編集」を選択します。コメントは、■ アイコンとしてコメントトラックに表示されます。表示されたアイコン上にポインターを移動し、コメントをツールヒントとして表示させます。コメントを修正するには、表示されたアイコンをダブルクリックします。次のコメントに移動するには、コメントトラックの左端で前のキーフレームへ移動ボタン ◀ または次のキーフレームへ移動ボタン ▶ をクリックします。

時間、フレーム番号および各コメントのテキストをリストする HTML テーブルを作成するには、パネルメニューから「タイムラインコメントを書き出し」を選択します。

フレームアニメーションに変換 キーフレームを使用するタイムラインアニメーションをフレームアニメーションに変換します。

現在の時間 現在のフレームのタイムコードまたはフレーム番号を（パネルオプションに応じて）表示します。

現在の時間インジケーター
フレーム間を移動したり、現在の時間またはフレームを変更したりするには、現在の時間インジケーターをドラッグします。

包括光源トラック ドロップシャドウ、シャドウ（内側）、ベベル、エンボスなどのレイヤー効果で使用できるマスター光源の角度を設定および変更するためのキーフレームを表示します。

キーフレームナビゲーター トラック名の左の矢印ボタンは、現在の時間インジケーターを現在の位置から前後のキーフレームに移動します。現在の時間にキーフレームを追加または削除するには、中央のボタンをクリックします。

レイヤーデュレーションバー ビデオまたはアニメーション内でレイヤーの時間上の位置を指定します。レイヤーを時間上の別の位置に移動するには、バーをドラッグします。レイヤーをトリミングしてデュレーションを調整するには、バーのいずれかの端をドラッグします。

変更されたビデオフレームトラック ビデオレイヤーで、変更されたフレームのデュレーションバーを表示します。変更されたフレームにジャンプするには、トラックラベルの左にあるキーフレームナビゲーターを使用します。

時間スケール ドキュメントのデュレーションとフレームレートに応じて、デュレーション（またはフレーム番号）を水平方向の目盛りで表示します（デュレーションまたはフレームレートを変更するには、パネルメニューの「ドキュメント設定」を選択します）。目盛りと数字がルーラーに沿って表示され、タイムラインのズーム設定に応じて間隔が変わります。

時間変化ストップウォッチ レイヤープロパティのキーフレーム編集を有効または無効にします。キーフレームを挿入してレイヤープロパティのキーフレーム編集を有効にするには、このオプションを選択します。すべてのキーフレームを削除してレイヤープロパティのキーフレーム編集を無効にするには、このオプションを選択解除します。

アニメーションパネルメニュー キーフレーム、レイヤー、パネルの外観、オニオンスキンおよびドキュメント設定に影響する機能が含まれます。

ワークエリアインジケーター トラックの一番上に表示されているバーの両端にある青いタブ（ワークエリアマーカー）をドラッグし、アニメーションまたはビデオの中でプレビューする部分または書き出す部分を指定します。

サムネールサイズの変更

アニメーションパネルで、各フレームまたは各レイヤーを表すサムネールのサイズを変更できます。

1. アニメーションパネルメニューの「パネルオプション」を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。

サイズオプションを選択します。

- （Photoshop Extended）タイムラインモードで、「なし」を選択してレイヤー名のみを表示します。

タイムラインの単位の切り替え（Photoshop Extended）

Photoshop Extended では、アニメーションパネルのタイムラインをフレーム番号またはタイムコードのいずれかの単位で表示できます。

- 表示する単位を選択するには、アニメーションパネルメニューの「パネルオプション」を選択し、「フレーム番号」または「タイムコード」を選択します。
- 単位を切り替えるには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらタイムラインの左上隅の現在の時間をクリックします。

タイムラインでのレイヤーのプロパティの表示と非表示の切り替え（Photoshop Extended）

Photoshop Extended で、ドキュメントに追加したレイヤーはタイムラインにトラックとして表示されます。アニメーション化できるレイヤーのプロパティを表示するには、レイヤートラックを展開します。

- レイヤーのプロパティの表示または非表示を切り替えるには、レイヤー名の左の三角形をクリックします。

タイムラインでのレイヤーの表示と非表示の切り替え（Photoshop Extended）

Photoshop Extended では、初期設定ですべてのドキュメントレイヤーがタイムラインに表示されます。特定のレイヤーのみを表示するには、最初にレイヤーをお気に入りとして設定します。

1. タイムラインモードのアニメーションパネルでレイヤーを選択し、アニメーションパネルメニューの表示／お気に入りレイヤーの設定を選択します。
2. 表示するレイヤーを指定するには、アニメーションパネルメニューの「表示」を選択し、「すべてのレイヤー」または「お気に入りレイヤー」を選択します。

タイムライン内での移動（Photoshop Extended）

- タイムラインモードのアニメーションパネルで、次のいずれかの操作を行います。
  - 現在の時間インジケーター をドラッグします。
  - タイムルーラー上で現在の時間インジケーターを配置する番号または位置をクリックします。
  - タイムラインの左上隅にある現在の時間表示をドラッグします。
  - 現在の時間表示をダブルクリックし、現在の時間を設定ダイアログボックスにフレーム番号または時間を入力します。
  - アニメーションパネルの再生コントロールを使用します。
  - アニメーションパネルメニューの「移動」を選択し、タイムラインオプションを選択します。

アニメーションモードの切り替え（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

Photoshop Extended では、アニメーションパネルをフレームモードでもタイムラインアニメーションモードでも使用できます。フレームモードでは、個別のフレームが表示され、それぞれに独自のデュレーションとレイヤーのプロパティを設定できます。タイムラインモードでは、フレームが連続したタイムラインの形式で表示され、キーフレームでプロパティをアニメーション化したり、ビデオレイヤーを再生することができます。

アニメーションを開始する前に必要なモードを選択することを推奨しています。ただし、開いているドキュメントでアニメーションモードを切り替えて、フレームアニメーションをタイムラインアニメーションに変換したり、その逆に変換することもできます。

注意： タイムラインアニメーションをフレームアニメーションに変換すると、一部の補間されたキーフレームが失われることがあります。ただし、アニメーションの外観は変わりません。

- アニメーションパネルで、次のいずれかの操作を行います。
  - フレームアニメーションに変換ボタン をクリックします。
  - タイムラインアニメーションに変換アイコン をクリックします。
  - アニメーションパネルメニューから、「フレームアニメーションに変換」または「タイムラインに変換」を選択します。

タイムラインのデュレーションとフレームレートの指定（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

タイムラインモードを使用している場合は、ビデオまたはアニメーションを含むドキュメントのデュレーションとフレームレートを指定できます。デュレーションとは、ビデオクリップの指定した最初のフレームから最後のフレームまでの時間全体の長さです。フレームレートとは 1 秒間に表示されるフレーム数（フレーム/秒：fps）のことで、通常は出力の種類によって決まります。NTSC ビデオのフレームレートは 29.97fps、PAL ビデオのフレームレートは 25fps、映画フィルムのフレームレートは 24fps です。DVD ビデオは、放送システムによって、NTSC ビデオや PAL ビデオと同じフレームレートにしたり、23.976fpsにすることができます。通常、CD-ROM や Web 用のビデオのフレームレートは 10 〜 15fps です。

新しいドキュメントを作成した場合、初期設定のタイムラインデュレーションは 10 秒です。フレームレートはドキュメントの指定したプリセットによって異なります。ビデオ以外のプリセット（「日本標準用紙」など）の場合、初期設定のレートは 30 fps です。ビデオのプリセットの場合、PAL では 25 fps、NTSC では 29.97 fps です。

1. アニメーションパネルメニューから「ドキュメント設定」を選択します。
2. 「デュレーション」と「フレームレート」の値を入力または選択します。

注意： 既存のビデオやアニメーションのデュレーションを短縮すると、ドキュメントの終端からフレーム（およびキーフレーム）がトリミングされます。

- ビデオ用の画像の作成
- ビデオアクションの読み込み
- 調整レイヤーと塗りつぶしレイヤー
- プレビューするタイムライン領域の設定（Photoshop Extended）
- タイムラインモードのビデオについて

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

フレームアニメーションの作成

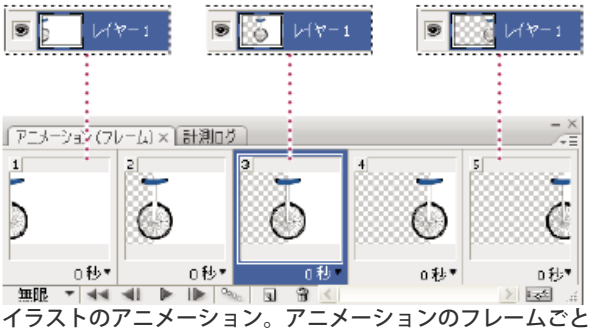
フレームアニメーションのワークフロー
アニメーションへのフレームの追加
アニメーションフレームの選択
アニメーションフレームの編集
アニメーションフレームのレイヤープロパティの統一
フレームをレイヤープロパティとともにコピー
トゥイーンを使用したフレームの作成
新規フレームごとに新規レイヤーを追加
アニメーションフレームのレイヤーの非表示
フレームアニメーションでのディレイ時間の指定
フレーム処理方法の選択
フレームアニメーションでのループの指定
アニメーション全体の削除

トップへ戻る

フレームアニメーションのワークフロー

Photoshop では、アニメーションパネルを使用してアニメーションフレームを作成します。各フレームにレイヤー設定が反映されます。

注意： Photoshop Extended では、タイムラインとキーフレームを使用してアニメーションを作成することもできます。詳しくは、タイムラインアニメーションの作成（Photoshop Extended）を参照してください。



イラストのアニメーション。アニメーションのフレームごとに一輪車のレイヤーの位置が変化する

Photoshop でフレームベースのアニメーションを作成するには、次の一般的なワークフローを使用します。

1. 新しいドキュメントを開きます。
表示されていない場合は、アニメーションパネルとレイヤーパネルも開きます。Photoshop Extended では、アニメーションパネルがフレームモードになっていることを確認します（アニメーションパネルでフレームアニメーションに変換ボタンをクリックします）。

2. レイヤーを追加するか、背景レイヤーを変換します。
背景レイヤーはアニメーション化できないので、新しいレイヤーを追加するか、背景レイヤーを通常のレイヤーに変換します。詳しくは、背景とレイヤーの変換を参照してください。

3. アニメーションにコンテンツを追加します。
アニメーションに個別にアニメーション化されたオブジェクトが含まれているか、オブジェクトの色を変更するか、フレームの内容を全体的に変更する場合は、別のレイヤーにオブジェクトを作成します。

4. アニメーションパネルにフレームを追加します。
詳しくは、アニメーションへのフレームの追加を参照してください。

5. フレームを選択します。
詳しくは、アニメーションフレームの選択を参照してください。

6. 選択したフレームのレイヤーを編集します。
必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- レイヤー別に表示をオンまたはオフにします。
- オブジェクトまたはレイヤーの位置を変更してレイヤーのコンテンツを移動します。

- レイヤーの不透明度を変更してコンテンツをフェードインまたはフェードアウトさせます。
- レイヤーの描画モードを変更します。
- レイヤーにスタイルを追加します。

  Photoshop には、複数のフレームでレイヤーの特性を同一に保つためのツールが用意されています。詳しくは、アニメーションフレームのレイヤープロパティの統一を参照してください。

7. 必要に応じてフレームを追加し、レイヤーを編集します。
作成できるフレームの数は、Photoshop が使用できるシステムメモリ容量に依存します。

「トゥイーン」コマンドを使用すると、パネルに存在する 2 つのフレームの中間的な変化を含む新しいフレームを生成できます。これは、画面上でオブジェクトを移動、フェードイン、フェードアウトするための簡単な方法です。詳しくは、トゥイーンを使用したフレームの作成を参照してください。

8. フレームのディレイとループオプションを設定します。
各フレームにディレイ時間を割り当てることができます。また、アニメーションのループを指定し、1 回再生、特定回数の再生、連続再生を行うことができます。詳しくは、フレームアニメーションでのディレイ時間の指定とフレームアニメーションでのループの指定を参照してください。

9. アニメーションをプレビューします。
アニメーションパネルのコントロールを使用すると、作成したばかりのアニメーションを再生できます。次に「Web およびデバイス用に保存」コマンドを使用して Web ブラウザーでアニメーションをプレビューします。詳しくは、Web ブラウザーでの最適化された画像のプレビューを参照してください。

10. 効率の良いダウンロードのためにアニメーションを最適化します。
詳しくは、アニメーションフレームの最適化を参照してください。

11. アニメーションを保存します。
「Web およびデバイス用に保存」コマンドを使用して、アニメーションをアニメーション GIF として保存できます。また、アニメーションを Photoshop（PSD）形式で保存すれば、そのアニメーションに後で追加の編集をすることもできます。

Photoshop では、フレームアニメーションを画像シーケンス、QuickTime ムービーまたは別のファイルとして保存できます。詳しくは、ビデオファイルまたは画像シーケンスの書き出しを参照してください。

アニメーションへのフレームの追加

トップへ戻る

アニメーションを作成する場合、まずフレームの追加から作業を開始します。画像を開いている場合は、その画像が新規アニメーションの最初のフレームとしてアニメーションパネルに表示されます。フレームを追加するたびに、既存のフレームの複製が作成されます。複製されたフレームに、レイヤーパネルを使用して変更を加えます。

1. （Photoshop Extended）アニメーションパネルがフレームモードになっていることを確認してください。
2. アニメーションパネルで、選択したフレームを複製ボタン をクリックします。

アニメーションフレームの選択

トップへ戻る

フレームを操作する前に、そのフレームを現在のフレームとして選択する必要があります。現在のフレームのコンテンツがドキュメントウィンドウに表示されます。

アニメーションパネルでは、現在のフレームのサムネールの周りには、境界線枠（選択を表すハイライト表示）が表示されます。選択したすべてのフレームには、フレームサムネールの周りが選択を表すハイライト表示で囲まれます。

1 つのアニメーションフレームの選択

1. （Photoshop Extended）アニメーションパネルがフレームモードになっていることを確認してください。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - アニメーションパネルでフレームをクリックします。
   - アニメーションパネルで、次のフレームを選択ボタン をクリックして、次のフレームを現在のフレームとして選択します。
   - アニメーションパネルで、前のフレームを選択ボタン をクリックして、前のフレームを現在のフレームとして選択します。
   - アニメーションパネルで、最初のフレームを選択ボタン をクリックして、先頭のフレームを現在のフレームとして選択します。

複数のアニメーションフレームの選択

❖ アニメーションパネル（フレームモード）で、次のいずれかの操作を行います。

- 隣接する複数のフレームを選択するには、Shift キーを押しながら、2 つ目のフレームをクリックします。最初に選択したフレームと 2 つ目に選択したフレームの間にあるすべてのフレームが選択された状態になります。
- 隣接していない複数のフレームを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら目的のフレームをクリックして、選択範囲に加えます。
- すべてのフレームを選択するには、アニメーションパネルメニューから「すべてのフレームを選択」を選択します。
- 複数のフレームを選択しているときに 1 つのフレームだけを選択解除するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら目的のフレームをクリックします。

アニメーションフレームの編集

トップへ戻る

1. アニメーションパネル（フレームモード）で、フレームを選択します。
2. 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。
   - アニメーションフレームのオブジェクトの内容を編集するには、レイヤーパネルを使用して、そのフレームに影響する画像のレイヤーを変更します。
   - アニメーションフレームのオブジェクトの位置を変更するには、レイヤーパネルでそのオブジェクトを含むレイヤーを選択し、オブジェクトを新しい位置までドラッグします。

     注意： アニメーションパネルでは、複数のフレームを選択して位置を変更することができます。ただし、離れている複数のフレームをドラッグすると、これらのフレームは移動先では隣接して配置されます。
   - アニメーションフレームの順序を入れ替えるには、アニメーションパネルメニューから「フレームを入れ替え」を選択します。

     注意： 入れ替えるフレームは隣り合っていなくてもかまいません。任意のフレームを選択し、それらを逆順にすることができます。
   - 選択したフレームを削除するには、アニメーションパネルメニューから「フレームを削除」を選択するか、または選択したフレームを削除ボタン をクリックし、「はい」をクリックして削除を確定します。選択したフレームを削除ボタンの上にドラッグして削除することもできます。

アニメーションフレームのレイヤープロパティの統一

トップへ戻る

レイヤーパネルの統一ボタンを使用すると、アクティブなアニメーションフレームに適用した属性への変更を同じレイヤーの他のフレームに適用することができます。統一ボタンを選択すると、アクティブなレイヤーのすべてのフレームの属性が選択した統一ボタンの属性（レイヤー位置の統一、レイヤーの表示 / 非表示を統一、レイヤースタイルの統一）に統一されます。

また、レイヤーパネルの「フレーム 1 を反映」オプションでは、最初のフレームへの変更を同じレイヤーの他のフレームに適用する方法を決定できます。このオプションを選択した場合、最初のフレームの属性を変更すると、その変更がアクティブなレイヤーのすべての後続フレームに反映されます。すでに作成したアニメーションは保持されます。

レイヤーのプロパティを統一

1. アニメーションパネル（フレームモード）で、1 つのフレームの属性を変更します。
2. レイヤーパネルで、レイヤーの位置を統一 、レイヤーの表示 / 非表示を統一 、またはレイヤースタイルを統一 をクリックし、変更した属性をアクティブなレイヤーの他のすべてのフレームに適用します。

フレーム 1 を反映

1. レイヤーパネルで、「フレーム 1 を反映」オプションを選択します。
2. アニメーションパネル（フレームモード）で、最初のフレームの属性を変更します。

   変更した属性は、レイヤーのすべての後続フレームに適用されます。

他のフレームに変更を反映する方法として、Shift キーを押しながらレイヤーの連続したフレーム群を選択し、選択したフレームのいずれかの属性を変更することもできます。

統一ボタンの表示 / 非表示

❖ レイヤーパネルメニューの「アニメーションオプション」を選択し、次のいずれかを選択します。

自動 アニメーションパネルが開いているときに、統一ボタンを表示します。Photoshop Extended では、アニメーションパネルがフレームモードになっていることを確認してください。

常に表示 アニメーションパネルが開いていても閉じていても、統一ボタンを表示します。

常に隠す アニメーションパネルが開いていても閉じていても、統一ボタンを隠します。

トップへ戻る

フレームをレイヤープロパティとともにコピー

フレームを、画像のレイヤー設定を含む複製と考えると、フレームのコピーとペーストの操作を理解しやすくなります。フレームをコピーすると、レイヤー設定（各レイヤーの表示 / 非表示、位置およびその他のプロパティなど）もコピーされます。フレームをペーストすると、そのレイヤー設定がペースト先のフレームに適用されます。

1. （Photoshop Extended）アニメーションパネルがフレームモードになっていることを確認してください。
2. アニメーションパネルでコピーするフレームを選択します。
3. アニメーションパネルメニューから「フレームをコピー」を選択します。
4. 現在のアニメーションまたは別のアニメーション内のペースト先のフレーム（複数可）を選択します。
5. アニメーションパネルメニューから「フレームをペースト」を選択します。
6. ペースト方法を選択します。
   フレームの置き換え 選択したフレームをコピーしたフレームに置き換えます。新しいレイヤーは追加されません。ペースト先のフレームにある既存の各レイヤーのプロパティがコピー元の各レイヤーのプロパティに置き換えられます。画像間でフレームをペーストする場合、新規レイヤーが画像に追加されます。ただし、ペースト先フレームではペーストしたレイヤーだけが表示されます（既存レイヤーは隠されます）。

   選択範囲にペースト ペーストしたフレームのコンテンツを画像の新しいレイヤーとして追加します。フレームを同じ画像内にペーストする場合、このオプションを使用すると、画像のレイヤー数が 2 倍になります。ペースト先のフレームでは、新しくペーストしたレイヤーだけが表示され、既存のレイヤーは隠されます。ペースト先以外のフレームでは、新しくペーストしたレイヤーが隠されます。

   選択範囲の前にペーストまたは選択範囲の後にペースト 目的のフレームの前または後にコピーしたフレームを追加します。画像間でフレームをペーストする場合、新規レイヤーが画像に追加されます。ただし、新規フレームではペーストしたレイヤーだけが表示されます（既存レイヤーは隠されます）。
7. （オプション）レイヤーパネルでペーストしたレイヤーをリンクするには、「追加したレイヤーをリンク」を選択します。

   このオプションは、フレームを別のドキュメントにペーストする場合にのみ機能します。ペーストしたレイヤーを 1 つの単位として再配置する場合はこのオプションを選択します。
8. 「OK」をクリックします。

トップへ戻る

トゥイーンを使用したフレームの作成

「トゥイーン」という言葉は、この処理を表すアニメーション用語「インビトゥイーン」という言葉から派生したものです。トゥイーン機能（補間とも呼ばれます）を使用すれば、フェードインやフェードアウト、またはフレーム間での画像の移動などのアニメーション効果の作成にかかる時間を大幅に短縮することができます。トゥイーンしたフレームは、作成後に個々に編集することができます。

「トゥイーン」コマンドを使用して、レイヤーのプロパティ（位置、不透明度または効果のパラメーター）を均等に変化させ、動いているかのように見える効果を付けた一連のフレームを、2 つの既存フレームの間に自動的に追加することができます。またこの一連のフレームを変更することもできます。例えば、レイヤーをフェードアウトするには、開始フレームのレイヤーの不透明度を 100%に設定し、終了フレームの同じレイヤーの不透明度を 0%に設定します。この 2 つのフレーム間でトゥイーンすると、新規フレーム全体でレイヤーの不透明度が均等に減少していきます。

トゥイーン機能を使用してテキストにアニメーション効果を追加

1. （Photoshop Extended）アニメーションパネルがフレームモードになっていることを確認してください。
2. 特定のレイヤーにトゥイーンを適用するには、そのレイヤーをレイヤーパネルで選択します。
3. 1 つのフレームまたは複数の隣接するフレームを選択します。
   - 1 つのフレームを選択する場合は、その前後のフレームのどちらに対してトゥイーンするかを選択します。
   - 2 つの隣接するフレームを選択する場合は、新規フレームがこの 2 つのフレームの間に追加されます。
   - 3 つ以上のフレームを選択する場合は、選択範囲の最初と最後のフレームの間にある既存フレームがトゥイーン処理によって変更されます。
   - アニメーションの最初と最後のフレームを選択する場合は、これらのフレームは隣接しているものとして扱われ、トゥイーンしたフレームは最後のフレームの後ろに追加されます。このトゥイーン方法は、アニメーションが複数回ループするよう設定されている場合に便利です。
4. 次のいずれかの操作を行います。
   - アニメーションパネルでトゥイーンボタン をクリックします。

- アニメーションパネルメニューから「トゥイーン」を選択します。

5. 追加されるフレームで変化させるレイヤー（複数可）を、次のオプションから指定します。
すべてのレイヤー 選択したフレーム内ですべてのレイヤーが変化します。

選択されたレイヤー 選択したフレーム内で現在選択されているレイヤーだけが変化します。

6. 変化させるレイヤーのプロパティを次の中から指定します。
位置 最初と最後のフレームの間で、新規フレームのレイヤーの位置を均等に変化します。

不透明度 最初と最後のフレームの間で新規フレームの不透明度を均等に変化します。

効果 最初と最後のフレームの間でレイヤー効果のパラメーター設定を均等に変化します。

7. 手順 3 で 1 つのフレームを選択した場合は、トゥイーンポップアップメニューで、フレームを追加する場所を次の中から選択します。
次のフレーム 選択したフレームとその後ろのフレームの間にフレームが追加されます。このオプションは、アニメーションパネルの最後のフレームを選択した場合は使用できません。

最初のフレーム 最後のフレームと最初のフレームの間にフレームが追加されます。このオプションは、アニメーションパネルの最後のフレームを選択した場合にのみ使用できます。

前のフレーム 選択したフレームとその前のフレームの間にフレームが追加されます。このオプションは、アニメーションパネルの最初のフレームを選択した場合は使用できません。

最後のフレーム 最初のフレームと最後のフレームの間にフレームが追加されます。このオプションは、アニメーションパネルの最初のフレームを選択した場合にのみ使用できます。

8. 「追加するフレーム」ボックスに値を入力するか、または上向き矢印キーまたは下向き矢印キーを使用してフレームの数を選択します。（このオプションは、3 つ以上のフレームを選択した場合には利用できません）。
9. 「OK」をクリックします。

新規フレームごとに新規レイヤーを追加

トップへ戻る

新規フレームごとに新規レイヤーを作成コマンドでは、新規レイヤーが自動的に追加されます。このレイヤーは新規フレームには表示されますが、他のフレームには表示されません。このオプションを使用すると、新規の可視レイヤーを各フレームに追加する必要のあるアニメーションを作成する場合に、効率的に作業できます。

1. （Photoshop Extended）アニメーションパネルがフレームモードになっていることを確認してください。
2. アニメーションパネルメニューから「新規フレームごとに新規レイヤーを作成」を選択します。

チェックマークは、このコマンドがオンであることを示します。

アニメーションフレームのレイヤーの非表示

トップへ戻る

新規レイヤーを作成すると、初期設定ですべてのアニメーションフレームに新規レイヤーが表示されます。

- 新規レイヤーをアクティブなフレームだけに表示するには、アニメーションパネルメニューで「すべてのフレームで表示される新規レイヤー」の選択を解除します。
- 特定のフレームでレイヤーを隠すには、アニメーションパネルでフレームを選択し、レイヤーパネルで目的のレイヤーを隠します。

フレームアニメーションでのディレイ時間の指定

トップへ戻る

アニメーションの単一または複数フレームでは、ディレイ（1 つのフレームが表示される時間）を指定することができます。ディレイ時間は秒単位で表示されます。1 秒より短い場合は小数値で表示されます。例えば、4 分の 1 秒は「.25」と指定します。現在のフレームにディレイを設定すると、その後で作成するすべてのフレームに同じディレイ値が適用されます。

1. （Photoshop Extended）アニメーションパネルがフレームモードになっていることを確認してください。
2. フレーム（複数可）を選択します。
3. アニメーションパネルで、選択したフレームの下のディレイ値をクリックして、ポップアップメニューを表示します。
4. ディレイを指定します。
   - ポップアップメニューから値を選択します。最後に使用された値がポップアップメニューの最下部に表示されます。
   - 「その他」を選択し、フレームのディレイを設定ダイアログボックスに値を入力して、「OK」をクリックします。複数のフレームを選択した場合は、1 つのフレームにディレイ値を指定するとすべてのフレームにその値が適用されます。

トップへ戻る

フレーム処理方法の選択

フレームの処理方法を指定すれば、次のフレームを表示する前に現在のフレームを破棄するかどうかを設定できます。透明な背景を含むアニメーションの処理方法を選択し、現在のフレームが次のフレームの透明部分を通して表示されるかどうか指定します。

フレームの処理方法
A. 「置換」オプションを使った、背景が透明なフレーム **B.** 「置換しない」オプションを使った、背景が透明なフレーム

設定されているフレームの置換処理アイコンは、フレームが、置換しない と置換 のどちらに設定されているかを示します。処理方法が「自動」に設定されている場合、アイコンは表示されません。

1. （Photoshop Extended）アニメーションパネルがフレームモードになっていることを確認してください。
2. 処理方法を設定するフレーム（複数可）を選択します。
3. マウスの右ボタンで（Windows）または Control キーを押しながら（Mac OS）フレームのサムネールをクリックし、設定されているフレームの置換処理を設定するコンテキストメニューを表示します。
4. 処理方法を次の中から選択します。
   自動 現在のフレームの処理方法が自動的に決定されます。次のフレームのレイヤーに透明部分が含まれる場合は、現在のフレームが破棄されます。ほとんどのアニメーションでは、「自動」オプション（初期設定）によって最適な結果を得られます。
   注意： 「アニメーションを最適化」コマンドの「重複ピクセルの削除」オプションを使用するときは、「自動」オプションを選択して、Photoshop によって透明部分を含むフレームが保持されるように設定します。

   置換しない 現在のフレームが保持されたまま、次のフレームが表示されます。現在のフレーム（および前のフレーム）が、次のフレームの透明部分を通して表示されます。「置換しない」オプションを使用するアニメーションのプレビューを表示するには、ブラウザーを使用します。

   置換 現在のフレームの表示を破棄してから次のフレームが表示されます。常に 1 つのフレームだけが表示されます（現在のフレームは次のフレームの透明部分を通して表示されません）。

トップへ戻る

フレームアニメーションでのループの指定

ループオプションでは、アニメーションの再生を何回繰り返すかを指定します。

1. （Photoshop Extended）アニメーションパネルがフレームモードになっていることを確認してください。
2. アニメーションパネルの左下隅にあるループオプションを選択ポップアップメニューをクリックします。
3. 「一度」、「3 回」、「無限」、「その他」のいずれかのループオプションを選択します。
4. 「その他」を選択した場合は、ループ数を設定ダイアログボックスに値を入力して、「OK」をクリックします。
   注意： ループオプションは、Web 用およびデバイス用に保存ダイアログボックスでも設定できます。詳しくは、「Web 用およびデバイス用に保存」の概要を参照してください。

トップへ戻る

アニメーション全体の削除

1. （Photoshop Extended）アニメーションパネルがフレームモードになっていることを確認してください。
2. アニメーションパネルメニューから「アニメーションを削除」を選択します。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

タイムラインアニメーションの作成（Photoshop Extended）

タイムラインアニメーションのワークフロー（**Photoshop Extended**）
キーフレームを使用したレイヤーのプロパティのアニメーション化（**Photoshop Extended**）
手描きのアニメーションの作成（**Photoshop Extended**）
空白のビデオフレームの挿入、ビデオフレームの複製と削除 （**Photoshop Extended**）
オニオンスキン表示の設定の指定（**Photoshop Extended**）
マルチレイヤーの **Photoshop** ファイルをフレームにする

タイムラインアニメーションのワークフロー（**Photoshop Extended**）

トップへ戻る

レイヤーコンテンツをフレームモードではなくタイムラインモードでアニメーション化するには、アニメーションパネルでキーフレームを設定し、現在の時間インジケーターを別の時間またはフレームに移動して、レイヤーコンテンツの位置、不透明度またはスタイルを変更します。2 つの既存のフレーム間の一連のフレームが自動的に補間されます。新しいフレーム間でレイヤーのプロパティ（位置、不透明度、スタイル）が均等に変化し、動作または変化しているかのように見えます。

例えば、フェードアウトするアニメーションを作成するには、開始フレームのレイヤーの不透明度を 100%に設定し、アニメーションパネルでそのレイヤーの不透明度のストップウォッチをクリックします。次に、現在の時間インジケーターを終了フレームまで移動し、終了フレームの同じレイヤーの不透明度を 0%に設定します。Photoshop Extended では、開始フレームと終了フレーム間のフレームが自動的に補間され、補間されたフレーム間でレイヤーの不透明度が均等に減少します。

Photoshop にアニメーションのフレームを補間させるほかに、空白のビデオレイヤーにペイントすることでフレームごとに手描きしたアニメーションを作成することもできます。

SWF 形式のアニメーションを作成する場合は、Adobe Flash、Adobe After Effects または Adobe Illustrator を使用します。

Photoshop Extended でタイムラインベースのアニメーションを作成するには、次の一般的なワークフローを使用します。

1. 新しいドキュメントを作成します。
サイズと背景のコンテンツを指定します。ピクセル縦横比と寸法がアニメーションの出力に適していることを確認します。カラーモードは RGBにします。特に変更する理由がない限り、解像度を 72 ピクセル / インチ、ビット数を 8 bpc、ピクセル縦横比を正方形のままにします。

2. アニメーションパネルメニューでドキュメントのタイムライン設定を指定します。
フレームレートとデュレーションを指定します。詳しくは、タイムラインのデュレーションとフレームレートの指定（Photoshop Extended）を参照してください。

3. レイヤーを追加します。
次のいずれかを追加します。

- コンテンツを追加するための新しいレイヤー。
- ビデオコンテンツを追加するための新しいビデオレイヤー。
- コンテンツをコピーしたり、手描きのアニメーションを作成したりするための新しい空白のビデオレイヤー。

4. レイヤーにコンテンツを追加します。

5. （オプション）レイヤーマスクを追加します。
レイヤーマスクを使用してレイヤーのコンテンツの一部のみを表示できます。レイヤーマスクをアニメーション化することで、レイヤーのコンテンツの別の部分が少しずつ現れるようにすることができます。詳しくは、レイヤーマスクの追加を参照してください。

6. 現在の時間インジケーターを、最初のキーフレームを設定する時間またはフレームまで移動します。
詳しくは、キーフレームを使用したレイヤーのプロパティのアニメーション化（Photoshop Extended）を参照してください。

7. レイヤープロパティのキーフレームを有効にします。
レイヤー名の横の下向きの三角形をクリックすると、レイヤープロパティが表示されます。次に、ストップウォッチをクリックし、アニメーション化するレイヤープロパティの最初のキーフレームを設定します。キーフレームは、一度に複数のレイヤープロパティに対して設定できます。

8. 現在の時間インジケーターを移動して、レイヤープロパティを変更します。
現在の時間インジケーターを、レイヤーのプロパティを変更する時間またはフレームまで移動します。次のうち、必要な操作を行うことができます。

- レイヤーのコンテンツを移動するためにレイヤーの位置を変更します。

- レイヤーの不透明度を変更してコンテンツをフェードインまたはフェードアウトさせます。
- レイヤーマスクの位置を変更してレイヤーを部分的に表示させます。
- レイヤーマスクのオン / オフを切り替えます。

オブジェクトのカラーの変更やフレームでのコンテンツの完全な変更など、アニメーションの種類によっては、新しいコンテンツでレイヤーを追加することが必要な場合もあります。

注意： シェイプをアニメーション化するには、「ベクトルマスクの位置」または「ベクトルマスクを使用」のストップウォッチを使用し、シェイプレイヤーではなくベクトルマスクをアニメーション化します。

9. 他のレイヤー（およびコンテンツ）を追加し、必要に応じて各レイヤーのプロパティを編集します。

10. レイヤーのデュレーションバーを移動またはトリミングしてレイヤーをアニメーションに表示するタイミングを指定します。
詳しくは、ビデオやアニメーションでレイヤーが表示されるタイミングの指定（Photoshop Extended）とプレビューするタイムライン領域の設定（Photoshop Extended）を参照してください。

11. アニメーションをプレビューします。
アニメーションパネルのコントロールを使用すると、作成したばかりのアニメーションを再生できます。次に、Web ブラウザーでアニメーションをプレビューします。Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでもアニメーションをプレビューできます。詳しくは、ビデオまたはタイムラインアニメーションのプレビュー（Photoshop Extended）を参照してください。

12. アニメーションを保存します。
「Web およびデバイス用に保存」コマンドを使用してアニメーション GIF としてアニメーションを保存したり、「ビデオをレンダリング」コマンドを使用して画像シーケンスまたはビデオとして保存したりすることができます。また、PSD 形式でも保存できます。この形式は Adobe After Effects 内に読み込むことができます。

トップへ戻る

キーフレームを使用したレイヤーのプロパティのアニメーション化（**Photoshop Extended**）

位置、不透明度、スタイルなど、レイヤーの様々なプロパティをアニメーション化することができます。それぞれの変化を独立して発生させることも、他の変化と同時に発生させることもできます。複数のオブジェクトを独立してアニメーション化する場合は、個別のレイヤーにオブジェクトを作成することをお勧めします。

レイヤープロパティのアニメーション化のビデオについては、www.adobe.com/go/vid0024_jp を参照してください。

レイヤーのプロパティをアニメーション化する例を以下に示します。

- 位置プロパティにキーフレームを追加し、現在の時間インジケーターを移動し、ドキュメントウィンドウ内のレイヤーをドラッグすることによって、位置をアニメーション化することができます。
- 不透明度プロパティにキーフレームを追加し、現在の時間インジケーターを移動し、レイヤーパネルでレイヤーの不透明度を変更することによって、レイヤーの不透明度をアニメーション化することができます。
- オブジェクトやカメラ位置などの 3D プロパティをアニメーション化できます（詳しくは、3D アニメーションの作成を参照してください）。

キーフレームを使用してプロパティをアニメーション化するには、そのプロパティについて少なくとも 2 つのキーフレームを設定する必要があります。1 つのキーフレームしか設定しなかった場合、レイヤーのプロパティに対して行った変更は、レイヤーのデュレーションの間、そのままになります。

各レイヤーのプロパティには、ストップウォッチのアイコン が表示され、クリックするとアニメーションが開始されます。特定のプロパティについてストップウォッチがアクティブである場合、現在の時間およびプロパティ値を変更するたびに自動的に新しいキーフレームが設定されます。プロパティのストップウォッチがアクティブではない場合、そのプロパティにキーフレームはありません。ストップウォッチがアクティブではないときにレイヤーのプロパティの値を入力すると、その値はレイヤーのデュレーションの間、そのままになります。ストップウォッチの選択を解除すると、そのプロパティのキーフレームが完全に削除されます。

補間法の選択（**Photoshop Extended**）

補間（トゥイーンと呼ばれることもあります）は、2 つの既知の値の間を未知の値で埋める処理を表します。デジタルビデオおよびフィルムでは、補間は通常、2 つのキーフレームの間に新しい値を生成することを意味します。例えば、15 個のフレームでグラフィック要素を 50 ピクセル左に移動するには、最初のフレームと 15 番目のフレームでグラフィックの位置を設定し、この 2 つをキーフレームとして設定します。2 つのキーフレーム間のフレームは、Photoshop によって自動的に補間されます。キーフレーム間の補間を使用して、移動、不透明度、スタイルおよび包括光源をアニメーション化することができます。

アニメーションパネルでのキーフレームの表示は、キーフレーム間の補間法によって異なります。

リニアキーフレーム ◆ アニメーション化したプロパティがあるキーフレームから別のキーフレームに均等に変化します（ただし例外として、レイヤーマスクの位置は変化せずに、キーフレームで有効と無効の状態が切り替わります）。
停止キーフレーム ■ 現在のプロパティ設定を維持します。この補間法は、ストロボ効果を実現する場合や、レイヤーの表示と非表示を突然切り替える場合などに便利です。

キーフレームの補間法を選択するには、次のいずれかの操作を行います。

1. アニメーションパネルで、キーフレーム（複数可）を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 選択したキーフレームを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、コンテキストメニューから「リニア補間法」または「停止補間法」を選択します。
   - アニメーションパネルメニューを開き、キーフレームの補間法／リニアまたは、キーフレームの補間法／停止を選択します。

キーフレームへの現在の時間インジケーターの移動（**Photoshop Extended**）

プロパティの最初のキーフレームを設定すると、レイヤーのプロパティ名の左にキーフレームナビゲーターが表示され、キーフレーム間を移動したり、キーフレームを設定または削除したりすることができます。キーフレームナビゲーターの菱形がアクティブである（黄色の）場合、現在の時間インジケーターは、正確にそのレイヤーのプロパティのキーフレーム上にあります。キーフレームナビゲーターの菱形がアクティブではない（灰色の）場合、現在の時間インジケーターはキーフレーム間にあります。キーフレームナビゲーター中央の菱形の左右に矢印が表示されている場合、そのプロパティの他のキーフレームが現在の時間から左右に存在します。

❖ キーフレームナビゲーターの左向きの矢印をクリックすると、現在の時間インジケーターは前のキーフレームに移動します。右向きの矢印をクリックすると、現在の時間インジケーターは次のキーフレームに移動します。

キーフレームの選択（**Photoshop Extended**）

❖ アピアランスパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- キーフレームを選択するには、キーフレームアイコンをクリックします。
- 複数のキーフレームを選択するには、Shift キーを押しながらキーフレームアイコンをクリックするか、キーフレームアイコンを囲むように選択範囲をドラッグします。
- レイヤーのプロパティのキーフレームをすべて選択するには、ストップウォッチアイコンの横にあるレイヤーのプロパティ名をクリックします。

キーフレームの移動（**Photoshop Extended**）

1. キーフレーム（複数可）を選択します。
2. 選択したキーフレームアイコンのいずれかを目的の時間までドラッグします。（複数のキーフレームを選択していた場合、グループとして移動し、同じ時間間隔が維持されます。）

複数のキーフレームの間隔を拡張または縮小するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら選択範囲の最初または最後のキーフレームをドラッグします。選択範囲の逆の端にあるキーフレームはドラッグしても場所は変わらず、アニメーションの速度が遅くなったり、速くなったりします。

キーフレームのコピーとペースト（**Photoshop Extended**）

プロパティ（位置など）のキーフレームを任意のレイヤーの同じプロパティにコピーできます。キーフレームをペーストすると、現在の時間インジケーターからコピーされたオフセットが反映されます。

キーフレームは、一度に 1 つのレイヤーからのみコピーできます。キーフレームを別のレイヤーにペーストすると、コピー先のレイヤーの対応するプロパティに表示されます。先頭のキーフレームが現在の時間に表示され、他のキーフレームは相対的な順序で続きます。ペースト後もキーフレームは選択されたままになっているので、タイムラインですぐにキーフレームを移動できます。

注意： 一度に複数のプロパティ間でキーフレームをコピーしてペーストすることができます。

1. アニメーションパネルで、コピーするキーフレームを含むレイヤープロパティを表示します。
2. キーフレーム（複数可）を選択します。
3. 選択したキーフレームを右クリックして、「キーフレームをコピー」を選択します。
4. ペースト先のレイヤーを含むアニメーションパネルで、キーフレームを表示する時間の位置に現在の時間インジケーターを移動します。
5. コピー先のレイヤーを選択します。
6. アニメーションパネルメニューを開き、「キーフレームをペースト」を選択します。

キーフレームの削除（**Photoshop Extended**）

❖ キーフレーム（複数可）を選択し、次のいずれかの操作を行います。

- 選択したキーフレームを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、コンテキストメニューから「キーフレームを削除」を選択します。
- アニメーションパネルメニューから「キーフレームを削除」を選択します。

トップへ戻る

手描きのアニメーションの作成（**Photoshop Extended**）

フレームごとに手描きしたアニメーションを作成する場合は、ドキュメントに空白のビデオレイヤーを追加して作業します。ビデオレイヤーに重ねて空白のビデオレイヤーを追加し、空白のビデオレイヤーの不透明度を調整すると、下にあるビデオレイヤーの内容が見えます。次に空白のビデオレイヤー上にペイントまたは描画すれば、ビデオレイヤーの内容をロトスコープすることができます。詳しくは、ビデオレイヤーのフレームのペイント（Photoshop Extended）を参照してください。

注意： 複数の独立した要素をアニメーション化する場合は、異なる空白のビデオレイヤーに独立した内容を作成します。

1. 新しいドキュメントを作成します。
2. 空白のビデオレイヤーを追加します。
3. レイヤーにペイントするか、内容を追加します。
4. （オプション）オニオンスキン表示の切り替えボタン をクリックして、オニオンスキン表示を有効にします。
5. 現在の時間インジケーターを次のフレームに移動します。
6. レイヤーの前のフレームの内容とは少し異なる位置にペイントするか、内容を追加します。
   空白のビデオフレームを追加したり、フレームを複製したり、空白のビデオレイヤーからフレームを削除したりするには、レイヤー／ビデオレイヤーを選択し、適切なコマンドを選択します。

   手描きのフレームを複数作成したら、現在の時間インジケーターをドラッグするか、アニメーションパネルの再生コントロールを使用して、アニメをプレビューすることができます。

空白のビデオフレームの挿入、ビデオフレームの複製と削除 （Photoshop Extended）

トップへ戻る

空白のビデオレイヤーで、空白のビデオフレームを挿入することができます。空白のビデオレイヤーで、既存の（ペイント済みの）フレームを複製したり削除したりすることもできます。

1. アニメーションパネルで、空白のビデオレイヤーを選択し、現在の時間インジケーターを目的のフレームに移動します。
2. レイヤー／ビデオレイヤーを選択し、次のいずれかを選択します。
   空白のフレームを挿入 選択した空白のビデオレイヤーの現在位置に空白のビデオフレームを挿入します。

   フレームを削除 選択した空白のビデオレイヤーの現在位置にあるビデオフレームを削除します。

   フレームを複製 選択した空白のビデオレイヤーの現在位置にあるビデオフレームのコピーを直後に作成します。

オニオンスキン表示の設定の指定（Photoshop Extended）

トップへ戻る

オニオンスキンモードでは、現在のフレームに描画されたコンテンツと前後のフレームに描画されたコンテンツを表示します。前後のフレームは、現在のフレームと区別するために、指定した不透明度で表示されます。オニオンスキンモードでは、ストローク位置や他の編集の基準点が確認できるので、フレームごとのアニメーションを描画するのに便利です。

オニオンスキン設定では、アニメーションパネルでオニオンスキンが有効にされた場合に、前後のフレームがどのように表示されるかを指定します（詳しくは、アニメーションパネルの概要を参照してください）。

1. アニメーションパネルメニューを開き、「オニオンスキン設定」を選択します。
2. 次のオプションを指定します。
   オニオンスキンの数 表示する前後のフレームの数を指定します。前のフレーム（先行フレーム）と後のフレーム（後続フレーム）の数をテキストボックスに入力します。

   フレーム間隔 表示されるフレーム間のフレーム数を指定します。例えば、1 を指定すると連続したフレームが表示され、2 を指定すると 2 フレームの間隔で表示されます。

   最大不透明度 現在の時間の直前と直後にあるフレームの不透明度をパーセント値で設定します。

   最小不透明度 オニオンスキンフレームの前後のセットで最後のフレームの不透明度をパーセント値で設定します。

   描画モード フレームが重なり合う領域の表示方法を設定します。

A

B

C

オニオンスキン
A. 現在のフレームおよび後のフレーム **B.** 現在のフレームおよび前後のフレーム **C.** 現在のフレームおよび前のフレーム

トップへ戻る

マルチレイヤーの Photoshop ファイルをフレームにする

以前のバージョンの Photoshop で複数のレイヤーが含まれる Photoshop（PSD）形式の画像ファイルからアニメーションを作成できます。レイヤーはアニメーションパネルで重ね順に配置され、最下層のレイヤーが最初のフレームとなります。

1. ファイル／開くを選択し、目的の Photoshop ファイルを選択します。
2. アニメーションパネルメニューから「レイヤーからフレームを作成」を選択します。

   アニメーションを編集し、「Web およびデバイス用に保存」コマンドを使用してアニメーション GIF 形式で保存したり、「ビデオをレンダリング」コマンドを使用してアニメーションを QuickTime ムービー形式で保存したりすることができます。

関連項目
シェイプトゥイーンからのアニメーションの作成（英語）

(cc) BY-NC-SA

ビデオ用の画像の作成

ビデオ用の画像の作成について
縦横比
ビデオ用の画像の作成
ビデオアクションの読み込み
ピクセル縦横比の調整
After Effects で使用する画像の作成

トップへ戻る

ビデオ用の画像の作成について

Photoshop では、画像がビデオモニターなどのデバイスで正しく表示されるように、様々な縦横比の画像を作成できます。最終画像をビデオに取り込んだときに、新規ダイアログボックスでサイズに応じたビデオオプションを選択できます。

セーフエリア

「フィルムとビデオ」プリセットで、画像のアクションセーフエリアおよびタイトルセーフエリアを明確に示すガイドをドキュメントに含めることもできます。このガイドはプリントされません。サイズメニューのオプションを使用すれば、特定のビデオシステム（NTSC、PAL または HDTV）に合った画像を作成することができます。

セーフエリアは、放送およびビデオテープ用の編集を行う場合に便利です。ほとんどの家庭用テレビではオーバースキャンと呼ばれる処理によって、画像の外側のエッジ部分をカットして、画像の中心部分を拡大できるようにしています。オーバースキャンの量は個々のテレビによって異なります。ほとんどのテレビで表示される領域に必要な情報がすべて収まるようにするには、テキストはタイトルセーフエリア内に配置し、その他の重要な要素はアクションセーフエリア内に配置するようにします。

ビデオプリセットファイルのサイズガイド
A. アクションセーフエリア（外側の長方形） **B.** タイトルセーフエリア（内側の長方形）

注意： Web または CD 用のコンテンツを作成している場合、これらのメディアでは画像全体が表示されるので、プロジェクトにタイトルセーフマージンやアクションセーフマージンは適用されません。

プレビューオプション

ビデオ用の画像を作成するために、Photoshop には、指定した縦横比で画像を表示する「ピクセル縦横比を確認」表示モードが用意されています。より正確なプレビューを行うために、Photoshop にはビデオモニターなどの表示装置で作品を即座にプレビューできる「ビデオプレビュー」コマンドも用意されています。この機能を使用するには、表示装置を FireWire（IEEE 1394）経由でコンピューターに接続する必要があります。詳しくは、ビデオモニターでのドキュメントのプレビューを参照してください。FireWire（IEEE 1394）について詳しくは、Apple 社の Web サイトを参照してください。

その他の検討事項

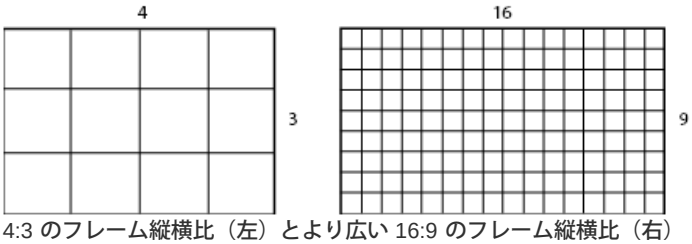
Adobe After Effects および Adobe Premiere Pro では、Photoshop で作成された PSD ファイルをサポートしています。ただし、他のフィルムおよびビデオアプリケーションを使用している場合は、ビデオで使用する画像を作成するときに以下の詳細を検討する必要があります。

- ビデオ編集プログラムには、複数のレイヤーを含む PSD ファイルから個々のレイヤーを読み込むことができるものもあります。
- ファイルに透明部分がある場合、ビデオ編集プログラムによっては透明部分が維持されます。
- レイヤーマスクを使用しているファイルや、複数のレイヤーを含むファイルの場合は、レイヤーを統合する必要はありませんが、統合した場合のデータを保存時に PSD ファイルに含めると下位互換性を最大限に維持することができます。

トップへ戻る

縦横比

フレーム縦横比は、画像の寸法の幅と高さの比率を表します。例えば、DV NTSC ではフレーム縦横比は 4:3（幅 4 × 高さ 3）で、標準的なワイドスクリーンのフレームではフレーム縦横比は 16:9 です。ビデオカメラの中には、様々なフレーム縦横比で撮影できるものがあります。ワイドスクリーンモードを備えた多くのカメラでは、16:9 の縦横比が使用されます。また、プロによる映画の多くはさらに幅が広い縦横比で撮影されています。

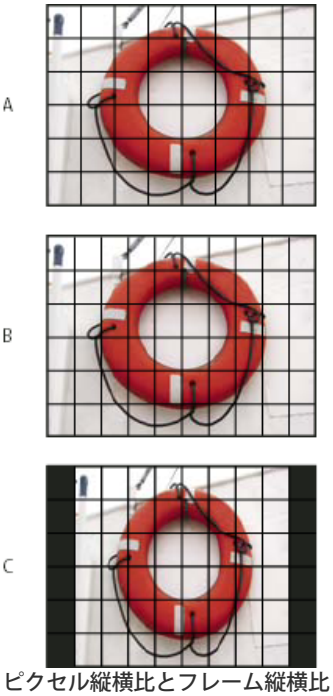


4:3 のフレーム縦横比（左）とより広い 16:9 のフレーム縦横比（右）

ピクセル縦横比は、フレーム内の単一ピクセルの幅と高さの比率を表します。ビデオ規格が違えば、使用されているピクセル縦横比も異なります。例えば、多くのコンピューターのビデオ規格では、4:3 の縦横比のフレームを幅 640 ピクセル、高さ 480 ピクセルと定義しており、この場合はピクセルは正方形になります。この例で示したコンピュータービデオのピクセル縦横比は 1:1（正方形）で、DV NTSC のピクセルのピクセル縦横比は 0.91（非正方形）です。DV のピクセルは、NTSC ビデオを生成するシステムでは縦方向が優先され、PAL ビデオを生成するシステムでは横方向が優先され、常に長方形になります。

長方形のピクセルを正方形のピクセルのモニターで表示すると、画像はゆがんで見えます。例えば、円はゆがんで楕円のように見えます。しかし、放送用のモニターで表示した場合、放送用モニターでは長方形のピクセルが使用されるので、画像は正しい縦横比で表示されます。

注意： 画像を非正方形ピクセルのドキュメントにコピーしたり、読み込んだりする場合、ドキュメントのピクセル縦横比に合わせて、画像が自動的に変換および拡大 / 縮小されます。Adobe Illustrator から読み込んだ画像も正しく拡大 / 縮小されます。

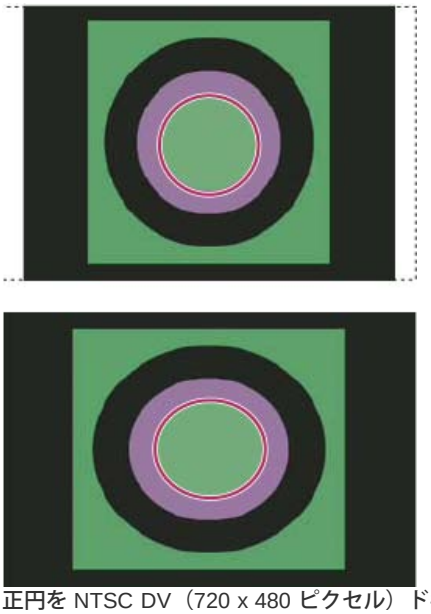


ピクセル縦横比とフレーム縦横比
A. 4:3 正方形ピクセルのモニター（コンピューター）に表示した 4:3 正方形ピクセル画像 **B.** 4:3 非正方形ピクセルのモニター（TV）に合わせて表示した 4:3 正方形ピクセル画像 **C.** 4:3 非正方形ピクセルのモニター（TV）に合わせずに表示した 4:3 正方形ピクセル画像

トップへ戻る

ビデオ用の画像の作成

1. 新しいドキュメントを作成します。
2. 新規ダイアログボックスのプリセットメニューから、「フィルムとビデオ」プリセットを選択します。
3. 画像を表示するビデオシステムに適したサイズを選択します。
4. 詳細ボタンをクリックして、カラープロファイルや特定のピクセル縦横比を指定します。
   重要： 初期設定では、非正方形ピクセルのドキュメントは、「ピクセル縦横比を確認」が有効の状態で開かれます。この設定は、非正方形ピクセル出力装置（通常はビデオモニター）用に画像を拡大 / 縮小して表示します。
5. コンピューターモニター（正方形ピクセル）用の画像を表示するには、表示／ピクセル縦横比の確認を選択します。



正円を NTSC DV（720 x 480 ピクセル）ドキュメントでコンピューターモニター（正方形ピクセル）上に表示。「ピクセル縦横比を確認」コマンドがオンの画像（上）とオフの画像（下）

「ピクセル縦横比を確認」コマンドがオンの画像とオフの画像を同時に表示することもできます。非正方形ピクセルの画像を開き、「ピクセル縦横比を確認」コマンドをオンにして、ウィンドウ／アレンジ／（ドキュメント名）の新規ウィンドウを選択します。新しいウィンドウをアクティブにして、表示／ピクセル縦横比を確認を選択してオフにします。

6. ビデオモニターなどの表示装置がある場合には、FireWire 経由でコンピューターに接続し、表示装置でドキュメントをプレビューできます。
   - 画像をプレビューする前に出力オプションを設定するには、ファイル／書き出し／ビデオプレビューを選択します。
   - 出力オプションを設定せずに画像を表示するには、ファイル／書き出し／ビデオプレビューをデバイスに送るを選択します。

ビデオ用の画像を作成するときに、Photoshop に含まれているビデオアクションのセットを読み込んで、特定のタスクを自動化できます。例えば、ビデオのピクセル寸法に合わせて画像を拡大 / 縮小したり、ピクセル縦横比を設定したりすることができます。

ビデオアクションの読み込み

トップへ戻る

ビデオ画像に対するアクションでは、放送規格に準拠するように輝度範囲と彩度レベルを制限する、DVD スライドショーで使用される非正方形ピクセルにサイズ変更または変換する（NTSC および PAL、標準およびワイドスクリーン縦横比）、現在表示可能なレイヤーからアルファチャンネルを作成する、インターレースのちらつきの原因となる可能性のある画像領域（特に細い線）を調整する、タイトルセーフオーバーレイを生成するなどの操作を自動化します。

1. ウィンドウ／アクションを選択して、アクションパネルを表示します。
2. パネルの右上の三角形をクリックして、メニューから「ビデオアクション」を選択します。

ピクセル縦横比の調整

トップへ戻る

既存のドキュメントでカスタムピクセル縦横比を作成したり、ドキュメントに以前適用したピクセル縦横比を削除またはリセットしたりすることができます。

既存のドキュメントへのピクセル縦横比の割り当て

❖ ドキュメントを開き、表示／ピクセル縦横比を選択し、Photoshop ファイルで使用するビデオ形式と互換性があるピクセル縦横比を選択します。

カスタムピクセル縦横比の作成

1. ドキュメントを開き、表示／ピクセル縦横比／カスタムピクセル縦横比を選択します。
2. ピクセル縦横比を保存ダイアログボックスで、「比率」テキストボックスに値を入力し、カスタムピクセル縦横比の名前を指定して、「OK」をクリックします。

   作成したカスタムピクセル縦横比は、新規ダイアログボックスのピクセル縦横比ポップアップメニューと、表示／ピクセル縦横比サブメニューの両方に表示されます。

ピクセル縦横比の削除

1. ドキュメントを開き、表示／ピクセル縦横比／ピクセル縦横比を削除を選択します。
2. ピクセル縦横比を削除ダイアログボックスで、削除する項目をピクセル縦横比ポップアップメニューから選択し、「削除」をクリックします。

ピクセル縦横比のリセット

1. ドキュメントを開き、表示／ピクセル縦横比／ピクセル縦横比を初期化を選択します。
2. ダイアログボックスで、次のいずれかを選択します。
   追加 現在のピクセル縦横比サブメニューにカスタムピクセル縦横比を加えたものを初期設定値と置き換えます。このオプションは、初期設定値を削除した後、再び初期設定値をサブメニューに戻し、カスタムピクセル縦横比は保持したいという場合に便利です。

   OK 現在のピクセル縦横比サブメニューを初期設定値に戻します。カスタムピクセル縦横比は破棄されます。

   キャンセルする コマンドをキャンセルします。

トップへ戻る

After Effects で使用する画像の作成

個々のレイヤー、レイヤースタイル、透明部分およびレイヤーマスク、調整レイヤーを保持するためのオプションを使用して、Photoshop（PSD）ファイルを After Effects プロジェクトに直接読み込むことができます。この場合、アニメーションの各要素は保持されます。

注意： After Effects では RGB モードを使用するので、最良の結果を得るには RGB モードで作業してください。After Effects CS3 以降ではファイルを CMYK から RGB へ変換できます。After Effects 7 以前では変換できません。
After Effects で使用する、レイヤーを含む Photoshop ファイルを書き出す前に、次の操作を行ってプレビューと描画の時間を減らし、Photoshop レイヤーの読み込みと更新に伴う問題を避けるようにします。

- レイヤーを整理し、名前を付けます。After Effects に読み込んだ後に Photoshop ドキュメントのレイヤー名を変更したり、レイヤーを削除したりすると、After Effects ではそれらのレイヤーを見つけることができなくなり、After Effects のプロジェクトパネルにそのレイヤーが見つからない旨が表示されます。また、レイヤーをスマートオブジェクトとしてグループ化することができます。例えば、前景と背景にそれぞれレイヤーのセットを使っている場合、各セットをスマートオブジェクトとしてグループ化し、アニメーションで一方を他方の前面 / 背面に表示することが簡単にできます。
- レイヤー名が重複すると混乱が生じるので、レイヤーごとに違う名前を付けて下さい。
- 環境設定のファイル管理ダイアログボックスで、「PSD および PSB ファイルの互換性を優先」で「常にオン」を選択します。
- 新規ドキュメントダイアログボックスで、ビデオおよびフィルム用にプリセットされたピクセル寸法を使用します。
- Photoshop でカラー補正、拡大縮小、切り抜きなどの必要な編集を行い、After Effects で余分な画像処理作業が発生しないようにします。目的とする出力の種類（SDTV NTSC または Rec.709 など）に対応するカラープロファイルを画像に割り当てることもできます。After Effects では、埋め込まれたカラープロファイルが読み込まれ、画像の適切なカラーに変換されます。カラープロファイルについて詳しくは、カラープロファイルの使用を参照してください。.

関連項目

Photoshop ファイルの準備と読み込み

(cc) BY-NC-SA

ビデオとアニメーションレイヤーの編集（Photoshop CS5 Extended）

ビデオレイヤーの変形（Photoshop Extended）
新規ビデオレイヤーの作成
ビデオやアニメーションでレイヤーが表示されるタイミングの指定（Photoshop Extended）
ビデオレイヤーのトリミングまたは移動（Photoshop Extended）
ワークエリアをリフト（Photoshop Extended）
ワークエリアを抽出（Photoshop Extended）
ビデオレイヤーを分割（Photoshop Extended）
ビデオやアニメーションのレイヤーのグループ化（Photoshop Extended）
ビデオレイヤーをラスタライズ（Photoshop Extended）

ビデオレイヤーの変形（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

Photoshop でレイヤーを変形するようにビデオレイヤーを変形することができます。ただし、ビデオレイヤーをスマートオブジェクトに変換してから変形する必要があります。

1. アニメーションパネルまたはレイヤーパネルで、ビデオレイヤーを選択します。
2. 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。
   - 編集／自由変形を選択し、フレームの周囲のハンドルを使用してビデオを変形します。
   - 編集／変形を選択し、サブメニューから特定の変形を選択します。

   ビデオレイヤーがスマートオブジェクトでない場合、変換するかどうかを選択するダイアログボックスが表示されます。

新規ビデオレイヤーの作成

ページの先頭へ

ビデオファイルを新しいレイヤーとして追加するか、空白のレイヤーを作成することにより、新しいビデオレイヤーを作成できます。

ビデオレイヤーの操作に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0027_jpを参照してください。

ビデオファイルを開く

- ファイル／開くを選択し、ビデオファイルを選択して「開く」をクリックします。

新しいドキュメントのビデオレイヤーにビデオが表示されます。

ビデオファイルを新規ビデオレイヤーとして追加

1. アクティブなドキュメントの場合は、アニメーションパネルがタイムラインモードで表示されていることを確認します。
2. レイヤー／ビデオレイヤー／新規ビデオレイヤーをファイルから作成を選択します。
3. ビデオまたは画像シーケンスファイルを選択し、「開く」をクリックします。

空白のビデオレイヤーの追加

1. アクティブなドキュメントの場合は、アニメーションパネルがタイムラインモードで表示されていることを確認します。
2. レイヤー／ビデオレイヤー／空白の新規ビデオレイヤーを追加を選択します。

ビデオやアニメーションでレイヤーが表示されるタイミングの指定（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

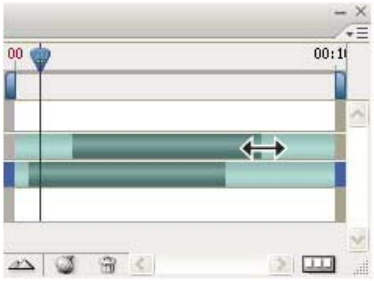
ビデオやアニメーションにレイヤーを表示するタイミングは、様々な方法で指定できます。例えば、レイヤーの最初と最後でフレームをトリミングする（非表示にする）ことができます。これによって、ビデオやアニメーションでのレイヤーの始点と終点が変更されます。表示される最初のフレームはインポイントと呼ばれ、最後のフレームはアウトポイントと呼ばれます。レイヤーデュレーションバー全体を、タイムラインの別の位置にドラッグすることもできます。

1. アニメーションパネルでレイヤーを選択します。
2. 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤーのインポイントとアウトポイントを指定するには、レイヤーデュレーションバーの始点または終点をドラッグしま

す。

- レイヤーデュレーションバーを、タイムライン上でレイヤーを表示したい位置にドラッグします。

注意： レイヤーデュレーションバーをトリミングした後でバーをドラッグすることをお勧めします。



レイヤー（タイムラインモード）のデュレーションバーを選択してドラッグ

- 現在の時間インジケーターを新しいインポイントまたはアウトポイントとするフレームまで移動し、アニメーションパネルメニューから、「インポイントを現在の時間へトリミング」または「アウトポイントを現在の時間へトリミング」を選択します。

これにより、現在の時間インジケーターからレイヤーの始点または終点までのフレームが隠されてレイヤーデュレーションが短縮されます。レイヤーデュレーションバーの両端を伸ばすと、隠されたフレームが表示されます。

- キーフレームを使用して、特定の時間やフレームのレイヤーの不透明度を変更します。

注意： レイヤーのフッテージを削除するには、「ワークエリアをリフト」コマンドを使用します。すべてのビデオまたはアニメーションレイヤーから指定したデュレーション部分を削除するには、「ワークエリアを抽出」コマンドを使用します。

ビデオレイヤーのトリミングまたは移動（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

ビデオまたはアニメーションレイヤーの最初または最後でフレームを非表示にするには、レイヤーをトリミングします。別の時点でビデオを開始または終了するには、ビデオレイヤーを移動します。

ビデオレイヤーを移動した場合、ファイルを保存すると変更が確定されます。ただし、ビデオをトリミングした場合は、レイヤーデュレーションバーの両端を再度伸ばすと、ビデオを復元できます。

1. アニメーションパネルまたはレイヤーパネルで、編集するレイヤーを選択します。
2. 現在の時間インジケーターを、新しいインポイントまたはアウトポイントとするフレーム（または時間）まで移動します。
3. アニメーションパネルメニューで、次のいずれかのオプションを選択します。

   インポイントを現在の時間へ移動　レイヤーのインポイントが、現在の時間インジケーターの位置に移動します。

   アウトポイントを現在の時間へ移動　レイヤーのアウトポイントが、現在の時間インジケーターの位置に移動します。

   インポイントを現在の時間へトリミング　現在の時間インジケーターからレイヤーの最初までの範囲を一時的に非表示にします。

   アウトポイントを現在の時間へトリミング　現在の時間インジケーターからレイヤーの最後までの範囲を一時的に非表示にします。

注意： 「ワークエリアをリフト」コマンドを使用して、レイヤーのフレームを非表示にしたり、「ワークエリアを抽出」コマンドを使用して、ビデオやアニメーションのすべてのレイヤーから特定のデュレーションを非表示にすることもできます。

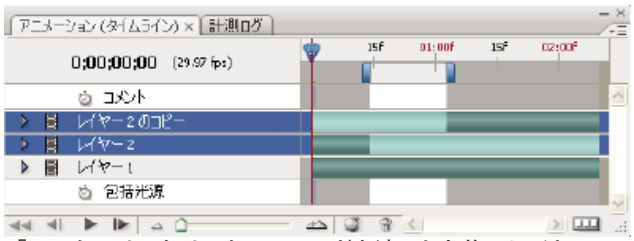
ワークエリアをリフト（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

選択したレイヤーのフッテージの指定したデュレーション部分を削除し、その部分と同じデュレーションを空白として残すことができます。

1. 編集するレイヤーを選択します。
2. アニメーションパネルで、削除するために選択したレイヤーのデュレーションを指定するためのワークエリアを設定します。
3. アニメーションパネルメニューから「ワークエリアをリフト」を選択します。

「ワークエリアをリフト」コマンドを適用する前のレイヤー



「ワークエリアをリフト」コマンドを適用した後のレイヤー

ワークエリアを抽出（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

ビデオの一部を削除して時間のギャップを自動的に削除するには、「ワークエリアを抽出」コマンドを使用します。残りの内容は新しいビデオレイヤーにコピーされます。

1. 編集するレイヤーを選択します。
2. アニメーションパネルで、削除するビデオまたはアニメーションのデュレーションを指定するためのワークエリアを設定します。
3. アニメーションパネルメニューから「ワークエリアを抽出」を選択します。

ビデオレイヤーを分割（Photoshop Extended）

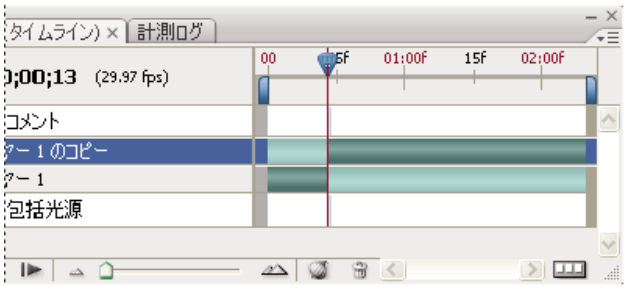
ページの先頭へ

ビデオレイヤーを、指定したフレームの位置で 2 つの新たなビデオレイヤーに分割できます。

1. アニメーションパネルからビデオレイヤーを選択します。
2. 現在の時間インジケーターをビデオレイヤーを分割する時間またはフレーム番号まで移動します。
3. パネルメニューのアイコン をクリックし、「レイヤーを分割」を選択します。

   選択したビデオレイヤーが複製され、アニメーションパネルの元のビデオレイヤーのすぐ上に表示されます。元のレイヤーは最初から現在の時間までにトリミングされ、複製レイヤーは最後から現在の時間までにトリミングされます。

「レイヤーを分割」コマンドを使用する前の元のレイヤー



「レイヤーを分割」コマンドを使用した後に 2 つになったレイヤー

ビデオやアニメーションのレイヤーのグループ化（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

ビデオやアニメーションに追加したレイヤーが多くなるにしたがって、レイヤーを階層化して整理したい場合があります。最も簡単な方法の 1 つは、レイヤーをグループ化することです。Photoshop では、ビデオやアニメーションのフレームをグループ化されたレイヤーで保持できます。

さらに、レイヤーのグループをグループ化することもできます。レイヤーを入れ子にして複雑な階層を作成するのに加えて、レイヤーのグループをグループ化することによって、グループ化されたすべてのレイヤーの不透明度を同時にアニメーション化することができます。アニメーションパネルには、グループ化されたグループに共通する不透明度のレイヤープロパティが表示されます。

Photoshop でのビデオレイヤーのグループ化は、Adobe After Effects のプレコンポーズに似ています。

- レイヤーパネルで、複数のレイヤーを選択し、次のいずれかの操作を行います。
  - レイヤー／レイヤーをグループ化を選択します。
  - レイヤー／スマートオブジェクト／スマートオブジェクトに変換を選択します。

ビデオレイヤーをラスタライズ（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

ビデオレイヤーをラスタライズすると、選択したレイヤーがアニメーションパネルで現在選択されているフレームに統合されます。一度に複数のビデオレイヤーをラスタライズできますが、現在のフレームとして指定することができるのは最上位のビデオレイヤーだけです。

1. レイヤーパネルでビデオレイヤーを選択します。
2. アニメーションパネルで、ビデオレイヤーをラスタライズしたときに保持するフレームまで現在の時間インジケーターを移動します。
3. 次のいずれかの操作を実行します。
   - レイヤー／ラスタライズ／ビデオを選択します。
   - レイヤー／ラスタライズ／レイヤーを選択します。

   注意： 一度に複数のビデオレイヤーをラスタライズするには、レイヤーパネルですべてのラスタライズするレイヤーを選択し、保持したいフレームまで現在の時間インジケーターを移動し、レイヤー／ラスタライズ／レイヤーを選択します。

- スマートオブジェクトについて
- ビデオファイルと画像シーケンスの読み込み（Photoshop Extended）
- ビデオまたは画像シーケンスの配置（Photoshop Extended）
- ビデオレイヤーでのフッテージの置換（Photoshop Extended）

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

ビデオとアニメーションの保存と書き出し（CS5）

ビデオおよびアニメーションの書き出し形式
アニメーションフレームの最適化
フレームのレイヤーへの統合
ビデオファイルまたは画像シーケンスの書き出し
QuickTime ムービー設定の指定（Photoshop Extended）

ビデオおよびアニメーションの書き出し形式

ページの先頭へ

アニメーションを GIF ファイルとして保存し、Web で表示することができます。Photoshop Extended では、ビデオとアニメーションを QuickTime ムービーまたは PSD ファイルとして保存できます。作業内容をビデオとして使用しない場合は、編集内容が保持され、Adobe デジタルビデオアプリケーションや多くのモーションピクチャ編集アプリケーションでサポートされている形式で保存することができる PSD ファイルとして保存するのが最適です。

アニメーションフレームの最適化

ページの先頭へ

アニメーションの作成を完了したら、Web ブラウザーに効率的にダウンロードできるよう、最適化してください。アニメーションの最適化には次の 2 つの方法を使用します。

- フレーム間で変更される領域のみを含むようにフレームを最適化します。この操作により、アニメーション GIF ファイルのファイルサイズが大幅に削減されます。
- アニメーションを GIF 画像として保存する場合には、他の GIF 画像の保存でも行う最適化を実行します。特殊なディザテクニックをアニメーションに適用して、ディザパターンがすべてのフレーム間で一貫性を保ち、再生中にちらつきが起こらないようにできます。このような高度な最適化機能が適用されるので、標準の GIF 画像よりアニメーション GIF を最適化する方が時間がかかる場合があります。

アニメーションでカラーを最適化する場合は、最適化パレットの減色アルゴリズムポップアップメニューで使用中のカラーに合わせて割り付ける、知覚的または特定を使用します。これによって、フレーム全体でカラーの一貫性が保たれます。

1. （Photoshop Extended）アニメーションパネルがフレームモードになっていることを確認してください。
2. アニメーションパネルメニューから「アニメーションを最適化」を選択します。
3. 次のオプションを設定します。

   バウンディングボックス　各フレームで、直前のフレームから変更された部分だけが切り抜かれます。このオプションを使用して作成したアニメーションファイルは、サイズは小さくなりますが、このオプションをサポートしない編集アプリケーションでは互換性がありません。このオプションは初期設定で選択されており、使用を推奨しています。

   重複ピクセルの削除　直前のフレームから変更のないピクセル部分が、フレーム内で透明になります。重複ピクセルの削除を実行するには、Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスの「透明部分」オプションを選択する必要があります。このオプションは初期設定で選択されており、使用を推奨しています。

   注意：　「重複ピクセルの削除」オプションを使用する場合は、フレームの処理方法を「自動」に設定してください。（フレーム処理方法の選択を参照してください）。
4. 「OK」をクリックします。

フレームのレイヤーへの統合

ページの先頭へ

フレームをレイヤーに統合すると、ビデオレイヤーの各フレームに対して単一のレイヤーが作成されます。このオプションは、各ビデオフレームを個別の画像ファイルとして書き出す場合や、静止オブジェクトのビデオを画像のスタックで使用する場合などに便利です。

1. アニメーションパネルまたはレイヤーパネルで、ビデオレイヤーを選択します。
2. アニメーションパネルのパネルメニューから「フレームをレイヤーに統合」を選択します。

ビデオファイルまたは画像シーケンスの書き出し

ページの先頭へ

Photoshop の標準バージョンでは、QuickTime または画像シーケンスを書き出すことができます。Photoshop Extended では、タイムラインアニメーションのビデオレイヤーを書き出すこともできます。

画像シーケンスのビデオについては、www.adobe.com/go/vid0026_jp を参照してください。

1. ファイル／書き出し／ビデオをレンダリングを選択します。
2. ビデオをレンダリングダイアログボックスで、ビデオまたは画像シーケンスの名前を入力します。
3. 「フォルダーを選択」ボタンをクリックし、書き出されたファイルがある場所に移動します。

   書き出したファイルを入れるフォルダーを作成するには、「新規サブフォルダーを作成」オプションを選択し、サブフォルダー名を入力します。

4. 「ファイルオプション」で「QuickTime 書き出し」または「画像シーケンス」を選択します。ポップアップメニューからファイル形式を選択します。
5. （オプション）「設定」をクリックして、ファイル形式に固有のオプションを指定します。
6. （オプション）手順 4 で「画像シーケンス」を選択した場合、開始番号と桁数を指定します（これらのオプションで、書き出されたファイルに番号を付ける方式を指定します）。書き出したファイルのピクセル寸法を指定するには、サイズポップアップメニューを使用します。
7. 「範囲」の下で次のいずれかのオプションを選択します。

   すべてのフレーム　Photoshop ドキュメントのすべてのフレームがレンダリングされます。

   インフレームとアウトフレーム　レンダリングされる一連のフレームを指定します。

   現在選択しているフレーム　アニメーションパネルのワークエリアバーで選択されているフレームがレンダリングされます。

8. （オプション）レンダリングオプションを指定します。

   アルファチャンネル　アルファチャンネルのレンダリング方法を指定します。（このオプションは、PSD や TIFF などのアルファチャンネルをサポートする形式でのみ使用できます。）アルファチャンネルを無視する場合は「なし」を選択し、チャンネルを含める場合は「ストレート - マットなし」を選択し、マットカラーとカラーチャンネルを混合する場合は合成オプションのいずれかを選択します。

   フレームレート　ビデオまたはアニメーションに毎秒作成されるフレームの数を決定します。「ドキュメントのフレームレート」オプションでは Photoshop のレートが反映されます。別のビデオ規格（例えば、NTSC から PAL）に書き出す場合、ポップアップメニューから適切なレートを選択します。

9. 「レンダリング」をクリックします。

QuickTime 書き出しファイル形式

3G　第 3 世代のモバイル機器向けに開発されたファイル形式。

FLC　ワークステーション、Windows、Mac OS で、コンピューター生成したアニメーションを再生するためのアニメーション形式。この形式は FLI とも呼ばれます。

Flash ビデオ（FLV）　Adobe® Flash® ビデオは、Adobe 形式で、Web および他のネットワーク上でオーディオおよびビデオをストリーミングします （この形式を使用するには、まず FLV QuickTime エンコーダーをインストールする必要があります）。

QuickTime ムービー　複数のコーデックを含む Apple 社のマルチメディアアーキテクチャ（オーディオを書き出すには、この形式を使用する必要があります）。

AVI　AVI（Audio Video Interleave）は、Windows コンピューターでのオーディオ / ビデオ用の標準ファイル形式です。

DV ストリーム　イントラフレーム圧縮を使用するビデオ形式。FireWire（IEEE 1394）インターフェイスを使用してビデオをノンリニア編集システムに変換します。

画像シーケンス　1 つのフォルダー内に含めることができる静止画像のシーケンスで、同じ数値またはアルファベットのファイル名（Sequence1、Sequence2、Sequence3 など）のパターンを使用します。

MPEG-4　様々な帯域幅でオーディオおよびビデオを配信するためのマルチメディア標準。

注意：　Photoshop では、Avid® AVR コーデックなどの他のサードパーティ形式をサポートしていますが、必須の QuickTime コーデックをインストールする必要があります。

QuickTime キーフレームについて

QuickTime の用語では、キーフレームという語は Photoshop のアニメーションキーフレームとは少し異なる意味を表します。QuickTime では、キーフレームはムービーに定期的な間隔で発生し、完全なフレームとして保存されます。キーフレーム間にある中間フレームは、前のフレームと比較され、変更されたデータのみ保存されます。キーフレームを使用すると、ムービーのサイズが大幅に縮小し、ムービーの編集およびレンダリングに必要なメモリが大幅に増加します。キーフレーム間隔を短くすると、シークタイムやリバース再生は速くなりますが、ファイルサイズは大幅に大きくなります。

3G 書き出し設定

3G 設定について詳しくは、Apple 社の Web サイトで「3G」を検索してください。

ファイルフォーマット 3GPP および 3GPP2 は、第 3 世代高速ワイヤレスネットワークでのマルチメディアの作成、配信、再生向けの標準です。3GPP は GSM ネットワーク用のフォーマット、3GPP2 は CDMA 2000 ネットワーク用のフォーマットです。3GPP（Mobile MP4）、3GPP2（EZ ムービー）、AMC（EZ ムービー）は特定のネットワーク向けです。「3GPP（Mobile MP4）」は NTT DoCoMo の 3G サービス「i モーション」用のフォーマットです。「3GPP2（EZ ムービー）」は、KDDI の 3G ネットワークサービス用のフォーマットです。「AMC（EZ ムービー）」は AMC 対応電話機を使用している KDDI 加入者用のフォーマットです。

ビデオ ファイルフォーマットメニューの下のポップアップメニューから「ビデオ」を選択し、以下を指定します。

ビデオフォーマット ビデオの書き出しで使用するコーデックを選択します。ソースムービーのビデオトラックが 1 つだけで、それが圧縮済みの場合は、ビデオが再度圧縮されないように「そのまま」を選択することができます。

データレート 1 秒間に再生するキロビット数（kbps）を指定します。通常、kbps を大きくするほど、ムービーの品質が良くなります。ただし、再生を最適化するために、選択したデータレートが利用できる帯域幅を超えないようにしてください。

最適化 ビデオフォーマットメニューから「H.264」を選択した場合に使用する配信方法を指定し、「ビデオオプション」をクリックして「最高品質」を選択します。この設定により、選択したデータレートが上下にどれくらい変化する可能性があるかがコーデックに通知されます。

画像サイズ ファイルを携帯電話に送信するための標準を指定します。「現在のサイズ」ではソースのサイズがそのまま保持されます。結果のファイルは携帯電話で再生できない場合があります。メニューに表示されないサイズを指定する場合は、「カスタム」を選択します。

指定のアスペクト比を保持 画像サイズを変更する場合、ムービーを新しいサイズに調整する必要があるときにオプション値を指定します。「レターボックス」では、ソースを比例的にサイズ調整してクリーンアパーチャに収まるようにし、必要に応じて上下または両側に黒いバーを追加します。「切り取る」では、クリーンアパーチャに合わせて中央揃え、サイズ調整、およびトリムを行います。

フレームレート 再生時のフレーム数 / 秒（fps）を指定します。多くの場合、ソースの fps の約数を選択すると、ビデオの画質が向上します。例えば、ソースを 30fps で取り込んだ場合は、フレームレートとして 10 または 15 を選択します。ソース素材よりも大きなレートを選択しないでください。

キーフレーム 書き出したビデオでキーフレームを作成する回数を指定します。キーフレームの数が多い（小さな数値を指定する）ほど、ビデオの品質が良くなりますが、ファイルは大きくなります。

ビデオオプション 「ビデオオプション」をクリックすると、3G 詳細ビデオ設定ダイアログボックスが開きます。ビデオに応じて、ストリーミング時に失われたパケットを回復するためにビデオフレーム内に再同期マーカーを追加するかどうかを指定できます。H.264 ビデオでは、「高速エンコード（1 回実行）」を選択することにより、圧縮プロセス（プレビュー目的など）を高速化できます。初期設定オプションである「最高品質（複数回実行）」では、データを最高の品質で圧縮するのに必要なパスの数がコーデックによって判別されます。

オーディオ Photoshop Extended では、書き出された 3G ファイルにオーディオが含まれていないので、オーディオオプションはすべて無効です。

テキスト Photoshop Extended では、書き出された 3G ファイルにテキストトラックが含まれていないので、テキストオプションはすべて無効です。

ストリーミング ファイルフォーマットメニューの下のポップアップメニューから「ストリーミング」を選択し、以下を指定します。

ストリーミングを使用 QuickTime Player への RTSP ストリーミング用のファイルを作成します。このオプションを選択すると、ヒントトラック（ファイルのストリーミングに必要な命令）が作成されます。

サーバー用に最適化 サーバーでのファイル処理速度が向上しますが、ファイルのサイズが大きくなります。

詳細 ファイルフォーマットメニューの下のポップアップメニューから「詳細」を選択し、以下を指定します。

配信を制限 ダウンロードしたファイルを端末で再生できる回数を指定します。特定の日数が経過したとき、または指定した日付になったときにファイルの有効期限が切れるようにすることもできます。ファイルが Mobile MP4 または EZ ムービーフォーマットである場合は、配信を制限して、特定の端末のファイルを他の端末に送信またはコピーされるのを禁止できます。

ムービーを断片化 HTTP を利用してファイルを小さい断片としてダウンロードすることで、再生開始時間を短縮し、大きなファイルでも端末で再生できるようにします（端末では、ムービー全体を一度に再生できず、ムービーの断片でないと利用できません）。

FLC 書き出し設定

以下のオプションは FLC 書き出し設定ダイアログボックスで使用できます。

カラーテーブル 書き出したムービーで Windows システムカラーまたは Mac OS システムカラーが使用するカラーテーブルを指定します。

動作 再生のフレームレートを設定します。

AVI 書き出しの設定の指定

1. ビデオをレンダリングダイアログボックスで、「QuickTime 書き出し」を選択し、ポップアップメニューから「AVI」を選択し

ます。

2. 「設定」をクリックします。
3. AVI 設定ダイアログボックスで、「ビデオ」が選択されていることを確認します。

   注意： Photoshop Extended では、書き出された AVI ファイルにオーディオが含まれていないため、サウンドオプションは無効になります。

4. 「ビデオ」の下の「設定」をクリックし、以下を設定します。

   圧縮の種類 ビデオの圧縮に使用するビデオ圧縮プログラム（コーデック）を選択します。

   フレーム / 秒 1 秒間に表示される独立した画像の数を指定します。NTSC は標準のビデオ形式で 29.97fps です。PAL はヨーロッパのビデオ形式で 25fps です。フィルムの標準は 24fps です。QuickTime ムービーは、帯域幅と CPU の要件を減らすために、低めのフレームレートで作成されることもあります。

   ムービーのフレームレートを高くするとモーションは良くなりますが、ファイルのサイズが大きくなります。ムービーの現在のフレームレートよりも低いフレームレートを選択すると、一部のフレームが削除されます。ムービーの現在のフレームレートよりも高い数値を選択すると、既存のフレームが複製されます（ファイルサイズは大きくなる上、品質は向上しないため、推奨できません）。多くの場合、ソースの fps の約数を選択すると、ビデオの画質が向上します。例えば、ソースを 30fps で取り込んだ場合は、フレームレートとして 10 または 15 を選択します。ソース素材よりも大きなレートを選択しないでください。

   キーフレーム単位 キーフレームの頻度を指定します。キーフレームの数が多い（小さな数値を指定する）ほど、ビデオの品質が良くなりますが、ファイルは大きくなります。一部の圧縮プログラムでは、フレーム間の画像の変化があまりにも大きくなると追加のフレームが自動的に挿入されます。通常、5 秒ごとにキーフレーム 1 つが妥当です（1 秒あたりのフレーム数に 5 を乗じます）。RTSP ストリーミング用のファイルを作成する場合に、配信ネットワークの信頼性に不安があるときは、キーフレームの頻度を 1 秒または 2 秒ごとにキーフレーム 1 つに増やすことをお勧めします。

   データレートの制限 1 秒間に再生するキロビット数（kbps）を指定します。通常、kbps を大きくするほど、ムービーの品質が良くなります。ただし、再生を最適化するために、選択したデータレートが利用できる帯域幅を超えないようにしてください。

   深さ 書き出すビデオに含める色数を指定します。このポップアップメニューは、選択したコーデックがサポートする色数が 1 つのみである場合は、使用できません。

   画質 スライダーをドラッグするか値を入力して、書き出したビデオの画質（およびそのファイルサイズ）を調整します。取り込みと書き出しの両方に同じコーデックを使用している場合、シーケンスのプレビューを描画するときは、書き出しの画質設定と元の取り込みの画質設定を一致させることで描画時間を節約できます。元の取り込みの画質より高い画質を設定しようとしても、画質は変わらずに描画時間が長くなる場合があります。

   スキャンモード 書き出したムービーにフィールドを含めるか（インターレース）含めないか（プログレッシブ）を指定します。

   アスペクト比 書き出したムービーの縦横比として 4:3 または 16:9 を指定します。

   オプション （Intel Indeo® Video 4.4 のみ）Intel Indeo® Video 4.4 コーデックの圧縮、透明オプション、アクセスキーを設定します。

DV ストリームの書き出し設定

DV 書き出し設定ダイアログボックスで以下の設定を使用できます。

DV フォーマット 書き出したビデオの DV フォーマットまたは DVCPRO フォーマットを指定します。

ビデオフォーマット 放送用ビデオフォーマットとして NTSC または PAL を指定します。

スキャンモード 書き出したムービーにインターレースフィールドを含めるか、フィールドを含めないか（プログレッシブスキャン）を指定します。

アスペクト比 縦横比として 4:3 または 16:9 を指定します。

指定のアスペクト比を保持 ムービーを新しいピクセル寸法に合わせて調整する必要があるときにオプション値を指定します。「レターボックス」では、ソースを比例的にサイズ調整してクリーンアパーチャに収まるようにし、必要に応じて上下または両側に黒いバーを追加します。「切り取る」では、クリーンアパーチャに合わせて中央揃え、サイズ調整、およびトリムを行います。

注意： DV 書き出し設定ダイアログボックスにはオーディオオプションが含まれていますが、Photoshop Extended では DV ファイルのオーディオの書き出しは行われません。

QuickTime 書き出しの画像シーケンスの設定

通常、QuickTime はビデオファイルの書き出しに使用されます。ただし、QuickTime 書き出しポップアップメニューから「画像シーケンス」を選択することもできます。「設定」をクリックして、次のオプションにアクセスします。

フォーマット　書き出される画像のファイル形式を選択します。

フレーム / 秒　画像シーケンスのフレームレートを設定します。

数字の前にスペースを挿入　画像ファイル名の名前と生成番号の間にスペースを挿入します。

オプション　「オプション」ボタン（使用できる場合）をクリックし、ファイル形式に固有のオプションを設定します。
ファイル形式別の書き出しオプションについて詳しくは、画像の保存と書き出しとファイル形式も参照してください。

MPEG-4 書き出し設定の指定（Photoshop Extended）

1. ビデオをレンダリングダイアログボックスで、「QuickTime 書き出し」を選択し、ポップアップメニューから「MPEG-4」を選択します。「設定」をクリックします。
2. MPEG-4 書き出し設定ダイアログボックスで、ファイルフォーマットメニューから「MP4」または「MP4（ISMA）」を選択します。MP4（ISMA）フォーマットでは、ISMA メンバーにより製造された機器での操作可能性を確保します。
3. 「ビデオ」の下で以下を指定します。

   ビデオフォーマット　ビデオを圧縮するためのコーデックを選択します。最低のデータレート（または最小ファイル）で最高の品質を得るには、H.264 を推奨します。MPEG-4 ビデオに対応した装置でファイルを再生する必要がある場合は、対象となる装置に応じて、「MPEG-4 標準品質」または「MPEG-4 高品質」を選択します。ソースムービーのビデオトラックが圧縮済みの場合は、「そのまま」を選び、ビデオが再度圧縮されないようにすることができます。

   データレート　1 秒間に再生するキロビット数（kbps）を指定します。通常、kbps を大きくするほど、ムービーの品質が良くなります。ただし、再生を最適化するために、選択したデータレートが利用できる帯域幅を超えないようにしてください。

   最適化　選択したデータレートが上下にどれくらい変化する可能性があるかを指定します。このオプションは、ファイルフォーマットメニューから「MP4」を選択して、ビデオフォーマットメニューから「H.264」を選択し、「ビデオオプション」をクリックして「最高品質」を選択した場合に使用できるようになります。

   画像サイズ　書き出した画像のピクセル寸法を指定します。「現在のサイズ」では、ソースのサイズがそのまま保持されます。画像サイズメニューに表示されないサイズを指定する場合は、「カスタム」を選択します。

   指定のアスペクト比を保持　ムービーを新しいピクセル寸法に合わせて調整する必要があるときにオプション値を指定します。「レターボックス」では、ソースを比例的にサイズ調整してクリーンアパーチャに収まるようにし、必要に応じて上下または両側に黒いバーを追加します。「切り取る」では、クリーンアパーチャに合わせて中央揃え、サイズ調整、およびトリムを行います。「サイズ内に収める」では、必要に応じて最も長い側が収まるようにサイズ調整して、対象のサイズに調整します。

   フレームレート　書き出したビデオの再生用フレームレートを指定します。通常、ソースのフレーム数 / 秒（fps）の約数を選択すると、ビデオの画質が向上します。例えば、ソースを 30fps で取り込んだ場合は、フレームレートとして 10 または 15 を選択します。ソース素材よりも大きなレートを選択しないでください。

   キーフレーム　書き出したビデオでキーフレームを自動的に生成するか、キーフレームを作成する回数を指定します。キーフレームの数が多い（小さな数値を指定する）ほど、ビデオの品質が良くなりますが、ファイルは大きくなります。
4. （MP4 ファイル形式のみ）「ビデオオプション」をクリックし、以下を指定します。

   再同期マーカー　（「MPEG-4 標準品質」または「MPEG-4 高品質」のみ）ビデオビットストリームで再同期マーカーを使用します。これにより、送信エラーで失われた同期を回復できます。

   プロファイルの制限　（「H.264」のみ）1 つ以上の標準のプロファイルに適合する装置でビデオファイルを再生する必要がある場合は、それらのプロファイルを選択します。

   エンコーディングモード　（「H.264」のみ）最良の品質を得るか、エンコーディングの速度を優先するかを選択します。

ページの先頭へ

QuickTime ムービー設定の指定（Photoshop Extended）

1. ビデオをレンダリングダイアログボックスで、「QuickTime 書き出し」を選択し、ポップアップメニューから「QuickTime ムービー」を選択します。
2. 「設定」をクリックします。
3. ムービー設定ダイアログボックスで、「ビデオ」が選択されていることを確認します。

   注意：　ムービー設定ダイアログボックスにはサウンドオプションも表示されますが、現在のオーディオ設定は調整できません。書き出したファイルにオーディオを含めるには、ビデオレイヤーのオーディオをプレビュー（Photoshop Extended）を参照してください。

4. 「ビデオ」の下のボタンをクリックし、以下を設定します。

   設定 標準ビデオ圧縮設定ダイアログボックスを開いて、ビデオの圧縮および関連オプションを設定できます。

   フィルター ビデオフィルターの選択ダイアログボックスを開いて、組み込まれている QuickTime ビデオ効果を適用できます。

   サイズ エクスポートサイズの設定ダイアログボックスを開いて、書き出したビデオのピクセル寸法を指定できます。

5. （オプション）ムービーをインターネットを通じて配信する場合は、「インターネットストリーミングを準備」を選択して、以下のいずれかを選択します。

   ファストスタート ムービーがユーザーのコンピューターのハードディスクに完全にダウンロードされる前に Web サーバーから再生を開始するように設定します。

   ファストスタート - 圧縮ヘッダー 情報を損失することなくムービーのヘッダーを圧縮し、ムービーがユーザーのコンピューターのハードディスクに完全にダウンロードされる前に Web サーバーから再生を開始するように設定します。

   ヒントストリーミング QuickTime Streaming Server によってムービーをストリーミングするように設定します。

QuickTime 標準ビデオ圧縮設定

以下は、標準ビデオ圧縮設定ダイアログボックスで使用できるオプションです。

圧縮の種類 ファイルを書き出すときに適用するコーデックを選択します。

動作 フレーム数 / 秒（fps）を選択してビデオのフレームレートを指定します。コーデックによっては、サポートするフレームレートが制限されます。ソースクリップの元のフレームレートに応じて、フレームレートを上げるとモーションが滑らかになる場合がありますが、必要なディスク容量が増えます。可能な場合は、キーフレームを生成する回数を指定します（QuickTime キーフレームについてを参照してください）。

データレート データレートを選択（選択した圧縮プログラムで選択できる場合）または入力し、書き出したビデオの再生時に生成されるビデオデータの量の上限を指定します。

圧縮プログラム 選択したコーデック別の圧縮プログラムのオプションを設定します。圧縮プログラムの詳細オプションを指定するには、「オプション」（使用できる場合）をクリックします。色数メニューが使用できる場合、書き出したビデオに含める色の数を選択します（このポップアップメニューは、選択したコーデックがサポートする色数が 1 つのみである場合は、使用できません）。

圧縮プログラムスライダーをドラッグするか値を入力して、書き出したビデオの画質を調整します。その結果、ファイルサイズを調整することにもなります。取り込みと書き出しの両方に同じコーデックを使用している場合、シーケンスのプレビューを描画するときは、書き出しの画質設定と元の取り込みの画質設定を一致させることで描画時間を節約できます。元の取り込みの画質より高い画質を設定しようとしても、画質は変わらずに描画時間が長くなる場合があります。

注意： コンポーネントビデオコーデックの圧縮プログラムオプションは使用できません。

QuickTime ムービーサイズ設定

以下の設定は、エクスポートサイズの設定ダイアログボックスで使用できます。

サイズ 書き出したムービーのフレームサイズを指定します。サイズポップアップメニューに表示されていないフレームサイズを指定する場合は、「カスタム」を選択し、幅と高さの値を入力します。

指定のアスペクト比を保持 ムービーを新しいフレームサイズに合わせて調整する必要があるときにオプション値を指定します。「レターボックス」では、ソースを比例的にサイズ調整してクリーンアパーチャに収まるようにし、必要に応じて上下または両側に黒いバーを追加します。「切り取る」では、クリーンアパーチャに合わせて中央揃え、サイズ調整、およびトリムを行います。「サイズ内に収める」では、必要に応じて最も長い側が収まるようにサイズ調整して、対象のサイズに調整します。

ソースビデオをデインターレース処理 各インターレースビデオフレームの 2 つのフィールドをデインターレース処理します。

- Web 用の画像の最適化
- GIF および PNG-8 最適化オプション
- 画像のスタック（Photoshop Extended）
- 画像の保存と書き出し
- ビデオフッテージの変換（Photoshop Extended）

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

ビデオファイルと画像シーケンスの読み込み（Photoshop Extended）

ビデオファイルのオープンまたは読み込み（**Photoshop Extended**）
画像シーケンスの読み込み（**Photoshop Extended**）
ビデオまたは画像シーケンスの配置（**Photoshop Extended**）
ビデオレイヤーでのフッテージの再読み込み（**Photoshop Extended**）
ビデオレイヤーでのフッテージの置換（**Photoshop Extended**）
ビデオフッテージの変換（**Photoshop Extended**）

ビデオファイルのオープンまたは読み込み（Photoshop Extended）

トップへ戻る

Photoshop Extended では、ビデオファイルを直接開いたり、開いているドキュメントにビデオを追加したりできます。ビデオを読み込むと、画像フレームはビデオレイヤーで参照されます。

ビデオレイヤーの操作に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0027_jp を参照してください。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - ビデオファイルを直接開くには、ファイル／開くを選択します。
   - 開いているドキュメントにビデオを追加するには、レイヤー／ビデオレイヤー／新規ビデオレイヤーをファイルから作成を選択します。
2. 開くダイアログボックスの「ファイルの種類」（Windows）または「選択対象」（Mac OS）で、「すべての形式」（Windows）、「すべての読み込み可能なドキュメント」（Mac OS) または「QuickTime ムービー」を選択します。
3. ビデオファイルを選択し、「開く」をクリックします。

ビデオファイルを Bridge から直接開くこともできます。この場合は、ビデオファイルを選択し、ファイル／アプリケーションを指定して開く／Adobe Photoshop を選択します。

画像シーケンスの読み込み（Photoshop Extended）

トップへ戻る

参照先のフォルダーから画像シーケンスファイルを読み込むと、各画像はビデオレイヤーのフレームになります。

画像シーケンスのビデオについては、www.adobe.com/go/vid0026_jp を参照してください。

1. 画像ファイル群が 1 つのフォルダーに格納され、順番に名前が付いていることを確認します。

   このフォルダーには、フレームとして使用する画像だけが含まれている必要があります。アニメーションの作成時に、すべてのファイルのピクセル寸法が揃っている場合、アニメーションファイルとして好ましい結果が得られます。アニメーションのフレームの順序を保つには、ファイルにアルファベット順または数字順の名前を付けておきます。例えば、ドキュメント名001、ドキュメント名002、ドキュメント名003 などの名前を付けると、順序が保てます。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 画像シーケンスを直接開くには、ファイル／開くを選択します。
   - 開いているドキュメント内に画像シーケンスを読み込むには、レイヤー／ビデオレイヤー／新規ビデオレイヤーをファイルから作成を選択します。
3. ダイアログボックスで、画像シーケンスファイルがあるフォルダーに移動します。
4. 1 つのファイルを選択し、「画像シーケンス」チェックボックスを選択して、「開く」をクリックします。
   注意： 画像シーケンスの複数のファイルを選択すると、「画像シーケンス」チェックボックスが無効になります。
5. フレームレートを指定して「OK」をクリックします。

ビデオまたは画像シーケンスの配置（Photoshop Extended）

トップへ戻る

ドキュメントに読み込むビデオまたは画像シーケンスを変形したい場合は、「配置」コマンドを使用します。配置されたビデオフレームは、スマートオブジェクトに変換されます。ビデオをスマートオブジェクトに変換した後で、アニメーションパネルを使用してフレーム間を移動したり、スマートフィルターを適用したりすることができます。
注意： スマートオブジェクト内のビデオフレームに直接ペイントしたり、フレームを複製したりすることはできません。ただし、スマートオブジェクトに重ねて空白のビデオレイヤーを追加し、空白のフレームにペイントすることは可能です。コピースタンプツールで「すべてのレイ

ヤー」オプションを指定し、空白のフレームにペイントすることもできます。これによって、スマートオブジェクト内のビデオをコピー元として使用できます。

1. ドキュメントを開いた状態で、ファイル／配置を選択します。
2. 配置ダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。
   - ビデオファイルを選択し、「配置」をクリックします。
   - 1 つの画像シーケンスファイルを選択し、「画像シーケンス」チェックボックスを選択して、「配置」をクリックします。

     注意： すべての画像シーケンスファイルが 1 つのフォルダーに格納されていることを確認してください。
3. （オプション）コントロールポイントを使用して、読み込んだコンテンツを拡大・縮小、回転、移動またはワープします。
4. オプションバーの確定ボタン をクリックし、ファイルを配置します。

Adobe Bridge から直接ビデオを配置することもできます。ビデオファイルを選択し、ファイル／配置／Photoshop 内を選択します。

ビデオレイヤーでのフッテージの再読み込み（Photoshop Extended）

トップへ戻る

ビデオレイヤーのソースファイルが別のアプリケーションで変更された場合は、その変更されたソースファイルを参照するビデオレイヤーを含むドキュメントを開いたときに、フッテージが再読み込みされて更新されます。ドキュメントが開いているときにソースファイルが変更された場合は、「フレームを再読み込み」コマンドを使用してアニメーションパネルの現在のフレームを再読み込みして更新できます。ビデオレイヤー内を移動するには、アニメーションパネルの次のフレームを選択ボタン、前のフレームを選択ボタンまたは再生ボタンを使用します。

ビデオレイヤーでのフッテージの置換（Photoshop Extended）

トップへ戻る

Photoshop Extended では、ソースを移動または名前変更した場合でも、ビデオレイヤーとソースファイルとのリンクが保持されます。何らかの理由でリンクが解除された場合は、警告アイコン がレイヤーパネルのそのレイヤー上に表示されます。ビデオレイヤーをソースファイルに再リンクするには、「フッテージを置き換え」コマンドを使用します。このコマンドでは、ビデオレイヤー内のビデオや画像シーケンスのフレームを、別のソースのビデオや画像シーケンスのフレームに置き換えることもできます。

1. アニメーションパネルまたはレイヤーパネルで、ソースファイルに再リンクするビデオレイヤーまたは内容を置き換えるビデオレイヤーを選択します。
2. レイヤー／ビデオレイヤー／フッテージを置き換えを選択します。
3. 開くダイアログボックスで、ビデオまたは画像シーケンスファイルを選択し、「開く」をクリックします。

ビデオフッテージの変換（Photoshop Extended）

トップへ戻る

ビデオフッテージの変換

Photoshop Extended では、開いたビデオまたは読み込んだビデオのアルファチャンネルやフレームレートを変換する方法を指定できます。

1. アニメーションパネルまたはレイヤーパネルで、変換するビデオレイヤーを選択します。
2. レイヤー／ビデオレイヤー／フッテージを変換を選択します。
3. フッテージを変換ダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。
   - ビデオレイヤーのアルファチャンネルを変換する方法を指定するには、「アルファチャンネル」オプションを選択します。このオプションを使用するには、フッテージにアルファチャンネルが含まれている必要があります。「合成チャンネル - マット」を選択すると、チャンネルと合成するマットカラーを指定できます。
   - 1 秒当たりに再生するビデオフレーム数を指定するには、「フレームレート」右のポップアップメニューから選択するか、テキストボックスに入力します。
   - ビデオレイヤーのフレームまたは画像のカラーマネジメントを行うには、カラープロファイルポップアップメニューからプロファイルを選択します。

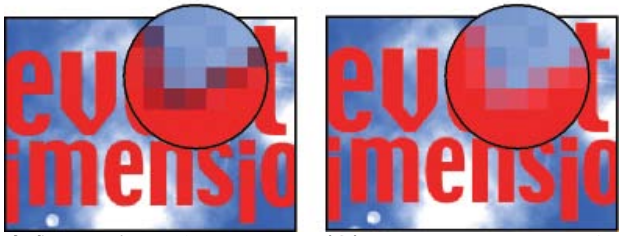
ビデオと画像シーケンスのアルファチャンネルの変換

ビデオおよび画像シーケンスのアルファチャンネルは、ストレートチャンネルの場合と合成チャンネルの場合があります。アルファチャンネルを含むビデオまたは画像シーケンスを操作する場合、期待どおりの結果を得るには、Photoshop Extended でアルファチャンネルを変換する方法を指定することが重要です。ドキュメントの合成ビデオまたは合成画像に特定の背景色が使われている場合、ゴースト現象やハロー現象が発生する場合があります。マットカラーを指定すると、ハローを起こさずに半透明のピクセルと背景を合成（乗算）できます。

無視 ビデオのアルファチャンネルを無視します。

ストレート - マットなし アルファチャンネルをストレートアルファ透明部分として変換します。ビデオを作成したアプリケーションがカラーチャンネルを合成しない場合は、このオプションを選択します。

合成チャンネル - マット アルファチャンネルを使用してマットカラーをカラーチャンネルに混合する量を指定します。必要に応じて、フッテージを変換ダイアログボックスでカラースウォッチをクリックして、マットカラーを指定します。



合成チャンネルのあるアイテム（上）をストレート - マットなし（左下）として変換された場合、黒いハローが現れる。背景色にブラックを指定して合成チャンネル - マットとして解釈された場合、ハローは現れない（右下）

関連項目

カラープロファイルの埋め込みなしと不一致について

画像シーケンスの操作

(cc) BY-NC-SA

ビデオレイヤーのフレームのペイント（Photoshop Extended）

ビデオレイヤーのフレームのペイント（**Photoshop Extended**）
ビデオおよびアニメーションフレームの内容のコピー（**Photoshop Extended**）
ビデオレイヤーのフレームの復元（**Photoshop Extended**）
ビデオレイヤーでのカラーマネジメント（**Photoshop Extended**）

ビデオレイヤーのフレームのペイント（**Photoshop Extended**）

トップへ戻る

ビデオフレームを個別に編集またはペイントして、アニメーションの作成、コンテンツの追加、不要なディテールの削除を行うことができます。ブラシツールのほかに、コピースタンプ、パターンスタンプ、修復ブラシ、スポット修復ブラシなどのツールを使用してペイントできます。パッチツールを使用してビデオフレームを編集することもできます。

注意： ビデオフレームにペイントしたり、他のツールを適用したりすることは、通常ロトスコープと呼ばれます。ただし、従来のロトスコープは、実写映像をフレームごとにトレースしてアニメーションに使用する技法を指します。

1. アニメーションパネルまたはレイヤーパネルで、ビデオレイヤーを選択します。
2. 現在の時間インジケーターを、編集するビデオフレームまで移動します。
3. （オプション）編集を別のレイヤーで行う場合は、レイヤー／ビデオレイヤー／空白の新規ビデオレイヤーを追加を選択します。
4. 使用するブラシツールを選択し、フレームを編集します。

   ビデオレイヤーへのペイントによってデータが上書きされることはありません。特定のフレームまたはビデオレイヤー上の変更されたピクセルを破棄するには、「フレームを復元」コマンドまたは「すべてのフレームを復元」コマンドを選択します。変更されたビデオレイヤーの表示 / 非表示を切り替えるには、「変更されたビデオを隠す」コマンドを使用するか、タイムラインの変更されたビデオフレームトラックの横にある目のアイコンをクリックします。

ビデオおよびアニメーションフレームの内容のコピー（**Photoshop Extended**）

トップへ戻る

Photoshop Extended では、コピースタンプツールと修復ブラシツールでビデオまたはアニメーションフレームのオブジェクトをレタッチまたは複製できます。コピースタンプツールを使用して、フレームの一部の内容をコピーし（ソース）、同じフレームまたは別のフレームの一部にペイントします（ターゲット）。フレームの代わりに別のドキュメントをソースとして使用することもできます。修復ブラシツールには、ソースの内容をターゲットのフレームと合成するためのオプションも含まれています。

注意： スポット修復ブラシツールやパッチツールを使用して内容をコピーすることもできます。しかしながら、コピースタンプツールと修復ブラシツールでは、最大 5 つまでのサンプルをコピーソースパネルに保存し、オーバーレイ、拡大・縮小、フレームオフセットの各オプションを使用することしかできません。
フレームから内容をサンプルしてペイントした後で、別のフレームに移動すると、最初のサンプル元とは別のフレームがソースフレームになります。ただし、ソースフレームをロックすると最初にサンプルしたフレームをソースフレームに固定できます。フレームオフセットの値を入力し、最初のサンプル元とは別のフレームにソースを変更することもできます。

フレームのコピーのビデオについては、www.adobe.com/go/vid0025_jp を参照してください。

ビデオまたはアニメーションの内容のコピー

1. コピースタンプツール または修復ブラシツール を選択し、必要なツールオプションを設定します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤーパネルまたはアニメーションパネルでビデオレイヤーを選択し、現在の時間インジケーターをサンプル元のフレームに移動します。
   - サンプルする画像を開きます。
3. 開いている画像またはフレームでポインターを移動し、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックしてサンプルポイントを設定します。
4. 追加のサンプルポイントを設定するには、コピーソースパネルの各コピーソースボタン をクリックします。
5. ターゲットのビデオレイヤーを選択し、ペイントするフレームまで現在の時間インジケーターを移動します。
   別のレイヤーにペイントする場合は、空白のビデオレイヤーを追加できます。必要なサンプルオプションを選択し、内容を空白のビデオレイヤーにコピーします。
6. 複数のサンプルポイントを設定した場合は、コピーソースパネルで使用するソースを選択します。
7. コピーソースパネルで次のいずれかの操作を行います。

- コピーソースを拡大・縮小または回転するには、W（幅）または H（高さ）の値を入力するか、回転する角度 を入力します。
- コピーソースのオーバーレイを表示するには、「オーバーレイを表示」を選択してオーバーレイオプションを指定します。（「クリップ」を選択すると、オーバーレイがブラシサイズに制限されます。ソース画像全体のオーバーレイを表示するには、このオプションを選択解除します）。

  コピーソースのオーバーレイを移動するには、Shift + Alt キー（Windows）または Shift + Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。オーバーレイを一時的に表示するには、「オーバーレイを表示」を選択解除し、Shift + Alt キー（Windows）または Shift + Option キー（Mac OS）を押します。

8. フレーム内で、ペイントする領域をドラッグします。

   ビデオレイヤーへのペイントによってデータが上書きされることはありません。「フレームを復元」コマンドまたは「すべてのフレームを復元」コマンドを選択すると、特定のフレームまたはビデオレイヤー上の変更されたピクセルを破棄できます。

コピーまたは修復のためのフレームオフセットの変更

❖ コピーソースパネルで次のいずれかの操作を行います。

- 最初のサンプル元のフレームを常に使用してペイントするには、「フレームを固定」を選択します。
- 最初のサンプル元のフレームとは別の特定のフレームを使用してペイントするには、「フレームオフセット」ボックスにフレームの番号を入力します。使用するフレームが最初のサンプル元のフレームの後にある場合は、正の値を入力します。使用するフレームが最初のサンプル元のフレームの前にある場合は、負の値を入力します。

ビデオレイヤーのフレームの復元（Photoshop Extended）

トップへ戻る

ビデオレイヤーのフレームや空白のビデオレイヤーへの編集内容を破棄することができます。

❖ アニメーションパネルでビデオレイヤーを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- 特定のフレームを復元するには、そのビデオフレームまで現在の時間インジケーターを移動し、レイヤー／ビデオレイヤー／フレームを復元を選択します。
- ビデオレイヤーまたは空白のビデオレイヤーのすべてのフレームを復元するには、レイヤー／ビデオレイヤー／すべてのフレームを復元を選択します。

ビデオレイヤーでのカラーマネジメント（Photoshop Extended）

トップへ戻る

Photoshop Extended では、ブラシツールやコピースタンプツールなどのツールを使用してビデオレイヤーにペイントを行うことができます。ビデオレイヤーにカラープロファイルが割り当てられていない場合、これらのピクセル編集はドキュメントファイルのカラースペースを使用して保存され、ビデオフッテージ自体は変更されません。読み込んだフッテージのカラースペースが Photoshop ドキュメントのカラースペースと異なる場合は、調整が必要になることがあります。例えば、標準画質のビデオムービーが SDTV 601 NTSC であるときに、Photoshop Extended ドキュメントが Adobe RGB である可能性があります。カラースペースの不一致によって、最終的に書き出したビデオまたはドキュメントのカラーが期待どおりにならない場合があります。

ビデオレイヤーのペイントや編集に多くの時間を費やす前に、ワークフロー全体をテストしてカラーマネジメントの必要性を判断し、ワークフローに最適な方法を見つけてください。

通常、カラースペースの不一致は、読み込んだフッテージに対応するカラープロファイルをドキュメントに割り当てるか、ビデオレイヤーのカラーマネジメントを行わないことによって解決することができます。例えば、標準画質のビデオでは、ビデオレイヤーのカラーマネジメントを行わず、ドキュメントに SDTV NTSC カラープロファイルを割り当てます。この場合、読み込まれるフレームのピクセルは、カラー変換されずにビデオレイヤーに直接保存されます。

逆に、「編集したフレーム内容を変換」オプション（レイヤー／ビデオレイヤー／フッテージを変換）を使用してドキュメントのカラープロファイルをビデオレイヤーに割り当てることができます。このオプションでは、ピクセルの編集内容がドキュメントのカラースペースに変換されますが、ビデオフレームのカラーは変換されません。

「プロファイル変換」コマンド（編集／プロファイル変換）を使用すると、すべてのピクセルの編集内容がドキュメントのカラースペースに変換されます。しかし、「プロファイルの指定」コマンド（編集／プロファイルの指定）では、ピクセルの編集内容がビデオレイヤーに変換されません。ビデオフレームにペイントまたは編集を行った場合などは、「プロファイルの指定」コマンドを注意して使用してください。ビデオレイヤーにカラープロファイルが含まれている場合は、「プロファイルの指定」コマンドをドキュメントに適用すると、ピクセルの編集内容と読み込んだフレームの間でカラーの不一致が生じる場合があります。

ビデオフッテージとドキュメントのカラースペースの組み合わせによっては、カラー変換が必要な場合があります。

- グレースケールムービーを RGB、CMYK または Lab モードのドキュメントで使用する場合は、カラー変換が必要です。
- 8 または 16 bit/チャンネルのフッテージを 32 bit/チャンネルのドキュメントで使用する場合は、カラー変換が必要です。

関連項目

カラーマネジメントの解説

カラープロファイルの指定または削除 （Illustrator、Photoshop）

ドキュメントのカラーを別のプロファイルに変換（Photoshop）

(cc) BY-NC-SA

ビデオとアニメーションのプレビュー

フレームアニメーションのプレビュー
プレビューするタイムライン領域の設定（**Photoshop Extended**）
ビデオまたはタイムラインアニメーションのプレビュー（**Photoshop Extended**）
ビデオモニターでのドキュメントのプレビュー

フレームアニメーションのプレビュー

トップへ戻る

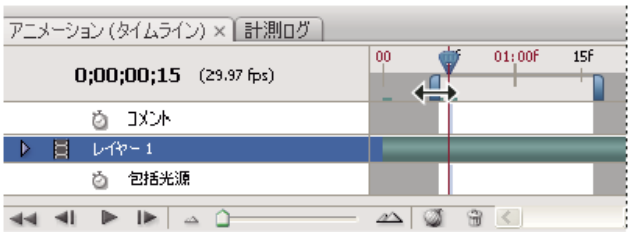
1. 次のいずれかの操作を行います。
   - アニメーションパネルで再生ボタン ▶ をクリックします。
   - スペースバーを使用してアニメーションを再生および一時停止します。

   アニメーションがドキュメントウィンドウに表示されます。ループオプションで繰り返し回数を指定しない限り、アニメーションは無限に繰り返されます
2. アニメーションを停止するには、停止ボタン ■ をクリックします。
3. アニメーションを巻き戻すには、最初のフレームを選択ボタン ◀◀ をクリックします。
   注意： アニメーションとタイミングのプレビューをさらに正確に表示するには、Web ブラウザーでアニメーションをプレビューします。Photoshop では、Web 用およびデバイス用に保存ダイアログボックスを開いて、「プレビュー」ボタンをクリックします。ブラウザーの「中止」コマンドと「更新」コマンドを使用して、アニメーションを停止したり再生したりします。

プレビューするタイムライン領域の設定（**Photoshop Extended**）

トップへ戻る

1. 書き出しまたはプレビューするタイムラインのデュレーションを設定するには、アニメーションパネルで次のいずれかの操作を行います。
   - ワークエリアバーのいずれかの端をドラッグします。

   ワークエリアバーの端のドラッグ

   - ワークエリアバーをプレビューする部分にドラッグします。
   - 現在の時間インジケーターを目的の時間またはフレームまで移動します。アニメーションパネルメニューから、「ワークエリア開始時間を設定」または「ワークエリア終了時間を設定」を選択します。
2. （オプション）ワークエリア外の不用なタイムラインを削除するには、アニメーションパネルメニューの「ワークエリアに合わせてデュレーションをトリミング」を選択します。

ビデオまたはタイムラインアニメーションのプレビュー（**Photoshop Extended**）

トップへ戻る

ビデオやアニメーションは、ドキュメントウィンドウでプレビューすることができます。Photoshop では、RAM を使用して、編集セッション中にビデオやアニメーションをプレビューできます。再生またはドラッグしてフレームをプレビューする場合、次回フレームを再生するときに高速に再生できるように、フレームは自動的にキャッシュに保存されます。キャッシュに保存されたフレームは、アニメーションパネルのワークエリアで緑のバーで示されます。キャッシュに保存されるフレーム数は、Photoshop で使用できる RAM の容量によって決まります。

ビデオまたはタイムラインアニメーションをプレビュー（**Photoshop Extended**）

❖ 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインで、現在の時間インジケーターをドラッグします。

- アニメーションパネルの下部にある再生ボタンを使用します。
- スペースバーを押すと、再生が開始または停止します。

Web 用に作成したアニメーションをさらに正確にプレビューするには、アニメーションを Web ブラウザーでプレビューします。ブラウザーの「中止」コマンドと「更新」コマンドを使用して、アニメーションを停止したり再生したりします。Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスを開いて、「プレビュー」ボタンをクリックします。

ビデオレイヤーのオーディオをプレビュー（**Photoshop Extended**）

ビデオレイヤーのオーディオプレビューを有効にすると、QuickTime ムービー形式に書き出されたファイルにそのオーディオが含まれます（詳しくは、 ビデオファイルまたは画像シーケンスの書き出しを参照してください）。

アニメーションパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- 特定のビデオレイヤーのオーディオプレビューを有効または無効にするには、そのレイヤーのスピーカーアイコン をクリックします。
- ドキュメント全体のオーディオプレビューを有効または無効にするには、パネルの下部にある再生ボタンの右側のスピーカーアイコンをクリックします。

フレームスキップの有効化（**Photoshop Extended**）

Photoshop Extended では、キャッシュに保存されていないフレームをスキップして、リアルタイムで再生することができます。

タイムラインアニメーションモードのアニメーションパネルで、パネルオプションアイコン をクリックし、「フレームスキップを許可」を選択します。

トップへ戻る

ビデオモニターでのドキュメントのプレビュー

ビデオプレビュープラグインを使用すると、アニメーションのタイムラインで指定した現在のフレーム（または Photoshop で開いている画像）を、FireWire（IEEE 1394）経由で、ビデオモニターなどの表示装置でプレビューできます。また、画像を適切に表示するために縦横比を調整できます。

注意： 64 ビットのオペレーティングシステムでは、ビデオプレビュープラグインにアクセスするために、32 ビットバージョンの Photoshop を使用する必要があります。
ビデオプレビュープラグインは、RGB、グレースケールおよびインデックスされた画像をサポートします。このプラグインは 16 bit / チャンネル画像を 8 bit / チャンネル画像に変換します。ビデオプレビュープラグインはアルファチャンネルをサポートしません。透明部分は黒く表示されます。

注意： ビデオプレビュープラグインは表示装置をロックしません。Photoshop がコンピューターのバックグラウンドになり、別のアプリケーションがフォアグラウンドになった場合、プレビューはオフになり、他のアプリケーションが表示装置をプレビュー目的で使用できるように装置のロックは解除されます。

1. ビデオモニターなどの表示装置は FireWire（IEEE 1394）経由でコンピューターに接続します。
2. Photoshop でドキュメントが開かれている状態で、次のいずれかの操作を行います。
   - 装置上でドキュメントの表示に出力オプションを設定しない場合には、ファイル／書き出し／ビデオプレビューをデバイスに送るを選択します。ここで説明する残りの手順は省略できます。
   - 表示装置にドキュメントを表示する前に出力オプションを設定するには、ファイル／書き出し／ビデオプレビューを選択します。

   ビデオプレビューダイアログボックスが表示されます。ドキュメントのピクセル縦横比が表示装置の縦横比設定と一致しない場合には警告が表示されます。

   注意： 「ビデオプレビューをデバイスに送る」コマンドでは、ビデオプレビューダイアログボックスの前回の設定が使用されます。
3. デバイス設定で、画像を表示する表示装置に対してオプションを指定します。
   - （Mac OS）出力モードを指定するには、「NTSC」または「PAL」を選択します。出力モードと装置が一致しない場合（例えば、出力モードに NTSC を指定していて、PAL モードの出力装置に接続した場合）、プレビューは黒く表示されます。
   - 表示装置の縦横比を指定するには、縦横比メニューから「標準（4:3）」または「ワイドスクリーン（16:9）」のいずれかを選択します。

   注意： 縦横比設定は、どの配置オプションが利用可能かを決定します。
4. 画像オプションで、配置オプションを選択して表示装置に画像がどのように表示されるかを決定します。
   中央 画面の中央に画像の中心を配置し、ビデオプレビュー装置の表示エッジの外側になる部分は切り取ります。

   ピラーボックス 画面の中心を画像の中心にして 16:9 ディスプレイに 4:3 画像を表示し、画像の左側と右側にグレーの帯を表示します。このオプションは、デバイス縦横比にワイドスクリーン（16:9）を選択した場合にのみ利用可能です。

   エッジクロップ 画面の中心を画像の中心にして 4:3 ディスプレイに 16:9 画像を表示し、ビデオプレビュー装置の表示エッジの外側になるフレームの左側と右側のエッジを切り取ることによって歪みをなくします。このオプションは、デバイス縦横比

に「標準（4:3）」を選択した場合にのみ利用可能です。

レターボックス（**16:9**） 4:3 ディスプレイに収まるように 16:9 画像を拡大 / 縮小します。16:9 画像と 4:3 ディスプレイの縦横比の違いのため、画像の上下にはグレーの帯が表示されます。これによって、画像を切り抜いたり、歪めたりすることなく表示比率は保たれます。このオプションは、デバイス縦横比に「標準（4:3）」を選択した場合にのみ利用可能です。

レターボックス（**14:9**） ワイドスクリーン画像を 14:9 の縦横比に切り取って表示し、画像の上下（4:3 ディスプレイで表示する場合）または左右（16:9 ディスプレイで表示する場合）に黒い帯を表示します。これによって、表示比率は保たれ、画像は歪められません。

5. 画像サイズメニューからオプションを選択して、ドキュメントピクセルが装置ディスプレイに拡大／縮小されるかどうかを制御します。
   拡大・縮小しない 縦方向の画像の拡大 / 縮小を行いません。高さがビデオディスプレイよりも高い場合、画像は切り取られます。

   ディスプレイに合わせて拡大・縮小 ビデオフレームに収まるように、画像の高さと幅を比例して増加または減少させます。このオプションでは、16:9 画像は 4:3 ディスプレイ上にレターボックスとして表示され、4:3 画像は 16:9 ディスプレイにピラーボックスとして表示されます。

6. 「ピクセル縦横比を適用してプレビュー」チェックボックスを選択し、ドキュメントの（非正方形）ピクセル縦横比を使用して画像を表示します。このオプションをオフにすると、コンピューターモニター（正方形ピクセル）に表示されるように画像が表示されます。

   初期設定では、「ピクセル縦横比を適用してプレビュー」チェックボックスは画像のピクセル縦横比を保持するように選択されます。一般に、ドキュメントのピクセル縦横比が正方形であると想定され、画像をコンピューターモニター（正方形ピクセル）で表示されるのと同じに表示したい場合には、このオプションをオフにします。

7. 「OK」をクリックしてドキュメントを装置ディスプレイに書き出します。

関連項目

Web ブラウザーでの最適化された画像のプレビュー

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

フィルターと効果

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

ぼかしギャラリー
Kelby （2012年5月7日）
ビデオチュートリアル
専用ぼかしワークスペースでのすばやいクリエイティブコントロール。

新しくなった 3 部構成のぼかしギャラリー
Lynda.com （記事 （2011 年 1 月 1 日)
ビデオチュートリアル
正確に配置したぼかしにより目を強調。

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

写真のぼかしギャラリー | CS6

ぼかしギャラリー
ぼかし効果

ぼかしギャラリーを使用して、直感的な画像上のコントロールにより、3 種類の異なる写真のぼかし効果を簡単に作成できます。

写真にフィールドぼかし、虹彩絞りぼかし、チルトシフト効果を追加します。 各ぼかしツールは、ぼかし効果を適用、制御する直感的なオーバーレイコントロールを備えています。ぼかし調整が完了したら、ボケ制御を使用して全体のぼかし効果の外観を整えます。 Photoshop では、ぼかしギャラリーの操作時にフルサイズのライブプレビューを利用できます。

フィルター／ぼかしを選択し、「フィールドぼかし」、「虹彩絞りぼかし」または「チルトシフト」を選択します。

ぼかしギャラリー

ページの先頭へ

フィールドぼかし　フィールドぼかしを使用して、写真の複数領域のぼかし値を定義します。

虹彩絞りぼかし　虹彩絞りぼかしを使用して、浅い被写界深度効果をシミュレートします。

チルトシフト　チルトシフト効果を使用して、チルトシフトレンズで撮影した画像をシミュレートします。この特殊効果ぼかしは、シャープ、フェード、ぼかしの領域を定義します。これは「ミニチュア」写真のシミュレートに使用されます。

それぞれのぼかしを単独で適用することも、他のぼかしと組み合わせて効果を引き出すこともできます。

その他のぼかし効果について詳しくは、画像のシャープとぼかしの調整を参照してください。

フィールドぼかし

フィールドぼかしを使用して、複数のぼかしポイントに異なるぼかし度合いを定義することで、ぼかしのグラデーションを付けることができます。画像に複数のピンを追加し、各ピンにぼかし度合いを指定します。

最終的に、画像のすべてのぼかしピンの効果が組み合わされて表示されます。画像の外側にピンを追加して、コーナーにぼかしを適用することもできます。

1. フィルター／ぼかし／フィールドぼかしを選択します。

   フィールドぼかしピンが画像に配置されます。画像をクリックし、さらにぼかしピンを追加します。

2. ピンをクリックして選択し、次のいずれかの操作を行います。
   - ぼかしハンドルをドラッグし、ぼかし度合いを調節します。また、ぼかしツールパネルを使用して、ぼかし値を指定することもできます。
   - ピンを新しい位置にドラッグします。
   - ピンを削除するには、Delete キーを押します。

フィールドぼかしピン
A. 未選択のぼかしピン B. 選択済みのぼかしピン

画像に適用されたぼかしマスクを表示するには、M キーを押します。暗い領域はシャープな領域を表し、明るい領域はぼやけた領域を表します。

虹彩絞りぼかし

使用したカメラやレンズに関係なく、虹彩絞りぼかしを使用して、写真に浅い被写界深度効果をシミュレートできます。また、複数の焦点ポイントを定義することもできます。これは従来のカメラ技術ではほぼ不可能な効果です。

1. フィルター／ぼかし／虹彩絞ぼかしを選択します。

   デフォルトの虹彩絞りぼかしピンが画像に配置されます。画像をクリックし、さらにぼかしピンを追加します。

A. シャープ領域 B. フェード領域 C. ぼかし領域

2. ハンドルをドラッグして移動し、複数の領域を再定義します。

3. ぼかしハンドルをドラッグし、ぼかし度合いを調節します。また、ぼかしツールパネルを使用して、ぼかし値を指定することもできます。

画像に適用されたぼかしマスクを表示するには、M キーを押します。暗い領域はシャープな領域を表し、明るい領域はぼやけた領域を表します。

チルトシフト

チルトシフト効果を使用して、チルトシフトレンズで撮影した画像をシミュレートします。この特殊効果ぼかしは、シャープ、フェード、ぼかしの領域を定義します。チルトシフト効果は「ミニチュア」写真のシミュレートに使用できます。

1. フィルター／ぼかし／チルトシフトを選択します。

   デフォルトのチルトシフトぼかしピンが画像に配置されます。画像をクリックし、さらにぼかしピンを追加します。

   A. シャープ領域 B. フェード領域 C. ぼかし領域

2. ぼかしハンドルをドラッグし、ぼかし度合いを調節します。また、ぼかしツールパネルを使用して、ぼかし値を指定することもできます。

3. シャープ、フェード、ぼかしの領域の定義を変更するには、次の操作を行います。
   - 線をドラッグして移動します。
   - ハンドルをドラッグして回転させます。

画像に適用されたぼかしマスクを表示するには、M キーを押します。暗い領域はシャープな領域を表し、明るい領域はぼやけた領域を表します。

チルトシフトの使用方法について詳しくは、Dan Moughamian によるステップバイステップのテキストチュートリアルを参照してください。

ページの先頭へ

ぼかし効果

ピンぼけやぼやけた部分の外観を制御して、写真全体を改善することができます。ボケのパラメーターを指定して、全体的に満足のいく効果を確保できます。

ぼかし効果パネルで、次の値を指定します。

光のボケ　写真のピンぼけやぼやけた領域を明るくします。

ボケのカラー　色の薄い領域により鮮明な色を追加します。

光の範囲　ボケ設定によって影響を受ける色調範囲を定義します。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

広角補正フィルター | CS6

広角補正フィルターを使用して、広角レンズの使用によるレンズ収差を補正します。パノラマ、または魚眼レンズや広角レンズで撮影した写真の湾曲した線をまっすぐにできます。例えば、広角レンズで撮影すると、建物は内側に傾いているように見えます。

このフィルターは、カメラとレンズモデルを検出し、レンズの特性を用いて画像をまっすぐにします。複数のコンストレイントを追加して、写真の複数箇所の直線を指定できます。この情報を使用して、広角補正フィルターはゆがみを除去します。

少し手間がかかりますが、カメラやレンズ情報が含まれていない画像にこのフィルターを使用することもできます。

後でフィルター設定を編集したい場合は、レイヤーをスマートオブジェクトに変換します。レイヤーを選択し、レイヤー／スマートオブジェクト／スマートオブジェクトに変換を選択します。

1. フィルター／広角補正を選択します。

2. フィルターの設定を指定します。画像にレンズデータが含まれている場合、その値は自動的に検出されますが、一部のオプションは表示されません。

   補正　補正タイプを選択します。
   - 魚眼レンズ：魚眼レンズによる極端な湾曲を補正します。
   - 遠近法：表示角度やカメラの傾きによる収束線を補正します。
   - パノラマ：Photomerge パノラマを補正します。このオプションは CS6 で作成されたパノラマにのみ適用されます。
   - 完全な球面：CS6で作成された 360 度パノラマを補正します。パノラマの縦横比は 2:1 でなければなりません。
   - 自動：自動的に適切な補正を検出します。

   3D オブジェクト拡大・縮小ツール　値を指定して、画像を拡大・縮小します。この値を使用して、フィルターの適用後に表示される空白領域を最小化します。

   レンズ焦点距離　レンズの焦点距離を指定します。写真のレンズ情報が検出されると、この値は自動的に読み込まれます。

   切り抜き係数　値を指定して、最終画像の切り抜き方法を決定します。この値と「拡大・縮小」を組み合わせて、フィルターの適用時に表示される空白領域を補正します。

   撮影時の設定　このオプションを有効にして、レンズプロファイルで定義した値を使用します。レンズ情報が検出されない場合、このオプションは無効になります。

3. 写真の直線を指定するコンストレイントを定義します。

   次のいずれかの操作を行います。

   - コンストレイント ツールを選択し、主要オブジェクト内の線をドラッグしてまっすぐにします。
   - 多角形コンストレイント ツールを選択し、オブジェクト沿いに多角形を描画してまっすぐにします。

   フィルターは、湾曲を検出すると、オブジェクトの輪郭に沿った線を引きます。

   垂直方向または水平方向に揃えるには、線のドラッグ時に Shift キーを押します。既存の線の方向を定義するには、画像のコンストレイント線を右クリックし、ポップアップメニューから方向を選択します。

広角補正が完了すると、写真に空白領域がいくつか表示される場合があります。画像の切り抜きを行って空白領域を削除するか、コンテンツに応じた塗りつぶしを使用して、空白領域にコンテンツを追加します。

詳細：RC Conception によるレンズに応じた調整ビデオのチュートリアルRussell Brown による広角補正フィルターの詳細説明。

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

照明効果の追加（CS6）

照明効果フィルターの適用
照明効果の種類
プレビューウィンドウにおけるポイントライトの調整
プレビューウィンドウにおける無限遠ライトの調整
プレビューウィンドウにおけるスポットライトの調整
照明効果プリセット
照明の追加または削除
照明効果プリセットの作成、保存または削除
テクスチャチャンネルの適用

照明効果フィルターの適用

ページの先頭へ

照明効果フィルターを使用すると、RGB 画像に様々な照明効果を加えることができます。バンプマップというグレースケールファイルのテクスチャを使用して 3D のような効果を作成したり、独自のスタイルを保存して他の画像で使用することもできます。

注意： 照明効果フィルターは、RGB 画像でのみ機能します。照明効果を使用するにはサポートされているビデオカードが必要です。詳しくは、Photoshop CS6 GPU FAQを参照してください。

1. フィルター／描画／照明効果を選択します。
2. 左上のプリセットメニューからスタイルを選択します。
3. プレビューウィンドウで、調整する個々のライトを選択します。次に属性パネルの上半分で、次のいずれかの操作を行います。
   - トップメニューからライトタイプ（スポット、無限遠またはポイント）を選択します。
   - カラー、照度、ホットスポットサイズを調整します。

   光源を複製するには、プレビューウィンドウ内で Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら光をドラッグします。
4. 属性パネルの下半分で、次のオプションによりライトのセット全体を調整します。

   彩色　クリックして、照明全体に濃淡を付けます。

   露光量　ハイライトとシャドウのディテールをコントロールします。

   光沢　面が光を反射する度合いを指定します。

   メタリック　光または光が注がれているオブジェクトのうち、どちらがより光を反射するかを指定します。

   環境光　日光または蛍光灯など、室内の他の光と組み合わせたように光を散乱させます。光源だけを使用するには 100 の値を、光源を削除するには -100 の値を選択します。

   テクスチャ　テクスチャチャンネルを適用します。

エキスパートから

専用の照明効果ワークスペースをすばやくマスターします。この Dan Moughamian によるチュートリアルで、手順を追って説明しています。

また、Matt Kloskowski によるこの CS6 の照明効果に関する概要ビデオを参照してください。

照明効果の種類

ページの先頭へ

選択できる照明の種類は 3 つあります。

ポイント　電球のように、画像の上から直接あらゆる方向に光が当たります。

無制限　太陽のように、面全体に光が当たります。

スポット 楕円形の光線が照射されます。プレビューウィンドウのラインによって光の方向と角度を指定し、ハンドルによって楕円形のエッジを指定します。

プレビューウィンドウにおけるポイントライトの調整

ページの先頭へ

1. 手順のテキスト
2. 属性パネルで、トップメニューから「ポイント」を選択します。
3. プレビューウィンドウで、光を調整します。
   - 光を移動するには、カンバス上の任意の場所にドラッグします。
   - 光の広がりを変更（光を近づけたり離したりしたときの変化を反映）するには、中央にある照度リングの白い部分をドラッグします。

   最も明るい照度は 100 で、標準照度は約 50 です。照度が弱い場合は光を遠ざけ、値が -100 ではまったく光がなくなります。

プレビューウィンドウにおける無限遠ライトの調整

ページの先頭へ

1. 属性パネルで、トップメニューから「無限遠」を選択します。
2. 光を調整します。
   - 方向を変更するには、ラインの末端にあるハンドルをドラッグします。
   - 明るさを変更するには、ライトコントロールの中央にある、照度リングの白い部分をドラッグします。

プレビューウィンドウにおけるスポットライトの調整

ページの先頭へ

1. 属性パネルの上部で、「スポット」を選択します。
2. プレビューウィンドウで、光を調整します。
   - 光を移動するには、外側の楕円の中でドラッグします。
   - 光を回転させるには、外側の楕円を超えてドラッグします。
   - ホットスポットの角度を変更するには、内部の楕円のエッジをドラッグします。
   - 楕円を拡張または縮小するには、4 つある外側のハンドルの 1 つをドラッグします。
   - 楕円形の中を照らす光の量を変更するには、中央にある照度リングの白い部分をドラッグします。

照明効果プリセット

ページの先頭へ

照明効果ワークスペースのプリセットメニューを使用して、17 種類の照明スタイルから選択します。初期設定以外の光を追加して、独自のプリセットを作成することもできます。照明効果フィルターには、少なくとも 1 つの光源が必要です。一度に編集できる照明は 1 つですが、追加したすべての照明を使用して効果を作り出すことができます。

2 時方向スポット 照度を中間（17）に、ホットスポットを広く（92）設定したイエローのスポットライトです。

全方向性（青） 照度を強く（85）設定し、ホットスポットを定めていない、頭上の青色全方向性照明です。

包囲照明 4 つのスポットライトです。ホワイトは、照度が最強（100）、ホットスポットが狭く（8）設定されています。イエローは、照度が強く（88）、ホットスポットが狭く（3）設定されています。レッドは、中間（50）の照度で、ホットスポットが合わされています（0）。ブルーは、照度が最強（100）で、ホットスポットが中間（25）です。

クロス 照度を中間（35）に、ホットスポットを広く（69）設定した白色のスポットライトです。

クロスダウン 照度を中間（35）に、ホットスポットを広く（100）設定した 2 つの白色スポットライトです。

デフォルト 照度を中間（25）に、ホットスポットを広く（44）設定した白色のスポットライトです。

5 ダウン／5 アップ 照度を最強（100）に、ホットスポットを広く（60）設定した白色の 5 つのダウンスポットライトまたはアップスポットライトです。

フラッシュライト 照度を中間（46）に設定したイエローの全方向性照明です。

投光照明 照度を中間（35）に、ホットスポットを広く（69）設定した白色のスポットライトです。

並行光 照度をほぼ最強（98）に設定し、ホットスポットを定めていないブルーの単一指向性照明です。

RGB ライト 照度を中間（60）に、ホットスポットを広く（96）設定したレッド、ブルーおよびグリーンの照明です。

直接光（ソフト） ホットスポットの定まらない白色と青色の単一指向性照明です。白色光の照度はソフト（20）です。青色光の照度は中間（67）です。

全方向性（ソフト） 照度が中間（50）のソフトな全方向性照明です。

ソフトスポットライト 照度をほぼ最強（98）に、ホットスポットを広く（100）設定した白色スポットライトです。

3 ダウン 照度をソフト（35）に、ホットスポットを広く（96）設定した 3 つの白色スポットライトです。

3 スポット 照度を弱く（35）、ホットスポットを広く（100）設定した 3 つのスポットライトです。

照明の追加または削除

ページの先頭へ

- 照明効果ワークスペースで、次のいずれかの操作を行います。
  - 左上でライトアイコンをクリックし、ポイント、スポットおよび無限遠タイプを追加します。必要に応じて、最大 16 個まで照明を繰り返し追加できます。
  - ライトパネル（初期設定では右下に表示）で、照明をごみ箱にドラッグして削除します。

照明効果プリセットの作成、保存または削除

ページの先頭へ

- 照明効果ダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。
  - プリセットを作成するには、プリセットメニューから「カスタム」を選択し、ライトアイコンをクリックしてポイント、スポットおよび無限遠タイプを追加します。必要に応じて、最大 16 個まで照明を繰り返し追加できます。
  - プリセットを保存するには、「保存」をクリックし、スタイルの名前を入力して、「OK」をクリックします。保存したプリセットには各照明に関するすべての設定が含まれ、画像を開いたときは常にスタイルメニューにそれらのプリセットが表示されます。
  - プリセットを削除する場合は、そのプリセットを選択して、「削除」をクリックします。

テクスチャチャンネルの適用

ページの先頭へ

照明効果ワークスペースでは、テクスチャチャンネルによってグレースケール画像を使用した照明効果（バンプマップ）を制御できます。 アルファチャンネルとしてバンプマップを画像に追加します。任意のグレースケール画像をアルファチャンネルとして画像に追加することも、アルファチャンネルを作成してテクスチャを追加することもできます。テキストにエンボス効果を加えるには、黒地に白抜きのテキスト、またはその逆を設定したチャンネル使います。

1. 必要に応じて、アルファチャンネルを画像に追加します。次のいずれかの操作を行います。
   - 別の画像（布や水など）に基づくテクスチャを使用するには、その画像をグレースケールに変換し、グレースケールチャンネルをその画像から現在の画像にドラッグします。
   - 既存のアルファチャンネルを別の画像から現在の画像にドラッグします。
   - 画像にアルファチャンネルを作成し、テクスチャを追加します。
2. 照明効果ワークスペースで、属性ダイアログボックスのテクスチャメニューからチャンネルを選択します（追加したアルファチャンネルか、画像のレッド、グリーンまたはブルーのチャンネルのいずれかを選択します）。
3. 高さスライダーをドラッグして、テクスチャを「フラット」（0）から「起伏」（100）の間で変化させます。

関連項目

- アルファチャンネルマスクの作成と編集

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

フィルターの基本

フィルターの使用
フィルターメニューからのフィルターの適用
フィルターギャラリーの概要
フィルターギャラリーを使用したフィルターの適用
フィルター効果の合成とフェード
特殊効果を作成する際のヒント
フィルターのパフォーマンスの向上

フィルターの使用

トップへ戻る

フィルターを使用して、写真をきれいに仕上げたりまたはレタッチしたり、特殊効果を適用して画像の外観をスケッチや印象派絵画のようにしたり、ゆがみや照明効果を使用して独自の変形を作成したりすることができます。アドビ システムズ社が提供するフィルターはフィルターメニューに表示されます。サードパーティが提供するフィルターもプラグインとして使用できます。これらのプラグインフィルターをインストールすると、各フィルターがフィルターメニューの下部に表示されます。

スマートオブジェクトに適用されるスマートフィルターによって、非破壊的な方法でフィルターを使用できます。スマートフィルターは、レイヤー効果としてレイヤーパネルに格納され、スマートオブジェクトに含まれる元の画像データから操作していつでも再調整することができます。スマートフィルターと非破壊編集について詳しくは、非破壊編集を参照してください。

フィルターを使用するには、フィルターメニューから目的のサブメニューコマンドを選択します。フィルターを選択するときは、以下のガイドラインを参考にしてください。

- フィルターは、表示されているアクティブなレイヤーまたは選択範囲に適用されます。
- 8 bit/チャンネルの画像の場合、ほとんどのフィルターはフィルターギャラリーを使用して重ねて適用することができます。すべてのフィルターは、フィルターメニューから個別に適用することができます。
- フィルターは、モノクロ 2 階調モードやインデックスカラーモードには適用できません。
- 一部のフィルターは、RGB 画像でのみ動作します。
- すべてのフィルターは、8 ビット画像に適用することができます。
- 16 ビット画像に適用できるフィルターには、ゆがみ、Vanishing Point、平均、ぼかし、ぼかし（強）、ぼかし（ボックス）、ぼかし（ガウス）、ぼかし（レンズ）、ぼかし（移動）、ぼかし（放射状）、ぼかし（表面）、ぼかし（シェイプ）、レンズ補正、ノイズを加える、輪郭以外をぼかす、ダスト＆スクラッチ、明るさの中間値、ノイズを軽減、ファイバー、雲模様 1、雲模様 2、逆光、シャープ、シャープ（輪郭のみ）、シャープ（強）、スマートシャープ、アンシャープマスク、エンボス、輪郭検出、ソラリゼーション、インターレース解除、NTSC カラー、カスタム、ハイパス、明るさの最大値、明るさの最小値、スクロールがあります。
- 32 ビット画像に適用できるフィルターには、平均、ぼかし（ボックス）、ぼかし（ガウス）、ぼかし（移動）、ぼかし（放射状）、ぼかし（シェイプ）、ぼかし（表面）、ノイズを加える、雲模様 1、雲模様 2、逆光、スマートシャープ、アンシャープマスク、インターレース解除、NTSC カラー、エンボス、ハイパス、明るさの最大値、明るさの最小値、スクロールがあります。
- すべての処理がメモリ上で行われるフィルターもあります。フィルター効果を処理するために利用可能なメモリの容量が十分ではない場合は、エラーメッセージが表示されます。

フィルターメニューからのフィルターの適用

トップへ戻る

フィルターは、アクティブレイヤーまたはスマートオブジェクトに適用することができます。スマートオブジェクトに適用されるフィルターは、非破壊的であり、いつでも再調整することができます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤー全体にフィルターを適用する場合は、そのレイヤーをアクティブにしてください。
   - レイヤー内の一部分にフィルターを適用するには、その部分を選択します。
   - フィルターの設定を後で変更できるように非破壊的な方法でフィルターを適用するには、フィルターを適用する画像の内容が含まれるスマートオブジェクトを選択します。
2. フィルターメニューのサブメニューからフィルターを選択します。

   ダイアログボックスが表示されない場合は、そのフィルターが適用されたことを示しています。

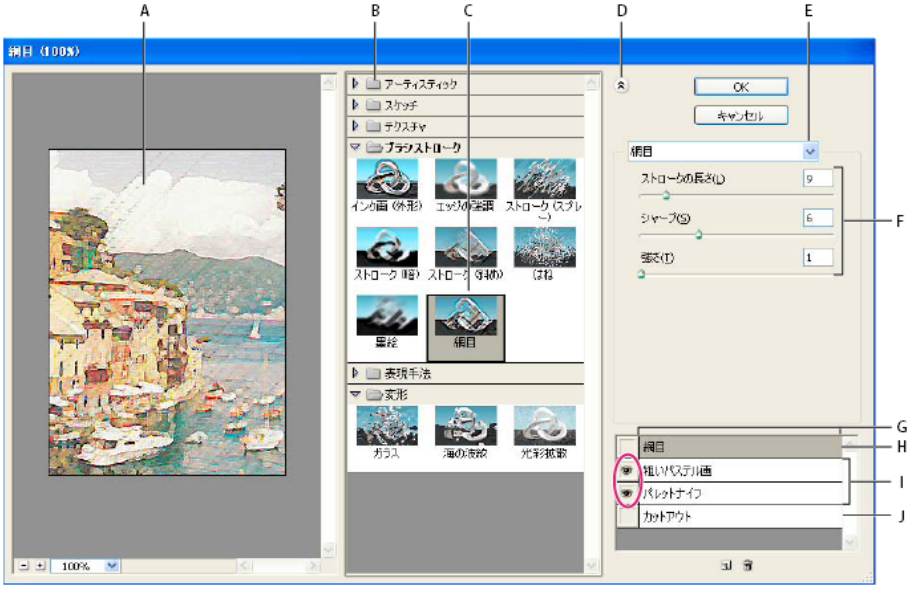
3. ダイアログボックスまたはフィルターギャラリーが表示されたら、値を入力するか、オプションを選択してから「OK」をクリックします。

大きな画像の場合は、フィルターの適用に時間がかかることがありますが、フィルターダイアログボックスで効果をプレビューできます。プレビューウィンドウ内をドラッグし、画像の特定の範囲をウィンドウの中心に合わせます。一部のフィルターでは、画像内をクリックして、クリックした場所を中心にすることができます。プレビューウィンドウの下にある「+」ボタンや「-」ボタンをクリックして、ズームインまたはズームアウトします。

トップへ戻る

フィルターギャラリーの概要

フィルターギャラリーでは、特殊効果フィルターの多くをプレビューすることができます。複数のフィルターを適用したり、フィルターの効果のオンとオフを切り替えたり、フィルターのオプションを再設定したり、フィルターの適用順序を変更したりすることができます。プレビューで結果を確認したら、画像にフィルターを適用することができます。フィルターギャラリーでは、フィルターメニューのすべてのフィルターを利用できるわけではありません。



フィルターギャラリーダイアログボックス
A. プレビュー **B.** フィルターのカテゴリ **C.** 選択したフィルターのサムネール **D.** フィルターサムネールの表示の切り替え **E.** フィルターポップアップメニュー **F.** 選択したフィルターのオプション **G.** 適用する、または並べ替えるフィルター効果のリスト **H.** 選択したフィルター効果（適用前） **I.** 重ねて適用されているフィルター効果（未選択） **J.** 非表示フィルター効果

フィルターギャラリーの表示

❖ フィルター／フィルターギャラリーを選択します。フィルターのカテゴリ名をクリックすると、利用可能なフィルター効果のサムネールが表示されます。

プレビューのズームインまたはズームアウト

❖ プレビュー領域の下にある「+」ボタンや「-」ボタンをクリックするか、ズーム率を選択します。

プレビューの別の領域の表示

❖ 手のひらツールでプレビュー領域内をドラッグします。

フィルターサムネールの非表示

❖ ギャラリー上部の表示の切り替えボタン をクリックします。

トップへ戻る

フィルターギャラリーを使用したフィルターの適用

フィルター効果は、リストされた順序で適用されます。フィルターの重なり順は、適用済みのフィルターの一覧でフィルター名をドラッグして他の位置に移動することで変更できます。フィルター効果の重なり順を変更することで、画像の外観が大きく変化する場合もあります。フィルターの横にある目のアイコン をクリックすると、プレビュー画像からそのフィルター効果が取り除かれます。適用済みのフィルターを削除するには、目的のフィルターを選択してから、レイヤーを削除アイコン をクリックします。

複数のフィルター効果をすばやく試したい場合は、画像内の一部の領域だけを選択してフィルターを適用します。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤー全体にフィルターを適用する場合は、そのレイヤーをアクティブにしてください。
   - レイヤー内の一部分にフィルターを適用するには、その部分を選択します。

- フィルターの設定を後で変更できるように非破壊的な方法でフィルターを適用するには、フィルターを適用する画像の内容が含まれるスマートオブジェクトを選択します。

2. フィルター／フィルターギャラリーを選択します。
3. フィルター名をクリックして、最初のフィルターを追加します。フィルターの一覧が完全に表示されていない場合は、フィルターカテゴリの左にある横向きの三角形をクリックしてください。フィルターを追加すると、そのフィルターはフィルターギャラリーダイアログボックスの右下にある適用済みフィルターの一覧に表示されます。
4. 選択したフィルターについて、値を入力するか、オプションを選択します。
5. 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。
   - フィルターを重ねて適用するには、新しいエフェクトレイヤーアイコン をクリックし、追加で適用するフィルターを選択します。この手順を繰り返して、さらにフィルターを追加します。
   - 適用済みフィルターの重なり順を変更するには、フィルターギャラリーダイアログボックスの右下にある適用済みフィルターの一覧で、フィルターを新しい位置にドラッグします。
   - 適用済みフィルターを削除するには、適用済みフィルターの一覧でそのフィルターを選択し、削除アイコン をクリックします。
6. 希望の結果が得られたら、「OK」をクリックします。

フィルター効果の合成とフェード

トップへ戻る

「フェード」コマンドを使用すると、フィルター、ペイントツール、消しゴムツールおよび色調補正の不透明度と描画モードを変更できます。「フェード」コマンドを使用すると、別のレイヤーにフィルターを適用してからレイヤーの不透明度と描画モードを調整するときと同様の効果を得ることができます。「フェード」コマンドを適用することは、同じフィルター効果をレイヤーごとに適用してから、レイヤーの不透明度を設定し、描画モードのコントロールを使用する処理に似ています。

注意： 「フェード」コマンドでは、「ゆがみ」コマンドとブラシストロークフィルターの効果を修正することもできます。

1. 画像または選択範囲に、フィルター、ペイントツール、または色調補正を適用します。
2. 編集／フェードを選択します。「プレビュー」オプションを選択して効果をプレビューします。
3. スライダーをドラッグし、不透明度を 0（透明）～ 100 %の間で調整します。
4. 描画モードポップアップメニューで描画モードを選択します。
   注意： 「覆い焼きカラー」、「焼き込みカラー」、「比較（明）」、「比較（暗）」、「差の絶対値」および「除外」の各描画モードは、Lab カラー画像には適用できません。
5. 「OK」をクリックします。

特殊効果を作成する際のヒント

トップへ戻る

エッジ効果の生成 画像の一部にだけ効果を適用する際、エッジを処理する方法は数多くあります。はっきりしたエッジを残すには、そのフィルターを適用するだけです。エッジをやわらかい印象にするには、エッジをぼかしてからフィルターを適用します。透明効果を出すには、フィルターを適用してから「フェード」コマンドを使用して、選択範囲の描画モードおよび不透明度を調整します。

レイヤーへのフィルターの適用 フィルターを個別のレイヤーまたは連続する複数のレイヤーに適用して、効果を生成することができます。フィルターをレイヤーに適用するには、レイヤーが表示されていて、そのレイヤーがピクセル（中性色の塗りつぶしなど）で構成されていることが必要です。

個々のチャンネルへのフィルターの適用 個々のチャンネルに同じフィルターを適用したり、カラーチャンネルごとに異なる効果を適用することができます。また、同一フィルターを、設定を変更して適用することもできます。

背景の作成 単色またはグレースケールのオブジェクトに効果を適用して、多様な背景やテクスチャを作成することができます。作成したテクスチャをぼかすこともできます。単色に適用した場合、目に見える効果をほとんどまたは全く生成しないフィルターもあれば（例えばガラスフィルター）、ユニークな効果を生成するフィルターもあります。

複数の効果とマスクまたは複製画像との組み合わせ マスクを使用して選択範囲を作成すると、複数の効果の組み合わせをより細かく制御できます。例えば、マスクで作成した選択範囲にフィルターをかけることができます。

ヒストリーブラシツールを使用して、画像の一部にフィルター効果をペイントすることもできます。最初に、画像全体にフィルターを適用します。次に、ヒストリーパネルでフィルターが適用される前の状態の画像に戻り、ヒストリー画像の左側のエリアをクリックして、ヒストリーブラシソースをフィルターを適用した画像に設定します。それから、画像をペイントします。

画像の一貫性および画質の向上 欠点を補正したり、内容を変更または改善という一連の同じ動作を複数の画像に関連性を持たせて適用することができます。アクションパネルを使用して 1 つの画像の修正手順を記録し、そのアクションを別の画像に適用します。

フィルターのパフォーマンスの向上

トップへ戻る

フィルターの中には、特に高解像度の画像に適用すると、大量のメモリを必要とするものがあります。

❖ パフォーマンスを向上させるために、次のいずれかの操作を行うことができます。

- 画像のごく一部に対して、フィルターおよび設定を試します。

- 画像サイズが大きく、メモリが不足している場合は、チャンネルごとに（例えば各 RGB チャンネルに）効果を適用します。フィルターによっては、合成チャンネルではなく個々のチャンネルに適用すると、チャンネルごとに効果の適用結果が異なります。特に、ランダムなピクセル修正を行う場合に結果が異なります。
- 「メモリをクリア」コマンドを使用して、フィルターの実行前にメモリ容量を確保します。
- Photoshop に割り当てられるメモリを増やします。必要に応じて、他のアプリケーションを終了し、Photoshop で使用できるメモリ容量を確保します。
- 照明効果、カットアウト、ステンドグラス、クロム、波紋、はね、ストローク（スプレー）およびガラスなど、メモリを多く使用するフィルターの処理速度を向上させるには、設定を変更します。例えば、ステンドグラスフィルターでは、セルの大きさの値を上げます。カットアウトフィルターでは、「エッジの単純さ」の値を上げるか、「エッジの正確さ」の値を下げます。
- モノクロプリンターにプリントする場合は、フィルターを適用する前に、画像のコピーをグレースケールに変換します。ただし、フィルターをカラー画像に適用してからグレースケールに変換すると、グレースケール画像にフィルターを適用した場合とは効果が異なる場合があります。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

フィルター効果リファレンス

アーティスティックフィルター
ぼかしフィルター
ブラシストロークフィルター
変形フィルター
ノイズフィルター
ピクセレートフィルター
描画フィルター
シャープフィルター
スケッチフィルター
表現手法フィルター
テクスチャフィルター
ビデオフィルター
その他のフィルター
Digimarc フィルター
Vanishing Point

注意： 一部のフィルターの使用方法については、他の節で詳しく説明しています。Adobe ヘルプで、シャープ化、ぼかし、レンズ補正、ぼかし（レンズ）、ノイズの軽減、ゆがみおよび Vanishing Point フィルターに関する情報を参照してください。

アーティスティックフィルター

トップへ戻る

アーティスティックサブメニューのフィルターを使用すると、美術作品や商業印刷向けの絵画調の効果や芸術的な効果を実現できます。例えば、コラージュを作成したり、文字を処理したりする場合は、カットアウトフィルターを使用します。これらのフィルターによって、一般的に使用されている自然な技法の効果が再現されます。アーティスティックフィルターはすべて、フィルターギャラリーを使用して適用できます。

色鉛筆 無地の背景に色鉛筆で画像を描いたような効果を加えます。輪郭線は粗い網目で描かれ、均一に塗られた領域では背景色が透けて見えます。

羊皮紙のようなテクスチャ効果を出すには、選択範囲に色鉛筆フィルターを適用する直前に背景色を変更します。

カットアウト 色紙を無造作に切って貼り付けたような画像を作成します。コントラストの強い画像はシルエットのように表現され、カラー付き画像は色紙を重ねて作成されたようになります。

ドライブラシ ドライブラシ手法（水彩と油彩の中間）を使用して画像のエッジを描きます。よく使用されるカラー範囲内に色域が縮小され、画像がシンプルになります。

粒状フィルム 影の領域と中間調の領域に均一なパターンを適用します。明るい部分に、より滑らかで彩度の高いパターンが加えられます。粒状フィルムフィルターは、合成時のしま模様をなくし、多様なソースの要素を見かけ上統合する場合に便利です。

フレスコ 軽く叩くように、短く丸い塗りを重ねていき、粗いタッチで画像を描きます。

ネオン光彩 様々なタイプの光彩を画像のオブジェクトに追加します。このフィルターは、画像にソフトな印象の彩色を与えるのに便利です。光彩のカラーを選択するには、カラー選択ボックスをクリックし、カラーピッカーでカラーを選択します。

塗料 様々な大きさ（1 ～ 50）および種類からブラシを選択し、絵画のような効果を加えることができます。ブラシの種類には、「シンプル」、「粗い（明）」、「粗い（暗）」、「幅広（シャープ）」、「幅広（ぼかし）」および「スパークル」があります。

パレットナイフ 画像のディテールを減らすことにより、カンバスが薄く塗られていて下地のテクスチャが透けて見えるような効果を加えます。

ラップ 光沢のあるプラスチックで画像をコーティングしたように見せ、表面のディテールを強調します。

エッジのポスタリゼーション 設定したポスタリゼーションオプションに従って画像のカラー数を減らし（ポスタリゼーションを行い）、黒い線で画像のエッジをなぞるように描き出します。広い部分で陰影が単純になり、濃いカラーのディテールが画像全体に分散されます。

粗いパステル画 テクスチャを適用した背景に、カラーパステルチョークのストロークを適用します。カラーの明るい部分ではチョークが濃く、テクスチャがよく見えませんが、暗い部分では、チョークがこすり取られてテクスチャがよく見えるようになります。

こする 短い斜線を使用して画像を描きます。暗い部分がぼかされるので、ソフトな印象を与えます。明るい部分はさらに明るくなり、ディテールが失われます。

スポンジ 画像内に、コントラストの強いカラーでテクスチャが適用された部分を作成し、スポンジで描いたような効果をシミュレートします。

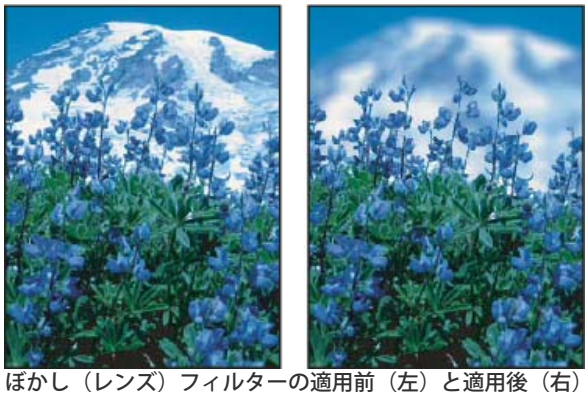
粗描き テクスチャを適用した背景に画像を描き、最終的な画像をその上にかぶせます。

水彩画 標準のブラシに水と絵の具を含ませて描いた水彩画のような画像を作成します。画像のディテールは単純化されます。水彩画フィルターにより、色調が大幅に変化するエッジ部分ではカラーの彩度が高くなります。

ぼかしフィルター

トップへ戻る

ぼかしの各フィルターは、選択範囲または画像全体をやわらかな印象にする効果があり、レタッチに便利です。ぼかしの各フィルターを使用すると、画像内の境界線および影付き部分のくっきりとしたエッジに隣接するピクセルが平均化されて、滑らかな効果が得られます。



ぼかし（レンズ）フィルターの適用前（左）と適用後（右）の画像。背景はぼかされていますが、前景は鮮明に表示されています。

注意： ぼかしフィルターをレイヤーのエッジに適用するには、レイヤーパネルの「透明ピクセルをロック」オプションの選択を解除してください。

平均 画像全体または選択範囲から、その範囲の平均値のカラーを探し、画像全体または選択範囲をそのカラーで塗りつぶすことによって滑らかな効果を与えます。例えば、草の領域を選択して平均フィルターを適用すると、その領域全体が一様な緑色に変わります。

ぼかしとぼかし（強） 画像内でカラーが極端に変化している部分のノイズを取り除きます。ぼかしフィルターを使用すると、定義線およびシェード部分のはっきりとしたエッジに隣接しているピクセルが平均化されて、滑らかな効果が加えられます。ぼかし（強）フィルターの効果は、ぼかしフィルターの効果の 3 ～ 4 倍の強さです。

ぼかし（ボックス） 隣接ピクセルのカラーの平均値に基づいて画像をぼかします。このフィルターは、特殊効果を作成するときに役に立ちます。特定ピクセルの平均値の計算に使用する範囲のサイズを調整できます。範囲の半径を大きくすると、ぼかし効果が大きくなります。

ぼかし（ガウス） 選択範囲を、指定した値に応じてすばやくぼかします。ガウスとは、Photoshop で、ピクセルに加重平均を適用した場合に生成される、釣鐘形の曲線です。ぼかし（ガウス）フィルターによって、線数の少ないディテールを加え、かすんだような効果を作り出すことができます。

注意： ぼかし（ガウス）、ぼかし（ボックス）、ぼかし（移動）またはぼかし（シェイプ）が画像の選択範囲に適用されている場合に、選択範囲の境界線の近くでは予期しない結果になっていることがあります。これは、ぼかしフィルターは選択範囲の外側にある画像データを使用し、選択範囲の内部に新たにぼかしたピクセルを作成するためです。例えば、前景を鮮明に表示させたまま、選択範囲にぼかしを適用した背景領域を表示する場合には、ぼかしを適用した背景領域の境界線が、前景の色が混ざり、前景の周囲がぼやけて濁ったようなアウトラインになります。そのような場合にこのような効果を防ぐには、ぼかし（詳細）またはぼかし（レンズ）を使用します。

ぼかし（レンズ） 画像にぼかしを適用することで被写界深度を浅くし、一部のオブジェクトのみをはっきりと表示し、残りの部分をぼかすことができます。詳しくは、ぼかし（レンズ）の追加を参照してください。

ぼかし（移動） 指定した角度（-360 ～ +360 度）および距離（1 ～ 999）でぼかします。ぼかし（移動）フィルターの効果は、露光時間を設定して、移動している被写体をカメラで撮影した場合に似ています。

ぼかし（放射状） カメラのズームまたは回転によるぼかしをシミュレートして、やわらかい印象にします。同心円状にぼかすには、「回転」を選択し、回転量を指定します。画像を拡大または縮小しているかのように放射状にぼかすには、「ズーム」を選択し、1 ～ 100 の数値で量を指定します。ぼかしの品質には、処理速度は速いが画像の粒子が粗くなる「低い」、滑らかな粒子が得られる「標準」および「高い」があります。「標準」と「高い」は、選択対象が大きい場合を除いて、品質にほとんど差がありません。ぼかしの原点を指定するには、ぼかしの中心ボックスでパターンをドラッグします。

ぼかし（シェイプ） 用意されたシェイプを使用して、ぼかしを作成します。カスタムシェイププリセット一覧からシェイプを選択し、半径スライダーを使用してサイズを調整します。三角形をクリックして一覧から選択することで、様々なシェイプライブラリを読み込むことができます。半径によってシェイプのサイズが決まります。半径を大きくすると、ぼかしの範囲が大きくなります。

ぼかし（詳細） 範囲を正確に指定して画像をぼかします。半径、しきい値、ぼかしの画質を指定できます。「半径」の値によって、同類でないピクセルを探す範囲のサイズが決まります。「しきい値」によって、ピクセルに変更を加えるには、そのピクセルがどれぐらい異なっている必要があるかが決まります。選択範囲全体（「標準」）、または色の効果のエッジ（「エッジのみ」および「エッジのオーバーレイ」）のいずれかのモードを設定することもできます。コントラストが強い部分では、「エッジのみ」によって白黒のエッジが適用され、「エッジのオーバーレイ」によってホワイトが適用されます。

ぼかし（表面） エッジを保持しながら画像をぼかします。このフィルターは、特殊効果を作成するときや、ノイズやざらつき感を除去するときに役に立ちます。「半径」オプションで、ぼかし用にサンプルする範囲のサイズを指定します。「しきい値」オプションで、色調値が中央のピクセルの値からどれぐらい離れている隣接ピクセルをぼかしに含めるかを制御します。色調値に「しきい値」以上の差がないピクセルは、ぼかしから除外されます。

ブラシストロークフィルター

トップへ戻る

アーティスティックフィルターと同じように、ブラシストロークフィルターでも、様々なブラシおよびインクの表現効果を使用して、画像を絵画や美術作品のように仕上げることができます。これらのフィルターの中には、粒状の効果や、ペイント、ノイズ、エッジのディテールを追加するものがあります。ブラシストロークフィルターはすべて、フィルターギャラリーを使用して適用できます。

エッジの強調 画像のエッジを強調します。エッジの明るさコントロールの設定値が高い場合は、強調されるエッジ部分が白いチョークでペイントしたように見えます。設定値が低い場合は黒インクでペイントしたように見えます。

ストローク（斜め） 明るい部分と暗い部分が逆方向に描かれるように、斜めのストロークを使用して画像を再描画します。

網目 元の画像のディテールと特徴を保持したままテクスチャを適用し、鉛筆で線影を付けたように、カラー部分のエッジを粗くします。「強さ」オプション（1 ～ 3 の値）で線影の数を指定します。

ストローク（暗） 暗い部分を短く隙間のないストロークでペイントし、明るい部分を長く白いストロークでペイントします。
インク画（外形） 元の画像のディテールを、ペンとインクによる細い線ではっきりと縁取りしたときのように再描画します。
はね エアブラシで絵の具が飛び散ったような効果を加えます。オプションの数値を上げると、効果全体が単純なものになります。
ストローク（スプレー） 画像内の主要なカラーを使用し、角度を付けてスプレーしたように再描画します。
墨絵 インクをたっぷりと含ませたブラシで和紙に描いたように、日本風の画像にします。墨絵を使用すると、まっ黒なインクをたっぷり使った、やわらかくぼかされたエッジが作成されます。

変形フィルター

トップへ戻る

変形フィルターは、画像を幾何学的にゆがめて 3D などの立体的効果を作り出します。変形フィルターを使用すると大量のメモリが必要になる可能性があります。光彩拡散、ガラス、海の波紋の各フィルターは、フィルターギャラリーを使用して適用できます。

光彩拡散 ソフトな拡散フィルターを通して見ているような画像を描きます。光彩拡散フィルターは、白色透明なノイズを加え、選択範囲の中心から光が出ているように見せます。
置き換え 置き換えマップと呼ばれる画像を使用して、選択範囲を変形させる方法を指定します。例えば、放物線状の置き換えマップを使用すると、隅を引っ張って広げた布の上に画像がプリントされているように見せることができます。
ガラス 様々な種類のガラスを通して見たような効果を与えます。ガラス効果を選択したり、Photoshop ファイルとして独自のガラス表面を作成して、それを適用したりできます。拡大と縮小、ゆがみおよび滑らかさの設定を調整できます。ガラス表面のコントロールを使用する場合は、置き換えフィルターの手順に従ってください。
海の波紋 画像の表面にランダムな波紋を加え、水面下にある画像を見ているような効果を出します。
つまむ 選択範囲を絞ります。最大 100%の正の値では、選択範囲を中心に向かって移動します。最大 -100%の負の値では、外側に向かって選択範囲を移動します。
極座標 選択したオプションに従って、直交座標から極座標に、またはその逆に選択範囲を変換します。極座標フィルターを使用すると、円柱をゆがめたような画像ができます。18 世紀によく使用された歪像画法（ゆがんだ画像が、鏡に映した円柱で見ると正しく見える技法）の効果を作成することができます。
波紋 池の水面にできたさざ波のような、波打つパターンを選択範囲に作り出します。より細かく制御するには、波形フィルターを使用します。オプションでは、波紋の量と振幅数が設定できます。
シアー 画像を曲線に沿って変形させます。ボックス内の線をドラッグして曲線を指定します。曲線は任意に調整できます。「初期設定値」をクリックすると、曲線が直線に戻ります。さらに、未定義領域の処理方法を選択することもできます。
球面 選択範囲を球状に巻き戻して、選択した曲線に合うように画像をゆがめて拡大し、オブジェクトに 3D 効果を加えます。
渦巻き 選択範囲を、外側ではなく中心で急回転させます。角度を指定すると、渦巻きパターンになります。
波形 波紋フィルターと同じように機能しますが、より精細に調整できます。オプションでは、波数、波長（波頭間の距離）、振幅および波形の種類を設定できます。波形の種類には、正弦波、三角波、矩形波の 3 つがあります。「開始位置を乱数的に変化させる」オプションでは、任意の値を適用します。変形しない部分の処理方法を「未定義領域」で指定することもできます。
ジグザグ 選択範囲のピクセル半径に応じて、画像を放射状に変形します。「折り返し」オプションでは、選択範囲の中心からエッジに向かってジグザグの数を設定します。ピクセルの置き換え方法も選択します。「左上、右下方向」では、ピクセルを左上または右下に置き換えます。「中心方向」では、選択範囲の中心に向けて、または中心から外に向けてピクセルを置き換えます。「回転」では、円周に沿ってピクセルを回転させます。

ノイズフィルター

トップへ戻る

ノイズフィルターは、カラーレベルのランダムな分布により、ノイズまたはピクセルの追加や削除を行います。これは、選択範囲を周囲のピクセルになじませるときに便利です。ノイズフィルターでは、独特のテクスチャを作成したり、ほこりや傷などの問題のある部分を削除することができます。

ノイズを加える 画像にランダムなピクセルを適用し、高感度フィルムで撮影したような効果を加えます。ノイズを加えるフィルターを使用すると、境界をぼかした選択範囲やグラデーションによる塗りつぶしのしま模様を軽減したり、大幅に修正した部分を自然な印象にしたりすることもできます。ノイズの分布方法のオプションには、「均等に分布」と「ガウス分布」があります。「均等に分布」では、0 からプラスマイナス特定値までの間の任意の数値を使用してノイズのカラー値を配分し、微妙な効果を出します。「ガウス分布」は、ベル形の曲線に沿ってノイズのカラー値を配分し、小さな斑点をつけたような効果を出します。「グレースケールノイズ」オプションでは、画像のカラーを変えずに、階調だけに対してフィルターを適用します。
輪郭以外をぼかす 画像のエッジ（カラーが著しく変化する部分）を見つけ、エッジ以外のすべての選択範囲をぼかします。これにより、ディテールを保持しながらノイズを削除できます。
ダスト＆スクラッチ 類似性のないピクセルを変更して、ノイズを減らします。画像をよりシャープにする一方で、欠点が目立たないようにするには、半径としきい値の設定を様々に組み合わせてみます。または、画像の選択部分にフィルターを適用します。詳しくは、ダスト＆スクラッチフィルターの適用を参照してください。
中間値 選択範囲内のピクセルの明るさをブレンドして、画像のノイズを減らします。明るさの中間値フィルターは、選択範囲の半径内で明るさの似たピクセルを検索し、隣接ピクセルとの差が大きいピクセルを破棄します。中央のピクセルは、検索したピクセルの中間の明るさの値で置き換えられます。明るさの中間値フィルターは、動きによって生じたぶれが画像に与える影響を低下させる場合に便利です。
ノイズを軽減 画像全体に適用するか、個々のチャンネルに適用するかのユーザー設定に基づいて、エッジを保持しながらノイズを減らします。詳しくは、画像のノイズと JPEG の斑点を削除を参照してください。

ピクセレートフィルター

トップへ戻る

ピクセレートフィルターでは、カラー値の近いピクセルをセルに凝集して、境界のはっきりした選択範囲を作成します。

カラーハーフトーン 画像の各チャンネルに拡大したハーフトーンスクリーンを使用したような効果をシミュレートします。各チャンネルに対して、画像を正方形に分割し、それぞれの正方形をドットで置き換えます。ドットの大きさは、正方形の明るさに比例します。詳しくは、カラーハーフトーンフィルターの適用を参照してください。
水晶 ピクセルを単色の多角形に凝集します。
面を刻む 単色または近似色のピクセルを、似たようなカラーのピクセルのブロックに凝集します。面を刻むフィルターを使用して、スキャン画像を手描きのように見せたり、リアルな画像を抽象画のように加工することができます。
ぶれ 選択範囲内のピクセルのコピーを 4 つ作成し、平均値を割り出して、それぞれを離して配置します。
メゾティント 画像を、白黒のランダムなパターン部分に変換するか、または彩度が非常に高いカラーのランダムなパターンに変換します。フィルターを使用するには、メゾティントダイアログボックスの「種類」からドットパターンを選択します。
モザイク ピクセルを四角形のブロックに凝集します。1 つのブロック内のピクセルはすべて同じカラーで、ブロックのカラーは選択範囲のカラーを表しています。
点描 点描画法のように、画像のカラーを任意に配置した点に細分化し、ドット間の背景には背景色を使用します。

描画フィルター

トップへ戻る

描画フィルターは、画像内に 3D シェイプ、雲模様、光の屈折パターンおよび光の反射をシミュレートした効果を作成します。さらに、グレースケールファイルからテクスチャ効果を作成し、立体的な照明効果を加えることができます。

雲模様 **1** 描画色と背景色の間のカラーをランダムに変化させて、ソフトな雲のパターンを生成します。より鮮明な雲の模様を作るには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらフィルター／描画／雲模様 1 を選択します。雲模様 1 フィルターを適用すると、アクティブレイヤー上の画像データが置き換えられます。
雲模様 **2** 描画色と背景色の間のカラーをランダムに変化させて、雲のパターンを生成します。差の絶対値モードでカラーを合成する場合と同じ方法で、雲のデータと既存のピクセルを合成します。最初に雲模様 2 フィルターを選択するとき、画像の一部が雲模様に反転します。フィルターを何度か適用すると、大理石のテクスチャに似た縞模様が作成されます。雲模様 2 フィルターを適用すると、アクティブレイヤー上の画像データが置き換えられます。
ファイバー 描画色と背景色を使用して、繊維のような模様を作成します。変化スライダーを使用して、カラーの変化の度合いを制御できます（値を低くすると、カラーの層が長くなります。値を高くすると、繊維状の模様は短くなり、カラーの分布がより拡散されます）。強さスライダーは、各ファイバーの外観を制御します。値を低くすると、ゆるい織物が作成されます。値を高く設定すると、短く筋ばった繊維のような模様が作成されます。「開始位置を乱数的に変化させる」ボタンをクリックすると、パターンがどのように表示されるかを変更できます。気に入ったパターンを作成できるまで、このボタンを繰り返しクリックします。ファイバーフィルターを適用すると、アクティブレイヤー上の画像データが置き換えられます。
ファイバーに色を付けるには、グラデーションマップ調整レイヤーを追加します。

逆光 カメラのレンズに明るい光が当たって起こる逆光効果をシミュレートします。逆光の中心を指定するには、画像サムネール内をクリックするか、または十字カーソルをドラッグします。
照明効果 17 種類の照明、3 種の光源および 4 セットの光の属性によって、RGB 画像に様々な照明効果を作り出すことができます。バンプマップというグレースケールファイルのテクスチャを使用して 3D のような効果を作成したり、独自のスタイルを保存して他の画像で使用することもできます。詳しくは、照明効果の追加を参照してください。
注意： 照明効果は Mac OS 64 ビットバージョンでは使用できません。

シャープフィルター

トップへ戻る

シャープフィルターは、隣接するピクセル間のコントラストを強調して、ぼやけた画像をシャープにします。

シャープおよびシャープ（強） 選択範囲の焦点を合わせ、よりシャープにします。シャープ（強）フィルターでは、シャープフィルターよりも強いシャープ効果が適用されます。
シャープ（輪郭のみ）およびアンシャープマスク 画像内で大幅にカラーが変化する部分を見つけ、その部分をシャープにします。シャープ（輪郭のみ）フィルターでは、画像全体の滑らかさは保たれたまま、エッジだけがシャープになります。シャープ（輪郭のみ）フィルターは、適用量を指定せずにエッジを鮮明にするときに使用します。プロフェッショナル仕様のカラー補正を行うには、アンシャープマスクフィルターを使用してエッジディテールのコントラストを調整し、エッジの両側の薄いカラーの線と濃いカラーの線をそれぞれ際立たせます。これにより境界線が強調され、画像がシャープに見えるようになります。
スマートシャープ シャープ化アルゴリズムを設定、すなわちシャドウとハイライトに行うシャープ化の量を制御して画像をシャープにします。特定のシャープフィルターがない場合には、画像をシャープにするよい方法です。詳しくは、スマートシャープを使用したシャープ化を参照してください。

スケッチフィルター

トップへ戻る

フィルタースケッチフィルターは、画像にテクスチャを加えて 3D 効果を作るためによく使用されます。スケッチフィルターは、画像を絵画や手描きのようなタッチにする場合に便利です。大半のスケッチフィルターでは、画像を再描画するときに描画色と背景色が使用されます。スケッチフィルターはすべて、フィルターギャラリーを使用して適用できます。

浅浮彫り 画像を浅い浮彫りにしたように変形させ、表面の変化を強調するように照らします。画像内の暗い部分には描画色が使用され、明るい部分には背景色が使用されます。

チョーク・木炭画 明るい部分と中間調の部分を、中間調グレーの粗いチョークで描きます。シャドウ部分は、黒の斜線で木炭画のようにペイントされます。木炭には描画色、チョークには背景色が使用されます。
木炭画 ポスタリゼーション処理された、こすったような効果を作成します。主要なエッジは太く描かれます。中間トーンは斜線を使用してスケッチされます。木炭には描画色、紙には背景色が使用されます。
クロム 画像を磨き上げたクロムの表面のように描画します。ハイライト部分は表面がよく反射しているように見えますが、シャドウ部分の表面はあまり反射しません。フィルターの適用後、レベル補正ダイアログボックスを使用して画像のコントラストを強めることができます。
クレヨンのコンテ画 クレヨンのコンテ画のような濃さと白さのテクスチャを画像に再現します。クレヨンのコンテ画フィルターでは、濃いカラーの部分には描画色、明るいカラーの部分には背景色が使用されます。より本物に近く見せるには、フィルターを適用する前に、描画色をクレヨンのコンテ画でよく使用されるカラー（ブラック、セピア、濃いレッド）のいずれかに変更します。やわらかな印象にするには、背景色をホワイトに変更し、描画色の一部を背景色に追加してから、フィルターを適用します。
グラフィックペン 細い線形のインクストロークを使用して、元の画像のディテールを描画します。この効果は、スキャンした画像に使用すると特に効果的です。グラフィックペンフィルターは、インクに描画色を、紙に背景色を使用して、元の画像のカラーを置き換えます。
ハーフトーンパターン 連続した色調の範囲を維持しながら、ハーフトーンスクリーンを使用したような効果を出します。
ノート用紙 手製の紙で作成したような印象を画像に与えます。ノート用紙フィルターは、画像をシンプルにし、表現手法のエンボスフィルターおよびテクスチャの粒状フィルターを組み合わせた効果を加えます。画像内の暗い部分は一番上の用紙に開いている穴のように見え、そこには背景色が表示されます。
コピー 画像をコピーしたときのような効果を加えます。暗い部分が広いとエッジの周囲だけがコピーされることが多く、中間トーンはブラックまたはホワイトの単色になります。
プラスター 立体のプラスター（漆喰）から画像をかたどり、かたどった画像に描画色と背景色を使用してカラーを付けたような効果を作成します。暗い部分は浮き出しているように、明るい部分はへこんでいるように見えます。
ちりめんじわ フィルム膜面の収縮と変形をシミュレートします。シャドウ部分は凝集して見え、ハイライト部分は軽い粒状に見えます。
スタンプ ゴム印か木製のスタンプで作成したように画像を単純化します。このフィルターは白黒の画像に最適です。
ぎざぎざのエッジ ぎざぎざのエッジフィルターは、画像をずたずたに破かれた紙片のようにして構成を変え、描画色と背景色を使用してカラーを付けます。このフィルターは、テキストまたはコントラストの強いオブジェクトの場合に特に便利です。
ウォーターペーパー 繊維の長い手すきの紙一面に絵の具を塗りつけたような効果を出します。カラーをブレンドしてにじませたような印象になります。

表現手法フィルター

トップへ戻る

表現手法フィルターは、ピクセルを置き換えたり、画像のコントラストを強調したりして、選択範囲に印象派の絵画のような効果を加えます。輪郭検出、輪郭のトレースなどのエッジを強調するフィルターを使用した後で「階調の反転」コマンドを適用すると、カラー画像のエッジをカラーの線で表示したり、グレースケール画像のエッジを白い線で表示することができます。

拡散 オプションの設定に従って、選択範囲のピクセルを混ぜて焦点を和らげます。「標準」を選択すると、カラー値とは無関係にピクセルがランダムに移動します。「暗く」を選択すると、明るいピクセルが暗くなります。「明るく」を選択すると、暗いピクセルが明るいピクセルに置き換えられます。「不均等に」を選択すると、カラーの変化の少ない方に向かってピクセルが混ぜられます。
エンボス 塗りつぶしカラーをグレーに変換し、元の塗りつぶしカラーでエッジをなぞることによって、選択範囲を浮き上がらせたり、型押ししたように見せたりします。オプションでは、エンボス角度（表面をへこませる -360 度 〜 表面から浮き立たせる +360 度）、高さおよび選択範囲内のカラーの量に対する比率（1 〜 500％）を設定します。エンボス加工するときにカラーとディテールを保持するには、エンボスフィルターを適用した後に「フェード」コマンドを使用します。
押し出し 選択範囲またはレイヤーに 3D テクスチャを加えます。詳しくは、押し出しフィルターの適用を参照してください。
輪郭検出 画像の中で大幅に変化する部分を見つけて、そのエッジを強調します。輪郭検出フィルターは、輪郭のトレースフィルターと同様に、白の背景に対して暗い線で画像のエッジを描くので、画像の境界をはっきりさせる場合に便利です。
エッジの光彩 カラーのエッジを識別し、ネオンのような光彩を加えます。このフィルターは、重ねて適用することができます。
ソラリゼーション ネガ画像とポジ画像を合成します。写真プリントを現像処理中に瞬間的に露光させた効果に似ています。
分割 画像を一連のタイルに分割して、選択範囲と元の位置の間にオフセットを生成します。「背景色で塗る」、「描画色で塗る」、「元画像を反転して塗る」、「元画像で塗る」のいずれかを選択して、タイルの間を塗りつぶすオプションを指定します。「元画像で塗る」を使用すると、分割後の画像が元画像の上に重なり、タイルの間から元画像の一部が見えるようになります。
輪郭のトレース 明るさが大きく変化する部分を検出し、各カラーチャンネルで等高線のような細いラインを作成します。詳しくは、輪郭のトレースフィルターの適用を参照してください。
風 画像に小さな水平線を配置して、風に吹かれているような効果を作り出します。指定できる種類には、「標準」、より印象的な効果を出す「強く」および画像の風の線が激しく揺れる「激しく揺らす」があります。

テクスチャフィルター

トップへ戻る

テクスチャフィルターを使用すると、実物のような感じや奥行きをシミュレートしたり、自然な外観を与えることができます。

クラッキング 高浮彫りプラスター面に画像を描き、画像の輪郭に沿って細かいひび割れのような効果を作り出します。クラッキングフィルターを使用すると、広い範囲のカラー値またはグレースケール値を持つ画像にエンボス効果を加えることができます。
粒状 標準、ソフト、スプリンクル、凝集、硬調、拡大、点画、横、縦および小斑点といった様々な種類の粒状を表現して、画像にテクスチャを適用します。これらは、粒子の種類メニューから利用できます。
モザイクタイル 小片またはタイルで構成されているように画像を描き、タイル間に溝を作ります （対照的に、ピクセレート／モザイクフィルターは、カラーの異なるピクセルのブロックに画像を分解します）。

パッチワーク 画像を四角形に分割し、各四角形をその中で最も多く使用されているカラーで塗りつぶします。パッチワークフィルターは、タイルの深さをランダムに増減し、ハイライトとシャドウを再現します。
ステンドグラス 画像を描画色の輪郭を持つ単色のセルが連続したものとして再描画します。
テクスチャライザー 選択または作成したテクスチャを画像に適用します。

ビデオフィルター

トップへ戻る

ビデオサブメニューには、インターレース解除フィルターおよび NTSC カラーフィルターがあります。

インターレース解除 ビデオ画像の偶数または奇数の走査線を削除して、ビデオに取り込まれた動画を滑らかにします。コピーまたは補間によって、破棄した走査線を置き換えることができます。
NTSC カラー 色域をテレビで再生可能な範囲に制限し、過剰な彩度のカラーがテレビの走査線でにじむのを防ぎます。

その他のフィルター

トップへ戻る

「その他」サブメニューのフィルターを使用して、独自のフィルターの作成、フィルターを使用したマスクの補正、画像内の選択範囲のスクロール、迅速な色調補正などを行うことができます。

カスタム 独自のフィルター効果をデザインすることができます。カスタムフィルターを使用すると、数学的演算（畳み込み）に従って、画像の各ピクセルの明るさの値を変更できます。各ピクセルには、周囲のピクセルの値に基づく値が割り当てられます。この操作は、チャンネルの演算処理の加算モードと減算モードに似ています。
作成したカスタムフィルターを保存し、他の Photoshop 画像で使用することができます。詳しくは、カスタムフィルターの作成を参照してください。

ハイパス カラーが極端に変化している部分で指定した半径内のエッジのディテールを保持し、それ以外の部分についてはエッジのディテールを抑えます。半径に 0.1 ピクセルを指定すると、エッジのピクセルだけが保持されます。ハイパスフィルターは、線数の少ないディテールを画像から削除して、ぼかし（ガウス）フィルターとは逆の効果を加えます。
「2 階調化」コマンドを使用したり、画像をモノクロ 2 階調モードに変換したりする前に、連続階調画像にハイパスフィルターを適用すると便利です。ハイパスフィルターは、スキャン画像から線画や広範囲の白黒部分を抽出する場合に役立ちます。

明るさの最大値と明るさの最小値 マスク補正の際に使用すると便利です。明るさの最大値フィルターは、ホワイトの部分を拡張し、ブラックの部分を縮小するチョークを適用するのと同じ効果があります。明るさの最小値フィルターには、ブラックの部分を拡張し、ホワイトの部分を縮小するスプレッドを適用するのと同じ効果があります。明るさの中間値フィルターと同様に、明るさの最大値フィルターおよび明るさの最小値フィルターでは、選択範囲内の各ピクセルに対して処理が行われます。明るさの最大値フィルターおよび明るさの最小値フィルターによって、指定した半径内で、現在のピクセルの明るさが周囲のピクセルの明るさの最大値または最小値で置き換えられます。
オフセット 水平方向または垂直方向それぞれに指定した量だけ、選択範囲を移動します。選択範囲の元の位置は空白になります。選択範囲が画像のエッジに近い場合は、現在の背景色、画像の他の部分、または選択した何らかの要素で、空白の部分を塗りつぶすことができます。

Digimarc フィルター

トップへ戻る

Digimarc フィルターを使用すると、著作権情報を表すデジタルの透かし模様を画像に埋め込むことができます。

注意： Digimarc プラグインを使用するには、32 ビットのオペレーティングシステムが必要です。Windows および Mac OS の 64 ビット版ではサポートされていません。

Vanishing Point

トップへ戻る

視点変更機能を使用すると、ビルや長方形オブジェクトの側面などの遠近平面が含まれる画像の編集中に、遠近法を正しく保持できます。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

レイヤー効果とレイヤースタイル

レイヤー効果とレイヤースタイルについて
プリセットスタイルの適用
レイヤースタイルダイアログボックスの概要
カスタムレイヤースタイルの適用または編集
レイヤースタイルオプション
輪郭を使用したレイヤー効果の変更
すべてのレイヤーに対する包括光源の角度の設定
レイヤースタイルの表示と非表示の切り替え
レイヤースタイルのコピー
レイヤー効果の拡大・縮小
レイヤー効果の削除
レイヤースタイルから画像レイヤーへの変換
プリセットスタイルの作成と管理

トップへ戻る

レイヤー効果とレイヤースタイルについて

Photoshop では、シャドウ、光彩、ベベルなどの様々な効果を使用して、レイヤーの内容の外観をすばやく変更できます。レイヤー効果は、レイヤーの内容にリンクされています。レイヤーの内容を移動または編集すると、変更された内容にも同じ効果が適用されます。例えば、テキストレイヤーにドロップシャドウを適用した後、新しいテキストを追加した場合、新しいテキストにも自動的にシャドウが追加されます。

レイヤースタイルは、レイヤーまたはレイヤーグループに適用された 1 つ以上の効果です。Photoshop に用意されているプリセットスタイルを適用することも、レイヤースタイルダイアログボックスを使用してカスタムスタイルを作成することもできます。レイヤーパネルのレイヤー名の右にレイヤー効果アイコン *fx* が表示されます。レイヤーパネルでスタイルを展開し、スタイルを構成している効果を表示したり、編集したりすることができます。

複数の効果が適用されたレイヤーを表示するレイヤーパネル
A. レイヤー効果アイコン **B.** クリックするとレイヤー効果が展開および表示される **C.** レイヤー効果

カスタムスタイルを保存すると、そのスタイルがプリセットスタイルとなります。プリセットスタイルはスタイルパネルに表示され、マウスを 1 回クリックするだけでレイヤーやグループに適用できます。

トップへ戻る

プリセットスタイルの適用

スタイルパネルからプリセットスタイルを適用できます。Photoshop で提供されているレイヤースタイルは、機能別のライブラリにグループ化されています。例えば、あるライブラリには Web 用のボタンを作成するためのスタイルが保存され、別のライブラリにはテキストに効果を適用するためのスタイルが保存されています。これらのスタイルにアクセスするには、適切なライブラリを読み込む必要があります。スタイルの読み込みや保存について詳しくは、プリセットスタイルの作成と管理を参照してください。

注意： 背景、ロックされたレイヤー、グループには、レイヤースタイルを適用できません。

スタイルパネルの表示

❖ ウィンドウ／スタイルを選択します。

プリセットスタイルのレイヤーへの適用

通常、プリセットスタイルを適用すると、現在のレイヤースタイルが置き換えられます。ただし、現在のスタイルの属性に 2 番目のスタイルの属性を追加することはできます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

スタイルパネルでスタイルをクリックすると、現在選択されているレイヤーにそのスタイルが適用されます。

- スタイルパネルからレイヤーパネルのレイヤーにスタイルをドラッグします。
- スタイルパネルのスタイルをドキュメントウィンドウにドラッグし、スタイルを適用するレイヤーの内容上でマウスボタンを放します。

  注意： Shift キーを押しながらクリックまたはドラッグした場合は、適用先のレイヤーの既存の効果がそのスタイルに置き換えられるのではなく、既存の効果にスタイルが追加されます。
- レイヤー／レイヤースタイル／レイヤー効果を選択し、レイヤースタイルダイアログボックスで「スタイル」という文字列（ダイアログボックスの左側の一覧に含まれる最上部の項目）をクリックします。適用するスタイルをクリックし、「OK」をクリックします。
- シェイプツールまたはペンツールをシェイプレイヤーモードで使用している場合は、シェイプを描画する前に、オプションバーのポップアップパネルからスタイルを選択します。

別のレイヤーへのスタイルの適用

- スタイルを別のレイヤーにコピーするには、レイヤーパネルで、レイヤーの「効果」を別のレイヤーに、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。
- スタイルを別のレイヤーに移動するには、レイヤーパネルで、レイヤーの「効果」をクリックし、別のレイヤーにドラッグします。

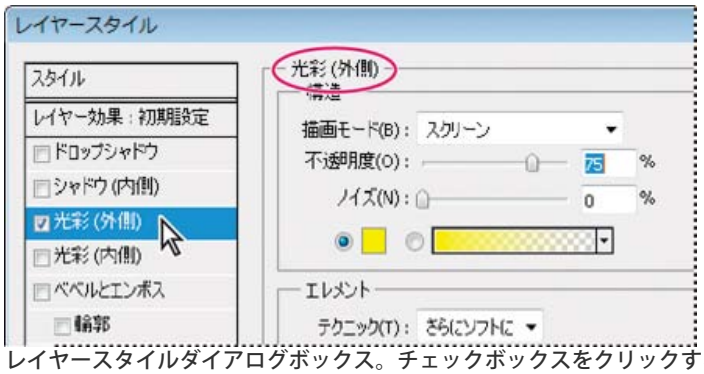
プリセットスタイルの表示方法の変更

1. スタイルパネル、レイヤースタイルダイアログボックスの「スタイル」セクション、オプションバーのスタイルポップアップパネルのいずれかで、右上の三角形をクリックします。
2. パネルメニューから表示オプションを選択します。
   - 「テキスト表示」では、レイヤースタイルがリスト表示されます。
   - 「サムネール（小）を表示」または「サムネール（大）を表示」では、レイヤースタイルがサムネールで表示されます。
   - 「リスト（小）を表示」または「リスト（大）を表示」では、レイヤースタイルがサムネール付きでリスト表示されます。

トップへ戻る

レイヤースタイルダイアログボックスの概要

レイヤースタイルダイアログボックスを使用して、レイヤーに適用するスタイルを編集したり、新しいスタイルを作成したりすることができます。



レイヤースタイルダイアログボックス。チェックボックスをクリックすると、効果のオプションを表示せずに現在の設定を適用できる。効果名をクリックすると、効果のオプションが表示される。

次の効果を使用してカスタムスタイルを作成できます。
ドロップシャドウ レイヤーの内容の背後にシャドウを追加します。
シャドウ（内側） レイヤーの内容のエッジの内側にシャドウを追加し、窪んでいるように見せることができます。
光彩（外側）と光彩（内側） レイヤーの内容のエッジの外側または内側から光を放射したような効果を追加します。
ベベルとエンボス ハイライトとシャドウの様々な組み合わせをレイヤーに追加します。
サテン レイヤーの形状に応じた陰影（特につや出し仕上げのような効果）をレイヤー内に適用します。
カラーオーバーレイ、グラデーションオーバーレイ、パターンオーバーレイ レイヤーの内容をカラー、グラデーションまたはパターンで塗りつぶします。
境界線 カラー、グラデーションまたはパターンを使用して、現在のレイヤー上のオブジェクトにアウトラインを作成します。これは、文字のように硬いエッジを持つシェイプを描画するのに特に便利です。

トップへ戻る

カスタムレイヤースタイルの適用または編集

注意： 背景レイヤー、ロックされたレイヤー、グループには、レイヤースタイルを適用できません。背景レイヤーにレイヤースタイルを適用するには、まず背景レイヤーを通常のレイヤーに変換します。

1. レイヤーパネルからレイヤーを 1 つ選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤーのレイヤー名およびサムネール以外の場所をダブルクリックします。
   - レイヤーパネル下部のレイヤースタイルを追加ボタン fx をクリックし、リストから効果を選択します。
   - レイヤー／レイヤースタイルを選択し、サブメニューから効果を選択します。
   - 既存のスタイルを編集するには、レイヤーパネルで、レイヤー名の下に表示されている効果をダブルクリックします（レイヤー効果アイコン fx の横の三角形をクリックすると、そのレイヤースタイルで設定されている効果が表示されます）。
3. レイヤースタイルダイアログボックスで効果オプションを設定します。詳しくは、レイヤースタイルオプションを参照してください。
4. 必要に応じて、スタイルに他の効果を追加します。レイヤースタイルダイアログボックスで、効果名の左側にあるチェックボックスをクリックすると、各効果のオプションが初期設定のまま追加されます。
   レイヤースタイルダイアログボックスを閉じずに、複数の効果を編集できます。ダイアログボックスの左側で効果の名前をクリックして、効果のオプションを表示します。

スタイルの初期設定値のカスタム値への変更

1. レイヤースタイルダイアログボックスで、設定をカスタマイズします。
2. 「初期設定にする」をクリックします。

   次にダイアログボックスを開くときに、カスタム初期設定が自動的に適用されます。設定を調整した後にカスタム初期設定に戻る場合は、「初期設定に戻す」をクリックします。

   Photoshop のオリジナルの初期設定に戻る方法については、すべての環境設定の初期設定の復元を参照してください。

トップへ戻る

レイヤースタイルオプション

高度 ベベルとエンボス効果について、光源の高さを設定します。0 に設定すると真横に相当し、90 はレイヤーの真上です。

角度 照明角度またはグラデーション角度を決定します。ドキュメントウィンドウ内のドラッグ操作によって、ドロップシャドウ、シャドウ（内側）、サテン効果の角度を調整することができます。

アンチエイリアス 輪郭または光沢輪郭のエッジピクセルを合成します。このオプションは、複雑な輪郭を持つ小さいシャドウで特に役立ちます。

描画モード このレイヤースタイルを下のレイヤーとどのように合成するかを指定します。合成対象となるレイヤーには、効果を設定するアクティブレイヤーが含まれる場合もあります。例えば、シャドウ（内側）は、効果がアクティブレイヤーの上に描画されるので、アクティブレイヤーと合成されます。一方、ドロップシャドウは、アクティブレイヤーより下のレイヤーとだけ合成されます。多くの場合、初期設定のモードを使用して効果を適用すると最良の結果が得られます。詳しくは、描画モードを参照してください。

チョーク シャドウ（内側）または光彩（内側）のマットの境界線を、ぼかしを行う前に縮小します。

カラー シャドウ、光彩またはハイライトのカラーを指定します。カラーボックスをクリックし、カラーを選択できます。

輪郭 単一色の光彩で、透明のリングを作成できます。グラデーションで塗りつぶした光彩を使用すると、グラデーションカラーと不透明部分が反復するバリエーションを作成できます。ベベルとエンボスでは、輪郭を使用して、エンボス処理で陰影が付けられた立体的な折り返し、谷、山を作成できます。シャドウを使用すると、輪郭にフェードを指定できます。詳しくは、輪郭を使用したレイヤー効果の変更を参照してください。

距離 シャドウ効果またはサテン効果のオフセット距離を指定します。ドキュメントウィンドウ内のドラッグ操作によってオフセット距離を調整することができます。

深さ ベベルの深さを指定します。深さは、パターンの深さも指定します。

包括光源を使用 この設定を使用すると、陰影を使用するすべてのレイヤー効果（ドロップシャドウ、シャドウ（内側）、ベベルとエンボス）で使用できる「マスター」光源の角度を設定できます。これらの効果のいずれかで、「包括光源を使用」を選択し、光源の角度を設定している場合、その角度が包括光源の角度になります。「包括光源を使用」を選択している他のすべての効果では、同じ角度の設定が自動的に継承されます。「包括光源を使用」の選択を解除すると、設定した光源の角度は「ローカル」になり、その効果にのみ適用されます。レイヤースタイル／包括光源を選択して、包括光源の角度を設定することもできます。

光沢輪郭 光沢のある金属のような外観を作成します。光沢輪郭は、ベベルまたはエンボスへの陰影付けの後に適用されます。

グラデーション レイヤー効果のグラデーションを指定します。グラデーションをクリックしてグラデーションエディターを表示します。または、下向き矢印をクリックし、ポップアップパネルからグラデーションを選択します。グラデーションエディターを使用してグラデーションを編集および作成できます。グラデーションオーバーレイパネルでは、グラデーションエディターと同じ方法でカラーや不透明度を編集できます。効果によっては、追加のグラデーションオプションを指定できます。「逆方向」は、グラデーション方向を反転します。「シェイプ内で作成」は、シェイプの大きさに合わせてグラデーション塗りつぶしを計算します。「比率」は、グラデーションの適用率を決定します。画像ウィンドウ内をクリックしてドラッグして、グラデーション中心を移動することもできます。「スタイル」はグラデーション形状を指定します。

ハイライトのモードまたはシャドウのモード ベベルまたはエンボスの描画モード（ハイライトまたはシャドウ）を指定します。

適用度 グラデーションカラーと不透明度の適用度を変化させます。

レイヤーがドロップシャドウをノックアウト 半透明レイヤーにおける、ドロップシャドウの可視性を指定します。

ノイズ 光彩またはシャドウの不透明度のランダムエレメントの量を指定します。値を入力するか、スライダーをドラッグします。

不透明度 レイヤー効果の不透明度を設定します。値を入力するか、スライダーをドラッグします。

パターン レイヤー効果のパターンを指定します。ポップアップパネルをクリックしてパターンを選択します。現在のパターンからプリセットを作成ボタン をクリックして、現在の設定に基づく新しいプリセットパターンを作成します。「元の場所にスナップ」をクリックすると、「レイヤーにリンク」が選択されている場合は、パターンの原点がドキュメントの原点と同じになり、「レイヤーにリンク」が選択されていない場合は、レイヤーの左上隅に原点が配置されます。レイヤーが移動したときにパターンも移動するようにするには、「レイヤーにリンク」を選択します。パターンのサイズを指定するには、比率スライダーをドラッグするか、値を入力します。パターンをドラッグしてレイヤー内に配置します。位置をリセットするには、「元の場所にスナップ」ボタンを使用します。パターンが 1 つも読み込まれていないときには、「パターン」オプションは使用できません。

位置 境界線効果の位置として、「外側」、「内側」、「中央」のいずれかを指定します。

範囲 輪郭の対象となる光彩部分または光彩範囲を設定します。

サイズ 半径、ぼかしのサイズ、またはシャドウサイズを指定します。

ソフト 陰影付けの結果をぼかして、不要なピクセルが生成されないようにします。

ソース 内側の光彩のソースを指定します。「中央」を選択すると、レイヤーの内容の中央から放射する光彩が適用され、「エッジ」を選択するとレイヤーの内容のエッジから放射する光彩が適用されます。

スプレッド ぼかしの前にマット境界を拡張します。

スタイル ベベルのスタイルを指定します。「ベベル（内側）」を指定すると、レイヤー内容のエッジの内側にベベルが作成され、「ベベル（外側）」を指定すると、レイヤー内容のエッジの外側にベベルが作成されます。「エンボス」を指定すると、下のレイヤーに対してレイヤー内容のエンボス効果がシミュレートされます。「ピローエンボス」を指定すると、レイヤー内容のエッジを下のレイヤーにスタンプする効果がシミュレートされます。「エンボスの境界線を描く」を指定すると、レイヤーに適用された境界線効果の境界線にエンボスが限定されます （レイヤーに境界線が適用されていないと、境界線エンボス効果は目に見えません）。

テクニック 「滑らかに」、「シゼルハード」および「シゼルソフト」はベベルとエンボス効果で使用できます。「さらにソフトに」と「精細」は光彩（内側）効果と光彩（外側）効果に適用されます。

> 滑らかに マットのエッジをわずかにぼかすことができます。エッジがハードなものからソフトなものまで、あらゆるタイプのマットに対して有効です。サイズが大きい場合は、細部の特徴が保持されません。
>
> シゼルハード 距離計算テクニックを使用します。主に、文字のようにアンチエイリアスしたシェイプから作成されたハードエッジのマットに対して有効です。「シゼルハード」では、「滑らかに」よりも細部の特徴が保持されます。
>
> シゼルソフト 修正距離計算テクニックを使用します。「シゼルハード」ほど正確ではありませんが、広範囲のマットに適しています。「シゼルソフト」の方が「滑らかに」よりも特徴を保持します。
>
> さらにソフトに ぼかしを適用することができます。エッジがハードなものからソフトなものまで、あらゆるタイプのマットに有効です。サイズが大きい場合、「さらにソフトに」では細部の特徴が保持されません。
>
> 精細 距離計算テクニックを使用して光彩を作成します。主に、文字のようにアンチエイリアスした幾何形状から作成されたハードエッジのマットに対して有効です。「精細」では、「さらにソフトに」よりも特徴が保持されます。

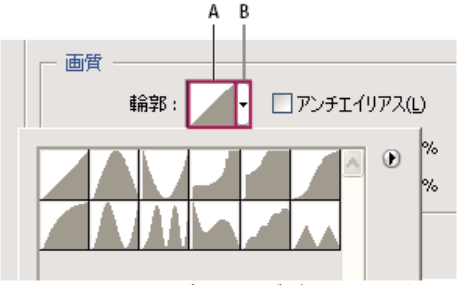
テクスチャ テクスチャを適用します。「比率」を使用して、テクスチャサイズを拡大・縮小します。レイヤーが移動したときにテクスチャも移動するようにするには、「レイヤーにリンク」を選択します。「階調の反転」を選択すると、テクスチャが反転します。「深さ」を選択すると、テクスチャを適用する角度と方向（上または下）が変更されます。「元の場所にスナップ」を選択すると、「レイヤーにリンク」が選択されていない場合は、パターンの原点がドキュメントの原点と同じになり、「レイヤーにリンク」が選択されている場合は、レイヤーの左上隅に原点が配置されます。テクスチャをドラッグしてレイヤー内での配置を変更します。

トップへ戻る

輪郭を使用したレイヤー効果の変更

カスタムレイヤースタイルの作成時には、輪郭を使用して、特定の範囲に適用されたドロップシャドウ、シャドウ（内側）、光彩（内側）、光彩（外側）、ベベルとエンボス、サテンの各効果の形を制御することができます。例えば、ドロップシャドウに線形の輪郭を使用すると、不透明度が線形に減衰します。カスタム輪郭を使用すると、シャドウを独自の形で変化させることができます。

輪郭ポップアップパネルとプリセットマネージャーを使用して、輪郭の選択、初期化、削除または表示方法の変更を行うことができます。



レイヤースタイルダイアログボックスのドロップシャドウ効果の輪郭
A. クリックして、輪郭エディターダイアログボックスを表示 **B.** クリックして、ポップアップパネルを表示

カスタム輪郭の作成

1. レイヤースタイルダイアログボックスで、「ドロップシャドウ」、「シャドウ（内側）」、「光彩（内側）」、「光彩（外側）」、「ベベルとエンボス」、「輪郭」および「サテン」の効果を選択します。
2. レイヤースタイルダイアログボックスで輪郭のサムネールをクリックし、輪郭エディターダイアログボックスを表示します。
3. マッピング内の線上をクリックしてポイントを追加し、ドラッグして輪郭を調整します。または、「入力」と「出力」に値を

入力します。

4. 滑らかなカーブの代わりに尖った角を作成するには、ポイントを選択し、「コーナー」をクリックします。
5. 輪郭をファイルに保存するには、「保存」ボタンをクリックし、輪郭のファイル名を指定して保存します。
6. 輪郭をプリセットとして保存するには、「新規」ボタンを選択します。
7. 「OK」をクリックします。新しい輪郭がポップアップパネルの一番下に追加されます。

輪郭の読み込み

❖ レイヤースタイルダイアログボックスで輪郭のサムネールをクリックし、輪郭エディターダイアログボックスで「読み込み」ボタンを選択します。読み込む輪郭ライブラリが含まれているフォルダーに移動して、「読み込み」ボタンをクリックします。

輪郭の削除

❖ 輪郭のサムネールの横の下向き矢印をクリックして、ポップアップパネルを表示します。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、削除する輪郭をクリックします。

トップへ戻る

すべてのレイヤーに対する包括光源の角度の設定

包括光源を使用すると、画像が 1 つの共通の光源で照らされているように見せることができます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- レイヤー／レイヤースタイル／包括光源を選択します。包括光源ダイアログボックスで、値を入力するか、円の半径をドラッグして角度と高度を設定し、「OK」をクリックします。
- ドロップシャドウ、シャドウ（内側）、ベベルのためのレイヤースタイルダイアログボックスで、「包括光源を使用」を選択します。「角度」で、値を入力するか半径スライダーをドラッグして、「OK」をクリックします。

包括光源は、包括光源の角度を使用するすべてのレイヤー効果に適用されます。

トップへ戻る

レイヤースタイルの表示と非表示の切り替え

レイヤーにスタイルが割り当てられている場合は、レイヤーパネルのレイヤー名の右にレイヤー効果アイコン fx が表示されます。

画像内のすべてのレイヤースタイルの表示と非表示の切り替え

❖ レイヤー／レイヤースタイル／すべての効果を隠す、またはすべての効果を表示を選択します。

レイヤーパネルでのレイヤースタイルの展開または折りたたみ

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 三角形（レイヤー効果アイコン fx の横）をクリックして、そのレイヤーに適用されているレイヤー効果の一覧を表示します。
- レイヤー効果のリストを折りたたむには、三角形をもう一度クリックします。
- グループ内で適用されているすべてのレイヤースタイルを展開したり、折りたたんだりするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、グループの三角形または下向き矢印をクリックします。同じグループ内のすべてのレイヤーに適用されているレイヤースタイルが、同時に展開されたり、折りたたまれたりします。

トップへ戻る

レイヤースタイルのコピー

スタイルをコピーしたり、ペーストしたりすると、同じ効果を簡単に複数のレイヤーに適用できます。

レイヤー間でのレイヤースタイルのコピー

1. レイヤーパネルで、コピーするスタイルを含むレイヤーを選択します。
2. レイヤー／レイヤースタイル／レイヤースタイルをコピーを選択します。
3. レイヤーパネルでコピー先のレイヤーを選択し、レイヤー／レイヤースタイル／レイヤースタイルをペーストを選択します。

   ペースト先レイヤー（複数可）の既存のレイヤースタイルが、ペーストしたレイヤースタイルで置き換えられます。

ドラッグによるレイヤー間でのレイヤースタイルのコピー

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルで、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら 1 つのレイヤー効果を別のレイヤーにドラッグしてレイヤー効果を複製するか、「効果」を別のレイヤーにドラッグしてレイヤースタイルを複製します。
- レイヤーパネルから個別のレイヤー効果または「効果」をドキュメントウィンドウにドラッグすると、ドロップした場所にピク

セルを持つレイヤーのうち、レイヤーパネルの一番上にあるレイヤーにスタイルまたはレイヤー効果が適用されます。

レイヤー効果の拡大・縮小

トップへ戻る

レイヤースタイルは、ターゲット解像度で特定のサイズで表示したときに最適に見えるように調整されている場合があります。「効果を拡大・縮小」を使用すると、レイヤースタイルを適用するオブジェクトを拡大・縮小することなく、レイヤースタイル内の効果だけを拡大・縮小できます。

1. レイヤーパネルでレイヤーを選択します。
2. レイヤー／レイヤースタイル／効果を拡大・縮小を選択します。
3. 「比率」に値を入力するか、ポップアップスライダーをドラッグします。
4. 「プレビュー」を選択して変更結果を画像内に表示します。
5. 「OK」をクリックします。

レイヤー効果の削除

トップへ戻る

レイヤーに適用されたスタイルから個々の効果を削除することも、レイヤーからスタイル全体を削除することもできます。

スタイルからの効果の削除

1. レイヤーパネルでレイヤースタイルを展開し、レイヤー効果を表示します。
2. レイヤー効果をレイヤーを削除ボタン へドラッグします。

レイヤーからのスタイルの削除

1. レイヤーパネルで、削除するスタイルが含まれているレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤーパネルで、「効果」をレイヤーを削除ボタン にドラッグします。
   - レイヤー／レイヤースタイル／レイヤースタイルを消去を選択します。
   - レイヤーを選択し、スタイルパネルの下部にあるスタイルを消去ボタン をクリックします。

レイヤースタイルから画像レイヤーへの変換

トップへ戻る

レイヤースタイルの外観をカスタマイズまたは微調整するために、レイヤースタイルを通常の画像レイヤーに変換することができます。レイヤースタイルを画像レイヤーに変換すると、ペイントしたり、フィルターやコマンドを適用したりして、効果を拡張することができます。ただし、変換後は元のレイヤー上でレイヤースタイルを編集することはできません。また、元の画像レイヤーを変更してもレイヤースタイルは更新されません。

注意： この方法で生成したレイヤーは、レイヤースタイルを使用して作成したアートワークとは、完全には一致しない可能性があります。新しいレイヤーを作成するときに警告が表示される場合があります。

1. レイヤーパネルで、変換するレイヤースタイルが含まれているレイヤーを選択します。
2. レイヤー／レイヤースタイル／レイヤーを作成を選択します。

   新しく作成されたレイヤーは、通常のレイヤーと同様に、内容を変更したり重なり順を変更することができます。光彩（内側）など一部の効果は、クリッピングマスク内のレイヤーに変換されます。

プリセットスタイルの作成と管理

トップへ戻る

カスタムスタイルを作成し、プリセットとして保存して、スタイルパネルで使用することができます。プリセットスタイルをライブラリに保存し、必要に応じてスタイルパネルに読み込んだり、スタイルパネルから削除したりすることができます。

新しいスタイルの作成

1. レイヤーパネルで、プリセットとして保存するスタイルを含むレイヤーを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - スタイルパネルの空白部分をクリックします。
   - スタイルパネルの下部にある新規スタイルを作成ボタンをクリックします。
   - スタイルパネルメニューから「新規スタイル」を選択します。
   - レイヤー／レイヤースタイル／レイヤー効果を選択し、レイヤースタイルダイアログボックスで「新規スタイル」ボタンをクリックします。

3. プリセットスタイルの名前を入力し、スタイルオプションを設定して、「OK」をクリックします。

プリセットスタイルの名前の変更

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- スタイルパネルでスタイルをダブルクリックします。スタイルパネルでスタイルがサムネールとして表示されるように設定されている場合には、ダイアログボックスのスタイル名に新しい名前を入力して「OK」をクリックします。それ以外の場合は、スタイルパネルで新しい名前を直接入力して、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。
- レイヤースタイルダイアログボックスの左側で「スタイル」を選択し、スタイルリストでスタイルを選択します。ポップアップメニューから「スタイル名の変更」を選択し、新しい名前を入力して「OK」をクリックします。
- シェイプツールまたはペンツールを使用している場合は、オプションバーのスタイルポップアップパネルからスタイルを選択します。次に、ポップアップパネルメニューから「スタイル名の変更」を選択します。

プリセットスタイルの削除

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- スタイルをスタイルパネルの下部にあるスタイルを削除アイコン にドラッグします。
- Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、スタイルパネル内のレイヤースタイルをクリックします。
- レイヤースタイルダイアログボックスの左側で「スタイル」を選択し、スタイルリストでスタイルを選択します（詳しくは、プリセットスタイルの適用を参照してください）。次に、スタイルリストのポップアップメニューから「スタイルを削除」を選択します。
- シェイプツールまたはペンツールを使用している場合は、オプションバーのスタイルポップアップパネルからスタイルを選択します。次に、ポップアップパネルメニューから「スタイルを削除」を選択します。

プリセットスタイルのセットのライブラリとしての保存

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - スタイルパネルメニューの「スタイルを保存」を選択します。
   - レイヤースタイルダイアログボックスの左側で「スタイル」を選択します。スタイルリストのポップアップメニューから「スタイルを保存」を選択します。
   - シェイプツールまたはペンツールを使用している場合は、オプションバーのスタイルポップアップパネルをクリックします。ポップアップパネルメニューから「スタイルを保存」を選択します。
2. スタイルライブラリの保存先を選択し、ファイル名を入力して「保存」をクリックします。

   ライブラリは任意の場所に保存できます。ただし、ライブラリファイルをプリセットの初期設定の保存場所にある Presets フォルダーの中の Styles フォルダーに保存すると、Photoshop の再起動後に、スタイルパネルメニューの下部にライブラリ名が表示されるようになります。

   注意： プリセットマネージャーを使用して、プリセットスタイルのライブラリの、名前変更、削除および保存を行うこともできます。

プリセットスタイルのライブラリの読み込み

1. スタイルパネル、レイヤースタイルダイアログボックスの「スタイル」セクション、オプションバーのスタイルポップアップパネルのいずれかで、右上の三角形をクリックし、パネルメニューを表示します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - ライブラリを現在のリストに追加するには、「スタイルを読み込み」を選択します。次に、使用するライブラリファイルを選択し、「読み込み」ボタンをクリックします。
   - 現在のリストを別のライブラリに置き換えるには、「スタイルの置き換え」を選択します。次に、使用するライブラリファイルを選択し、「読み込み」ボタンをクリックします。
   - パネルメニューの下部に表示されているライブラリファイルを選択します。「OK」をクリックして現在のリストを置換するか、または「追加」をクリックして現在のリストに追加します。
3. プリセットスタイルの初期設定のライブラリに戻るには、「スタイルの初期化」を選択します。現在のリストを置換したり、現在のリストに初期設定のライブラリを追加したりできます。
   注意： プリセットマネージャーを使用して、スタイルライブラリを読み込んだり、初期化したりすることもできます。詳しくは、プリセットマネージャーについてを参照してください。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

照明効果の追加（CS5）

Photoshop の 32 ビットモードでの実行（64 ビット版 Mac OS のみ）
照明効果フィルターの適用
照明効果の種類
全指向性ライトの調整
プレビューウィンドウを使用した単一指向性ライトの調整
プレビューウィンドウを使用したスポットライトの調整
照明効果スタイル
照明の追加または削除
照明効果スタイルの作成、保存または削除
照明効果でのテクスチャチャンネルの使用

Photoshop の 32 ビットモードでの実行（64 ビット版 Mac OS のみ）

先頭へ戻る

64 ビット版の Mac OS では、照明効果は Photoshop が 32 ビットモードで実行されている場合のみ使用できます。

1. Finder で、移動／アプリケーションを選択します。
2. Photoshop フォルダーを開きます。Photoshop アプリケーションアイコンを右クリックして「情報を見る」を選択します。
3. 情報ウィンドウの「一般情報」セクションで、「32 ビットモードで開く」を選択します。
4. 情報ウィンドウを閉じ、Photoshop を起動し直します。

詳しくは、64-bit operating system benefits and limitations in Photoshop を参照してください。

照明効果フィルターの適用

ページの先頭へ

照明効果フィルターを使用すると、RGB 画像に様々な照明効果を加えることができます。バンプマップというグレースケールファイルのテクスチャを使用して 3D のような効果を作成したり、独自のスタイルを保存して他の画像で使用することもできます。

注意： 照明効果フィルターは、RGB 画像でのみ機能します。

1. フィルター／描画／照明効果を選択します。
2. 「スタイル」では、照明のスタイルを選択します。
3. 「光源タイプ」では、照明の種類を選択します。複数の照明を使用している場合は、「オン」の選択を切り替えてそれぞれの照明を制御します。
4. 光のカラーを変えるには、ダイアログボックスの「光源タイプ」セクションのカラー選択ボックスをクリックします。

   一般環境設定ダイアログボックスで選択したカラーピッカーが開きます。
5. 照明の属性を設定するには、以下のオプションに対応するスライダーをドラッグします。

   光沢 感光紙の表面のように、表面で光が反射する程度を「艶消し」（弱い反射）から「艶あり」（強い反射）までの間で設定します。

   質感 光または光が注がれているオブジェクトのうち、どちらがより光を反射するかを指定します。「プラスチック」は光のカラーを、「メタリック」はオブジェクトのカラーを反射します。

   露光量 光を増やしたり（正の値）、減らしたり（負の値）します。値を 0 に設定すると、効果は作成されません。

   環境光 日光または蛍光灯など、室内の他の光と組み合わせたように光を散乱させます。光源だけを使用するには 100 の値を、光源を削除するには -100 の値を選択します。環境光のカラーを変更するには、カラー選択ボックスをクリックし、表示されたカラーピッカーを使用します。

   光源を複製するには、プレビューウィンドウ内で Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら光をドラッグします。
6. テクスチャ効果を使用するには、「テクスチャチャンネル」のチャンネルを選択します。

照明効果の種類

ページの先頭へ

選択できる照明の種類は 3 つあります。

全指向性　紙の上に電球を照らすように、画像の上から直接あらゆる方向に光が当たります。

単一指向性　太陽のように、一定の角度で遠くから光が当たります。

スポットライト　楕円形の光線が照射されます。プレビューウィンドウのラインによって光の方向と角度を指定し、ハンドルによって楕円形のエッジを指定します。

全指向性照明の調整

ページの先頭へ

1. フィルター／描画／照明効果を選択します。
2. 「光源タイプ」で、「全指向性」を選択します。
3. 光を調整します。
   - 光を移動するには、中心円をドラッグします。
   - 光が近付いたり遠ざかったりするように光の大きさを加減するには、効果の境界を定義しているハンドルの 1 つをドラッグします。

プレビューウィンドウを使用した単一指向性照明の調整

ページの先頭へ

1. フィルター／描画／照明効果を選択します。
2. 「光源タイプ」で、「単一指向性」を選択します。
3. 光を調整します。
   - 光を移動するには、中心円をドラッグします。
   - 光の方向を変更するには、ラインの末端にあるハンドルをドラッグして光の角度を回転します。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらドラッグすると、光の高さ（ラインの長さ）を一定に保つことができます。
   - 光の高さを変更するには、ラインの末端にあるハンドルをドラッグします。光を明るくするにはラインを短縮し、明るさを弱めるにはラインを長くします。ラインをごく短くすると真っ白になってしまい、長くしすぎると真っ黒になります。Shift キーを押しながらドラッグして角度を一定に保ち、光の高さ（ラインの長さ）を変更します。

プレビューウィンドウを使用したスポットライトの調整

ページの先頭へ

1. フィルター／描画／照明効果を選択します。
2. 「光源タイプ」で、「スポットライト」を選択します。
3. 光を調整します。
   - 光を移動するには、中心円をドラッグします。
   - 光の角度を上げるには、ハンドルをドラッグしてラインを短くします。光の角度を下げるには、ハンドルをドラッグしてラインを長くします。
   - 楕円形を拡張するか、または光を回転するには、いずれかのハンドルをドラッグします。角度を一定に保ちながら楕円形のサイズだけを変更するには、Shift キーを押しながらドラッグします。サイズを一定に保ちながらスポットライトの角度または方向を変更するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。
   - 光の焦点（スポットライトの照度）を設定し、楕円形の中を照らす光の度合いを調節するには、照度スライダーをドラッグします。最も明るい最高照度の値は 100 で、標準照度は約 50 です。照度が弱い場合は光を遠ざけ、値が -100 ではまったく光がなくなります。焦点スライダーを使用して、楕円形の中を照らす光の量を調節します。

照明効果のスタイル

ページの先頭へ

照明効果ダイアログボックスのスタイルメニューを使用して、17 種類の照明スタイルから選択します。初期設定以外の光を追加して、独自の照明スタイルを作成することもできます。照明効果フィルターには、少なくとも 1 つの光源が必要です。一度に編集できる照明は 1 つですが、追加したすべての照明を使用して効果を作り出すことができます。

2 時方向スポット　照度を中間（17）に、ホットスポットを広く（92）設定したイエローのスポットライトです。

全方向性（青）　照度を強く（85）設定し、ホットスポットを定めていない、頭上の青色全方向性照明です。

包囲照明　4 つのスポットライトです。ホワイトは、照度が最強（100）、ホットスポットが狭く（8）設定されています。イエローは、照度が強く（88）、ホットスポットが狭く（3）設定されています。レッドは、中間（50）の照度で、ホットスポットが合わされています（0）。ブルーは、

照度が最強（100）で、ホットスポットが中間（25）です。

クロス 照度を中間（35）に、ホットスポットを広く（69）設定した白色のスポットライトです。

クロスダウン 照度を中間（35）に、ホットスポットを広く（100）設定した 2 つの白色スポットライトです。

デフォルト 照度を中間（25）に、ホットスポットを広く（44）設定した白色のスポットライトです。

5 ダウン／5 アップ 照度を最強（100）に、ホットスポットを広く（60）設定した白色の 5 つのダウンスポットライトまたはアップスポットライトです。

フラッシュライト 照度を中間（46）に設定したイエローの全方向性照明です。

投光照明 照度を中間（35）に、ホットスポットを広く（69）設定した白色のスポットライトです。

並行光 照度をほぼ最強（98）に設定し、ホットスポットを定めていないブルーの単一指向性照明です。

RGB ライト 照度を中間（60）に、ホットスポットを広く（96）設定したレッド、ブルーおよびグリーンの照明です。

直接光（ソフト） ホットスポットの定まらない白色と青色の単一指向性照明です。白色光の照度はソフト（20）です。青色光の照度は中間（67）です。

全方向性（ソフト） 照度が中間（50）のソフトな全方向性照明です。

ソフトスポットライト 照度をほぼ最強（98）に、ホットスポットを広く（100）設定した白色スポットライトです。

3 ダウン 照度をソフト（35）に、ホットスポットを広く（96）設定した 3 つの白色スポットライトです。

3 スポット 照度を弱く（35）、ホットスポットを広く（100）設定した 3 つのスポットライトです。

照明の追加または削除

ページの先頭へ

- 照明効果ダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。
  - 光を追加するには、プレビューウィンドウの下部にある電球のアイコンをプレビュー部分にドラッグします。必要に応じて、最大 16 個まで照明を繰り返し追加できます。
  - 光を削除するには、光の中心円部分を、プレビューウィンドウの右下にあるゴミ箱アイコンへドラッグします。

照明効果スタイルの作成、保存、削除

ページの先頭へ

- 照明効果ダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。
  - スタイルを作成するには、「スタイル」で「初期設定」を選択し、プレビューウィンドウの下部にある電球のアイコンをプレビュー部分にドラッグします。既存のスタイルを元にして新しいスタイルを作成することもできます。必要に応じて、最大 16 個まで照明を繰り返し追加できます。
  - スタイルを保存するには、「保存」をクリックし、スタイルの名前を入力して、「OK」をクリックします。保存したスタイルには各照明に関するすべての設定が含まれ、画像を開いたときは常にスタイルメニューにそれらのスタイルが表示されます。
  - スタイルを削除するには、スタイルを選択し、「削除」をクリックします。

照明効果でのテクスチャチャンネルの使用

ページの先頭へ

照明効果ダイアログボックスの「テクスチャチャンネル」を使用すると、画像のアルファチャンネルをバンプマップとして使用し、照明効果を制御することができます。任意のグレースケール画像をアルファチャンネルとして画像に追加することも、新しいアルファチャンネルを作成してテクスチャを追加することもできます。テキストにエンボス効果を加えるには、黒地に白抜きのテキスト、またはその逆を設定したチャンネル使います。

1. 必要に応じて、アルファチャンネルを画像に追加します。次のいずれかの操作を行います。
   - 別の画像（布や水など）に基づくテクスチャを使用するには、その画像をグレースケールに変換し、グレースケールチャンネルをその画像から現在の画像にドラッグします。
   - 既存のアルファチャンネルを別の画像から現在の画像にドラッグします。
   - 画像にアルファチャンネルを作成し、テクスチャを追加します。
2. 照明効果ダイアログボックスで、テクスチャチャンネルポップアップメニューからチャンネルを選択します。追加したアルファチャンネルまたは画像のレッド、グリーン、ブルーのいずれかのチャンネルを選択します。
3. 「白を浮き上がらせる」を選択すると、チャンネルの白色部分が表面から浮き上がったようになります。このオプションの選択を解除すると、暗い部分が浮き上がります。
4. 高さスライダーをドラッグして、テクスチャを「フラット」（0）から「起伏」（100）の間で変化させます。

関連項目

- アルファチャンネルマスクの作成と編集

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

特定のフィルターの適用

フィルター用の画像とテクスチャの読み込み
テクスチャとガラス表面のコントロールの設定
変形しない部分の定義
ダスト＆スクラッチフィルターの適用
置き換えフィルターの適用
カラーハーフトーンフィルターの適用
押し出しフィルターの適用
輪郭のトレースフィルターの適用
カスタムフィルターの作成

フィルター用の画像とテクスチャの読み込み

トップへ戻る

一部のフィルターでは、効果を作成するために、テクスチャや置き換えマップなどの他の画像を読み込んで使用します。このようなフィルターの例には、クレヨンのコンテ画、置き換え、ガラス、照明効果、粗いパステル画、テクスチャライザー、粗描きおよびカスタムなどがあります。フィルターによって、画像またはテクスチャの読み込み方法が異なる場合があります。

1. 適切なサブメニューから目的のフィルターを選択します。
2. そのフィルターのダイアログボックスのテクスチャポップアップメニューの右にあるオプションメニューから「テクスチャの読み込み」を選択し、テクスチャ画像を検索して開きます。

   テクスチャは、すべて Photoshop 形式である必要があります。多くのフィルターでは、カラーファイルのグレースケール情報だけが使用されます。

テクスチャとガラス表面のコントロールの設定

トップへ戻る

粗いパステル画、粗描き、ガラス、クレヨンのコンテ画、テクスチャライザーの各フィルターには、テクスチャ処理オプションがあります。これらのオプションを使用すると、カンバスやレンガなどのテクスチャに描かれているような画像や、ガラスのブロックや霜付きのガラスを通して見ているような画像を作成できます。

1. フィルターメニューから、アーティスティック／粗いパステル画、アーティスティック／粗描き、変形／ガラス、スケッチ／クレヨンのコンテ画またはテクスチャ／テクスチャライザーを選択します。
2. 「テクスチャ」ポップアップメニューから、テクスチャの種類を選択するか、またはテクスチャポップアップメニューの右にあるオプションメニューから「テクスチャの読み込み」を選択して Photoshop ファイルを指定します。
3. 拡大・縮小スライダーをドラッグして、テクスチャパターンのサイズを拡大または縮小します。
4. レリーフスライダーが使用できる場合はこれをドラッグし、テクスチャ表面の深度を調整します。
5. テクスチャのシャドウとハイライトを逆にするには、「階調の反転」を選択します。
6. 「照射方向」（使用できる場合）では、テクスチャに対する光源の方向を指定します。

変形しない部分の定義

トップへ戻る

変形サブメニューにある置き換え、シアー、波形の各フィルター、または「その他」サブメニューのスクロールフィルターを使用すると、フィルターの未定義（保護されていない）領域を次のように扱うことができます。

ラップアラウンド（巻き戻す） 画像をずらした分の空白ができないように、反対側を巻き戻すようにして未定義部分を塗りつぶします。
端のピクセルを繰り返して埋める 画像のエッジから指定方向にピクセルのカラーを拡張します。エッジのピクセルのカラーが異なる場合は、ムラが生じる可能性があります。
背景に設定（スクロールフィルターのみ） 選択した領域を現在の背景色で塗りつぶします。

ダスト＆スクラッチフィルターの適用

トップへ戻る

1. フィルター／ノイズ／ダスト＆スクラッチを選択します。
2. 必要に応じて、ノイズを含む部分が表示されるまで、プレビューズーム率を調整します。
3. しきい値スライダーを左にドラッグして値を 0 （無効）にすると、画像または選択範囲のすべてのピクセルが対象になります。

   「しきい値」の値によって、ゴミを除去するにはピクセルがどれぐらい変更されるかが決まります。

注意： 一般に、画像では 0 〜 128 の範囲のレベルが使用されるので、しきい値スライダーもこの範囲内の方が 128 〜 255 の範囲よりもコントロールしやすくなっています。

4. 半径スライダーを左右にドラッグするか、または 1 〜 16 ピクセルの値をテキストボックスに入力します。「半径」の値によって、同類でないピクセルを探す範囲のサイズが決まります。

   半径を増やすと画像がぼかされます。ゴミを除去できる最小値に設定してください。

5. しきい値を徐々に上げるには、数値を入力するか、またはゴミが見えなくなる最大値までスライダーをドラッグします。

トップへ戻る

置き換えフィルターの適用

置き換えフィルターでは、置き換えマップのカラー値を使用して選択範囲を移動します。カラー値 0 では、負の方向の限界値まで、255 では正の方向の限界値まで移動します。128 のグレー値では置き換えが行われません。マップのチャンネルが 1 つの場合は、縦横の拡大縮小比率によって定められた対角線に沿って画像が移動します。マップに複数のチャンネルがある場合は、第 1 チャンネルによって水平方向の置き換えが、第 2 チャンネルによって垂直方向の置き換えが制御されます。

置き換えフィルターでは、Adobe Photoshop 形式で保存された統合ファイルを使用して、置き換えマップを作成できます（ビットマップモード画像はサポートされていません）。

1. フィルター／変形／置き換えを選択します。
2. 置き換えの水平比率、垂直比率を入力します。

   縦と横の比率が 100%に設定されていると、最大 128 ピクセルの置き換えが行われます（グレーの中間色では置き換えが行われないためです）。

3. 置き換えマップの大きさが選択範囲と異なる場合は、画像にマップを合わせる方法を選択します。「同一サイズに拡大 / 縮小」を選択するとマップのサイズが変更され、「並べて表示」では、マップの反復パターンによって選択範囲が塗りつぶされます。
4. 「ラップアラウンド（巻き戻す）」または「端のピクセルを繰り返して埋める」を選択して、画像内の変形しない部分をどのように処理するかを指定します。
5. 「OK」をクリックします。
6. 置き換えマップを選択して開きます。画像に変形が適用されます。

トップへ戻る

カラーハーフトーンフィルターの適用

1. フィルター／ピクセレート／カラーハーフトーンを選択します。
2. ハーフトーン網点の最大半径のピクセル値を、4 〜 127 の範囲で入力します。
3. 各チャンネルのスクリーン角度（真の水平からの網点の角度）を入力します。
   - グレースケール画像には、チャンネル 1 のみを使用します。
   - RGB 画像には、レッド、グリーン、ブルーの各チャンネルにそれぞれ対応するチャンネル 1、2、3 を使用します。
   - CMYK 画像には、シアン、マゼンタ、イエローおよびブラックの各チャンネルにそれぞれ対応する 4 つすべてのチャンネルを使用します。
   - 「初期設定値」をクリックすると、すべてのスクリーン角度が初期設定値に戻ります。
4. 「OK」をクリックします。

トップへ戻る

押し出しフィルターの適用

1. フィルター／表現手法／押し出しを選択します。
2. 押し出し形状の種類を選択します。
   - 「ブロック」は、立方体のオブジェクトを作成します。各ブロックの前面を平均カラーで塗りつぶすには、「前面をベタ塗り」を選択します。前面を画像で塗りつぶすには、「前面をベタ塗り」の選択を解除します。
   - 「ピラミッド」は、三角形の辺が頂点で接するオブジェクトを作成します。
3. 「サイズ」テキストボックスに 2 〜 255 のピクセル値を入力して、オブジェクトの各辺の基礎となる長さを決めます。
4. 「深さ」テキストボックスに数値を入力して、オブジェクトの突出度を 1 〜 255 の範囲で指定します。
5. 「深さ」のオプションを 1 つ選択します。
   - 「ランダム」を選択すると、各ブロックまたはピラミッドの深度が適当なばらつきで指定されます。
   - 「レベルに合わせる」を選択すると、各オブジェクトの深さがオブジェクトの全体的な明るさに比例して指定されます。明るいオブジェクトの方が、暗いオブジェクトよりも突き出して見えます。
6. 「大きさが足りない部分は作成しない」を選択すると、選択範囲からはみ出すオブジェクトは表示されません。

輪郭のトレースフィルターの適用

トップへ戻る

1. フィルター／表現手法／輪郭のトレースを選択します。
2. 「エッジ」オプションを選択すると、選択範囲内に輪郭線が描かれます。「指定レベル以下の画像の周り」を選択すると、ピクセルのカラー値が指定レベルより低い部分の輪郭が描かれ、「指定レベル以上の画像の周り」を選択すると、高い部分の輪郭が描かれます。
3. カラー値（色調レベル）を求めるには、レベル（「しきい値」）に 0 〜 255 の数値を入力します。様々な値を入力して、画像で最高のディテールが得られるレベルを見つけることもできます。

   グレースケールモードの情報パネルを使用して、輪郭を描く対象となるカラー値を確認します。次に、「レベル」テキストボックスに値を入力します。

カスタムフィルターの作成

トップへ戻る

1. フィルター／その他／カスタムを選択します。カスタムダイアログボックスに表示される一連のテキストボックスに、数値を入力できます。
2. 中央のテキストボックスを選択します。このボックスは、処理中のピクセルを表します。ピクセルの明るさを示す値に掛ける値を -999 〜 +999 で入力します。
3. 隣接セルを表すテキストボックスを選択します。この位置のピクセルに掛ける値を入力します。

   例えば、現在のピクセルのすぐ右にあるピクセルの明るさを示す値に 2 を掛けるときは、中央のテキストボックスの右隣のテキストボックスに 2 を入力します。

4. 操作の対象となるすべてのピクセルについて、手順 2 と手順 3 を繰り返します。すべてのテキストボックスに数値を入力する必要はありません。
5. 「スケール」には、計算の対象となるピクセルの明るさの合計値を割る値を入力します。
6. 「オフセット」には、スケール値を用いた計算結果に加える値を入力します。
7. 「OK」をクリックします。カスタムフィルターは、画像の各ピクセルに対して一度に 1 つずつ適用されます。

   カスタムフィルターを保存および再利用するには、「保存」ボタンおよび「読み込み」ボタンを使用します。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

保存と書き出し

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

画像の保存

ファイルの保存
ファイルの保存の環境設定
大きなドキュメントの保存
ファイルへのレイヤーの書き出し
Adobe Device Central を使用したモバイルデバイス用 **Photoshop** 画像のテスト
Adobe Device Central と **Photoshop** を使用したモバイルコンテンツの作成

トップへ戻る

ファイルの保存

変更内容を現在のファイルに保存するには「保存」コマンドを使用し、別のファイルに保存するには「別名で保存」コマンドを使用します。

現在のファイルへの変更の保存

❖ ファイル／保存を選択します。

ファイルは現在の形式のままです。

別の名前、場所または形式でのファイルの保存

1. ファイル／別名で保存を選択します。
   注意： Camera Raw プラグインでは、Camera Raw 画像ファイルを Digital Negative（DNG）などの異なるファイル形式に保存できます。
2. 「ファイル形式」（Windows）または「フォーマット」（Mac OS）からファイル形式を選択します。
   注意： ドキュメントで使用している機能の一部をサポートしないファイル形式を選択した場合は、ダイアログボックスの下部に警告が表示されます。この警告が表示された場合は、ファイルのコピーを Photoshop 形式、またはその画像のデータがすべてサポートされる他の形式で保存することをお勧めします。
3. ファイル名と保存場所を指定します。
4. 別名で保存ダイアログボックスで保存オプションを選択します。
5. 「保存」をクリックします。

   いくつかの画像形式では保存する際にオプション選択用のダイアログボックスが表示されます。

   ハードディスクに保存せずに画像をコピーするには、「複製」コマンドを使用します。画像を一時的にメモリに保存するには、ヒストリーパネルを使用してスナップショットを作成します。

ファイルの保存オプション

別名で保存ダイアログボックスでは、ファイルを保存するための様々なオプションを設定できます。オプションが使用できるかどうかは、保存する画像と選択したファイル形式によります。

複製を保存 このオプションを選択すると、デスクトップで現在のファイルを開いたまま、ファイルのコピーを保存します。

アルファチャンネル このオプションを選択すると、画像と一緒にアルファチャンネル情報が保存されます。このオプションを無効にすると、画像からアルファチャンネルが削除されて保存されます。

レイヤー このオプションを選択すると、画像のすべてのレイヤーが保持されます。このオプションが無効または使用不可の場合、選択した形式によっては、表示されているすべてのレイヤーが統合されることがあります。

注釈 画像と共に注釈を保存します。

スポットカラー このオプションを選択すると、画像と一緒にスポットカラーチャンネル情報が保存されます。このオプションを無効にすると、保存された画像からスポットカラーが削除されます。

校正設定を使用、**ICC** プロファイル（**Windows**）、カラープロファイルの埋め込み（**Mac OS**） カラーマネジメントされたドキュメントを作成します。

注意： 以降に示す画像プレビューオプションおよびファイル拡張オプションは、ファイル管理の環境設定ダイアログボックスの「プレビュー画像」オプションおよび「ファイル拡張子」オプション用に「保存時に確認」を選択した場合にのみ使用できます。

サムネール（**Windows**） このオプションを選択すると、ファイルのサムネールデータが保存されます。

小文字の拡張子の使用（**Windows**） このオプションを選択すると、ファイルの拡張子が小文字になります。

プレビューオプション（**Mac OS**） このオプションを選択すると、ファイルのサムネールデータが保存されます。サムネールは、開くダイアログボックスに表示されます。

ファイル拡張子（**Mac OS**） ファイル拡張子の形式を指定できます。「追加」を選択するとファイル名にこの形式の拡張子が追加され、「小文字を使用」を選択すると拡張子は小文字になります。

トップへ戻る

ファイルの保存の環境設定

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Windows）編集／環境設定／ファイル管理を選択します。
   - （Mac OS）Photoshop／環境設定／ファイル管理を選択します。
2. 次のオプションを設定します。
   プレビュー画像 プレビュー画像の保存のオプションを選択します。「保存しない」を選択すると、プレビューを含めずにファイルが保存されます。「必ず保存」を選択すると、プレビューを含めてファイルが保存されます。または、「保存時に確認」を選択すると、プレビューを含めるかどうかをファイルごとに決めることができます。Mac OS では複数の種類のプレビューを選択できます。（詳しくは、Mac OS でのプレビューオプションを参照してください）。

   ファイル拡張子（**Windows**） ファイル形式を示す 3 文字のファイル拡張子に関するオプションを選択します。「大文字を使用」を選択すると、大文字のファイル拡張子が追加されます。「小文字を使用」を選択すると、小文字のファイル拡張子が追加されます。

   ファイル拡張子（**Mac OS**） ファイル拡張子は、Windows システムで使用したり、Windows システムに転送したりするファイルに必要です。ファイル名に拡張子を追加するオプションを次の中から 1 つ選択します。「追加しない」を選択すると、拡張子が追加されずにファイルが保存されます。「必ず追加」を選択すると、ファイル拡張子がファイル名に追加されます。「保存時に確認」を選択すると、拡張子を追加するかどうかをファイルごとに決めることができます。「小文字を使用」を選択すると、小文字のファイル拡張子が追加されます。

   元のフォルダーへ別名で保存 初期設定では、画像の保存時に元のフォルダーに保存されます。このオプションを解除すると、初期設定ではなく、最後に保存したフォルダーに保存されます。

Mac OS でのプレビューオプション

Mac OS では、次の種類からプレビューを 1 つまたは複数選択できます（ファイルを高速で保存したり、ファイルサイズを最小化するには、必要最低限のプレビューを選択します）。

アイコン プレビューをデスクトップでファイルアイコンとして使用できます。
ブラシ先端 低解像度の Photoshop 画像だけを扱うアプリケーションで使用できる 72 ppi バージョンのファイルが保存されます。EPS 以外のファイルでは、これは PICT プレビューとして表示されます。
Mac OS サムネール 開くダイアログボックスにプレビューが表示されます。
Windows サムネール Windows システムが表示できるプレビューが保存されます。

トップへ戻る

大きなドキュメントの保存

Photoshop では幅と高さのいずれかが最大 300,000 ピクセルの画像がサポートされています。幅か高さのいずれかが 30,000 ピクセルを超える画像を保存できるファイル形式は、3 種類用意されています。Photoshop CS 以前のバージョンの Photoshop など、他のほとんどのアプリケーションでは、2 GB よりも大きなファイルや、幅と高さのいずれかが 30,000 ピクセルを超える画像は取り扱えないことに注意してください。

❖ ファイル／別名で保存を選択し、次のいずれかのファイル形式を選択します。
ビックドキュメント形式（**PSB**） 任意のファイルサイズのドキュメントがサポートされます。Photoshop のすべての機能は、PSB ファイルによって維持されます（ただし、ドキュメントの幅または高さが 30,000 ピクセルを超えている場合、一部のプラグインフィルターが使用できません）。現在、PSB ファイルは Photoshop CS 以降でのみサポートされています。
汎用フォーマット すべてのピクセル寸法およびファイルサイズのドキュメントをサポートしますが、レイヤーはサポートしません。汎用フォーマット形式で保存する大きなドキュメントは、統合されます。
TIFF サイズが 4 GB までのファイルをサポートします。4 GB を超えるドキュメントは TIFF 形式では保存できません。

トップへ戻る

ファイルへのレイヤーの書き出し

PSD、BMP、JPEG、PDF、Targa、TIFF など、様々な形式を使用して、レイヤーを個々のファイルとして書き出し、保存することができます。レイヤーの名前は保存時に自動的に付けられます。生成される名前を指定するオプションを設定することもできます。

1. ファイル／スクリプト／レイヤーをファイルへ書き出しを選択します。
2. レイヤーをファイルに書き出しダイアログボックスの「保存先」の下で「参照」をクリックして、書き出すファイルの保存場所を選択します。初期設定では、生成されたファイルはソースファイルと同じフォルダーに保存されます。
3. 「ファイルの先頭文字列」テキストボックスに、ファイル名の共通部分を入力します。
4. レイヤーパネルで表示可能になっているレイヤーのみを書き出す場合には、「表示されているレイヤーのみ」オプションを選択します。すべてのレイヤーを書き出す必要がない場合には、このオプションを使用してください。書き出したくないレイヤーはあらかじめレイヤーパネルで非表示にしてください。
5. ファイル形式ポップアップメニューからファイル形式を選択します。必要に応じてオプションを設定します。
6. 書き出したファイルに作業用スペースプロファイルを埋め込む場合は、「ICC プロファイルを含める」オプションを選択します。これは、カラーマネジメントワークフローにとって重要です。
7. 「実行」をクリックします。

Adobe Device Central を使用したモバイルデバイス用 Photoshop 画像のテスト

トップへ戻る

Device Central を使用すると、Photoshop ファイルが様々なモバイルデバイスでどのように表示されるかをプレビューできます。

モバイルデバイス向けの Photoshop ファイルを作成し、簡単にファイルをテストすることができます。ユーザーは、対象デバイスに基づいて Photoshop でドキュメントを作成できます。

例えば、モバイルデバイスのコンテンツ用にユーザーインターフェイスの開発を行う場合に、Device Central を使用してモバイル向けの Photoshop ファイルを作成し、エミュレートされた様々なデバイス上でテストしながら、Photoshop で必要な調整を行うことができます。

Adobe Device Central と Photoshop を使用したモバイルコンテンツの作成

トップへ戻る

1. Photoshop を起動します。
2. ファイル／新規を選択します。
3. 「Device Central」をクリックして、Device Central を開きます。
4. コンテンツタイプを選択します。

   左側のオンラインライブラリが更新され、選択したコンテンツタイプがサポートされていないデバイスは、淡色表示されます。

5. オンラインライブラリリストから 1 つ以上の対象デバイスを選択し、ローカルライブラリリストにドラッグします。次に、ローカルライブラリリストで対象デバイスを選択します。

   表示可能なサイズの異なる複数のデバイスを選択した場合は、それぞれの表示可能なサイズごとにドキュメントサイズがリスト表示されます。開発中のコンテンツやデザインに応じて、サイズの異なるデバイスごとに別々のモバイルドキュメントを作成したり、対象となるすべてのデバイスで表示可能なファイルサイズを指定することができます。後者の場合は、リストから最も小さなドキュメントサイズを選択するか、「選択されたすべてのデバイスのカスタムサイズ」オプションを選択して幅と高さを指定します。タブの一番下で、カスタムサイズを指定することもできます。

6. 「作成」をクリックします。

   指定したサイズの新規ドキュメントが Photoshop で開きます。新規ドキュメントには、以下のパラメーターが設定されています。

   - カラーモード：RGB/8 ビット
   - 解像度：72 ピクセル/インチ
   - カラープロファイル：SRGB IEC61966-2.1

7. 新規ドキュメントにコンテンツを追加し編集します。
8. 編集が終了したら、ファイル／Web およびデバイス用に保存を選択します。
9. Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスで、ファイル形式や書き出し設定を必要に応じて変更します。
10. 「Device Central」をクリックします。

    書き出し設定が適用された一時ファイルが、Device Central の「エミュレーター」タブに表示されます。別のデバイスでテストするには、デバイスセットリストまたはローカルライブラリリスト、オンラインライブラリリストで異なるデバイス名をダブルクリックします。

11. Device Central でファイルをプレビューした後にファイルを変更する場合は、Photoshop に戻ります。
12. Photoshop の「Web およびデバイス用に保存」ダイアログボックスで、異なるファイル形式や書き出しの品質の選択などの調整を行います。
13. 新しい書き出し設定でファイルを再度テストするには、「Device Central」ボタンをクリックします。
14. 結果が適切な場合は、Photoshop の 「Web およびデバイス用に保存」ダイアログボックスで「保存」をクリックします。
    注意： Photoshop から Device Central を開くには、ファイル／Device Central を選択します。

関連項目

別の形式での Camera Raw 画像の保存

Adobe Device Central について

(cc) BY-NC-SA

ファイル形式

ファイル形式の選択
ファイル圧縮について
PSD および **PSB** ファイルの互換性を優先します
Photoshop（**PSD**）形式
Photoshop 2.0 形式
Photoshop DCS 1.0 および **2.0** 形式
Photoshop EPS 形式
汎用フォーマット形式
Digital Negative 形式（**DNG**）
BMP 形式
Cineon 形式
DICOM 形式
GIF
IFF
JPEG 形式
ビックドキュメント形式（**PSB**）
OpenEXR 形式
PCX
PDF
PICT ファイル
PICT リソース
Pixar 形式
PNG 形式
Portable Bit Map 形式
Radiance 形式
Scitex CT
Targa
TIFF
WBMP 形式

注意： サポートされるファイル形式がダイアログボックスまたはサブメニューに表示されない場合は、そのファイル形式のプラグインモジュールをインストールする必要があります。

ファイル形式の選択

トップへ戻る

画像の各ファイル形式によって画像データの表示方法（ピクセルまたはベクトル）は異なり、サポートする圧縮方法と Photoshop の機能も様々です。すべての Photoshop 機能（レイヤー、効果、マスクなど）を保持するには、Photoshop 形式（PSD）で画像を保存します。

ほとんどのファイル形式と同様、PSD では 2 GB までのファイルをサポートします。2 GB を超えるファイルについては、ビックドキュメント形式（PSB）、汎用フォーマット（統合画像のみ）、TIFF （最大 4 GB）または DICOM 形式で保存します。

画像の標準ビット数は 8 bit/チャンネルです。16 または 32-bit 画像でダイナミックレンジを強化するには、次の形式を使用します。

16 ビット画像の形式（「別名で保存」コマンドを使用）
Photoshop、ビックドキュメント形式（PSB）、Cineon、DIcom、IFF 形式、JPEG、JPEG 2000、Photoshop PDF、汎用フォーマット、PNG、Portable Bit Map および TIFF。

注意： 「Web およびデバイス用に保存」コマンドは、16 ビットの画像を自動的に 8 ビットに変換します。

32 ビット画像の形式（「別名で保存」コマンドを使用）
Photoshop、ビックドキュメント形式（PSB）、OpenEXR、Portable Bitmap、Radiance および TIFF。

ファイル圧縮について

トップへ戻る

多くのファイル形式は、圧縮することによりビットマップ画像のファイルサイズを小さくします。可逆方式では、画像の詳細やカラー情報を削除せずにファイルを圧縮します。非可逆方式では画像の詳細を削除します。一般的な圧縮方式は次のとおりです。

RLE（**Run Length Encoding**） 可逆圧縮方式。一般的な Windows ファイル形式の一部でサポートされています。
LZW 圧縮 可逆圧縮方式。TIFF、PDF、GIF およびポストスクリプト言語の各ファイル形式でサポートされています。広い単一色の領域がある画

像では最も効果的な方式です。

JPEG（**Joint Photographic Experts Group**） 非可逆圧縮方式。JPEG、TIFF、PDF およびポストスクリプト言語の各ファイル形式でサポートされています。写真などの連続階調画像には、この方式をお勧めします。JPEG では非可逆圧縮方式を使用します。画質を指定するには、画質メニューからオプションを選択するか、画質スライダーをドラッグするか、「画質」テキストボックスに 0 ～ 12 の値を入力します。プリントで最良の結果を得るためには、最高画質の圧縮を選択します。JPEG ファイルは、PostScript Level 2 以上のポストスクリプトプリンターだけでプリント可能です。また、色分解で正常にプリントされない場合があります。

CCITT モノクロ画像用の可逆圧縮技術で、いくつかの種類があります。PDF およびポストスクリプト言語の各ファイル形式でサポートされています。CCITT は、国際電信電話諮問委員会のフランス語名での略語です。

ZIP 可逆圧縮方式。PDF および TIFF の各ファイル形式でサポートされています。LZW と同様に、ZIP 圧縮は、単一色の範囲が大きい画像に最も効果的です。

PSD および PSB ファイルの互換性を優先します

トップへ戻る

PSD および PSB ファイルを Photoshop の以前のバージョンやレイヤーをサポートしないアプリケーションで操作する場合は、画像の統合バージョンを保存ファイルに追加できます。

注意： Photoshop の以前のバージョンで画像を保存する場合は、そのバージョンがサポートしていない機能は破棄されます。

1. 編集／環境設定／ファイル管理（Windows）または Photoshop／環境設定／ファイル管理（Mac OS）を選択します。
2. PSD および PSB ファイルの互換性を優先メニューから、次のいずれかを選択します。
   常にオン ドキュメントのレイヤーと共に、合成（統合）画像も保存されます。

   保存時に確認 互換性を最大にするかどうかを保存時に確認します。

   常にオフ レイヤー画像のみを保存します。

   ファイルサイズを大幅に小さくする場合は、「保存時に確認」または「常にオフ」を選択します。

Photoshop（PSD）形式

トップへ戻る

Photoshop 形式（PSD）は初期設定のファイル形式で、ビックドキュメント形式（PSB）以外では、すべての Photoshop 機能をサポートする唯一の形式です。PSD ファイルはアドビ製品と密接に統合されているので、Adobe Illustrator、Adobe InDesign、Adobe Premiere、Adobe After Effects、Adobe GoLive などの他のアドビアプリケーションでもこのファイルを直接読み込み、多くの Photoshop 機能を維持することができます。詳しくは、各 Adobe アプリケーションのヘルプを参照してください。

PSD ファイルを保存する場合は、ファイルの互換性を最大化するように環境設定で指定しておくことができます。これにより、レイヤーを含む画像の合成バージョンがファイルに保存されるので、他のアプリケーション（Photoshop の以前のバージョンを含む）から読み込むことができます。Photoshop の将来のバージョンで一部の機能の動作が変更される場合に備えて、ドキュメントの外観も維持されます。合成画像を含めると、Photoshop 以外のアプリケーションでの画像の読み込みと使用も非常に速くなります。他のアプリケーションで画像を読み込めるようにするために、合成画像を含めることが必要な場合もあります。

16 bit/チャンネル画像とハイダイナミックレンジ 32 bit/チャンネル画像を PSD ファイルとして保存できます。

Photoshop 2.0 形式

トップへ戻る

（Mac OS）Photoshop 2.0 で画像を開く場合や、Photoshop 2.0 のファイルだけをサポートするアプリケーション向けに画像を書き出す場合に、この形式を使用します。ファイルを Photoshop 2.0 形式で保存すると、画像が統合され、レイヤー情報は破棄されます。

Photoshop DCS 1.0 および 2.0 形式

トップへ戻る

DCS（Desktop Color Separations）形式は、標準 EPS 形式のバージョンの 1 つで、CMYK 画像の色分解を保存できます。DCS 2.0 形式を使用すると、スポットカラーチャンネルを含む画像を書き出すことができます。DCS ファイルをプリントするには、ポストスクリプトプリンターを使用する必要があります。

Photoshop EPS 形式

トップへ戻る

EPS（Encapsulated PostScript）言語のファイル形式は、ベクトル画像およびビットマップ画像の両方を含めることができ、ほぼすべてのグラフィック、イラストおよび DTP のプログラムでサポートされています。EPS 形式は、アプリケーション間でポストスクリプトアートワークを転送するために使用されます。ベクトル画像が含まれている EPS ファイルを Photoshop で開くと、画像がラスタライズされ、ベクトル画像がピクセルに変換されます。

EPS 形式では、Lab、CMYK、RGB、ダブルトーン、グレースケールおよびモノクロ 2 階調のカラーモードはサポートされますが、アルファチャンネルはサポートされません。EPS 形式ではクリッピングパスがサポートされます。DCS（Desktop Color Separations）形式は、標準 EPS 形式のバージョンの 1 つで、CMYK 画像の色分解を保存できます。DCS 2.0 形式を使用して、スポットカラーチャンネルを含む画像を書き出します。EPS ファイルをプリントするには、ポストスクリプトプリンターを使用する必要があります。

Photoshop では、サポートされていないファイル形式でも画像を開くことができるように、プレビューを作成するファイル形式（QuarkXPress®

など）で保存されたファイルを EPS TIFF 形式と EPS PICT 形式で開くことができます。開いたプレビュー画像は、他の低解像度のファイルと同様に編集や使用ができます。EPS PICT プレビューは、Mac OS だけで使用できます。

注意： EPS TIFF 形式および EPS PICT 形式は、旧バージョンの Photoshop で一般的なものです。Photoshop の最新バージョンには、ベクトルデータが含まれるファイルを開くためのラスタライズ機能が組み込まれています。

トップへ戻る

汎用フォーマット形式

汎用フォーマットは、異なるアプリケーション間やプラットフォーム間でファイルの読み込みと書き出しを行うための柔軟なファイル形式です。このファイル形式では、アルファチャンネルを含む CMYK、RGB、グレースケールの各カラーモードや、アルファチャンネルを含まないマルチチャンネル、Lab、インデックスカラー、ダブルトーンのカラーモードがサポートされます。汎用フォーマット形式で保存するドキュメントには、ピクセル数やファイルサイズの制限はありませんが、レイヤーを含めることはできません。

汎用フォーマットは、画像内のカラー情報を記述するバイト列から構成されています。各ピクセルがバイナリ形式で示され、0 はブラック、255 はホワイトに相当します（16 ビットチャンネルの画像では、ホワイトは 65,535 に相当します）。Photoshop では、画像の表示に必要なチャンネル数と画像内の追加チャンネル数は自動的に指定されます。ファイル拡張子（Windows）、ファイルタイプ（Mac OS）、ファイルクリエーター（Mac OS）およびヘッダー情報を指定できます。

Mac OS では、ファイルタイプは通常 4 文字の ID で識別されます。例えば、TEXT はファイルが ASCII テキストファイルであることを表します。ファイルクリエーターも通常 4 文字です。Mac OS のほとんどのアプリケーションには、Computer Developer Service グループに登録されている固有のファイルクリエーター ID が格納されています。

ヘッダーパラメーターは、ファイルの先頭（実際の画像データの前）にある情報のバイト数です。この値によって、ファイルの最初にプレースホルダーとして挿入されるゼロの数が決定されます。初期設定では、ヘッダーはありません（ヘッダーサイズは 0 です）。ファイルを汎用フォーマットで開くときに、ヘッダーを入力できます。また、ヘッダーを付けずにファイルを保存した後、HEdit（Windows）または Norton Utilities®（Mac OS）などのファイル編集プログラムを使用して、ヘッダーパラメーターのゼロをヘッダー情報で置き換えることもできます。

画像をインターリーブ形式または非インターリーブ形式で保存できます。インターリーブ形式を選択すると、カラー値（例えば、レッド、グリーンおよびブルー）が順番に保存されます。どちらを選択するかは、ファイルを開くアプリケーションの要件によって決まります。

注意： 汎用フォーマット画像形式は、デジタルカメラで生成される Camera Raw 画像ファイルとは異なるファイル形式です。Camera Raw 画像ファイルは、フィルター、ホワイトバランス調整またはその他のカメラ内処理をまったく行わない「デジタルネガ」であり、各デジタルカメラ固有の形式です。

トップへ戻る

Digital Negative 形式（DNG）

Digital Negative（DNG）は、デジタルカメラの Raw 画像データとデータの意味を定義するメタデータを含むファイル形式です。DNG は、現在の様々な Camera Raw ファイル形式に互換性を提供して統一を進めるために、Adobe が提供し、一般に公開している Camera Raw ファイル用の長期保管可能な形式です。Camera Raw プラグインは、Camera Raw 画像データを DNG 形式に保存できます。Digital Negative（DNG）ファイル形式について詳しくは、www.adobe.com/jp/ にアクセスし、「Digital Negative」を検索してください。統括的な情報とユーザーフォーラムへのリンクが示されます。

トップへ戻る

BMP 形式

BMP は、DOS および Windows と互換性のあるコンピューターにおける Windows の標準画像形式です。BMP 形式では、RGB、インデックスカラー、グレースケール、モノクロ 2 階調の各カラーモードがサポートされます。Windows または OS/2® 形式、および 8 bit/チャンネルのビット数を指定できます。Windows 形式を使用した 4 ビットと 8 ビットの画像には、RLE 圧縮も指定できます。

BMP 画像は、通常下から上の順に書き出されますが、「行の順序の反転」オプションを選択して、上から下の順に書き出すこともできます。また、「詳細モード」をクリックして、代替エンコード方式を選択することもできます。「行の順序の反転」と「詳細モード」が有効となるのは、主にゲーム制作などで DirectX® を利用する場合です。

トップへ戻る

Cineon 形式

Cineon は Kodak によって開発された 10 ビットデジタル形式（各チャンネルごと）で、デジタル合成や編集、加工に適しています。Cineon 形式を使用すると、画質を損なうことなく、画像を出力してフィルムに戻すことができます。この形式は Cineon Digital Film System で使用されています。このシステムでは、フィルム上の画像を Cineon 形式に変換したり、Cineon 形式の画像をフィルムに戻したりすることができます。

トップへ戻る

DICOM 形式

DICOM（Digital Imaging and Communications in Medicine）形式は、一般的に、超音波診断やスキャンなどの医療用画像の転送および保存に使用されます。DICOM ファイルには画像データとヘッダーの両方が含まれており、ヘッダーには患者と医療用画像に関する情報が格納されます。DICOM ファイルは、Photoshop Extended で開いて、編集および保存することができます。

トップへ戻る

GIF

GIF（Graphics Interchange Format）は、インデックスカラーのグラフィックと画像を World Wide Web およびその他のオンラインサービス上の HTML（ハイパーテキストマークアップ言語）ドキュメントで表示するために、一般に使用されているファイル形式です。GIF は、LZW 圧縮形式の 1 つであり、ファイルサイズを最小化して電子的に転送する時間を短縮することを目的としています。GIF では、インデックスカラー画像の透明部分は保持されますが、アルファチャンネルはサポートされません。

トップへ戻る

IFF

IFF（Interchange File Format）は、複数の種類のデータを関連付けて保存できる汎用のデータ記憶形式です。IFF はポータブルで、静止画、サウンド、ミュージック、ビデオおよびテキストデータをサポートする拡張機能があります。IFF 形式には Maya IFF および IFF（以前の Amiga IFF）が含まれます。

トップへ戻る

JPEG 形式

JPEG（Joint Photographic Experts Group）形式は、写真などの連続階調画像を World Wide Web およびその他のオンラインサービス上の HTML（ハイパーテキストマークアップ言語）ドキュメントで表示するために、一般に使用されている形式です。JPEG 形式では、CMYK、RGB およびグレースケールのカラーモードはサポートされますが、透明度はサポートされません。GIF とは異なり、JPEG では RGB 画像のカラー情報がすべて保持されますが、データの一部が破棄されてファイルサイズが圧縮されます。

JPEG 画像は、開くと自動的に圧縮が解除されます。圧縮レベルが高いと画質が低下し、圧縮レベルが低いと画質の低下が少なくなります。ほとんどの場合、「最高」オプションを使用すると、圧縮前と比べて区別がつかないほどの結果が得られます。

トップへ戻る

ビックドキュメント形式（PSB）

ビックドキュメント形式（PSB）はどちらの方向にも 300,000 ピクセルまでのドキュメントをサポートしています。レイヤー、効果、フィルターなど、Photoshop のすべての機能がサポートされています（幅または高さが 30,000 ピクセルを超える大きさのドキュメントの場合、一部のプラグインフィルターが使用できません）。

ハイダイナミックレンジの 32 bit/チャンネル画像は PSB ファイルとして保存できます。現在、PSB 形式で保存したドキュメントは、Photoshop CS 以降でのみ開くことができます。他のアプリケーションや以前のバージョンの Photoshop では、PSB 形式のドキュメントを開くことができません。

注意： 他の大部分のアプリケーションと以前のバージョンの Photoshop では、2 GB を超えるファイルサイズのドキュメントはサポートされていません。

トップへ戻る

OpenEXR 形式

OpenEXR（EXR）は、ハイダイナミックレンジ画像用に視覚効果制作を行う映像業界で使用されているファイル形式です。フィルム形式が持つ高度なカラー再現性とダイナミックレンジを備えているので、映画制作での使用に適しています。Industrial Light & Magic（ILM）社が開発した OpenEXR は、複数の可逆または非可逆圧縮方法をサポートしています。OpenEXR ファイルは透明度をサポートし、32 bit/チャンネルの画像でのみ機能します。このファイル形式では、値が 16 bit/チャンネルの浮動小数点数として保存されます。

トップへ戻る

PCX

PCX 形式は、IBM PC 互換のコンピューターで一般的に使用されています。ほとんどの PC ソフトウェアで、バージョン 5 の PCX 形式がサポートされます。標準 VGA カラーパレットは、カスタムパレットがサポートされないバージョン 3 のファイルで使用されます。

PCX 形式では、モノクロ 2 階調、インデックスカラー、グレースケールおよび RGB の各カラーモードはサポートされますが、アルファチャンネルはサポートされません。PCX では RLE 圧縮方法がサポートされます。画像のビット数は、1、4、8、または 24 のいずれかです。

トップへ戻る

PDF

PDF（Portable Document Format）は、プラットフォームや、アプリケーションの違いを超えて使用できる柔軟性に富んだファイル形式です。PDF ファイルでは、ポストスクリプト画像モデルに基づいて、フォント、ページレイアウト、ベクトル画像およびビットマップ画像が正確に表示され、保持されます。また、PDF ファイルには、電子リンクなど電子的なドキュメント検索とナビゲーションの機能を組み込むことができます。PDF は 16 bit/チャンネル画像をサポートしています。Adobe Acrobat にも、PDF 内で画像にちょっとした編集を加えるための Touch Up オブジェクトツールが用意されています。PDF の操作について詳しくは、Acrobat のヘルプを参照してください。

注意： Touch Up オブジェクトツールは主に画像やオブジェクトに最後の変更を加えるためのものです。画像の編集は、PDF 形式で保存する前に Photoshop で行うのが最善です。

Photoshop では、2 種類の PDF ファイルが認識されます。

Photoshop PDF ファイル Adobe PDF を保存ダイアログボックスで、「Photoshop 編集機能を保持」が選択されているときに作成されます。Photoshop PDF ファイルには、画像を 1 つだけ保存できます。

Photoshop PDF は、標準の Photoshop 形式でサポートされるすべてのカラーモード（マルチチャンネルを除く）および機能をサポートします。また、Photoshop PDF は、CCITT グループ 4 圧縮が使用されるモノクロ 2 階調モードの画像を除いて、JPEG 圧縮および ZIP 圧縮をサポートしま

す。

標準の **PDF** ファイル Adobe PDF を保存ダイアログボックスで「Photoshop 編集機能を保持」が選択解除されているとき、または Adobe Acrobat や Illustrator など別のアプリケーション を使用する場合に作成されます。標準の PDF ファイルには、複数のページや画像が含まれます。

標準の PDF ファイルを開くと、ベクトルとテキストコンテンツがラスタライズされます。ピクセルコンテンツは維持されます。

PICT ファイル

トップへ戻る

PICT 形式は、アプリケーション間で画像を転送するための中間ファイル形式として、Mac OS のグラフィックおよび DTP アプリケーションで広く使用されています。PICT 形式では、1 つのアルファチャンネルを含む RGB 画像、またアルファチャンネルを含まないインデックスカラー、グレースケールおよびモノクロ 2 階調モードの画像がサポートされます。

Photoshop では、ラスターされた PICT ファイルを開くことはできますが、QuickDraw PICT を開いたり、PICT 形式で保存したりすることはできません。

PICT リソース

トップへ戻る

（Mac OS）PICT リソースは PICT ファイルですが、名前とリソース ID 番号を受け取ります。PICT リソース形式では、1 つのアルファチャンネルを含む RGB 画像、またアルファチャンネルを含まないインデックスカラー、グレースケールおよびモノクロ 2 階調モードの画像がサポートされます。

「読み込み」コマンドまたは「開く」コマンドを使用して PICT リソースを開くことができます。ただし、Photoshop はこの形式で保存できません。

Pixar 形式

トップへ戻る

Pixar 形式は、3 次元画像やアニメーションのレンダリングを行うようなハイエンドのグラフィックスアプリケーション向けに設計されたものです。Pixar 形式では、1 つのアルファチャンネルを含む RGB およびグレースケールの画像がサポートされます。

PNG 形式

トップへ戻る

PNG（Portable Network Graphics）形式は、GIF に代わるものとして開発された、パテントフリーの圧縮形式です。可逆圧縮および Web での画像の表示に使用されます。GIF とは異なり、PNG は 24 ビット画像をサポートしており、ギザギザしたエッジのない透明な背景を生成します。ただし、一部の Web ブラウザーでは PNG 画像はサポートされません。PNG 形式では、アルファチャンネルを含まない RGB、インデックスカラー、グレースケールおよびモノクロ 2 階調モードの画像がサポートされます。PNG では、グレースケール画像および RGB 画像の透明部分は保持されます。

Portable Bit Map 形式

トップへ戻る

Portable Bit Map（PBM）ファイル形式は、Portable Bitmap Library または Portable Binary Map としても知られており、モノクロビットマップ（1 ピクセル当たり 1 ビット）をサポートしています。多くのアプリケーションがこの形式をサポートするので可逆的なデータ転送に使用できます。これらのファイルは、簡単なテキストエディターで編集したり、作成したりすることもできます。

Portable Bit Map 形式は、Portable FloatMap（PFM）、Portable Graymap（PGM）、Portable Pixmap（PPM）、Portable Anymap（PNM）などの様々なビットマップ変換フィルターの共通言語として機能します。PBM ファイル形式はモノクロビットマップを保存しますが、PGM はさらにグレースケールビットマップを保存し、また、PPM はカラービットマップも保存します。PNM はそれ自体が個別のファイル形式ではありませんが、PNM ファイルは PBM、PGM または PPM ファイルを保持できます。PFM は 32 bit/チャンネル HDR ファイルに使用できる浮動小数点画像形式です。

Radiance 形式

トップへ戻る

Radiance（HDR）は、ハイダイナミックレンジ画像に使用される 32 bit/チャンネルファイル形式です。この形式は、当初、仮想環境での照明の視覚化を行うためのプロ用ツールである Radiance システムのために開発されたものです。このファイル形式は、画面上に表示されるカラーだけではなく、ピクセルごとの光の量を保存します。Radiance 形式で対応している輝度のレベルは、8 bit/チャンネル画像ファイル形式の 256 レベルよりもはるかに高度なものです。Radiance（HDR）ファイルは 3D モデリングでよく使用されています。

Scitex CT

トップへ戻る

Scitex Continuous Tone（CT）形式は、Scitex コンピューターで処理するハイエンド画像で使用されます。Scitex CT 形式で保存されたファイルを Scitex システムに転送するためのユーティリティについては、Creo にお問い合わせください。Scitex CT 形式では、CMYK、RGB およびグレースケールの画像はサポートされますが、アルファチャンネルはサポートされません。

Scitex CT 形式で保存された CMYK 画像のファイルサイズが、著しく大きくなることがあります。このファイル形式は、Scitex スキャナーを使用

して取り込んだファイルで使います。Scitex CT 形式で保存したファイルは、Scitex 社が特許を持つ Scitex ハーフトーンシステムで色分解を生成する Scitex ラスタライズユニットを使用してフィルムに印刷されます。この形式ではモアレパターンがほとんど生成されないので、雑誌広告など、プロによるカラー処理でよく利用されます。

Targa

トップへ戻る

Targa（TGA）形式は、Truevision のビデオボードを使用するシステム向けに開発されたもので、MS-DOS のカラーアプリケーションで広くサポートされています。Targa 形式は 16 ビット RGB 画像（5 ビット x 3 カラーチャンネルと 1 未使用ビット）、24 ビット RGB 画像（8 ビット x 3 カラーチャンネル）および 32 ビット RGB 画像（8 ビット x 3 カラーチャンネルと 8 ビットアルファチャンネル x 1）をサポートします。Targa 形式では、アルファチャンネルを含まないインデックスカラー画像とグレースケール画像もサポートされます。この形式で RGB 画像を保存するとき、色数と、画像を圧縮するための RLE エンコードを指定することができます。

TIFF

トップへ戻る

Tagged-Image File Format（TIFF、TIF）は、アプリケーション間およびコンピュータープラットフォーム間でのファイル交換に使用されます。TIFF は、事実上すべてのペイントアプリケーション、画像編集アプリケーションおよび DTP アプリケーションでサポートされているビットマップ画像形式です。また、大半のデスクトップスキャナーで、TIFF 画像を生成できます。TIFF ドキュメントの最大ファイルサイズは 4 GB です。Photoshop CS 以降では TIFF 形式で保存された大きなドキュメントをサポートしています。ただし、他の多くのアプリケーションおよび以前のバージョンの Photoshop では、2 GB 以上のファイルサイズのドキュメントをサポートしていません。

TIFF 形式では、アルファチャンネルを含む CMYK、RGB、Lab、インデックスカラー、グレースケールの画像、およびアルファチャンネルのないモノクロ 2 階調画像がサポートされています。Photoshop ではレイヤーを TIFF ファイルに保存することができます。ただし、そのファイルを他のアプリケーションで開いた場合は、統合された画像しか表示されません。Photoshop では注釈、透明部分、複数解像度のピラミッドデータも TIFF 形式に保存できます。

Photoshop では、TIFF 画像ファイルのビット数は、8、16 または 32 bit/チャンネルです。ハイダイナミックレンジ画像は 32 bit/チャンネルの TIFF ファイルとして保存できます。

WBMP 形式

トップへ戻る

WBMP 形式は、携帯電話などのモバイル機器向けの画像を最適化するための標準ファイル形式です。WBMP は 1 ビットカラーをサポートしています。つまり、WBMP 画像には白黒のピクセルだけが含まれます。

関連項目

別の形式での Camera Raw 画像の保存

(cc) BY-NC-SA

Photoshop CS6 でサポートされるファイル形式

アスタリスク（*）は、CS6 で新しくサポートされる形式であることを示します。

オーディオ読み込み形式

Photoshop Standard および Extended では、次の形式のファイルを開けるようになりました(Photoshop CS5 以前は、Extended が必要でした）。

AAC*
AIFF*
M2A*
M4A*
MP2*
MP3*

ビデオ読み込み形式
.264*
3GP, 3GPP*
AVC*
AVI
F4V*
FLV*
MOV（QuickTime）
MPE*
MPEG1
MPEG-4
MPEG-2、デコーダーがインストール済みの場合（アドビのビデオスイートなど）
MTS*
MXF*
R3D*
TS*
VOB*

ビデオ書き出し形式
DPX*
MOV（QuickTime）
MP4

グラフィックファイル形式
Photoshop 形式 PSD
ビックドキュメント形式 PSB
BMP
Cineon
CompuServe GIF
Photoshop DCS 1.0
Photoshop DCS 2.0
DICOM
Photoshop EPS
IFF 形式
JPEG
JPEG2000
OpenEXR
PCX
Photoshop PDF
Pixar
PNG
Portable Bit Map
汎用フォーマット
Scitex CT
Targa
TIFF
ワイヤレスビットマップ
Photoshop 2.0（Mac のみ）
PICT（読み取りのみ）

PICT リソース（Mac のみ、開く操作のみ）
Radiance

3D 関連形式
3D Studio（読み込みのみ）
DAE（Collada）
Flash 3D*（書き出しのみ）
JPS*（JPEG ステレオ）
KMZ（Google Earth 4）
MPO*（マルチ画像形式）
U3D
Wavefront|OBJ

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

グラフィック形式でのファイルの保存

TIFF 形式での保存
JPEG 形式での保存
PNG 形式での保存
GIF 形式での保存
Photoshop EPS 形式での保存
Photoshop DCS 形式での保存
Photoshop Raw 形式での保存
BMP 形式での保存
Cineon 形式での保存（16-bit 画像のみ）
Targa 形式での保存

トップへ戻る

TIFF 形式での保存

TIFF は、ほとんどすべてのペイントアプリケーション、画像編集アプリケーションおよび DTP アプリケーションでサポートされている柔軟なラスター（ビットマップ）画像形式です。

1. ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式として TIFF を選択し、「保存」をクリックします。
2. TIFF オプションダイアログボックスから、必要なオプションを選択して「OK」をクリックします。
   ビット数（**32** ビットのみ） 保存する画像のビット数（16、24 または 32 ビット）を指定します。

   画像圧縮 合成画像データの圧縮方式を指定します。32 ビット TIFF ファイルを保存する場合は、プレディクタ圧縮を使用してファイルを保存するように指定できますが、JPEG 圧縮を使用するオプションはありません。プレディクタ圧縮では、浮動小数点数値の再配置によって圧縮率を向上させることができ、LZW 圧縮と ZIP 圧縮の両方で使用できます。
   注意： JPEG 圧縮を使用できる画像は、8 bit/チャンネルで、幅か高さが 30,000 を超えない、不透明な RGB およびグレースケール画像のみです。

   ピクセルの順序 TIFF ファイルを保存する際にチャンネルデータがインターリーブ（RGBRGB）されるか、チャンネルごと（RRGGBB）で編成されるか設定します。これまで、Photoshop は常にチャンネル順序をインターリーブで TIFF ファイルを書き込んでいました。理論上、チャンネルごと（RRGGBB）で保存されたファイルの方が読み取りと書き込みは高速にでき、圧縮率も少しだけよくなります。どちらのオプションも以前のバージョンの Photoshop との下位互換性があります。

   バイト順序 ファイルを読み取ることのできるプラットフォームを選択します。このオプションは、ファイルが開かれていたプログラムがわからないときに便利です。Photoshop および最近のほとんどのアプリケーションでは、IBM PC または Mac OS のどちらのバイト順序のファイルでも読み込むことができます。

   画像ピラミッドを保存 複数解像度情報を保持します。Photoshop には複数解像度ファイルを開くためのオプションはなく、画像はファイル内の最高の解像度で開かれます。ただし、一部の画像サーバー等のソフトウェアでは複数の解像度を使用してファイルを開くことができます。

   透明部分を保持 ファイルが別のアプリケーションで開かれるとき、透明部分を追加のアルファチャンネルとして保持します。ファイルを Photoshop で開くと、透明部分は常に保持されます。

   レイヤーの圧縮 レイヤー内のピクセルデータの圧縮方式を指定します（合成データの逆）。多くのアプリケーションは、レイヤーデータを読み込むことができないため、TIFF ファイルを開くときにレイヤーデータをスキップします。ただし、Photoshop は TIFF ファイルのレイヤーデータを読み込むことができます。レイヤーデータが含まれているとファイルのサイズが大きくなりますが、別の PSD ファイルにレイヤーのデータを保存して管理するという手間を省くことができます。画像を統合する場合には、「レイヤーを破棄してコピーを保存」を選択します。
   注意： Photoshop で複数のレイヤーを含む画像を保存するときにプロンプトが表示されるようにするには、環境設定ダイアログボックスの「ファイル管理」セクションで「レイヤー TIFF ファイルを保存する前に確認」を選択します。

トップへ戻る

JPEG 形式での保存

「別名で保存」コマンドを使用すると、CMYK、RGB およびグレースケールの画像を JPEG 形式（*.jpg）で保存できます。JPEG 形式では、選択的にデータを破棄することによりファイルサイズを圧縮します。「Web およびデバイス用に保存」コマンドを使用して、画像を JPEG 形式で保存することもできます。

JPEG は 8 ビット画像のみをサポートします。16 ビット画像をこの形式で保存する場合は、ビット数は自動的に少なくなります。

標準的な画質の JPEG を簡単に保存するには、ファイルに対して「JPEG 標準で保存」アクションを再生します。このアクションにアクセスするには、アクションパネルメニューから「製作」を選択します。

1. ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式として JPEG を選択します。
2. JPEG オプションダイアログボックスから、必要なオプションを選択して「OK」をクリックします。
   マット マットカラーの候補を提供して、透明部分を含む画像で背景が透明であるように見せることができます。

   画像オプション 画質を指定します。画質ポップアップメニューからオプションを選択するか、画質スライダーをドラッグするか、「画質」テキストボックスに 0 ～ 12 の値を入力します。

   形式オプション JPEG ファイルの形式を指定します。「ベースライン（標準）」を選択すると、ほとんどの Web ブラウザーで認識される形式が使用されます。「ベースライン（最適化）」を選択すると、カラーが最適化され、比較的小さなサイズのファイルが作成されます。「プログレッシブ」を選択すると、画像がダウンロードされる間、指定した数のバージョンが表示され、画像の詳細が少しずつ表示されていきます（Web ブラウザーによっては、最適化された JPEG 画像やプログレッシブ JPEG 画像をサポートしていないものもあります）。
   注意： 一部のアプリケーションは、JPEG 形式で保存された CMYK ファイルを読み込めません。同様に、Java アプリケーションで JPEG ファイルを読み取れない場合は、サムネイルプレビューなしでファイルを保存してください。

トップへ戻る

PNG 形式での保存

「別名で保存」コマンドを使用して、RGB、インデックスカラー、グレースケールおよびモノクロ 2 階調モードの画像を PNG 形式で保存できます。

注意： 「Web およびデバイス用に保存」コマンドを使用して、画像を PNG 形式で保存することもできます。

1. ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式として PNG を選択します。
2. 「インターレース」オプションを選択します。
   なし ダウンロードが完了するまで画像はブラウザーに表示されません。

   インターレース ファイルが完全にダウンロードされるまでの間、画像が低解像度でブラウザーに表示されます。インターレースによりダウンロード時間は短くなるように感じられますが、ファイルサイズは大きくなります。

3. 「OK」をクリックします。

トップへ戻る

GIF 形式での保存

「別名で保存」コマンドを使用すると、RGB、インデックスカラー、グレースケールまたはモノクロ 2 階調モードの画像を CompuServe GIF（GIF）形式で保存できます。画像は自動的にインデックスカラーモードに変換されます。
注意： GIF を使用できるのは、画像が 8 bit/チャンネルのときだけです（8 bit/チャンネルだけがサポートされます）。

1. ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式として CompuServe GIF を選択します。
2. RGB 画像では、インデックスカラーダイアログボックスが表示されます。変換オプションを指定して「OK」をクリックします。
3. GIF ファイルの描画方法を選択し、「OK」をクリックします。
   通常 ダウンロードが完了するまで画像はブラウザーに表示されません。

   インターレース ファイルが完全にダウンロードされるまでの間、画像が低解像度でブラウザーに表示されます。インターレースによりダウンロード時間は短くなるように感じられますが、ファイルサイズは大きくなります。
   注意： 「Web およびデバイス用に保存」コマンドを使用して、画像を GIF 形式で保存することもできます。

トップへ戻る

Photoshop EPS 形式での保存

ほとんどの DTP アプリケーション、ワードプロセッサーアプリケーション、グラフィックアプリケーションでは、EPS（Encapsulated PostScript）ファイルを読み込んだり配置したりすることができます。EPS ファイルをプリントするには、ポストスクリプトプリンターを使用する必要があります。非 PostScript プリンターでは、画面解像度のプレビューしかプリントできません。

1. ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式として Photoshop EPS を選択します。
2. EPS オプションダイアログボックスから、必要なオプションを選択して「OK」をクリックします。
   プレビュー 他のアプリケーションで表示するための低解像度の画像を作成します。EPS ファイルを Windows システムと Mac OS システムで共有する場合は、「TIFF」を選択します。8 ビットのプレビューはカラーになり、1 ビットのプレビューは表示がギザギザのモノクロになります。8 ビットのプレビューは、1 ビットのプレビューよりもファイルサイズが大きくなります。詳しくは、ビット数を参照してください。

   エンコーディング 画像データをポストスクリプトデバイスに出力する方法を決定します。エンコーディングオプションについては後で説明します。

   ハーフトーンスクリーンを含めるおよびトランスファー関数を含める ハイエンドの業務用プリント向けにプリント仕様を設定します。これらのオプションを選択する前に、プリンターの仕様を確認してください。

   白色部分を透明として扱う 白色の領域を透明に表示します。このオプションは、モノクロ 2 階調モードの画像にだけ使用できます。

   PostScript® カラーマネジメント ファイルのデータを、プリンターのカラースペースに変換します。別の方法でカラーマネジ

メントされるドキュメントに配置する画像の場合、このオプションは選択しないでください。
注意： CMYK 画像のポストスクリプトカラーマネジメントをサポートするのは、PostScript Level 3 のプリンターだけです。ポストスクリプトカラーマネジメントを使用して PostScript Level 2 のプリンターで CMYK 画像をプリントするには、画像を EPS 形式で保存する前に Lab モードに変換します。

ベクトルデータを含める ファイル内のベクトル画像（シェイプや文字など）を保持します。ただし、EPS ファイルや DCS ファイル内のベクトルデータを処理できるのは対応しているアプリケーションだけです。このファイルを Photoshop で再び開くと、ベクトルデータはラスタライズされます。このオプションは、ファイルにベクトルデータが含まれている場合のみ利用できます。

画像補間方式 バイキュービック法を適用して、プリントする場合に、低解像度のプレビューを滑らかにします。

Photoshop EPS エンコーディングオプション

ASCII または **ASCII85** Windows システムからプリントする場合、またはプリントエラーやその他の問題がある場合にエンコードされます。
バイナリ 作成されるファイルは小さくなり、元のデータも変更されません。ただし、DTP アプリケーション、業務用プリントスプールソフトウェアおよび業務用ネットワークプリントソフトウェアの中には、バイナリ Photoshop EPS ファイルをサポートしないものがあります。
JPEG 画像データの一部を破棄してファイルを圧縮します。JPEG の圧縮率は、低圧縮率（JPEG の最高画質）から高圧縮率（JPEG の低画質）までの間で選択することができます。JPEG エンコードを含むファイルは、PostScript Level 2 以上のポストスクリプトプリンターでのみプリント可能で、色分解設定で正常にプリントされない場合があります。

トップへ戻る

Photoshop DCS 形式での保存

DCS（Desktop Color Separations）形式は EPS 形式の 1 つで、CMYK の色分解またはマルチチャンネルファイルを保存できます。

1. ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式として Photoshop DCS 1.0 または Photoshop DCS 2.0 を選択します。
2. DCS 形式ダイアログボックスから、必要なオプションを選択して「OK」をクリックします。

   このダイアログボックスには、Photoshop EPS ファイルで使用できるオプションがすべて表示されます。さらに、DCS メニューでは、72 ppi の合成ファイル（複数のファイルの合成画像）を作成するかどうかを選択できます。合成ファイルは、DTP アプリケーションで配置したり、画像の確認に使用したりすることができます。

   DCS 1.0 形式 CMYK 画像のカラーチャンネルごとに 1 つのファイルが作成されます。5 つめのファイル（グレースケールまたはカラーコンポジット）を作成することもできます。合成ファイルを表示するには、5 つのファイルすべてが、同じフォルダーの中にある必要があります。

   DCS 2.0 形式 画像のスポットカラーチャンネルが保持されます。カラーチャンネルを複数のファイル（DCS 1.0 と同様）として保存するか、単一のファイルとして保存するかを選択できます。単一ファイルのオプションを選択すると、ディスク容量を節約できます。グレースケールまたはカラーコンポジットを含めることもできます。

トップへ戻る

Photoshop Raw 形式での保存

汎用フォーマット形式を使用すると、異なるアプリケーション間やプラットフォーム間でファイルの読み込みと書き出しを行うことができます。汎用フォーマット形式は、Camera Raw と同じではありません。

1. ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式として汎用フォーマット形式を選択します。
2. 汎用フォーマットオプションダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。
   - （Mac OS）ファイルタイプとファイルクリエーターの値を指定します。または、初期設定値をそのまま使用します。
   - ヘッダーを指定します。
   - チャンネルをインターリーブの順序とノンインターリーブの順序のどちらで保存するかを選択します。

トップへ戻る

BMP 形式での保存

BMP 形式は Windows システム用の画像形式です。モノクロ（1 ピクセルあたり 1 ビット）から 24 ビットカラー（1,670 万色）までの画像を保存できます。

1. ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式として BMP を選択します。
2. ファイル名と場所を指定して、「保存」ボタンをクリックします。
3. BMP オプションダイアログボックスでファイル形式を選択し、色数を指定し、必要であれば「行の順序の反転」を選択します。「詳細モード」をクリックすると、さらにいくつかの BMP オプションを指定することができます。
4. 「OK」をクリックします。

トップへ戻る

Cineon 形式での保存（16-bit 画像のみ）

1 チャンネルあたり 16 ビットの RGB 画像は、Cineon 形式で保存して、Kodak Cineon Digital Film System で使用することができます。

❖ ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式として Cineon を選択します。

トップへ戻る

Targa 形式での保存

Targa（TGA）形式では、8 bit/チャンネルのビットマップおよび RGB 画像がサポートされます。この形式は、Truevision® のハードウェア用に設計された形式ですが、他のアプリケーションで使用することもできます。

1. ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式として Targa を選択します。
2. ファイル名と場所を指定して、「保存」ボタンをクリックします。
3. Targa オプションダイアログボックスで色数を選択し、ファイルを圧縮する場合は「圧縮（RLE）」オプションを選択し、「OK」をクリックします。

関連項目

Web およびデバイス用に保存の概要

(cc) BY-NC-SA

PDF ファイルの保存

Photoshop PDF 形式について
Photoshop PDF 形式での保存
Adobe PDF プリセット
PDF/X および PDF/A 規格について
PDF の互換性レベル
Adobe PDF の一般オプション
Adobe PDF 用の圧縮オプションとダウンサンプルオプション
Adobe PDF のカラーマネジメントオプションと PDF/X オプション
PDF ファイルへのセキュリティの追加
Adobe PDF プリセットの保存
Adobe PDF プリセットの読み込み、編集または削除

トップへ戻る

Photoshop PDF 形式について

「別名で保存」コマンドでは、RGB、インデックスカラー、CMYK、グレースケール、モノクロ 2 階調モード、Lab カラーおよびダブルトーンの画像を Photoshop PDF 形式で保存できます。Photoshop PDF ドキュメントはレイヤー、アルファチャンネル、注釈、スポットカラーなどの Photoshop データを維持できるので、Photoshop CS2 以降でこの PDF を開いたり画像を編集したりできます。

ファイルに対して「Photoshop PDF 形式で保存」アクションを再生することによって、簡単にファイルを Photoshop PDF 形式で保存できます。このアクションにアクセスするには、アクションパネルメニューから「製作」を選択します。

上級ユーザーのために、Photoshop PDF 形式ではドキュメントを PDF/X 準拠にするオプションも提供されています。この規格は、ドキュメントを大型業務用プリンターに送信するときなどには欠かせないものです。PDF/X（Portable Document Format Exchange）は、印刷時の問題になりがちなカラー、フォント、トラッピングの変数を排除した Adobe PDF のサブセットです。

また、PDF ドキュメントへのアクセスを制限するためのセキュリティオプションを指定することもできます。128 ビット RC4（Acrobat 6 以降）暗号化には、ユーザーが保護された PDF ドキュメントのメタデータとサムネールを Adobe Bridge を使用して表示するためのオプションがあります。

一貫した Photoshop PDF ファイルを作成するため、PDF 設定を PDF プリセットに保存しておくこともできます。Adobe PDF プリセットおよび設定は、Photoshop、InDesign®、Illustrator®、GoLive®、Acrobat® といった、Adobe Creative Suite コンポーネント間で共有されます。

トップへ戻る

Photoshop PDF 形式での保存

1. ファイル／別名で保存を選択し、ファイル形式として Photoshop PDF を選択します。カラープロファイルを埋め込む場合、または「校正設定」コマンドで指定したプロファイルを使用する場合は、「カラー」セクションのオプションを選択します。レイヤー、注釈、スポットカラーまたはアルファチャンネルを追加することもできます。「保存」をクリックします。
2. Adobe PDF を保存ダイアログボックスでは、Photoshop PDF ファイルの用途として、デスクトッププリンターまたはプルーファでの印刷用、業務用プリンターへの送信用、電子メールでの配布用、Web での表示用などを Adobe PDF プリセットで指定できます。詳しくは、Adobe PDF プリセットを参照してください。

   プリセットを選択することは、Photoshop PDF ファイルにオプションを設定する最も簡単な方法です。プリセットを選択した後、「PDF を保存」をクリックすると Photoshop PDF ファイルが生成されます。PDF に対してセキュリティオプションを追加したり、保存オプションを細かく設定する場合は、この手順の残りの手順に従います。
3. （オプション）規格ポップアップメニューと互換性ポップアップメニューからオプションを選択し、PDF ドキュメントの PDF/X 準拠と Acrobat バージョンを指定します。詳しくは、PDF 互換性レベルを参照してください。
4. （オプション）Adobe PDF を保存ダイアログボックスの左のセクションで「一般」を選択し、一般的な PDF ファイル保存オプションを設定します。各オプションについて詳しくは、Adobe PDF の一般オプションを参照してください。
   注意： Photoshop 7.0 以前のユーザーは、レイヤーを統合した汎用 PDF として Photoshop PDF を開くことができます。ファイル／指定形式で開くを選択し、「ファイルの種類」として「汎用 PDF」を選択するか（Windows）、ファイル／開くを選択し、「形式」として「汎用 PDF」を選択します（Mac OS）。
5. （オプション）Adobe PDF を保存ダイアログボックスの左のセクションで「圧縮」を選択して PDF ファイルの圧縮オプションとダウンサンプルオプションを指定します。詳しくは、Adobe PDF 用の圧縮オプションとダウンサンプルオプションを参照してください。
6. （オプション）Adobe PDF を保存ダイアログボックスの左のセクションで「出力」を選択し、カラーマネジメントオプションと PDF/X オプションを指定します。詳しくは、Adobe PDF のカラーマネジメントオプションと PDF/X オプションを参照してください。
7. （オプション）PDF ドキュメントにセキュリティを追加するには、Adobe PDF を保存ダイアログボックスの左のセクション

で「セキュリティ」を選択します。対象の PDF ドキュメントにパスワードオプションと権限オプションを指定します。詳しくは、PDF ファイルのセキュリティの追加を参照してください。
注意： 「暗号化レベル」は PDF ドキュメントの互換性設定によって異なります。高い暗号化レベルまたは低い暗号化レベルを指定するには、異なる互換性設定を選択します。

8. （オプション）Adobe PDF を保存ダイアログボックスの左のセクションで「設定内容」を選択します。指定したオプションを確認できます。
9. （オプション）PDF の保存設定を再利用する場合には、「プリセットを保存」をクリックして PDF プリセットとして設定を保存します。新しいプリセットは、次回 Photoshop PDF ファイルを保存するときに Adobe PDF プリセットメニューと、Adobe Creative Suite のすべての製品に表示されます。詳しくは、Adobe PDF プリセットの保存を参照してください。
10. 「PDF を保存」をクリックします。Adobe PDF を保存ダイアログボックスが閉じられ、PDF ドキュメントファイルが作成されます。

トップへ戻る

Adobe PDF プリセット

PDF プリセットとは、PDF 作成処理を制御する各種設定を 1 つにまとめたものです。これらの設定は、PDF の用途に合わせてファイルサイズと品質とのバランスをとるように設計されています。 定義済みのプリセットのほとんどは、InDesign、Illustrator、Photoshop、Acrobat などの Adobe Creative Suite コンポーネント間で共有されます。また、独自の出力条件に合わせてカスタムプリセットを作成し、それを共有することもできます。

次に示すプリセットのいくつかを使用するには、必要に応じて Extras フォルダー（プリセットがデフォルトでインストールされる場所）から Settings フォルダーに移動する必要があります。 通常、Extras フォルダーと Settings フォルダーは、Windows Vista と Windows 7 では ProgramData¥Adobe¥AdobePDF に、Windows XP では Documents and Settings¥All Users¥Application Data¥Adobe¥Adobe PDF に、Mac OS ではライブラリ/Application Support/Adobe/Adobe PDF にあります。 プリセットの中には、一部の Creative Suite コンポーネントで使用できないものがあります。

カスタム設定は、Windows XP では Documents and Settings¥[ユーザー名]¥Application Data¥Adobe¥Adobe PDF¥Settings に、Windows Vista と Windows 7 では Users¥[ユーザー名]¥AppData¥Roaming¥Adobe¥Adobe PDF¥Settings に、Mac OS では ユーザー[ユーザー名]/ライブラリ/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings にあります。

PDF 設定は定期的に確認するようにしてください。設定が自動的にデフォルトの状態に戻ることはありません。アプリケーションやユーティリティで PDF を作成するときは、最後に定義または選択された PDF 設定のセットが使用されます。

高品質印刷 デスクトッププリンターや校正デバイスでの高画質印刷に適した PDF を作成します。このプリセットは PDF 1.4 を使用し、カラー画像とグレースケール画像を 300 ppi に、モノクロ画像を 1200 ppi にダウンサンプリングします。さらに、全フォントのサブセットを埋め込み、カラーを変更せず、（透明をサポートしているファイルタイプで）透明部分を統合しません。このプリセットを使用して作成した PDF は、Acrobat5.0 および Acrobat Reader 5.0 以降で開くことができます。 InDesign ではこれに加えて、タグ付き PDF が作成されます。

Illustrator 初期設定（Illustrator のみ） Illustrator データがすべて保持された PDF を作成します。 このプリセットを使用して作成した PDF は、Illustrator で再度開いたときにもデータの損失はありません。

オーバーサイズページ（**Acrobat** のみ） 200 x 200 インチより大きい図面や設計図の表示と印刷に適した PDF を作成します。 このプリセットを使用して作成した PDF は、Acrobat および Acrobat Reader 7.0 以降で開くことができます。

PDF/A-1b: 2005（CMYK および RGB）（Acrobat のみ） 電子文書の長期保存（アーカイブ用）に使用します。PDF/A-1b は PDF 1.4 を使用し、選択された規格に応じて、すべてのカラーを CMYK または RGB に変換します。このプリセットを使用して作成した PDF は、Acrobat 5.0 および Adobe Reader 5.0 以降で開くことができます。

PDF/X-1a（2001 および 2003） PDF/X-1a では、全フォントを埋め込むこと、適切なトンボと裁ち落としを指定すること、および、カラーを CMYK と特色のいずれか一方または両方で表示することが必要になります。この規格に準拠したファイルには、使用する印刷条件に関する情報を含める必要があります。PDF/X-1a に準拠して作成された PDF ファイルは、Acrobat 4.0 および Acrobat Reader 4.0 以降で開くことができます。

PDF/X-1a は PDF 1.3 を使用し、カラー画像とグレースケール画像を 300 ppi に、モノクロ画像を 1200 ppi にダウンサンプリングします。さらに、全フォントのサブセットを埋め込み、タグなし PDF を作成し、「高解像度」設定を使用して透明部分を統合します。

注意： PDF/X-1a:2003 および PDF/X-3:2003 プリセットはインストール時にコンピューターにインストールされますが、Extras フォルダーから Settings フォルダーに移動しない限り使用できません。

PDF/X-3 ISO 標準規格の PDF/X-3:2002 に準拠したPDFを作成します。この設定で作成された PDF ファイルは、Acrobat 4.0 および Acrobat Reader 4.0 以降で開くことができます。

PDF/X-4（2008） ISO PDF/X-4:2008 ファイルを作成するこのプリセットは、透明効果（透明が分割、統合されない）と ICC カラーマネジメントをサポートします。このプリセットと共に書き出される PDF ファイルは、PDF 1.4 形式になります。画像はダウンサンプルおよび圧縮され、フォントは PDF/X-1a および PDF/X-3 設定と同じ方法で埋め込まれます。PDF/X-4:2008 準拠 PDF ファイルは、Creative Suite 4 および 5 のコンポーネント（Illustrator、InDesign、Photoshop）から直接作成できます。Acrobat 9 Pro は PDF ファイルの PDF/X-4:2008 への準拠を検証およびプリフライトすると共に、可能であれば、非 PDF/X ファイルを PDF/X-4:2008 に変換します。
信頼できる PDF 印刷出版ワークフローには、最適な PDF ファイル形式として PDF/X-4:2008 を使用することをお勧めします。

プレス品質 高画質の印刷工程用の PDF ファイルを作成します（デジタル印刷やイメージセッタまたは CTP への色分解など）。ただし、PDF/X 準拠のファイルは作成されません。 このプリセットでは、コンテンツの品質が最優先されます。このプリセットの目的は、印刷・出力会社でドキュメントを正しく印刷するために必要となるすべての情報を PDF ファイル内に保持することにあります。 このプリセットは PDF 1.4 を使用し、カラーを CMYK に変換し、カラー画像とグレースケール画像を 300 ppi に、モノクロ画像を 1200 ppi にダウンサンプリングします。さらに、可能な場合全フォントのサブセットを埋め込み、（透明をサポートしているファイルタイプにおいて）透明を維持します。
このプリセットを使用して作成した PDF ファイルは、Acrobat 5.0 および Acrobat Reader 5.0 以降で開くことができます。

注意： 印刷・出力会社に送る Adobe PDF ファイルを作成する場合は、あらかじめ出力解像度などの設定をどのようにするかを確認するか、推奨設定を含む .joboptions ファイルを入手してください。 印刷・出力会社によっては、PDF 設定をカスタマイズし、独自の .joboptions ファイルを提供する必要があります。

Rich Content PDF タグ、ハイパーリンク、ブックマーク、インタラクティブ要素およびレイヤーを含む PDF ファイルを作成します。 このプリセットでは PDF 1.5 を使用し、全フォントのサブセットを埋め込みます。また、Web サーバーから一度に 1 ページずつ送信（バイトサービング）するための最適化を行います。このプリセットを使用して作成した PDF ファイルは、Acrobat 6.0 および Adobe Reader 6.0 以降で開くことができます（このプリセットは Adobe PDF フォルダーの Extras フォルダーの中にあります）。

注意： このプリセットは、一部のアプリケーションの初期バージョンでは「eBook」という名前でした。

最小ファイルサイズ Web やインターネットでの表示、または電子メールでの配信に適した PDF ファイルを作成します。このプリセットは、圧縮、ダウンサンプリングおよび比較的低い画像解像度を使用します。すべてのカラーを sRGB に変換し、フォントを埋め込みます。また、Web サーバーから一度に 1 ページずつ送信（バイトサービング）するための最適化を行います。PDF ファイルを印刷する場合、最適な結果を得るには、このプリセットを使用しないでください。

このプリセットを使用して作成した PDF ファイルは、Acrobat 5.0 および Acrobat Reader 5.0 以降で開くことができます。

雑誌広告送稿用 雑誌広告デジタル送稿推進協議会によって策定されたデータ制作ルールに基づいて、雑誌広告送稿用のPDFファイルを作成します。

標準（**Acrobat** のみ） デスクトッププリンターやデジタルコピー機での印刷、CD での配布、クライアントに送付する校正刷りの作成を目的とした PDF ファイルを作成します。このプリセットは圧縮とダウンサンプリングを使用してファイルサイズを縮小しますが、それと同時に、ファイル内で使用されていて埋め込みが許可されている全フォントのサブセットを埋め込み、すべてのカラーを sRGB に変換し、中解像度に出力します。Windows フォントのサブセットはデフォルトでは埋め込まれません。 この設定ファイルを使用して作成した PDF ファイルは、Acrobat 5.0 および Acrobat Reader 5.0 以降で開くことができます。

Creative Suite コンポーネント用の共有 PDF 設定について詳しくは、Creative Suite DVD に収録されている PDF の統合に関するドキュメントを参照してください。

PDF/X および PDF/A 規格について

トップへ戻る

PDF/X および PDF/A 規格は、International Organization for Standardization（ISO）で定義されています。PDF/X 規格はグラフィックコンテンツの交換を目的とするのに対し、PDF/A 規格は電子文書の長期保存を目的とします。PDF を変換する際、処理対象のファイルが指定された規格に適合しているかどうかがチェックされます。PDF が指定の ISO 規格に適合していない場合は、変換をキャンセルするか、互換性を保たないファイルの作成を実行するかのどちらかを選択するよう求めるメッセージが表示されます。

印刷出版ワークフローで最も一般的な規格は、PDF/X-1a や PDF/X-3 などの複数の PDF/X フォーマットです（2007 年からはこれに PDF/X4 が加わります）。PDF のアーカイブで最も一般的な規格は、PDF/A-1a と PDF/A-1b です（PDF/A-1b は PDF/A-1a よりも要件が緩和されています）。

注意： PDF/X および PDF/A について詳しくは、ISO Web サイトおよびアドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

PDF の互換性レベル

トップへ戻る

PDF を作成するときは、使用する PDF バージョンを指定する必要があります。 PDF バージョンを変更するには、PDF として保存するときまたは PDF プリセットを編集するときに、別のプリセットに切り替えるか、互換性オプションを選択します。

原則として、下位互換性が特に必要でない限り最新バージョン（この場合はバージョン 1.7）を使用してください。 最新バージョンには、最新の機能がすべて含まれています。 ただし、広く配布するドキュメントを作成する場合は、Acrobat 5.0（PDF 1.4）または Acrobat 6.0（PDF 1.5）を選択して、すべてのユーザーがドキュメントを表示およびプリントできるようにすることをお勧めします。

次の表は、異なる互換性設定を使用して作成した PDF の機能の一部を比較したものです。

注意： Acrobat 8.0 および 9.0 でも PDF 1.7 を使用します。

Acrobat 3.0（PDF 1.3）	**Acrobat 5.0（PDF 1.4）**	**Acrobat 6.0（PDF 1.5）**	**Acrobat 7.0（PDF 1.6）および Acrobat X（PDF 1.7）**
PDF は、Acrobat 3.0 および Acrobat Reader 3.0 以降で開くことができます。	PDF は、Acrobat 3.0 および Acrobat Reader 3.0 以降で開くことができます。ただし、新しいバージョンに固有の機能については使用できない場合や表示されない場合があります。	ほとんどの PDF は、Acrobat 4.0 および Acrobat Reader 4.0 以降で開くことができます。ただし、新しいバージョンに固有の機能については使用できない場合や表示されない場合があります。	ほとんどの PDF は、Acrobat 4.0 および Acrobat Reader 4.0 以降で開くことができます。ただし、新しいバージョンに固有の機能については使用できない場合や表示されない場合があります。
透明効果を使用したアートワークを含めることはできません。透明部分は PDF 1.3 に変換する前に統合する必要があります。	アートワーク内での透明効果部分の使用がサポートされています。透明部分の統合は Acrobat Distiller の機能によって行われます。	アートワーク内での透明効果部分の使用がサポートされています。透明部分の統合は Acrobat Distiller の機能によって行われます。	アートワーク内での透明効果部分の使用がサポートされています。透明部分の統合は Acrobat Distiller の機能によって行われます。
レイヤーはサポートされませ	レイヤーはサポートされませ	Illustrator CS や InDesign CS	Illustrator CS や InDesign CS

ん。	ん。	以降の、レイヤー化された PDF ドキュメントの生成をサポートするアプリケーションで PDF を作成すると、レイヤーが維持されます。	以降の、レイヤー化された PDF ドキュメントの生成をサポートするアプリケーションで PDF を作成すると、レイヤーが維持されます。
8 チャンネルの DeviceN カラースペースがサポートされます。	8 チャンネルの DeviceN カラースペースがサポートされます。	最高 31 チャンネルまでの DeviceN カラースペースがサポートされます。	最高 31 チャンネルまでの DeviceN カラースペースがサポートされます。
マルチバイトのフォントが埋め込めます。埋め込み時のフォントの変換は Distiller によって行われます。	マルチバイトのフォントが埋め込めます。	マルチバイトのフォントが埋め込めます。	マルチバイトのフォントが埋め込めます。
40-bit RC4 セキュリティがサポートされます。	128-bit RC4 セキュリティがサポートされます。	128-bit RC4 セキュリティがサポートされます。	128-bit RC4 および 128-bit AES（Advanced Encryption Standard）セキュリティがサポートされます。

Adobe PDF の一般オプション

トップへ戻る

Adobe PDF オプションダイアログボックスの「一般」セクションでは、次のオプションを設定できます。

説明 選択したプリセットに関する説明を表示し、その説明を編集する場所を提供します。説明をクリップボードからペーストすることもできます。プリセットの説明を編集すると、プリセット名の後ろに「（変更）」と表示されます。

Photoshop 編集機能を保持 レイヤー、注釈、アルファチャンネル、スポットカラーなどの Photoshop データを PDF に保持します。このオプションを指定した Photoshop PDF ドキュメントは、Photoshop CS2 以降でのみ開くことができます。

サムネールを埋め込み アートワークのサムネール画像を作成します。

Web 表示用に最適化 PDF ファイルを Web ブラウザーで高速表示できるように最適化します。

保存後 **PDF** ファイルを表示 新しく作成した PDF ファイルを初期設定の PDF 表示アプリケーションで開きます。

Adobe PDF 用の圧縮オプションとダウンサンプルオプション

トップへ戻る

アートワークを Adobe PDF で保存するときには、テキストとラインアートの圧縮およびビットマップ画像の圧縮とダウンサンプルが行えます。選択した設定によっては、圧縮とダウンサンプルにより、細部と精度を完全に、またはほぼ完全に保持したまま大幅に PDF ファイルのサイズを削減できます。

Adobe PDF オプションダイアログボックスの「圧縮」セクションは、3 つのセクションに分かれています。ここではそれぞれ、アートワーク内の圧縮と再サンプルに関するオプションを指定します。

ダウンサンプル PDF ファイルを Web で使用する予定がある場合は、ダウンサンプルを使用すると高い圧縮率が得られます。PDF ファイルを高解像度でプリントする予定がある場合は、ダウンサンプルは使用しないでください。「ダウンサンプルしない」オプションを選択して、すべてのダウンサンプルオプションを無効にしてください。

ダウンサンプルとは、画像内のピクセル数を減らすことです。画像のダウンサンプルを行うには、ダウンサンプル（バイリニア法）、サブサンプル（バイリニア法）またはダウンサンプル（バイキュービック法）の中から補間方法を選択して、解像度を 1 インチあたりのピクセル数で入力します。次に「次の解像度を超える場合」テキストボックスに解像度を入力します。このしきい値よりも高い解像度の画像はすべてダウンサンプルされます。

選択する補間方法によって、ピクセルの削減方法が異なります。

ダウンサンプル（バイリニア法）ターゲット サンプル領域のピクセルが平均化され、領域全体が指定解像度の平均ピクセルカラーに置き換えられます。ダウンサンプル（バイリニア法）は、バイリニア再サンプルと同じです。

サブサンプル（ニアレストネイバー法）ターゲット サンプル領域の中心にあるピクセルが選択され、その領域全体が選択されたピクセルカラーに置き換えられます。サブサンプルではダウンサンプルに比べて変換時間が大幅に短縮されますが、生成される画像はより粗く断続したものになります。サブサンプル（ニアレストネイバー法）は、ニアレストネイバー再サンプリング法と同じです。

ダウンサンプル（バイキュービック法）ターゲット 加重平均を使用してピクセルカラーが決定されます。通常、この方式では「ダウンサンプル（バイリニア法）」よりもよい結果が得られます。バイキュービック法は最も時間がかかりますが、最も正確な方法で最も滑らかなグラデーションが得られます。

圧縮 使用する圧縮の種類を指定します。

ZIP 単色の広い領域がある画像か、繰り返しのパターンが使われているモノクロ画像に効果が大きい圧縮方法です。ZIP 圧縮は可逆式圧縮です。

JPEG グレースケールやカラー画像に適しています。JPEG 圧縮は非可逆圧縮（劣化あり）方式で、画像データの除去によって画質が低下する場合があります。ただし、情報の損失を最低限に抑えて、ファイルサイズを小さくしています。JPEG は圧縮によってデータを除去するので、ZIP 圧縮よりもファイルサイズを大幅に縮小することができます。

JPEG2000 画像データの圧縮とパッケージングのための新しい国際基準です。JPEG 圧縮と同様、JPEG2000 圧縮は、グレースケール画

像やカラー画像に適しています。また、JPEG 形式よりも進んだプログレッシブ表示および可逆式圧縮などの利点を備えています。JPEG2000 は、互換性ポップアップメニューから Acrobat 6（PDF 1.5）以降を選択した場合にのみ使用できます。

画質 適用する圧縮の程度を指定します。選択できるオプションは圧縮方式によって異なります。JPEG2000 圧縮の場合は、「劣化なし」、「最高」、「高」、「中」、「低」、「最低」のオプションを選択できます。JPEG 圧縮の場合は、「最低」、「低」、「中」、「高」、「最高」のオプションを選択できます。ZIP 圧縮の場合は、「8 bit」オプションを選択できます。「8 bit」オプションは可逆圧縮（劣化なし）であり、ファイルサイズを小さくするためにデータが削除されることはなく、画質に影響はありません。

タイルサイズ 画像を JPEG2000 圧縮で使用する際のタイルのサイズを指定します。低画質値を使用して 1024 x 1024 ピクセル未満の画像を最適化する場合は、最大のタイルサイズを使用すると、よい結果が得られます。一般的な画像の最適なタイルサイズは 1024 です。通常、低いタイルサイズは寸法の小さな画像（携帯電話などでの表示用）に使用されます。

16 bit/チャンネル画像を **8 bit/**チャンネル画像に変換 16 bit/チャンネル画像を 8 bit/チャンネル画像に変換します（初期設定で選択されています）。「16 bit/チャンネル画像を 8 bit/チャンネル画像に変換」オプションが選択されていない場合に使用できる圧縮方法は ZIP のみです。ドキュメントの「互換性」設定が Acrobat 5（PDF 1.4）またはそれ以前である場合、「16 bit/チャンネル画像を 8 bit/チャンネル画像に変換」オプションは選択できず、画像は自動的に 8 bit/チャンネルに変換されます。

Adobe PDF のカラーマネジメントオプションと PDF/X オプション

トップへ戻る

Adobe PDF オプションダイアログボックスの「出力」セクションでは、次のオプションを設定できます。出力オプション間の関係は、「カラーマネジメント」のオンとオフおよび選択されている PDF 規格によって変わります。

カラー変換 Adobe PDF ファイルのカラー情報を表示する方法を設定します。カラーの設定されたオブジェクトを RGB または CMYK に変換する場合、ポップアップメニューから出力先のプロファイルを選択してください。すべてのスポットカラー情報はカラー変換を行っても保持されます。プロセスカラーのみが指定されたカラースペースに変換されます。

変換しない カラーデータをそのまま維持します。

出力先の設定に変換 「出力先」で選択したプロファイルにすべてのカラーを変換します。プロファイルが含まれるか否かは、「プロファイルの埋め込み」によって決定されます。

出力先 使用しているモニターや SWOP 標準などの最終的な RGB または CMYK の出力デバイス全般が記述されています。このプロファイルを使用して、ドキュメントのカラー情報（カラー設定ダイアログボックスの「作業用スペース」セクションで定義されたソースプロファイル）が出力先デバイスのカラースペースに変換されます。

プロファイルの埋め込み カラープロファイルをファイルに含めるかどうかを決定します。

出力インテントのプロファイル ドキュメントの印刷条件の特性を指定します。出力インテントプロファイルは、PDF/X に準拠したファイルを作成するために必要です。このメニューは、Adobe PDF オプションダイアログボックスで PDF/X 規格（またはプリセット）が選択されている場合のみ利用可能です。

出力条件 所期の印刷条件について説明します。ここに入力しておくと、PDF ドキュメントを受け取る側が参照できます。

出力条件 **ID** 所期の印刷条件に関する詳しい情報へのポインターです。ID は、ICC レジストリに含まれる印刷条件に対して自動的に入力されます。

レジストリ名 レジストリの詳細情報を記載する Web アドレスを示します。URL は ICC レジストリ名に対して自動的に入力されます。

PDF ファイルへのセキュリティの追加

トップへ戻る

PDF で保存するときに、パスワード保護とセキュリティ制限を設け、特定のユーザーだけがファイルを開けるようにするだけでなく、内容のコピーと抽出、ドキュメントのプリントも特定のユーザーだけに制限することができます。

PDF ファイルには、ドキュメントを開くためのパスワード（文書を開くパスワード）や、セキュリティ設定を変更するためのパスワード（権限パスワード）を設定することができます。ファイルにセキュリティ制限を設定する場合は両方のパスワードを指定してください。そうしなければ、ファイルを開けるユーザーであれば誰でも制限を解除できてしまいます。権限パスワードでファイルを開くと、セキュリティ制限は一時的に解除されます。

PDF ファイルのパスワード保護には、RSA 社の RC4 セキュリティ方式が採用されています。一般カテゴリーの「互換性」の設定に応じて、暗号化レベルには「高」または「低」が設定されます。

注意： Adobe PDF プリセットでは、パスワードとセキュリティ設定がサポートされていません。Adobe PDF を書き出しダイアログボックスでパスワードとセキュリティ設定を選択し、「プリセットを保存」をクリックしても、パスワードとセキュリティ設定はプリセットには保存されません。

Adobe PDF プリセットの保存

トップへ戻る

初期設定の PDF プリセットは最良実施例に基づいていますが、組み込みプリセットでは利用できない特殊な PDF 設定を必要とする工程も存在する可能性があります。そのような場合には、Photoshop または Adobe Creative Suite の他の製品で再使用できるよう、自分自身のカスタムプリセットを作成して保存することができます。

Photoshop では、「Adobe PDF プリセット」コマンドを使用するか、Adobe PDF を保存ダイアログボックスの「プリセットを保存」ボタンをクリックするとプリセットを保存できます。Adobe PDF プリセットは .joboptions 拡張子付きのファイルとして保存されます。これは、例えば、ベンダーやプリンターの作業工程で最適に機能する Adobe PDF プリセットを含む .joboptions ファイルをそのベンダーやプリンターから送信してもらう場合に便利です。

1. 次のいずれかの操作を行います。

- 編集／Adobe PDF プリセットを選択します。
- Photoshop PDF ドキュメントを保存する場合には、PDF 設定を指定した後で Adobe PDF を保存ダイアログボックスの「プリセットを保存」ボタンをクリックします。手順 2 および 3 は省略します。

2. 「Adobe PDF プリセット」コマンドを選択した場合には、Adobe PDF プリセットダイアログボックスで次のいずれかの操作を行います。
   - 新しいプリセットを作成するには、Adobe PDF プリセットダイアログボックスで「新規」ボタンをクリックします。新規 PDF プリセットダイアログボックスで、「プリセット」テキストボックスにプリセットの名前を入力します。
   - 既存のカスタムプリセットを編集するには、プリセットを選択し、「編集」をクリックします （初期設定でリストされるプリセットは編集できません）。
3. PDF オプションを設定します。
4. 次のいずれかの操作を行って、プリセットを保存します。
   - 新規 PDF プリセットダイアログボックスまたは PDF プリセットを編集ダイアログボックスで、「OK」をクリックします。Adobe PDF プリセットリストに新しいプリセットが表示されます。プリセットの作成を完了したら「完了」をクリックします。
   - 保存ダイアログボックスで、新しいセット名を「ファイル名」テキストボックスに入力し、「保存」をクリックします。

   Adobe PDF プリセットは次のフォルダーに格納されています。

   - （Windows Vista）ユーザー/[ユーザー名]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe PDF\Settings
   - （Windows XP）Documents and Settings¥[ユーザー名]¥Application Data\Adobe\Adobe PDF\Settings
   - （Mac OS）ユーザー/[ユーザー名]/ライブラリ/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings

   これらの場所に保存したすべての Adobe PDF プリセットは、他の Adobe Creative Suite アプリケーションでも利用できます。
   注意： 初期設定以外の場所に PDF プリセットを保存するには、Adobe PDF プリセットダイアログボックスで「別名で保存」ボタンをクリックして保存先を参照するか、保存ダイアログボックスで保存先を参照して、「保存」をクリックします。

Adobe PDF プリセットの読み込み、編集または削除

トップへ戻る

Adobe PDF プリセット（作成設定）は Photoshop と他の Adobe Creative Suite 製品で利用できます。Adobe PDF プリセットの保存、読み込み、編集、削除は、Adobe PDF プリセットダイアログボックスから行います。

❖ 編集／Adobe PDF プリセットを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- 設定を新しいプリセットとして保存するには、「新規」ボタンをクリックし、新規 PDF プリセットダイアログボックスで設定を指定して「OK」をクリックします。
- Adobe PDF プリセットを編集するには、プリセットリストボックスでプリセットを選択し、「編集」ボタンをクリックして、PDF プリセットを編集ダイアログボックスで設定を変更します。

  注意： Photoshop と共にインストールされている Adobe PDF プリセット（Photoshop と共にインストールされている Adobe PDF プリセットの名前は角括弧で囲まれています）は編集できませんが、それらを選択して「新規」ボタンをクリックすることはできます。新規 PDF プリセットダイアログボックスで、設定を変更し、変更したものを新しいプリセットとして保存することができます。
- Adobe PDF プリセットを削除するには、プリセットリストボックスでプリセットを選択して「削除」ボタンをクリックします。Photoshop と共にインストールされた Adobe PDF プリセットは削除できません。
- Adobe PDF プリセットを読み込むには、「読み込み」ボタンをクリックし、プリセットファイルを選択してから「読み込み」ボタンをクリックします。読み込んだプリセットはプリセットリストボックスに追加されます。

  読み込み対象の Adobe PDF プリセットを参照するとき、読み込みダイアログボックスに表示されるのは .joboptions 拡張子付きのファイルのみです。
- PDF オプションプリセットダイアログボックスを閉じるには、「完了」ボタンをクリックします。
- 初期設定以外の場所にプリセットを保存するには、「別名で保存」ボタンをクリックし、必要に応じてプリセットに新しい名前を付けて、保存先を参照してから「保存」をクリックします。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

Web フォトギャラリーの作成

Web フォトギャラリーについて
Web フォトギャラリーの作成
カラーの一致の確認
Web フォトギャラリーのオプション
Web フォトギャラリースタイル
Web フォトギャラリースタイルのカスタマイズについて
Web フォトギャラリースタイルのカスタマイズまたは作成
Web フォトギャラリースタイルの変数

Photoshop CS5 で Web ギャラリーを作成する方法については、Adobe Bridge ヘルプの Web フォトギャラリーの作成を参照してください。以下のトピックで説明する過去のオプションの Web フォトギャラリープラグインを使用する場合は、まず Windows 用または Mac OS 用のプラグインをダウンロードしてインストールしてください。

Web フォトギャラリーについて

トップへ戻る

Web フォトギャラリーとは、サムネール画像が表示されるホームページと、フルサイズ画像が表示されるギャラリーページとで構成される Web ページを作る機能です。どちらのページにも、Web ユーザーがサイト内を移動するためのリンクが設定されています。例えば、ビジターがホームページのサムネール画像をクリックすると、そのサムネールに対応するフルサイズ画像のギャラリーページが読み込まれます。画像のセットから Web フォトギャラリーを自動的に生成するには、「Web フォトギャラリー」コマンドを使用します。

Web フォトギャラリーのホームページ

Photoshop には、ギャラリーに使用できる多種多様なスタイルが用意されています。これらのスタイルを選択するには、「Web フォトギャラリー」コマンドを使用します。HTML に精通しているユーザーなら、一連の HTML テンプレートファイルを編集して新しいスタイルを作成したり、スタイルをカスタマイズすることもできます。

ギャラリースタイルのテンプレートごとにオプションが異なります。プリセットされたスタイルを使用している場合、スタイルよっては一部のオプションがグレー表示され、利用できないことがあります。

Web フォトギャラリーの作成

トップへ戻る

Adobe Bridge を使用した Web ギャラリーの作成

Adobe Bridge では新しい Web ギャラリー機能を提供しています。手順については、Adobe Bridge ヘルプでWeb フォトギャラリーの作成を参照するか、以下のチュートリアルを参照してください。

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

ビデオチュートリア

抜粋記

ル：Contact sheets and web galleries in CS5（英語のみ）
Richard Harrington
Adobe Bridge での処理を順を追って説明します。

事：Create galleries with Adobe Bridge（英語のみ）
Conrad Chavez
CS5 の最新機能で Web ギャラリーを配置して出力します。

従来のオプションの Photoshop プラグイン

1. Windows 用または Mac OS 用の過去の Web フォトギャラリープラグインをダウンロードしてインストールしてください。
2. Photoshop の 32 ビットモードでの実行（64 ビット版 Mac OS のみ）
3. （オプション）Adobe Bridge で、使用するファイルまたはフォルダーを選択します。

   画像は、Bridge に表示されている順で表示されます。表示順を変更する場合は、Bridge 内で順番を変更します。
4. 次のいずれかの操作を行います。
   - Adobe Bridge で、ツール／Photoshop／Web フォトギャラリーを選択します。
   - Photoshop で、ファイル／自動処理／Web フォトギャラリーを選択します。
5. スタイルポップアップメニューからギャラリーのスタイルを選択します。ホームページのプレビューがダイアログボックスに表示されます。
6. （オプション）ギャラリーの問い合わせ先情報として、電子メールアドレスを入力します。
7. 使用ポップアップメニューから、ギャラリーのソースファイルを選択します。

   Bridge から選択した画像 Web フォトギャラリーダイアログボックスを開く前に Bridge で選択した画像を使用します。

   フォルダー 「参照」ボタン（Windows）または「選択」ボタン（Mac OS）を使用して選択したフォルダーの画像を使用します。「サブフォルダーをすべて含める」を選択して、選択したフォルダーのすべてのサブフォルダーに含まれる画像を追加することもできます。
8. 「保存先」をクリックし、ギャラリーの画像と HTML ページを保存するフォルダーを選択します。「OK」（Windows）または「開く」（Mac OS）をクリックします。
9. Web ギャラリーの書式設定オプションを選択します。オプションポップアップメニューで、オプション別の設定を行います。詳しくは、Web フォトギャラリーのオプションを参照してください。
10. 「OK」をクリックします。Photoshop では、保存先のフォルダーに、次の HTML ファイルと JPEG ファイルが配置されます。
    - 「拡張子」オプションに従って index.htm または index.html という名前が付けられたギャラリーのホームページ。ギャラリーをプレビューするには、このファイルを Web ブラウザーで開きます。
    - JPEG 画像が格納される images サブフォルダー。
    - HTML ページが格納される pages サブフォルダー。
    - JPEG サムネール画像が格納される thumbnails サブフォルダー。

トップへ戻る

カラーの一致の確認

ProPhoto RGB や Adobe RGB などの色域が広い作業用スペースで写真を処理する場合、埋め込みカラープロファイルを読み取ることができないブラウザーで Web ギャラリーを表示したときに画像のカラーが変化する可能性があります。このような場合は、画像のプロファイルを sRGB（ほとんどのブラウザーで初期設定として使用される）に変換してから、最適化したり、Web フォトギャラリーに含めたりしてください。次のいずれかの方法でプロファイルを sRGB に変換します。この場合、画像のコピーを作成して使用することをお勧めします。

- 1 つの画像を変換するには、編集／プロファイル変換を選択し、「sRGB」を選択します。詳しくは、カラープロファイルの割り当てまたは削除（Illustrator、Photoshop）を参照してください。
- 画像のフォルダーを変換するには、イメージプロセッサーを使用します。ファイル／スクリプト／イメージプロセッサーを選択します。詳しくは、イメージプロセッサーでのファイルの変換を参照してください。

イメージプロセッサーを使用すると、ファイルを必要なサイズで直接 JPEG 形式に保存することができます。その場合、Web フォトギャラリーのオプションの「画像」にある「画像のサイズ変更」はオフにしてください。

トップへ戻る

Web フォトギャラリーのオプション

一般 ファイル拡張子、エンコーディングおよびメタデータに関するオプション。

拡張子　ファイル名の拡張子として .htm または .html を使用します。

URL に **UTF 8** エンコーディングを使用　UTF-8 エンコーディングを使用します。

画像の幅と高さの属性を追加　HTML 上でサイズを指定し、ダウンロード時間を短縮します。

すべてのメタデータを保持　メタデータ情報を保持します。

バナー ギャラリーの各ページに表示するバナーのテキストオプション。次の各項目にテキストを入力します。

サイト名　ギャラリーの名前。

作成者　ギャラリーの写真のクレジットに載せる個人または組織の名前。

問い合わせ先　電話番号や所在地など、ギャラリーに関する情報の問い合わせ先。

日付　ギャラリーの各ページに表示する日付。初期設定では、現在の日付が使用されます。

フォント、フォントサイズ　（一部のサイトスタイルで使用可能）バナーテキストのオプション。

画像 ギャラリーの各ページに表示するメイン画像のオプション。

数値リンクを追加　（一部のサイトスタイルで使用可能）各ギャラリーページの上部に横書きで、1 から始まり、ギャラリーの総ページ数で終わる連番を配置します。各数値はそれぞれのページへのリンクです。

画像のサイズ変更　ギャラリーページに配置するソース画像のサイズを変更します。ポップアップメニューからサイズを選択するか、ピクセル単位でサイズを入力します。「固定」では、サイズを変更するときに固定する画像の方向を指定します。「JPEG 画質」で、ポップアップメニューからオプションを選択するか、0 ～ 12 の値を入力します。または、スライダーをドラッグします。値が高いほど、画質が向上し、ファイルが大きくなります。

注意：　Photoshop では、環境設定で設定された初期設定の画像補間方式を使用します。画像サイズを縮小する際の初期設定では「バイキュービック法」が選択されています。

枠線のサイズ　画像の枠線の幅をピクセル単位で指定します。

タイトルに使用　（一部のサイトスタイルで使用可能）各画像の下にキャプションを表示するためのオプションを指定します。ファイル名を表示するには「ファイル名」を、ファイル情報ダイアログボックスの説明テキストを表示するには、「説明」、「クレジット」、「タイトル」および「著作権」を選択します。

フォント、フォントサイズ　（一部のサイトスタイルで使用可能）キャプションのフォントとサイズを指定します。

サムネール サムネール画像のサイズなど、ギャラリーのホームページに関するオプション。

サイズ　サムネールのサイズを指定します。ポップアップメニューからサムネールサイズのオプションを選択するか、各サムネールの幅をピクセル単位で入力します。

列数、行数　ホームページに表示するサムネールの列数と行数を指定します。このオプションは、横フレームまたは縦フレームスタイルを使用しているギャラリーには適用されません。

枠線のサイズ　各サムネールの枠線の幅をピクセル単位で指定します。

タイトルに使用使用　（一部のサイトスタイルで使用可能）各サムネールの下にキャプションを表示するためのオプションを指定します。ファイル名を表示するには「ファイル名」を、ファイル情報ダイアログボックスの説明テキストを表示するには、「説明」、「クレジット」、「タイトル」および「著作権」を選択します。

フォント、フォントサイズ　（一部のサイトスタイルで使用可能）キャプションのフォントとサイズを指定します。

カスタムカラー ギャラリーの要素のカラーに関するオプション。要素のカラーを変更するには、各項目のカラーボックスをクリックして Adobe カラーピッカーから新しいカラーを選択します。各ページの背景色（「背景」オプション）やバナーの色（「バナー」オプション）を変更することができます。

セキュリティ 各画像の上に盗用を防止するテキストを表示します。

コンテンツ　表示するテキストを指定します。カスタマイズしたテキストを入力するには、「カスタムテキスト」を選択します。ファイル情報ダイアログボックスのテキストを表示するには、「ファイル名」、「説明」、「クレジット」、「タイトル」、「著作権」を選択します。

フォント、カラー、位置　キャプションのフォント、カラー、配置を指定します。

3D オブジェクト回転ツール　画像上に配置するテキストに角度を付けます。

トップへ戻る

Web フォトギャラリースタイル

Photoshop CS5 で Web ギャラリーを作成する方法については、Adobe Bridge ヘルプの Web フォトギャラリーの作成を参照してください。以下で説明する過去のオプションの Web フォトギャラリープラグインを使用する場合は、まず Windows 用または Mac OS 用のプラグインをダウンロードしてインストールしてください。

Photoshop は、Web フォトギャラリーを様々なスタイルで提供します。HTML に精通している方は、一連の HTML テンプレートファイルを編集して新しいスタイルを作成したり、スタイルをカスタマイズすることもできます。

Photoshop 付属の Web フォトギャラリースタイルは、次のパスのフォルダーに個別に格納されています。

Windows Program Files/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Presets/Web Photo Gallery

Mac OS Adobe Photoshop CS5/Presets/Web Photo Gallery

上記パスに位置するフォルダー名は、Web フォトギャラリーダイアログボックスのスタイルメニューに、オプションとして表示されます。各フォルダーには、Photoshop のギャラリーの生成に使用される、次の HTML テンプレートファイルが含まれています。

Caption.htm ホームページの各サムネールの下に表示するキャプションのレイアウトを決定します。

FrameSet.htm ページの表示に使用されるフレームセットのレイアウトを決定します。

IndexPage.htm ホームページのレイアウトを決定します。

SubPage.htm フルサイズの画像が含まれるギャラリーページのレイアウトを決定します。

Thumbnail.htm ホームページに表示するサムネールのレイアウトを決定します。

それぞれのテンプレートファイルには、HTML コードと変数が格納されます。変数とは、Web フォトギャラリーダイアログボックスで対応するオプションを設定したときに置き換わるテキストストリングです。例えば、テンプレートファイルに、囲まれたテキストとして変数を使用する次のような TITLE エレメントが含まれているとします。

<TITLE>%TITLE%</TITLE>

Photoshop は、このテンプレートファイルでギャラリーを生成するときに、変数 %TITLE% を、Web フォトギャラリーダイアログボックスの「サイト名」に入力されたテキストに置き換えます。

HTML エディターで HTML テンプレートファイルを開くと、既存のスタイルをより詳しく知ることができます。HTML ドキュメントの作成には標準の ASCII 文字だけが使用されるので、これらのドキュメントを開いたり、編集または作成を行ったりするには、ノートパッド（Windows）またはテキストエディット（Mac OS）などの標準のテキストエディターを使用できます。

Web フォトギャラリースタイルのカスタマイズについて

トップへ戻る

Web フォトギャラリースタイルは、HTML テンプレートファイルを編集することによってカスタマイズできます。スタイルをカスタマイズする際は、Photoshop でギャラリーが正しく生成されるよう、次のガイドラインに従ってください。

- スタイルフォルダーには、Caption.htm、IndexPage.htm、SubPage.htm、Thumbnail.htm、FrameSet.htm が含まれている必要があります。
- スタイルフォルダーの名前は変更できますが、このフォルダー内の HTML テンプレートファイルの名前は変更できません。
- Caption.htm ファイルを空のまま保持し、キャプションのレイアウトを決める HTML コードと変数を Thumbnail.htm ファイルに格納することができます。
- テンプレートファイルの変数を適切なテキストまたは HTML コードに置き換えることができるので、オプションは、Web フォトギャラリーダイアログボックスを使用しなくてもテンプレートファイルから設定できます。例えば、変数を値として使用する、次のような背景色属性を持つ BODY エレメントがテンプレートファイルに存在するとします。

  bgcolor=%BGCOLOR%

  ページの背景色を赤に設定するには、変数 %BGCOLOR% を「FF0000」に置き換えます。
- テンプレートファイルには、HTML コードと変数を追加できます。すべての変数には大文字を使用し、最初と最後にパーセント記号（%）を付けます。

Web フォトギャラリースタイルのカスタマイズまたは作成

トップへ戻る

1. 既存の Web フォトギャラリースタイルが格納されているフォルダーを探します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - スタイルをカスタマイズするには、スタイルフォルダーのコピーを作成し、既存のスタイルフォルダーと同じ場所に格納します。
   - 新しいスタイルを作成するには、新しいスタイル用のフォルダーを新規作成し、既存のスタイルフォルダーと同じ場所に格納します。

   新規作成またはカスタマイズしたスタイルは、そのフォルダー名で、Web フォトギャラリーダイアログボックスのスタイルメニューに表示されます。
3. HTML エディターを使用して、次のいずれかの操作を行います。
   - HTML テンプレートファイルをカスタマイズします。
   - 必要な HTML テンプレートファイルを作成し、スタイルフォルダー内に格納します。

   テンプレートファイルを作成するときは、Web フォトギャラリースタイルのカスタマイズについてで説明するカスタマイズのガイドラインに必ず従ってください。

   重要： ギャラリースタイルのテンプレートをカスタマイズまたは作成する際は、%CURRENTINDEX%、%NEXTIMAGE%、%NEXTINDEX%、%PAGE%、%PREVIMAGE%、%PREVINDEX% の各変数を、それぞれ行を分け 1 行ずつ HTML ファイル上に配置します。ギャラリーの特定のページだけを生成する場合、Photoshop では、それらのページに適用されない変数が含まれるテンプレート内の行が省略されます。例えば、Photoshop で最初のギャラリーページを生成するとき、直前のギャラリーページのリンクを決定する %PREVIMAGE% 変数は不要なので、この変数が含まれるテンプレートの行が省略されます。%PREVIMAGE% 変数を別の行に分けて配置しておけば、テンプレートの他の変数が無視されることはありません。

トップへ戻る

Web フォトギャラリースタイルの変数

Photoshop では、HTML テンプレートファイルの変数を使用して、初期設定の Web フォトギャラリースタイルを定義します。これらの変数によって、Web フォトギャラリーダイアログボックスのユーザー入力に基づいて、ギャラリーが生成されます。

ギャラリースタイルを作成またはカスタマイズするときは、HTML テンプレートファイルに任意の変数を追加できます。ただし、例外として、%THUMBNAILS% と %THUMBNAILSROWS% は IndexPage.htm ファイル以外に追加することはできません。変数を追加する際は、変数が正しく使用されるように、HTML コードもファイルに追加する必要があることを忘れないでください。

HTML テンプレートファイルには、次の変数を使用できます。

%ALINK% アクティブなリンクのカラーを決定します。
%ALT% 画像ファイルの名前を決定します。
%ANCHOR% インデックスの先頭ではなく、ユーザーが表示している画像のサムネールに戻れるようにします。ユーザーが Home ボタンをクリックしたときに実行されます。
%BANNERCOLOR% バナーの色を決定します。
%BANNERFONT% バナーテキストのフォントを決定します。
%BANNERFONTSIZE% バナーテキストのフォントサイズを決定します。
%BGCOLOR% 背景色を決定します。
%CAPTIONFONT% ホームページの各サムネールの下に表示するキャプションのフォントを決定します。
%CAPTIONFONTSIZE% キャプションのフォントサイズを決定します。
%CAPTIONTITLE% キャプションのドキュメントタイトルをファイル情報から挿入します。
%CHARSET% 各ページに使用される文字セットを決定します。
%CONTACTINFO% 電話番号や住所など、ギャラリーに関する問い合わせ先情報を決定します。
%CONTENT_GENRATOR% Adobe Photoshop CS5 Web フォトギャラリーに拡張します。
%COPYRIGHT% キャプションの著作権情報をファイル情報から挿入します。
%CREDITS% キャプションのクレジットをファイル情報から挿入します。
%CURRENTINDEX% 現在のホームページのリンクを決定します。
%CURRENTINDEXANCHOR% SubPage.htm 内から最初のインデックスページをポイントします。
%DATE% バナーに表示する日付を決定します。
%EMAIL% ギャラリーに関する問い合わせ先の電子メールアドレスを決定します。
%FILEINFO% キャプション用の説明をファイル情報から挿入します。
%FILENAME% 画像のファイル名を決定します。HTML テキストとして表示するメタデータに使用します。
%FILENAME_URL% 画像の URL 上のファイル名を決定します。URL 上のファイル名にのみ使用します。
%FIRSTPAGE% フレームセットの右のフレームに表示する最初のギャラリーページのリンクを決定します。
%FRAMEINDEX% フレームセットの左のフレームに表示するホームページのリンクを決定します。
%HEADER% ギャラリーのタイトルを決定します。
%IMAGEBORDER% ギャラリーページに表示するフルサイズの画像の枠線のサイズを決定します。
%IMAGE_HEIGHT% 「画像の幅と高さの属性を追加」チェックボックスを有効にします。属性をダウンロードできるようになり、ダウンロード時間が短縮されます。
%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% この変数は、画像の幅を表す数値（のみ）に置き換えられます。
%IMAGEPAGE% ギャラリーページへのリンクを決定します。
%IMAGE_SIZE% 「画像のサイズ変更」チェックボックスがオンの場合、この変数には「大きな画像」パネルの画像ピクセル値が入ります。このチェックボックスがオフの場合、この変数は空の文字列になります。テンプレートの JavaScript でこの変数を使用すると、生成したサイトのすべての画像の最大の高さと幅を表示することができます。
%IMAGESRC% ギャラリーページに表示するフルサイズの画像の URL を決定します。
%IMAGE_WIDTH% 「画像の幅と高さの属性を追加」チェックボックスを有効にします。属性をダウンロードできるようになり、ダウンロード時間が短縮されます。
%IMAGE_WIDTH_NUMBER% この変数は、画像の幅を表す数値（のみ）に置き換えられます。
%LINK% リンクの色を決定します。
%NEXTIMAGE% 次のギャラリーページのリンクを決定します。
%NEXTIMAGE _CIRCULAR% 大きなプレビュー画像から次の大きなプレビュー画像へのリンクを設定します。
%NEXTINDEX% 次のホームページのリンクを決定します。
%NUMERICLINKS% サブページに、すべての大きなプレビュー画像への番号付きリンクを挿入します。
%PAGE% 現在のページの位置（1/3 ページなど）を決定します。
%PHOTOGRAPHER% ギャラリーの写真のクレジットに載せる個人または組織の作成者を決定します。
%PREVIMAGE% 直前のギャラリーページのリンクを決定します。
%PREVINDEX% 直前のホームページのリンクを決定します。
%SUBPAGEHEADER% ギャラリーのタイトルを決定します。
%SUBPAGETITLE% ギャラリーのタイトルを決定します。
%TEXT% テキストカラーを決定します。
%THUMBBORDER% サムネールの枠線のサイズを決定します。

%THUMBNAIL_HEIGHT% 「画像の幅と高さの属性を追加」チェックボックスを有効にします。属性をダウンロードできるようになり、ダウンロード時間が短縮されます。

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% この変数は、サムネールの高さを表す数値（のみ）に置き換えられます。

%THUMBNAILS% この変数は、フレームスタイルの Thumbnail.htm ファイルを使用して、サムネールと置き換わります。この変数は、HTML ファイルの改行のない行に単独で配置します。

%THUMBNAIL_SIZE% サムネールパネル内のサムネールピクセル値が入ります。テンプレートの JavaScript でこれを指定すると、生成したサイトのすべてのサムネールの最大の高さと幅を表示することができます。

%THUMBNAILSRC% サムネールへのリンクを決定します。

%THUMBNAILSROWS% この変数は、非フレームスタイル用の Thumbnail.htm ファイルを使用して、サムネールの列と置き換わります。この変数は、HTML ファイルの改行のない行に単独で配置します。

%THUMBNAIL_WIDTH% 「画像の幅と高さの属性を追加」チェックボックスを有効にします。属性をダウンロードできるようになり、ダウンロード時間が短縮されます。

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% この変数は、サムネールの幅を表す数値（のみ）に置き換えられます。

%TITLE% ギャラリーのタイトルを決定します。

%VLINK% 既に訪れたリンクのカラーを決定します。

(cc) BY-NC-SA

ピクチャパッケージおよびコンタクトシート

ピクチャパッケージレイアウトでの写真のプリント
コンタクトシートの作成

Photoshop CS5 でコンタクトシートを作成する方法については、Adobe Bridge ヘルプの PDF コンタクトシートの作成を参照してください。また、過去のオプションのピクチャパッケージプラグインとコンタクトシートプラグインについては、Windows 用または Mac OS 用をダウンロードできます。

ピクチャパッケージレイアウトでの写真のプリント

トップへ戻る

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

Flexible picture packages with Smart Objects（英語のみ）
Michael Hoffman
Photoshop CS5 にカスタムパッケージテンプレートをレイアウトします。

ピクチャパッケージへの複数の写真の追加

以下で説明するオプションのピクチャパッケージプラグインを使用するには、まず Windows 用または Mac OS 用のプラグインをダウンロードしてください。Photoshop Lightroom をお持ちの場合は、ピクチャパッケージおよびカスタムパッケージを作成することもできます。詳しくは、Lightroom ヘルプのプリントテンプレートの選択 を参照してください。

オプションのピクチャパッケージプラグインを使用すると、画像の複数のコピーを単一ページに配置できます。これは、ポートレートスタジオで学校写真用によく行われています。また、異なる画像を同じページに配置することもできます。サイズと配置に関する様々なオプションを使用して、パッケージレイアウトをカスタマイズすることができます。

ピクチャパッケージレイアウト

1. ピクチャパッケージはオプションのプラグインです。Windows 用または Mac OS 用のプラグインをダウンロードしてインストールしてください。
2. Photoshop の 32 ビットモードでの実行（64 ビット版 Mac OS のみ）
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Photoshop）ファイル／自動処理／ピクチャパッケージを選択します。複数の画像を開いている場合、ピクチャパッケージには最も手前の画像が使用されます。

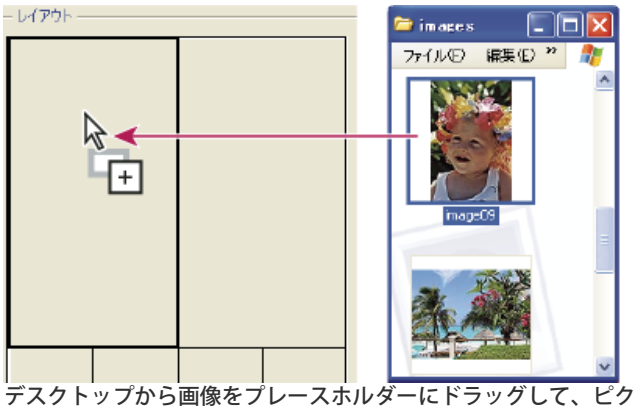
- （Bridge）ツール／Photoshop／ピクチャパッケージを選択します。コマンドを選択する前に特定の画像を選択していなかった場合、「ピクチャパッケージ」コマンドでは、Bridge 内の最初の画像が使用されます。

最初の画像のみを使用している場合や Bridge ですでに画像を選択している場合には、手順 3 に進んでください。

4. 次のいずれかの操作を行って、レイアウトに画像を追加します。
   - ピクチャパッケージダイアログボックスの「ソース画像」セクションで、使用ポップアップメニューから「ファイル」または「フォルダー」を選択し、「参照」（Windows）または「選択」（Mac OS）を選択します。フォルダーを選択する場合は、「サブフォルダーをすべて含める」を選択すると、すべてのサブフォルダーの画像を含めることができます。
   - プレビューレイアウトのプレースホルダーをクリックして、画像をブラウズして選択します。

ピクチャパッケージプレビューレイアウトのプレースホルダーをクリックすると、画像をブラウズして選択することができます。

   - デスクトップまたはフォルダーからプレースホルダーに画像をドラッグします。



デスクトップから画像をプレースホルダーにドラッグして、ピクチャパッケージに画像を追加します。

プレースホルダーをクリックし、画像をブラウズして選択すれば、どの画像にも変更することができます。

5. ピクチャパッケージダイアログボックスの「ドキュメント」セクションでページサイズ、レイアウト、解像度、モードを選択します。選択したレイアウトのサムネールがダイアログボックスの右側に表示されます。
6. 「すべてのレイヤーを統合」を選択すると、作成されるピクチャパッケージではすべての画像と「ラベル」セクションで設定したラベルのテキストが 1 つのレイヤーに統合されます。「すべてのレイヤーを統合」の選択を解除すると、各画像とラベルのテキストが別レイヤーになったピクチャパッケージが作成されます。各画像とラベルを別々のレイヤーに配置しておけば、保存した後にピクチャパッケージを更新することができます。ただし、レイヤーによってピクチャパッケージのファイルサイズは大きくなります。
7. 「ラベル」セクションで、コンテンツポップアップメニューからラベルテキストのソースを選択するか、「なし」を選択します。「カスタムテキスト」を選択した場合は、「カスタムテキスト」フィールドにラベルのテキストを入力します。
8. ラベルのフォント、フォントサイズ、カラー、不透明度、位置、回転を指定します。
9. 「OK」をクリックします。

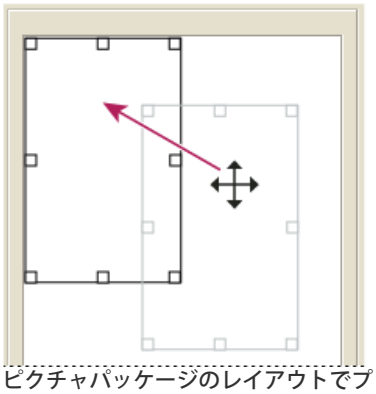
ピクチャパッケージレイアウトのカスタマイズ

ピクチャパッケージ編集レイアウト機能を使用して、既存のレイアウトを修正するか、新しいレイアウトを作成することができます。カスタムレイアウトは、プリセットフォルダー内のレイアウトフォルダーにテキストファイルとして保存されます。保存したレイアウトは再利用できます。ピクチャパッケージ編集レイアウト機能ではグラフィックインターフェイスが使用されており、レイアウトを作成または修正するためにテキストファイルを作成する必要がありません。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Photoshop）ファイル／自動処理／ピクチャパッケージを選択します。
   - （Bridge）ツール／Photoshop／ピクチャパッケージを選択します。
2. レイアウトを作成するか、既存のレイアウトをカスタマイズする場合は、ピクチャパッケージダイアログボックスで、レイア

ウトポップアップメニューからレイアウトを 1 つ選択します。

3. 「編集」ボタンをクリックします。
4. ピクチャパッケージ編集レイアウトダイアログボックスで、「保存名」テキストボックス（Windows）または「名前」テキストボックス（Mac OS）にカスタムレイアウトの名前を入力します。
5. （オプション）ピクチャパッケージ編集レイアウトダイアログボックスの「レイアウト」セクションで、ページサイズポップアップメニューからサイズを選択するか、「幅」テキストボックスおよび「高さ」テキストボックスに値を入力します。単位ポップアップメニューから、inch、cm、pixel、mm のいずれかを選択できます。



ピクチャパッケージのレイアウトでプレースホルダーを別の位置にドラッグ

6. ピクチャパッケージ編集レイアウトダイアログボックスの「グリッド」セクションで「スナップ先」オプションを選択すると、ガイドが表示されるので、カスタムレイアウト内でプレースホルダーを配置しやすくなります。「サイズ」テキストボックスに値を入力して、グリッドの外観を変更します。
7. プレースホルダーを追加または削除するには、次のいずれかの操作を行います。
   - レイアウトにプレースホルダーを追加するには、「枠を追加」をクリックします。
   - レイアウトからプレースホルダーを削除するには、プレースホルダーをクリックし、「枠を削除」を選択します。
8. プレースホルダーを選択し、次のいずれかの操作を行って、プレースホルダーを修正します。
   - 「幅」テキストボックスと「高さ」テキストボックスに値を入力して、プレースホルダーのサイズを変更します。
   - ハンドルをクリックしてドラッグし、プレースホルダーのサイズを変更します。画像を含む長方形のプレースホルダーのサイズを変更すると、サイズ変更の方法に応じて、縦向きまたは横向きのプレースホルダー内に画像がスナップします。
   - 「X」テキストボックスまたは「Y」テキストボックスに値を入力して、プレースホルダーを移動します。
   - プレースホルダーをクリックしてドラッグし、レイアウト内の任意の位置に移動します。
9. 「保存」をクリックします。

コンタクトシートの作成

トップへ戻る

Adobe Bridge を使用したコンタクトシートの作成

Adobe Bridge の画像の検索機能と整理機能を使用すると、コンタクトシートを簡単に作成できます。Bridgeでは Adobe Output Module がコンタクトシートを PDF 形式で作成するので、それを受け取った側は無料の Adobe Reader で表示、注釈の追加、印刷することができます。

作成手順および参考になるチュートリアルへのリンクについては、Adobe Bridge ヘルプの PDF コンタクトシートの作成を参照してください。

従来のオプションの Photoshop プラグイン

Adobe Bridge のコンタクトシート機能は更新されているため、コンタクトシートプラグインは Photoshop にインストールされていません。

1. Windows 用または Mac OS 用のプラグインをダウンロードしてインストールしてください。
2. Photoshop の 32 ビットモードでの実行（64 ビット版 Mac OS のみ）
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Photoshop）ファイル／自動処理／コンタクトシート II を選択します。
   - （Bridge）画像のフォルダーまたは特定の画像ファイルを選択します。Bridge のメニューからツール／Photoshop／コンタクトシート II を選択します。特定の画像を選択しない限り、コンタクトシートには現在 Adobe Bridge で表示されているすべての画像が含まれます。コンタクトシート II ダイアログボックスが表示された後も、別の画像フォルダーまたは現在開いている以外の画像を選択することができます。

     注意： Bridge では画像をクリックして選択します。隣接している複数の画像を選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。隣接していない複数の画像を選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。

4. コンタクトシート II ダイアログボックスの「ソース画像」セクションで使用メニューから次のいずれかを選択して、使用する画像を指定します。
   現在開いているドキュメント Photoshop で現在開いている画像を使用します。

   フォルダー 「参照」（Windows）または「選択」（Mac OS）をクリックして、使用する画像が保存されているフォルダーを指定します。「サブフォルダーをすべて含める」を選択すると、サブフォルダーに保存されている画像もすべて対象となります。

   Bridge から選択した画像 Bridge に表示される画像を使用します。「コンタクトシート II」コマンドを選択する前に特定の画像を選択していない限り、Bridge 内のすべての画像が使用されます。サブフォルダー内の画像は使用されません。

5. 「ドキュメント」セクションで、コンタクトシートのサイズ、解像度およびカラーモードを指定します。「すべてのレイヤーを統合」を選択すると、作成されるコンタクトシートではすべての画像と「ファイル名を説明として使用」を選択した場合は説明のテキストが 1 つのレイヤーに統合されます。「すべてのレイヤーを統合」の選択を解除すると、コンタクトシートでは画像ごとに別のレイヤーが作成され、説明のテキストごとに別のテキストレイヤーが作成されます。
6. 「サムネール」セクションで、プレビューサムネールの配置に関するオプションを指定します。
   - 「配置」で、サムネールを横に並べる（左から右、次に上から下）か、縦に並べる（上から下、次に左から右）かを選択します。
   - 1 枚のコンタクトシートに含めるサムネールの列と行の数を入力します。サムネールそれぞれの最大寸法は、指定したレイアウトのビジュアルプレビューと共に、右側に表示されます。
   - コンタクトシート内のサムネールの間隔を自動的に決めるには、「自動間隔を使用」を選択します。「自動間隔を使用」をオフにすると、サムネールの周りの縦方向および横方向の間隔を指定することができます。指定した間隔に応じて、ダイアログボックス内のコンタクトシートのプレビューが自動的に更新されます。
   - 画像の向きに関係なく、コンタクトシート上にうまく収まるように画像を回転するには、「回転して最適サイズに合わせる」を選択します。

   「回転して最適サイズに合わせる」がオフの場合、サムネールは通常の方向に表示されます（左）。オンの場合には、画像は最適サイズになるように回転されます（右）。

7. 「ファイル名を説明として使用」を選択すると、元画像のファイル名を使用してサムネールがラベル付けされます。説明のフォントおよびフォントサイズはポップアップメニューから指定します。
8. 「OK」をクリックします。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

プリント

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

Photoshop CS6 を使用したプリント

プリントの基本
デスクトッププリントについて
画像のプリント
画像の配置と拡大・縮小
画像の一部のプリント
ベクトルデータのプリント

プリントの基本

ページの先頭へ

画像をデスクトッププリンターでプリントする場合でも、印刷業者にプリントを依頼する場合でも、プリントに関する基本知識があれば、プリント作業をより円滑に進め、意図したとおりに画像を仕上げることができます。

プリントの種類　ほとんどの Photoshop ユーザーにとって、ファイルをプリントすることは、画像をインクジェットプリンターに送ることを意味します。Photoshop では、画像を様々なデバイスに送信し、用紙に直接プリントするか、ポジまたはネガ画像に変換してフィルムにプリントできます。フィルムにプリントした場合には、そのフィルムを使用して印刷機用のマスタープレートを作成できます。

画像の種類　線画（ラインアート）などのシンプルな画像は、ブラック 1 色の濃淡で階調を表現します。写真などのより複雑な画像には、様々な色調が使用されます。このタイプの画像は、連続階調画像と呼ばれます。

色分解　商業印刷物や多色刷りの出版物は、各色を単色の版にプリントする必要があります。このプロセスを色分解といい、通常はシアン、マゼンタ、イエローおよびブラック（CMYK）のインクを使用する必要があります。Photoshop では、プレートの生成方法を調整できます。

プリントの品質　プリントした画像のディテールは、画像解像度（ppi）とプリンターの解像度（dpi）によって異なります。一般に、PostScript レーザープリンターの解像度は 600 dpi で、PostScript 出力機器の解像度は 1,200 dpi 以上です。インクジェットプリンターは実際のドットではなく、インクの微粒子を吹き掛けて印刷を行い、解像度はおよそ 300 〜 720 dpi になります。

デスクトッププリントについて

ページの先頭へ

印刷会社やプリントサービス店に勤務しているのでない限り、画像をイメージセッタではなく、インクジェットプリンター、昇華型プリンター、レーザープリンターなどのデスクトッププリンターでプリントするのが普通です。Photoshop を使用すると、画像のプリント方法を制御できます。

モニターの画像は光で表示されますが、デスクトッププリンターではインク、染料、顔料で画像が再現されます。そのため、モニターに表示できるカラーをすべてデスクトッププリンターで再現することはできません。ただし、特定の手順（カラーマネジメントシステムなど）をワークフローに取り入れることで、画像がデスクトッププリンターでどのようにプリントされるかを予測できます。プリント用の画像を操作する際には、次のことを考慮してください。

- 画像が RGB モードである場合は、デスクトッププリンターでプリントするときにドキュメントを CMYK モードに変換せずに、最後まで RGB モードで作業します。通常、デスクトッププリンターは、RGB データを受け取り、内部ソフトウェアを使用してデータを CMYK に変換するように構成されています。CMYK データを送ると、ほとんどのデスクトッププリンターは変換を適用するため、結果が予測できなくなります。
- 特定のプロファイルのデバイスで画像がどのようにプリントされるかをプレビューするには、「色の校正」コマンドを使用します。
- 画面上のカラーを実際のプリントに正確に再現するためには、カラーマネジメントをワークフローに取り入れることが必要です。キャリブレーションと標準化が行われたモニターで作業してください。プリンターと用紙用にカスタムプロファイルを作成することを推奨します。ただし、プリンターに付属するプロファイルでも、許容可能な結果を作成できます。

画像のプリント

ページの先頭へ

Photoshop のファイルメニューには、次のプリントコマンドがあります。

プリント　プリントダイアログボックスを表示します。ここでは、プリントをプレビューしたりオプションを設定したりできます（カスタマイズした設定は、「完了」または「プリント」をクリックすると、新しい初期設定として保存されます）。

1 部プリント　ダイアログボックスを表示せずにファイルを 1 部プリントします。

効率を最大化するために、アクションにプリントコマンドを含めることができます（Photoshop は 1 つのダイアログボックスですべてのプリン

ト設定が可能です）。

Photoshop のプリントオプションの設定とプリント

1. ファイル／プリントを選択します。

2. プリンター、プリント部数およびレイアウトの方向を選択します。

3. 左のプレビュー領域で、選択した用紙サイズと方向に合わせて、画像の配置拡大・縮小を見ながら調整します。右側では、位置、サイズ、カラーマネジメント、トンボとページ情報などの詳細なオプションを設定します。

   詳しくは、画像の配置と拡大・縮小と Photoshop のカラーマネジメントを使用したプリントを参照してください。

   Mac OS では、「カラーマネジメント」セクションを展開して「16-bit データを送信」を選択し、明るい空などの繊細なグラデーショントーンにおいて、可能な限りの最高画質を生み出します。

4. 次のいずれかの操作を行います。
   - 画像をプリントするには、「プリント」をクリックします。
   - オプションの設定を保存せずにダイアログボックスを閉じるには、「キャンセル」をクリックします。
   - オプションの設定を保存してダイアログボックスを閉じるには、「完了」をクリックします。

画像の配置と拡大・縮小

ページの先頭へ

プリントダイアログボックスのオプションを使用すると、画像の位置と拡大・縮小率を調整できます。用紙の端にある枠線は、選択した用紙の余白を示します。白色の部分は、プリント範囲を示します。

画像の基本出力サイズは、画像解像度ダイアログボックスで設定されたドキュメントサイズによって決まります。プリントダイアログボックス内で画像の拡大・縮小を行うと、プリント画像のサイズと解像度だけが変更されます。例えば、プリントダイアログボックスで 72 ppi 画像を 50 % に指定すると、画像は 144 ppi でプリントされますが、画像解像度ダイアログボックスのドキュメントサイズ設定は変わりません。プリントダイアログボックスでは、「位置とサイズ」セクションの下部にある「プリント解像度」フィールドに、現在の拡大・縮小設定でのプリント解像度が表示されます。

サードパーティのプリンタードライバーの多くが、プリント設定ダイアログボックスで拡大・縮小のオプションを提供しています。この拡大・縮小オプションは、トンボおよびキャプションなどのすべてのページマークのサイズに影響しますが、「プリント」コマンドで指定する拡大・縮小率は、プリント画像のサイズだけに影響し、ページマークのサイズには影響しません。

注意： サイズを正確に指定するには、プリント設定ダイアログボックスではなく、プリントダイアログボックスを使用します。同時に両方のダイアログボックスに値を入力しないでください。

用紙上の画像の位置の変更

- ファイル／プリントを選択し、右側の「位置とサイズ」の設定を展開します。次のいずれかの操作を実行します。
  - 画像をプリント範囲の中央に配置するには、「中央」を選択します。
  - 画像の位置を数値で指定するには、「中央」の選択を解除して、「上」と「左」に値を入力します。
  - 「中央」の選択を解除し、プレビュー領域で画像をドラッグします。

画像のプリントサイズの拡大・縮小

- ファイル／プリントを選択し、右側の「位置とサイズ」の設定を展開します。次のいずれかの操作を実行します。
  - 選択した用紙のプリント範囲に画像を合わせるには、「メディアサイズに合わせて拡大・縮小」をクリックします。
  - 画像の大きさを数値で指定するには、「メディアサイズに合わせて拡大・縮小」の選択を解除して、「比率」、「高さ」および「幅」に値を入力します。
  - 必要な拡大・縮小を行うには、画像の周囲のバウンディングボックスをプレビュー領域にドラッグします。

  注意： 画像が用紙のプリント範囲よりも大きいという警告を受け取ったら、「キャンセル」をクリックします。ファイル／プリントを選択し、右側の「位置とサイズ」の設定を展開し、「メディアサイズに合わせて拡大・縮小」を選択します。

画像の一部のプリント

ページの先頭へ

1. 長方形選択ツールを使用して、プリントする画像の部分を選択します。
2. ファイル／プリントを選択し、「選択範囲をプリント」を選択します。
3. 必要に応じて、プリントプレビューの周囲にある三角のハンドルをドラッグして、選択した領域を調整します。

4. 「印刷」または「プリント」をクリックします。

ページの先頭へ

ベクトルデータのプリント

画像にシェイプやテキストなどのベクトル画像が含まれている場合、ベクトルデータをポストスクリプトプリンターに送信できます。ベクトルデータを含めるよう選択した場合、各テキストレイヤーおよび各ベクトルシェイプレイヤーについて、個々の画像データがプリンターに送信されます。これらの追加画像はベース画像の上にプリントされ、ベクトルアウトラインを使用してクリップされます。その結果、ベクトル画像のエッジは、各レイヤーの内容が画像ファイル自体の解像度に制限されている場合でも、プリンターの最大解像度でプリントされます。

注意： 一部の描画モードとレイヤー効果には、ラスタライズされたベクトルデータが必要です。

1. ファイル／プリントを選択します。
2. 右側のオプションボックスで、下の方へスクロールし、「PostScript オプション」を展開します。
3. 「ベクトルデータを含める」を選択します。

関連項目

- 画像サイズと解像度
- ソフトプルーフカラーについて
- カラープロファイルについて

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

Photoshop CS5 を使用したプリント

プリントの基本
デスクトッププリントについて
画像のプリント
画像の配置と拡大・縮小
ベクトルデータのプリント

プリントの基本

ページの先頭へ

画像をデスクトッププリンターでプリントする場合でも、印刷業者にプリントを依頼する場合でも、プリントに関する基本知識があれば、プリント作業をより円滑に進め、意図したとおりに画像を仕上げることができます。

プリントの種類　ほとんどの Photoshop ユーザーにとって、ファイルをプリントすることは、画像をインクジェットプリンターに送ることを意味します。Photoshop では、画像を様々なデバイスに送信し、用紙に直接プリントするか、ポジまたはネガ画像に変換してフィルムにプリントできます。フィルムにプリントした場合には、そのフィルムを使用して印刷機用のマスタープレートを作成できます。

画像の種類　線画（ラインアート）などのシンプルな画像は、ブラック 1 色の濃淡で階調を表現します。写真などのより複雑な画像には、様々な色調が使用されます。このタイプの画像は、連続階調画像と呼ばれます。

色分解　商業印刷物や多色刷りの出版物は、各色を単色の版にプリントする必要があります。このプロセスを色分解といい、通常はシアン、マゼンタ、イエローおよびブラック（CMYK）のインクを使用する必要があります。Photoshop では、プレートの生成方法を調整できます。

プリントの品質　プリントした画像のディテールは、画像解像度（ppi）とプリンターの解像度（dpi）によって異なります。一般に、PostScript レーザープリンターの解像度は 600 dpi で、PostScript 出力機器の解像度は 1,200 dpi 以上です。インクジェットプリンターは実際のドットではなく、インクの微粒子を吹き掛けて印刷を行い、解像度はおよそ 300 〜 720 dpi になります。

デスクトッププリントについて

ページの先頭へ

印刷会社やプリントサービス店に勤務しているのでない限り、画像をイメージセッタではなく、インクジェットプリンター、昇華型プリンター、レーザープリンターなどのデスクトッププリンターでプリントするのが普通です。Photoshop を使用すると、画像のプリント方法を制御できます。

モニターの画像は光で表示されますが、デスクトッププリンターではインク、染料、顔料で画像が再現されます。そのため、モニターに表示できるカラーをすべてデスクトッププリンターで再現することはできません。ただし、特定の手順（カラーマネジメントシステムなど）をワークフローに取り入れることで、画像がデスクトッププリンターでどのようにプリントされるかを予測できます。プリント用の画像を操作する際には、次のことを考慮してください。

- 画像が RGB モードである場合は、デスクトッププリンターでプリントするときにドキュメントを CMYK モードに変換せずに、最後まで RGB モードで作業します。通常、デスクトッププリンターは、RGB データを受け取り、内部ソフトウェアを使用してデータを CMYK に変換するように構成されています。CMYK データを送ると、ほとんどのデスクトッププリンターは変換を適用するため、結果が予測できなくなります。
- 特定のプロファイルのデバイスで画像がどのようにプリントされるかをプレビューするには、「色の校正」コマンドを使用します。
- 画面上のカラーを実際のプリントに正確に再現するためには、カラーマネジメントをワークフローに取り入れることが必要です。キャリブレーションと標準化が行われたモニターで作業してください。プリンターと用紙用にカスタムプロファイルを作成することを推奨します。ただし、プリンターに付属するプロファイルでも、許容可能な結果を作成できます。

画像のプリント

ページの先頭へ

Photoshop には、次のプリントコマンドがあります。

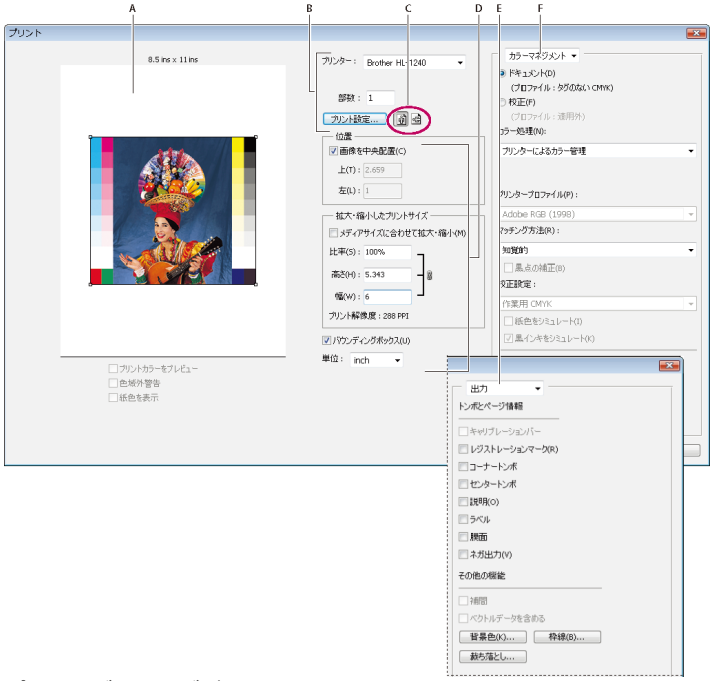
プリント　プリントダイアログボックスを表示します。ここでは、プリントをプレビューしたりオプションを設定したりできます（カスタマイズした設定は、「完了」または「プリント」をクリックすると、新しい初期設定として保存されます）。

1 部プリント　ダイアログボックスを表示せずにファイルを 1 部プリントします。

効率を最大化するために、アクションにプリントコマンドを含めることができます（Photoshop は 1 つのダイアログボックスですべてのプリント設定が可能です）。

Photoshop のプリントオプションの設定とプリント

1. ファイル／プリントを選択します。



プリントダイアログボックス
A. プリントプレビュー B. プリンターとプリントジョブのオプションの設定 C. 用紙の方向の設定 D. 画像の配置と拡大・縮小 E. プリプレス出力オプションの設定 F. カラーマネジメントと校正のオプションの設定

2. プリンター、プリントする部数および用紙の方向を選択します。

   Mac OS では、16 ビットデータをプリンターに送信して、青空のような微妙にグラデーションのあるトーンを作成します。

3. 選択した用紙サイズと向きに合わせて画像の位置とサイズを調整します。画像の配置と拡大・縮小を参照してください。
4. カラーマネジメントと出力オプションを設定します。オプションには、画面の右上のポップアップメニューからアクセスできます。
5. 次のいずれかの操作を行います。
   - 画像をプリントするには、「プリント」をクリックします。
   - オプションの設定を保存せずにダイアログボックスを閉じるには、「キャンセル」をクリックします。
   - オプションの設定を保存してダイアログボックスを閉じるには、「完了」をクリックします。

   注意： 画像が用紙のプリント範囲より大きいという警告メッセージが表示される場合は、「キャンセル」をクリックし、ファイル／プリントを選択し、「メディアサイズに合わせて拡大・縮小」チェックボックスを選択します。用紙のサイズとレイアウトに変更を加えるには、「プリント設定」をクリックし、ファイルをもう一度プリントします。

プリンターオプションの設定

1. プリントダイアログボックスで、「プリント設定」をクリックします。
2. 必要に応じて、用紙のサイズ、用紙トレイ、ページの向きを設定します。

   使用できるオプションは、プリンター、プリンタードライバー、オペレーティングシステムによって異なります。

ページの先頭へ

画像の配置と拡大・縮小

プリントダイアログボックスのオプションを使用すると、画像の位置と拡大・縮小率を調整できます。用紙の端にある枠線は、選択した用紙の余白を示します。白色の部分は、プリント範囲を示します。

画像の基本出力サイズは、画像解像度ダイアログボックスで設定されたドキュメントサイズによって決まります。プリントダイアログボックス内で画像の拡大・縮小を行うと、プリント画像のサイズと解像度だけが変更されます。例えば、プリントダイアログボックスで 72 ppi 画像を 50 % に指定すると、画像は 144 ppi でプリントされますが、画像解像度ダイアログボックスのドキュメントサイズ設定は変わりません。「拡大・縮小したプリントサイズ」領域の下にある「プリント解像度」フィールドには、現在の拡大縮小設定におけるプリント解像度が示されます。

サードパーティのプリンタードライバーの多くが、プリント設定ダイアログボックスで拡大・縮小のオプションを提供しています。この拡大・縮小オプションは、トンボおよびキャプションなどのすべてのページマークのサイズに影響しますが、「プリント」コマンドで指定する拡大・縮小

率は、プリント画像のサイズだけに影響し、ページマークのサイズには影響しません。

注意： プリント設定ダイアログボックスで拡大・縮小率を設定した場合、プリントダイアログボックスは、拡大・縮小、高さおよび幅の正確な値を反映しない場合があります。サイズを正確に指定するには、プリント設定ダイアログボックスではなく、プリントダイアログボックスを使用します。同時に両方のダイアログボックスに値を入力しないでください。

用紙上の画像の位置の変更

- ファイル／プリントを選択し、次のいずれかの操作を行います。
  - 画像をプリント範囲の中央に配置するには、「中央」を選択します。
  - 画像の位置を数値で指定するには、「中央」の選択を解除して、「上」と「左」に値を入力します。
  - 「中央」の選択を解除し、プレビュー領域で画像をドラッグします。

画像のプリントサイズの拡大・縮小

- ファイル／プリントを選択し、次のいずれかの操作を行います。
  - 選択した用紙のプリント範囲に画像を合わせるには、「メディアサイズに合わせて拡大・縮小」をクリックします。
  - 画像の大きさを数値で指定するには、「メディアサイズに合わせて拡大・縮小」の選択を解除して、「高さ」および「幅」に値を入力します。
  - 希望の大きさに合わせるには、「バウンディングボックス」を選択し、プレビュー領域内のバウンディングボックスのハンドルをドラッグします。

ページの先頭へ

ベクトルデータのプリント

画像にシェイプやテキストなどのベクトル画像が含まれている場合、ベクトルデータをポストスクリプトプリンターに送信できます。ベクトルデータを含めるよう選択した場合、各テキストレイヤーおよび各ベクトルシェイプレイヤーについて、個々の画像データがプリンターに送信されます。これらの追加画像はベース画像の上にプリントされ、ベクトルアウトラインを使用してクリップされます。その結果、ベクトル画像のエッジは、各レイヤーの内容が画像ファイル自体の解像度に制限されている場合でも、プリンターの最大解像度でプリントされます。

注意： 一部の描画モードとレイヤー効果には、ラスタライズされたベクトルデータが必要です。

1. ファイル／プリントを選択します。
2. ポップアップメニューから「出力」を選択します。
3. 「ベクトルデータを含める」オプションを選択します。
4. 「印刷」または「プリント」をクリックします。

注意： 画像が用紙のプリント範囲より大きいという警告メッセージが表示される場合は、「キャンセル」をクリックし、ファイル／プリントを選択し、「メディアサイズに合わせて拡大・縮小」チェックボックスを選択します。用紙のサイズとレイアウトに変更を加えるには、「プリント設定」をクリックし、ファイルをもう一度プリントします。

関連項目

- 画像サイズと解像度
- ソフトプルーフカラーについて
- カラープロファイルについて

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

Photoshop CS6 のカラーマネジメントを使用したプリント

Photoshop によるプリントのカラー処理
プリンターによるプリントのカラー処理
校正刷りの印刷

カラーマネジメントの概念とワークフローについて詳しくは、カラーマネジメントの解説を参照してください。

ページの先頭へ

Photoshop によるプリントのカラー処理

特定のプリンター、インク、用紙の組み合わせでのカスタムカラープロファイルがある場合は、プリンターではなく Photoshop にカラーマネジメントを行わせる方がよい結果が得られることがよくあります。

1. ファイル／プリントを選択します。
2. 右側のカラーマネジメントセクションを展開します。
3. 「カラー処理」から「Photoshop によるカラー管理」を選択します。
4. 「プリンタープロファイル」で、使用する出力デバイスと用紙の種類に最適なプロファイルを選択します。現在のプリンターに関連付けられているプロファイルがある場合は、それらのプロファイルがメニューの一番上に表示され、デフォルトプロファイルが選択された状態になります。

   プロファイルに出力デバイスの動作やプリント条件（用紙の種類など）が正確に記述されているほど、カラーマネジメントシステムはドキュメント内の実際のカラーの数値を正確に変換できます（カラープロファイルのインストールを参照してください）。

5. （オプション）以下のオプションを設定します。

   マッチング方法　Photoshop がカラーを変換先カラースペースに変換する方法を指定します（マッチング方法についてを参照してください）。

   黒点の補正　出力デバイスの全ダイナミックレンジをシミュレートすることで、画像内のシャドウのディテールを保持します。

6. （オプション）プリントプレビューの下で、次のいずれかを選択します。

   プリントカラーをプレビュー　このオプションを選択すると、画像が実際にプリントされたときにどのような色で表示されるかをプレビュー領域で確認できます。

   色域外警告　「プリントカラーをプレビュー」が選択されている場合に有効になります。選択したプリンタープロファイルによって決定される、画像内の色域外カラーをハイライト表示することを選択します。色域とは、カラーシステムが表示またはプリントできるカラーの範囲です。RGB モードで表示できても、現在のプリンタープロファイルでは色域外カラーである場合があります。

   紙色を表示　プレビューの白色を、選択したプリンタープロファイルの用紙の色に設定します。これにより、新聞用紙やアート紙など、白よりもベージュがかったオフホワイトの用紙に印刷する場合に、プリントプレビューがより正確になります。純粋な白と黒によってコントラストが作成されるので、用紙の白が少ないほど、画像の全体的なコントラストが低下します。オフホワイトの用紙では、画像の全体的な色かぶりも変更されることがあるので、ベージュの用紙にプリントされる黄色が茶色がかることがあります。

7. 「プリント」をクリックした後に自動的に表示されるプリント設定ダイアログボックスから、プリンタードライバーのカラーマネジメントオプションにアクセスします。
   - Windows では、「プリント設定」ボタンを押してプリンタードライバーのオプションにアクセスします。
   - Mac OS では、プリント設定ダイアログボックスから、ポップアップメニューを使用してプリンタードライバーのオプションにアクセスします。
8. 使用するプロファイル設定がプリンターのプロファイル設定で上書きされないように、プリンターのカラーマネジメントをオフにします。

   プリンタードライバーごとに、カラーマネジメントオプションは異なります。カラーマネジメントをオフにする方法がはっきりしない場合は、プリンターのマニュアルを参照してください。

9. 「プリント」をクリックします。

プリンターによるプリントのカラー処理

ページの先頭へ

使用するプリンターと紙の種類に合わせたカスタムプロファイルがない場合は、プリンタードライバーにカラー変換を処理させることができます。

1. ファイル／プリントを選択します。
2. 右側の「カラーマネジメント」セクションを展開します。

   注意： ドキュメントプロファイルエントリーには、画像に埋め込まれたプロファイルが表示されます。
3. 「カラー処理」で「プリンターによるカラー管理」を選択します。
4. （オプション）マッチング方法については、カラーを変換先カラースペースに変換する方法を指定します。各オプションの概要が下の「詳細」セクションに表示されます。

   ポストスクリプトプリンター以外の多くのプリンターのドライバーは、このオプションを無視し、「知覚的」マッチング方法を使用します（詳しくは、マッチング方法についてを参照してください）。
5. 「プリント」をクリックした後に自動的に表示されるプリント設定ダイアログボックスから、プリンタードライバーのカラーマネジメントオプションにアクセスします。
   - Windows では、「プリント設定」ボタンを押してプリンタードライバーのオプションにアクセスします。
   - Mac OS では、プリント設定ダイアログボックスから、ポップアップメニューを使用してプリンタードライバーのオプションにアクセスします。

   プリンタードライバーごとに、カラーマネジメントオプションは異なります。カラーマネジメントをオンにする方法がはっきりしない場合は、プリンターのマニュアルを参照してください。
6. 「印刷」または「プリント」をクリックします。

校正刷りの印刷

ページの先頭へ

校正刷り（ゲラ刷りとも呼ばれます）は、印刷機で印刷した最終出力を擬似的に表します。 校正刷りは、印刷機よりも安価な出力デバイスで生成されます。インクジェットプリンターにも、校正刷りとして使用できる安価なプリントを作成するために必要な解像度を備えたものがあります。

1. 表示／校正設定を選択し、シミュレートする出力条件を選択します。これを行うには、プリセットを使用するか、カスタム校正設定を作成します。ソフトプルーフカラーを参照してください。

   選択した校正に従って、表示は自動的に変わります。カスタム校正設定を作成するには、「カスタム」を選択し、設定を保存します。こうしておけば、プリントダイアログボックスの校正設定メニューで選択できます。
2. 校正を選択したら、ファイル／プリントを選択します。
3. 右側の「カラーマネジメント」セクションを展開します。
4. 「カラー処理」から「Photoshop によるカラー管理」を選択します。
5. 「プリンタープロファイル」で、使用する出力デバイスのプロファイルを選択します。
6. 校正設定メニューの上にあるメニューから「ハードプルーフ」を選択します。

   下の調整プロファイルエントリーは、先に選択した校正設定と一致している必要があります。
7. （オプション）以下のオプションを設定します。

   校正設定 ハードドライブ上にローカルに保存されているカスタマイズ済みの校正を選択します。

   紙色をシミュレート シミュレートするデバイスの用紙で各色がどのように見えるかをシミュレートします。このオプションを使用すると最も正確な校正が作成されますが、すべてのプロファイルで使用できるわけではありません。

   黒インキをシミュレート シミュレートするデバイスの暗いカラーの明るさをシミュレートします。このオプションを使用すると、暗いカラーについてより正確な校正が作成されますが、すべてのプロファイルで使用できるわけではありません。
8. 「プリント」をクリックした後に自動的に表示されるプリント設定ダイアログボックスから、プリンタードライバーのカラーマネジメントオプションにアクセスします。
   - Windows では、「プリント設定」ボタンを押してプリンタードライバーのオプションにアクセスします。
   - Mac OS では、プリント設定ダイアログボックスから、ポップアップメニューを使用してプリンタードライバーのオプションにアクセスします。

9. 使用するプロファイル設定がプリンターのプロファイル設定で上書きされないように、プリンターのカラーマネジメントをオフにします。

   プリンタードライバーごとに、カラーマネジメントオプションは異なります。カラーマネジメントをオフにする方法がはっきりしない場合は、プリンターのマニュアルを参照してください。

10. 「プリント」をクリックします。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

カラーマネジメントを使用したプリント | CS5

Photoshop によるプリントのカラー処理
プリンターによるプリントのカラー処理
校正刷りの印刷

カラーマネジメントの概念とワークフローについて詳しくは、カラーマネジメントの解説を参照してください。

Photoshop によるプリントのカラー処理

ページの先頭へ

特定のプリンター、インク、用紙の組み合わせでのカスタムカラープロファイルがある場合は、プリンターではなく Photoshop にカラーマネジメントを行わせる方がよい結果が得られることがよくあります。

1. ファイル／プリントを選択します。
2. ポップアップメニューから「カラーマネジメント」を選択します。
3. 「カラー処理」から「Photoshop によるカラー管理」を選択します。
4. 「プリンタープロファイル」で、使用する出力デバイスと用紙の種類に最適なプロファイルを選択します。現在のプリンターに関連付けられているプロファイルがある場合は、それらのプロファイルがメニューの一番上に表示され、デフォルトプロファイルが選択された状態になります。

   プロファイルに出力デバイスの動作やプリント条件（用紙の種類など）が正確に記述されているほど、カラーマネジメントシステムはドキュメント内の実際のカラーの数値を正確に変換できます（プロファイルのインストールを参照してください）。
5. （オプション）以下のオプションを設定します。

   マッチング方法　Photoshop がカラーを変換先カラースペースに変換する方法を指定します（マッチング方法についてを参照してください）。

   黒点の補正　出力デバイスの全ダイナミックレンジをシミュレートすることで、画像内のシャドウのディテールを保持します。

   プリントカラーをプレビュー　Photoshop によるカラーの管理を行う場合に有効になります。このオプションを選択すると、画像が実際にプリントされたときにどのような色で表示されるかをプレビュー領域で確認できます。

   色域外警告　「プリントカラーをプレビュー」が選択されている場合に有効になります。選択したプリンタープロファイルによって決定される、画像内の色域外カラーをハイライト表示することを選択します。色域とは、カラーシステムが表示またはプリントできるカラーの範囲です。RGB モードで表示できても、現在のプリンタープロファイルでは色域外カラーである場合があります。

   紙色を表示　プレビューの白色を、選択したプリンタープロファイルの用紙の色に設定します。これにより、新聞用紙やアート紙など、白よりもベージュがかったオフホワイトの用紙に印刷する場合に、プリントプレビューがより正確になります。純粋な白と黒によってコントラストが作成されるので、用紙の白が少ないほど、画像の全体的なコントラストが低下します。オフホワイトの用紙では、画像の全体的な色かぶりも変更されることがあるので、ベージュの用紙にプリントされる黄色が茶色がかることがあります。
6. 「プリント」をクリックした後に自動的に表示されるプリント設定ダイアログボックスから、プリンタードライバーのカラーマネジメントオプションにアクセスします。Windows では、「プリント設定」ボタンを押してプリンタードライバーのオプションにアクセスします。Mac OS では、プリント設定ダイアログボックスから、ポップアップメニューを使用してプリンタードライバーのオプションにアクセスします。
7. 使用するプロファイル設定がプリンターのプロファイル設定で上書きされないように、プリンターのカラーマネジメントをオフにします。

   プリンタードライバーごとに、カラーマネジメントオプションは異なります。カラーマネジメントをオフにする方法がはっきりしない場合は、プリンターのマニュアルを参照してください。
8. 「プリント」をクリックします。

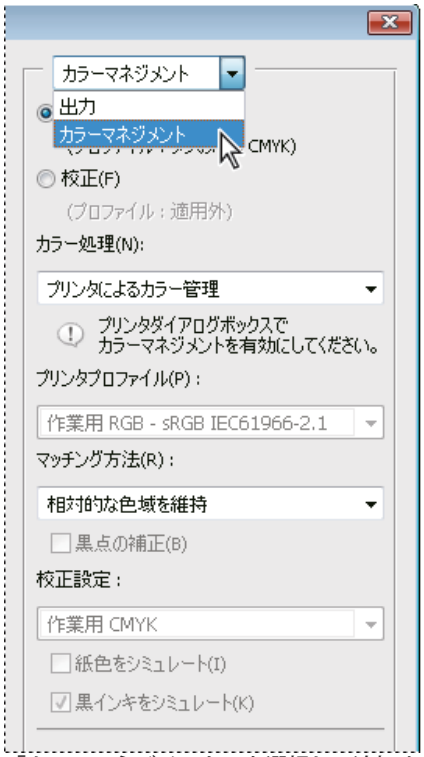
注意：　画像が用紙のプリント範囲より大きいという警告メッセージが表示される場合は、「キャンセル」をクリックし、ファイル／プリントを選択し、「メディアサイズに合わせて拡大・縮小」チェックボックスを選択します。用紙のサイズとレイアウトに変更を加えるには、「プリント設定」をクリックし、ファイルをもう一度プリントします。

プリンターによるプリントのカラー処理

ページの先頭へ

使用するプリンターと紙の種類に合わせたカスタムプロファイルがない場合は、プリンタードライバーにカラー変換を処理させることができます。

1. ファイル／プリントを選択します。
2. 右上のポップアップメニューから「カラーマネジメント」を選択します。



「カラーマネジメント」を選択して追加オプションを表示します。

3. 「ドキュメント」を選択します。

   同じ行のカッコ内にプロファイルが表示されます。
4. 「カラー処理」で「プリンターによるカラー管理」を選択します。
5. （オプション）カラーを変換先カラースペースに変換するときのマッチング方法を選択します。

   ポストスクリプトプリンター以外の多くのプリンターのドライバーは、このオプションを無視し、「知覚的」マッチング方法を使用します（詳しくは、マッチング方法についてを参照してください）。
6. 「プリント」をクリックした後に自動的に表示されるプリント設定ダイアログボックスから、プリンタードライバーのカラーマネジメントオプションにアクセスします。Windows では、「プリント設定」ボタンを押してプリンタードライバーのオプションにアクセスします。Mac OS では、プリント設定ダイアログボックスから、ポップアップメニューを使用してプリンタードライバーのオプションにアクセスします。
7. カラーマネジメント設定を指定し、プリンタードライバーがプリント中にカラーマネジメントを処理できるようにします。

   プリンタードライバーごとに、カラーマネジメントオプションは異なります。カラーマネジメントをオンにする方法がはっきりしない場合は、プリンターのマニュアルを参照してください。
8. 「印刷」または「プリント」をクリックします。

注意： 画像が用紙のプリント範囲より大きいという警告メッセージが表示され、範囲を超えないようにする場合は、「キャンセル」をクリックし、ファイル／プリントを選択し、「メディアサイズに合わせて拡大・縮小」ボックスを選択します。用紙のサイズとレイアウトに変更を加えるには、「プリント設定」をクリックし、ファイルをもう一度プリントします。

校正刷りの印刷

ページの先頭へ

校正刷り（ゲラ刷りとも呼ばれます）は、印刷機で印刷した最終出力を擬似的に表します。 校正刷りは、印刷機よりも安価な出力デバイスで生成されます。インクジェットプリンターにも、校正刷りとして使用できる安価なプリントを作成するために必要な解像度を備えたものがあります。

1. 表示／校正設定を選択し、シミュレートする出力条件を選択します。これを行うには、プリセットを使用するか、カスタム校正設定を作成します。ソフトプルーフカラーを参照してください。

   選択した校正に応じて自動的に表示が変わります。ただし、「カスタム」を選択した場合を除きます。「カスタム」を選択した場合は、校正条件のカスタマイズダイアログボックスが表示されます。カスタム校正設定がプリントダイアログボックス

の校正設定プリセットメニューに表示されるようにするには、設定を保存しておく必要があります。指示に従って、校正をカスタマイズします。

2. 校正を選択したら、ファイル／プリントを選択します。
3. ポップアップメニューから「カラーマネジメント」を選択します。
4. 「校正」を選択します。

   カッコ内に表示されるプロファイルは、選択した校正設定と合っているはずです。

5. 「カラー処理」から「Photoshop によるカラー管理」を選択します。
6. 「プリンタープロファイル」で、使用する出力デバイスのプロファイルを選択します。
7. （オプション）以下のオプションを設定します。

   校正設定 このオプションは、「プリント」セクションから「校正」を選択した場合に使用できます。ポップアップメニューから、ローカルなハードディスクにあるカスタマイズ済みの校正を選択します。

   紙色をシミュレート シミュレートするデバイスの用紙で各色がどのように見えるかをシミュレートします。このオプションを使用すると最も正確な校正が作成されますが、すべてのプロファイルで使用できるわけではありません。

   黒インキをシミュレート シミュレートするデバイスの暗いカラーの明るさをシミュレートします。このオプションを使用すると、暗いカラーについてより正確な校正が作成されますが、すべてのプロファイルで使用できるわけではありません。

8. 「プリント」をクリックした後に自動的に表示されるプリント設定ダイアログボックスから、プリンタードライバーのカラーマネジメントオプションにアクセスします。Windows では、「プリント設定」ボタンを押してプリンタードライバーのオプションにアクセスします。Mac OS では、プリント設定ダイアログボックスから、ポップアップメニューを使用してプリンタードライバーのオプションにアクセスします。
9. 使用するプロファイル設定がプリンターのプロファイル設定で上書きされないように、プリンターのカラーマネジメントをオフにします。

   プリンタードライバーごとに、カラーマネジメントオプションは異なります。カラーマネジメントをオフにする方法がはっきりしない場合は、プリンターのマニュアルを参照してください。

10. 「プリント」をクリックします。

注意： 画像が用紙のプリント範囲より大きいという警告メッセージが表示される場合は、「キャンセル」をクリックし、ファイル／プリントを選択し、「メディアサイズに合わせて拡大・縮小」チェックボックスを選択します。用紙のサイズとレイアウトに変更を加えるには、「プリント設定」をクリックし、ファイルをもう一度プリントします。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

CS6 のコンタクトシートと PDF スライドショー

コンタクトシート II と PDF スライドショーのプラグインが更新されて Photoshop CS6 に戻ってきました。最新システムで最適性能を実現する 64 ビット対応です。

コンタクトシートの作成

ページの先頭へ

1. 次のいずれかの操作を実行します。
   - （Photoshop）ファイル／自動処理／コンタクトシート II を選択します。
   - （Bridge）画像のフォルダーまたは特定の画像ファイルを選択します。Bridge のメニューからツール／Photoshop／コンタクトシート II を選択します。特定の画像を選択しない限り、コンタクトシートには現在 Adobe Bridge で表示されているすべての画像が含まれます。コンタクトシート II ダイアログボックスが表示されてから、別の画像を選択することもできます。
2. コンタクトシート II ダイアログボックスで、使用メニューからオプションを選択して含める画像を指定します。

   注意：「Bridge」を選択すると、「コンタクトシート II」コマンドを選択する以前に画像を選択しない限り、現在 Bridge で表示されているすべての画像が使用されます。サブフォルダー内の画像は使用されません。
3. 「ドキュメント」セクションで、コンタクトシートのサイズとカラーデータを指定します。「すべてのレイヤーを統合」を選択すると、作成されるコンタクトシートではすべての画像と「ファイル名を説明として使用」を選択した場合は説明のテキストが 1 つのレイヤーに統合されます。「すべてのレイヤーを統合」の選択を解除すると、コンタクトシートでは画像ごとに別のレイヤーが作成され、説明のテキストごとに別のテキストレイヤーが作成されます。
4. 「サムネール」セクションで、プレビューサムネールの配置に関するオプションを指定します。
   - 「配置」で、サムネールを横に並べる（左から右、次に上から下）か、縦に並べる（上から下、次に左から右）かを選択します。
   - 1 枚のコンタクトシートに含めるサムネールの列と行の数を入力します。
   - コンタクトシート内のサムネールの間隔を自動的に決めるには、「自動間隔を使用」を選択します。「自動間隔を使用」をオフにすると、サムネールの周りの縦方向および横方向の間隔を指定することができます。
   - 画像の向きに関係なく、コンタクトシート上にうまく収まるように画像を回転するには、「回転して最適サイズに合わせる」を選択します。
5. 「ファイル名を説明として使用」を選択すると、元画像のファイル名を使用してサムネールがラベル付けされます。説明のフォントおよびフォントサイズはポップアップメニューから指定します。
6. 「OK」をクリックします。

PDF スライドショーの作成

ページの先頭へ

「PDF スライドショー」コマンドにより、様々な画像を使用して複数ページからなるドキュメントやスライドショーを作成できます。

1. ファイル／自動処理／PDF スライドショーを選択します。
2. PDF スライドショーダイアログボックスで、「参照」をクリックして、PDF スライドショーに追加するファイルを探します。「開いているファイルを追加」を選択して、すでに開いているファイルを Photoshop に追加します。

   注意：スライドショー内部での順序は、ファイルを上下にドラッグすることにより変更できます。同じファイルを何度も表示するには、そのファイルを選択し、「複製」をクリックします。
3. 「出力」オプションと「スライドショー」オプションを設定します。「保存」をクリックします。

   注意：PDF スライドショーは、Photoshop PDF ファイルではなく、汎用 PDF ファイルとして保存され、Photoshop で再度開くときにラスタライズされます。

(cc) BY-NC-SA Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

ダブルトーン

ダブルトーンについて
ダブルトーンへの画像の変換
指定したインキのダブルトーンカーブの変更
オーバープリントカラーの指定
オーバープリントカラーの表示の調整
ダブルトーン設定の保存と読み込み
ダブルトーン画像の個々のカラーの表示
ダブルトーンのプリント
ダブルトーン画像の他のアプリケーションへの書き出し

ダブルトーンについて

トップへ戻る

Photoshop では、ダブルトーン（1 版）、ダブルトーン（2 版）、ダブルトーン（3 版）およびダブルトーン（4 版）をダブルトーンと総称します。ダブルトーン（1 版）は、ブラック以外の単色インキでプリントされたグレースケール画像です。ダブルトーン（2 版）、ダブルトーン（3 版）およびダブルトーン（4 版）は、それぞれ 2 色、3 色、4 色インキでプリントされたグレースケール画像です。これらの画像では、様々な階調のグレーではなく、各カラーのインキを使用してグレー階調を再現します。

ダブルトーンは、グレースケール画像の色調範囲を拡大します。グレースケール画像では 256 階調のグレーの再現が可能とされていますが、実際には、プリント時に 1 色あたり約 50 階調のグレーしか再現できません。そのため、ブラックのインキだけでプリントしたグレースケール画像は、それぞれ 50 階調のグレーを再現する 2 色、3 色、または 4 色インキでプリントした同じ画像よりも粗く見えます。

ダブルトーンをプリントする際に、ブラックのインキとグレーのインキを使用することがあります。この場合、シャドウ部分にはブラックのインキ、中間調およびハイライト部分にはグレーインキが使用されます。ただし、ハイライト部分にはカラーインキを使用してプリントする方が一般的です。この方法でプリントすると、画像の微妙なグラデーションが再現され、画像のダイナミックレンジが大幅に拡大されます。ダブルトーンは、スポットカラー（PANTONE カラーなど）をアクセントに使う 2 色刷りの作品に適しています。

ダブルトーンでは、グレー階調ごとに異なるカラーインキを使用して再現するので、Photoshop では、単一チャンネルの 8 ビットグレースケール画像として扱われます。ダブルトーンモードでは、各チャンネル（RGB、CMYK、Lab モードなど）に直接アクセスすることはできません。チャンネルを操作する場合には、ダブルトーンオプションダイアログボックスのトーンカーブを使用します。

ダブルトーンへの画像の変換

トップへ戻る

1. イメージ／モード／グレースケールを選択して、画像をグレースケールに変換します。ダブルトーンに変換できるのは、8 ビットのグレースケール画像のみです。
2. イメージ／モード／ダブルトーンを選択します。
3. ダブルトーンオプションダイアログボックスで、「プレビュー」を選択して画像をプレビューします。
4. 「種類」で「ダブルトーン（1 版）」、「ダブルトーン（2 版）」、「ダブルトーン（3 版）」、「ダブルトーン（4 版）」のいずれかを選択します。
5. カラーボックス（単色の四角形）をクリックしてカラーピッカーを開き、「カラーライブラリ」ボタンをクリックし、ダイアログボックスからインキブックおよびカラーを選択します。
   注意： 彩度の高いカラーを表現するには、インキを降順で指定します。つまり、最も暗いインキを最初に指定し、最も明るいインキを最後に指定します。
6. インキのカラーボックスの横にあるカーブボックスをクリックして、各インキカラーのダブルトーンカーブを調整します。
7. 必要に応じて、オーバープリントカラーを設定します。
8. 「OK」をクリックします。
   画像の一部だけにダブルトーン効果を適用するには、ダブルトーン画像をマルチチャンネルモードに変換します。この操作により、ダブルトーンカーブがスポットカラーチャンネルに変換されます。次に、標準のグレースケール画像としてプリントする部分のスポットカラーチャンネルを消去します。

指定したインキのダブルトーンカーブの変更

トップへ戻る

ダブルトーン画像では、各インキで個別のカーブを使用してシャドウ部分とハイライト部分の配分方法を指定します。このカーブは、オリジナル画像の各グレースケール値を特定のインキ濃度にマッピングします。

1. 調整したカラーをプレビューするには、ダブルトーンオプションダイアログボックスの「プレビュー」オプションを選択します。

2. インキのカラーボックスの横にあるカーブボックスをクリックします。

   初期設定のダブルトーンカーブ、つまり斜めに走る直線は、オリジナル画像のグレースケール値が同じ濃度のインキにマッピングされていることを示します。この設定では、50%の中間調のピクセルは 50%のインキ濃度で描画され、100%のシャドウは 100%の濃度で描画されます。

3. 各インキのダブルトーンカーブを調整するには、グラフ上のポイントをドラッグするか、インキのパーセント値を変更します。

   - カーブグラフで、横軸はハイライト（左）からシャドウ（右）への変化を示します。インキ濃度は、縦軸を上に移動すると増加します。カーブ上で最大 13 ポイントまで指定できます。カーブに沿って 2 つの値を指定すると、中間値が計算されます。カーブを調整すると、パーセント値のテキストボックスに値が自動的に入力されます。
   - テキストボックスに入力する値は、オリジナル画像のグレースケール値を表すのに使用されるインキカラーの濃度を示しています。例えば、100%テキストボックスに 70 と入力すると、そのインキカラーの 70%の濃度を使用して 100%のシャドウがプリントされます。

4. ダブルトーンカーブダイアログボックスで「保存」をクリックして、このダイアログボックスで作成したトーンカーブを保存します。
5. 「読み込み」ボタンを使用して、これらのトーンカーブや、トーンカーブダイアログボックスで作成したトーンカーブ（「トーンカーブの調整」オプションを使用して作成したカーブなど）を読み込みます。

   ダブルトーン画像での作業中に、情報パネルでインキの比率を表示できます。「第 1 色情報」または「第 2 色情報」を「画像に合わせる」に設定して、画像をプリントするときに適用されるインキの比率を決定します。パレット内の値は、ダブルトーンカーブダイアログボックスでの変更を反映し、随時更新されます。

オーバープリントカラーの指定

トップへ戻る

オーバープリントカラーとは、スクリーン処理を行っていない 2 色のインキをお互いの上に重ねた状態のことです。例えば、シアンのインキをイエローのインキの上にプリントすると、オーバープリントカラーはグリーンになります。インキをプリントする順番は、使用するインキのカラーや用紙の種類と同様に、プリント結果に大きく影響します。

カラーをプリントした状態をあらかじめ確認するには、オーバープリントインキのプリントサンプルを使用して、それに応じてモニターの表示を調整します。この調整を行うと、モニター上の表示は変更されますが、実際のプリント結果には影響はありません。これらのカラーを調整する前に、モニターのキャリブレーションを行ってください。

オーバープリントカラーの表示の調整

トップへ戻る

1. イメージ／モード／ダブルトーンを選択します。
2. 「オーバープリントカラー」をクリックします。オーバープリントカラーダイアログボックスに、組み合わせたインキがプリント時にどのように表示されるかが示されます。
3. 調整するインキの組み合わせのスウォッチをクリックします。
4. カラーピッカーでカラーを選択し、「OK」をクリックします。
5. 手順 3、4 を繰り返して、インキの組み合わせを調整します。「OK」をクリックします。

ダブルトーン設定の保存と読み込み

トップへ戻る

ダブルトーンオプションダイアログボックスの「保存」ボタンを使用して、ダブルトーンカーブ、インキ設定、オーバープリントカラーの設定を保存します。「読み込み」ボタンを使用して、ダブルトーンカーブ、インキ設定、オーバープリントカラーの設定を読み込みます。これらの設定は、他のグレースケール画像に適用することができます。

Photoshop には、ダブルトーン（2 版）、ダブルトーン（3 版）、ダブルトーン（4 版）のカーブのサンプルセットが用意されています。これらのセットには、一般的に使用されるトーンカーブとカラーが含まれています。これらのセットを基にして、独自の組み合わせを作成することができます。

ダブルトーン画像の個々のカラーの表示

トップへ戻る

ダブルトーンは単一チャンネル画像なので、個々のプリントインキへの調整結果は、最終的な合成画像の一部として表示されます。インキがプリント時に分解される状態を確認するために、CMYK 画像と同じように各版を表示することもできます。

1. インキカラーを指定してから、イメージ／モード／マルチチャンネルを選択します。

   画像はマルチチャンネルモードに変換され、各チャンネルはスポットカラーチャンネルとして表されます。各スポットカラーチャンネルの内容には、ダブルトーン設定が正確に反映されますが、モニター上の合成プレビューは、ダブルトーンモードでのプレビューと異なる場合があります。

   注意： マルチチャンネルモードで画像を編集すると、元のダブルトーン画像に復帰できなくなります。ただし、ヒストリーパ

ネルに元のダブルトーン画像が保存されている場合を除きます。インキの配分を調整し、その結果を個々の版で確認するには、マルチチャンネルモードに変換する前にダブルトーンカーブダイアログボックスで調整を行います。

2. チャンネルパネルで、確認するチャンネルを選択します。
3. 編集／マルチチャンネルの取り消しを選択して、ダブルトーンモードに戻ります。

ダブルトーンのプリント

トップへ戻る

ダブルトーンを作成するときは、インキのプリントの順番とスクリーン角度が最終的なプリント結果に大きく影響するので注意してください（必要に応じて、プリンターの RIP でハーフトーンスクリーンを変更します）。

色分解をプリントするために、ダブルトーン画像を CMYK に変換する必要はありません。プリントダイアログボックスの「カラーマネジメント」のプロファイルポップアップメニューから「色分解」を選択するだけです。CMYK モードに変換すると、すべてのカスタムカラーは CMYK 対応カラーに変換されます。

ダブルトーン画像の他のアプリケーションへの書き出し

トップへ戻る

ダブルトーン画像をページレイアウトアプリケーションに書き出すには、まず画像を EPS または PDF 形式で保存する必要があります。ただし、画像にスポットカラーチャンネルがある場合は、マルチチャンネルモードに変換してから DCS 2.0 形式で保存します。読み込み側のアプリケーションが認識できるように、カスタムカラーには適切なサフィックスを使用して名前を付けてください。そうしないと、アプリケーションがカラーを正しくプリントしないことや、画像をまったくプリントしないことがあります。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

業務用プリンターでの画像のプリント

出版用の画像の準備
出力オプションの設定
Photoshop からの色分解のプリント
他のアプリケーションからプリントするためのスポットカラーチャンネルを含む画像の準備
カラートラッピングの作成
プリント用のスキャン解像度の決定

出版用の画像の準備

トップへ戻る

Photoshop を使用して、オフセット印刷、デジタルプリント、グラビア印刷などの業務用プリンター処理で使用する画像ファイルを準備できます。

一般に、プリプレス機器の性能によってワークフローは左右されます。業務用プリントのワークフローを開始する前に、印刷業者と連絡を取って要件を確認します。例えば、印刷業者固有の設定を使用する必要があり、CMYK に変換してはいけない場合もあります。意図したとおりのプリント結果が得られるように画像ファイルを準備する方法として、次のものがあります。

- 最初から最後まで RGB モードで作業を進め、画像ファイルが必ず RGB 作業用スペースプロファイルでタグ付けされるようにします。プリンターや印刷業者がカラーマネジメントシステムを使用している場合は、フィルムと印刷用の版下を作成する前に、ファイルのプロファイルを使用して CMYK に正確に変換できる必要があります。
- 画像の編集が終わるまで RGB モードで作業します。その後で、画像を CMYK モードに変換し、色調補正を行います。特に、画像のハイライトとシャドウをチェックします。レベル補正、トーンカーブ、または色相・彩度の調整レイヤーを使用して補正します。それほど大規模な補正にはならないはずです。必要に応じてファイルを統合した後、CMYK ファイルを業務用プリンターに送ります。
- RGB 画像または CMYK 画像を Adobe InDesign、または Adobe Illustrator で開きます。一般に、業務用プリンターでプリントする画像のほとんどは、Photoshop から直接プリントするのではなく、Adobe InDesign などのページレイアウトプログラムや、Adobe Illustrator などのイラスト作成プログラムからプリントします。Photoshop ファイルを Adobe InDesign または Adobe Illustrator に読み込む方法について詳しくは、Adobe InDesign または Adobe Illustrator のアプリケーションヘルプを参照してください。

  業務用プリンターでプリントする画像を扱う際には、次のことに注意する必要があります。

- 印刷機の特性がわかっている場合、ディテールの特徴を保持できるようにハイライトとシャドウの出力を指定できます。
- デスクトッププリンターを使用して最終的なプリントの外観をプレビューする場合は、デスクトッププリンターでは業務用プリンターの出力を忠実に再現できないことを忘れないでください。色の校正を行えば、より正確なプレビューを得られます。
- 印刷業者からプロファイルを入手している場合は、「校正設定」コマンドでそのプロファイルを選択し、「色の校正」コマンドを使用してソフトプルーフを表示できます。この方法で、最終的なプリントをモニターでプレビューします。
  注意： プリンターによっては、ドキュメントを PDF 形式で送る必要があります。特に、ドキュメントを PDF/X 標準に適合させる必要がある場合はそうです。詳しくは、Photoshop PDF 形式での保存を参照してください。

出力オプションの設定

トップへ戻る

Photoshop から業務用プリンターに直接出力する画像を準備する場合は、「プリント」コマンドを使用して各種のページマークとその他の出力オプションを選択し、プレビューできます。一般に、これらの出力オプションは、プリプレスまたは業務用印刷の専門知識を持つ人が指定します。

ページマーク
A. グラデーションバー **B.** ラベル **C.** レジストレーションマーク **D.** プログレッシブカラーバー **E.** コーナートンボ **F.** センタートンボ **G.** 説明 **H.** スターターゲット

1. ファイル／プリントを選択します。
2. ポップアップメニューから「出力」を選択します。
3. 次のオプションを 1 つ以上設定します。
   キャリブレーションバー 0 ～ 100%の濃度を 10%ごとに分けた 11 階調のグレースケールをプリントします。CMYK 色分解を使用すると、グラデーションバーが各 CMYK 版の左側にプリントされ、プログレッシブカラーバーが右側にプリントされます。
   注意： キャリブレーションバー、レジストレーションマーク、トンボおよびラベルは、用紙がプリント画像よりも大きい場合にのみプリントされます。

   レジストレーションマーク 金的やスターターゲットなどのレジストレーションマークを画像にプリントします。これらのマークは、主にポストスクリプトプリンターの色分解の各版を揃えるために使用されます。

   コーナートンボ ページをトリミングする場所にトンボをプリントします。トンボは角にプリントされます。ポストスクリプトプリンターでは、このオプションを選択すると、スターターゲットもプリントされます。

   センタートンボ ページをトリミングする場所にトンボをプリントします。トンボは各端の中央にプリントされます。

   説明 ファイル情報ダイアログボックスに入力された説明のテキストを 2 バイト文字で最大 150 文字プリントします。説明テキストは、9 ポイントのシステムフォントでプリントされます。

   ラベル 画像の上にファイル名をプリントします。色分解をプリントする場合は、ラベルの一部として色分解の名前がプリントされます。

   膜面 膜面が下にあるとき、つまりフィルムや印画紙の感光面が裏向きの場合に、文字を読めるようにします。通常、用紙にプリントされた画像は膜面が上になっており、感光面が表を向いているときに文字が読めるようになっています。一方、フィルムにプリントされた画像は、膜面が下になっています。

   ネガ出力 マスクや背景色も含めた画像全体を反転してプリントします。イメージメニューの「反転」コマンドとは異なり、「ネガ」オプションでは出力画像だけをネガに反転します。モニター上の画像は反転されません。通常、色分解をフィルムに直接出力する場合はネガが必要になりますが、場合によっては、フィルムにポジでプリントすることもあります。ポジとネガのどちらが必要なのかは、印刷業者にお問い合わせください。フィルムの膜面を判断するには、現像したフィルムの光沢を照明の下で確認します。光沢のない面が膜面（表）で、光沢面がベース（裏）です。ポジの膜面表、ポジの膜面裏、ネガの膜面表、ネガの膜面裏のどのフィルムが必要なのかは、印刷業者にお問い合わせください。

   背景色 ページの画像領域の外側にプリントする背景色を選択します。例えば、フィルムレコーダーにプリントされるスライドには、ブラックまたはカラーの背景が適しています。このオプションを使用するには、「背景色」をクリックし、カラーピッカーからカラーを選択します。これはプリント専用のオプションなので、画像自体には影響しません。

   枠線 画像の周囲にブラックの枠線をプリントします。数値を入力し、単位を選択して枠線の幅を指定します。

   裁ち落とし 画像の外側ではなく、内側にトンボをプリントします。このオプションを使用して、画像の内側でトリミングを行います。数値を入力し、単位を選択して裁ちしろの幅を指定します。

   補間 プリント時に自動的に再サンプルを行って、低解像度の画像のギザギザを減らします（PostScript プリンター）。ただし、再サンプルによって画像のシャープさが損なわれる場合があります。

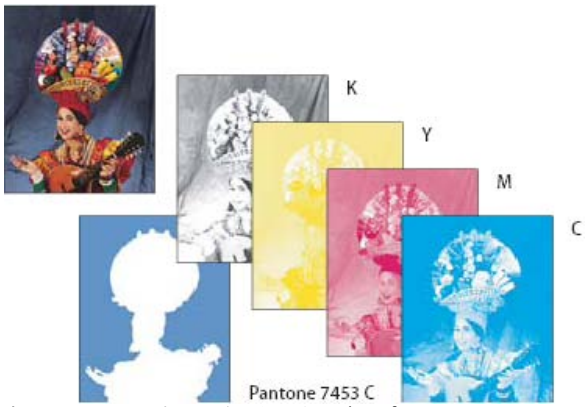
「ベクトルデータを含める」オプションについて詳しくは、ベクトルデータのプリントを参照してください。

Photoshop からの色分解のプリント

トップへ戻る

画像をプリプレスする準備をしたり、CMYK 画像やスポットカラーのある画像を扱う場合、各カラーチャンネルを個別のページとしてプリントできます。

注意： ポストスクリプトプリンター以外のプリンターで印刷された CMYK、ダブルトーンまたはマルチチャンネルのドキュメントの色分解は、ポストスクリプトプリンターで印刷されたドキュメントの色分解と同一でない場合があります。



各カラーチャンネルを個別のページにプリント。

注意： 画像を他のアプリケーションでプリントする場合、スポットカラーの版にスポットカラーチャンネルをプリントするには、ファイルを DCS 2.0 形式で保存しておく必要があります。DCS 2.0 では、スポットカラーチャンネルが保持されます。この形式は、Adobe InDesign や QuarkXPress などのアプリケーションでサポートされます。

1. ドキュメントが CMYK カラーモード、マルチチャンネルモードまたはダブルトーンモードであることを確認してから、ファイル／プリントを選択します。
2. カラー処理ドロップダウンメニューから「色分解」を選択します。
   注意： プリンターおよびプリンタードライバーによっては、プリント設定ダイアログボックスにもこれらのオプションが表示されます。Windows では、「詳細設定」ボタンを押してプリンタードライバーのオプションにアクセスします。Mac OS では、表示されるプリント設定ダイアログボックスでポップアップメニューを使用します。
3. 「印刷」または「プリント」をクリックします。画像内のカラーごとに色分解がプリントされます。

他のアプリケーションからプリントするためのスポットカラーチャンネルを含む画像の準備

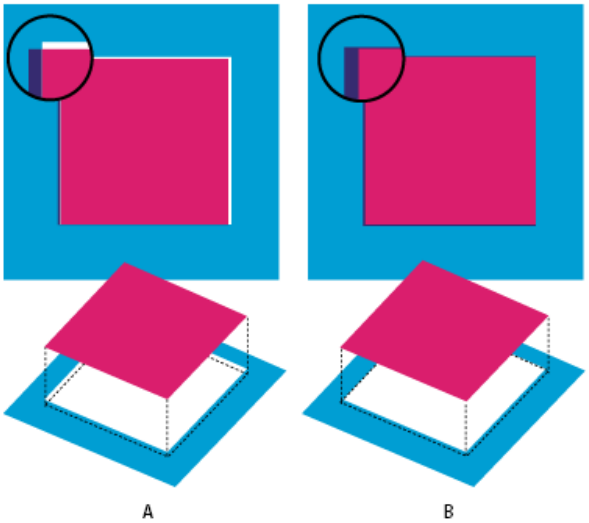
トップへ戻る

1. ダブルトーン画像の場合は、マルチチャンネルカラーモードに変換します。
2. 画像を DCS 2.0 形式で保存します。
3. DCS 2.0 形式ダイアログボックスで、「ハーフトーンスクリーンを含める」オプションと「トランスファー関数を含める」オプションの選択を解除します。
4. Photoshop で画像を開くか読み込み、スクリーン角度を設定します。各版で使用するスポットカラーがプリンターで指定されていることを確認します。
   注意： スポットカラーが含まれる PSD ファイルは Illustrator または InDesign に直接配置することができます。

カラートラッピングの作成

トップへ戻る

トラッピングとは、画像をプリントしたときに版がわずかにずれて隙間ができるのを防ぐために版を重ね合わせることです。トラッピングを行う前に、サービスビューロに連絡してください。ほとんどの場合は、トラッピングが必要かどうかを印刷業者が判断します。必要な場合は、印刷業者がトラッピングダイアログボックスに入力する値を知らせてくれます。



トラッピングで色版合成のズレを修正
A. 版ズレ（トラッピングなし） **B.** 版ズレ（トラッピングあり）

トラッピングは、単色で塗りつぶされた部分の色版合成のズレを修正するための処理です。一般に、写真などの連続階調画像にはトラッピングは必要ありません。トラッピングが過剰になると、アウトラインのようなパターンが生成されることがあります。しかし、このような問題があっても、画面上では見えず、プリント時にはじめてわかる場合があります。Adobe Photoshop では、トラッピングに以下の標準規定が適用されます。

- すべてのカラーをブラックの下に重ねる
- 明るいカラーを濃いカラーの下に重ねる
- イエローを、シアン、マゼンタおよびブラックの下に重ねる
- シアン（純色）およびマゼンタ（純色）をお互いの下に等しく重ねる

1. 編集／プロファイル変換を選択し、出力デバイスのカラースペースで画像を表示します。詳しくは、ドキュメントのカラーを別のプロファイルに変換（Photoshop）を参照してください。
2. イメージ／トラッピングを選択します。
3. 「幅」に、印刷業者から指定されたトラッピング値を入力します。次に単位を選択し、「OK」をクリックします。どの程度のズレが予測されるかについては、印刷業者に問い合わせてください。

トップへ戻る

プリント用のスキャン解像度の決定

写真をスキャンする際の解像度は、様々な手法で決定することができます。プリントする写真をスキャンする場合で、正確なサイズとプリント用のスクリーン線数がわかっている場合は、次の手法を使用してスキャン解像度を決定できます。通常、最も簡単な方法は、使用するスキャナーの最大解像度でスキャンし、後で Photoshop で画像のサイズを変更する方法です。

スキャン解像度の見積もり

スキャン時の解像度は、元の画像と最終的な画像の寸法および出力デバイスの解像度によって決定します。スキャン解像度は、スキャンした画像を Photoshop で開いたときに画像解像度に変換されます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - レーザープリンターとイメージセッタの場合は、プリンターのスクリーン線数を 2 倍します。プリンターのスクリーン線数を設定するには、プリンターのマニュアルを参照するか、サービスビューロに問い合わせてください。
   - インクジェットプリンターの場合は、プリンターのマニュアルを参照して最適な解像度を確認します。昇華型プリンターや感光紙に直接プリントするデバイスの多くは、最適解像度が 300 ～ 400 dpi に設定されています。
2. 元の画像に対する最終的な画像の寸法比を求めます。例えば、最終画像が 6 x 9 インチで元の画像が 2 x 3 インチの場合、寸法比は 3:1 になります。
3. 手順 1 の結果と手順 2 の結果を乗算します。

   例えば、スクリーン線数が 85 lpi のイメージセッタにプリントするとき、元画像に対する最終画像の比率が 3:1 であるとします。まず、スクリーン線数の 85 を 2 倍して 170 を求めます。次に、その 170 に 3 を掛けると、スキャン解像度は 510 ppi となります。最適解像度が 300 dpi のインクジェットプリンターにプリントする場合は、300 に 3 を掛けるので、スキャン解像度は 900 となります。

   注意： 色分解の方法によっては、画像解像度とスクリーン線数の比率が異なる場合があります。画像のスキャンを行う前に、サービスビューロや印刷業者に問い合わせることをお勧めします。

画像をスキャンする前のファイルサイズの計算

テスト用のファイルを作成して、スキャン後の最終出力に必要なファイルサイズを割り出すことができます。

1. Photoshop で、ファイル／新規を選択します。
2. 最終的にプリントする画像の幅、高さおよび解像度を入力します。解像度は、プリントに使用するスクリーン線数の 1.5 〜 2 倍に設定します。スキャンモードが正しく選択されていることを確認します。新規ダイアログボックスにファイルサイズが表示されます。

   例えば、最終的な画像を幅 4 インチ、高さ 5 インチに設定するとします。2:1 の比率を使用して、スクリーン線数が 150 の画面で画像をプリントするため、解像度を 300 に設定します。この結果、ファイルサイズは 5.15MB になります。

   スキャンを実行するには、決定したファイルサイズをスキャナーの設定に入力します。解像度および画像寸法は設定する必要はありません。画像をスキャンして Photoshop に読み込んだら、「画像の再サンプル」オプションの選択を解除し、「画像解像度」コマンドを使用して画像の幅および高さを正しく入力します。

関連項目

カラーのソフトプルーフ表示

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

スポットカラーのプリント

スポットカラーについて
新規スポットカラーチャンネルの作成
アルファチャンネルからスポットカラーチャンネルへの変換
スポットカラーチャンネルの編集によるカラーの追加または削除
スポットカラーチャンネルのカラーまたは不透明度の変更
スポットカラーチャンネルの統合
重なるスポットカラーの調整

スポットカラーについて

トップへ戻る

スポットカラーとは、プロセスカラー（CMYK）インキの代わりに、またはそれに追加して使用する特別な混合済みのインキのことです。スポットカラーそれぞれには、プリント時に固有の版が必要です （ワニスにも個別の版が必要なので、ワニスもスポットカラーと考えます）。

スポットカラーを含む画像をプリントする場合は、スポットカラーチャンネルを作成してスポットカラーを保存する必要があります。スポットカラーチャンネルを書き出すには、ファイルを DCS 2.0 形式または PDF で保存します。

スポットカラーを使用して作業する場合は、次の点に注意します。

- 輪郭が鮮明で、下になっている画像をノックアウトするスポットカラーグラフィックが必要な場合は、ページレイアウト系またはイラスト系のアプリケーションで、アートワークを追加作成します。
- スポットカラーを画像全体のグラデーションとして適用するには、画像を「ダブルトーン」モードに変換して、スポットカラーをダブルトーン版の 1 つに適用します。最大で 4 つのスポットカラーを 1 つの版に 1 つずつ使用できます。
- スポットカラーの名前は色分解の際にプリントされます。
- スポットカラーは、合成後の画像の上にオーバープリントされます。各スポットカラーはチャンネルパネルでの表示順にプリントされ、一番上のチャンネルが一番上のスポットカラーとしてプリントされます。
- マルチチャンネルモード以外の画像では、チャンネルパネルで初期設定のチャンネルの上にスポットカラーを移動することはできません。
- スポットカラーは個々のレイヤーには適用できません。
- スポットカラーチャンネルを含む画像をカラープリンターでコンポジットプリントすると、スポットカラーはチャンネルオプションの「不透明度」で指定された不透明度で印刷されます。
- スポットカラーをそのカラーチャンネルのコンポーネントに分割して、スポットカラーチャンネルとカラーチャンネルを統合することができます。

新規スポットカラーチャンネルの作成

トップへ戻る

新規のスポットカラーチャンネルを作成したり、既存のアルファチャンネルをスポットカラーチャンネルに変換することができます。

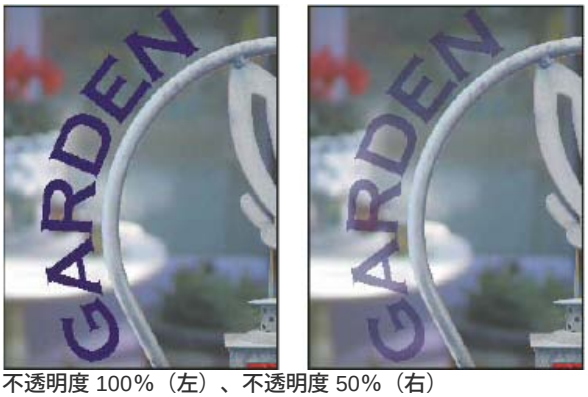
1. ウィンドウ／チャンネルを選択して、チャンネルパネルを表示します。
2. 画像の一部をスポットカラーで塗りつぶすには、選択範囲の指定または読み込みを行います。
3. 次のいずれかの操作を行って、チャンネルを作成します。
   - チャンネルパネルで、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、新規チャンネルを作成ボタン をクリックします。
   - チャンネルパネルメニューの「新規スポットカラーチャンネル」を選択します。

   選択範囲を指定すると、その部分が、現在設定されているスポットカラーで塗りつぶされます。
4. 新規スポットカラーチャンネルダイアログボックスで、カラーボックスをクリックします。カラーピッカーで、「カラーライブラリ」をクリックして、PANTONE や TOYO などのカスタムカラーシステムを選択し、カラーを選択します。詳しくは、スポットカラーの選択を参照してください。
   カスタムカラーを選択すると、画像のプリント時に適切なインキをより簡単に選択できるようになります。
5. スポットカラーチャンネルの名前を入力します。カスタムカラーを選択すると、チャンネルはそのカラーの名前を自動的に受け取ります。

   他のアプリケーションがファイルを読み込む際にスポットカラーを認識できるように、スポットカラーに名前を付けます。スポットカラーに名前を付けないと、ファイルが正しくプリントされない可能性があります。

6. 「不透明度」に、0 〜 100%の値を入力します。

   このオプションを使用すると、プリントした場合のスポットカラーの不透明度を画像上でシミュレートできます。100%の値では、メタリックインキなどの、下のインキを完全に覆うインキがシミュレートされます。0%の値では、透明なワニスなどの、下のインキが完全に見える透明なインキがシミュレートされます。このオプションは、ワニスなど、透明に見えるスポットカラーの表示される場所を確認する際にも使用できます。



不透明度 100%（左）、不透明度 50%（右）

   注意： 「不透明度」とカラー選択のオプションは、画面上のプレビューおよびコンポジットプリントにだけ反映されます。プリントの色分解には反映されません。

アルファチャンネルからスポットカラーチャンネルへの変換

トップへ戻る

1. 画像内にアクティブな選択範囲がある場合、選択範囲／選択を解除を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - チャンネルパネルでアルファチャンネルのサムネールをダブルクリックします。
   - チャンネルパネルでアルファチャンネルを選択して、パネルメニューから「チャンネルオプション」を選択します。
3. 「スポットカラー」オプションを選択します。
4. カラーボックスをクリックし、カラーピッカーでカラーを選択するか、「カラーライブラリ」をクリックしてカスタムカラーを選択します。「OK」をクリックします。
5. 必要な場合は、チャンネルの名前を変更します。
6. 「OK」をクリックします。

   チャンネルのグレースケール値を含む領域が、スポットカラーに変換されます。
7. チャンネルの選択部分にカラーを適用するには、イメージ／色調補正／階調の反転を選択します。

スポットカラーチャンネルの編集によるカラーの追加または削除

トップへ戻る

1. チャンネルパネルでスポットカラーチャンネルを選択します。
2. ペイントツールまたは編集ツールを使用して画像上でペイントします。ブラックでペイントすると、100%の不透明度でスポットカラーがさらに追加されます。グレーでペイントすると、不透明度の低いスポットカラーが追加されます。
   注意： スポットカラーチャンネルのオプションダイアログボックスの「不透明度」オプションとは異なり、ペイントツールまたは編集ツールの「不透明度」オプションは、プリント出力で使用されるインキの実際の濃度を決定します。

スポットカラーチャンネルのカラーまたは不透明度の変更

トップへ戻る

1. チャンネルパネルでスポットカラーチャンネルのサムネールをダブルクリックします。
2. カラーボックスをクリックして、カラーを選択します。「カラーライブラリ」をクリックして、PANTONE や TOYO などのカスタムカラーシステムから選択します。
3. 「不透明度」に 0 〜 100%の値を入力して、スポットカラーのインキの不透明度を調整します。
   注意： 「不透明度」とカラー選択のオプションは、画面上のプレビューおよびコンポジットプリントにだけ反映されます。プリントの色分解には反映されません。

スポットカラーチャンネルの統合

トップへ戻る

RGB または CMYK カラーモードの場合、スポットカラーチャンネルを削除したり、スポットカラーチャンネルを標準のカラーチャンネルに統合したりできます。CMYK モードでスポットカラーチャンネルを統合する場合、CMYK インキではスポットカラーインキで使用できる色域を表現で

きないので、通常、統合後のカラーは元のスポットカラーと完全に同じ色にはなりません。

1. チャンネルパネルでスポットカラーチャンネルを選択します。
2. チャンネルパネルメニューの「スポットカラーチャンネルを統合」を選択します。

   スポットカラーがカラーチャンネルに変換され、カラーチャンネルと統合します。スポットカラーチャンネルはチャンネルパネルから削除されます。

   スポットカラーチャンネルを統合すると、画像のレイヤーも統合されます。統合後の画像には、「不透明度」設定などのスポットカラーのプレビュー情報も反映されます。例えば、不透明度が 50%と 100%のスポットカラーチャンネルでは、統合結果が異なります。

トップへ戻る

重なるスポットカラーの調整

重なるスポットカラーで、下になっているスポットカラーのオーバープリントや、ノックアウトを避けるには、重なる部分のスポットカラーの 1 つを削除します。

プリント時のカラーの外観を確認するために、オーバープリントされたインキのプリントサンプルを使用して画面表示を調整します。

注意： ワニス版やバンプ版などでは、カラーをオーバープリントする方が適している場合もあります。

1. チャンネルパネルで、プリントするスポットカラーチャンネルを選択します。
2. 選択範囲／選択範囲を読み込むを選択します。
   チャンネルで画像をすばやく選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらチャンネルパネルでチャンネルをクリックします。
3. 「チャンネル」で、手順 1 で選択したスポットカラーチャンネルを選択して、「OK」をクリックします。
4. 下にあるカラーをノックアウトするときにトラッピングを作成するには、重なっているスポットカラーが下のスポットカラーより暗いか明るいかによって、選択範囲／選択範囲を変更／拡張または縮小を選択します。チャンネルパネルで、ノックアウトする領域を含む、下のスポットカラーチャンネルを選択します。Backspace キー（Windows）または Delete キー（Mac OS）を押します。
   この方法は、スポットカラーの下になっているチャンネル（CMYK チャンネルなど）の一部をノックアウトするときにも使用できます。
5. あるチャンネル内のスポットカラーが複数の他のスポットカラーに重なっている場合は、削除する領域を含むすべてのチャンネルに対し、この操作を繰り返します。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

自動化

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

バッチ処理
Infinite Skills （2012 年 8 月 9 日）
ビデオチュートリアル

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

アクションの作成

アクションの記録に関するガイドライン
アクションを記録して作業を自動化
パスの記録
中止の挿入
アクション実行時の設定の変更
アクションからのコマンドの除外
記録できないメニューコマンドの挿入
アクションの編集と再記録

アクションの記録に関するガイドライン

トップへ戻る

アクションを記録するときは、次のガイドラインに従ってください。

- アクションでは、ほとんどのコマンドを記録できます。
- 記録できる操作は、選択、移動、多角形、なげなわ、自動選択、切り抜き、スライス、マジック消しゴム、グラデーション、塗りつぶし、テキスト、シェイプ、注釈、スポイトおよびカラーサンプラーの各ツールで実行する操作、およびヒストリー、スウォッチ、カラー、パス、チャンネル、レイヤー、スタイルおよびアクションの各パネルで実行する操作などです。
- アクションの実行結果は、アクティブなレイヤーや描画色などの、ファイルやアプリケーションの設定によって異なります。例えば、3 ピクセルのぼかし（ガウス）では、144 ppi ファイルの場合と同じ効果を 72 ppi ファイルで得ることはできません。また、「カラーバランス」コマンドは、グレースケールファイルでは機能しません。
- ダイアログボックスやパネルの設定値の指定を含むアクションを記録すると、アクションには記録時の有効な設定が反映されます。アクションの記録中にダイアログボックスまたはパネルの設定値を変更すると、変更後の値が記録されます。

  注意： 通常、ダイアログボックスは前回の使用時に指定された設定値を保持します。設定値をチェックし、記録する値であることを確認してください。
- 位置を記録するツールと同様に、モード操作とモードツールでも、定規に現在指定されている単位が使用されます。モード操作またはモードツールとは、変換や切り抜きのように、Enter キーまたは Return キーを押さないと効果が適用されないものをいいます。位置を記録するツールには、選択、スライス、グラデーション、自動選択、なげなわ、シェイプ、パス、スポイトおよび注釈があります。

  様々なサイズのファイルに対するアクションを記録する場合は、定規単位をパーセント値で設定します。これにより、アクションは常に画像内の一定の位置で再生されるようになります。
- アクションパネルメニューに一覧表示されている「再生」コマンドを記録すると、あるアクションを使用して別のアクションを再生することができます。

アクションを記録して作業を自動化

トップへ戻る

新しいアクションを作成すると、記録を中止するまで、使用するコマンドとツールがアクションに追加されます。

エラーを防ぐために、ファイルのコピーを作成してから作業します。アクションを開始して他のコマンドを適用する前に、ファイル／複製を保存コマンド（Illustrator）を記録するか、ファイル／別名で保存コマンドを記録して、「複製を保存」（Photoshop）を選択します。Photoshop では、ヒストリーパネルの「新規スナップショット」ボタンをクリックして、アクションを記録する前に画像のスナップショットを作成することもできます。

1. ファイルを開きます。
2. アクションパネルの新規アクションを作成ボタン をクリックするか、パネルメニューの「新規アクション」を選択します。
3. アクション名を入力し、アクションセットを選択し、追加のオプションを設定します。
   ファンクションキー アクションにショートカットキーを割り当てます。例えば、Ctrl+Shift+F3 のように、ファンクションキー、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）および Shift キーを自由に組み合わせることができます。ただし、例外もあります。Windows では、F1 キーを使用できません。また、Ctrl キーと一緒に F4 キーまたは F6 キーを使用することもできません。
   注意： コマンドで既に使用されているショートカットキーをアクションに割り当てた場合、そのショートカットキーはコマンドではなくアクションに適用されます。

   カラー ボタンモードで表示するカラーを選択します。
4. 記録ボタンをクリックします。アクションパネルの記録開始ボタンが赤 に変わります。

重要： 「別名で保存」コマンドを記録するとき、ファイル名を変更しないでください。新しいファイル名を入力すると、その新しいファイル名が記録され、アクションを実行するたびにその名前が使用されます。別のフォルダーを開いている場合は、保存する前に、ファイル名を指定せずに別の場所を指定することができます。

5. 記録する操作とコマンドを実行します。

   すべての作業を直接記録できるわけではありません。ただし、記録できない作業のほとんどは、アクションパネルメニューのコマンドを使用して挿入できます。

6. 記録を中止するには、再生 / 記録を中止ボタンをクリックするか、アクションパネルメニューの「記録中止」を選択します。Photoshop では、Esc キーを押すこともできます。

同じアクションの記録を再開するには、アクションパネルメニューの「再記録」を選択します。

パスの記録

トップへ戻る

「パスを挿入」コマンドを使用すると、ペンツールで作成または Adobe Illustrator からペーストされた複雑なパスを、アクションの一部として追加できます。アクションを再生すると、記録したパスに作業用パスが設定されます。パスは、アクションを記録するときでも、記録した後でも挿入できます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - アクションの記録を開始します。
   - アクションの名前を選択すると、そのアクションの最後にパスが挿入されます。
   - コマンドを選択すると、そのコマンドの直後にパスが挿入されます。
2. パスパネルから既存のパスを選択します。
3. アクションパネルメニューの「パスを挿入」を選択します。

1 つのアクションに複数の「パスを挿入」コマンドを記録すると、作成したパスがターゲットファイル内の以前のパスと置き換わります。複数のパスを追加するには、個々の「パスを挿入」コマンドを記録した後、パスパネルを使用して「パスを保存」コマンドを記録します。
注意： 複雑なパスを挿入するアクションの再生には、相当量のメモリが必要になる場合があります。問題が発生した場合は、Photoshop に割り当てるメモリ容量を増やしてください。

中止の挿入

トップへ戻る

アクションに中止の動作を挿入すると、記録できない作業（ペイントツールの使用など）を、ユーザーが途中で実行できます。必要な作業を行った後、アクションパネルの選択項目を再生ボタンをクリックして作業を完了します。

アクションを続行する前に、必要な作業を思い出せるように、アクションが中止されたときに短いメッセージを表示することもできます。作業を実行する必要がない場合のために、メッセージボックスに「続行」ボタンを表示できます。

1. 次のいずれかの操作を行って、どこに中止を挿入するかを決めます。
   - アクション名を選択すると、アクションの最後に中止が挿入されます。
   - コマンドを選択すると、そのコマンドの直後に中止が挿入されます。
2. アクションパネルメニューの「中止を挿入」を選択します。
3. 表示するメッセージを入力します。
4. アクションを中止せずに続行することを選択できるようにするには、「続行許可」を選択します。
5. 「OK」をクリックします。

中止は、アクションの記録中でも、記録した後でも挿入できます。

アクション実行時の設定の変更

トップへ戻る

デフォルトでは、アクションが最初に記録されたときに指定された値を使用してアクションを完了します。アクション内のコマンドの設定を変更する場合は、モードコントロールを挿入できます。モードコントロールを使用すると、アクションが一時停止するので、ダイアログボックスに値を指定したりモードツールを使用することができます。モードツールでは、Enter キーまたは Return キーを押して、効果を適用する必要があります。Enter キーまたは Return キーを押すと、アクションの作業が再開されます。

モードコントロールは、アクションパネルのコマンド名、アクション名またはセット名の左側に表示される、ダイアログボックスの表示を切り替えアイコン で表示されます。一部のコマンドだけにモードコントロールが設定されているアクションとセットは、赤いダイアログボックスアイコン で表示されます。ボタンモードでモードコントロールを設定することはできません。

次のいずれかの操作を行います。

- アクション内のコマンドのモードコントロールを有効にするには、コマンド名の左側のボックスをクリックします。もう一度クリックすると、モードコントロールが無効になります。
- アクションに含まれるすべてのコマンドのモードコントロールを有効または無効にするには、アクション名の左側のボックスを

クリックします。

- セットに含まれるすべてのアクションのモードコントロールを有効または無効にするには、セット名の左側のボックスをクリックします。

アクションからのコマンドの除外

トップへ戻る

コマンドを除外すると、そのコマンドは、記録したアクションの一部として実行されなくなります。ボタンモードでコマンドを除外することはできません。

1. 必要に応じて、アクションパネル内のアクション名の左側にある三角形をクリックして、アクション内のコマンドのリストを展開します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 単一のコマンドを除外するには、コマンド名の左側にあるチェックマークをオフにします。もう一度クリックするとチェックマークが表示され、コマンドが実行されるようになります。
   - アクションまたはセットに含まれているすべてのコマンドまたはアクションを除外したり含めたりするには、アクション名またはセット名の左側のチェックマークをクリックします。
   - 選択したコマンド以外のすべてのコマンドを除外したり含めたりするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらチェックマークをクリックします。

     アクション内のコマンドの一部が除外されていることを示すために、Photoshop では、親アクションのチェックマークが赤に変わります。Illustrator では、親アクションのチェックマークが淡色表示になります。

記録できないメニューコマンドの挿入

トップへ戻る

ブラシツール、鉛筆ツール、暗室ツール、ツールオプション、「表示」コマンドおよびウィンドウメニューのコマンドは、記録できません。しかし、記録できないコマンドの多くは、「メニュー項目を挿入」コマンドを使用してアクションに挿入することができます。

コマンドは、アクションの記録中、記録後のいずれでも挿入できます。挿入したコマンドは、アクションを再生するまで実行されません。したがって、コマンドを挿入してもファイルは変更されません。挿入したコマンドの値は、アクションに記録されません。コマンドにダイアログボックスが関連付けられている場合は、再生中にダイアログボックスが表示され、「OK」または「キャンセル」をクリックするまでアクションが一時停止します。

注意： 「メニュー項目を挿入」コマンドを使用して、ダイアログボックスを表示するコマンドを挿入する場合は、アクションパネルのモードコントロールを無効にすることはできません。

1. 次のいずれかの方法で、メニュー項目の挿入位置を選択します。
   - アクション名を選択すると、アクションの最後に項目が挿入されます。
   - コマンドを選択すると、そのコマンドの直後に項目が挿入されます。
2. アクションパネルメニューの「メニュー項目を挿入」を選択します。
3. メニュー項目を挿入ダイアログボックスが開いたら、メニューからコマンドを選択します。
4. 「OK」をクリックします。

アクションの編集と再記録

トップへ戻る

アクションの編集とカスタマイズは簡単に行えます。 アクション内の特定のコマンドの設定を調整したり、既存のアクションにコマンドを追加したり、アクション全体を確認して設定の一部または全部を変更したりできます。

単一のコマンドの上書き

1. アクションパネルで、再記録するコマンドをダブルクリックします。
2. 新しい値を入力して「OK」をクリックします。

アクションへのコマンドの追加

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - アクションの名前を選択すると、そのアクションの最後に新しいコマンドが追加されます。
   - コマンドの名前を選択すると、そのコマンドの直後に新しいコマンドが挿入されます。
2. 記録開始ボタンをクリックするか、アクションパネルメニューの「記録開始」を選択します。
3. 追加のコマンドを記録します。
4. 完了したときに、アクションパネルの再生 / 記録を中止ボタンをクリックするか、パネルメニューの「記録中止」を選択します。

アクション内のコマンドの並べ替え

✤ アクションパネルで、並べ替えたいコマンドを、同じアクション内または別のアクション内の新しい位置にドラッグします。目的の場所の境界線がハイライト表示されたときに、マウスボタンを放します。

アクションの再記録

1. アクションを選択し、アクションパネルメニューから「再記録」を選択します。
2. モードツールが表示された場合は、モードツールを使用して別の結果を作成してから Enter キーまたは Return キーを押すか、単に Enter キーまたは Return キーを押して同じ設定を保持します。
3. ダイアログボックスが表示された場合は、設定を変更し、「OK」をクリックして値を記録するか、「キャンセル」をクリックして同じ値を使用します。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

アクションの再生と管理

アクションについて
アクションパネルの概要
ファイルに対するアクションの実行
実行速度の指定
アクションの管理
アクションセットの管理

アクションについて

トップへ戻る

アクションとは、単一または複数のファイルに対して実行される、メニューコマンド、パネルオプション、ツールアクションなどの一連の作業です。例えば、画像のサイズを変更し、画像に効果を適用し、ファイルを目的の形式で保存するアクションを作成できます。

ペイントツールを使用する作業のような、アクションに記録できない作業を途中で実行する手順を挿入することもできます。また、アクションを実行しながらダイアログボックスに値が入力できるように、モードコントロールを挿入することもできます。

Photoshop では、アクションは、ドロップレットの基になります。ドロップレットとは、ファイルを自動処理する小さなアプリケーションであり、ドロップレットアイコンにドラッグされたすべてのファイルを処理します。

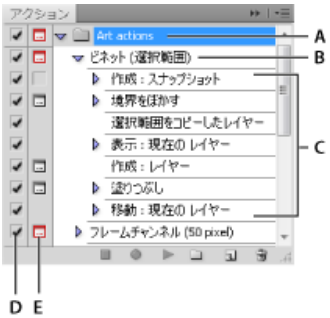
Photoshop と Illustrator には、あらかじめ定義済みのアクションがインストールされており、繰り返し作業を実行する際に役に立ちます。これらの定義済みのアクションはそのまま使用できます。また、必要に応じてカスタマイズしたり、新しいアクションを作成することもできます。アクションは、編成しやすいようにセットで保存されます。

アクションは、記録、編集、カスタマイズおよびバッチ処理が可能です。アクションセットを操作して、アクションのグループを管理できます。

アクションパネルの概要

トップへ戻る

アクションを記録、実行、編集および削除するには、アクションパネル（ウィンドウ／アクション）を使用します。このパネルは、アクションファイルの保存や読み込みにも使用できます。



Photoshop アクションパネル
A. アクションセット **B.** アクション **C.** 記録されたコマンド **D.** コマンドの実行を切り替え **E.** モードコントロール（ダイアログボックスの表示を切り替え）

セット、アクション、コマンドの展開と折りたたみ

❖ アクションパネルのセット、アクションまたはコマンドの左側にある三角形をクリックします。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら三角形をクリックすると、セット内のすべてのアクションまたはアクション内のすべてのコマンドを、展開したり、折りたたんだりできます。

アクションの名前のみの表示

❖ アクションパネルメニューの「ボタンモード」を選択します。リストモードへ戻るには、もう一度「ボタンモード」を選択します。
注意： 個々のコマンドやセットをボタンモードで表示することはできません。

アクションパネル内のアクションの選択

❖ アクション名をクリックします。複数の隣接しているアクションを選択するには、Shift キーを押しながら、アクション名をクリックします。複数の隣接していないアクションを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、アクション名をクリックします。

トップへ戻る

ファイルに対するアクションの実行

アクションを実行すると、アクションの記録されたコマンドがアクティブなドキュメント内で実行されます。アクションには、実行する前に対象を選択する必要があるものと、ファイル全体に対して実行できるものがあります。アクション内の特定のコマンドだけを除外したり、1 つのコマンドだけを実行したりすることもできます。アクションにモードコントロールが挿入されている場合は、アクションが一時停止したときに、ダイアログボックスに値を指定したり、ツールを使用することができます。

注意： ボタンモードでは、ボタンをクリックすると、除外されたコマンド以外のアクション全体が実行されます。

1. 必要に応じて、アクションを実行する対象のオブジェクトを選択するか、ファイルを開きます。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Illustrator）アクションのセットを実行するには、セット名を選択してから、アクションパネルの選択項目を実行ボタン ▶ をクリックするか、パネルメニューから「実行」を選択します。
   - 単一のアクション全体を実行するには、アクション名を選択してから、アクションパネルの選択項目を実行ボタン（Photoshop は選択項目を再生ボタン）をクリックするか、パネルメニューから「実行」（Photoshop は「再生」）を選択します。
   - アクションにショートカットキーを割り当てた場合は、そのキーの組み合わせを押すと、アクションが自動的に実行されます。
   - アクションの一部のみを実行するには、開始するコマンドを選択します。次に、アクションパネルの選択項目を実行ボタン（Photoshop は選択項目を再生ボタン）をクリックするか、パネルメニューから「実行」（Photoshop は「再生」）を選択します。
   - 単一のコマンドを実行するには、コマンドを選択してから、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、アクションパネルの選択項目を実行ボタン、あるいは選択項目を再生ボタン（Photoshop）をクリックします。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、実行するコマンドをダブルクリックすることもできます。

Photoshop でアクションを取り消すには、アクションを実行する前にヒストリーパネルでスナップショットを作成してから、そのスナップショットを選択してアクションを取り消します。

トップへ戻る

実行速度の指定

アクションの実行速度を調整したり、アクションを一時停止してアクションをデバッグすることができます。

1. アクションパネルメニューの「再生オプション」を選択します。
2. 速度を指定して、「OK」をクリックします。
   高速 通常の速度でアクションを実行します（初期設定値）。
   注意： アクションを高速で実行する場合、アクションをより高速で実行できるように、アクションの実行中に画面が更新されないことがあります。例えば、ファイルを開く、変更、保存および閉じるなどの操作は、画面に表示されないことがあります。アクションの実行中にファイルを画面に表示するには、ステップごとを指定します。

   ステップごと アクションのコマンドを 1 つずつ実行し、画像を再描画してから次のコマンドに移ります。

   一時停止 アプリケーションでアクションのコマンドを 1 つ実行するたびに一時停止します。このオプションでは停止時間を指定します。

トップへ戻る

アクションの管理

アクションパネル内のアクションを管理して、アクションを整理し、プロジェクトに必要なアクションだけを使用できるようにします。アクションパネルのアクションに対して、並べ替え、複製、削除、名前の変更およびオプションの変更が可能です。

アクションパネル内のアクションの並べ替え

❖ アクションパネルで、並べ替えたいアクションを、別のアクションの前後の新しい位置にドラッグします。目的の場所の境界線がハイライト表示されたときに、マウスボタンを放します。

アクション、コマンドまたはセットの複製

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、アクションまたはコマンドをアクションパネルの新しい位置にドラッグします。移動先の境界線がハイライト表示されたときに、マウスボタンを放します。
- アクションまたはコマンドを選択します。アクションパネルメニューから、「複製」を選択します。
- アクションまたはコマンドを、アクションパネルの下にある新規アクションを作成ボタンにドラッグします。

同じ方法でセットを複製できます。

アクション、コマンドまたはセットの削除

1. アクションパネルで、アクション、コマンドまたはセットを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - アクションパネルの削除アイコン をクリックします。「OK」をクリックして削除を完了します。
   - Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、削除アイコンをクリックします。確認のダイアログボックスを表示せずに、選択項目を削除できます。
   - 選択項目をアクションパネルの削除アイコンにドラッグすると、確認のダイアログボックスを表示せずに削除されます。
   - アクションパネルメニューの「削除」を選択します。

アクションパネルのすべてのアクションの削除

❖ アクションパネルメニューから「すべてのアクションを消去」（Photoshop）または「アクションを消去」（Illustrator）を選択します。

すべてのアクションを消去した後でも、初期設定のアクションをアクションパネルに復元できます。

アクションの名前の変更またはオプションの変更

1. アクションを選択し、アクションパネルメニューから「アクションオプション」を選択します。
2. アクションの新しい名前を入力するか、アクションのセット、ファンクションキーの組み合わせまたはボタンの色のオプションを変更します。
3. 「OK」をクリックします。

Illustrator では、アクションパネル内のアクション名をダブルクリックすると、アクションオプションダイアログボックスも開きます。Photoshop では、アクションパネル内のアクション名をダブルクリックすると、新しい名前を入力できます。アクションオプションダイアログボックスを開くには、アクション名以外の部分をダブルクリックします。

トップへ戻る

アクションセットの管理

関連したアクションセットを作成して整理し、ディスクに保存して別のコンピューターに転送することができます。

注意： 作成するすべてのアクションは、アクションパネルに自動的に表示されますが、アクションを確実に保存し、環境設定ファイル（Illustrator）またはアクションパネルの初期設定ファイル（Photoshop）を削除した場合でもアクションが失われないようにするには、アクションをアクションセットの一部として保存する必要があります。

アクションのセットの保存

1. セットを選択します。
   単一のアクションを保存する場合は、まずアクションセットを作成し、アクションを新しいセットに移動します。
2. アクションパネルメニューの「アクションの保存」を選択します。
3. セット名を入力し、保存フォルダーを選択して「保存」ボタンをクリックします。

   ファイルは任意の場所に保存できます。 ここでは、アクションパネルで選択したセットの全アクションが保存されます。セット内のアクションを別々に保存することはできません。

   注意： （Photoshop のみ）プリセットフォルダー内のアクションフォルダーに保存アクションセットファイルを配置すると、アプリケーションを再起動した後に、アクションパネルメニューの一番下にアクションのセットが表示されます。
   （Photoshop のみ）アクションをテキストファイルとして保存するときは、Ctrl+Alt キー（Windows）または Command+Option キー（Mac OS）を押したまま「アクションの保存」コマンドを選択します。このファイルは、アクション内容の確認やプリントに使用できます。ただし、テキストファイルを Photoshop に再び読み込むことはできません。

アクションのセットの読み込み

初期設定では、あらかじめ定義済みのアクションとユーザー作成のアクションがアクションパネルに表示されます。アクションパネルには、その他のアクションを読み込むこともできます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- アクションパネルメニューの「アクションを読み込み」（Photoshop）または「アクションの読み込み」（Illustrator）を選択します。アクションセットファイルを探して選択し、「読み込み」（Photoshop）または「開く」（Illustrator）をクリックします。
- （Photoshop のみ）アクションパネルメニューの下から、定義済みのアクションセットを選択します。

Photoshop のアクションセットファイルの拡張子は .atn です。Illustrator のアクションセットファイルの拡張子は .aia です。

アクションの初期設定のセットへの復元

1. アクションパネルメニューで「初期設定に戻す」を選択します。
2. アクションパネルの現在のアクションを初期設定のセットに置き換えるには、「OK」をクリックします。現在のアクションに

初期設定のアクションセットを追加するには、「追加」をクリックします。

アクションセットの整理

アクションを分かりやすいように管理するには、アクションのセットを作成し、ディスクに保存します。アクションのセットは、プリントメディアまたはオンラインメディア用の画像作成など、作業の種類別に整理して他のコンピューターに転送できます。

- アクションのセットを新規作成するには、アクションパネルの新規セットを作成ボタン をクリックするか、パネルメニューから「新規セット」を選択します。セットの名前を入力し、「OK」をクリックします。

  注意： アクションを新規に作成して新規のセットにグループ化する場合は、セットの方を先に作成してください。そうすると、アクションを新規に作成するときに、新規セットがセットポップアップメニューに表示されるようになります。

- アクションを別のセットに移動するには、アクションを移動先のセットにドラッグします。目的の場所の境界線がハイライト表示されたときに、マウスボタンを放します。
- アクションのセットの名前を変更するには、アクションパネル内のセットの名前をダブルクリックするか、アクションパネルメニューから「セットオプション」を選択します。セットの新しい名前を入力し、「OK」をクリックします。
- アクションパネル内のすべてのアクションを新しいセットに置き換えるには、アクションパネルメニューの「アクションの置き換え」を選択します。アクションファイルを選択し、「読み込み」（Photoshop）または「開く」（Illustrator）をクリックします。

  重要： 「アクションの置き換え」コマンドを使用すると、作業中のドキュメントの全アクションセットが置き換えられます。このコマンドを使用する前に、「アクションの保存」コマンドで現在のアクションセットを保存しておいてください。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

ファイルのバッチ処理

イメージプロセッサーでのファイルの変換
ファイルのバッチ処理
アクションからのドロップレットの作成
バッチおよびドロップレット処理オプション

トップへ戻る

イメージプロセッサーでのファイルの変換

イメージプロセッサーは、複数のファイルを同時に変換して処理します。「バッチ」コマンドとは異なり、イメージプロセッサーでは最初にアクションを作成せずにファイルを処理できます。イメージプロセッサーでは、次のいずれかの操作を実行できます。

- ファイルのセットを JPEG、PSD または TIFF の各形式に変換するか、同時に 3 つすべての形式に変換します。
- 同じオプションを使用して Camera Raw ファイルのセットを処理します。
- 指定したピクセル寸法内に収まるように画像のサイズを変更します。
- カラープロファイルを埋め込むか、プロファイルを sRGB に変換して Web 用の JPEG 画像として保存します。
- 著作権のメタデータを変換後の画像内に挿入します。

イメージプロセッサーは、Photoshop（PSD）、JPEG および Camera Raw の各ファイルに使用できます。

1. 必要に応じて次のいずれかの操作を行います。
   - （Photoshop）ファイル／スクリプト／イメージプロセッサーを選択します。
   - （Bridge）ツール／Photoshop／イメージプロセッサーを選択します。
2. 処理する画像を選択します。開いている任意のファイル、またはファイルのフォルダーを選択して処理できます。
3. （オプション）「設定を適用する前に画像を開く」を選択すると、同じ設定がすべての画像に適用されます。

   同じ照明条件の下で撮影された Camera Raw ファイルのグループを処理する場合は、最初の画像の設定を満足できる状態に調整して、同じ設定を残りの画像に適用します。

   PSD または JPEG ソース画像ファイルのカラープロファイルが作業用プロファイルと一致しない場合は、このオプションを使用します。最初の画像とフォルダー内のすべての画像を変換するためのカラープロファイルを選択することができます。

   注意： イメージプロセッサーで適用する設定は一時的なものであり、イメージプロセッサーでのみ使用されます。イメージプロセッサーで変更しない限り、画像の現在の Camera Raw 設定を使用して画像が処理されます。
4. 処理後のファイルを保存する場所を選択します。

   同じファイルを複数回処理して同じ保存先を指定すると、ファイルは上書きされずに、毎回異なる名前で保存されます。
5. 保存するファイルの種類とオプションを選択します。
   JPEG として保存 保存先フォルダー内の JPEG というフォルダー内に JPEG 形式で画像を保存します。

   画質 JPEG 画質を 0 ～ 12 の範囲で設定します。

   サイズを変更して合わせる 「W」および「H」ボックスに入力した寸法内に収まるように画像の幅と高さを変更します。画像の元の縦横比は維持されます。

   プロファイルを **sRGB** に変換 カラープロファイルを sRGB に変換します。画像と共にプロファイルを保存する場合は、「ICC プロファイルを含める」が選択されていることを確認します。

   PSD として保存 保存先フォルダーの PSD というフォルダー内に Photoshop 形式で画像を保存します。

   互換性を優先 レイヤーを含む画像を読み込めないアプリケーションとの互換性を維持するために、レイヤーを含む画像の合成バージョンをターゲットファイル内に保存します。

   TIFF として保存 保存先フォルダーの TIFF というフォルダー内に TIFF 形式で画像を保存します。

   LZW 圧縮 LZW 圧縮方式を使用して TIFF ファイルを保存します。
6. その他の処理オプションを設定します。
   アクションを実行 Photoshop アクションを実行します。最初のメニューからアクションセットを選択し、2 番目のメニューからアクションを選択します。これらのメニューに表示されるアクションセットは、アクションパネルに事前に読み込まれている必要があります。

   著作権情報 ファイルの IPTC 著作権メタデータに入力するテキストを挿入します。ここで挿入したテキストにより、元のファ

イルの著作権メタデータが上書きされます。

ICC プロファイルを含める 保存後のファイルにカラープロファイルを埋め込みます。

7. 「実行」をクリックします。

画像を処理する前に、「保存」をクリックすると、ダイアログボックスの現在の設定が保存されます。この設定を使用して次回にファイルを処理する場合は、「読み込み」をクリックすると、保存したイメージプロセッサーの設定を使用できます。

トップへ戻る

ファイルのバッチ処理

「バッチ」コマンドは、ファイルのフォルダーに対してアクションを実行します。デジタルカメラやドキュメントフィーダの付いたスキャナーをお持ちの場合は、1 回のアクションで複数の画像を読み込み、処理することができます。スキャナーやデジタルカメラには、アクションをサポートする対応プラグインモジュールが必要な場合もあります。

注意： 一度に複数のドキュメントを読み込むようには設計されていないサードパーティ製のプラグインの場合、バッチ処理を行ったりアクションの一部として使用したときにプラグインが機能しない可能性があります。詳しくは、プラグインのメーカーに確認してください。

Acrobat Capture やその他のソフトウェアから、PDF 画像を読み込むこともできます。

ファイルのバッチ処理では、すべてのファイルを開いた状態または閉じた状態のままにしたり、元のファイルに加えられた変更を保存することができます。また、元のファイルを変更することなく、修正したファイルのバージョンだけを新しい場所に保存することもできます。処理済みのファイルを新しい場所に保存する場合は、処理済みファイル用の新しいフォルダーを作成してから、バッチ処理を開始します。

複数のアクションをバッチ処理するには、すべてのアクションを再生するアクションを別に新規作成し、その新規作成したアクションを使用してバッチ処理します。複数のフォルダーのバッチ処理を行うには、1 つのフォルダー内に、他の処理対象フォルダーに対応するエイリアスを作成し、「サブフォルダーをすべて含める」を選択します。

バッチ処理のパフォーマンスを向上させるには、保存されているヒストリーの数を減らし、ヒストリーパネルオプションの「最初のスナップショットを自動的に作成」オプションの選択を解除します。

ファイルのバッチ処理

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Photoshop）ファイル／自動処理／バッチを選択します。
   - （Bridge）ツール／Photoshop／バッチを選択します。
2. セットポップアップメニューおよびアクションポップアップメニューから、ファイルを処理するためのアクションを選択します。この 2 つのメニューには、アクションパネルに読み込まれているアクションが表示されます。必要なアクションが表示されていない場合は、別のセットを選択したり、パネルにセットを読み込む必要があります。
3. ソースポップアップメニューから処理するファイルを選択します。
   フォルダー 指定したフォルダー内のファイルを処理します。「選択」をクリックしてフォルダーを検索し、選択します。

   読み込み デジタルカメラ、スキャナーまたは PDF ドキュメントの画像を処理します。

   開いたファイル すべての開いているファイルを処理します。

   Bridge Adobe Bridge で選択されたファイルを処理します。選択されているファイルがない場合は、現在の Bridge フォルダー内のファイルが処理されます。
4. 処理、保存およびファイル命名オプションを設定します。バッチダイアログボックスの設定について詳しくは、バッチおよびドロップレット処理オプションを参照してください。

ファイル形式別の階層構造になっているフォルダーのバッチ処理

1. 実行後メニューのステップまで、通常どおりにフォルダーを処理します。
2. 実行後ポップアップメニューから「保存して閉じる」を選択します。「"別名で保存"コマンドを省略」オプションを選択すると、次の操作を行うことができます。
   - アクション内の「別名で保存」コマンドにファイル名が含まれている場合、このオプションを選択すると、ファイル名は保存対象のドキュメントの名前で上書きされます。アクション内のすべての「別名で保存」コマンドは、ファイル名なしで記録されたかのように扱われます。
   - アクション内の「別名で保存」コマンドで指定したフォルダーは、ドキュメントの元のフォルダーで上書きされます。

   注意： アクションに「別名で保存」コマンドを含める必要があります。「バッチ」コマンドでは、ファイルが自動的には保存されないからです。

   以上の手順を使用すると、例えば、画像をシャープにし、サイズ変更してから元のフォルダーに JPEG として保存するといったことができます。この場合、画像をシャープにするステップ、画像をサイズ変更するステップおよび JPEG で保存するステップをこの順番でアクションに作成します。このアクションのバッチ処理では、「サブフォルダーをすべて含める」を選択し、実行後ポップアップメニューの「保存して閉じる」を選択し、「"別名で保存" コマンドを省略」オプションを選択します。

トップへ戻る

アクションからのドロップレットの作成

ドロップレットは、ドロップレットアイコンにドラッグされた画像または画像のフォルダーにアクションを適用します。ドロップレットは、デスクトップやディスク上の別の場所に保存できます。

ドロップレットアイコン

アクションは、ドロップレットを作成するときの元になるものです。ドロップレットを作成するには、事前にアクションパネルで必要なアクションを作成する必要があります（詳しくは、アクションの作成を参照してください）。

1. ファイル／自動処理／ドロップレットを作成を選択します。
2. ドロップレットの保存先を指定します。ダイアログボックスの「ドロップレットを保存」セクションで、「選択」をクリックし、ドロップレットの保存先に移動します。
3. セットポップアップメニューおよびアクションポップアップメニュー内で使用するアクションセットおよびアクションを指定します。ダイアログボックスを開く前にアクションパネルでアクションを選択しておくと、これらのポップアップメニューであらかじめ選択されている状態になります。
4. 処理、保存およびファイルの名前オプションを設定します。バッチダイアログボックスの設定について詳しくは、バッチおよびドロップレット処理オプションを参照してください。

クロスプラットフォームのドロップレットに関するヒント

Windows と Mac OS の両方で使用されるドロップレットを作成するときは、互換性に関して次の点に留意してください。

- Windows で作成したドロップレットを Mac OS で使用する際は、ドロップレットをデスクトップの Photoshop アイコン上にドラッグする必要があります。Mac OS で使用できるようにドロップレットが更新されます。
- Mac OS でドロップレットを作成するときには、Windows と Mac OS でドロップレットの互換性が保たれるようにするため、.exe という拡張子を使用します。
- オペレーティングシステム間のファイル名の参照はサポートされていません。ファイル名やフォルダー名を参照するアクションステップ（「開く」コマンド、「別名で保存」コマンド、ファイルから設定を読み込む調整コマンドなど）では、実行が一時停止し、ユーザーはファイル名を入力することを求められます。

ドロップレットによるファイルの処理

❖ ファイルまたはフォルダーをドロップレットアイコンにドラッグします。Photoshop を実行していない場合は、Photoshop が起動されます。

トップへ戻る

バッチおよびドロップレット処理オプション

バッチダイアログボックスおよびドロップレットダイアログボックスで次のオプションを指定します。

「開く」コマンドを無視 アクションの「開く」コマンドで指定していた場合に、ファイルを開かずに、選択したファイルが「バッチ」コマンドで処理されるようにします。保存したファイルを開く「開く」コマンドがアクションに含まれている場合に、このオプションを選択しないと、「バッチ」コマンドは「開く」コマンドを記録するときに使用したファイルのみを開いて処理します。これは、「バッチ」コマンドが、バッチソースフォルダー内の各ファイルを開いた後、アクションで指定されたファイルを開くからです。最後に開いたファイルが、アクションで名前が指定されているファイルなので、「バッチ」コマンドはそのファイルに対してアクションを実行し、バッチソースフォルダー内のファイルは何も処理されません。
このオプションを使用するには、アクションに「開く」コマンドが含まれている必要があります。含まれていない場合、「バッチ」コマンドはバッチ処理用に選択されたファイルを開きません。このオプションを選択した場合、「開く」コマンドのすべての設定が無視されるわけではなく、開くファイルの選択だけが無視されます。

アクションが開いているファイルに対して実行されるように記録されている場合や、アクションに必要な特定のファイルに対する「開く」コマンドがアクションに含まれている場合は、このオプションの選択を解除します。

サブフォルダーをすべて含める 指定したフォルダーのサブフォルダー内のファイルを処理します。
カラープロファイル警告を非表示 カラーポリシーメッセージを非表示にします。
開くダイアログを非表示 ファイルを開くオプションダイアログボックスを非表示にします。これは、Camera Raw 画像ファイルに対してアクションのバッチ処理を実行するときに便利です。以前に設定したことがあればその設定が使用され、以前に設定したことがなければ初期設定が使用されます。
保存先メニュー 処理済のファイルの保存場所を設定します。

なし 変更を保存せずにファイルが開いたままになります（アクションに「保存」コマンドが含まれていない場合）。
保存して閉じる ファイルを現在の場所に保存して元のファイルを上書きします。
フォルダー 処理済みファイルを別の場所に保存します。「選択」をクリックして保存先のフォルダーを指定します。

「別名で保存」コマンドを省略 処理済みのファイルを、「バッチ」コマンドで指定した保存先フォルダー（または「保存して閉じる」を選択して

いる場合は元のフォルダー）に保存します。ファイル名は、元の名前またはバッチダイアログボックスの「ファイル名」セクションで指定した名前になります。
このオプションを選択していない場合に、アクションに「別名で保存」コマンドが含まれている場合、ファイルは、「バッチ」コマンドで指定されているフォルダーではなく、アクションの「別名で保存」コマンドで指定されているフォルダーに保存されます。さらに、このオプションを選択していない場合に、アクションの「別名で保存」コマンドでファイル名を指定している場合、「バッチ」コマンドは画像を処理するたびに同じファイル（アクションで指定されているファイル）を上書きします。

「バッチ」コマンドでファイルを処理し、「バッチ」コマンドで指定したフォルダー内の元のファイル名を使用する場合は、アクションで画像を保存します。次に、バッチを作成するときに、「"別名で保存" コマンドを省略」を選択し、保存先フォルダーを指定します。「バッチ」コマンドで画像の名前を変更する場合に、「"別名で保存" コマンドを省略」を選択していない場合、処理済みの画像は 2 回保存されます。1 回は指定したフォルダーに新しい名前で保存され、1 回はアクションの「別名で保存」コマンドで指定したフォルダー内に元の名前で保存されます。

このオプションを使用するには、アクションに「別名で保存」コマンドが含まれている必要があります。含まれていない場合、「バッチ」コマンドは処理済のファイルを保存しません。このオプションを選択した場合、「別名で保存」コマンドのすべての設定が無視されるわけではなく、指定したファイル名とフォルダーだけが無視されます。

注意： 一部の「保存」オプションは「バッチ」コマンドや「ドロップレットを作成」コマンドで利用できません（JPEG 圧縮や TIFF オプションなど）。これらのオプションを使用するには、適切なオプションを含むアクションに別名で保存の手順を記録し、次に「"別名で保存" コマンドを省略」オプションを使用して、「バッチ」コマンドや「ドロップレットを作成」コマンドで指定した場所に、ファイルが保存されるようにします。アクションの「別名で保存」コマンドで指定されているファイル名やパスは無視され、バッチダイアログボックスで指定した新しいパスとファイル名を使用する保存オプションが保持されます。
ファイルの名前 新しいフォルダーにファイルを書き込む場合のファイルの命名規則を指定します。ポップアップメニューからエレメントを選択するか、またはテキストをフィールドに入力して、すべてのファイルの初期設定の名前と組み合わせます。フィールドでは、ファイル名の各部の順番や書式を変更することができます。相互に上書きされないよう、各ファイルに少なくとも 1 つの任意のフィールド（ドキュメントの名前、シリアル番号、シリアル文字など）を使用します。「シリアルの開始番号」には、各シリアル番号フィールドに共通する開始番号を指定します。1 つ目のファイルの場合、シリアル文字フィールドは常に文字「A」または「a」で始まります。
互換性のある形式 ファイル名を Windows、Mac OS および UNIX オペレーティングシステムで互換性のある形式にします。

「バッチ」コマンドのオプションを使用してファイルを保存すると、通常、元のファイルと同じ形式で保存されます。新しい形式でファイルを保存するバッチ処理を作成するには、元のアクションの一部として、「別名で保存」コマンドと「閉じる」コマンドを続けて記録します。次に、バッチ処理の設定時に、保存先メニューで「"別名で保存" コマンドを省略」を選択します。

エラーメニュー 処理エラーを処理する方法を指定します。

エラー発生時に中止 エラーメッセージを確認するまで処理を中断します。
エラーログファイルを生成 処理を中断せずに各エラーをファイルに記録します。エラーをファイルにログ出力する場合、メッセージは処理後に表示されます。エラーログファイルの内容を確認するには、「バッチ」コマンド終了後にエラーログファイルをテキストエディターで開きます。

関連項目
画像処理ビデオ

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

スクリプト

JavaScript の実行
スクリプトとアクションの自動実行の設定

Photoshop は、スクリプトを通じて外部自動処理をサポートしています。Windows では、COM Automation をサポートするスクリプト言語（VB Script など）をすべて使用できます。Mac OS では、Apple イベントを送信できる言語（AppleScript など）をすべて使用できます。これらのスクリプト言語は、クロスプラットフォームではありませんが、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Microsoft Office などの複数のアプリケーションを制御できます。Mac OS では、Apple の Photoshop Actions for Automator を使用して、Photoshop での作業を制御することもできます。

また、JavaScript も使用できます。Windows と Mac OS のどちらでも使用できます。JavaScript では、Windows と Mac OS のどちらでも動作する Photoshop スクリプトを作成できます。

注意： Photoshop CS5\Scripting\Documents フォルダーにインストールされるスクリプト言語のマニュアルを参照してください。Scriptlistener プラグインは、Photoshop CS5\Scripting\Utilities フォルダーにあります。

JavaScript の実行

トップへ戻る

❖ ファイル／スクリプトを選択し、リストからスクリプトを選択します。スクリプトのリストには、Adobe Photoshop CS5 フォルダー内の Presets¥Scripts フォルダーに .js 拡張子または .jsx 拡張子で保存されたすべてのスクリプトファイルが表示されます。別の場所に保存されたスクリプトを実行するには、ファイル／スクリプト／参照を選択し、目的のスクリプトを選択します。

スクリプトとアクションの自動実行の設定

トップへ戻る

Photoshop でのファイルを開く、保存または書き出しなどのイベントによって JavaScript や Photoshop のアクションを実行することができます。Photoshop には用意されているいくつかの初期設定イベントを使用したり、スクリプトに対応した Photoshop イベントを使用してスクリプトまたはアクションを実行することもできます。スクリプト対応のイベントについて詳しくは、『Photoshop CS5 Scripting Guide-J.pdf』を参照してください。

1. ファイル／スクリプト／スクリプトイベントマネージャーを選択します。
2. 「イベントを使用してスクリプト / アクションを実行」を選択します。
3. Photoshop イベントポップアップメニューから、スクリプトまたはアクションを実行するイベントを選択します。
4. 「スクリプト」または「アクション」を選択し、イベントが発生したときに実行するスクリプトまたはアクションを選択します。

   Photoshop に用意されているサンプルスクリプトを選択することができます。別のスクリプトを実行するには、「参照」を選択してスクリプトを選択します。アクションの場合は、最初のポップアップメニューでアクションセットを選択し、2 番目のポップアップメニューでそのセットのアクションを選択します。これらのポップアップメニューに表示されるアクションは、アクションパネルに読み込まれている必要があります。
5. 「追加」をクリックします。イベントとそれに関連付けられたスクリプトまたはアクションがダイアログボックスのリストに表示されます。
6. 各イベントを無効にして削除するには、リストでイベントを選択し、「削除」をクリックします。すべてのイベントを無効にするが、リストには残す場合は、「イベントを使用してスクリプト / アクションを実行」を選択解除します。

(cc) BY-NC-SA

データ駆動型グラフィックの作成

変数の定義
変数名の変更
データセットの定義
データセットのプレビューまたは適用
データセットを使用したグラフィックの生成
外部ファイルでのデータセットの作成
データセットの読み込み

データ駆動型グラフィックでは、プリントまたは Web プロジェクト用に複数のバージョンの画像をすばやく正確に作成できます。例えば、1 つのテンプレートデザインから 100 バージョンの Web バナーをそれぞれ異なるテキストおよび画像で作成することができます。

テンプレートおよびデータセットからグラフィックを作成する一般的な手順は、次のとおりです。

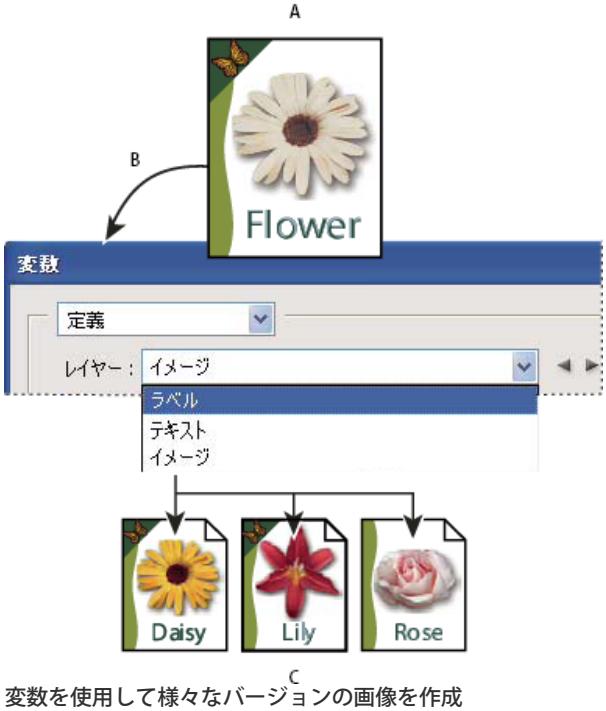
1. テンプレートとして使用する基のグラフィックを作成します。
レイヤーを使用して、グラフィック内で変更するエレメントを分離します。

2. グラフィックの変数を定義します。
変数では、画像内の変更する部分を指定します （詳しくは、変数の定義を参照してください）。

3. データセットを作成するか、読み込みます。
テンプレートでデータセットを作成するか、テキストファイルからデータセットを読み込むことができます （詳しくは、データセットの定義および外部ファイルでのデータセットの作成を参照してください）。

4. データセットごとにドキュメントをプレビューします。
最終的なグラフィックの外観を確認するために、すべてのファイルを書き出す前にプレビューすることができます （詳しくは、データセットのプレビューまたは適用を参照してください）。

5. データと共に書き出してグラフィックを生成します。
Photoshop（PSD）ファイルとして書き出すことができます （詳しくは、データセットを使用したグラフィックの生成を参照してください）。



変数を使用して様々なバージョンの画像を作成
A. ソースファイルのテンプレート **B.** ユーザーがレイヤーを変数として定義 **C.** 変数データセットを変えることで、様々なバージョンの画像を作成

トップへ戻る

変数の定義

変数では、テンプレート内で変わる要素を定義します。3 種類の変数を定義できます。表示 / 非表示変数では、レイヤーの内容の表示と非表示を切り替えます。画像の置き換え変数では、レイヤーの画像を別の画像ファイルの画像に置き換えます。テキストの置き換え変数では、テキストレイヤーのテキスト文字列を置き換えます。

注意： GoLive では、テキストの置き換え変数と表示 / 非表示変数はすべて認識されますが、画像の置き換え変数は認識されません。

同じテンプレートを使用した 2 つのバージョンの画像
A. 表示 / 非表示変数 **B.** 画像の置き換え変数 **C.** テキストの置き換え変数

背景レイヤーに変数を定義することはできません。

1. イメージ／変数／定義を選択します。
2. レイヤーポップアップメニューから、変数として定義する内容を含むレイヤーを選択します。
3. 次のいずれかの変数の種類を選択します。
   表示 / 非表示 レイヤーの内容の表示と非表示を切り替えます。

   画像の置き換え レイヤー内の画像を別の画像ファイルの画像で置き換えます。

   テキストの置き換え テキストレイヤーのテキスト文字列を置き換えます。
4. 次のいずれかの操作を行います。
   - 「名前」を選択し、変数名を入力します。変数名は、文字、アンダースコアまたはコロンのいずれかで始める必要があります。また、ピリオド、ハイフン、アンダースコア、コロン以外の特殊文字およびスペースを含むことはできません。
   - 名前ポップアップメニューから、このレイヤーをリンクする既存の変数を選択します。同じ変数にリンクされたレイヤーは、リンクアイコンと共に名前メニューの横に表示されます。
5. 画像の置き換え変数の場合は、次のオプションを設定します。
   - 既存の画像と置き換える新しい画像のサイズの調整方法を選択します。画像のサイズをバウンディングボックスに収まるように調整するには、「フィット」を選択します（バウンディングボックスの一部は空白になります）。画像のサイズをバウンディングボックス全体を埋めるように調整するには、「フィル」を選択します（画像がバウンディングボックを超えるように拡大されます）。画像のサイズを調整しない場合は、「変更なし」を選択します。画像のサイズを縦横比を維持せずにバウンディングボックスに収まるように調整するには、「バウンディングボックスに合わせる」を選択します。
   - 整列アイコン のハンドルをクリックして、バウンディングボックス内に配置される画像の整列方法を選択します （このオプションは、「バウンディングボックスに合わせる」には使用できません）。
   - バウンディングボックス内に収まりきらない画像領域を切り取るには、「バウンディングボックスで切り抜く」を選択します。このオプションは、画像の置き換え方法として「フィル」または「変更なし」が選択されている場合にだけ使用できます （このオプションは、「バウンディングボックスに合わせる」には使用できません）。
6. 別のレイヤーの変数も定義するには、レイヤーポップアップメニューからレイヤーを選択します。変数を含むレイヤーの名前の横にはアスタリスク（*）が表示されます。矢印アイコンを使用してレイヤー間を移動できます。

7. 「OK」をクリックします。

変数名の変更

トップへ戻る

1. イメージ／変数／定義を選択します。
2. レイヤーポップアップメニューから、変数を含むレイヤーを選択します。
3. 変数名を変更するには、「名前」テキストボックスに名前を入力します。変数名は、文字、アンダースコアまたはコロンのいずれかで始める必要があります。また、ピリオド、ハイフン、アンダースコア、コロン以外の特殊文字およびスペースを含むことはできません。
4. 変数を削除するには、その変数を選択解除します。

データセットの定義

トップへ戻る

データセットは、変数と、関連するデータを集めたものです。データセットは、生成するグラフィックのバージョンごとに定義します。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - イメージ／変数／データセットを選択します。
   - 変数ダイアログボックスが開いている場合は、ダイアログボックスの上部にあるポップアップメニューから「データセット」を選択するか、「次へ」をクリックします。

   注意： 初期設定のデータセットを編集するには、少なくとも 1 つの変数を定義する必要があります。
2. 新規データセットボタン をクリックします。
3. 名前ポップアップメニューまたはダイアログボックス下部のリストから変数を選択します。
4. 変数データを編集します。
   - 表示 / 非表示変数 については、「表示」を選択してレイヤーの内容が表示されるようにするか、または「非表示」を選択してレイヤーの内容が表示されないようにします。
   - 画像の置き換え変数 については、「ファイルを選択」を選択して、既存の画像ファイルと置き換える新しい画像ファイルを選択します。レイヤーを置換せずに現在の状態のままにする場合は、データセットを適用する前に「置換しない」をクリックします。

     注意： 「置換しない」を適用しても、以前に別の置換が適用されていると、ファイルは元の状態には戻りません。
   - テキストの置き換え変数 T については、「値」テキストボックスにテキスト文字列を入力します。
5. 生成するグラフィックのバージョンごとに別のデータセットを定義します。

後でデータセットの編集、名前変更または削除を行う場合は、最初にデータセットポップアップメニューからデータセットを選択し、次にそのオプションを編集します。データセット間を移動するには、矢印アイコンを使用します。データセットを削除するには、データセットを削除アイコンをクリックします。

データセットのプレビューまたは適用

トップへ戻る

すべての変数とデータセットを維持したまま、基となる画像に特定のデータセットの内容を適用できます。そのデータセットの値が取り込まれて、PSD ドキュメントの表示が変わります。データセットごとに各バージョンのグラフィックの外観をプレビューすることもできます。

注意： データセットを適用すると、元のドキュメントが上書きされます。
❖ イメージ／データセットを適用を選択します。リストからデータセットを選択し、ドキュメントウィンドウで画像をプレビューします。データセットを適用するには、「適用」をクリックします。プレビューを確認した結果、基となる画像を変更しない場合は、「キャンセル」をクリックします。
変数ダイアログボックスの「データセット」ページでもデータセットの適用とプレビューを行うことができます。

データセットを使用したグラフィックの生成

トップへ戻る

変数とデータセットの定義が終了したら、データセットの値を使用して画像をバッチモードで出力できます。画像を PSD ファイルとして出力することができます。

1. ファイル／書き出し／データセットからファイルを選択します。
2. 生成されたすべてのファイルのベース名を入力します。必要に応じて、独自のファイル命名規則を作成することもできます。
3. ファイルの保存先のディレクトリを選択するには、「フォルダーを選択」ボタンをクリックします。
4. 書き出したいデータセットを選択します。
5. 「OK」をクリックします。

トップへ戻る

外部ファイルでのデータセットの作成

新規の外部テキストファイルに変数情報をすべて記載し、変数が含まれている PSD ドキュメントにそのファイルを読み込むと、多数のデータセットをすばやく作成できます。そのためには、テキストファイルまたは Microsoft Excel スプレッドシートにデータを入力し、そのファイルをタブ区切りファイルまたはコンマ区切りファイルに書き出します。

外部テキストファイルの書式は次のとおりです（実際にファイルに記載するときは、Variable または Value で始まる行全体を 1 行とします）。

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>
Value1-1<sep>Value2-1<sep><sep>ValueN-1<nl>
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<nl>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<nl>
```

先頭行にすべての変数名を記載し、後続の行に値を記載します。後続の各行が 1 つのデータセットとなり、それぞれの値が各変数に付与されることになります。

データセット内の単一行で複数行のテキストを作成するには、タブ区切りファイルまたはコンマ区切りファイルでテキストを二重引用符で囲み、改行したい場所にハードリターンを挿入します。

外部テキストファイルの書式要素	
<sep>	コンマ区切り（CSV）ファイルまたはタブ（タブ区切り）ファイルで、変数名または値が区切られています。
<nl>	各データセットの末尾に置かれる改行文字です。ラインフィード、キャリッジリターンまたはその両方になります。
“true” および “false”	表示 / 非表示変数の有効な値です。
空白	ファイルの解析時に、区切り文字の周りにある空白は削除されます。値に含まれる単語間の空白（two of a kind など）は削除されません。先頭と末尾の空白は、二重引用符で囲めば（“one kind” など）削除されません。
二重引用符	別の二重引用符で囲めば値の一部と見なされます（““B““ は、データセットでは “B” になります）。

<sep> または <nl> が変数値に含まれる場合には、変数値全体を二重引用符で囲む必要があります。

PSD ドキュメントに定義されている変数はすべて、外部テキストファイルに定義する必要があります。外部テキストファイルの変数の数が PSD ドキュメントの変数の数と一致しない場合には、エラーが表示されます。

データセットの例：

チューリップおよびヒマワリなどを変数として保持する花のテンプレートを使用すると、次のようなテキストファイルを設定できます。

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

注意： テキストファイルが画像ファイルと同じフォルダー内にある場合は、画像の場所を相対パスで指定できます。例えば、上の例で最後の項目は、true, VIOLET, violet.jpg とすることができます。

トップへ戻る

データセットの読み込み

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - ファイル／読み込み／変数データセットを選択します。
   - イメージ／変数／データセットを選択し、「読み込み」ボタンをクリックします。

2. 読み込むテキストファイルを選択します。
3. 読み込みオプションを設定します。
   最初の列をデータセット名として使用 テキストファイルの最初の列の値（表示される最初の変数の値）を各データセット名として使用します。このチェックボックスを選択しない場合には、データセット名は「データセット 1」や「データセット 2」などとなります。

   既存のデータセットの置き換え 読み込む前に既存のデータセットを削除します。
4. テキストファイルのエンコード方式を設定するか、「自動」のままにしておきます。
5. 「OK」をクリックします。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

Web グラフィック

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

Web フォトギャラリーの作成

Web フォトギャラリーについて
Web フォトギャラリーの作成
カラーの一致の確認
Web フォトギャラリーのオプション
Web フォトギャラリースタイル
Web フォトギャラリースタイルのカスタマイズについて
Web フォトギャラリースタイルのカスタマイズまたは作成
Web フォトギャラリースタイルの変数

Photoshop CS5 で Web ギャラリーを作成する方法については、Adobe Bridge ヘルプの Web フォトギャラリーの作成を参照してください。以下のトピックで説明する過去のオプションの Web フォトギャラリープラグインを使用する場合は、まず Windows 用または Mac OS 用のプラグインをダウンロードしてインストールしてください。

Web フォトギャラリーについて

トップへ戻る

Web フォトギャラリーとは、サムネール画像が表示されるホームページと、フルサイズ画像が表示されるギャラリーページとで構成される Web ページを作る機能です。どちらのページにも、Web ユーザーがサイト内を移動するためのリンクが設定されています。例えば、ビジターがホームページのサムネール画像をクリックすると、そのサムネールに対応するフルサイズ画像のギャラリーページが読み込まれます。画像のセットから Web フォトギャラリーを自動的に生成するには、「Web フォトギャラリー」コマンドを使用します。

Web フォトギャラリーのホームページ

Photoshop には、ギャラリーに使用できる多種多様なスタイルが用意されています。これらのスタイルを選択するには、「Web フォトギャラリー」コマンドを使用します。HTML に精通しているユーザーなら、一連の HTML テンプレートファイルを編集して新しいスタイルを作成したり、スタイルをカスタマイズすることもできます。

ギャラリースタイルのテンプレートごとにオプションが異なります。プリセットされたスタイルを使用している場合、スタイルよっては一部のオプションがグレー表示され、利用できないことがあります。

Web フォトギャラリーの作成

トップへ戻る

Adobe Bridge を使用した Web ギャラリーの作成

Adobe Bridge では新しい Web ギャラリー機能を提供しています。手順については、Adobe Bridge ヘルプでWeb フォトギャラリーの作成を参照するか、以下のチュートリアルを参照してください。

お勧めの記事

チュートリアルを共有するには

ビデオチュートリア

抜粋記

ル：Contact sheets and web galleries in CS5（英語のみ）
Richard Harrington
Adobe Bridge での処理を順を追って説明します。

事：Create galleries with Adobe Bridge（英語のみ）
Conrad Chavez
CS5 の最新機能で Web ギャラリーを配置して出力します。

従来のオプションの Photoshop プラグイン

1. Windows 用または Mac OS 用の過去の Web フォトギャラリープラグインをダウンロードしてインストールしてください。
2. Photoshop の 32 ビットモードでの実行（64 ビット版 Mac OS のみ）
3. （オプション）Adobe Bridge で、使用するファイルまたはフォルダーを選択します。

   画像は、Bridge に表示されている順で表示されます。表示順を変更する場合は、Bridge 内で順番を変更します。
4. 次のいずれかの操作を行います。
   - Adobe Bridge で、ツール／Photoshop／Web フォトギャラリーを選択します。
   - Photoshop で、ファイル／自動処理／Web フォトギャラリーを選択します。
5. スタイルポップアップメニューからギャラリーのスタイルを選択します。ホームページのプレビューがダイアログボックスに表示されます。
6. （オプション）ギャラリーの問い合わせ先情報として、電子メールアドレスを入力します。
7. 使用ポップアップメニューから、ギャラリーのソースファイルを選択します。

   Bridge から選択した画像 Web フォトギャラリーダイアログボックスを開く前に Bridge で選択した画像を使用します。

   フォルダー 「参照」ボタン（Windows）または「選択」ボタン（Mac OS）を使用して選択したフォルダーの画像を使用します。「サブフォルダーをすべて含める」を選択して、選択したフォルダーのすべてのサブフォルダーに含まれる画像を追加することもできます。
8. 「保存先」をクリックし、ギャラリーの画像と HTML ページを保存するフォルダーを選択します。「OK」（Windows）または「開く」（Mac OS）をクリックします。
9. Web ギャラリーの書式設定オプションを選択します。オプションポップアップメニューで、オプション別の設定を行います。詳しくは、Web フォトギャラリーのオプションを参照してください。
10. 「OK」をクリックします。Photoshop では、保存先のフォルダーに、次の HTML ファイルと JPEG ファイルが配置されます。
    - 「拡張子」オプションに従って index.htm または index.html という名前が付けられたギャラリーのホームページ。ギャラリーをプレビューするには、このファイルを Web ブラウザーで開きます。
    - JPEG 画像が格納される images サブフォルダー。
    - HTML ページが格納される pages サブフォルダー。
    - JPEG サムネール画像が格納される thumbnails サブフォルダー。

トップへ戻る

カラーの一致の確認

ProPhoto RGB や Adobe RGB などの色域が広い作業用スペースで写真を処理する場合、埋め込みカラープロファイルを読み取ることができないブラウザーで Web ギャラリーを表示したときに画像のカラーが変化する可能性があります。このような場合は、画像のプロファイルを sRGB（ほとんどのブラウザーで初期設定として使用される）に変換してから、最適化したり、Web フォトギャラリーに含めたりしてください。次のいずれかの方法でプロファイルを sRGB に変換します。この場合、画像のコピーを作成して使用することをお勧めします。

- 1 つの画像を変換するには、編集／プロファイル変換を選択し、「sRGB」を選択します。詳しくは、カラープロファイルの割り当てまたは削除（Illustrator、Photoshop）を参照してください。
- 画像のフォルダーを変換するには、イメージプロセッサーを使用します。ファイル／スクリプト／イメージプロセッサーを選択します。詳しくは、イメージプロセッサーでのファイルの変換を参照してください。

イメージプロセッサーを使用すると、ファイルを必要なサイズで直接 JPEG 形式に保存することができます。その場合、Web フォトギャラリーのオプションの「画像」にある「画像のサイズ変更」はオフにしてください。

トップへ戻る

Web フォトギャラリーのオプション

一般 ファイル拡張子、エンコーディングおよびメタデータに関するオプション。

拡張子　ファイル名の拡張子として .htm または .html を使用します。

URL に **UTF 8** エンコーディングを使用　UTF-8 エンコーディングを使用します。

画像の幅と高さの属性を追加　HTML 上でサイズを指定し、ダウンロード時間を短縮します。

すべてのメタデータを保持　メタデータ情報を保持します。

バナー ギャラリーの各ページに表示するバナーのテキストオプション。次の各項目にテキストを入力します。

サイト名　ギャラリーの名前。

作成者　ギャラリーの写真のクレジットに載せる個人または組織の名前。

問い合わせ先　電話番号や所在地など、ギャラリーに関する情報の問い合わせ先。

日付　ギャラリーの各ページに表示する日付。初期設定では、現在の日付が使用されます。

フォント、フォントサイズ　（一部のサイトスタイルで使用可能）バナーテキストのオプション。

画像 ギャラリーの各ページに表示するメイン画像のオプション。

数値リンクを追加　（一部のサイトスタイルで使用可能）各ギャラリーページの上部に横書きで、1 から始まり、ギャラリーの総ページ数で終わる連番を配置します。各数値はそれぞれのページへのリンクです。

画像のサイズ変更　ギャラリーページに配置するソース画像のサイズを変更します。ポップアップメニューからサイズを選択するか、ピクセル単位でサイズを入力します。「固定」では、サイズを変更するときに固定する画像の方向を指定します。「JPEG 画質」で、ポップアップメニューからオプションを選択するか、0 ～ 12 の値を入力します。または、スライダーをドラッグします。値が高いほど、画質が向上し、ファイルが大きくなります。

注意：　Photoshop では、環境設定で設定された初期設定の画像補間方式を使用します。画像サイズを縮小する際の初期設定では「バイキュービック法」が選択されています。

枠線のサイズ　画像の枠線の幅をピクセル単位で指定します。

タイトルに使用　（一部のサイトスタイルで使用可能）各画像の下にキャプションを表示するためのオプションを指定します。ファイル名を表示するには「ファイル名」を、ファイル情報ダイアログボックスの説明テキストを表示するには、「説明」、「クレジット」、「タイトル」および「著作権」を選択します。

フォント、フォントサイズ　（一部のサイトスタイルで使用可能）キャプションのフォントとサイズを指定します。

サムネール サムネール画像のサイズなど、ギャラリーのホームページに関するオプション。

サイズ　サムネールのサイズを指定します。ポップアップメニューからサムネールサイズのオプションを選択するか、各サムネールの幅をピクセル単位で入力します。

列数、行数　ホームページに表示するサムネールの列数と行数を指定します。このオプションは、横フレームまたは縦フレームスタイルを使用しているギャラリーには適用されません。

枠線のサイズ　各サムネールの枠線の幅をピクセル単位で指定します。

タイトルに使用使用　（一部のサイトスタイルで使用可能）各サムネールの下にキャプションを表示するためのオプションを指定します。ファイル名を表示するには「ファイル名」を、ファイル情報ダイアログボックスの説明テキストを表示するには、「説明」、「クレジット」、「タイトル」および「著作権」を選択します。

フォント、フォントサイズ　（一部のサイトスタイルで使用可能）キャプションのフォントとサイズを指定します。

カスタムカラー ギャラリーの要素のカラーに関するオプション。要素のカラーを変更するには、各項目のカラーボックスをクリックして Adobe カラーピッカーから新しいカラーを選択します。各ページの背景色（「背景」オプション）やバナーの色（「バナー」オプション）を変更することができます。

セキュリティ 各画像の上に盗用を防止するテキストを表示します。

コンテンツ　表示するテキストを指定します。カスタマイズしたテキストを入力するには、「カスタムテキスト」を選択します。ファイル情報ダイアログボックスのテキストを表示するには、「ファイル名」、「説明」、「クレジット」、「タイトル」、「著作権」を選択します。

フォント、カラー、位置　キャプションのフォント、カラー、配置を指定します。

3D オブジェクト回転ツール　画像上に配置するテキストに角度を付けます。

トップへ戻る

Web フォトギャラリースタイル

Photoshop CS5 で Web ギャラリーを作成する方法については、Adobe Bridge ヘルプの Web フォトギャラリーの作成を参照してください。以下で説明する過去のオプションの Web フォトギャラリープラグインを使用する場合は、まず Windows 用または Mac OS 用のプラグインをダウンロードしてインストールしてください。

Photoshop は、Web フォトギャラリーを様々なスタイルで提供します。HTML に精通している方は、一連の HTML テンプレートファイルを編集して新しいスタイルを作成したり、スタイルをカスタマイズすることもできます。

Photoshop 付属の Web フォトギャラリースタイルは、次のパスのフォルダーに個別に格納されています。

Windows Program Files/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Presets/Web Photo Gallery

Mac OS Adobe Photoshop CS5/Presets/Web Photo Gallery

上記パスに位置するフォルダー名は、Web フォトギャラリーダイアログボックスのスタイルメニューに、オプションとして表示されます。各フォルダーには、Photoshop のギャラリーの生成に使用される、次の HTML テンプレートファイルが含まれています。

Caption.htm ホームページの各サムネールの下に表示するキャプションのレイアウトを決定します。

FrameSet.htm ページの表示に使用されるフレームセットのレイアウトを決定します。

IndexPage.htm ホームページのレイアウトを決定します。

SubPage.htm フルサイズの画像が含まれるギャラリーページのレイアウトを決定します。

Thumbnail.htm ホームページに表示するサムネールのレイアウトを決定します。

それぞれのテンプレートファイルには、HTML コードと変数が格納されます。変数とは、Web フォトギャラリーダイアログボックスで対応するオプションを設定したときに置き換わるテキストストリングです。例えば、テンプレートファイルに、囲まれたテキストとして変数を使用する次のような TITLE エレメントが含まれているとします。

<TITLE>%TITLE%</TITLE>

Photoshop は、このテンプレートファイルでギャラリーを生成するときに、変数 %TITLE% を、Web フォトギャラリーダイアログボックスの「サイト名」に入力されたテキストに置き換えます。

HTML エディターで HTML テンプレートファイルを開くと、既存のスタイルをより詳しく知ることができます。HTML ドキュメントの作成には標準の ASCII 文字だけが使用されるので、これらのドキュメントを開いたり、編集または作成を行ったりするには、ノートパッド（Windows）またはテキストエディット（Mac OS）などの標準のテキストエディターを使用できます。

Web フォトギャラリースタイルのカスタマイズについて

トップへ戻る

Web フォトギャラリースタイルは、HTML テンプレートファイルを編集することによってカスタマイズできます。スタイルをカスタマイズする際は、Photoshop でギャラリーが正しく生成されるよう、次のガイドラインに従ってください。

- スタイルフォルダーには、Caption.htm、IndexPage.htm、SubPage.htm、Thumbnail.htm、FrameSet.htm が含まれている必要があります。
- スタイルフォルダーの名前は変更できますが、このフォルダー内の HTML テンプレートファイルの名前は変更できません。
- Caption.htm ファイルを空のまま保持し、キャプションのレイアウトを決める HTML コードと変数を Thumbnail.htm ファイルに格納することができます。
- テンプレートファイルの変数を適切なテキストまたは HTML コードに置き換えることができるので、オプションは、Web フォトギャラリーダイアログボックスを使用しなくてもテンプレートファイルから設定できます。例えば、変数を値として使用する、次のような背景色属性を持つ BODY エレメントがテンプレートファイルに存在するとします。

  bgcolor=%BGCOLOR%

  ページの背景色を赤に設定するには、変数 %BGCOLOR% を「FF0000」に置き換えます。
- テンプレートファイルには、HTML コードと変数を追加できます。すべての変数には大文字を使用し、最初と最後にパーセント記号（%）を付けます。

Web フォトギャラリースタイルのカスタマイズまたは作成

トップへ戻る

1. 既存の Web フォトギャラリースタイルが格納されているフォルダーを探します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - スタイルをカスタマイズするには、スタイルフォルダーのコピーを作成し、既存のスタイルフォルダーと同じ場所に格納します。
   - 新しいスタイルを作成するには、新しいスタイル用のフォルダーを新規作成し、既存のスタイルフォルダーと同じ場所に格納します。

   新規作成またはカスタマイズしたスタイルは、そのフォルダー名で、Web フォトギャラリーダイアログボックスのスタイルメニューに表示されます。
3. HTML エディターを使用して、次のいずれかの操作を行います。
   - HTML テンプレートファイルをカスタマイズします。
   - 必要な HTML テンプレートファイルを作成し、スタイルフォルダー内に格納します。

   テンプレートファイルを作成するときは、Web フォトギャラリースタイルのカスタマイズについてで説明するカスタマイズのガイドラインに必ず従ってください。

   重要： ギャラリースタイルのテンプレートをカスタマイズまたは作成する際は、%CURRENTINDEX%、%NEXTIMAGE%、%NEXTINDEX%、%PAGE%、%PREVIMAGE%、%PREVINDEX% の各変数を、それぞれ行を分け 1 行ずつ HTML ファイル上に配置します。ギャラリーの特定のページだけを生成する場合、Photoshop では、それらのページに適用されない変数が含まれるテンプレート内の行が省略されます。例えば、Photoshop で最初のギャラリーページを生成するとき、直前のギャラリーページのリンクを決定する %PREVIMAGE% 変数は不要なので、この変数が含まれるテンプレートの行が省略されます。%PREVIMAGE% 変数を別の行に分けて配置しておけば、テンプレートの他の変数が無視されることはありません。

トップへ戻る

Web フォトギャラリースタイルの変数

Photoshop では、HTML テンプレートファイルの変数を使用して、初期設定の Web フォトギャラリースタイルを定義します。これらの変数によって、Web フォトギャラリーダイアログボックスのユーザー入力に基づいて、ギャラリーが生成されます。

ギャラリースタイルを作成またはカスタマイズするときは、HTML テンプレートファイルに任意の変数を追加できます。ただし、例外として、%THUMBNAILS% と %THUMBNAILSROWS% は IndexPage.htm ファイル以外に追加することはできません。変数を追加する際は、変数が正しく使用されるように、HTML コードもファイルに追加する必要があることを忘れないでください。

HTML テンプレートファイルには、次の変数を使用できます。

%ALINK% アクティブなリンクのカラーを決定します。
%ALT% 画像ファイルの名前を決定します。
%ANCHOR% インデックスの先頭ではなく、ユーザーが表示している画像のサムネールに戻れるようにします。ユーザーが Home ボタンをクリックしたときに実行されます。
%BANNERCOLOR% バナーの色を決定します。
%BANNERFONT% バナーテキストのフォントを決定します。
%BANNERFONTSIZE% バナーテキストのフォントサイズを決定します。
%BGCOLOR% 背景色を決定します。
%CAPTIONFONT% ホームページの各サムネールの下に表示するキャプションのフォントを決定します。
%CAPTIONFONTSIZE% キャプションのフォントサイズを決定します。
%CAPTIONTITLE% キャプションのドキュメントタイトルをファイル情報から挿入します。
%CHARSET% 各ページに使用される文字セットを決定します。
%CONTACTINFO% 電話番号や住所など、ギャラリーに関する問い合わせ先情報を決定します。
%CONTENT_GENRATOR% Adobe Photoshop CS5 Web フォトギャラリーに拡張します。
%COPYRIGHT% キャプションの著作権情報をファイル情報から挿入します。
%CREDITS% キャプションのクレジットをファイル情報から挿入します。
%CURRENTINDEX% 現在のホームページのリンクを決定します。
%CURRENTINDEXANCHOR% SubPage.htm 内から最初のインデックスページをポイントします。
%DATE% バナーに表示する日付を決定します。
%EMAIL% ギャラリーに関する問い合わせ先の電子メールアドレスを決定します。
%FILEINFO% キャプション用の説明をファイル情報から挿入します。
%FILENAME% 画像のファイル名を決定します。HTML テキストとして表示するメタデータに使用します。
%FILENAME_URL% 画像の URL 上のファイル名を決定します。URL 上のファイル名にのみ使用します。
%FIRSTPAGE% フレームセットの右のフレームに表示する最初のギャラリーページのリンクを決定します。
%FRAMEINDEX% フレームセットの左のフレームに表示するホームページのリンクを決定します。
%HEADER% ギャラリーのタイトルを決定します。
%IMAGEBORDER% ギャラリーページに表示するフルサイズの画像の枠線のサイズを決定します。
%IMAGE_HEIGHT% 「画像の幅と高さの属性を追加」チェックボックスを有効にします。属性をダウンロードできるようになり、ダウンロード時間が短縮されます。
%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% この変数は、画像の幅を表す数値（のみ）に置き換えられます。
%IMAGEPAGE% ギャラリーページへのリンクを決定します。
%IMAGE_SIZE% 「画像のサイズ変更」チェックボックスがオンの場合、この変数には「大きな画像」パネルの画像ピクセル値が入ります。このチェックボックスがオフの場合、この変数は空の文字列になります。テンプレートの JavaScript でこの変数を使用すると、生成したサイトのすべての画像の最大の高さと幅を表示することができます。
%IMAGESRC% ギャラリーページに表示するフルサイズの画像の URL を決定します。
%IMAGE_WIDTH% 「画像の幅と高さの属性を追加」チェックボックスを有効にします。属性をダウンロードできるようになり、ダウンロード時間が短縮されます。
%IMAGE_WIDTH_NUMBER% この変数は、画像の幅を表す数値（のみ）に置き換えられます。
%LINK% リンクの色を決定します。
%NEXTIMAGE% 次のギャラリーページのリンクを決定します。
%NEXTIMAGE _CIRCULAR% 大きなプレビュー画像から次の大きなプレビュー画像へのリンクを設定します。
%NEXTINDEX% 次のホームページのリンクを決定します。
%NUMERICLINKS% サブページに、すべての大きなプレビュー画像への番号付きリンクを挿入します。
%PAGE% 現在のページの位置（1/3 ページなど）を決定します。
%PHOTOGRAPHER% ギャラリーの写真のクレジットに載せる個人または組織の作成者を決定します。
%PREVIMAGE% 直前のギャラリーページのリンクを決定します。
%PREVINDEX% 直前のホームページのリンクを決定します。
%SUBPAGEHEADER% ギャラリーのタイトルを決定します。
%SUBPAGETITLE% ギャラリーのタイトルを決定します。
%TEXT% テキストカラーを決定します。
%THUMBBORDER% サムネールの枠線のサイズを決定します。

%THUMBNAIL_HEIGHT% 「画像の幅と高さの属性を追加」チェックボックスを有効にします。属性をダウンロードできるようになり、ダウンロード時間が短縮されます。

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% この変数は、サムネールの高さを表す数値（のみ）に置き換えられます。

%THUMBNAILS% この変数は、フレームスタイルの Thumbnail.htm ファイルを使用して、サムネールと置き換わります。この変数は、HTML ファイルの改行のない行に単独で配置します。

%THUMBNAIL_SIZE% サムネールパネル内のサムネールピクセル値が入ります。テンプレートの JavaScript でこれを指定すると、生成したサイトのすべてのサムネールの最大の高さと幅を表示することができます。

%THUMBNAILSRC% サムネールへのリンクを決定します。

%THUMBNAILSROWS% この変数は、非フレームスタイル用の Thumbnail.htm ファイルを使用して、サムネールの列と置き換わります。この変数は、HTML ファイルの改行のない行に単独で配置します。

%THUMBNAIL_WIDTH% 「画像の幅と高さの属性を追加」チェックボックスを有効にします。属性をダウンロードできるようになり、ダウンロード時間が短縮されます。

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% この変数は、サムネールの幅を表す数値（のみ）に置き換えられます。

%TITLE% ギャラリーのタイトルを決定します。

%VLINK% 既に訪れたリンクのカラーを決定します。

(cc) BY-NC-SA

Web グラフィックの使用

ロールオーバー画像の作成
Zoomify への書き出し
16 進数によるカラー値の使用

Photoshop の Web ツールを使用すると、Web ページの構成要素を構築したり、プリセット形式またはカスタム形式で Web ページ全体を出力したりすることが簡単にできます。

- Web ページおよび Web ページのインターフェイス要素をデザインするには、レイヤーおよびスライスを使用します。（詳しくは、レイヤーと Web ページのスライスを参照してください）。
- ページの構成をいろいろ試したり、ページのバリエーションを書き出したりする場合は、レイヤーカンプを使用します。（詳しくは、レイヤーカンプを参照してください）。
- ロールオーバーテキストまたはボタングラフィックを作成し、Adobe Dreamweaver® または Flash で読み込むことができます。
- アニメーションパネルを使用して Web アニメーションを作成したら、アニメーション GIF 画像または QuickTime ファイルとして書き出すことができます。詳しくは、フレームアニメーションの作成を参照してください。
- Adobe Bridge では Web フォトギャラリーを作成し、見栄えのよい様々なテンプレートを使用して、一連の画像をインタラクティブな Web サイトにすばやく変換できます。

Photoshop および Dreamweaver を使用した Web サイトのデザインについて説明したビデオは、www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_jp でご覧いただけます。

ロールオーバー画像の作成

トップへ戻る

ロールオーバーとは、マウスを上に置いたときに変化する Web ページ上のボタンまたは画像のことです。ロールオーバーを作成するには、少なくとも、通常の状態を表す一次画像と変更後の状態を表す二次画像の 2 つの画像が必要となります。

Photoshop には、ロールオーバー画像を作成するための便利なツールが多数用意されています。

- 一次画像と二次画像を作成するには、レイヤーを使用します。あるレイヤー上にコンテンツを作成したら、そのレイヤーを複製して編集し、レイヤー間の位置関係を維持しながら類似したコンテンツを作成します。ロールオーバー効果を作成する際は、レイヤーのスタイル、表示 / 非表示または位置を変更したり、カラーまたは色調を調整したり、フィルター効果を適用したりすることができます。詳しくは、レイヤーの複製を参照してください。
- レイヤースタイルを使用して、カラーオーバーレイ、ドロップシャドウ、光彩、エンボスなどの効果をメインのレイヤーに適用することもできます。ロールオーバーのペアを作成するには、各画像のレイヤースタイルをオンとオフに設定し保存します。詳しくは、レイヤー効果とレイヤースタイルを参照してください。
- スタイルパネルでボタンスタイルのプリセットを使用すれば、通常の状態、マウスオーバー状態およびマウスダウン状態のロールオーバーボタンを簡単に作成できます。長方形ツールを使用して基本形状を描画し、ベベル（標準）などのスタイルを適用して、長方形をボタンに自動的に変換します。次に、レイヤーをコピーして、ベベルマウスオーバーなどの他のプリセットスタイルを適用し、追加のボタン状態を作成します。各レイヤーを個別の画像として保存し、ロールオーバーボタンのセットを完成させます。
- Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスを使用して、ファイルサイズを最適化したロールオーバー画像を Web 互換形式で保存します。詳しくは、画像の最適化を参照してください。
  ロールオーバー画像の保存にあたっては、一次（非ロールオーバー状態）画像と二次（ロールオーバー状態）画像を区別できるような命名規則に従います。

Photoshop でロールオーバー画像のセットを作成したら、Dreamweaver を使用して画像を Web ページに配置します。これにより、ロールオーバーアクションの JavaScript コードが自動的に追加されます。

Photoshop および Dreamweaver を使用した Web サイトのデザインについて説明したビデオは、www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_jp でご覧いただけます。

Zoomify への書き出し

トップへ戻る

ユーザーがパンやズームを使って詳細を表示できる高解像画像を Web に掲載することができます。書き出した画像は元の JPEG ファイルとサイズが変わらないため、ダウンロード時間が変わることはありません。Photoshop によって JPEG ファイルと HTML ファイルが書き出され、Web サーバーにアップロードできる状態になります。

1. ファイル／書き出し／Zoomify を選択して、書き出しオプションを設定します。
   テンプレート ブラウザーで表示される画像の背景とナビゲーションを設定します。

   保存先 ファイルの保存先とベース名を指定します。.

   画像タイルオプション 画質を指定します。.

   ブラウザーオプション ユーザーのブラウザーで基本画像を表示する際の画像の幅と高さをピクセル単位で設定します。
2. HTML ファイルと画像ファイルを Web サーバーにアップロードします。

Zoomify について説明したビデオは、www.adobe.com/go/vid0003_jp でご覧いただけます。

トップへ戻る

16 進数によるカラー値の使用

Photoshop では、画像のカラーを表す 16 進数値を表示したり、カラーの 16 進数値を HTML ファイルで使用するためにコピーしたりすることができます。

情報パネルでの 16 進数によるカラー値の表示

1. ウィンドウ／情報を選択するか、「情報」タブをクリックして、情報パネルを表示します。
2. パネルメニューから「パネルオプション」を選択します。「第 1 色情報」または「第 2 色情報」のセクションで、モードポップアップメニューから「Web カラー」を選択し、「OK」をクリックします。
3. 16 進数で表示するカラーの上にポインターを置きます。

16 進数値でのカラーのコピー

Photoshop は、16 進数値（color=#xxyyzz）を含む HTML カラー属性あるいは 16 進数値そのものとしてカラーをコピーします。

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - スポイトツールを使用して、ポインターをコピーするカラーに移動します。右クリック（Windows）またはControl + クリック（Mac OS）して、「カラーを HTML コードとしてコピー」あるいは「カラーの 16 進コードをコピー」を選択します。
   - カラーパネル、スウォッチパネルまたは Adobe カラーピッカーを使用して、描画色を設定します。カラーパネルメニューから、「カラーを HTML コードとしてコピー」あるいは「カラーの 16 進コードをコピー」を選択します。
   - Web 用に保存ダイアログボックスで、カラースウォッチをクリックするか、マット／その他を選択します。Adobe カラーピッカーで、16 進数値を右クリックし、「コピー」を選択します。
2. HTML 編集アプリケーションで必要なファイルを開き、編集／ペーストを選択します。

関連項目

Web およびデバイス用に保存の概要

Web グラフィック形式

Web フォトギャラリーの作成

ロールオーバーイメージの作成

(cc) BY-NC-SA

Web ページのスライス

スライスの種類
Web ページのスライス
自動スライスとレイヤーベースのスライスのユーザー定義スライスへの変換
スライスおよびスライスオプションの表示

スライスによって画像は小さな画像に分割され、HTML テーブルまたは CSS レイヤーを使用して Web ページ上で再合成されます。画像を分割することによって、異なる URL リンクを割り当ててページナビゲーションを作成したり、画像の各部分を異なる設定で最適化したりすることができます。

スライスされた画像は、「Web およびデバイス用に保存」コマンドを使用して書き出しおよび最適化します。Photoshop では、各スライスは独立したファイルとして保存され、スライスされた画像を表示するために必要な HTML または CSS コードが生成されます。

スライスを使用して分割された Web ページ.

スライスを使用する場合は、次の基本事項に留意します。

- スライスを作成するには、スライスツールを使用するか、レイヤーベースのスライスを作成します。
- 作成したスライスをスライス選択ツール で選択し、スライスを移動、サイズ変更、また他のスライスと一緒に整列させることができます。
- スライスの種類、名前、URL など、各スライスのオプションをスライスオプションダイアログボックスで設定します。
- Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでは、異なる最適化の設定を使用して、各スライスを最適化できます。

スライスの種類

トップへ戻る

スライスは、コンテンツの種類（テーブル、画像、画像なし）および作成方法（ユーザー定義、レイヤーベース、自動）で分類されます。

スライスツールを使用して作成するスライスをユーザー定義スライス、レイヤーから作成されるスライスをレイヤーベースのスライスといいます。新しいユーザー定義スライスまたはレイヤーベースのスライスを作成すると、画像の残りの部分を占める自動スライスが新たに生成されます。つまり、自動スライスとは、ユーザー定義スライスとレイヤーベースのスライスのどちらによっても定義されていない画像のスペースを埋めるスライスです。自動スライスは、ユーザー定義スライスまたはレイヤーベースのスライスを追加または変更するたびに再生成されます。自動スライスは、ユーザー定義スライスに変換できます。

ユーザー定義スライス、レイヤーベースのスライスおよび自動スライスは、外観が異なります。ユーザー定義スライスとレイヤーベースのスライスは実線で示されますが、自動スライスは点線で示されます。さらに、ユーザースライスおよびレイヤーベースのスライスは異なるアイコンで表示されます。自動スライスの表示または非表示を切り替えると、ユーザー定義スライスおよびレイヤーベースのスライスが見やすくなります。

サブスライスとは、重なり合うスライスを作成したときに生成される、自動スライスの一種です。サブスライスは、最適化されたファイルを保存する際に、画像がどのように分割されるかを示します。サブスライスには番号が付けられ、スライス記号も表示されますが、ベースとなるスライスとは別にサブスライスだけを選択または編集することはできません。サブスライスは、スライスの重なり順を変更するたびに再生成されます。

スライスは様々な方法で作成されます。

- 自動スライスは自動的に生成されます。
- ユーザー定義スライスはスライスツールで作成します。

レイヤーベースのスライスはレイヤーパネルで作成します。

Web ページのスライス

トップへ戻る

スライスツールを使用して画像に直接スライスラインを描画することも、レイヤーを使用してグラフィックをデザインし、レイヤーに基づいてスライスを作成することもできます。

スライスツールによるスライスの作成

1. スライスツール を選択します（切り抜きツールと同じグループのツールを切り替えるには、Cキーを押します）。

   すべての既存スライスが、ドキュメントウィンドウに自動的に表示されます。

2. オプションバーの次のいずれかのスタイル設定を選択します。
   通常 ドラッグによってスライスを作成できます。

   縦横比を固定 高さと幅の比率を設定します。縦横比として、整数または小数を入力します。例えば、高さの 2 倍の幅のスライスを作成するには、幅に 2 を、高さに 1 を入力します。

   固定 スライスの高さと幅を指定できます。その場合、ピクセル値を整数で入力します。

3. スライスを作成する部分をドラッグして囲みます。Shift キーを押しながらドラッグすると、スライスが正方形に固定されます。中心からドラッグするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。新しいスライスをガイドまたは画像の別のスライスに揃えるには、表示／スナップ先を使用します。詳しくは、ユーザー定義スライスの移動、サイズ変更およびスナップを参照してください。

ガイドからのスライスの作成

1. 画像にガイドを追加します。
2. スライスツールを選択して、オプションバーの「ガイドに沿ってスライス」をクリックします。

   ガイドからスライスを作成すると、既存のスライスは削除されます。

レイヤーからのスライスの作成

レイヤーベースのスライスはレイヤー内のすべてのピクセルデータを含みます。レイヤーを移動したり、レイヤーの内容を変更すると、スライス領域は自動的に調整されます。

レイヤーベースのスライスは、ソースレイヤーの修正時に更新されます。

レイヤーベースのスライスは、ユーザー定義スライスに比べて設定項目も少なくオプションも限られています。ただし、レイヤーベースのスライスをユーザー定義スライスに変換（変更）することができます。詳しくは、自動スライスとレイヤーベースのスライスのユーザー定義スライスへの変換を参照してください。

1. レイヤーパネルからレイヤーを選択します。
2. レイヤー／New Layer Based Slice を選択します。

アニメーションの実行中にレイヤーを画像内で広い範囲にわたって移動する場合は、レイヤーベースのスライスは使用しないでください。これは、スライスの寸法が有効なサイズ範囲を超えてしまうのを避けるためです。

自動スライスとレイヤーベースのスライスのユーザー定義スライスへの変換

トップへ戻る

レイヤーベースのスライスは、レイヤーのピクセルデータに連結されているので、ユーザー定義スライスに変換しない限り、移動、合成、分割、サイズ変更、整列などの操作を行うには、レイヤーを編集するしかありません。

自動スライスの場合、画像内のすべてのスライスが互いにリンクされており、共通の最適化設定が適用されます。自動スライスに異なる最適化の設定を適用する場合は、ユーザー定義スライスに変換する必要があります。

1. スライス選択ツール を使用して、変換するスライスを選択します。
2. オプションバーの「変更」をクリックします。

Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスで自動スライスのリンクを解除することによって、自動スライスを変換できます。詳しくは、Web 用およびデバイス用に保存ダイアログボックスでのスライスの使用を参照してください。

トップへ戻る

スライスおよびスライスオプションの表示

スライスは、Photoshop および Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスで表示できます。スライスは以下のように表示されます。

スライスライン スライスの境界を示します。実線は、そのスライスがユーザー定義スライスまたはレイヤーベースのスライスであることを示し、点線は自動スライスであることを示します。

スライスカラー ユーザー定義スライスとレイヤーベースのスライスを自動スライスから区別します。初期設定では、ユーザー定義スライスとレイヤーベースのスライスは青い記号で表示され、自動スライスはグレーの記号で表示されます。

また、Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでは、カラー調整を使用して、選択されていないスライスをグレーで表示します。これらのカラー調整は表示目的のみに使用されるもので、最終的な画像のカラーには影響しません。初期設定では、自動スライスのカラー調整は、ユーザー定義スライスの 2 倍に設定されています。

スライス番号 スライスには、画像の左上から始まって、左から右および上から下に向かって順番に番号 01 が付けられます。スライスの配置または総数を変更すると、変更後のスライス配置を反映してスライス番号が更新されます。

スライスアイコン 以下のアイコンは、特定の状態を示します。

- 画像コンテンツが含まれているユーザー定義スライス。
- 画像なしコンテンツが含まれているユーザー定義スライス。
- レイヤーベースのスライス。

スライスの境界線の表示と非表示の切り替え

❖ 表示／表示・非表示／スライスを選択します。他のアイテムと一緒にスライスの表示または非表示を切り替えるには、「エクストラ」コマンドを使用します。詳しくは、エクストラの表示と非表示の切り替えを参照してください。

自動スライスの表示と非表示の切り替え

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- スライス選択ツール を選択して、オプションバーの「自動スライスを表示」または「自動スライスを隠す」をクリックします。
- 表示／表示・非表示／スライスを選択します。自動スライスが他のスライスと共に表示されます。

スライス番号の表示と非表示の切り替え

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - Windows では、編集／環境設定／ガイド・グリッド・スライスを選択します。
   - Mac OS では、Photoshop／環境設定／ガイド・グリッド・スライスを選択します。
2. 「スライス」で、「スライス番号を表示」チェックボックスをクリックします。

スライスラインのカラーの変更

1. Windows では、編集／環境設定／ガイド・グリッド・スライスを選択します。Mac OS では、Photoshop／環境設定／ガイド・グリッド・スライスを選択します。
2. 「スライス」で、カラーメニューからカラーを選択します。

   カラーの変更後に、スライスラインが自動的にコントラストカラー（淡色）で表示されます。

関連項目

Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでのスライスの使用

(cc) BY-NC-SA

スライスレイアウトの変更

スライスの選択
ユーザー定義スライスの移動、サイズ変更およびスナップ
ユーザー定義スライスと自動スライスの分割
スライスの複製
スライスのコピーまたはペースト
スライスの結合
スライスの重なり順の変更
ユーザー定義スライスの整列と分布
スライスの削除
すべてのスライスのロック

スライスの選択

トップへ戻る

次のいずれかの操作を行います。

- スライス選択ツール を選択し、画像内のスライスをクリックします。スライスが重なり合っている場合は、背面のスライスの見えている部分をクリックして選択します。
- スライス選択ツールを選択し、Shift キーを押しながらクリックすると、複数のスライスを選択範囲に追加できます。
- Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでスライス選択ツールを選択し、自動スライスの内側または画像領域の外側をクリックし、選択するスライスすべてを覆うようにドラッグします。ユーザー定義スライスの内側を選択してドラッグすると、スライスが移動します。
- ファイル／Web およびデバイス用に保存を選択します。ダイアログボックスで、スライス選択ツールを使用してスライスを選択します。
  スライスツールとスライス選択ツールは、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押して切り替えることができます。

ユーザー定義スライスの移動、サイズ変更およびスナップ

トップへ戻る

Photoshop では、ユーザー定義スライスの移動とサイズ変更が可能ですが、Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでこれらの操作を行うことはできません。

ユーザー定義スライスの移動またはサイズ変更

1. ユーザー定義スライス（複数可）を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 1 つのスライスだけを移動するには、スライス選択範囲内でポインターを移動し、スライスを新しい位置にドラッグします。Shift キーを押すと、スライスの移動が、垂直、水平または 45 度の線上に制限されます。
   - スライスのサイズを変更するには、スライスのサイドまたはコーナーハンドルをつかんで、望みの大きさになるまでドラッグします。隣接するスライスを選択してサイズ変更すると、それらのスライスで共有されている共通の境界線も同時にサイズ変更されます。

数値座標を使用したユーザー定義スライスのサイズ変更または移動

1. ユーザー定義スライス（複数可）を選択します。
2. オプションバーのオプションボタンをクリックします。スライスをダブルクリックしてオプションを表示することもできます。
3. スライスオプションダイアログボックスの「寸法」領域で、必要に応じて次のオプションを変更します。
   X スライスの左端からドキュメントウィンドウの定規の原点までの距離を、ピクセル単位で指定できます。

   Y スライスの上端からドキュメントウィンドウの定規の原点までの距離を、ピクセル単位で指定できます。
   注意： 定規の原点は初期設定で画像の左上隅に設定されています。

   W スライスの幅を指定します。

   H スライスの高さを指定します。

ガイド、ユーザー定義スライスまたはその他のオブジェクトへのスライスのスナップ

1. 表示／スナップ先を選択してサブメニューから必要なオプションを選択します。
2. 表示／スナップを選択します。チェックマークは、このオプションがオンであることを示します。
3. 選択したスライスを目的の位置に移動します。4 ピクセル以内に指定したオブジェクトがあれば、それらにスライスがスナップされます。

トップへ戻る

ユーザー定義スライスと自動スライスの分割

スライスを分割ダイアログボックスを使用して、スライスを水平、垂直またはその両方に分割できます。分割されたスライスは、元のスライスがユーザー定義スライスでも自動スライスでも、常にユーザー定義スライスになります。

注意： レイヤーベースのスライスは分割できません。

1. スライス（複数可）を選択します。
2. スライス選択ツール を選択した状態で、オプションバーの「分割」をクリックします。
3. スライスを分割ダイアログボックスで、「プレビュー」を選択します。
4. スライスを分割ダイアログボックスで、次のいずれか、または両方のオプションを設定します。
   水平方向に分割 スライスが縦方向に分割されます。

   垂直方向に分割 スライスが横方向に分割されます。
5. 次のいずれかのオプションを選択して、選択した個々のスライスの分割方法を定義します。
   - 水平方向または垂直方向のスライス数を入力すると、各スライスが指定した数に均等に分割されます。
   - スライスあたりのピクセル数を入力すると、指定した数のピクセルに基づいて、各スライスが作成されます。指定したピクセル数でスライスを均等に分割できない場合、残余の部分は別のスライスになります。例えば、幅が 100 ピクセルある 1 つのスライスを 30 ピクセルの幅で 3 つに分割すると、残った 10 ピクセルの幅が新しいスライスになります。
6. 「OK」をクリックします。

トップへ戻る

スライスの複製

元のスライスと同じ寸法および最適化設定を使用して、スライスを複製することができます。元のスライスがリンクされたユーザー定義スライスである場合、複製されるスライスも同じようにリンクされます。複製されたスライスは、元のスライスがユーザー定義スライスか、レイヤーベースのスライスか、自動スライスかに関係なく、常にユーザー定義スライスになります。

1. スライス（複数可）を選択します。
2. Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、選択範囲の内側からドラッグします。

トップへ戻る

スライスのコピーまたはペースト

画像内の選択したスライスをコピーしたら、別の画像にペーストしたり、Dreamweaver などの他のアプリケーションにペーストしたりできます。スライスをコピーすると、アクティブなレイヤーだけでなく、そのスライスの境界線内にあるすべてのレイヤーがコピーされます。

1. スライス選択ツール を使用してスライスを選択します。
2. 編集／コピーを選択します。
   注意： ドキュメントにアクティブな選択範囲がある場合（ピクセルまたはパスが選択されている場合）、スライスをコピーすることはできません。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - 別の画像にスライスをペーストしたい場合は、その画像を開いて表示します。
   - Dreamweaver にペーストする場合は、Dreamweaver ドキュメントをアクティブウィンドウにします。
4. 編集／ペーストを選択します。スライスが Photoshop 画像にペーストされると、新しいレイヤーが作成されます。
   注意： Dreamweaver にコピーされたスライスには、元の Photoshop ソースファイルのファイル名およびパスに関する情報が保持されます。これらの情報を Dreamweaver で表示するには、画像を右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して「デザインノート」を選択し、「全情報」タブで「FilePathSrc」フィールドを確認します。

   Dreamweaver と Photoshop を含め、様々なアプリケーション間におけるコピーとペーストのチュートリアルについては、www.adobe.com/go/vid0193_jp を参照してください。

トップへ戻る

スライスの結合

複数のスライスを 1 つに結合できます。結合後のスライスの寸法と位置は、結合前の各スライスの外側のエッジを連結して作成された四角形と同じになります。結合前のスライスが隣接していなかったり、縦横比または整列方法が異なる場合は、新たに結合されたスライスが、他のスライスの上に重なる場合もあります。

結合後のスライスの最適化設定は、選択した一連のスライスの中で、最初に選択したスライスの設定が受け継がれます。結合後のスライスは、元のスライスに自動スライスが含まれるかどうかに関わらず、常にユーザー定義スライスになります。

注意： レイヤーベースのスライスは結合できません。

1. 複数のスライスを選択します。
2. 右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、「スライスを結合」を選択します。

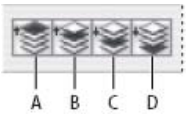
スライスの重なり順の変更

トップへ戻る

スライスが重なり合っている場合は、最後に作成したスライスが一番上に重ねられます。この重なり順を変更して、下にあるスライスにアクセスすることができます。重なりの一番上と一番下のスライスを指定して、スライスの重なり順を上下に移動することもできます。

注意： 自動スライスの重なり順を変更することはできません。

1. スライス（複数可）を選択します。
2. スライス選択ツール を選択して、オプションバーから重なり順オプションを選択します。



重なり順オプション

A. スライスを最前面へ **B.** スライスを前面へ **C.** スライスを背面へ **D.** スライスを最背面へ

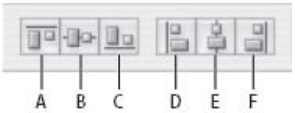
ユーザー定義スライスの整列と分布

トップへ戻る

ユーザー定義スライスを、端または中央に揃えて整列したり、垂直軸または水平軸に沿って均等に分布することができます。ユーザー定義スライスを整列および分布させると、不要な自動スライスを排除して、より小さく効率的な HTML ファイルを作成できます。

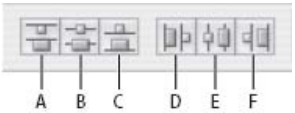
注意： レイヤーベースのスライスを整列または分布するには、レイヤーの内容を整列または分布します。

1. 整列させるユーザー定義スライスを選択します。
2. スライス選択ツール を選択して、オプションバーからオプションを選択します。



整列オプション

A. 上端を揃え **B.** 垂直方向中央揃え **C.** 下端揃え **D.** 左端揃え **E.** 水平方向中央揃え **F.** 右端揃え



分布オプション

A. 上端を揃え **B.** 垂直方向中央揃え **C.** 下端揃え **D.** 左端揃え **E.** 水平方向中央揃え **F.** 右端を分布

スライスの削除

トップへ戻る

ユーザー定義スライスまたはレイヤーベースのスライスを削除すると、それによって生じたドキュメント領域を埋めるために、自動スライスが再生成されます。

レイヤーベースのスライスを削除しても、それに関連付けられたレイヤーは削除されません。一方、レイヤーベースのスライスに関連付けられたレイヤーを削除した場合は、レイヤーベースのスライスも削除されます。

注意： 自動スライスは削除できません。画像のユーザー定義スライスとレイヤーベースのスライスをすべて削除しても、画像全体をカバーする自動スライスレイヤーが 1 つ残ります。

1. スライス（複数可）を選択します。
2. スライスツールまたはスライス選択ツールを選択し、Backspace キーまたは Delete キーを押します。
3. すべてのユーザー定義スライスとレイヤーベースのスライスを削除するには、表示／スライスを消去を選択します。

すべてのスライスのロック

トップへ戻る

スライスをロックすると、不用意にサイズ変更や移動などの変更を加えてしまうことを防止できます。

❖ 表示／スライスをロックを選択します。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

スライスの HTML オプション

スライスオプションダイアログボックスの表示
スライスのコンテンツの種類の指定
スライス名の変更
スライスの背景色の選択
画像スライスへのリンク情報の割り当て
ブラウザーメッセージと **Alt** テキストの指定
スライスへの **HTML** テキストの追加

スライスオプションダイアログボックスの表示

トップへ戻る

次のいずれかの操作を行います。

- スライス選択ツール を使用して、スライスをダブルクリックします。（このツールが表示されていない場合は、切り抜きまたはスライスツールを押し続けます）。
- スライス選択ツールをアクティブにして、オプションバーのスライスオプションボタン をクリックします。この方法は、Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでは使用できません。

スライスのコンテンツの種類の指定

トップへ戻る

HTML ファイルと共に書き出したときに Web ブラウザーでスライスデータをどのように表示するかを指定できます。設定できるオプションは、選択したスライスの種類によって異なります。

- 画像データが含まれる画像スライス。これは初期設定の種類です。
- テキストまたはベタ塗り用の空のテーブルセルを作成できる画像なしスライス。画像なしスライスには HTML テキストを入力できます。Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスで「テキストを HTML に」オプションを設定している場合、ブラウザーで表示したときにテキストは HTML として解釈されます。スライスの種類が「画像なし」の場合は、ブラウザーでプレビューできるイメージとして書き出されません。

  注意： 自動スライスのオプションを設定すると、スライスはユーザー定義スライスに変更されます。

1. スライスを選択します。Photoshop を使用している場合は、スライス選択ツールでスライスをダブルクリックし、スライスオプションダイアログボックスを表示します。
2. スライスオプションダイアログボックスで、種類ポップアップメニューから種類を選択します。

スライス名の変更

トップへ戻る

画像にスライスを追加するとき、コンテンツに応じてスライスの名前を変更すると便利です。初期設定では、ユーザー定義のスライスは出力設定ダイアログボックスの設定に基づいて名前が付けられます。（Web グラフィックの出力設定を参照してください）。

❖ スライスを選択し、スライス選択ツールでスライスをダブルクリックして、スライスオプションダイアログボックスを表示します。スライスオプションダイアログボックスで、「名前」テキストボックスに新しい名前を入力します。
注意： 画像なしスライスのコンテンツでは、「名前」テキストボックスは使用できません。

スライスの背景色の選択

トップへ戻る

スライスの透明部分（画像スライスの場合）またはスライス全体（画像なしスライスの場合）の背景色を選択できます。

Photoshop には、選択した背景色は表示されません。選択した背景色の効果を確認するには、ブラウザーで画像をプレビューする必要があります。

1. スライスを選択します。Photoshop の Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスを使用している場合は、スライス選択ツールでスライスをダブルクリックし、スライスオプションダイアログボックスを表示します。
2. スライスオプションダイアログボックスの背景色ポップアップメニューから背景色を選択します。（Adobe カラーピッカーを使用して）「なし」、「マット」、「白」または「その他」を選択します。

画像スライスへのリンク情報の割り当て

トップへ戻る

スライスに URL を割り当てると、スライス領域全体がリンクになります。ユーザーがリンクをクリックすると、Web ブラウザーは指定された URL とターゲットフレームへジャンプします。このオプションは、画像スライスのみに設定できます。

1. スライスを選択します。Photoshop を使用している場合は、スライス選択ツールでスライスをダブルクリックし、スライスオプションダイアログボックスを表示します。
2. スライスオプションダイアログボックスで、「URL」テキストボックスに URL を入力します。相対パスと絶対（フル）パスのどちらでも入力できます。URL を絶対パスで入力する場合は、プロトコルも指定する必要があります（例えば、www.adobe.com ではなく http://www.adobe.com と入力します）。絶対パスと相対パスを使用した URL について詳しくは、HTML について記載されている参考書等を参照してください。
3. 必要に応じて、「ターゲット」テキストボックスにターゲットフレームの名前を入力します。
   _blank 元のブラウザーウィンドウが開いたままの状態で、リンク先のファイルが新しいウィンドウに表示されます。

   _self 元のファイルと同じフレームに、リンク先のファイルが表示されます。

   _parent それ自体の親フレームセットに、リンク先のファイルが表示されます。このオプションは、HTML ドキュメントにフレームが含まれており、現在のフレームが子フレームの場合に使用してください。リンク先のファイルは、現在の親フレームに表示されます。

   _top 現在のすべてのフレームを削除して、リンク先のファイルのあるブラウザーウィンドウ全体を置き換えます。名前は、HTML ファイルでドキュメント用に以前定義されたフレーム名と一致する必要があります。ユーザーがリンクをクリックすると、指定したファイルが新しいフレームに表示されます。
   注意： フレームについて詳しくは、HTML に関する参考書等を参照してください。

トップへ戻る

ブラウザーメッセージと Alt テキストの指定

ブラウザーに表示するメッセージを指定できます。これらのオプションは画像スライスでのみ使用でき、書き出した HTML ファイルにしか表示されません。

1. スライスを選択します。Photoshop を使用している場合は、スライス選択ツールでスライスをダブルクリックし、スライスオプションダイアログボックスを表示します。
2. スライスオプションダイアログボックスで、必要なテキストを入力します。
   メッセージテキスト スライスにブラウザーのステータス領域に表示されるメッセージを設定できます。空白の場合はスライスの URL フィールドに設定した文字が表示されます。

   Alt 選択したスライスに対して、Alt タグを指定できます。Alt テキストは、グラフィックに対応していないブラウザーを使用した場合に、スライス画像の代わりに表示されるものです。また、一部のブラウザーでは、画像のダウンロード中にも、ツールチップとして画像の代わりに表示されます。

トップへ戻る

スライスへの HTML テキストの追加

スライスに「画像なし」タイプを選択すると、目的の Web ページのスライス領域に表示するテキストを入力できます。プレーンテキストまたは標準 HTML タグで書式設定されたテキストを入力できます。垂直方向および水平方向の整列オプションも選択できます。特定の HTML タグについて詳しくは、HTML に関する参考書等を参照してください。

Photoshop のドキュメントウィンドウには、HTML テキストは表示されません。テキストをプレビューするには、Web ブラウザーを使用します。様々なブラウザー、設定およびオペレーティングシステムを使用して HTML テキストをプレビューし、テキストが Web に正常に表示されることを確認してください。

注意： 書き出すページのレイアウトによって、画像なしのスライスで表示できるテキストの量は変わります。

1. スライスを選択します。スライス選択ツールでスライスをダブルクリックして、スライスオプションダイアログボックスを表示します。Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでスライスをダブルクリックすると、追加の書式設定オプションも設定できます。
2. スライスオプションダイアログボックスで、スライスの種類メニューから、「画像なし」を選択します。
3. テキストボックスに、必要なテキストを入力します。
4. （Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスのみ）テキストに HTML 形式のタグが含まれている場合は、「テキストを HTML に」オプションを選択します。このオプションを選択しないと、HTML タグは無視され、すべてのテキストは書式設定されていないプレーンテキストとして Web ページに表示されます。
5. （Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスのみ）必要に応じて、ダイアログボックスの「HTML テキストの行揃え」セクションからオプションを選択します。
   初期設定 ブラウザーの初期設定の水平方向の整列設定が使用されます。

   左端揃え テキストがスライス領域の左端に揃えられます。

   中央揃え テキストがスライス領域の中心に揃えられます。

   右端揃え テキストがスライス領域の右端に揃えられます。

   初期設定 ブラウザーの初期設定の垂直方向の整列設定が使用されます。

上端揃え テキストがスライス領域の上に揃えられます。

ベースライン揃え HTML テーブルの同じ列に存在するセルの最初のテキスト行に、共通ベースライン揃えが設定されます。同じ列に存在する各セルに、「ベースライン揃え」オプションを適用する必要があります。

中央揃え テキストがスライス領域の中央に垂直に揃えられます。

下端揃え テキストがスライス領域の下に揃えられます

関連項目

Web ブラウザーでの最適化された画像のプレビュー

Web グラフィックの出力設定

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

画像の最適化

最適化について
Web およびデバイス用に保存の概要
様々な値での画像のガンマのプレビュー
Web 用の画像の最適化
最適化プリセットの保存または削除
Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでのスライスの使用
Web グラフィックの指定ファイルサイズへの圧縮
最適化中のアートワークのサイズ変更
Web グラフィックの **CSS** レイヤーの生成
Web ブラウザーでの最適化された画像のプレビュー
電子メールへのファイルの保存

最適化について

トップへ戻る

Web やその他のオンラインメディア向けに画像を準備するときは、画像の表示画質とファイルサイズとの間で調整が必要になります。

Web およびデバイス用に保存

Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスの最適化機能を使用すると、異なるファイル形式とファイル属性を組み合わせて最適化した画像をプレビューできます。最適化画像の複数のバージョンを同時に表示しながら最適化設定を変更できるので、画像を比較しながら最良の組み合わせを選択することができます。 透明部分とマットを指定したり、ディザの制御オプションを選択したりできます。また、ピクセル寸法を指定したり、倍率を指定したりして画像のサイズを変更することもできます。

「Web およびデバイス用に保存」コマンドを使用して最適化した画像ファイルを保存する場合、画像の HTML ファイルを生成するかどうかを選択できます。このファイルには、Web ブラウザーでの画像表示に必要な情報がすべて記述されます。

Photoshop の別名での保存およびイメージプロセッサー

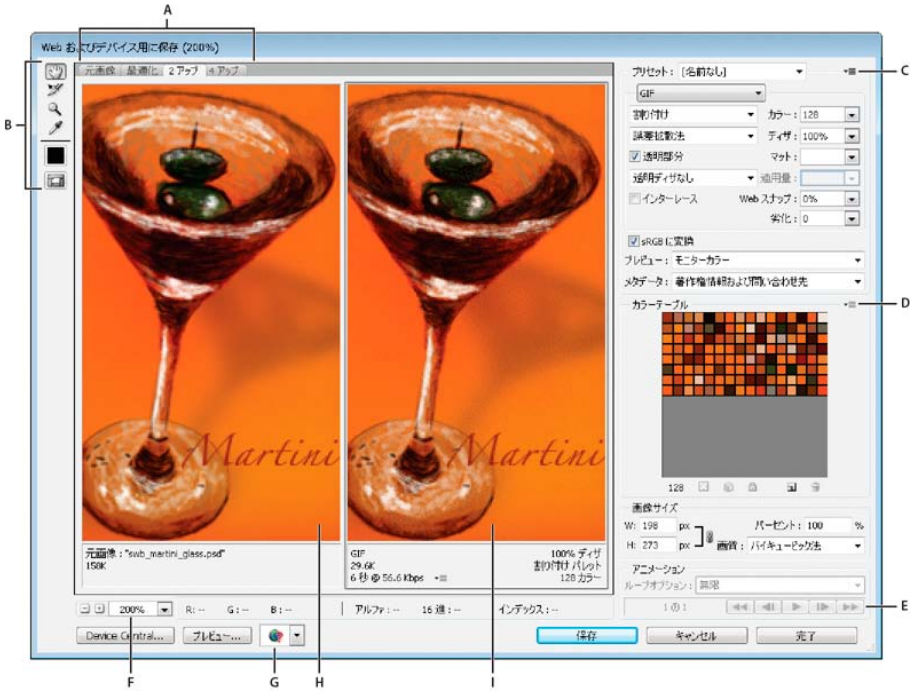
Photoshop では、「別名で保存」コマンドを使用して画像を GIF、JPEG、または PNG ファイルとして保存できます。ファイル形式によっては、画質、背景の透明度またはマット、カラー表示およびダウンロード方法を指定できます。 ただし、スライス、リンク、アニメーションなどの Web 機能をファイルに追加している場合、それらの機能は保存時に失われます。

また Photoshop のイメージプロセッサーを使用すると、フォルダーごと画像をコピーして JPEG 形式で保存できます。さらにイメージプロセッサーでは、サイズ変更および画像のカラープロファイルを Web の標準 sRGB に変換することもできます。

Web およびデバイス用に保存の概要

トップへ戻る

Web およびデバイス用に保存ダイアログボックス（ファイル／Web およびデバイス用に保存）を使用して、最適化オプションを選択し、最適化されたアートワークをプレビューします。



Web およびデバイス用に保存ダイアログボックス（Photoshop の場合）
A. 表示オプション **B.** ツールボックス **C.** 最適化ポップアップメニュー **D.** カラーテーブルポップアップメニュー **E.** アニメーションコントロール（Photoshop のみ） **F.** 「ズーム」テキストボックス **G.** ブラウザーでプレビューメニュー **H.** 元の画像 **I.** 最適化画像

ダイアログボックスでの画像のプレビュー

❖ 画像領域の上部にあるタブをクリックして、表示を切り替えます。
元画像 最適化する前の元の画像を表示します。
最適化 現在の最適化設定を適用して画像を表示します。
2 アップ 2 つのバージョンの画像を並べて表示します。
4 アップ 4 つのバージョンの画像を並べて表示します。

ダイアログボックス内の移動

Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでアートワーク全体が表示されない場合、手のひらツールを使用すれば他の領域も表示できます。表示を拡大または縮小するには、ズームツールを使用します。

- 手のひらツールを選択して（またはスペースバーを押しながら）、表示領域でドラッグして画像を上下左右に動かします。
- 拡大するには、ズームツール を選択してクリックします。縮小するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。

  ダイアログボックスの下部に拡大率を入力するか、リストから拡大率を選択することもできます。

最適化した画像の情報およびダウンロード時間の表示

Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスの各画像の下にある注釈領域には、最適化情報が表示されます。元画像の注釈は、ファイル名とファイルサイズを示します。 最適化画像の注釈には、現在の最適化オプション、最適化したファイルのサイズ、選択したモデム速度でダウンロードする場合の推定所要時間が表示されます。 モデム速度はプレビューポップアップメニューで選択できます。

トップへ戻る

様々な値での画像のガンマのプレビュー

コンピューターモニターのガンマ値は、Web ブラウザーでの画像の明暗に影響します。 Photoshop では、ガンマ値が異なるシステムで画像がどのように表示されるかをプレビューし、画像のガンマを調整できます。プレビューをアクティブにしても、最終的な画像の出力には影響しません。

❖ Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスのプレビューポップアップメニューを使用して、次のいずれかの操作を行います。
モニターカラー 画像のガンマを調整しません。「モニターカラー」は初期設定です。
以前の **Mac OS**（カラーマネジメントなし） Mac OS 10.5 以前で使用されている初期設定のガンマ 1.8 をシミュレートします。
Windows (カラーマネジメントなし） Windows と Mac OS 10.6 以降で使用されている初期設定のガンマ 2.2 をシミュレートします。
ドキュメントのプロファイルを使用 カラーマネジメントされたドキュメントに埋め込まれたカラープロファイルに一致するようにガンマを調整します。

トップへ戻る

Web 用の画像の最適化

1. ファイル／Web およびデバイス用に保存を選択します。
2. ダイアログボックス上部のタブをクリックして、「最適化」、「2 アップ」、「4 アップ」タブをクリックして、表示オプションを選択します。 「4 アップ」を選択する場合は、最適化するプレビューをクリックします。
3. （オプション）画像に複数のスライスが含まれる場合は、最適化するスライスを 1 つまたは複数指定します。
4. プリセットメニューから最適化の設定を選択するか、個々の最適化オプションを設定します。 使用可能なオプションは、選択したファイル形式によって異なります。
   4 アップモードで作業している場合は、最適化メニューから「表示の再生成」を選択して、最適化設定を変更した後に低画質バージョンの画像が自動的に生成されるようにします。
5. 画質とファイルサイズのバランスがとれるまで、最適化の設定を微調整します。 画像に複数のスライスが含まれる場合は、必ずすべてのスライスを最適化します。
   最適化したプレビューを元の画像に復元するには、プレビューを選択してプリセットメニューから「元画像」を選択します。
6. sRGB 以外のカラープロファイルが埋め込まれた画像を最適化する場合、Web 用に画像を保存する前に、画像の色を sRGB に変換する必要があります。 これによって、最適化された画像で表示されている色が、別の Web ブラウザーでも同じように表示されます。「sRGB に変換」オプションは初期設定で選択されています。
7. （Photoshop のみ）メタデータメニューから、最適化したファイルと共に保存するメタデータを選択します（ドキュメントのメタデータを表示または入力するには、ファイル／ファイル情報を選択します）。メタデータは JPEG ファイル形式でサポートされており、GIF および PNG ファイル形式で一部サポートされています。
   注意： 出力されるメタデータは Metadata Working Group の標準に従うので、JPEG のメタデータの一部は、XMP ではなく EXIF と IIM の形式で保存されます。
   なし メタデータは保存されません（JPEG ファイルの EXIF 著作権情報は除く）。ファイルサイズは最も小さくなります。

   著作権情報 著作権情報、著作権の使用条件、著作権のステータスおよび著作権情報の URL を保存します。

   著作権情報および問い合わせ先 すべての著作権情報に加えて、作成者、作成者の役職、電子メール、住所、都市、都道府県、郵便番号、国、電話番号、Web サイトの情報が保存されます。

   カメラ情報以外のすべて EXIF データを除く、カメラ設定に関するすべてのメタデータが保存されます。例えば、シャッタースピード、日時、焦点距離、露光量、露光量補正、測光方式、フラッシュの使用などが含まれます。

   すべて すべてのメタデータをファイルに保存します。
8. 「保存」をクリックします。
9. 最適化ファイルを別名で保存ダイアログボックスで、以下の操作を行って「保存」をクリックします。
   - ファイル名を入力し、ファイルの保存場所を選択します。
   - 「ファイルの種類」オプション（Windows）または「フォーマット」オプション（Mac OS）を選択し、保存するファイルの種類を、HTML ファイルと画像ファイル、画像ファイルのみ、HTML ファイルのみのいずれかで指定します。
   - （オプション）HTML ファイルと画像ファイルの出力オプションを設定します。
   - 画像に複数のスライスが含まれる場合は、「スライス」オプションからスライスの保存オプションとして、「すべてのスライス」、「すべてのユーザー定義スライス」または「選択したスライス」を選択します。

   最適化設定を最後に保存した設定に戻すには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら「初期化」をクリックします。 次回、Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスを開いたときに同じ設定を保つには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら「一時保存」をクリックします。

   Illustrator での Web 用ファイルの保存に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0063_jp を参照してください。

トップへ戻る

最適化プリセットの保存または削除

最適化設定に名前を付けて保存しておくと、その最適化設定を別の画像に適用することができます。 保存した設定は、事前に定義され、名前が付けられた設定と共にプリセットポップアップメニューに表示されます。 名前を付けた設定または定義済みの設定を編集した場合、プリセットポップアップメニューには「名前なし」と表示されます。

1. 目的の最適化オプションを設定し、最適化メニューから「設定を保存」を選択します。
2. 設定に名前を付け、適切なフォルダーに保存します。
   Photoshop （Windows XP）Document and Settings\[Username]\Application Data\Adobe\AdobePhotoshop CS5\Optimized Settings

   （Windows Vista）ユーザー\[Username]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Optimized Settings

   （Mac OS）ユーザー/[Username]/ライブラリ/Preferences/AdobePhotoshop CS5 Settings/Optimized Settings

   Illustrator （Windows XP）Document and Settings\[Username]\Application Data\Adobe\AdobeIllustrator CS5 Settings\[Language]\Web 用に保存\最適化

   （Windows Vista）ユーザー\[Username]\AppData\Roaming\Adobe\AdobeIllustrator CS5 Settings\[Language]\Web 用に保存\最適化

（Mac OS）ユーザー/[Username]/ライブラリ/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS5/[Language]/Web 用に保存/最適化

注意： 他の場所に設定を保存すると、プリセットポップアップメニューから使用できなくなります。

3. プリセットを削除するには、プリセットポップアップメニューからプリセットを選択し、最適化メニューから「設定の削除」を選択します。

トップへ戻る

Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでのスライスの使用

画像に複数のスライスが含まれている場合は、最適化するスライスを指定する必要があります。 スライスをリンクすることで、他のスライスに最適化の設定を適用することができます。 GIF 形式および PNG-8 形式でリンクされたスライスは、スライス間の継ぎ目が表示されないように、カラーパレットとディザパターンを共有します。

- すべてのスライスの表示と非表示を切り替えるには、「スライスの表示を切り替え」ボタン をクリックします。
- Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでスライスを選択するには、スライス選択ツール を選択し、スライスをクリックして選択します。複数のスライスを選択するには、Shift キーを押しながらクリックまたはドラッグします。
  注意： Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでは、選択されていないスライス領域は淡く表示されます。これは最終的な画像のカラーには影響しません。
- Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでスライスオプションを表示するには、スライス選択ツールを選択し、スライスをダブルクリックします。
- スライス同士をリンクするには、2 つ以上のスライスを選択して、最適化ポップアップメニュー （プリセットメニューの右）から「スライスのリンク」を選択します。リンクアイコン がリンクされたスライス上に表示されます。
- スライスのリンクを解除するには、スライスを選択し、最適化ポップアップメニューから「スライスのリンク解除」を選択します。
- 画像内のすべてのスライスのリンクを解除するには、最適化ポップアップメニューから「すべてのスライスのリンク解除」を選択します。

トップへ戻る

Web グラフィックの指定ファイルサイズへの圧縮

1. ファイル／Web およびデバイス用に保存を選択します。
2. Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスの上部にあるタブをクリックして、「最適化」、「2 アップ」、「4 アップ」のいずれかの表示オプションを選択します。「4 アップ」を選択した場合は、最適化するプレビューをクリックします。
3. （オプション）最適化するスライスと使用するファイル形式を選択します。
4. プリセットメニューの右側にある最適化メニューから「ファイルサイズの最適化」を選択します。
5. ファイルサイズを入力します。
6. 「最適化の方法」でいずれかのオプションを選択します。
   現在の設定 現在のファイル形式を使用します。

   GIF/JPEG を自動選択 画像の内容に応じて、最適な形式が自動的に選択されます。
7. スライスオプションを選択して、指定したファイルサイズを現在のスライスだけに適用するのか、画像内の各スライスに適用するのか、すべてのスライスの合計に適用するのかを指定します。 「OK」をクリックします。

トップへ戻る

最適化中のアートワークのサイズ変更

Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスで、画像サイズを特定のピクセル寸法に変更したり、元のサイズに対する特定の比率の寸法に変更したりできます。

1. Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスの「画像サイズ」タブをクリックします。
2. 必要に応じて次のオプションを設定します。
   縦横比を固定 現在の幅と高さの比率を固定します。

   品質 （Photoshop のみ）補間方法を指定します。 通常、画像サイズを縮小するときは「バイキュービック法（シャープ）」が適切です。

   アンチエイリアス （Illustrator のみ）アンチエイリアスを適用して、アートワークの輪郭線がギザギザになるのを防ぐことができます。

   アートボードサイズでクリップ （Illustrator のみ）アートワークのサイズをドキュメントのアートボード境界に合わせて切り抜きます。 アートボード境界の外側にあるアートワークは削除されます。
   注意： ファイル形式が SWF または SVG の場合、画像サイズパレットのオプションは設定できません。
3. 新しいサイズをピクセル単位で入力するか、画像のサイズ変更に使用する比率をパーセントで指定し、「適用」をクリックします。

トップへ戻る

Web グラフィックの CSS レイヤーの生成

Illustrator のアートワークのレイヤーを使用して、HTML ファイルに CSS レイヤーを作成できます。 CSS レイヤーは絶対位置で指定できるオブジェクトで、Web ページ内の他のオブジェクトと重ね合わせることができます。 CSS レイヤーの書き出しは、Web ページに動的な効果を与えるときに便利な機能です。

Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスのレイヤーパレットでは、アートワークの各最上位レイヤーを CSS レイヤーとして書き出すか、また書き出したレイヤーを非表示にするかどうかを指定できます。

1. Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスで、「レイヤー」タブをクリックします。
2. 「CSS レイヤーとして書き出し」を選択します。
3. レイヤーポップアップメニューからレイヤーを選択して、必要に応じて次のオプションを設定します。
   表示 CSS レイヤーが表示状態になるように HTML ファイルが作成されます。

   非表示 CSS レイヤーが非表示状態になるように HTML ファイルが作成されます。
   CSS レイヤーは GoLive レイヤーと同じです。 Adobe GoLive を使用すると、CSS レイヤーをアニメーション化し、組み込みの JavaScript アクションを使用してインタラクティブな効果を出すことができます。

トップへ戻る

Web ブラウザーでの最適化された画像のプレビュー

最適化した画像は、システムにインストールされているすべての Web ブラウザーで、Web およびデバイス用に保存ダイアログボックス（ファイル／Web およびデバイス用に保存）からプレビューできます。ブラウザーでプレビューすると、画像ファイルの種類、ピクセルサイズ、ファイルサイズ、圧縮指定、その他の HTML 情報に関するキャプション付きで画像が表示されます。

- 初期設定の Web ブラウザーで画像をプレビューするには、Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスの下部にあるブラウザーアイコンをクリックします。
- 別のブラウザーを選択するには、ブラウザーアイコンの横にあるブラウザーポップアップメニューで「その他」を選択します。
- ブラウザーポップアップメニューに対するブラウザーの追加、編集、削除を行うには、ブラウザーポップアップメニューで「リストの編集」を選択します。 ブラウザーダイアログボックスにコンピューター上のすべてのブラウザーが表示され、ここで画像をプレビューする初期設定のブラウザーを設定できます。

トップへ戻る

電子メールへのファイルの保存

1. ファイル／Web およびデバイス用に保存を選択します。
2. Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスの「最適化」タブをクリックします。
3. プリセットメニューから「JPEG 低」を選択します。
4. 「画像サイズ」で、「W」ボックスと「H」ボックスの右にあるチェーンリンクアイコンをクリックして画像の縦横比を固定してから、幅を入力します。

   電子メールには 400 ピクセルが適切なサイズです。 送信先のインターネット接続速度が低い場合は、もっと小さなサイズを使用してください。
5. 「保存」をクリックします。ファイル名とファイルの保存場所を入力します。 「ファイルの種類」オプション（Windows）または「フォーマット」オプション（Mac OS）に「画像のみ」が選択されていることを確認します。 もう一度「保存」をクリックします。

   これで、ファイルを電子メールで送付できます。 一部の電子メールプログラムでは、メッセージの本文にファイルをドラッグすることができます。 その他のプログラムでは、「添付」や「挿入」コマンドを使用します。

関連項目

Illustrator での Web 用の保存のビデオ

(cc) BY-NC-SA

|

Web グラフィックの出力設定

出力オプションの設定
HTML 出力オプション
スライス出力オプション
背景の出力設定
ファイルの保存の出力設定
タイトルと著作権情報を画像に含める

出力オプションの設定

トップへ戻る

出力設定によって、最適化した画像を保存するときの HTML ファイルの書式設定方法、ファイルおよびスライスの名前の付け方、背景画像の扱い方を制御します。 これらのオプションは出力設定ダイアログボックスで設定します。

出力設定を保存して別のファイルに適用することができます。

1. 出力設定ダイアログボックスを表示するには、次のいずれかの操作を行います。
   - 最適化した画像を保存する場合は、最適化ファイルを保存ダイアログボックスまたは最適化ファイルを別名で保存ダイアログボックスの設定ポップアップメニューから「その他」を選択します。
   - Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスの最適化ポップアップメニュー（プリセットメニューの右）から「出力設定の編集」を選択します。
2. （オプション）既定の出力オプションを表示するには、設定ポップアップメニューからオプションを選択します。
3. 必要に応じて、各オプションセットを編集します。 別のオプションセットに切り替えるには、設定メニューの下のポップアップメニューからオプションセットを選択します。 「次へ」をクリックするとメニューリストに次のセットが表示され、「前へ」をクリックすると前のセットが表示されます。
4. （オプション）出力オプションを保存するには、オプションを設定して「保存」をクリックします。 ファイル名を入力してファイルの保存場所を選択し、「保存」をクリックします。

   出力設定は任意の場所に保存できます。 ただし、ファイルを Photoshop フォルダーにある最適化設定フォルダーか、Adobe Illustrator フォルダーの Web 用に保存フォルダー内の出力設定フォルダーに保存した場合、設定ポップアップメニューに表示されます。
5. （オプション）出力設定を読み込むには、「読み込み」をクリックし、ファイルを選択して「開く」をクリックします。

HTML 出力オプション

トップへ戻る

HTML セットには次のオプションを設定できます。

XHTML の出力 書き出し時に XHTML 標準に準拠した Web ページを作成します。 「XHTML の出力」を選択すると、XHTML 標準と矛盾する他の出力オプションは使用できなくなります。 このオプションを選択すると、「タグの書式」および「属性の書式」オプションが自動的に設定されます。

タグの書式 タグ名の大文字、小文字による表記方法を指定します。

属性の書式 属性での大文字と小文字の使い方を指定します。

インデント コード行をインデントする方法を指定します。オーサリングアプリケーションのタブ設定を使用するか、指定した個数のスペースを使用するか、またはインデントを行わないかを選択します。

改行コード 改行コードの互換性を確保するため、使用するプラットフォームを指定します。

エンコーディング Web ページ用の初期設定の文字エンコーディングを指定します（このオプションは Illustrator だけで使用できます。Photoshop では常に UTF-8 エンコーディングを使用します）。

コメントを含める 説明のコメントを HTML コードに追加します。

常に **Alt** 属性を追加する 一般的な Web アクセス標準に準拠するよう IMG 要素に ALT 属性を追加します。

常に属性に引用符を付ける タグ属性を常に引用符で囲みます。 旧式のブラウザーや厳密な HTML 標準に準拠するには、属性に引用符を使用することが必須です。 ただし、常に属性の値を引用符で囲むことはお勧めできません。 このオプションの選択を解除している場合は、必要に応じて引用符が使用され、ほとんどのブラウザーに対応できます。

すべてのタグを閉じる XHTML に準拠するようファイル内のすべての HTML 要素に終了タグを追加します。

Body タグにマージンゼロの属性を含める ブラウザーウィンドウ内の初期設定の余白を削除します。 値が 0 に設定された marginwidth タグ、marginheight タグ、leftmargin タグおよび topmargin タグを Body タグに追加します。

トップへ戻る

スライス出力オプション

スライスセットには次のオプションを設定できます。

テーブルを生成 カスケーディングスタイルシートではなく、HTML テーブルを使用してスライスを配置します。
空のセル 空のスライスをテーブルセルに変換する方法を指定します。 IMG タグで指定されている幅と高さの 1 ピクセル GIF を使用するには、「GIF, IMG W&H」を選択します。 TD タグで指定されている幅と高さの 1 ピクセル GIF を使用するには、「GIF, TD W&H」を選択します。 テーブルデータにセル内で折り返さない属性を使用して、TD タグで指定されている幅と高さを使用するには、「NoWrap, TD W&H」を選択します。
TD W&H テーブルデータの幅および高さの属性を追加するかどうかを指定します。「必ず追加」、「追加しない」または「自動」（推奨設定）があります。
スペーサーのセル 生成されたテーブルの周囲に空のセルスペーサーの行と列を追加するかどうかを指定します。「自動」、「自動（下）」（推奨設定）、「必ず追加」、「必ず追加（下）」、「追加しない」のいずれかを選択します。 スライスが整列していないテーブルレイアウトの場合、セルスペーサーを追加することで、一部のブラウザーで発生するテーブルの分割を防止できます。
CSS を生成 HTML テーブルではなく、カスケーディングスタイルシートを生成します。
参照先 CSS を使用する場合に HTML ファイルでスライスの位置の参照方法を指定します。

ID 単位　一意の ID で参照されるスタイルを使用して各スライスを配置します。
インライン　ブロックオブジェクトである <DIV> タグの宣言にスタイル要素を含めます。
クラス単位　一意の ID で参照されるクラスを使用して各スライスを配置します。

スライス名の初期設定 ポップアップメニューからオブジェクトを選択するか、またはテキストをフィールドに入力して、スライス名を初期設定します。 選択できるオブジェクトには、ドキュメント名、スライスという単語、スライスまたはロールオーバーステートを示す番号または文字、スライスの作成日、句読点、または「なし」があります。

トップへ戻る

背景の出力設定

出力設定ダイアログボックスでは、次の背景オプションを設定できます。

ドキュメントの表示形式（**Photoshop**）、または表示形式（**Illustrator**） Web ページで現在の画像の背景に画像または単一色を表示するには、「画像」を選択します。 Web ページで最適化した画像をタイル形式の背景として表示するには、「背景」を選択します。
背景画像 画像ファイルの場所を入力するか、「選択」をクリックして画像を選択します。 指定したファイルが Web ページ上の最適化画像の背景画像としてタイル形式で表示されます。
カラー カラーボックスをクリックし、カラーピッカーを使用して背景カラーを選択します。または、ポップアップメニューでオプションを選択します。

トップへ戻る

ファイルの保存の出力設定

出力設定ダイアログボックスでは、次のファイルの保存オプションを設定できます。

ファイルの名前 ポップアップメニューでオブジェクトを選択するか、ボックスにテキストを入力して、すべてのファイルで使用するベースファイル名を作成します。 オブジェクトには、ファイルの名前、スライス名、ロールオーバーステート、トリガー名、ファイル作成日、スライス番号、区切り記号、ファイル拡張子があります。 オプションによっては、ファイルにスライスまたはロールオーバーステートが含まれている場合にだけ意味を持つものがあります。
これらのテキストボックスでは、ファイル名の各部の順序と書式を変更できます（例えば、ロールオーバーステートを正式な用語ではなく短縮形で表すことができます）。

ファイル名の互換性 Windows（長いファイル名が可能）、Mac OS、UNIX でファイル名の互換性を持たせるものを選択します。
画像をフォルダーに保存 最適化した画像を保存するフォルダーを指定します（ドキュメントにスライスが複数含まれている場合にだけ使用可能です）。
保存時に背景画像をコピー 背景の環境設定で指定された背景画像を保存します。

トップへ戻る

タイトルと著作権情報を画像に含める

ファイル情報ダイアログボックスに情報を入力することで、Web ページにタイトルおよび著作権情報を追加できます。画像が HTML ファイルと共に書き出されると、Web ブラウザーのタイトルバーにタイトル情報が表示されます。 著作権情報は、ブラウザーには表示されませんが、HTML ファイルにコメントとして追加され、画像ファイルにはメタデータとして追加されます。

1. ファイル／ ファイル情報を選択します。
2. Web ブラウザーのタイトルバーに表示するタイトルは、ファイル情報ダイアログボックスの「説明」セクションの「ドキュメントタイトル」テキストボックスに入力します。
3. 著作権情報は、ファイル情報ダイアログボックスの「説明」セクションの「著作権情報」テキストボックスに入力します。
4. 「OK」をクリックします。

(cc) BY-NC-SA

Web グラフィックの最適化オプション

Web グラフィック形式
JPEG 最適化オプション
GIF および PNG-8 最適化オプション
GIF 画像と PNG 画像の透明度の最適化
最適化したスライスに対するカラーテーブルの表示
GIF および PNG-8 画像のカラーテーブルのカスタマイズ
PNG-24 最適化オプション
WBMP 最適化オプション
SWF 最適化オプション（Illustrator）
SVG 最適化オプション（Illustrator）

トップへ戻る

Web グラフィック形式

Web グラフィック形式は、ビットマップ（ラスター）とベクトルのどちらにもできます。 ビットマップ形式（GIF、JPEG、PNG、および WBMP）は、解像度に依存します。したがって、ビットマップ画像の寸法や画質は、モニターの解像度によって変化します。ベクトル形式（SVG および SWF）は解像度に依存せず、画質を損なうことなく拡大 / 縮小できます。ベクトル形式には、ラスターデータも含めることができます。Adobe Illustrator では、Web およびデバイス用に保存から SVG および SWF に書き出せます。

トップへ戻る

JPEG 最適化オプション

JPEG は、写真のような連続階調画像を圧縮するときの標準形式です。 画像を JPEG 形式として最適化する場合は、データを選択的に破棄する劣化圧縮が使用されます。

注意： ファイルを JPEG 形式で保存すると画像データが失われるので、さらにファイルを編集したり、その他の JPEG バージョンを作成したりする場合は、元の形式（Photoshop .PSD など）にソースファイルを保存しておくことをお勧めします。

JPEG 用の最適化設定（Photoshop の場合）
A. ファイル形式メニュー **B.** 画質メニュー **C.** 最適化ポップアップメニュー

品質 圧縮のレベルを決定します。 画質設定値を高くするほど、圧縮アルゴリズムは多くのディテール情報を保持します。 ただし、画質設定を高くするほど、ファイルサイズは大きくなります。 様々な画質設定で最適化した画像を表示してみて、画質とファイルサイズのバランスが最適になる設定値を決定します。

最適化 ファイルサイズがわずかに小さくなる拡張 JPEG を作成します。 最大限のファイル圧縮を行うには、最適化された JPEG 形式が適していますが、古いブラウザーにはこの形式をサポートしないものもあります。

プログレッシブ 画像を Web ブラウザーで徐々に表示します。 画像を一連のオーバーレイとして表示するので、画像が完全にダウンロードされるまでの間、その画像を低解像度で見ることができます。 「プログレッシブ」オプションを使用するには、「最適化」を指定する必要があります。

注意： プログレッシブ JPEG 画像を表示するには大量の RAM が必要になります。Web ブラウザーによっては、プログレッシブ JPEG 画像を表示できない場合もあります。

ぼかし 画像に適用するぼかしの程度を指定します。 このオプションは、ぼかし（ガウス）フィルターと同じ効果を適用し、ファイルの圧縮率を高くしてサイズの小さいファイルを生成できるようにします。0.1 ～ 0.5 の設定値をお勧めします。

カラープロファイルの埋め込み（**Photoshop**）または **ICC** プロファイルを埋め込み（**Illustrator**） 最適化されたファイルでカラープロファイルを保持します。一部のブラウザーでは、カラープロファイルがカラー補正に使用されます。

マット 元画像で透明なピクセルを塗りつぶすカラーを指定します。 マットオプションのカラーボックスをクリックしてカラーピッカーでカラーを選択するか、マットメニューからオプションを選択します。オプションは、「スポイトツールカラー」（スポイトツールカラーボックスの色を使用する場合）、「描画色」、「背景色」、「白」、「黒」または「その他」（カラーピッカーを使用する場合）です。

注意： 「描画色」オプションと「背景色」オプションは、Photoshop でのみ使用できます。

元画像で完全に透明なピクセルは、選択したカラーで塗りつぶされます。元画像で部分的に透明なピクセルは、選択したカラーでブレンドされます。

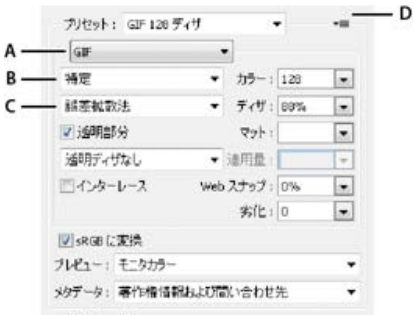
トップへ戻る

GIF および PNG-8 最適化オプション

GIF は、均一色でディテールが鮮明な、線画やロゴおよび文字を使用したイラストを圧縮するときの標準形式です。 PNG-8 形式は、GIF 形式と同様にディテールの鮮明さを保持したまま単一色の領域を効率よく圧縮します。

PNG-8 および GIF ファイルは 8 ビットカラーをサポートしているので、最高 256 色まで表示することができます。 使用する色を判断するプロセスはインデックス定義と呼ばれるので、GIF 形式や PNG-8 形式の画像はインデックスカラー画像と呼ばれることがあります。画像をインデックスカラーに変換するには、カラールックアップテーブルを作成し、画像内の色を格納およびインデックス化します。元画像のカラーがカラールックアップテーブルに含まれない場合は、テーブル内の最も近いカラーを選択するか、利用可能なカラーを組み合わせてそのカラーをシミュレートします。

以下のオプションに加えて、画像のカラーテーブルでカラーの数を調整することもできます。 **string not required**GIF および PNG-8 画像のカラーテーブルのカスタマイズを参照してください。



GIF 用の最適化設定（Photoshop の場合）
A. ファイル形式メニュー **B.** 減色アルゴリズムメニュー **C.** ディザアルゴリズムメニュー **D.** 最適化ポップアップメニュー

劣化（**GIF** のみ） 選択的にデータを破棄することによりファイルサイズを小さくします。 劣化の設定を高くするほど、破棄されるデータが多くなります。 画質を低下させずに劣化を行うには、この値を 5 ～ 10（場合によっては 50 まで）に設定します。 「劣化」オプションを使用すると、ファイルサイズを 5 ～ 40 %小さくすることができます。
注意： 「劣化」オプションは、「インターレース」オプションまたはディザアルゴリズムの「ノイズ」または「パターン」と共に使用することはできません。
減色方法とカラー カラールックアップテーブルの生成方法と、カラールックアップテーブルに必要なカラー数を指定します。 次のいずれかの減色方法を選択できます。

知覚的 肉眼で見たときに知覚度が高いカラーを優先して、カスタムカラーテーブルを作成します。
特定 知覚カラーテーブルとよく似ていますが、カラーの範囲を広くすることと、Web カラーの保全を主体にしています。 一般に、このカラーテーブルは、最もカラーの保全性に優れています。 「特定」が初期設定です。
割り付け 画像で最も多く使用されているスペクトルからカラーをサンプルすることによって、カスタムカラーテーブルが作成されます。 例えば、グリーンとブルーだけが使用されている画像からは、グリーンとブルーが主体のカラーテーブルが作成されます。 多くの画像は、スペクトルの特定領域のカラーを集中的に使用しています。
制限（**Web**） Windows や Mac OS の 8 ビット（256 色）パレットに共通する、標準の 216 色を使用したカラーテーブルが使用されます。 このオプションを選択すると、8 ビットカラーを使用して画像を表示するときに、カラーにブラウザーディザが適用されません （このパレットは、Web セーフパレットとも呼ばれます）。 Web セーフパレットを使用すると、作成されるファイルのサイズが大きくなるため、ブラウザーでディザ処理が行われないことを優先する場合にだけ使用してください。
カスタム ユーザーが作成または変更したカラーパレットを使用します。 既存の GIF または PNG-8 ファイルを開くと、そのファイルにはカスタムカラーパレットが使用されます。
Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスのカラーテーブルパレットを使用して、カラールックアップテーブルをカスタマイズします。
モノクロ **2** 階調、グレースケール、**Mac OS**、**Windows** 設定済みのカラーパレットを使用します。

ディザ方法とディザ アプリケーションのディザ処理の方法と度合いを決定します。 ディザとは、コンピューターのカラー表示システムで使用できないカラーをシミュレートする方法です。 ここに高い値を指定すると、画像のカラー数が増えるのでディテールは鮮明になりますが、ファイルサイズは大きくなります。 最適な圧縮を行うためには、必要な色の詳細を再現するのに十分な最小のパーセンテージを使用します。 主として単一色が使用されている画像は、ディザをなしに設定するとよい結果が得られます。 連続階調カラー（特にカラーグラデーション）が使用されている画像は、カラーバンドの発生を回避するためにディザが必要です。

ディザが 0 %の GIF 画像（左）、100 %の GIF 画像（右）

次のいずれかのディザ方法を選択できます。

誤差拡散法　一般にパターンディザよりも目立ちにくいランダムパターンが適用されます。 ディザ効果は、隣接ピクセル上で拡散されます。

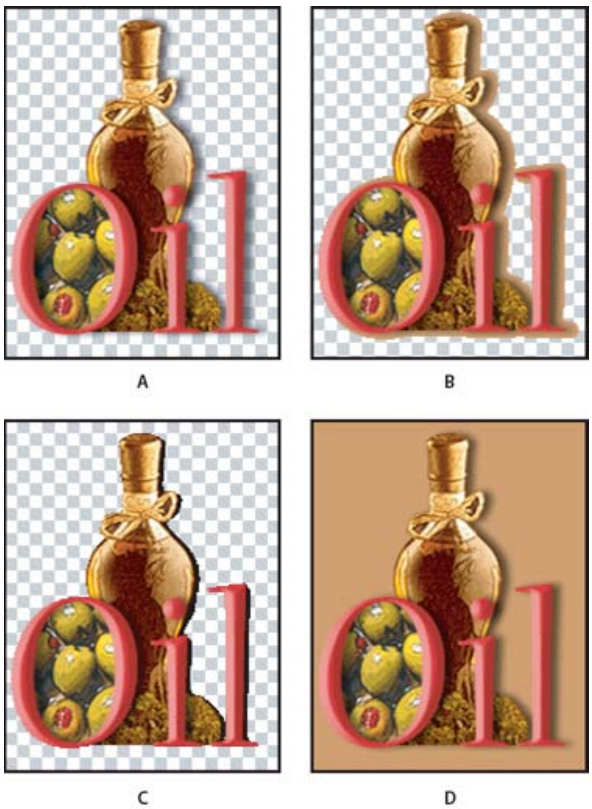
パターン　ハーフトーンに似た正方形のパターンを使用して、カラーテーブルにないすべてのカラーを適用します。

ノイズ　誤差拡散ディザと同様のランダムパターンが適用されますが、パターンが隣接ピクセル上に拡散することはありません。 「ノイズ」の場合は、カラーの継ぎ目ができません。

透明とマット 画像の透明ピクセルの最適化方法を指定します。

- 完全に透明なピクセルを透明にして、半透明なピクセルをカラーとブレンドするには、「透明部分」を選択して、マットカラーを選択します。
- 完全に透明なピクセルをカラーで塗りつぶし、半透明なピクセルを同じカラーにブレンドするには、マットカラーを選択し、「透明部分」を選択解除します。
- マットカラーを選択するには、マットオプションのカラーボックスをクリックして、カラーピッカーでカラーを選択します。または、マットメニューでオプションを選択します。オプションには、「スポイトツールカラー」（スポイトツールカラーボックスのカラーを使用する）、「描画色」、「背景色」、「白」、「黒」、「その他」（カラーピッカーを使用する）があります。

注意：　「描画色」オプションと「背景色」オプションは、Photoshop でのみ使用できます。



透明部分とマットの例

A. 元の画像　**B.** 透明部分を選択して、マットカラーを指定　**C.** 透明部分を選択して、マットの指定はなし　**D.** 透明部分の選択は解除して、マットカラーを選択

透明ディザ 「透明部分」オプションが選択されている場合、半透明なピクセルのディザ方法を選択することができます。

- 「透明ディザなし」を選択すると、画像内の半透明なピクセルにディザは適用されません。
- 「誤差拡散法透明ディザ」を選択すると、一般にパターンディザより自然なランダムパターンが適用されます。ディザ効果は、隣接ピクセル上で拡散されます。 このアルゴリズムを選択した場合は、ディザのパーセント値を指定して画像に適用するディザの度合いを制御します。
- 「パターン透明ディザ」を選択すると、半透明なピクセルに対してハーフトーンに似た正方形のパターンが適用されます。
- 「ノイズ透明ディザ」を選択すると、誤差拡散法と同様のランダムパターンが適用されますが、パターンが隣接ピクセル上に拡散することはありません。 ノイズディザでは、継ぎ目が発生することはありません。

パターン透明ディザの例（左）と Web ページの背景に適用した例（右）

インターレース ファイルが完全にダウンロードされるまでの間、画像が低解像度でブラウザーに表示されます。 インターレース機能によって、ユーザーはダウンロード時間を短く感じ、処理が進行中であることを確認できます。 ただし、インターレースを行うと、ファイルサイズは大きくなります。

Web スナップ Web パレット内の最も近いカラーにシフトし、ブラウザーによる表示でカラーにディザが発生しないようにするための許容レベルを指定します。 高い値を指定するほど、シフトするカラー数が多くなります。

GIF 画像と PNG 画像の透明度の最適化

トップへ戻る

透明を使用すると、四角形ではない Web 用画像を作成できます。透明な背景は、画像内の透明ピクセルを保持します。このため、画像の透明部分を透かして Web ページの背景が表示されます。背景マットは、Web ページの背景に一致するマットカラーで透明ピクセルを塗りつぶして、透明な背景をシミュレートします。背景のマット設定は、Web ページの背景が単色で、その色が正確にわかっている場合に最も効果を発揮します。

Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスで透明オプションとマットオプションを使用して、GIF 画像と PNG 画像の透明ピクセルの最適化方法を指定します。

- （GIF および PNG-8）完全に透明なピクセルを透明にし、半透明なピクセルをカラーとブレンドするには、「透明部分」を選択して、マットカラーを選びます。
- 完全に透明なピクセルをカラーで塗りつぶし、半透明なピクセルを同じカラーにブレンドするには、マットカラーを選択し、「透明部分」を選択解除します。
- （GIF および PNG-8）透明度が 50 %より大きいピクセルを完全に透明にし、透明度が 50 %以下のピクセルを完全に不透明にするには、「透明部分」を選択して、マットポップアップメニューで「なし」を選択します。
- （PNG-24）透明度が複数レベル（256 レベルまで）の画像を保存するには、「透明度」を選択します。 複数レベルの透明度を使用すると画像を背景色とブレンドできるので、マットオプションは使用できません。
  注意： PNG-24 の透明度をサポートしないブラウザーでは、透明なピクセルはグレーなどの初期設定の背景色と対照をなす色で表示されます。

マットカラーを選択するには、マットオプションのカラーボックスをクリックして、カラーピッカーでカラーを選択します。 または、マットメニューでオプションを選択します。オプションには、「スポイトツールカラー」（スポイトツールカラーボックスのカラーを使用する）、「描画色」、「背景色」、「白」、「黒」、「その他」（カラーピッカーを使用する）があります。

注意： 「描画色」オプションと「背景色」オプションは、Photoshop でのみ使用できます。

最適化したスライスに対するカラーテーブルの表示

トップへ戻る

スライスに対するカラーテーブルは、Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスのカラーテーブルパネルに表示されます。

❖ GIF または PNG-8 形式で最適化されたスライスを選択します。 選択したスライスに対するカラーテーブルは、Web およびデバイス用に保存カラーテーブルに表示されます。
画像に複数のスライスが存在する場合は、スライス間でカラーテーブル内のカラーが異なる場合があります（この状態を回避するには、先にスライス同士をリンクしておきます）。 カラーテーブルが相互に異なるスライスを選択すると、カラーテーブルが空白になり、ステータスバーに「混在」というメッセージが表示されます。

GIF および PNG-8 画像のカラーテーブルのカスタマイズ

トップへ戻る

Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスのカラーテーブルを使用すると、最適化された GIF 画像と PNG-8 画像のカラーをカスタマイズできます。多くの場合、カラーの数を減らすと、画質を維持しながら画像のファイルサイズを小さくすることができます。

カラーテーブル内のカラーを追加および削除したり、選択したカラーを Web セーフカラーに変換したりできます。必要なカラーをロックして、パレットからカラーが削除されないようにすることもできます。

カラーテーブルの表示

カラーテーブルパレットメニューから並べ替え順序を選択します。

- 「並べ替え解除」を選択すると、元の並べ替え順序が復元されます。
- 「色相で並べ替え」を選択すると、標準カラーホイール上の位置（0 ～ 360 度の範囲で表現）に基づいて並べ替えられます。中間色には色相 0 が割り当てられ、レッドと同じ場所に位置します。
- 「輝度で並べ替え」を選択すると、カラーの輝度または明るさに基づいて並べ替えられます。
- 「使用頻度で並べ替え」を選択すると、画像内のカラーの出現頻度に基づいて並べ替えられます。

カラーテーブルへの新しいカラーの追加

カラーテーブルを構築したときに除外したカラーを追加できます。 ダイナミックテーブルにカラーを追加すると、新しいカラーに最も近いカラーがパレット内で置き換えられます。 固定テーブルまたはカスタムテーブルにカラーを追加すると、そのカラーがパレットに追加されます。

1. 現在カラーテーブルでカラーを選択している場合は、カラーテーブルパレットメニューから「すべてのカラー変更を解除」を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行って、カラーを選択します。
   - Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでスポイトツールカラーボックスをクリックし、カラーピッカーからカラーを選択します。
   - Web およびデバイス用に保存ダイアログボックスでスポイトツールを選択し、画像をクリックします。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - カラーテーブルで、新規カラーボタン をクリックします。
   - カラーテーブルパレットメニューから「新規カラー」を選択します。
   - カラーテーブルパレットにカスタムカラーを追加するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら新規カラー追加の操作を行います。

     新しいカラーがカラーテーブルに表示され、そのカラーがロックされていることを示す白い四角形が右下隅に表示されます。 カラーテーブルがダイナミックな場合、元のカラーが左上に表示され、新しいカラーが左下に表示されます。

カラーテーブルでのカラーの選択

カラーテーブルに、選択したカラーを囲む白い境界線が表示されます。

- カラーを選択するには、カラーテーブル内のカラーをクリックします。
- カラーテーブル内の複数のカラーを選択するには、Shift キーを押しながら別のカラーをクリックします。 最初に選択したカラーと 2 番目に選択したカラーの間の行にあるカラーがすべて選択されます。 隣接しない複数のカラーを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら各カラーをクリックします。 カラーテーブルパレットメニューにもカラーを選択するためのコマンドがあります。
- プレビュー画像でカラーを選択するには、Web およびデバイス用に保存のスポイトツールで、プレビューをクリックします。別のカラーをさらに選択するには、Shift キーを押しながらカラーをクリックします。
- すべてのカラーの選択を解除するには、カラーテーブルパレットメニューから「すべてのカラーの選択を解除」を選択します。

カラーのシフト

カラーテーブルで選択したカラーは、任意の別の RGB カラー値に変更できます。 最適化画像を再生成すると、選択したカラーが画像内で存在するすべての個所で、選択したカラーが新しいカラーに変更されます。

1. カラーテーブル内のカラーをダブルクリックして、初期設定のカラーピッカーを表示します。
2. カラーを選択します。

   スウォッチの左上に元のカラーが表示され、右下に新しいカラーが表示されます。 スウォッチの右下にある小さい四角形は、そのカラーがロックされていることを示しています。 Web セーフカラーにシフトすると、スウォッチの中央に白い菱形が表示されます。
3. シフトしたカラーを元のカラーに戻すには、次のいずれかの操作を行います。
   - シフトしたカラーのスウォッチをダブルクリックします。 元のカラーがカラーピッカーで選択されます。 「OK」をクリックしてカラーを元に戻します。
   - カラーテーブルでシフトしたカラーを Web シフトしたカラーも含めてすべて元に戻すには、カラーテーブルパレットメニューから「すべてのカラー変更を解除」を選択します。

Web パレット内で最も近いカラーへのシフト

ブラウザーによる表示でカラーにディザが発生しないようにするには、各カラーを Web パレット内の最も近いカラーにシフトします。 これにより、256 色だけしか表示できない Windows または Mac OS のオペレーティングシステム上で画像をブラウザーに表示しても、ディザが起こりません。

1. 最適化した画像またはカラーテーブルからカラーを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。

- カラーテーブルパレットで、選択カラーを Web パレットにシフト / シフト解除ボタン をクリックします。
- カラーパレットメニューから「選択カラーを Web パレットにシフト / シフト解除」を選択します。スウォッチの左上に元のカラーが表示され、右下に新しいカラーが表示されます。スウォッチの中央にある小さな白い菱形 は、カラーが Web セーフカラーであることを示しています。スウォッチの右下にある小さな四角形は、カラーがロックされていることを示しています。

3. シフトに許容レベルを設定するには、「Web スナップ」に値を入力します。 高い値を指定するほど、シフトするカラー数が多くなります。
4. Web シフトした色を元に戻すには、次のいずれかの操作を行います。
   - Web シフトしたカラーをカラーテーブルで選択し、カラーテーブルパレットで、選択カラーを Web パレットにシフト / シフト解除ボタン をクリックします。
   - カラーテーブル内の Web シフトしたカラーすべてを元に戻すには、カラーテーブルパレットメニューから「すべてのカラー変更を解除」を選択します。

カラーの透明部分へのマップ

既存のカラーを透明部分にマッピングすることで、最適化した画像に透明部分を追加することができます。

1. 最適化した画像またはカラーテーブルからカラーを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - カラーテーブルパレットで、選択カラーを透明にマップボタン をクリックします。
   - カラーテーブルパレットメニューから「選択カラーを透明にマップ / マップ解除」を選択します。

     マップした各カラーの右下に透明グリッド が表示されます。スウォッチの右下にある小さい四角形は、そのカラーがロックされていることを示しています。
3. 透明を元の色に戻すには、次のいずれかの操作を行います。
   - 元に戻すカラーを選択し、透明にマップボタン をクリックするか、カラーテーブルパレットメニューから「選択カラーを透明にマップ / マップ解除」を選択します。
   - すべての透明にマップされたカラーを元に戻すには、「すべての透明カラーをマップ解除」を選択します。

カラーのロックまたはロック解除

カラーテーブルで選択したカラーをロックすると、カラー数を減らしたときにカラーが削除されたり、アプリケーションでディザが発生したりするのを防止できます。

注意： カラーをロックしても、ブラウザーで発生するディザは防止できません。

1. カラーテーブルでカラーを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行って、カラーをロックします。
   - ロックボタン をクリックします。
   - カラーテーブルパレットメニューから「選択カラーをロック / ロック解除」を選択します。

   ロックされた各カラーの右下隅に、白い四角形 が表示されます。
3. 次のいずれかの操作を行って、カラーのロックを解除します。
   - ロックボタン をクリックします。
   - カラーテーブルパレットメニューから「選択カラーをロック / ロック解除」を選択します。

   スウォッチから白い四角形が消えます。

選択したカラーの削除

選択したカラーをカラーテーブルから削除して、画像ファイルのサイズを小さくすることができます。 カラーを削除すると、最適化した画像のうちそのカラーが含まれていた領域が、パレットに残っている最も近いカラーで再描画されます。

カラーを削除すると、カラーテーブルは自動的にカスタムパレットに変わります。 これは、割り付けパレット、知覚的パレットまたは特定パレットのままだと、画像を再度最適化する際に、削除したカラーがパレットに戻されてしまうからです。カスタムパレットでは画像を再度最適化しても変更されません。

1. カラーテーブルでカラーを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行って、カラーを削除します。
   - 削除アイコン をクリックします。
   - カラーテーブルパレットメニューから「カラーを削除」を選択します。

カラーテーブルの保存

最適化した画像からカラーテーブルを保存すると、そのカラーテーブルを別の画像で使用したり、別のアプリケーションで作成したカラーテーブルを読み込んだりできます。 新しいカラーテーブルを画像に読み込むと、新しいカラーテーブル内のカラーを反映して、最適化した画像内のカラーが変更されます。

1. カラーテーブルパレットメニューから「カラーテーブルを保存」を選択します。
2. カラーテーブルに名前を付け、保存先を選択します。 初期設定では、カラーテーブルファイルの拡張子として .act（Adobe Color Table の略）が付けられます。

   GIF 画像または PNG 画像の最適化オプションを選択するときにこのカラーテーブルを使用できるようにするには、Photoshop フォルダーにある最適化カラーフォルダーにカラーテーブルを保存します。
3. 「保存」をクリックします。
   重要： テーブルを再び読み込むと、すべてのシフトしたカラーが左上と右下の分割表示がない完全なスウォッチとして表示され、ロックが解除されます。

カラーテーブルの読み込み

1. カラーテーブルパレットメニューから「カラーテーブルを読み込む」を選択します。
2. 読み込むカラーテーブルが格納されているファイル、つまり Adobe カラーテーブルファイル（.act）、Adobe スウォッチファイル（.aco）または GIF ファイル（ファイルに埋め込まれたカラーテーブルを読み込む場合）を選択表示します。
3. 「開く」をクリックします。

トップへ戻る

PNG-24 最適化オプション

PNG-24 形式は連続階調の画像の圧縮に適しています。ただし、ファイルサイズは JPEG 形式に比べてかなり大きくなります。 PNG-24 形式を使用する利点は、画像内に 256 レベルの透明度を持たせることができることです。

透明とマット 画像内の透明ピクセルを最適化する方法を決定します。 **string not required**GIF 画像と PNG 画像の透明度の最適化を参照してください。
インターレース ファイルが完全にダウンロードされるまでの間、画像が低解像度でブラウザーに表示されます。 インターレース機能によって、ユーザーはダウンロード時間を短く感じ、処理が進行中であることを確認できます。 ただし、インターレースを行うと、ファイルサイズは大きくなります。

トップへ戻る

WBMP 最適化オプション

WBMP 形式は、携帯電話などのモバイル機器向けの画像を最適化するための標準ファイル形式です。 WBMP は 1 ビットカラーをサポートしています。つまり、WBMP 画像には白黒のピクセルだけが含まれます。

ディザのアルゴリズムと割合は、アプリケーションのディザ処理の方法と程度を決定します。 最適な外観を作成するには、必要なディテールを得られる最低限のディザ率を使用してください。

次のいずれかのディザ方法を選択できます。

ディザなし ディザは適用されず、純粋な黒と白のピクセルで描画されます。
誤差拡散法 一般にパターンディザよりも目立ちにくいランダムパターンが適用されます。 ディザ効果は、隣接ピクセル上で拡散されます。 このアルゴリズムを選択した場合は、ディザのパーセント値を指定して画像に適用するディザの度合いを制御します。
注意： 誤差拡散ディザを使用すると、スライスの境界上に目立つ継ぎ目が発生することがあります。 スライス同士をリンクしておくと、リンクしたすべてのスライスにまたがってディザパターンが拡散されるため、継ぎ目が目立たなくなります。
パターン ピクセル値はハーフトーンに似た正方形のパターンを適用して決められます。
ノイズ 誤差拡散ディザと同様のランダムパターンが適用されますが、パターンが隣接ピクセル上に拡散することはありません。 ノイズディザでは、継ぎ目が発生することはありません。

トップへ戻る

SWF 最適化オプション（Illustrator）

Adobe Flash（SWF）ファイル形式は、スケーラブルでコンパクトな Web 用グラフィックの作成に使用する、ベクトルベースのグラフィックファイル形式です。このファイル形式はベクトルベースなので、任意の解像度でアートワークの画質が維持されます。 SWF 形式はアニメーションフレームの作成に理想的ですが、ラスター画像を SWF 形式で保存したり、ラスターグラフィックとベクトルグラフィックを混在させたりすることもできます。

SWF 用の最適化設定
A. ファイル形式メニュー **B.** Flash Player のメニュー **C.** 書き出し形式ポップアップメニュー

プリセット 書き出しに使用する、事前に設定されたオプションのセットを指定します。 希望どおりにオプションを設定し、パネルメニューから「設定を保存」を選択することで、新しいプリセットを作成できます（パネルメニューを開くには、プリセットメニューの右側の三角形をクリックします）。

Flash Player バージョン 書き出したファイルをサポートする Flash Player の最も古いバージョンを指定します。

書き出し形式 レイヤーの書き出し方法を指定します。 「AI ファイルを SWF ファイルに変換」を選択すると、アートワークが 1 つのフレームに書き出されます。 「レイヤーから SWF フレームへ」を選択すると、各レイヤーのアートワークが別々の SWF フレームに書き出され、アニメーション SWF が作成されます。

注意： レイヤークリッピングマスクを残すには、「AI ファイルを SWF ファイルに変換」を選択します。

曲線の精度 ベジェ曲線の精度を指定します。 値を小さくすると、書き出されるファイルのサイズは小さくなりますが、曲線の精度はわずかに低下します。 値を大きくすると、ベジェ曲線の表示精度は高くなりますが、ファイルサイズが大きくなります。

フレームレート Flash ビューアでアニメーションを再生する速度を指定します。 このオプションは「レイヤーから SWF フレームへ」だけで使用できます。

ループ アニメーションを再生するときに、連続して再生します。 このオプションは「レイヤーから SWF フレームへ」だけで使用できます。

保持：アピアランス 線を線の形状の塗りに分割 / 拡張し、SWF がサポートしない編集モードと透明部分を分割 / 統合します。

編集機能の保持 線を SWF 線に変換し、SWF がサポートしない透明部分を近似するか無視します。

注意： SWF はオブジェクトレベルの不透明部分だけをサポートします。

「Web およびデバイス用に保存」コマンドではなく「書き出し」コマンドを使用して、各レイヤーを別の SWF ファイルに書き出して、アートワークの重なり順を維持します。書き出した SWF ファイルは Adobe Flash でも同時に読み込むことができます。

圧縮 書き出されたファイルを圧縮します。

ファイルを保護 Flash 以外のアプリケーションでは読み込むことができないように、ファイルを保護します。

文字をアウトライン すべてのテキストをアウトラインに変換してアピアランスを保持します。 Flash でテキストを編集する計画がある場合は、このオプションは選択しないでください。

トップへ戻る

SVG 最適化オプション（Illustrator）

SVG は、シェイプ、パス、テキスト、フィルター効果を使用して画像を描画するベクトル形式です。 SVG 形式のファイルはサイズが小さく、Web 上でも、印刷する場合でも、さらにはリソースに制約のあるハンドヘルドデバイスでも高品質なグラフィックが得られます。

SVG 形式の最適化設定
A. ファイル形式メニュー **B.** SVG プロファイルメニュー **C.** フォントのサブセットポップアップメニュー **D.** 画像の埋め込みメニュー **E.** CSS プロパティポップアップメニュー **F.** フォントタイプメニュー **G.** エンコーディングメニュー

圧縮 圧縮 SVG（SVGZ）ファイルを作成します。

SVG プロファイル 書き出すファイルの SVG XML の DTD（Document Type Definition）を指定します。

> **SVG 1.0** と **SVG 1.1** デスクトップコンピューターで表示する SVG ファイルに適しています。 SVG 1.1 は完全版の SVG 仕様で、サブセットとして、SVG Tiny1.1、SVG Tiny 1.1 +、SVG Tiny 1.2、SVG Basic 1.1 があります。
>
> **SVG Basic 1.1** ハンドヘルドなど処理能力が中程度のデバイスで表示する SVG ファイルに適しています。 SVG Basic プロファイルは、一部のハンドヘルドデバイスではサポートされていません。 したがって、このオプションを選択しても、すべてのハンドヘルドデバイスで SVG ファイルが表示可能であるとは保証できません。SVG Basic は非四角形のクリッピングと一部の SVG フィルター効果をサポートしません。
>
> **SVG Tiny 1.1** と **SVG Tiny 1.1 +** 携帯電話のような小型デバイスで表示する SVG ファイルに適しています。 すべての携帯電話が SVG Tiny プロファイルと SVG Tiny + プロファイルをサポートするわけではないことに注意してください。その結果、このオプションを選択しても、すべての小型デバイスで SVG ファイルが表示可能であることは保証されません。
>
> **SVG Tiny 1.2** PDA や携帯電話からラップトップおよびデスクトップコンピューターまで、様々なデバイスで表示する SVG ファイルに適

しています。

SVG Tiny はグラデーション、透明、クリッピング、マスク、シンボル、SVG フィルター効果をサポートしません。SVG Tiny + はグラデーションと透明部分を表示できますが、クリッピング、マスク、シンボル、SVG フィルター効果はサポートしません。

SVG プロファイルについて詳しくは、World Wide Web Consortium（W3C）Web サイト（www.w3.org）にある SVG 仕様を参照してください。

小数点 SVG ファイルのベクトルデータの精度を指定します。 小数点以下の桁数は 1 〜 7 の範囲で設定できます。 大きい値を設定するとファイルサイズが大きくなりますが、画質が向上します。

フォントのサブセット SVG ファイルに埋め込む字形を指定します。 ユーザーのシステムに必要フォントがインストールされている場合は、サブセットポップアップメニューで「なし」を選択します。 「使用される文字のみ」を選択すると、現在のアートワークで使用されている文字だけがファイルに取り込まれます。その他の値（「英数字」、「英数字と使用される文字」、「英数字と欧文特殊文字」、「英数字、欧文特殊文字と使用される文字」、「すべての文字」）は、SVG ファイルで使用される文字が変動する場合（サーバーでテキストを生成する場合やユーザーが入力したテキストを表示する場合など）に便利です。

フォントの種類 フォントの書き出し方法を指定します。

Adobe CEF フォントのヒント情報を使用して、小さいフォントをきれいに表示します。 これは、Adobe SVG Viewer ではサポートされていますが、その他の SVG ビューアではサポートされていない場合があります。

SVG フォントのヒント情報を使用しません。 これはすべての SVG ビューアでサポートされています。

アウトラインに変換 文字をベクトルパスに変換します。 このオプションを使用すると、すべての SVG ビューアで文字の見かけが維持されます。

画像の埋め込み 画像を埋め込むか、それともリンクするかを指定します。 画像を埋め込むとファイルサイズは大きくなりますが、ラスタライズ画像を常に使用できるようになります。

CSS プロパティ SVG コードでの CSS スタイル属性の保存方法を指定します。 初期設定の「プレゼンテーション属性」方式を選択すると、階層構造の最上位のプロパティが適用され、特定の編集や変換を最も柔軟に行うことができます。「スタイル属性」方式を選択すると、最も読みやすいファイルが作成されますが、ファイルサイズが大きくなります。「スタイル属性」方式は、SVG コードを変換して使用する場合、例えば、XSLT（Extensible Stylesheet Language Transformation）で変換する場合に選択します。「実体参照」方式を選択すると、レンダリング時間が短縮され、SVG ファイルサイズも小さくなります。「スタイル要素」方式は、ファイルを HTML ドキュメントと共有する場合に使用します。「スタイル要素」を選択すると、SVG ファイルを変更して、HTML ファイルからも参照可能な外部のスタイルシートにスタイル要素を移動できます。ただし、「スタイル要素」オプションを選択すると、レンダリング速度が遅くなります。

エンコーディング SVG ファイルで文字をエンコードする方法を指定します。 UTF（Unicode Transformation Format）エンコーディングは、すべての XML プロセッサーでサポートされています（UTF-8 は 8 ビット形式で、UTF-16 は 16 ビット形式です）。 ISO 8859-1 および UTF-16 エンコーディングでは、ファイルのメタデータは保持されません。

Adobe SVG Viewer 用に最適化 Adobe SVG Viewer 用に画像を最適化します。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

|

3D と技術的な画像の処理

詳しくは、以下のオンラインのリソースを参照してください。

3D コントロール
Lynda.com （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
クリエイティブな可能性を別次元に拡張します。

新しくなった反射とドラッグ可能なシャドウ
Lynda.com （2012 年 5 月 7 日）
ビデオチュートリアル
画像にリアリズムを簡単に追加できます。

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

Photoshop Extended CS6 での 3D ワークフロー

エキスパートから：CS6 での 3D - ビデオツアー
3D パネルでのシーン要素の選択
属性パネルで利用可能なコンテキスト設定
移動ツールにより統合されたオブジェクトとカメラの調整
画像上のコントロールによる要素の直接編集
3D 押し出しの作成と調整
インポートしたオブジェクトのグリッドの定義
3D レイヤーからのパスの作成
複数の 3D レイヤーの結合

Photoshop CS6 では、統合されたツールとコンテキストに応じた画像上のコントロールを備えた、さらに直感的な 3D ワークフローを導入しました。

エキスパートから：CS6 での 3D - ビデオツアー

ページの先頭へ

新しい 3D 機能のすべてが、こちらの一連のビデオでわかります。詳細

http://www.youtube.com/user/dramenon/videos

Daniel Presedo

アドビ社内の Photoshop 3D エキスパート

Adobe Community Help に投稿する

3D パネルでのシーン要素の選択

ページの先頭へ

合理化された 3D パネルで、編集する特別なエレメントを選択します。

1. 3D パネルの一番上で、シーン、メッシュ、マテリアル またはライト を選択します。
2. 個々のエレメント（「シーン」セクションの「現在のビュー」など）を選択します。または、複数のエレメントを選択して、同じ属性を適用します。
3. 属性パネルの設定を調整するか、ドキュメントウィンドウにドラッグします（特定のオブジェクトまたはライトをドラッグすると、3D パネルでそのエレメントが選択されます）。

注意：新しいライトを追加するには、「シーン」セクションおよび「ライト」セクションの下部にあるドキュメントアイコン をクリックします。または、パネルメニュー をクリックして、ライトのグループをプリセットとして保存および読み込みます。

属性パネルで利用可能なコンテキスト設定

ページの先頭へ

3D パネルまたはドキュメントウィンドウで個々の要素を選択すると、属性パネルには関連設定が表示されます。調整が終了したら、パネル下部にあるレンダリングアイコン をクリックします。

注意：パネルの一番上にある座標アイコン をクリックし、オブジェクト、カメラおよびライトの正確な位置を数値で入力します。プロパティと座標をすばやく切り替えるには、V キーを押します。

「環境」設定には、グローバルアンビエントおよびイメージベースドライト、グリッドのシャドウと反射が含まれます。

「シーン」設定には、バウンディングボックスやワイヤフレームなどのレンダリングプリセットと、切断面、面および点のカスタムレンダリングオプションが含まれます。

「カメラ」設定には、アナグリフ、レンズまたは並列表示用の、視野（FOV）、被写界深度およびステレオオプションが含まれます。

「メッシュ」設定では、シャドウの反映と投影、3D 押し出しの調整およびソーステキストやパスの編集ができます。

注意：オブジェクトを非表示にする一方で、2D 画像との合成のためにシャドウを残すには、「非表示」を選択します。

「マテリアル」設定には、新しい「粗さ」オプションなど、テクスチャとバンプマップの設定が含まれます。

「ライト」設定では、タイプ（無限遠、スポットおよびポイント）の選択と、カラー、照度およびシャドウの調整ができます。

移動ツールにより統合されたオブジェクトとカメラの調整

ページの先頭へ

移動ツール [ICON] では、オブジェクトとカメラの配置を調整できます。

- オプションバーで、モードを回転、ロール、ドラッグ、スライド およびスケール から選択します。
- これらのモードをすばやく切り替えるには、Shift + V キーを押します。
- カメラコントロールと環境コントロールをすばやく切り替えるには、3D オブジェクト以外のところをクリックします。

注意：ドキュメントウィンドウでは、金色のドキュメント境界線がカメラコントロールを、青い境界線が環境コントロールを、緑の境界線がシーンコントロールを示し、境界線がない場合はメッシュコントロールを示します。

画像上のコントロールによる要素の直接編集

ページの先頭へ

画像上のコントロールを使用すると、多くの場合、ワークスペースパネルにまったくアクセスすることなく 3D シーン全体を編集できます。F キーを押すと、フルスクリーン（表示を最大化）モードと標準画面モードが切り替わります。

ドキュメントウィンドウでは、次の要素を直接操作できます。

シーン、メッシュおよびライトの設定 ドキュメントウィンドウの「シーン」属性にすばやくアクセスするには、カンバスの 3D オブジェクト以外の場所を右クリックします。または、メッシュとライトを右クリックして、その属性にアクセスします。

シャドウ シャドウを Shift キーを押しながらクリックし、それをドラッグして、関連するライトの位置を変更します。

オブジェクトのバウンディングボックスコントロール オブジェクトを 1 回クリックしてアクティブにしたら、マウスを動かして様々な面に置きます。面に黄色の影が付いたら、ドラッグして軸に沿ってオブジェクトを調整します。または、角をドラッグして X 軸または Y 軸上で回転させます。

3D 押し出しの作成と調整

ページの先頭へ

3D 押し出し（成形と呼ばれていたもの）により、タイプ、選択範囲、閉じたパス、シェイプおよび画像レイヤーを 3 次元にすることができます。

1. パス、シェイプレイヤー、タイプレイヤー、画像レイヤーまたは特定のピクセル領域を選択します。
2. 3D を選択し、「選択したパスから新規 3D 押し出しを作成」、「選択したレイヤーから新規 3D 押し出しを作成」または「現在の選択範囲から新規 3D 押し出しを作成」を選択します。

   注意：タイプツールでの編集中にすばやく押し出しを行うには、オプションバーの 3D ボタン をクリックします。.
3. 3D パネルで選択したメッシュで、属性パネルの一番上にある変形 アイコンまたはキャップ アイコンを選択します。
4. 属性パネルで数値設定を編集するか、インタラクティブな押し出しコントロールをドキュメントウィンドウにドラッグします。

オリジナルのパス、タイプまたは画像レイヤーを編集するには、3D パネルで関連メッシュを選択し、属性パネルで「ソースを編集」をクリックします。

インポートしたオブジェクトのグリッドの定義

ページの先頭へ

Vanishing Point フィルターで遠近面をすばやく作成し、インポートしたオブジェクトをそこへスナップします。

1. 画面レイヤーを選択し、フィルター／Vanishing Point を選択します。
2. 面作成ツールと面修正ツールを使用して、グリッドを定義するグリッドを作成します。「OK」をクリックします。
3. 3D／新規 3D レイヤーをファイルから作成を選択します。

インポートしたオブジェクトは、定義したグリッド上に配置されます。

3D レイヤーからのパスの作成

ページの先頭へ

3D／3D レイヤーから作業用パスを作成を選択して、現在の境界を作業用パスに変換します。このコマンドは、レイヤーのアルファチャンネル上のパスをトレースします。

ワイヤフレームモードでレンダリングし、折り目のしきい値を調整して、不要な線を削除すると、Photoshop ブラシを使って手書きのような境界を作成できます。

ページの先頭へ

複数の 3D レイヤーの結合

パフォーマンスを改善し、複数のオブジェクトに対してシャドウと反射を相互作用させるには、必要な 3D レイヤーをできる限り多く結合します（以前のバージョンの Photoshop では、一度に 2 つの 3D レイヤーを結合する必要がありました）。

3D レイヤーを結合する前に、精度の最も高い正投影カメラビューを使用して、メッシュの位置を設定します。

1. 3D パネルの一番上にある「シーン」アイコン をクリックして、「現在のビュー」を選択します。
2. 属性パネルで、「正投影」を選択します。

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

3D の基本概念とツール（Photoshop CS5 Extended）

3D ファイルの概要および 3D ファイルの表示（Photoshop Extended）
3D オブジェクトツールおよびカメラツール（Photoshop Extended）
3D 軸（Photoshop Extended）

3D ファイルの概要および 3D ファイルの表示（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

Photoshop では、3D モデルを配置してアニメーション化したり、テクスチャと照明を編集したり、複数のレンダリングモードから選択したりできます。

3D の基本

3D ファイルは、次のコンポーネントで構成されています。

メッシュ 3D モデルの基盤となる構造を提供します。メッシュは、多くの場合、ワイヤフレームとして視覚化されており、多数の個々の多角形から作成される骨格構造です。3D モデルには、必ず、最低 1 つのメッシュがあり、また複数のメッシュを組み合わせることもできます。Photoshop では、様々な描画モードでメッシュを表示したり、複数のメッシュを独立して操作することができます。メッシュ内の実際のポリゴンは変更できませんが、方向を変更したり、異なる軸に沿って拡大、縮小することによって変形したりすることができます。事前に提供される形状を使用して、または既存の 2D レイヤーを変換して、独自の 3D メッシュを作成することもできます。3D メッシュの設定（Photoshop Extended）.

注意： 3D モデル自体の多角形メッシュを編集するには、3D オーサリングプログラムを使用する必要があります。

マテリアル メッシュには、全体または一部の外観を制御するために 1 つまたは複数の質感を設定することができます。質感はテクスチャマップと呼ばれるサブコンポーネントに依存し、このテクスチャマップの累積効果により質感の外観を作成します。テクスチャマップ自体は 2D 画像ファイルであり、カラー、パターン、光沢、でこぼこなど様々な画質を作成します。Photoshop の質感では、最大 9 種類のテクスチャマップを使用して、全体の外観を定義することができます。3D マテリアルの設定を参照してください。

照明 照明の種類には、「無限遠」、「スポット」、「ポイント」およびマッピングした画像を光源にする「イメージベースドライト」などがあります。既存の照明を移動したり、照明のカラーおよび照度を調整したり、3D シーンに新しい照明を追加することができます。3D ライトの設定（Photoshop Extended）を参照してください。

3D ファイルを開く

Photoshop では、DAE（Collada）、OBJ、3DS、U3D および KMZ（Google Earth）といった 3D 形式を開くことができます。

- 次のいずれかの操作を行います。
  - 3D ファイルだけを開くには、ファイル／開くを選択し、ファイルを選択します。
  - 3D ファイルを開かれたファイルのレイヤーとして追加するには 3D／新規レイヤーを 3D ファイルから作成を選択し、3D ファイルを作成します。新しいレイヤーに開かれたファイルのサイズが反映され、透明背景上に 3D モデルが表示されます。

3D のパフォーマンスと表示環境設定

1. 編集／環境設定／3D（Windows）または Photoshop／環境設定／3D（Mac OS）を選択します。
2. 各オプションについて詳しくは、目的のオプションにポインターを合わせ、ダイアログボックス最下部の「説明」セクションをお読みください。

3D オブジェクトツールおよび 3D カメラツール（Photoshop Extended）

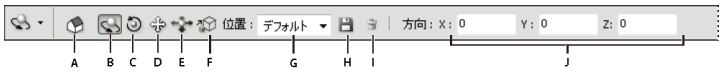
ページの先頭へ

3D レイヤーが選択されている場合、3D オブジェクトツールと 3D カメラツールが使用可能になります。3D オブジェクトツールを使用すると、3D モデルの位置または拡大縮小率を変更することができます。3D カメラツールを使用すると、シーンのビューを変更することができます。使用システムが OpenGL をサポートしている場合は、3D 軸を使用して 3D モデルや 3D カメラを操作することもできます。3D 軸の使用を参照してください。

3D オブジェクトツールを使用したモデルの移動、回転または拡大・縮小

3D オブジェクトツールを使用して、モデルを回転、再配置または拡大縮小することができます。3D モデルを操作している間、カメラビューは固定されます。

各 3D ツールに関するヒントを表示するには、情報パネルメニュー から「パネルオプション」を選択し、「ツールヒントを表示」を選択します。ツールをクリックした後、画像ウィンドウ内にカーソルを移動すると、情報パネルにツールの詳細が表示されます。



3D オブジェクトツールと各オプション
A. 最初のオブジェクト位置に戻る B. 回転 C. ロール D. パン E. スライド F. スケール G. 位置メニュー H. 現在位置を保存 I. 現在位置を削除 J. 位置の座標

- ツールパネルで 3D オブジェクトツールをクリックし、マウスボタンを押しながら次のツールを選択します。

  Shift キーを押しながらドラッグすると、回転、パン、スライドまたは拡大・縮小ツールの移動方向が一方向に限定されます。

  3D オブジェクト回転ツール 上下にドラッグするとモデルが x 軸を中心に回転し、左右にドラッグするとモデルが y 軸を中心に回転します。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグすると、モデルがロールします。

  3D オブジェクトロールツール 左右にドラッグすると、モデルが z 軸を中心に回転します。

  3D カメラパンツール 左右にドラッグするとモデルが横方向に移動し、上下にドラッグするとモデルが縦方向に移動します。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグすると、x 方向または z 方向に移動します。

  3D オブジェクト移動ツール 上下にドラッグするとモデルが近づいたり遠のいたりし、左右にドラッグするとモデルが横方向に移動します。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら上下にドラッグすると、x 方向または y 方向に移動します。

  3D オブジェクト拡大・縮小ツール 上下にドラッグすると、モデルが拡大または縮小します。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグすると、z 方向に拡大縮小します。

モデルを初期ビューに戻すには、オプションバーの最初のオブジェクト位置に戻るアイコン をクリックします。

数値入力によって位置、回転または拡大縮小を調整するには、オプションバーの右側に値を入力します。

3D カメラの移動

3D カメラツールを使用すると、3D オブジェクトの位置を固定したままでカメラビューを移動することができます。

各 3D ツールに関するヒントを表示するには、情報パネルメニュー から「パネルオプション」を選択し、「ツールヒントを表示」を選択します。ツールをクリックした後、画像ウィンドウ内にカーソルを移動すると、情報パネルにツールの詳細が表示されます。

3D カメラツールと各オプション
A. 最初のカメラ位置に戻る B. 回転 C. ロール D. パン E. ドリー F. ズーム G. 表示メニュー H. 現在のカメラビューを保存 I. 現在のカメラビューを削除 J. カメラ位置の座標

- ツールパネルで 3D カメラツールをクリックし、マウスボタンを押しながら次のツールを選択します。

  Shift キーを押しながらドラッグすると、回転、パンまたはドリーツールの移動方向が一方向に限定されます。

  3D オブジェクト回転ツール ドラッグすると、カメラが x 方向または y 方向に回りこみます。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグすると、カメラがロールします。

  3D オブジェクトロールツール ドラッグするとカメラがロールします。

  3D カメラパンツール ドラッグすると、カメラが x 方向または y 方向にパンします。Ctrl キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグすると、x 方向または z 方向にパンします。

  3D カメラドリーツール ドラッグすると、カメラがウォークします（z 平行移動および y 回転）。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグすると、z 方向または x 方向にウォークします（z 平行移動および x 回転）。

  3D カメラズームツール ドラッグすると、3D カメラの視野が変化します。視野の最大値は 180 です。

パースカメラ - 視野を使用（3D カメラズームツール選択時のみ）　Vanishing Point に集束する平行線を表示します。

正投影カメラ - スケールを使用（3D カメラズームツール選択時のみ）　集束しない平行線を保持します。遠近法によるゆがみがまったくない正確なスケールビューでモデルを表示します。

被写界深度（3D カメラズームツール選択時のみ）　被写界深度を設定します。「距離」は、焦点が合う深度のカメラからの距離を指定します。「ぼかし」は、画像の他の部分のぼかし具体を指定します。

被写界深度をアニメーション化すると、カメラの焦点を合わせる効果をシミュレートできます。

オプションバーの数値は、3D カメラの X、Y および Z 位置の値を示します。また、これらの値を手動で編集すると、カメラビューを調整することができます。

3D カメラビューの変更または作成

- 次のいずれかの操作を行います。
  - オプションバーのビューポップアップメニューからモデルのプリセットカメラビューを選択します。

  注意：　すべてのプリセットカメラビューでは、正投影法を使用します。

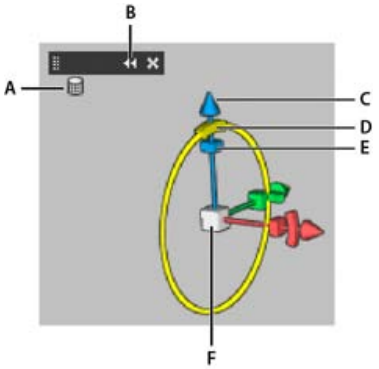
  - カスタムビューを追加するには、3D カメラツールを使用して目的の位置に 3D カメラを配置してから、オプションバーの「現在のビューを保存」をクリックします。

初期設定のカメラビューに戻るには、3D カメラツールを選択して、オプションバーの最初のカメラ位置に戻るアイコン を クリックします。

ページの先頭へ

3D 軸（Photoshop Extended）

3D 軸は、3D 空間にあるモデル、カメラ、照明およびメッシュの現在の X、Y、Z 軸の向きを表示します。3D 軸はいずれかの 3D ツールを選択すると表示され、選択した項目を操作するもう 1 つの手段として使用できます。



メッシュ回転ツールが選択された 3D 軸
A. 選択したツール B. 3D 軸を最小化または最大化 C. アイテムを軸に沿って移動 D. アイテムを回転 E. アイテムの圧縮または引き伸ばし F. アイテムのサイズ変更

注意：　3D 軸を表示するには、OpenGL を有効にする必要があります。GPU と OpenGL についてを参照してください。

3D 軸の表示と非表示の切り替え

- 表示／表示・非表示／3D 軸を選択します。

3D 軸の最小化、復元、移動、サイズ変更

1. 3D 軸にポインターを移動し、コントロールバーを表示します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 3D 軸を移動させるには、コントロールバーをドラッグします。
   - 最小化するには、最小化アイコンをクリックします。

- 通常のサイズに復元するには、最小化された 3D 軸をクリックします。
- サイズを変更するには、ズームアイコンをドラッグします。

3D 軸を使用した選択項目の移動、回転または拡大・縮小

3D 軸を使用するには、軸コントロール上にマウスポインターを移動します。軸コントロールがハイライトされたら、次のようにドラッグします。

注意： 使用できる軸コントロールは、現在の編集モード（オブジェクト、カメラ、メッシュまたはライト）によって異なります。

- 選択した項目を X、Y または Z 軸方向に移動するには、いずれかの軸の円錐形の先端をハイライトします。軸に沿っていずれかの方向にドラッグします。
- 項目を回転するには、いずれかの軸で、先端の円錐形内側のカーブした回転セグメントをクリックします。回転面を表示する黄色の円が表示されます。3D 軸の中心の周りを丸く時計回りまたは反時計回りにドラッグします。もっと徐々に回転するには、3D 軸の中心からさらに離れたところにマウスを移動します。
- 項目のサイズを変更するには、3D 軸の中心の立方体を上下にドラッグします。
- 項目を軸方向に圧縮または引き延ばすには、回転セグメント内側の立方体の 1 つを中心の立方体のほうへ、または中心の立方体とは反対方向にドラッグします。
- オブジェクト面への移動を限定するには、中心の立方体の近くで 2 つの軸が交差する領域にマウスポインターを移動します。黄色い垂直面のアイコンが 2 つの軸の間に表示されるので、任意の方向にドラッグします。また、中心の立方体の下側の部分にポインターを移動すると、水平の面アイコンをアクティブにできます。

- 3D テクスチャ編集（Photoshop Extended）
- 3D の作成、組み合わせおよび変換（Photoshop Extended）

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

3D パネルの設定（Photoshop CS5 Extended）

3D パネルの概要（Photoshop Extended）
3D シーンの設定（Photoshop Extended）
3D メッシュの設定（Photoshop Extended）
3D マテリアルの設定（Photoshop Extended）
3D ライトの設定（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

3D パネルの概要（Photoshop Extended）

3D レイヤーを選択すると、3D パネルに、関連付けられている 3D ファイルのコンポーネントが表示されます。パネルの最上部のセクションでは、ファイルのメッシュ、マテリアル、ライトを一覧表示します。パネルの最下部のセクションでは、最上部のセクションで選択されている 3D コンポーネントの設定とオプションが表示されます。

「シーン」オプションが表示された 3D パネル
A.シーン、メッシュ、マテリアル、または光のオプションを表示 B.リセットメニューのレンダリング C.レンダリング設定のカスタマイズ D.ペイントするテクスチャの選択 E.切断面の設定 F.オーバーレイの切り替え G.新しいライトの追加 H.ライトの削除

3D パネルの一番上にあるボタンを使用すると、最上部セクションに表示するコンポーネントをフィルターすることができます。「フィルター：シーン全体」ボタンをクリックするとすべてのコンポーネントが表示され、「フィルター：マテリアル」をクリックするとマテリアルのみが表示されます。

3D パネルの表示

- 次のいずれかの操作を行います。
  - ウィンドウ／3D を選択します。
  - レイヤーパネルで、3D レイヤーアイコン をダブルクリックします。
  - ウィンドウ／ワークスペース／3D を選択します。

表示する 3D オプションのフィルター

- 3D パネルの最上部にあるシーン、メッシュ、マテリアルまたはライトの各ボタンをクリックします。

3D メッシュまたはライトの表示の切り替え

- 3D パネルの最上部のセクションのメッシュまたはライト エントリの横にある目のアイコンをクリックします。

  注意： 3D パネルからマテリアルの表示および非表示を切り替えることはできません。マテリアルの表示または非表示を切り替えるには、レイヤーパネルの関連付けられているテクスチャの表示設定を変更します。3D マテリアルの設定を参照してください。

3D シーンの設定のアクセス

1. 「フィルター：シーン全体」ボタンをクリックします。
2. 選択されていない場合は、コンポーネントリストの最上部にあるシーンエントリをクリックします。

メッシュ、マテリアルまたはライトの設定のアクセス

- 次のいずれかの操作を行います。
  - すべてのシーンコンポーネントを表示するには、「フィルター：シーン全体」ボタンをクリックします。次に、上部のセクションのメッシュ、マテリアルまたはライトを選択します。
  - 「フィルター：メッシュ」、「フィルター：マテリアル」、または「フィルター：ライト」ボタンをクリックすると、これらのコンポーネントのみを一時的に表示します。次に、1 つのメッシュ、マテリアルまたはライトを選択します。

メッシュのマテリアルを展開または折りたたむ

1. 「フィルター：シーン全体」ボタンをクリックします。
2. メッシュアイコンの左側にある三角形をクリックします。

グリッドの表示

グリッドは、3D モデルに基づいて地表の位置を反映しています。

- グリッドを表示するには、3D パネル最下部の切り替えアイコン をクリックし、「3D グリッド」を選択します。

注意： 切り替えアイコンが選択可能になるのは、システムで OpenGL を使用できる場合だけです。OpenGL についてを参照してください。

ライトガイドの表示と非表示の切り替え

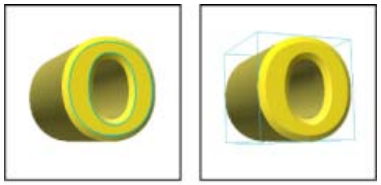
- 3D パネル最下部の切り替えアイコン をクリックし、「3D ライト」を選択します。

ドキュメントウィンドウでの選択したマテリアルまたはメッシュのアウトライン表示

- 3D パネル最下部の切り替えアイコン をクリックし、「3D 選択範囲」を選択します。

パネルでマテリアルやメッシュを選択すると、ドキュメントウィンドウに色付きのアウトラインが表示され、現在のアイテムを特定できるようになります。

マテリアルやメッシュのアウトラインなどの 3D オーバーレイの色を変更するには、環境設定ダイアログボックスの 3D セクションのオプションをカスタマイズします。



ドキュメントウィンドウでの選択したアイテムのアウトライン表示
A. 色付きの線で囲まれたマテリアルB. バウンディングボックスで囲まれたメッシュ

ページの先頭へ

3D シーンの設定（Photoshop Extended）

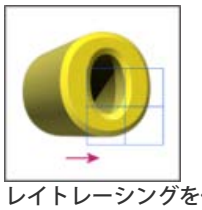
レンダリングモードを変更したり、ペイントするテクスチャを選択したり、切断面を作成したりするには、3D シーン設定を使用します。シーン設定にアクセスするには、3D パネルの「フィルター：シーン全体」ボタン をクリックし、パネルの上部のセクションにあるシーンエントリを選択します。

レンダリング設定　モデルのレンダリングプリセットを指定します。オプションをカスタマイズするには、「編集」をクリックします。詳しくは、3D レンダリング設定の変更（Photoshop Extended）を参照してください。

画質　適切なパフォーマンスを保持しつつ最高の表示品質を提供する設定を選択します。

> インタラクション（ペイント）　ビデオカードの GPU を使用して OpenGL でレンダリングします。生成される結果は高品質ですが、反射やシャドウのディテールが欠落します。ほとんどのシステムで、編集にはこのオプションが最適です。
>
> レイトレーシング（ドラフト）　コンピューターのマザーボードの CPU を使用してレンダリングします。反射とシャドウはドラフト品質になります。システムに高性能ビデオカードが搭載されている場合は、「インタラクション（ペイント）」のほうが高速な結果を得られることがあります。
>
> レイトレーシング（最終）　このオプションは最終出力用で、反射やシャドウを完全にレンダリングします。詳しくは、最終出力の 3D ファイルのレンダリング（Photoshop Extended）を参照してください。

注意：　レイトレーシングを使用したレンダリング中、一時的にタイルが画像全体に描画されます。レンダリング処理を中断するには、マウスボタンをクリックするか、スペースバーを押します。タイル処理の回数を変更して、品質より処理速度を優先する場合は、3D の環境設定で「高品質しきい値」を変更します。



レイトレーシングを使用したレンダリング中、一時的にタイルが画像全体に描画されます。

ペイント　3D モデル上を直接ペイントする場合は、このメニューを使用してペイントするテクスチャマップを選択します。3D ペイント（Photoshop Extended）を参照してください。

3D／3D ペイントモードでターゲットテクスチャを選択することもできます。

グローバルアンビエントカラー　反射面にグローバルアンビエントカラーが表示されるように設定します。この色は、特定のマテリアルの環境色と相互作用します3D マテリアルの設定（Photoshop Extended）を参照してください。

切断面　指定の角度でモデルを切断できる平面的な切断面を作成する場合に選択します。モデルをスライスし、断面を表示できます。断面の表示を参照してください。

断面の表示

任意の角度でスライスするように不可視の平面を交差させることで、3Dモデルの片側とその内容を断面で表示することができます。

1. 3D パネル下部のセクションにある「切断面」を選択します。
2. 断面、位置および傾きのオプションを選択します。

   平面　切断面を作成する、交差する面を表示する場合に選択します。平面の色と不透明度を選択することができます。

   断面線　切断面が交差するモデルの領域をハイライトする場合に選択します。カラースウォッチをクリックして、ハイライトカラーを選択します。

   切断オブジェクトを反転　モデルの表示領域を、交差する面の反対側に変更します。

   オフセットおよび傾き　「オフセット」を使用すると、面の傾きを変更せずに、軸に沿って面を移動できます。初期設定のオフセット 0 では、面は中点で 3D モデルと交差します。最大の正または負のオフセットを指定すると、面はモデルとの交点より遠くに移動します。「傾き」設定を使用すると、可能な傾き方向のいずれかに面を 360 ゜まで回転することができます。特定の軸について傾き設定を指定すると、面は他の 2 軸に沿って回転します。例えば、y 軸に合わせて整列された面は、x 軸（傾き 1）または z 軸（傾き 2）を中心に回転させることができます。

   整列　交差する面の軸（x、y または z）を選択します。面は選択した軸に垂直になります。

切断された側面に異なるレンダリングモードを適用

切断面の各側面のレンダリング設定を変えて、ワイヤフレームとソリッドを組み合わせるなど、同じ 3D モデルに異なるビューを組み合わせることができます。

1. 3D パネル下部のセクションで「切断面」を選択し、オプションを設定します。現在のレンダリング設定が表示されている切断面に適用されます。
2. 「レンダリング設定」をクリックするか、または 3D／レンダリング設定を選択します。
3. ダイアログボックス上部で、現在選択されていない「切断面」ボタンをクリックします。

   初期設定では、別の切断面に対してはすべてのレンダリング設定はオフになっており、表示されません。
4. 別の切断面のレンダリングオプションを設定し、「OK」をクリックします。

ページの先頭へ

3D メッシュの設定（Photoshop Extended）

3D モデルの各メッシュは、3D パネルの一番上のセクションに別々のエントリで表示されます。3D パネルの下側のセクションにあるメッシュ設定および情報にアクセスするには、メッシュを選択します。

情報には、メッシュに適用されているマテリアルおよびテクスチャの数だけでなく、メッシュが含む頂点および面の数も含まれています。また、以下のメッシュの表示オプションを設定することもできます。

注意： シャドウを表示するには、ライトを設定して、レンダリング画質の設定で「レイトレーシング」を選択する必要があります。3D シーンの設定（Photoshop Extended）を参照してください。

キャッチシャドウ 選択したメッシュの表面に他のメッシュのシャドウを表示するかどうかを制御します。

注意： メッシュのシャドウを地表のグリッドに表示させるには、3D／グラウンドシャドウキャッチャーを選択します。シャドウとオブジェクトの位置を揃えるには、3D／オブジェクトをグリッドにスナップを選択します。

キャストシャドウ 選択したメッシュのシャドウを他のメッシュ表面に投影するかどうかを制御します。

非表示 メッシュを非表示にします。ただし、表面のシャドウは表示します。

シャドウの不透明度 選択したメッシュのシャドウのソフトネスを制御します。この設定は、3D オブジェクトと下にあるレイヤーを合成する場合に特に便利です。

メッシュの表示と非表示の切り替え

- 3D パネルの最上部のセクションのメッシュ名の横にある目のアイコンをクリックします。

個々のメッシュの操作

モデルに複数のメッシュが含まれている場合、メッシュ位置ツールを使用するとモデル全体を動かすことなく、選択したメッシュを移動、回転または拡大縮小することができます。位置ツールは、ツールパネルにあるメインの 3D オブジェクトツールと同じ方法で操作します。各ツールについて詳しくは、3D モデルの移動、回転、またはスケールを参照してください。

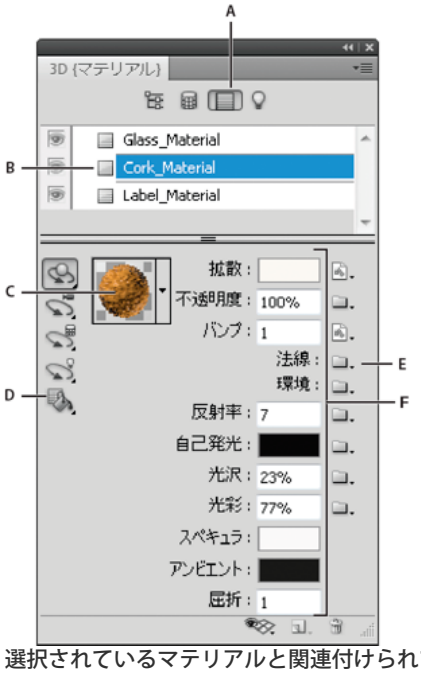
1. 3D パネルの上部のセクションでメッシュを選択します。選択されているメッシュは、パネルの下側のセクションのプレビューで赤い枠でハイライトされています。
2. メッシュを移動するには、パネルの下側のセクションのメッシュ位置ツールを選択し、使用します。

個別のメッシュが選択されているときにモデル全体を操作するには、ツールパネルの 3D ツールを使用します。

ページの先頭へ

3D マテリアルの設定（Photoshop Extended）

3D パネルの上部セクションには、3D ファイルで使用されているマテリアルが一覧表示されています。1 つまたは複数のマテリアルを使用して、モデルの全体的な外観を作成することができます。モデルに複数のメッシュが含まれている場合は、各メッシュに関連付けられている特定のマテリアルがある可能性があります。または、モデルを 1 つのメッシュから構築し、他の領域の違うマテリアルを使用することができます。



選択されているマテリアルと関連付けられているテクスチャマップ。
A.マテリアルオプションの表示 B.選択されたマテリアル C.マテリアルピッカー D.マテリアルのドロップと選択ツール E.テクスチャマップのメニューアイコン F.テクスチャマップの種類

3D パネルの上部のセクションで選択されているマテリアルは、下側のセクションに、そのマテリアルが使用している特定のテクスチャマップが表示されます。拡散、バンプなどの一部のテクスチャタイプは、テクスチャを作成する特定の色またはパターンを提供するために、通常、2D ファイルに依存しています。それ以外のテクスチャタイプで、別の 2D ファイルに依存することはできません。例えば、「光沢」、「光彩」、「不透明度」、「反射率」は、値を入力して直接調整できます。

マテリアルで使用されているテクスチャマップは、レイヤーパネルにテクスチャとして表示され、テクスチャマップカテゴリにグループ化されています。

テクスチャマップ画像のサムネイルを表示するには、テクスチャの名前（反射、自己発光など）にマウスを合わせます。

拡散　マテリアルの色です。拡散マップは、ベタ塗りまたは任意の 2D コンテンツを使用することができます。拡散カラーの値は、拡散テクスチャマップを削除した場合の拡散色を設定します。また、モデルに直接ペイントすることにより、拡散マップを作成することもできます。3D ペイント（Photoshop Extended）を参照してください。

不透明度　マテリアルの不透明度を増減します（0〜100%）。不透明度を調節するには、テクスチャマップまたはスクラブスライダーを使用することができます。テクスチャマップのグレースケール値は、マテリアルの不透明度を制御します。白の値では完全に不透明になり、黒の値では完全に透明になります。

バンプ　ベースとなるメッシュを変更することなく、マテリアルの表面にバンプを作成します。バンプマップは、薄い色で盛り上がった面の領域を作成し、濃い色で凹んだ面の領域を作成するグレースケール画像です。バンプマップファイルは作成または読み込むことができます。または、まずモデルにペイントして、バンプマップファイルを自動的に作成することができます。3D ペイント（Photoshop Extended）を参照してください。

「バンプ」フィールドでは、バンプの度合いを増減します。バンプマップが存在する場合のみアクティブです。フィールドに数値を入力するか、またはスクラブスライダーを使用してバンプの強さを増減します。

バンプの度合いは、面がある角度ではなく、正面に表示されている場合に最も顕著に表れます。

通常　バンプマップテクスチャと同様に、法線マップでは表面のディテールを強調します。単一チャンネルのグレースケール画像に基づくバンプテクスチャマップとは異なり、法線マップはマルチチャンネルの（RGB）画像に基づいています。各カラーチャンネルの値は、モデル表面上の標準の X、Y および Z コンポーネントを表します。法線マップを使用するとデータの少ない多角形のメッシュの表面を滑らかにすることができます。

注意：　Photoshop では、処理速度が最速のワールドスペースノーマルマップを使用します。

環境　3D モデルの周辺環境の画像を保存します。環境マップは球状のパノラマとして適用されます。環境マップの内容は、モデルの反射領域に表示できます。

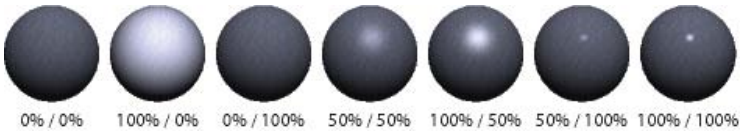
特定のマテリアル上で環境マップが反射されないようにするには、反射率を 0%に変更し、マテリアル領域をマスクする反射率マップを追加するか、またはそのマテリアル用の環境マップを削除します。

反射率　マテリアル表面上の 3D シーンおよび環境マップにある他のオブジェクトの反射率を増加させます。

自己発光　ライトに依存しないモデル自身の色を定義します。3D オブジェクトが内側から明るくなる効果を作成します。

光沢　表面を反射し、ビューアに戻される、ソースからの光の量を定義します。フィールドに値を入力するかまたはスクラブスライダーを使用することによって、光沢を調整することができます。個別の光沢マップを作成する場合は、マップの色の適用度がマテリアルの光沢を制御します。黒の領域では完全な光沢が作成され、白の領域ではすべての光沢が削除されます。また、これらの中間の値では、ハイライトのサイズが削減されます。

光彩　「光沢」の設定によって生成された反射光の分散を定義します。低い光彩（高い分散）では、よりはっきりとした、焦点の少ない光が生成されます。高い光彩（低い分散）では、あまりはっきりとしない光と、より明るくより鮮明なハイライトが生成されます。



「光沢」（左の数値）および「光彩」（右の数字）の調整

注意：　3D オブジェクトに Photoshop がサポートする 9 個より多いテクスチャタイプが含まれている場合、追加のテクスチャはレイヤーパネルと 3D ペイントモードリストに表示されます（3D ペイントモードリストを表示するには、3D／3D ペイントモードを選択するか、3D パネルのシーンセクションにあるペイントポップアップメニューを使用します）。

スペキュラ　スペキュラプロパティ用に表示される色（光沢や光沢のハイライトなど）です。

アンビエント　反射面に環境色が表示されるように設定します。この色は、シーン全体のグローバルアンビエントカラーと相互作用します。3D シーンの設定（Photoshop Extended）を参照してください。

屈折　シーンの「画質」が「レイトレーシング」に設定されており、3D／レンダリング設定ダイアログボックスの「屈折」オプションが選択されている場合に、屈折率を設定します。屈折とは、異なる屈折率を持つ（空気、水などの）2 つのメディアの共通部分で発生する照射方向の変更です。新しいマテリアルの初期値は 1.0（空気の場合は近似値）です。

マテリアルのサンプルと、オブジェクトに対する直接適用

3D マテリアルドロップツールは、従来の塗りつぶしツールと同様に機能し、3D オブジェクト上で直接マテリアルをサンプルしたり適用したりできます。

1. 3D パネルで、3D マテリアルドロップツールを選択します。
2. ポインターをドキュメントウィンドウの 3D オブジェクトに移動します。サンプルするマテリアルがアウトライン表示されたら、Alt キーを押しながらクリック（Windows）、または Option キーを押しながらクリック（Mac OS）します。
3. ポインターを移動し、変更するマテリアルをアウトライン表示して、クリックします。

マテリアルのアウトライン表示例については、ドキュメントウィンドウで選択したマテリアルまたはメッシュのアウトライン表示を参照してください。

オブジェクト上でのマテリアルの直接選択

1. 3D パネルで、3D マテリアルドロップツールを押した状態で表示されるポップアップメニューから、 3D 選択マテリアルツール を選択します。
2. ポインターをドキュメントウィンドウの 3D オブジェクトに移動します。選択するマテリアルがアウトライン表示されたら、クリックします。

マテリアルプリセットの適用、保存または読み込み

マテリアルプリセットを使用すると、テクスチャ設定のグループをすばやく適用できます。初期設定のプリセットには、スチール、布地および木目のような一般的なマテリアルがあります。

マテリアルプレビューをクリックして、プリセットポップアップパネルを表示します。

1. 3D パネルでマテリアルピッカーをクリックします。
2. プリセットポップアップパネルで、次のいずれかの操作を行います。
   - プリセットを適用するには、サムネイルプレビューをダブルクリックします。
   - 現在のテクスチャ設定からプリセットを作成するには、ポップアップメニューアイコンをクリックして、「新規マテリアル」を選択します。
   - 選択したプリセットの名前を変更または削除するには、ポップアップメニューアイコンをクリックして、「マテリアル名を変更」または「マテリアルを削除」を選択します。
   - 現在のプリセットグループを保存するには、ポップアップメニューアイコンをクリックして、「マテリアルを保存」を選択します。
   - 表示されたグループを変更するには、ポップアップメニューアイコンをクリックします。次に、「マテリアルを初期化」を選択して保存したグループを復元するか、「マテリアルの読み込み」を選択して保存したグループを追加するか、または「マテリアルを置き換え」を選択します。

テクスチャマップの作成

1. テクスチャマップタイプの横のフォルダーアイコン をクリックします。
2. 「新規テクスチャ」を選択します。
3. 新しいマップの名前、サイズ、解像度、およびカラーモードを入力して、「OK」をクリックします。

   既存のテクスチャマップの縦横比に一致させるには、レイヤーパネルのマップ名にマウスポインターを重ねるとサイズを表示できます。

   新しいテクスチャマップの名前が、マテリアルパネルのテクスチャマップのタイプの横に表示されます。また、レイヤーパネルの 3D レイヤーの下にあるテクスチャリストに追加されます。初期設定名は、マテリアル名に追加したテクスチャマップのタイプです。

テクスチャマップの読み込み

使用可能な 9 つのいずれかのテクスチャマップタイプ用に既存の 2D テクスチャファイルを読み込むことができます。

1. テクスチャタイプの横のフォルダーアイコン をクリックします。
2. 「テクスチャの読み込み」を選択して、2D テクスチャファイルを選択し、開きます。

バンプテクスチャマップの作成

マップ上にペイントする際に、中間色のグレースケール値で塗りつぶすと、より広い範囲をバンプテクスチャマップとして使用することができます。

1. ツールパネルで、背景色を設定ボックスをクリックします。
2. カラーピッカーで、明るさを 50%に設定し、R、G および B の値を同じ値に設定します。「OK」をクリックします。
3. 3D パネルで、「バンプ」の横のフォルダーアイコン をクリックします。
4. 「新規テクスチャ」を選択します。
5. 新規作成ダイアログボックスで以下の設定を選択します。
   - 「カラーモード」に、「グレースケール」を選択します。
   - 「カンバスカラー」として、「背景色」を選択します。
   - （オプション）マテリアルの拡散テクスチャマップのサイズを一致させるように幅と高さを設定します。
6. 「OK」をクリックします。

バンプテクスチャマップが作成され、マテリアルパネルに一覧表示されているテクスチャマップファイルに追加されます。また、レイヤーパネルにテクスチャとして表示されます。

テクスチャマップを編集するために開く

- 画像アイコン をクリックし、「テクスチャを開く」を選択します。

  テクスチャマップが独自のドキュメントウィンドウでスマートオブジェクトとして開かれます。テクスチャの変更後、3D モデルドキュメントウィンドウをアクティブにして、モデルに行った更新を確認します。3D モデルのテクスチャの作成と編集（Photoshop Extended）を参照してください。

テクスチャマップの削除

1. テクスチャタイプの横の画像アイコン をクリックします。
2. 「テクスチャを削除」を選択します。

削除したテクスチャが外部ファイルの場合、「テクスチャの読み込み」コマンドを使用してテクスチャマップメニューからそのテクスチャを再読み込みすることができます。3D ファイルで内部参照されているテクスチャの場合、削除されたテクスチャを復元するには、「取り消し」または「1 段階戻る」を選択します。

テクスチャのプロパティの編集

テクスチャマップは、UV マップパラメーターに応じて、モデルの特定の表面領域に適用されます。必要に応じて、UV スケールおよびオフセットを調整し、テクスチャをモデルにマップする方法を向上することができます。

1. テクスチャタイプの横の画像アイコン をクリックします。
2. 「プロパティを編集」を選択します。
3. ターゲットレイヤーを選択して、UV スケールとオフセットの値を設定します。値を直接入力したり、スクラブスライダーを使用したりできます。

   ターゲット 設定を特定のレイヤーまたは合成画像に適用するかどうかを決定します。

   U および V スケール マップされたテクスチャのサイズを変更します。反復パターンを作成するには、この値を減らします。

   U および V オフセット マップされたテクスチャの配置を変更します。

3D ライトの設定（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

3D ライトは異なる角度からモデルを照射し、現実的な深度とシャドウを追加します。

個々のライトの追加または削除

- 3D パネルで、次のいずれかの操作を行います。
  - ライトを追加するには、新規ライトを作成ボタンをクリックし、ライトの種類を選択します。
    - ポイントライトは、電球のようにあらゆる方向に光があります。

- スポットライトは、円錐の形に光を当てます。円錐の形は調整できます。
- 無限遠ライトは、太陽光のように単一指向性の面から光を当てます。
- イメージベースドライトは、3D シーンの周囲に発光する画像をマッピングします。

- ライトを削除するには、ライトセクション の最上部にあるリストからそのライトを選択します。次に、パネルの下部にある削除アイコン をクリックします。

ライトのプロパティの調整

1. 3D パネルのライトセクション で、リストからライトを選択します。

2. パネル下部で、次の各オプションを設定します。

   プリセット 保存済みのライトと設定のグループを適用します（ライトのグループの保存、置き換えまたは追加を参照してください）。

   ライトの種類 個々のライトの追加または削除で説明されたオプションから選択してください。

   照度 明るさを調整します。

   カラー ライトのカラーを定義します。ボックスをクリックして、カラーピッカーにアクセスします。

   画像を表示 イメージベースドライトの場合に、ビットマップまたは 3D ファイルを指定します（見栄えのする効果を得るには、32 bit HDR 画像をお試しください）。

   シャドウを作成 前面から背景面に、単一のメッシュからメッシュ自体へ、またはあるメッシュから別のメッシュに、シャドウを投影します。このオプションを無効にすると、パフォーマンスが若干改善されます。

   ソフトネス シャドウの端をぼかし、段階的なフォールオフを生成します。

3. ポイントライトまたはスポットライトの場合は、次の追加オプションを設定します。

   ホットスポット （スポットライトのみ）光の明るさの中心の幅を設定します。

   フォールオフ （スポットライトのみ）光の外側の幅を設定します。

   減衰を使用 内円および外円オプションでは、減衰の円錐域と、オブジェクトからの距離が増すにつれて、どの程度の速度でライトの強さが弱まるかを決定します。オブジェクトが内円の制限よりも近くなるほど、ライトの強さは完全になります。オブジェクトが外円の制限よりも遠ざかるほど、ライトの強さは 0 に近づきます。中間距離では、光は完全な強さから 0 まで直線的に減衰します。

   ホットスポット、フォールオフ、内円および外円の減衰オプションにマウスポインターを移動すると、影響を受けるライトエレメントが、右端のアイコン上に赤いアウトラインとして表示されます。

ライトの位置

- 3D パネルのライトセクション で、以下のいずれかを選択します。

  3D ライト回転ツール

  （スポットライト、無限遠ライトおよびイメージベースドライト）3D 空間で光の位置を保持しながら、光を回転します。

  ライトを特定の領域にすばやく向けるには、ドキュメントウィンドウ内を Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。

  3D ライトパンツール

  （スポットライトおよびポイントライトのみ）同一の 3D 面の別の位置に光を移動します。

  3D ライト移動ツール

  （スポットライトおよびポイントライトのみ）別の 3D 面に光を移動します。

  ポイントライトを中心へ

  （スポットライトのみ）モデルの中心方向に光を当てます。

  現在のビューに移動

カメラと同じ位置にライトを配置します。

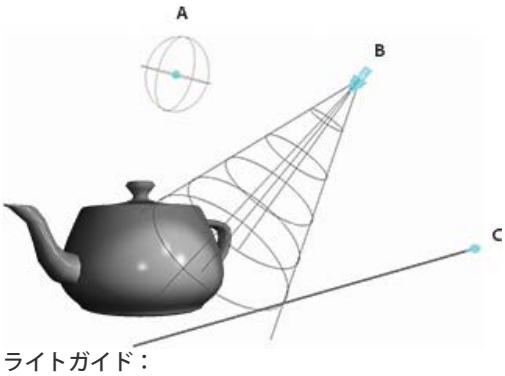
イメージベースドライトを正確に配置するには、3D 軸を使用して、球の周りの画像をラップします（3D 軸（Photoshop Extended）を参照してください）。

ライトガイドの追加

ライトガイドは、調整用の空間的な基準点を提供します。これらのガイドは各ライトのタイプ、角度および減衰を反映しています。ポイントライトはボール、スポットライトは円錐、無限遠ライトは直線として表示されます。

- 3D パネル最下部の切り替えアイコン をクリックし、「3D ライト」を選択します。

環境設定ダイアログボックスの「3D」セクションでガイドカラーを変更できます。



ライトガイド：
A.ポイントライト B.スポットライト C.無限遠ライト

ライトのグループの保存、置き換えまたは追加

ライトのグループを後で使用するために格納するには、これらのグループをプリセットとして保存します。プリセットを他のプロジェクトに含めるには、既存のライトに追加するか、または既存のライトと置き換えます。

- 3D パネルメニュー から、以下のいずれかを選択します。

  ライトプリセットを保存　ライトの現在のグループをプリセットとして保存します。これは、以下のコマンドを使用して再読み込みが可能です。

  ライトを追加　既存のライトに、選択したライトプリセットを追加します。

  ライトを置き換え　既存のライトを選択したプリセットに置き換えます。

関連項目

- UV オーバーレイを作成

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

3D レンダリングと保存（Photoshop CS5 Extended）

3D レンダリング設定の変更（Photoshop Extended）
最終出力の 3D ファイルのレンダリング（Photoshop Extended）
3D ファイルの保存と書き出し（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

3D レンダリング設定の変更（Photoshop Extended）

レンダリング設定では、3D モデルの描画方法を決定します。Photoshop では、一般的な設定のプリセットがいくつかインストールされます。設定をカスタマイズして、独自のプリセットを作成することもできます。

注意： レンダリング設定はレイヤー固有です。ドキュメントに複数の 3D レイヤーが含まれている場合、それぞれに個別のレンダリング設定を指定します。

レンダリングプリセットの選択

標準のレンダリングプリセットは「初期設定」です。これは、モデルの表示面を表示します。ワイヤフレームプリセットおよび頂点プリセットではメッシュの構造が表示されます。ソリッドレンダリングとワイヤフレームレンダリングを結合するには、ソリッドワイヤフレームプリセットを選択します。モデルを一番外側のサイズを反映する単純なボックスとして表示するには、バウンディングボックスプリセットを選択します。

1. 3D パネルの一番上にある、「フィルター：シーン全体」ボタン をクリックします。
2. パネル下部のセクションで、プリセットポップアップメニューからオプションを選択します。

インストールされるレンダリングプリセット
A. デフォルト（品質はインタラクションに設定） B. デフォルト（品質はレイトレーシングとグリッドに表示） C. バウンディングボックス D. 深度マップ E. 陰線消去ワイヤフレーム F. 陰面消去イラストレーション G. 標準 H. ペイントマスク I. 陰付きイラストレーション J. 陰付き頂点 K. 陰付きワイヤフレーム L. ソリッドワイヤフレーム M. アウトライン付き透明バウンディングボックス N. 透明バウンディングボックス O. 二面 P. 頂点 Q. ワイヤフレーム

二面プリセットは、切断面のみに適用して、セクションの半分にソリッドモデルを表示し、残り半分にワイヤフレームを表示します。

レンダリング設定のカスタマイズ

1. 3D パネルの一番上にある、「フィルター：シーン全体」ボタン をクリックします。
2. レンダリング設定メニューの右の「編集」をクリックします。
3. （オプション）変更を行うときに新しい設定の効果を確認するには「プレビュー」を選択します。または、パフォーマンスを少し向上させるには、このオプションの選択を解除します。

   切断面の各半分に独自の設定を指定するには、ダイアログボックスの一番上にある「切断面」ボタン をクリックします。

4. ダイアログボックスの左側のチェックボックスをクリックして、面、線、頂点、ボリュームまたはステレオレンダリングを有効化します。次に、以下の関連する設定を調整します。

主に DICOM 画像を使用したボリュームオプションについて詳しくは、異なるレンダリングモードで 3D ボリュームを表示を参照してください。

面オプション

「面」オプションではモデル表面の表示方法を決定します。

面のスタイル 以下のいずれかの方法を使用して表面を描画します。

ソリッド OpenGL ビデオカード上の GPU を使用して、シャドウまたは反射なしで描画します。

光源なしテクスチャ 照明なしで描画を行います。選択されている「テクスチャ」オプションのみが表示されます（初期設定では、拡散が選択されています）。

フラット 面のすべての頂点に同じ表面の標準を適用し、面を刻む外観を作成します。

平行調整 テクスチャを現在指定されている色に置き換えます。

面、エッジまたは頂点の色を調整するには、カラーボックスをクリックします。

バウンディングボックス 各コンポーネントの最も外側のサイズを反映するボックスを表示します。

標準 表面標準の X、Y および Z コンポーネントを異なる RGB カラーで表示します。

深度マップ 輝度を使用してグレーモデルを表示し、深度を表します。

ペイントマスク ペイント可能領域を白で、オーバーサンプルされる領域を赤で、アンダーサンプルされる領域を青で表示します（ペイント可能な領域の特定を参照してください)。

テクスチャ 面のスタイルが光源なしテクスチャに設定されている場合、テクスチャマップを指定します（3D マテリアルの設定（Photoshop Extended）を参照してください）。

最終出力用のレンダリング 書き出されたビデオアニメーションでは、より滑らかなシャドウが生成され、反映されたオブジェクトおよび環境からリアルな色が生成されます。ただし、このオプションでは、より長い処理時間が必要になります。

反射、屈折、シャドウ レイトレーシングのレンダリング機能の表示と非表示を切り替えます。

背面を削除 2 面コンポーネントの背面の表面を非表示にします。

エッジオプション

「エッジ」オプションではワイヤフレームの線の表示方法が決定されます。

エッジのスタイル 上記の面のスタイルで説明されている「平行調整」、「フラット」、「ソリッド」、「バウンディングボックス」の各オプションを反映します。

折り目のしきい値 モデルに表示される構造線の数を調整します。折り目、すなわち線は、モデル内の 2 つの多角形が特定の角度で接するときに形成されます。2 つのエッジが「折り目のしきい値」の設定（0 ～ 180）よりも小さい角度で接する場合、それらが形成する線は削除されます。0 に設定すると、すべてのワイヤフレームが表示されます。

線幅 幅をピクセル単位で指定します。

背面を削除 2 面コンポーネントの背面のエッジを非表示にします。

非表示の線を削除 描画線が重なる線を削除します。

頂点オプション

「頂点」オプションでは、頂点の外観を調整します（ワイヤフレームモデルを構成する多角形の共通部分）。

頂点のスタイル 上記の面のスタイルで説明されている「平行調整」、「フラット」、「ソリッド」、「バウンディングボックス」の各オプションを反映します。

半径 各頂点の半径のピクセルを決定します。

背面を削除 2 面コンポーネントの背面の頂点を非表示にします。

非表示の頂点を削除 描画頂点が重なる頂点を削除します。

ステレオオプション

「ステレオ」オプションでは、レッド / ブルーのガラスで表示されるか、またはレンティキュラーのレンズを含むオブジェクトに印刷される画像の設定を調整します。

ステレオタイプ 色つきガラスで表示される画像の「レッド / ブルー」または、レンティキュラー印刷のための「垂直方向のインターレース」を指定します。

パララックス 2 つのステレオカメラ間の距離を調整します。設定が高いほど 3 次元の深度が増し、被写界深度が削減されます。フォーカルプレーンの前後のアイテムはピントがはずれた状態で表示されます。

レンズの間隔 垂直方向のインターレース画像では、レンティキュラーのレンズが持つインチごとの線の数を指定します。

焦点面 モデルのバウンディングボックスの中心に対する焦点面の位置を決定します。平面を前に移動するには負の値を入力し、後ろに移動するには正の値を入力します。

レンダリングプリセットの保存または削除

1. 3D パネルの一番上にある、「フィルター：シーン全体」ボタン をクリックします。
2. 「レンダリング設定」をクリックします。

3. 次のいずれかの操作を実行します。

   - プリセットを保存して、設定をカスタマイズするには、「現在のビューを保存」ボタン をクリックします。
   - プリセットを削除するには、プリセットポップアップメニューから選択して、「現在選択しているビューを削除」ボタン をクリックします。

最終出力の 3D ファイルのレンダリング（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

3D ファイルでの作業が完了したら、最終レンダリングを作成して、Web に出力したり、印刷、アニメーションのための高品質な 3D ファイルを生成します。最終レンダリングでは、レイトレーシングと高サンプリングレートを使用して、よりリアルな照明効果とシャドウ効果を取り込みます。

最終レンダリングモードは、3D シーンで次の効果を高めるために使用します。

- 照明とグローバルアンビエントカラーに基づく画像。
- オブジェクトの反射光による照明効果（カラーブリード）。
- ソフトシャドウのノイズの軽減。

注意： 最終レンダリングは、モデル、照明および 3D シーンのマップに応じて時間がかかることがあります。

1. 照明効果およびシャドウ効果などの必要な調整を行います。

   レンダリング前にシーンのアンチエイリアス設定を変更する必要はありません。初期設定では、最高の設定が使用されます。

2. 3D パネル最上部の「フィルター：シーン全体」ボタン をクリックし、下のリストから「シーン」というエントリをクリックします。

3. パネル下部の画質メニューから「レイトレーシング（最終）」を選択します。

レンダリングの完了後は、別の形式で出力するための 3D シーンを統合したり、2D コンテンツを含む 3D シーンを合成したり、3D レイヤーから直接印刷することができます。

書き出し済みビデオアニメーション用に、3D レンダリング設定ダイアログボックスにオプションとして「最終出力用のレンダリング」が用意されています。レンダリング設定のカスタマイズを参照してください。

3D ファイルの保存と書き出し（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

ファイルの 3D コンテンツを保存するには、Photoshop 形式または他のサポートされている画像形式でファイルを保存します。また、3D レイヤーをサポートされている 3D ファイル形式のファイルとして書き出すこともできます。

3D レイヤーの書き出し

次のサポートされているすべての 3D 形式で、3D レイヤーを書き出すことができます。Collada DAE、Wavefront/OBJ、U3D、Google Earth 4 KMZ。書き出し形式を選択する際、以下のことを考慮します。

- テクスチャレイヤーはすべての 3D ファイル形式で保存されますが、U3D では拡散、環境および不透明度テクスチャマップのみを保存します。
- Wavefront/OBJ 形式ではカメラ設定、照明またはアニメーションを保存しません。
- レンダリング設定を保存するのは Collada DAE のみです。

3D レイヤーを書き出すには、次のいずれかの操作を行います。

1. 3D／3D レイヤーを書き出しを選択します。

2. テクスチャを書き出す形式を選択します。

   - U3D および KMZ は、JPEG または PNG をテクスチャ形式としてサポートしています。
   - DAE および OBJ は、すべての Photoshop がサポートするテクスチャ用の画像形式をサポートしています。

3. （オプション）U3D 形式に書き出す場合は、エンコーディングオプションを選択します。ECMA 1 は、Acrobat 7.0 と互換性があります、ECMA 3 は Acrobat 8.0 以降と互換性があり、いくつかのメッシュ圧縮を提供します。

4. 「OK」をクリックして書き出します。

3D ファイルの保存

3D モデルの位置、照明、レンダリングモード、切断面を保存するには、3D レイヤーを含むファイルは、PSD、PSB、TIFF または PDF 形式で保存します。

- ファイル／保存またはファイル／別名で保存を選択し、Photoshop（PSD）、Photoshop PDF または TIFF 形式を選択して、「OK」をクリックします。

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

3D の作成、組み合わせおよび変換（Photoshop CS5 Extended）

3D 成形の作成（Photoshop Extended）
2D 画像からの 3D オブジェクトの作成（Photoshop Extended）
3D アニメーションの作成（Photoshop Extended）

ページの先頭へ

3D 成形の作成（Photoshop Extended）

Photoshop における成形は、オブジェクトを裏面から叩いて表面にシェイプやパターンを形成する、一般にレプッセと呼ばれる金属細工技術を指しています。Photoshop の「成形」コマンドは 2D オブジェクトを 3D メッシュに変換するため、2D オブジェクトを 3D 空間で精密に押し出したり、膨張させたり位置を変更したりすることができます。

「成形」コマンドは RGB 画像で使用できます。最初はグレースケール画像だったとしても、「成形」コマンドにより RGB に変換されます。「成形」コマンドは CMYK 画像または Lab 画像には使用できません。

成形による 2D から 3D への変換のビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid5003_ps_jp を参照してください。

ピクセル選択範囲への成形の適用
A. 押し出しの深さの増加 B. 180度の押し出しねじり C. フロント膨張

1. ピクセル選択範囲を作成するか、テキストレイヤー、レイヤーマスクまたは作業用パスを選択します。
2. 3D／成形のサブメニューから、手順 1 で選択した項目に対応するコマンドを指定します。
3. 次のオプションを設定します。

   メッシュツール　ダイアログボックス左上に並んで用意され、3D オブジェクトツールのように機能します。3D オブジェクトツールを使用したモデルの移動、回転または拡大・縮小および 3D 軸による選択したアイテムの移動、回転またはスケールを参照してください。

   成形シェイププリセット　事前定義済みの設定グループを適用します。カスタム設定から独自のプリセットを作成するには、ポップアップメニュー をクリックし、「新規成形プリセット」を選択します。

   プリセットグループの整理については、プリセットマネージャーの使用を参照してください。

   押し出し　元の 2D シェイプを 3D 空間内で引き延ばします。「深さ」は押し出しの深さを制御し、「拡大・縮小」は幅を制御します。「カーブ」を選択して曲げ押し出すか、「シアー」を作成してまっすぐ押し出し、「X 角度」と「Y 角度」を設定して垂直および水平方向の傾きを制御します。必要に応じて、「ねじれ」に角度を入力します。

   カーブまたはシアーの原点を変更するには、基準点の位置アイコン をクリックします。

   膨張　フロントまたはバックの中央を膨張または縮小します。角度の設定値を正にすると膨張し、負にすると縮小します。「強さ」は膨張レベルを制御します。

   マテリアル　レンガや綿の布などのマテリアルを、オブジェクト全体またはいくつかの面に適用します（ベベル 1 は前面ベベル、ベベル 2 は背面ベベル）。詳しくは、マテリアルプリセットの適用、保存または読み込みを参照してください。

   ベベル　オブジェクトのフロントまたはバックの輪郭にベベルを適用します。輪郭オプションはレイヤー効果オプションと同様です。輪郭を使用したレイヤー効果の変更を参照してください。

   シーン設定　ライトが球パノラマの形状でオブジェクトを照らします。ライトのスタイルはメニューから選択します。「レンダリング設定」は、オブジェクト表面の外観を制御します（レンダリングプリセットの選択を参照してください）。「メッシュ画質」の設定値を大きくすると、メッシュが高密度になり、外観は向上しますが、処理速度が低下します。

   「陰影付きワイヤフレーム」および「ソリッドワイヤフレーム」を選択すると、オブジェクトに 3D メッシュを重ねて表示し、テクスチャを変形させるようなメッシュの歪み具合をわかりやすく表示できます。

成形設定の再調整

1. 成型で作成した3Dレイヤーを選択します。

2. 3D／成形／成形で編集を選択します。

成形メッシュの分割

初期設定で、「成形」コマンドは 5 つのマテリアルによる単一のメッシュを作成します。各要素（文字列の各文字ごとなど）を個別に制御する場合は、閉じたパスごとにメッシュを個別に作成できます。

注意： 閉じたパスが多数存在する場合は、そのパスから生成されるメッシュによって、非常に複雑で編集しにくい 3D シーンが作成されることがあります。

1. 成型で作成した3Dレイヤーを選択します。

2. 3D／成形／成形メッシュを分割を選択します。

内部コンストレイントについて

内部コンストレイントは、指定領域のメッシュ解像度を上げたり、膨張を精密に増減することができるほか、表面に穴を空けることもできます。成形オブジェクト上で指定したパスに沿って、コンストレイントカーブは、拡張する場合はオブジェクトから離れるように拡大し、縮小する場合はオブジェクトに向かって縮小します。3D オブジェクトツールと類似したコンストレイントツールを使用して、これらのカーブを操作します。

非アクティブコンストレイント 指定領域に十分なメッシュ解像度を確保し、滑らかなパスを作成します。

非アクティブコンストレイントのある膨張したオブジェクト

アクティブコンストレイント コンストレイントパスに沿って表面を拡張または縮小します。

3D 空間でアクティブコンストレイントを別の位置にドラッグ

中抜きコンストレイント コンストレイントパスに沿って表面に穴を開けます。

中抜きコンストレイントをパンして深さを大きくする

選択範囲、作業用パスまたはテキストからの内部コンストレイントの作成

1. 次のいずれかの操作を行います。

   - 成形オブジェクトの前面に完全に収まる選択範囲またはパスを作成します。
   - 文字 A のように、テキストオブジェクトに内部パスが既に含まれている場合は、手順 3 に進みます。

2. 3D／成形／選択範囲からコンストレイントを作成または選択したパスからコンストレイントを作成を選択します。

3. 成形ダイアログボックスで、三角形をクリックして「内部コンストレイント」セクションを展開します。

4. 「種類」のオプションを選択します。「アクティブ」または「中抜き」には、次のオプションを使用できます。

   コンストレイントツール コンストレイントカーブを調整し、3D オブジェクトツールと同様に機能します。3D オブジェクトツールおよび 3D カメラツール（Photoshop Extended）を参照してください。

   成形オブジェクトに複数の内部パスがある場合（例えば、数字 8 の楕円 2 つ）は、各パスをコンストレイントツールで別々に選択します。

   位置の座標 コンストレイントを 3D 空間内で精密に配置できます。

   サイド 「強さ」および「角度」設定を両面に適用するか、各面に個別の設定を適用するかを選択します。

   コンストレイントカーブは2つの面を持ち、各面の向きは成型オブジェクトの表面がどう分割されているかで異なります。ポップアップメニューの「右」と「左」というオプション名は、垂直方向の開いた直線パスから作成されたコンセントレイトパスにより表面が左右に分割された場合の表記です。このため水平方向に分割された場合は上下、閉じているパスや選択範囲の場

合は内側と外側に置き換えて選択してください。

「サイド」の設定
A. 「両方」を選択すると両面に同じ変形を作成します。 B. 「左」または「右」を選択すると、選択した面を個別に変形できます。

強さ パスに沿った膨張のレベルを制御します。

角度 膨張の方向を制御します。

内部コンストレイントの削除

1. 内部コンストレイントを含む 3D 成形レイヤーを選択します。
2. 3D／成形／成形で編集を選択します。
3. 「内部コンストレイント」セクションで「削除」をクリックします。

削除したコンストレイントを再適用するには、「追加 (選択範囲)」または「追加 (パス)」をクリックします。

ページの先頭へ

2D 画像からの 3D オブジェクトの作成（Photoshop Extended）

Photoshop は、2D レイヤーを元にして使用して様々な基本 3D オブジェクトを作成することができます。3D オブジェクトの作成後は、そのオブジェクトを 3D 空間に移動したり、レンダリング設定を変更したり、照明を追加したり、他の 3D レイヤーと結合したりすることができます。

- 2D レイヤーを 3D ポストカード（3D プロパティを持つ平面）に変換します。テキストレイヤーから作成した場合、透明度がある場合は保持されます。
- 2D レイヤーを円錐、立方体、円柱などの 3D オブジェクトに巻き付けます。
- 2D 画像のグレースケール情報から 3D メッシュを作成します。
- 2D オブジェクトを 3D 空間内で押し出し成形することで、レプッセと呼ばれる金属細工技術をシミュレーションすることができます。3D 成形の作成を参照してください。
- DICOM 医療用画像ファイルなどマルチフレームファイルから 3D ボリュームを作成します。Photoshop では個別のファイルを 1 つの 3D オブジェクトに組み合わせます。このオブジェクトは 3D 空間で操作したり、任意の角度で表示することができます。様々な 3D ボリュームレンダリング効果を適用して、骨、軟組織など様々なマテリアルのスキャンでの表示を最適化できます。3D ボリュームの作成を参照してください。

2D レイヤーからの 3D コンテンツの作成に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_jpを参照してください。

3D ポストカードの作成

3D ポストカードを既存の 3D シーンに追加して、シーンに他のオブジェクトのシャドウや反射を表示する表面を作成できます。

1. 2D 画像を開き、ポストカードに変換するレイヤーを選択します。
2. 3D／レイヤーから新規 3D ポストカードを作成を選択します。
   - 2D レイヤーはレイヤーパネルの 3D レイヤーに変換されます。2D レイヤーのコンテンツはポストカードの両面にマテリアルとして適用されます。
   - 元の 2D レイヤーは、3D ポストカードオブジェクトの拡散テクスチャマップとしてレイヤーパネルに表示されます（3D パネルの概要を参照してください）。
   - 3D レイヤーは元の 2D 画像のサイズを保持します。
3. （オプション）3D ポストカードを 3D シーンに面として追加するには、新しい 3D レイヤーを他の 3D オブジェクトを含む既存の 3D レイヤーに結合して、必要に応じて調整します（3D オブジェクトの結合を参照してください）。
4. 新しい 3D コンテンツを保持するには、3D レイヤーを 3D ファイル形式で書き出すか、PSD 形式で保存します（3D レイヤーの書き出しを参照してください）。

3D シェイプの作成

選択するオブジェクトのタイプによっては、結果の 3D モデルに 1 つまたは複数のメッシュを含めることができます。「球パノラマ」オプションは、パノラマ画像を 3D の球面の内側にマップします。

1. 2D 画像を開き、3D シェイプに変換するレイヤーを選択します。

2. 3D／レイヤーから新規シェイプを作成を選択して、メニューからシェイプを選択します。シェイプには、ドーナツ、球、帽子などの単一メッシュオブジェクトや、円錐、立方体、円柱、ソーダ缶、ワインボトルなどの複数メッシュオブジェクトがあります。

   注意： 独自のカスタムシェイプをシェイプメニューに追加することができます。シェイプは Collada（.dae）3D モデルファイルです。シェイプを追加するには、Photoshop プログラムフォルダー内の Presets\Meshes フォルダーに Collada モデルファイルを配置します。

   - 2D レイヤーはレイヤーパネルの 3D レイヤーに変換されます。
   - 元の 2D レイヤーは、拡散テクスチャマップとしてレイヤーパネルに表示されます。これは、新しい 3D オブジェクトの 1 つ以上の表面で使用できます。その他の表面には、初期設定のカラー設定を持つ初期設定拡散テクスチャマップを割り当てることができます。3D パネルの概要を参照してください。

3. （オプション）2D 画像にパノラマ画像を使用している場合は、「球パノラマ」オプションを使用します。このオプションは、完全な 360 x 180 度の球パノラマを 3D レイヤーに変換します。3D オブジェクトに変換すると、棒、または直線を含む領域など、通常では届かない範囲であるためペイントが困難なパノラマの範囲をペイントできます。画像をつなぎ合わせた 2D パノラマの作成について詳しくは、360 度パノラマの作成を参照してください。

4. 3D レイヤーを 3D ファイル形式で書き出すか、PSD 形式で保存し、新しい 3D コンテンツを保持します。3D レイヤーの書き出しを参照してください。

3D メッシュの作成

「グレースケールからの新規メッシュ」コマンドはグレースケール画像を深度情報に変換します。この情報は明度を変化する深さの表面に変換します。明るい値ほど表面に隆起した領域が作成され、暗い値ほど窪んだ領域が作成されます。次に、Photoshop では 4 つの使用可能なジオメトリの 1 つに深度情報を適用して、3D モデルを作成します。

1. 2D 画像を開き、3D メッシュに変換する 1 つまたは複数のレイヤーを選択します。

2. （オプション）画像をグレースケールモードに変換します。イメージ／モード／グレースケールを選択するか、イメージ／色調補正／白黒を使用してグレースケール変換を微調整します。

   注意： メッシュの作成時に RGB 画像を入力として使用する場合は、深度情報の生成にグリーンのチャンネルが使用されます。

3. （オプション）必要に応じて、グレースケール画像を調整して、明度の範囲を制限します。

4. 3D／グレースケールからの新規メッシュを選択して、メッシュオプションを選択します。

   平面 深度情報データを平面に適用します。

   二面の平面 中心軸を中心に反映された 2 つの平面を作成し、深度情報データを両方の面に適用します。

   円柱 深度情報データを垂直軸の中心から外側に適用します。

   球 深度情報データを中心点から外側に放射状に適用します。

新しいメッシュを含む 3D レイヤーが作成されます。また、元のグレースケールまたはカラーレイヤーを使用して、3D オブジェクトの拡散、不透明度、および平面の深度情報テクスチャマップを作成します。

平面の深度マップは、いつでもスマートオブジェクトとして再度開き、編集することができます。保存すると、メッシュが再生成されます。

注意： 不透明度テクスチャマップは、拡散マップ（元の 2D レイヤー）と同じテクスチャファイルを使用しているので、レイヤーパネルには表示されません。2 つのテクスチャマップが同じファイルを参照している場合、そのファイルはレイヤーパネルに一度だけ表示されます。

ページの先頭へ

3D アニメーションの作成（Photoshop Extended）

Photoshop のアニメーションのタイムラインを使用すると、3D モデルが空間内を移動し、時間の経過に応じてその表示方法が変わる 3D アニメーションを作成することができます。3D レイヤーの次の任意のプロパティをアニメーション化することができます。

- 3D オブジェクトまたはカメラ位置。ツールパネルから 3D ツールを使用して、時間の経過に応じてモデルまたは 3D カメラを移動することができます。Photoshop では、位置の移動またはカメラの移動の間でフレームをトゥイーンすることにより、滑らかなモーション効果を作成できます。
- 3D レンダリング設定。レンダリングモードを変更します。いくつかのレンダリングモード間の移行をトゥイーンすることができます。例えば、頂点モードを時間の経過に応じて徐々にワイヤフレームに変更し、モデルの構造のスケッチをシミュレートす

ることができます。

- 3D 切断面。交差する面を回転し、時間の経過に応じて変化する切断面を表示します。フレーム間で切断面の設定を変更して、アニメーション中に異なるモデルの領域をハイライトすることができます。

高品質のアニメーションでは、最終出力用のレンダリング設定を使用して各アニメーションフレームを描画できます。レンダリング設定の変更を参照してください。

- タイムラインアニメーションの作成（Photoshop Extended）

Twitter™ および Facebook の投稿は Creative Commons の条項の対象ではありません。

法律上の注意事項 | プライバシーポリシー

3D ペイント（Photoshop Extended）

ペイントするサーフェスの表示
ペイントフォールオフ角度の設定
ペイント可能な領域の特定

任意の Photoshop ペイントツールを使用して、2D レイヤーで行う場合と同様に 3D モデルに直接ペイントすることができます。選択ツールを使用して特定のモデル領域をターゲットとするか、または Photoshop にペイント可能な領域をハイライトおよび識別させます。3D メニューコマンドでは、モデルの領域を消去して、内部または非表示の部分にアクセスしてペイントを行うことができます。

モデル上で直接ペイントする場合は、どのベースとなるテクスチャマップにペイントを適用するかを選択できます。通常、ペイントは拡散テクスチャマップに適用されます。拡散テクスチャマップは、モデルマテリアルにそのカラープロパティを提供します。また、バンプマップ、不透明度マップなどの他のテクスチャマップをペイントすることもできます。ペイントしようとしているテクスチャマップの種類が存在しないモデルの領域をペイントする場合は、テクスチャマップが自動的に作成されます。

1. 3D オブジェクトツールを使用すると、ペイントする領域が前に向くようにモデルの向きを指定できます。

   モデルの領域が非表示である場合は、その部分を見えなくしている表面の領域を一時的に消去することができます。詳しくは、ペイントするサーフェスの表示を参照してください。

   カーブしている表面または不規則な表面にペイントする場合は、どの領域に最も適切にペイントを施すことができるか、ペイントする前に視覚的に確認することができます。詳しくは、ペイント可能な領域の特定を参照してください。また、ペイントフォールオフ角度を設定することもできます。これは、傾いた表面に施すペイントの量を調節します。詳しくは、ペイントフォールオフ角度の設定を参照してください。

2. 次のいずれかの操作を行って、ペイントするテクスチャマップを設定します。

   - 3D／3Dペイントモードを選択して、マップのタイプを選択します。
   - 3D パネルで「フィルター：シーン全体」を選択し、最上部のシーンエントリを選択します。ペイントポップアップメニューからマップのタイプを選択します。

   マテリアルに含まれていないテクスチャマップのタイプにペイントする場合、マップを作成するようにメッセージが表示されます。マップのタイプについて詳しくは、3D マテリアルの設定を参照してください。

3. （オプション）任意の選択ツールを使用して、3D モデル上に選択箇所を作成し、ペイントする領域を制限することができます。

4. ブラシツールを使用してペイントを適用します。また、塗りつぶし、指先、覆い焼き、焼き込み、ぼかしツールなどのツールを使用することもできます。

ペイント中（ストローク完了後）は、テクスチャマップ自体でペイントの効果を見ることができます。次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルのテクスチャをダブルクリックして開きます。
- 3D パネルのマテリアルセクション で、ペイントする領域のマテリアルを選択します。パネルの下部のセクションで、ペイントするテクスチャマップのメニューアイコン をクリックし、「テクスチャを開く」を選択します。

トップへ戻る

ペイントするサーフェスの表示

内部領域または非表示領域を含むより複雑なモデルの場合は、モデルのセクションを非表示にし、ペイントする表面へのアクセスをより簡単にできるようにすることができます。例えば、車のモデルのダッシュボードにペイントを適用する場合、ルーフまたはフロントガラスを一時的に消去し、車の中にズームすると、視野を妨げるもののない表示を実現できます。

1. なげなわ、長方形選択ツールなどの選択ツールを使用して、消去するモデルの領域を選択します。

2. 以下の 3D メニューコマンドを使用すると、モデルの領域の表示と非表示を切り替えることができます。
   最も近いサーフェスを隠す 2D 選択箇所内のモデル多角形の最初のレイヤーのみを非表示にします。モデルの表面をすばやく取り去るには、このコマンドを繰り返し使用することができます。このときに選択領域はアクティブなまま維持されます。
   表面を非表示にするときは、現在のビューに対して垂直になるように表面を配置するため、必要に応じてモデルを回転します。

   選択されたポリゴンの部分のみを隠す 選択した場合、「最も近いサーフェスを隠す」コマンドは選択箇所内に完全に含まれる多角形のみに影響します。チェックしない場合、選択箇所に接している多角形はすべて非表示になります。

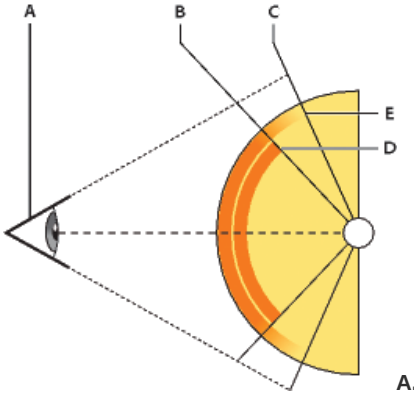
   表示されているサーフェスを反転 現在表示されている表面が非表示になり、非表示の表面が表示されます。

   すべてのサーフェスを表示 非表示のすべての表面が再度表示されます。

トップへ戻る

ペイントフォールオフ角度の設定

モデルにペイントする場合、ペイントフォールオフ角度は、視点正面から遠ざかって傾斜する表面部分に適用するペイントの量を調整します。フォールオフ角度は「標準」、つまりユーザーの方に向いているモデル表面部から伸びる直線に基づいて計算されます。例えば、サッカーボールなどの球面のモデルでは、サッカーボールがユーザーに対して正面を向いている場合、ボールの中央に対するフォールオフ角度は 0 度です。ボールの表面が傾くにつれて、フォールオフ角度は、ボールの端の最大 90 度まで増えます。



A. 目／カメラの角度 **B.** 最小角度 **C.** 最大角度 **D.** ペイントのフェード開始 **E.** ペイントのフェード終了

1. 3D／3D ペイントのフォールオフを選択します。
2. 最小および最大角度設定を設定します。
   - 最大ペイントフォールオフ範囲は 0 ～ 90 度です。0 度では、表面が直接前に向いており、ドロップオフ角度がない場合にのみペイントが表面に適用されます。90 度では、目で見ることができる球の端の部分など、カーブしている表面をペイントすることができます。45 度の設定では、ペイントされる範囲は 45 度を超える傾斜を持たない球の領域に限定されます。
   - 最小フォールオフ角度では、最大フォールオフ角度に近づくにつれて、ペイントを徐々にフェードしていく範囲を設定します。例えば、最大フォールオフ角度が 45 度であり、最小フォールオフが 30 度である場合、30 度から 45 度のフォールオフの間で、ペイントの不透明度は 100%から 0%にまで低下します。

トップへ戻る

ペイント可能な領域の特定

3D モデルを見るだけでは、特定の領域にペイントできるのかどうかわからない場合があります。モデルビューは 2D テクスチャ自体と 1 対 1 の対応関係がない場合があるため、モデルに直接ペイントを適用することは、2D テクスチャマップに直接ペイントする場合とは異なります。テクスチャの解像度またはペイントを適用する際のユーザーとモデルとの距離に応じて、モデル上で小さなブラシに見えるものでも、実際のテクスチャではははるかに大きい場合があります。

適切なペイント可能領域は、ペイントまたはその他の調整をモデル表面に適用できる、最も一貫性のある、予測可能な効果を得られる領域です。それ以外の領域は、モデル表面に対する角度またはモデル表面からの距離により、ペイントがアンダーサンプルまたはオーバーサンプルされる可能性があります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 3D／ペイント可能領域を選択を選択します。選択範囲の長方形ツールにより、モデル上のペイントに最適な範囲がハイライトされます。
- 3D パネルのシーンセクション で、プリセットメニューから「ペイントマスク」を選択します。

  ペイントマスクモードでは、白はペイントに適した領域、青はペイントがアンダーサンプルされる領域、赤はペイントがオーバーサンプルされる領域を示します（モデルにペイントするには、ペイントマスクレンダリングモードからソリッドなどのペイントをサポートしているレンダリングモードに変更する必要があります）。

「ペイント可能領域を選択」で選択した領域と、ペイントマスクモードで示されるペイント可能な領域の一部は、現在のペイントフォールオフ設定によって決定されます。ペイントフォールオフ設定が高いほどペイント可能な領域が増え、この設定が低いほどペイント可能な領域が減ります。詳しくは、ペイントフォールオフ角度の設定を参照してください。

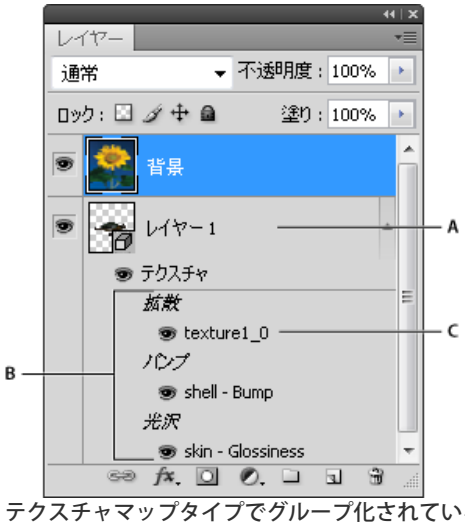
(cc) BY-NC-SA

3D テクスチャ編集（Photoshop Extended）

2D フォーマットでのテクスチャの編集
テクスチャの表示または非表示
UV オーバーレイを作成
テクスチャマップの再パラメーター化
反復テクスチャ用にタイルを作成

Photoshop のペイントおよび調整ツールを使用して、3D ファイルに含まれるテクスチャを編集したり、新しいテクスチャを作成したりできます。テクスチャは、3D モデルが含まれた 2D ファイルとして読み込まれます。テクスチャはレイヤーパネルでエントリとして表示され、3D パネルレイヤーでは入れ子状態で表示され、 拡散、バンプ、光沢などのマップタイプでグループ化されます。

特定のテクスチャファイルのサムネールを表示するには、レイヤーパネルのテクスチャの名前にマウスポインターを移動します。画像サイズとカラーモードも表示されます。



テクスチャマップタイプでグループ化されている 3D テクスチャを表示するレイヤーパネル
A. 3D レイヤー **B.** テクスチャマップのタイプ **C.** テクスチャマップのファイル名

注意： 特定のマテリアルで使用されているテクスチャマップは、マテリアルが選択されている場合、3D パネルの下側にも表示されます。詳しくは、3D マテリアルの設定を参照してください。

Photoshop で 3D テクスチャを編集するには、次のいずれかを実行します。

- 2D フォーマットでテクスチャを編集します。テクスチャが別のドキュメントウィンドウでスマートオブジェクトとして開かれます。
- モデルのテスクチャを直接編集します。必要に応じて、モデルの表面を一時的に切り取り、ペイントする領域にアクセスすることができます。詳しくは、3D モデルのペイントを参照してください。

2D フォーマットでのテクスチャの編集

トップへ戻る

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - レイヤーパネルで、テクスチャをダブルクリックします。
   - マテリアルパネルで、テクスチャを含むマテリアルを選択します。パネルの下部のセクションで、編集するテクスチャのテクスチャメニューアイコン をクリックし、「テクスチャを開く」を選択します。
2. 任意の Photoshop ツールを使用して、テクスチャをペイントまたは編集します。
3. 3D モデルを含むウィンドウをアクティブにして、モデルに適用された、更新されたテクスチャを確認します。
4. テクスチャドキュメントを閉じ、変更内容を保存します。

テクスチャの表示または非表示

トップへ戻る

テクスチャの表示と非表示を切り替えて、テクスチャが適用されるモデルの領域を識別することができます。

❖ テクスチャレイヤーの横にある目のアイコンをクリックします。すべてのテクスチャの表示または非表示を切り替えるには、最上位テクスチャ

レイヤーの横にある目のアイコンをクリックします。

UV オーバーレイを作成

トップへ戻る

3D モデルで複数のマテリアルによって使用されている拡散テクスチャファイルは、モデル上の異なる表面に適用される複数のコンテンツ領域をグループ化することができます。UV マッピングというプロセスでは、2D テクスチャマップの座標を 3D モデルの特定の座標に一致させます。UV マッピングにより 2D テクスチャを 3D モデル上で正しくペイントすることができます。

Photoshop 以外で作成された 3D コンテンツの場合、UV マッピングはそのコンテンツが作成されたプログラムで実行されます。ただし、Photoshop は UV オーバーレイをガイドとして作成し、2D テクスチャマップを 3D モデルの表面に一致させる方法を視覚化することができます。これらのオーバーレイはテクスチャを編集する際にガイドのような役割を果たします。

1. レイヤーパネルのテクスチャをダブルクリックして、編集用に開きます。

   注意： 「UV オーバーレイを作成」は、テクスチャマップが開いており、アクティブウィンドウである場合にのみ有効です。

2. 3D／UV オーバーレイを作成を選択して、オーバーレイのオプションを選択します。

   ワイヤフレーム UV マッピングのエッジデータを表示します。

   陰影 ベタ塗りのレンダリングモードを使用するモデルの領域を示します。

   標準マップ RGB 値に変換された幾何学的な標準を表示します。ここで、R=X、G=Y および B=Z です。

UV オーバーレイは、レイヤーパネルでテクスチャファイルの追加レイヤーとして追加されます。UV オーバーレイの表示、非表示、移動または削除を行うことができます。オーバーレイは、テクスチャファイルを閉じて保存するときや、またはテクスチャファイルから関連付けられている 3D レイヤーに切り替えるときに（テクスチャファイルは自動保存されます）、モデル表面上に表示されます。

注意： 最終的なレンダリングを実行する前に、UV オーバーレイを削除または非表示にします。

テクスチャマップの再パラメーター化

トップへ戻る

時には、テクスチャがベースとなるモデルメッシュに適切にマップされていない 3D モデルを開く場合があります。適切でないテクスチャマッピングにより、モデル表面の外観に不要な継ぎ目や、テクスチャパターンが伸びたり縮んだりしている領域など、明らかなゆがみが生じることがあります。また、適切でないテクスチャマッピングでは、モデルに直接ペイントすると予測しない結果が生じることがあります。

テクスチャのパラメーター化を確認するには、テクスチャを編集用に開き、UV オーバーレイを適用して、テクスチャがモデル表面にどの程度揃っているかを確認します。詳しくは、UV オーバーレイを作成を参照してください。

再パラメーター化コマンドは、モデルにテクスチャを再マップして、ゆがみを補正し、より効果的な表面範囲を作成します。

1. 拡散テクスチャが適切にマップされていない 3D ファイルを開き、モデルを含む 3D レイヤーを選択します。
2. 3D／再パラメーター化を選択します。Photoshop により、モデルのテクスチャが再適用されることが通知されます。「OK」をクリックします。
3. 以下の再パラメーター化オプションを 1 つ選択します。
   - 「ゆがみを減少」では、より本来の状態に近いテクスチャパターンが保持されますが、モデル表面上により多くの継ぎ目が生じることがあります。
   - 「シーム数を減少」ではモデル上に表示される継ぎ目の数が最小化されます。これにより、モデルによっては、テクスチャが伸びたり縮んだりしている領域がより多く生じることがあります。

「ゆがみを減少」で再パラメーター化されたテクスチャ（左）、「シーム数を減少」によるテクスチャ（右）。

4. （オプション）選択した再パラメーター化オプションにより最適化された表面範囲が作成されない場合は、編集／取り消しを選択して、他のオプションを試します。

「再パラメーター化」コマンドを使用すると、2D レイヤーから 3D モデルを作成するときに行われる初期設定のテクスチャマッピングを改善することもできます。詳しくは、2D 画像からの 3D オブジェクトの作成を参照してください。

トップへ戻る

反復テクスチャ用にタイルを作成

反復テクスチャは、グリッドパターンの同じタイルで構成されています。反復テクスチャは、モデルにより現実的な表面範囲を提供することができるうえ、より少ない格納領域で済み、レンダリングパフォーマンスも向上します。2D ファイルをタイルペインティングに変換することができます。ペイントで複数のタイルがどのように作用するかをプレビューした後、1 つのタイルを保存して反復テクスチャとして使用します。

反復テクスチャ用のメッシュを設定するには、モデルを作成した 3D アプリケーションを使用します。

1. 2D ファイルを開きます。
2. ファイルの 1 つまたは複数のレイヤーを選択して、3D／新規タイルペインティングを選択します。

   2D ファイルは、オリジナルコンテンツを 9 個複製したタイルを含む 3D 面に変換されます。画像サイズは同じままです。
3. ペイントツール、フィルターまたはその他の手法を使用して、タイルテクスチャを編集します。（1 つのタイルへの変更は他のタイルに自動的に表示されます。）
4. 単一のタイルを 2D 画像として保存します。3D パネルのマテリアルセクション で、拡散メニュー から「テクスチャを開く」を選択します。次に、ファイル／別名で保存を選択し、名前、保存先および形式を指定します。

   元の 9 個のタイルのペインティングを別々に使用する予定がない場合は、保存しないで閉じます。
5. 反復テクスチャとしてタイルを読み込むためには、3D モデルのファイルを開きます。3D パネルのマテリアルセクションで、拡散メニューの「テクスチャの読み込み」を選択して、上で保存したファイルを選択します。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

3D オブジェクトの組み合わせと変換（Photoshop Extended）

3D オブジェクトの結合（Photoshop Extended）
3D レイヤーと 2D レイヤーの合成（Photoshop Extended）
3D レイヤーを 2D レイヤーに変換する（Photoshop Extended）
3D レイヤーをスマートオブジェクトに変換する（Photoshop Extended）

トップへ戻る

3D オブジェクトの結合（Photoshop Extended）

3D レイヤーを統合すると、複数の 3D モデルを 1 つのシーンに結合することができます。結合したら、各 3D モデルを個別に操作できます。または、すべてのモデルに対して位置ツールやカメラツールを同時に使用することができます。

1. それぞれに 3D レイヤーが含まれている 2 つのドキュメントウィンドウを開きます。
2. ソースドキュメント（3D レイヤーのコピー元のファイル）をアクティブにします。
3. レイヤーパネルで 3D レイヤーを選択して、ターゲットドキュメント（結合された 3D オブジェクトを含むファイル）のウィンドウにドラッグします。

   ターゲットドキュメントに新しい 3D レイヤーとして 3D レイヤーが追加されます。このレイヤーは、ターゲットドキュメントのレイヤーパネルでアクティブなレイヤーになります。
4. ツールパネルで、3D カメラツールを選択します。
5. ターゲットドキュメントのオプションバーで、ビューポップアップメニューからコピーしたソースドキュメントの 3D レイヤーを選択します。

   2 つの 3D レイヤーのカメラ位置が一致したら、2 つの 3D オブジェクトがシーンに一緒に表示されます。統合を行う前に、3D オブジェクトツールを使用してオブジェクトの位置を変更します。
6. レイヤーパネルオプションメニュー▾≡から「下のレイヤーと結合」を選択します。

   2 つの 3D レイヤーが 1 つの 3D レイヤーに結合されます。各モデルの原点が揃えられます。

   注意： 各 3D モデルのサイズによっては、3D レイヤーの統合後にモデルが他のモデルに部分的または完全に埋め込まれた状態で表示される場合があります。

2 つの 3D モデルの統合後は、各 3D ファイルのすべてのメッシュおよびマテリアルはターゲットファイルに含まれ、3D パネルに表示されます。メッシュパネルでは、パネルのメッシュ位置ツールを使用して個別のメッシュを選択して、位置を変更することができます。詳しくは、3D メッシュの設定を参照してください。

すべてのモデルを一度に移動することと、レイヤーの個別のモデルの移動を切り替えるには、ツールパネルの 3D オブジェクトツールと 3D パネル下部セクションのメッシュツールを切り替えて使用します。

トップへ戻る

3D レイヤーと 2D レイヤーの合成（Photoshop Extended）

3D レイヤーを 1 つ以上の 2D レイヤーと組み合わせて、合成効果を作成することができます。例えば、背景画像にモデルを配置し、背景に合わせてモデルの位置や表示角度を変更することができます。

次のいずれかの操作を行います。

- 2D ファイルを開いた状態で、3D／新規レイヤーを 3D ファイルから作成を選択して、3D ファイルを開きます。
- 2D ファイルと 3D ファイルの両方が開いた状態で、1 つのファイルから 2D レイヤーまたは 3D レイヤーのいずれかを他のファイルの開いているドキュメントウィンドウにドラッグします。追加するレイヤーは、レイヤーパネルの一番上に移動します。

結合された 2D レイヤーおよび 3D レイヤーを含むファイルで作業する場合、3D レイヤーの操作時に一時的に 2D レイヤーを非表示にすることができます。詳しくは、パフォーマンス向上のためレイヤーを隠すを参照してください。

パフォーマンス向上のためレイヤーを隠す

3D レイヤーの上に 2D レイヤーを含むマルチレイヤードキュメントでは、3D レイヤーをレイヤースタックの一番上に一時的に移動して、スクリーンの描画を迅速化することができます。

1. 3D／パフォーマンスのためレイヤーを自動的に隠すを選択します。
2. ツールパネルから 3D ツールを選択します。

いずれかのツールでマウスボタンを押したままにすると、すべての 2D レイヤーが一時的に非表示になります。マウスを放すと、すべての 2D レイ

ヤーが再び表示されます。3D 軸の任意の部分を移動させても、すべての 2D レイヤーが隠されます。

トップへ戻る

3D レイヤーを 2D レイヤーに変換する（Photoshop Extended）

3D レイヤーを 2D レイヤーに変換すると、3D コンテンツが現在の状態にラスタライズされます。3D モデルの位置、レンダリングモード、テクスチャまたは照明を編集しない場合にのみ、3D レイヤーを通常のレイヤーに変換します。ラスタライズ処理された画像は 3D シーンの外観を保持していますが、統合された 2D 形式です。

❖ レイヤーパネルで 3D レイヤーを選択し、3D／ラスタライズを選択します。

トップへ戻る

3D レイヤーをスマートオブジェクトに変換する（Photoshop Extended）

3D レイヤーをスマートオブジェクトに変換すると、3D レイヤーに含まれている 3D 情報を保持できます。変換後は、変形や、スマートフィルターなどのその他の調整をスマートオブジェクトに適用できます。スマートオブジェクトレイヤーを再び開いて、元の 3D シーンを編集することができます。スマートオブジェクトに適用された変形または調整はその後すべて、更新後の 3D コンテンツに適用されます。

1. 3D レイヤーパネルでレイヤーを選択します。
2. レイヤーパネルオプションメニューから「スマートオブジェクトに変換」を選択します。
3. （オプション）3D コンテンツを再編集するには、レイヤーパネルのスマートオブジェクトレイヤーをダブルクリックします。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

画像内のオブジェクトのカウント（Photoshop Extended）

画像内のアイテムの手動カウント
選択範囲を使用した自動カウント

カウントツールを使用して、画像内のオブジェクトをカウントできます。オブジェクトを手動でカウントするには、カウントツールで画像上の目的のオブジェクトをクリックします。こうすることにより、クリック回数が自動的に追跡されます。カウント数は、アイテム上とカウントツールのオプションバー上に表示されます。カウント数はファイルを保存するときに保存されます。

Photoshop では、同一画像内の複数の選択範囲を自動的にカウントし、その結果を計測ログパネルに記録することもできます。詳しくは、計測の実行（Photoshop Extended）を参照してください。

画像内のアイテムの手動カウント

トップへ戻る

1. カウントツール（ツールパネルのスポイトツールの下にある）を選択します。
2. カウントツールのオプションを選択します。
   カウントグループ 初期設定のカウントグループは、画像にカウント数を追加したときに作成されます。それぞれが独自の名前、マーカー、ラベルサイズおよびカラーを持つ複数のカウントグループを作成することができます。画像にカウント数を追加すると、現在選択されているカウントグループが増分されます。カウントグループの表示、非表示を切り替えるには、目のアイコンをクリックします。カウントグループを作成するには、フォルダーアイコンをクリックします。カウントグループを削除するには、削除アイコンをクリックします。カウントグループ名を変更するには、カウントグループポップアップメニューから「名前の変更」を選択します。

   カラー カウントグループのカラーを設定するには、カラーピッカーをクリックします。

   マーカーサイズ 値を変更するには、1 から 10 までの値を入力するか、スクラブスライダーを使用します。

   ラベルサイズ 値を変更するには、8 から 72 の値を入力するか、スクラブスライダーを使用します。
3. カウントマーカーおよびラベルを追加するには画像をクリックします。
   - カウントマーカーを移動するには、ポインターをマーカーまたは数値上に移動し、カーソルが方向矢印に変わったらドラッグします。（Shift キーを押しながらクリックして、水平方向または垂直方向にドラッグを制限します。）
   - マーカーを削除するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。総カウント数が更新されます。
   - 現在選択されているカウントグループのカウントを 0 にリセットするには、オプションバーの「消去」をクリックします。
     注意： カウント数を画像から消去しても、計測ログにすでに記録されているカウント数は変更されません。
4. （オプション）カウントグループを変更するには、カウントグループポップアップメニューから別のグループを選択します。また、カウントグループを作成するには、フォルダーアイコンをクリックします。後続のクリックにより、現在選択されているカウントグループが更新されます。
5. （オプション）カウント数の表示 / 非表示を切り替えるには、次の操作を行います。
   - 表示／表示・非表示／カウントを選択します。
   - 表示／エクストラ、表示／表示・非表示／すべて、または表示／表示・非表示／なしを選択します。
6. （オプション）カウント数を計測ログに記録するには、解析／計測値を記録を選択するか、計測ログパネルで「計測値を記録」をクリックします。
   注意： カウント数を計測ログに記録するには、計測項目として「カウント」を選択しておく必要があります。解析／計測項目を選択／カスタムを選択して、「カウントツール」エリアで「カウント」計測項目を選択します。
7. （オプション）画像に追加したカウント数およびカウントグループを保存するには、ファイル／保存を選択します。

選択範囲を使用した自動カウント

トップへ戻る

Photoshop の自動カウント機能を使用すると、同一画像内の複数の選択範囲をカウントできます。自動選択ツールまたは「色域指定」コマンドを使用して選択範囲を定義します。

1. 自動選択ツールを選択するか、選択範囲／色域指定を選択します。
2. 画像内のカウント対象オブジェクトを含んだ選択範囲を作成します。最良の結果が得られるように、背景に対するオブジェクトのコントラストレベルが十分な画像を使用します。

自動選択ツールを使用する場合は、「許容値」オプションの値を調整して、画像内でのカウント対象オブジェクトの選択を最適化します。「アンチエイリアス」および「隣接」オプションの選択を解除します。

- 「色域指定」オプションを使用する場合は、「許容量」と「カラークラスタ指定」を設定して、画像内の選択範囲を調整します（詳しくは、色域の選択を参照してください）。

3. 解析／計測項目を選択／カスタムを選択します。
4. 「選択範囲」エリアで「カウント」計測項目を選択し、「OK」をクリックします。
5. ウィンドウ／計測ログを選択します。
6. 解析／計測値を記録を選択するか、計測ログで「計測値を記録」をクリックします（このオプションが使用できない場合は、カウントツール以外のツールを選択します）。

   選択範囲が自動的にカウントされ、計測ログの「カウント」列にカウント数が入力されます。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

DICOM ファイル（Photoshop Extended）

DICOM ファイルについて（Photoshop Extended）
DICOM ファイルを開く（Photoshop Extended）
DICOM フレームからの 3D ボリュームの作成（Photoshop Extended）
JPEG ファイル形式での DICOM フレームの書き出し（Photoshop Extended）
DICOM メタデータ（Photoshop Extended）
DICOM ファイルのアニメーション化（Photoshop Extended）

DICOM ファイルについて（Photoshop Extended）

トップへ戻る

DICOM ファイルのビデオについては、www.adobe.com/go/vid0028_jp を参照してください。

DICOM（Digital Imaging and Communications in Medicine の略）は、医療用スキャンを受信するための最もよく使用される標準です。Photoshop Extended を使用すると、DICOM（.dc3、.dcm、.dic または拡張子なし）ファイルを開いて使用できます。DICOM ファイルには、あるスキャンの各レイヤーを表す複数のスライスまたはフレームを含めることができます。

Photoshop は、DICOM ファイルからすべてのフレームを読み取り、Photoshop のレイヤーに変換します。また、Photoshop ではすべての DICOM フレームを 1 つのレイヤーのグリッドに配置して、3D 空間で回転できる 3D ボリュームとしてフレームを開くことができます。Photoshop では、8、10、12 または 16 ビットの DICOM ファイルを読み取ることができます （Photoshop では、10 ビットファイルと 12 ビットファイルが 16 ビットファイルに変換されます）。

Photoshop で DICOM ファイルを開くと、Photoshop のツールを使用して、ファイルを調整したり、ファイルにマークや注釈を付けることができます。例えば、ファイルにコメントを追加するには注釈ツール、特定のスキャン領域にマークを付けるには鉛筆ツール、スキャン画像からダストやスクラッチを除去するにはダスト＆スクラッチフィルターを使用します。ものさしツールまたは選択ツールを使用して画像コンテンツを測定します。
注意： DICOM ファイルに存在する計測スケールは、このファイルと一緒に自動的に読み込まれます。スケールがない場合は、初期設定のスケールである 1 ピクセル = 1 mm がカスタムの計測スケールとして追加されます。詳しくは、計測スケールの設定（Photoshop Extended）を参照してください。
8 ビットの DICOM ファイルは、Photoshop がサポートしている任意のファイル形式で保存できます（16 ビットファイルは、DICOM、ビックドキュメント形式、Photoshop、Photoshop PDF、汎用フォーマット、PNG または TIFF ファイルとして保存する必要があります）。
重要： DICOM 形式でファイルを保存すると、レイヤースタイル、調整、描画モードまたはマスクは破棄されます。
Bridge または Photoshop のファイル情報ダイアログボックスで、DICOM ファイルのメタデータを表示および編集することもできます。DICOM ファイルは、スクリプトによる外部自動処理をサポートしています（詳しくは、スクリプトを参照してください）。

DICOM ファイルを開く（Photoshop Extended）

トップへ戻る

DICOM ファイルを開く前に、DICOM フレームをレイヤーとして開くかグリッド内または 3D ボリュームとして開くかを指定したり、患者のメタデータを匿名にしてオーバーレイ表示するオプションを DICOM の読み込み用ダイアログボックスで設定したりできます。読み込み中にもパン、ズームおよびウィンドウレベルを実行することができます。

DICOM の読み込み用ダイアログボックスには、DICOM ヘッダー情報も表示されます。DICOM ヘッダー情報は、画像の寸法、データの解像度およびデータが圧縮されているかどうかなどのファイルに関するテキスト情報です。
複数の単一フレームの DICOM ファイルのシーケンスを読み込んで、単一の複数レイヤー Photoshop ファイルにするには、「新規ビデオレイヤーをファイルから作成」コマンドを使用します。詳しくは、画像シーケンスの読み込み（Photoshop Extended）を参照してください。.

1. ファイル／開くを選択し、DICOM ファイルを選択して「開く」をクリックします。
2. 開くフレームを選択します。隣接しているフレームを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。連続していない複数のフレームを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。すべてのフレームを選択するには、「すべてを選択」をクリックします。
   フレームをすばやくスクロールするには、マウスのスクロールホイールを使用するか（Windows）、大きなプレビュー領域の下にある右矢印ボタンまたは左矢印ボタンをクリックします。
3. 必要に応じて、次のオプションを選択し、「開く」をクリックします。
   フレームの読み込みオプション 「フレームをレイヤーとして読み込む」を選択すると、DICOM フレームはレイヤー上に配置されます。「N アップ設定」を選択すると、複数のフレームがグリッドに表示されます（グリッドの高さと幅を指定するには、「横行」ボックスと「縦列」ボックスに値を入力します）。「ボリュームとして読み込む」では、DICOM フレームをボリュームとして読み込みます。ここで、z 距離は DICOM 設定により決定され、フレーム間にデータが補間されます。ボリュームは、データをハイライトする様々なレンダリングモードを使用して、任意の角度で表示することができます。

   DICOM データ集合オプション 「匿名化」を選択すると、患者のメタデータが "anonymize" で上書きされます。「オーバーレイを表示」を選択すると、注釈、トーンカーブ、テキストなどのオーバーレイが表示されます。

ウィンドウオプションを表示 「ウィンドウオプションを表示」を選択して、フレームのコントラスト（ウィンドウ幅）および明るさ（ウィンドウレベル）を調整します。または、ウィンドウレベルツールを上下にドラッグしてレベルを調整するか、ウィンドウレベルツールを左右にドラッグしてウィンドウ幅（コントラスト）を調整することもできます。ウィンドウプリセットポップアップメニューから一般的な放射線用のプリセット（「初期設定」、「肺」、「骨」「腹部」）を選択することもできます。フレームの明るさの値を反転するには、「画像を反転」を選択します。

ズームするには、ズームレベルの選択ポップアップメニューからズームレベルを選択します（または、プラス記号やマイナス記号をクリックして、ズームインまたはズームアウトします）。パンするには、ダイアログボックスの一番上にある手のひらアイコンをクリックし、フレームを横切ってドラッグします。

トップへ戻る

DICOM フレームからの 3D ボリュームの作成（Photoshop Extended）

1. ファイル／開くを選択し、DICOM ファイルを選択して「開く」をクリックします。
2. 3D ボリュームに変換するフレームを選択します。隣接しているフレームを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。連続していない複数のフレームを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。すべてのフレームを選択するには、「すべてを選択」をクリックします。
3. 「フレームの読み込み」オプションで、「ボリュームとして読み込む」を選択し、「開く」をクリックします。

DICOM フレームの 3D ボリュームが作成され、レイヤーパネルの 3D レイヤーに配置されます。Photoshop の 3D オブジェクトツールを使用すると、任意の角度で 3D ボリュームを表示したり、レンダリング設定を変更してデータをよりよく視覚化できます。

- 元の DICOM ファイルは、3D ボリュームレイヤーに関連付けられている拡散テクスチャレイヤーとして保存されます。3D テクスチャについて詳しくは、3D モデルのテクスチャの作成と編集（Photoshop Extended）を参照してください。
- テクスチャレイヤーをダブルクリックして、独自のドキュメントウィンドウで DICOM ファイルをスマートオブジェクトとして開きます。DICOM フレームがレイヤーパネルの個別のレイヤーとして表示されます。
- 個別のレイヤーに行う変更は、スマートオブジェクトを閉じて保存するときに 3D ボリュームに適用されます。

3D ボリュームを保存するには、3D レイヤーを PSD 形式で書き出すかまたはファイルを PSD 形式で保存します。詳しくは、3D レイヤーの書き出しおよび 3D ファイルの保存（Photoshop Extended）を参照してください。

DICOM フレームからの 3D ボリュームの作成に関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_jp を参照してください（DICOM フレームについての説明は 1:30 付近から始まります）。

異なる角度からの 3D ボリュームの表示

1. レイヤーパネルで DICOM ボリュームを含む 3D レイヤーを選択します。
2. ツールパネルの 3D オブジェクトツール または 3D カメラツール を選択します。
3. オプションバーの位置ツールまたはカメラツールを使用すると、3D ボリュームを回転、移動または拡大・縮小することができます。詳しくは、3D ツールの使用（Photoshop Extended）を参照してください。

   ご使用のシステムで OpenGL サポートが有効な場合は、3D 軸を使用して 3D ボリュームを回転、移動、拡大・縮小することもできます。詳しくは、3D 軸の使用を参照してください。

異なるレンダリングモードでの 3D ボリュームの表示

1. レイヤーパネルで DICOM ボリュームを含む 3D レイヤーを選択します。
2. ウィンドウ／3D を選択して、3D パネルを開きます。
3. 3D パネルの下側のセクションのプリセットポップアップメニューからレンダリングモードを選択します。

   注意： トランスファー関数を使用するレンダリングモードは、Photoshop のグラデーションを使用してボリュームの値を表示します。グラデーションカラーの値および不透明度の値は、ボリュームのグレースケール値と結合され、様々な種類のコンテンツを最適化したり、ハイライトしたりします。トランスファー関数を使ったレンダリングモードは、グレースケールの DICOM 画像でのみ使用可能です。

   境界を強調（初期設定） 均一の領域の不透明度が低下し、境界線の不透明度はそのまま維持されます。また、ボリュームのノイズが軽減されます。

   フルレンジのカラースケール Photoshop のフル「レインボー」カラーのグラデーションを使用するトランスファー関数。

   ハイレンジのハイライト 値範囲全体に対してホワイトカラーを使用するトランスファー関数。範囲の値が低い場合は不透明度が 0 で、範囲の値が高い場合は不透明度が高くなります。

   ローレンジのハイライト 値範囲全体に対してホワイトカラーを使用するトランスファー関数。範囲の値が高い場合は不透明度が 0 で、範囲の値が低い場合は不透明度が低くなります。

   最大強度投影（**MIP**） ボリュームの最大値を表示して、ボリューム構造の高速なプレビューを提供します。深度に関する情報は提供されません。

   レッド / ブルーのカラースケール フルレッド / フルブルーカラーのグラデーションを使用するトランスファー関数。

   細い等値線 一定の色を使用するトランスファー関数。不透明度コンポーネントは複数のスパイクを含む関数で、等値を表示します。

X 線 X 線の半透明メディアを通過する X 線の照射量を見積もります。この効果は、同じオブジェクトの X 線写真のように見える CT スキャンから画像を生成する場合に役立ちます。

白 / 黒のカラースケール 白 / 黒のカラーコンポーネントを使用するトランスファー関数。

4. （オプション）カスタムレンダリングモードを作成するには、3D パネルの「レンダリング設定」をクリックし、3D レンダリング設定ダイアログボックスを開きます。ダイアログの「ボリュームのスタイル」セクションのオプションを選択します。詳しくは、レンダリング効果の変更を参照してください。

JPEG ファイル形式での DICOM フレームの書き出し（Photoshop Extended）

トップへ戻る

1. DICOM ファイルを開き、DICOM の読み込み用ダイアログボックスでオプションを設定します（詳しくは、DICOM ファイルを開く（Photoshop Extended）を参照してください）。
2. DICOM の読み込み用ダイアログボックスでフレームを選択します。隣接するフレームを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。隣接していないフレームを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。すべてのフレームを選択するには、「すべてを選択」をクリックします。
3. 「書き出しオプション」領域の「先頭文字列」ボックスに先頭文字列を入力します。
4. 「JPEG 形式で書き出し」をクリックし、フォルダーを選択し、「選択」をクリックします。

   JPEG ファイルは、ファイル名に先頭文字列が追加された状態で、指定した場所に保存されます。複数のフレームを選択した場合は、各ファイル名の最後に連続番号が付けられます（DICOM フレーム 1、DICOM フレーム 2、DICOM フレーム 3 など）。

DICOM メタデータ（Photoshop Extended）

トップへ戻る

Photoshop のファイル情報ダイアログボックスでは、DICOM メタデータのカテゴリを表示および編集できます。
患者のデータ 患者の名前、ID、性別および誕生日が含まれます。
検査のデータ 検査の ID、照会医師、検査日時および検査の記述が含まれます。
シリーズのデータ シリーズ番号、モダリティ、シリーズの日時およびシリーズの記述が含まれます。
機器のデータ 施設名と製造者が含まれます。
画像のデータ 転送構文、光度測定解釈、画像の幅と高さ、bit/pixel およびフレームが含まれます （これらのフィールドを編集することはできません）。

DICOM ファイルのアニメーション化（Photoshop Extended）

トップへ戻る

DICOM のスライスまたはフレームをアニメーション化するには、すべての DICOM レイヤーを選択してから、アニメーション（タイムライン）パネルメニューから「レイヤーからフレームを作成」を選択します。

アニメーション（タイムライン）パネルでフレームを作成したら、DICOM ファイルを QuickTime ムービーとして保存（グレースケール DICOM ファイルを RGB に変換し、ビデオにレンダリング）できます。また、アニメーション GIF ファイルとしてフレームを保存（ファイル／Web およびデバイス用に保存を選択）することもできます。

タイムラインパネルを使用して、DICOM ファイルから作成された 3D ボリュームをアニメーション化することもできます。詳しくは、3D オブジェクトのアニメーションを参照してください。

DICOM ファイルのアニメーション化に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0028_jp を参照してください（アニメーションについての説明は 2:30 付近から始まります）。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

画像のスタック（Photoshop Extended）

画像のスタックについて
画像のスタックの作成
スクリプトを使用した画像のスタックの作成

画像のスタックについて

トップへ戻る

画像のスタックは、同様の基準フレームを持つ複数の画像を組み合わせたものですが、各画像の画質やコンテンツは一様ではありません。複数の画像をスタック内にまとめたら、これらの画像を処理することにより、不要なコンテンツやノイズを消去した合成ビューを生成できます。

画像のスタックを使用すると、次のような様々な方法で画像を拡張できます。

- 犯罪科学、医療または天体写真などの分野で使用される画像のノイズやゆがみを除去します。
- 一連の静止画像や動画フレームから不要なオブジェクトや誤って挿入されたオブジェクトを削除します。例えば、画像内を横切る人物や画像の主要オブジェクトの前を通過する自動車などを除去できます。

画像のスタックは、スマートオブジェクトとして保存されます。スタックに適用できる処理オプションは、画像のスタックレンダリングモードと呼ばれます。画像スタックへのスタックモードの適用は、非破壊編集の 1 つです。スタックモードを切り替えることにより、様々な効果を生成できますが、スタック内の元の画像に関する情報は変更されません。画像のスタックレンダリングモードを適用した後で変更内容を保持するには、結果を新しい画像として保存するか、スマートオブジェクトをラスタライズします。画像のスタックは手動で作成することも、スクリプトを使用して作成することもできます。

画像のスタックの作成

トップへ戻る

最良の結果が得られるように、画像スタック内の画像には、同一の寸法とほぼ同一のコンテンツ（固定の視点から撮影した静止画像のセット、静止したビデオカメラで撮影した一連のフレームなど）を割り当てる必要があります。画像のコンテンツが一様でないと、画像を登録したり、セット内の他の画像と整列させたりできません。

1. 別々の画像を単一のマルチレイヤー画像にまとめます。詳しくは、レイヤーの複製を参照してください。
   注意： 各画像のスタックには、少なくとも 2 つのレイヤーを含める必要があります。

   画像を組み合わせる際は、スクリプトを使用することもできます。（ファイル／スクリプト／ファイルをレイヤーとして読み込み）。
2. 選択範囲／すべてのレイヤーを選択します。
   注意： 背景レイヤーを「すべてのレイヤー」コマンドで選択できるようにするには、まず標準レイヤーに変換する必要があります。
3. 編集／レイヤーを自動整列を選択して、整列オプションとして「自動設定」を選択します。「自動設定」オプションを使用したレイヤーの登録に満足できない場合は、「位置の変更」オプションを試してください。
4. レイヤー／スマートオブジェクト／スマートオブジェクトに変換を選択します。
5. レイヤー／スマートオブジェクト／画像のスタックを選択して、サブメニューから画像のスタックレンダリングモードを選択します。
   - ノイズを除去する場合は、「平均値」または「中央値」のプラグインを使用します。
   - 画像からオブジェクトを削除する場合は、「中央値」プラグインを使用します。

     元の画像スタックと同じサイズの合成画像が出力されます。各画像の最良の拡張結果が得られるまで、様々なプラグインを試してください。

     レンダリング効果を変更するには、サブメニューから別の画像のスタックレンダリングモードを選択します。スタックのレンダリングは累積的でありません。つまり、レンダリング効果は以前に適用された効果を置換して、スタック内の元の画像データに適用されます。

画像のスタックレンダリングモード

画像のスタックレンダリングモードは、不透明ピクセルのみを対象とし、チャンネル単位で適用されます。例えば、最大モードでは、特定のピクセル断面の最大 RGB 値が返され、レンダリング後の画像の単一の合成ピクセル値にそれらの値が結合されます。

プラグイン名のレンダリング	目的	コメント

エントロピー	エントロピー = - 和（（値の確率）* log2（値の確率）） 値の確率 =（値の出現数）/（不透明ピクセルの総数）	バイナリエントロピー（0 次エントロピー）は、集合内の情報を損失なくエンコードするのに必要なビット数の下限を定義します。
尖度	尖度 =（不透明ピクセル全体の和（（値 – 平均）^4））/（（不透明ピクセル数 - 1）*（標準偏差）^4）	正規分布と比較したピークの多さまたは平坦性の尺度。標準の正規分布の場合の尖度は 3.0 です。3 を上回る尖度はピークの多い分布を示し、3 未満の尖度は平坦な分布を示します（正規分布と比較した場合）。
最大	すべての不透明ピクセルの最大チャンネル値	
平均	すべての不透明ピクセルの平均チャンネル値	ノイズの軽減に効果的です。
中間値	すべての不透明ピクセルの中間チャンネル値	画像のノイズを軽減し、不要なコンテンツを削除する場合に効果的です。
最小	すべての不透明ピクセルの最小チャンネル値	
範囲	不透明ピクセル値の最大値から最小値を差し引いたもの	
歪度	歪度 =（不透明ピクセル全体の和（（値 – 平均）^3））/（（不透明ピクセル数 - 1）*（標準偏差）^3）	歪度は、統計的平均の周りの対称性または非対称性の尺度です。
標準偏差	標準偏差 = 平方根（分散）	
合計	すべての不透明ピクセルの合計チャンネル値	
分散	変化 =（不透明ピクセル全体の和（（値 - 平均値）^2））/（不透明ピクセル数 - 1）	

画像のスタックレンダリングの削除

❖ 画像のスタックから任意のレンダリングを削除して、標準のスマートオブジェクトに戻すには、レイヤー／スマートオブジェクト／画像のスタック／なしを選択します。

画像のスタックの編集

画像のスタックはスマートオブジェクトであるため、スタックレイヤーを構成する元の画像はいつでも編集することが可能です。

❖ レイヤー／スマートオブジェクト／コンテンツを編集を選択するか、レイヤーサムネールをダブルクリックします。編集後のスマートオブジェクトを保存すると、スタックに最後に適用されたレンダリングオブジェクトを使用して自動的にレンダリングが行われます。

画像のスタックの変換

画像のスタックに適用したレンダリング効果を保持するには、スマートオブジェクトを標準レイヤーに変換します （画像のスタックを後で再レンダリングする必要がある場合に備えて、変換を行う前にスマートオブジェクトをコピーしておくこともできます）。

❖ レイヤー／スマートオブジェクト／ラスタライズを選択します。

トップへ戻る

スクリプトを使用した画像のスタックの作成

統計スクリプトを使用すると、画像のスタックの作成とレンダリングを自動化できます。

1. ファイル／スクリプト／統計を選択します。
2. 画像のスタックを選択ポップアップメニューから画像のスタックレンダリングモードを選択します。
3. 選択した画像のスタックレンダリングモードを現在開いているファイルに適用するか、フォルダーまたは個々のファイルを参照します。

   選択したファイルはダイアログボックスに一覧表示されます。
4. 必要に応じて、「ソース画像を自動的に配置する」（編集／レイヤーを自動整列レイヤーを選択することに相当）を選択します。「OK」をクリックします。

Photoshop によって複数の画像が単一のマルチレイヤー画像にまとめられ、レイヤーがスマートオブジェクトに変換された後、選択した画像のスタックレンダリングモードが適用されます。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

計測（Photoshop Extended）

計測について（**Photoshop Extended**）
計測スケールの設定（**Photoshop Extended**）
スケールマーカーの使用（**Photoshop Extended**）
計測の実行（**Photoshop Extended**）
計測ログの使用（**Photoshop Extended**）

計測について（Photoshop Extended）

トップへ戻る

Photoshop Extended の計測機能を使用すると、なげなわツール、クイック選択ツールまたは自動選択ツールで選択した不規則な形状など、ものさしツールまたは選択ツールを使用して定義した任意の領域を計測できます。また、高さ、幅、面積、外周などを計算したり、画像（複数可）の計測値を追跡したりすることもできます。計測データは、計測ログパネルに記録されます。計測ログの列をカスタマイズして、列内のデータを並べ替えたり、ログからタブ区切りの Unicode テキストファイルにデータを書き出したりすることができます。

計測機能について説明したビデオは、www.adobe.com/go/vid0029_jp でご覧いただけます。

計測スケール
計測スケールを設定すると、画像内の指定した数のピクセルをインチ、ミリメートル、ミクロンなどのスケール単位で表すことができます。スケールを作成したら、目的の領域を測定して計算値を受け取り、選択したスケール単位で結果を記録することができます。計測スケールのプリセットは複数作成できますが、各ドキュメントで一度に使用できるスケールの数は 1 つだけです。

スケールマーカー
画像にスケールマーカーを配置すると、計測スケールを表示できます。スケールマーカーは、計測スケールの単位を表示することもできます。

計測スケールの設定（Photoshop Extended）

トップへ戻る

ドキュメントの計測スケールを設定するには、ものさしツールを使用します。頻繁に使用する計測スケールについては、計測スケールのプリセットを作成することもできます。プリセットは、解析メニューの計測スケールを設定サブメニューに追加されます。ドキュメントの現在の計測スケールは、サブメニューにチェック付きで示され、情報パネルに表示されます。
注意： DICOM ファイルでは、計測スケールは自動的に設定されています。詳しくは、DICOM ファイルについて（Photoshop Extended）を参照してください。
初期設定の計測スケールである 1 pixel = 1 pixel に戻すには、解析／計測スケールを設定／初期設定を選択します。

計測スケールの設定

1. ドキュメントを開きます。
2. 解析／計測スケールを設定／カスタムを選択します。ものさしツールが自動的に選択されます。ものさしツールをドラッグして画像内のピクセル距離を計測するか、「ピクセル長」テキストボックスに値を入力します。計測スケールダイアログボックスを閉じると、設定の操作前に選択していたツールに戻ります。
3. ピクセル長と同じに設定する「論理長」および「論理単位」を入力します。

   例えば、ピクセル長が 50 で、50 ピクセル / ミクロンのスケールにする場合は、「論理長」に「1」を入力し、「論理単位」に「microns」を入力します。
4. 計測スケールダイアログボックスで「OK」をクリックし、計測スケールをドキュメントに設定します。
5. ファイル／保存を選択して、ドキュメントの現在の計測スケール設定を保存します。

   情報パネルでスケールを表示するには、パネルメニュー ▾≡ から「パネルオプション」を選択し、ステータス情報セクションの「計測スケール」を選択します。

   ドキュメントウィンドウの下部に計測スケールを表示するには、ドキュメントウィンドウ下部のステータスバーにあるポップアップメニューからステータス表示／計測スケールを選択します。

計測スケールプリセットの作成

1. ドキュメントを開きます。
2. 解析／計測スケールを設定／カスタムを選択します。
3. 計測スケールを作成します。
4. 「プリセットを保存」をクリックし、プリセットに名前を付けます。

5. 「OK」をクリックします。作成したプリセットは、解析メニューの計測スケールを設定サブメニューに追加されます。

計測スケールプリセットの削除

1. 解析／計測スケールを設定／カスタムを選択します。
2. 削除するプリセットを選択します。
3. 「プリセットを削除」をクリックして、「OK」をクリックします。

スケールマーカーの使用（Photoshop Extended）

トップへ戻る

計測スケールマーカーは、ドキュメントで使用されている計測スケールを表示します。スケールマーカーを作成する場合、まずドキュメントの計測スケールを設定します。マーカーの長さを論理単位で設定したり、長さを示すテキストキャプションを挿入したり、マーカーとキャプションのカラーを黒または白に設定したりすることができます。

計測機能に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0029_jp を参照してください。

スケールマーカーの作成

1. 解析／スケールマーカーを配置を選択します。
2. 計測スケールマーカーダイアログボックスで、以下のオプションを設定します。
   長さ スケールマーカーの長さを設定する値を入力します。マーカーの長さを表すピクセル数は、ドキュメントで現在どの計測スケールが選択されているかによって異なります。

   フォント 表示テキストのフォントを選択します。

   フォントサイズ 表示テキストのフォントサイズを選択します。

   テキストを表示 スケールマーカーの論理長と単位を表示するには、このオプションを選択します。

   テキストの位置 スケールマーカーの上または下にキャプションを表示します。

   カラー スケールマーカーとキャプションのカラーを黒または白に設定します。
3. 「OK」をクリックします。

スケールマーカーは画像の左下隅に配置されます。マーカーによって、テキストレイヤー（「テキストを表示」オプションが選択されている場合）とグラフィックレイヤーを含むレイヤーグループがドキュメントに追加されます。移動ツールを使用してスケールマーカーを移動するだけでなく、テキストツールを使用してキャプションを編集したり、テキストサイズ、フォント、カラーなどを変更したりすることもできます。

スケールマーカーの追加または置換

ドキュメントに複数のスケールマーカーを配置することも、既存のマーカーを置換することもできます。

注意： 追加のスケールマーカーは画像上の同じ位置に配置されるので、マーカーの長さによってはそれぞれが見えにくくなります。下にあるマーカーを表示するには、スケールマーカーのレイヤーセットを無効にします。

1. 解析／スケールマーカーを配置を選択します。
2. 「削除」または「保持」をクリックします。
3. 新しいマーカーの設定を入力して、「OK」をクリックします。

スケールマーカーの削除

1. レイヤーパネルを開き、削除するスケールマーカーに対応した計測スケールマーカーレイヤーグループを選択します。
2. レイヤーグループを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリックして、コンテキストメニューから「グループを削除」を選択するか、レイヤーを削除ボタンをクリックします。
3. 「グループと内容」をクリックします。

計測の実行（Photoshop Extended）

トップへ戻る

計測には、Photoshop の選択ツール、ものさしツールまたはカウントツールを使用できます。計測ログに記録したいデータの種類と一致する計測ツールを選択します。

- 高さ、幅、外周、面積、ピクセルグレーなどの値を計測するための選択範囲を作成します。選択範囲を一度に 1 つずつ計測することも、複数まとめて計測することもできます。
- 直線距離と角度を計測するには、ものさしツールで計測する部分を線でなぞり、計測します。
- カウントツールを使用して画像内のアイテムをカウントし、アイテム数を記録します。詳しくは、画像内のオブジェクトのカウント（Photoshop Extended）を参照してください。

  計測を行うたびに、1 つまたは複数の計測項目が計測されます。どの計測項目を選択するかによって、計測ログに記録される情報の種類が決まります。計測項目は、計測に使用するツールの種類に対応しています。選択範囲を計測する場合は、面積、外

周、高さおよび幅を計測項目として使用できます。長さと角度は、ものさしツールを使用した計測の計測項目として使用できます。特定の種類の計測で使用する計測項目をまとめて保存しておくと、ワークフローをスピードアップできます。

1. 既存のドキュメントを開きます。
2. 解析／計測スケールを設定を選択して、ドキュメントの計測スケールプリセットを選択するか（詳しくは計測スケールの設定（Photoshop Extended）を参照）、「カスタム」を選択してカスタムの計測スケールを選択します。

   計測値が算出され、その時点で有効になっているスケール単位を使用して、計測ログに記録されます。計測スケールを設定していない場合は、初期設定のスケールである 1 pixel = 1 pixel が使用されます。

3. （オプション）解析／計測項目を選択を選択して、次のいずれかの操作を行います。
   - 計測する計測項目を選択するには、「カスタム」を選択します。
   - プリセットポップアップメニューから既存の計測項目プリセットを選択します。

   計測項目を選択ダイアログボックスには、計測項目が使用可能な計測ツールごとにグループ化されて表示されます。共通の計測項目は、すべてのツールで使用できます。これらの計測項目は、計測対象ファイルの名前、計測スケール、計測の日付と時刻などの有用な情報を計測ログに追加します。

   初期設定では、すべての計測項目が選択されています。特定の種類の計測で使用する計測項目を選択し、まとめて保存しておいて、計測項目プリセットとして準備しておくことができます。

   注意： 特定のツールを使用して計測を行うと、他の計測項目が選択されている場合でも、そのツールに関連付けられた計測項目しかログに表示されません。例えば、ものさしツールを使用して計測を行った場合は、選択された共通の計測項目とともに、ものさしツールの計測項目のみが計測ログに表示されます。
4. 選択した計測項目と一致する画像要素と計測ツールを選択します。次のいずれかの操作を行います。
   - 画像内に選択範囲（複数可）を作成します。
   - 解析／ものさしツールを選択するか、ツールパネルのものさしツールをクリックしたら、ものさしツールを使用して画像領域の長さを計測します。
   - 解析／カウントツールを選択するか、ツールパネルのカウントツールをクリックして、画像内のアイテムをカウントします。
5. ウィンドウ／計測ログを選択して、計測ログパネルを開きます。
6. 解析／計測値を記録を選択するか、計測ログパネルで「計測値を記録」をクリックします。
   注意： 現在選択されている計測項目が現在の計測ツールと対応していない場合は、そのツールに適した計測項目を選択するように求めるメッセージが表示されます。

   計測ログには、計測項目ダイアログボックスで選択した計測項目ごとの列があります。計測を行うたびに、新しいデータ行が計測ログに挿入されます。

   画像内で選択した複数の領域を計測する場合は、選択したすべての領域の要約データまたは累積データを含んだデータ行が 1 つログに作成され、選択領域ごとのデータ行がその後に挿入されます。各選択範囲は、ログのラベル列に個別の要素として表示され、固有の番号が割り当てられます。

   同じまたは複数のドキュメントの様々な選択範囲に対して、手順 2 〜 6 を繰り返すことができます。計測ログのドキュメント列は、計測データのソースを反映しています。

計測項目

角度 ものさしツールの向きを表す角度（±0 〜 180）。

面積 正方形ピクセル数、または現在の計測スケール（平方ミリメートルなど）に基づくキャリブレーション単位で表された選択範囲の面積。

真円度 4pi（面積／外周 ^{2}）。値 1.0 は完全な円を示しています。値が 0.0 に近づくにつれて、徐々に引き延ばされた多角形を示します。非常に小さな選択範囲の場合、これらの値は正しくないことがあります。

数 どの計測ツールを使用しているかによって異なります。選択ツール：画像内の非連続選択範囲の数。カウントツール：画像内のカウント済みアイテムの数。ものさしツール：表示されているものさしラインの数（1 または 2）。

日時 計測が行われた日時を適用します。

ドキュメント 測定するドキュメント（ファイル）を特定します。

グレー値 明るさを表す計測値。0 〜 255（8 ビット画像の場合）、0 〜 32,768（16 ビット画像の場合）または 0.0 〜 10（32 ビット画像の場合）のいずれかの範囲をとります。グレー値に関連したすべての計測では、初期設定のグレースケールプロファイルを使用して、画像をグレースケールに内部変換します（画像／モード／グレースケールを選択することに相当）。こうすることにより、要求された値（平均、中央、最小、最大）が各要素について計算され、要約が生成されます。

高さ 選択範囲の高さ（最大 y 値から最小 y 値を差し引いた値）を現在の計測スケールに基づく単位で表したもの。

ヒストグラム 画像内の各チャンネルに関するヒストグラムデータを生成し（RGB 画像の場合は 3、CMYK 画像の場合は 4 など）、0 〜 255 の各値でピクセル数を記録します（16 ビットまたは 32 ビットの値は 8 ビットに変換されます）。計測ログからデータを書き出すと、数値によるヒストグラムデータが CSV （コンマ区切り）ファイルに書き出されます。このファイルは、計測ログのタブ区切りテキストファイルの書き出し先と同じ場所にある独自のフォルダーに配置されます。ヒストグラムファイルには、0 で始まり 1 ずつ増えていく固有の番号が割り当てられます。一度に複数の選択範囲を計測する場合は、全選択範囲の値を示すヒストグラムファイルが 1 つ生成されるほか、各選択範囲の値を示すヒストグラムファイルも追加で生成されます。

総密度 選択範囲内のピクセルの値の和です。これは、面積（ピクセル単位）と平均グレー値の積と等しくなります。
ラベル 各計測値を識別して、計測値 1、計測値 2 などのように自動的に番号を付けます。複数の選択範囲を同時に計測する場合、各選択範囲に追加の要素ラベルと番号が割り当てられます。
長さ 画像上でものさしツールを使用して定義された直線距離を現在の計測スケールに基づく単位で表します。
外周 選択範囲の外周。一度に複数の選択範囲を計測する場合は、全選択範囲の外周合計を示す計測値が 1 つ生成されるほか、各選択範囲の値を示す計測値も追加で生成されます。
3D オブジェクト拡大・縮小ツール ソースドキュメントの計測スケール（100 ピクセル = 3 マイルなど）。
スケール単位 計測スケールの論理単位。
スケール比率 スケール単位に割り当てられたピクセル数。
ソース 計測のソース。ものさしツール、カウントツールまたは選択範囲のいずれか。
幅 選択範囲の幅（最大 x 値から最小 x 値を差し引いた値）を現在の計測スケールに基づく単位で表したもの。

計測項目プリセットの作成

1. 解析／計測項目を選択／カスタムを選択します。
2. プリセットに含める計測項目を選択します。
3. 「プリセットを保存」をクリックし、プリセットに名前を付けます。
4. 「OK」をクリックします。プリセットが保存され、解析メニューの計測項目を選択サブメニューから選択できるようになります。

計測項目プリセットの編集

1. 解析／計測項目を選択／カスタムを選択します。
2. 編集するプリセットをプリセットポップアップメニューから選択します。
3. 計測項目を選択または選択解除します。プリセット名がカスタムに変わります。
4. 「プリセットを保存」をクリックします。既存のプリセットを置換するには元のプリセット名を入力し、新規プリセットを作成するには新しい名前を入力します。

計測項目プリセットの削除

1. 解析／計測項目を選択／カスタムを選択します。
2. 削除するプリセットをプリセットポップアップメニューから選択します。
3. 「プリセットを削除」をクリックし、「はい」をクリックして削除を確定します。
4. 「OK」をクリックします。

トップへ戻る

計測ログの使用（**Photoshop Extended**）

オブジェクトを計測すると、計測ログパネルに計測データが記録されます。ログ内の各行は計測セットを表し、各列は計測セット内の計測項目を表します。

オブジェクトを計測すると、計測ログに新しい行が表示されます。ログ内の列の順序を変更したり、列内のデータを並び替えたり、行または列を削除したり、ログのデータをコンマ区切りテキストファイルに書き出したりすることができます。

計測機能に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0029_jp を参照してください。

計測ログの表示

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 解析／計測値を記録を選択します。
- ウィンドウ／計測ログを選択します。

ログ内の行の選択

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ログ内の行をクリックして選択します。
- 連続した複数の行を選択するには、最初の行をクリックしてから残りの行の上をドラッグするか、最初の行をクリックしてから Shift キーを押しながら最後の行をクリックします。
- 隣接していない複数の行を選択するには、最初の行をクリックし、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらその他の行をクリックします。
- すべての行を選択するには、「すべてを選択」をクリックします。
- すべての行を選択解除するには、「すべての計測値の選択を解除」のアイコンをクリックします。

ログ内の列の選択

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 列の見出しをクリックします。
- 連続した複数の列を選択するには、最初の列の列見出しをクリックしてから残りの列の上をドラッグするか、最初の列の列見出しをクリックしてから Shift キーを押しながら最後の列の列見出しをクリックします。
- 隣接していない複数の列を選択するには、最初の列見出しをクリックし、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらその他の列見出しをクリックします。

ログ内の列の順序変更、サイズ変更、並び替え

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ログ内の順序を変更するには、選択した列をドラッグします。列の位置は黒い二重線で表されます。
- 列のサイズを変更するには、列見出しをクリックし、境界線をドラッグします。
- 列内のデータを並べ替えるには、列見出しをクリックして並べ替え順を変更するか、列見出しを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリックして「昇順に並べ替え」または「降順に並べ替え」を選択します （行の順序を手動で変更することはできません）。

ログからの行または列の削除

1. ログ内の 1 つまたは複数の行または列を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 計測ログパネルメニューから「選択した項目を削除」を選択します。
   - パネルの上部にある「選択した計算値を削除」アイコンをクリックします。
   - 行または列ヘッダーを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）し、コンテキストメニューから「削除」を選択します。

計測ログのデータの書き出し

計測ログのデータはコンマ区切りのテキストファイルに書き出すことができます。スプレッドシートアプリケーションでこのテキストファイルを開き、計測データを基に様々な統計計算や分析計算を実行することができます。

1. ログ内の 1 つまたは複数のデータ行を選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - 計測ログパネルメニューから「選択した項目を書き出し」を選択します。
   - パネルの上部にある「選択した計算値を書き出し」アイコンをクリックします。
   - 行を右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリックし、コンテキストメニューから「書き出し」を選択します。
3. ファイル名と場所を入力して、「保存」ボタンをクリックします。

   計測データは、カンマ区切りのテキストファイル UTF-8 に書き出されます。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

Photoshop と MATLAB（Photoshop Extended）

Photoshop と MATLAB について
MATLAB と Photoshop の設定
MATLAB から Photoshop への接続／接続の解除
MATLAB ヘルプの使用
MATLAB コマンド
MATLAB でのドキュメントの作成

Photoshop と MATLAB について

トップへ戻る

MATLAB は、アルゴリズム開発、データ視覚化、データ解析および数値計算で使用される、高度なテクニカルコンピューティング言語と対話型環境を提供する開発ソフトウェアです。Photoshop Extended では、MATLAB の画像処理結果を Photoshop で表示し、Photoshop の画像編集機能と MATLAB コマンドを組み合わせることができます。

MATLAB から Photoshop に接続し、MATLAB コマンドプロンプトにコマンドを入力すると、Photoshop 内で操作が実行されます。MATLAB アルゴリズムを実行し、その結果を Photoshop の画像に表示することができます。

注意： Photoshop と MATLAB の間の通信では、Photoshop JavaScript インターフェイスと MATLAB ライブラリインターフェイスが使用されます。

MATLAB と Photoshop の設定

トップへ戻る

Photoshop と MATLAB をコンピューターにインストールします。Photoshop Extended と MATLAB のインストールが完了したら、MATLAB との統合を確認する必要があります。

64 ビットシステムの場合は、適切なコンパイラーをインストールします。

Photoshop インターフェイスを 64 ビットシステムで使用するには、C コンパイラーをインストールする必要があります。

- Windows では、Microsoft Developer Studio をインストールします。
- Mac OS では、XCode をインストールします。

詳しくは、Photoshop アプリケーションフォルダーにある「MATLAB Photoshop お読みください」を参照してください。

注意： Windows では、64 ビットの Photoshop には 64 ビットの MATLAB を、32 ビットの Photoshop には 32 ビットの MATLAB を使用します。

MATLAB との連携の確認

1. Photoshop Extended、MATLAB の順に起動します。
2. MATLAB で、ファイル／パス設定を使って、Adobe Photoshop CS4 フォルダー内の MATLAB をサブフォルダーも含めて追加します。
3. MATLAB プロンプトで、MATLAB フォルダーを開き、Tests フォルダーを見つけて開いたら、testall と入力します。
4. Photoshop と MATLAB によって一連のテストが実行され、2 つのプログラム間の統合が確認されると、要約レポートが表示されます。

（オプション）MATLAB から Photoshop へのアクセスの設定

Photoshop Extended へのパスを設定すると、Photoshop のコマンドに MATLAB から直接アクセスできるようになります。

1. MATLAB でファイル／パスを設定を選択します。
2. 「サブフォルダーも追加」をクリックして、Photoshop Extended がインストールされている MATLAB フォルダーを選択します。
3. 「保存」をクリックし、「閉じる」をクリックします。
4. MATLAB メニューからファイル／設定を選択します。
5. 環境ダイアログボックスで、左上隅にある一般ツリーをクリックします。
6. 「Toolbox のパスのキャッシュを更新」ボタンをクリックします。
7. 「適用」をクリックし、「OK」をクリックします。

MATLAB から Photoshop への接続／接続の解除

トップへ戻る

❖ MATLAB で、次のいずれかの操作を行います。

- Photoshop を起動または Photoshop に接続するには、pslaunch と入力し、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。
- Photoshop から接続を解除して終了するには、psquit と入力し、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。

MATLAB ヘルプの使用

トップへ戻る

MATLAB のヘルプシステムには、MATLAB／Photoshop ワークフローの例が収録されています。

1. ヘルプをクリックし、すべてのプロダクトファミリヘルプを選択してください。

   使用例をはじめとしたサブメニューアイテムとともに、「Photoshop Toolbox」が表示されます。「Photoshop Toolbox」が表示されない場合は、以下の操作を行ってください。

2. 「スタート」ボタンをクリックします。
3. デスクトップツール／ソースファイルの表示を選択します。
4. 「スタートボタンのフレッシュ」ボタン、「閉じる」の順にクリックしてから、ヘルプメニューに再びアクセスします。

MATLAB コマンド

トップへ戻る

MATLAB のコマンドラインでコマンドを入力することによって、Photoshop に接続または Photoshop から切断したり、Photoshop ドキュメントで表示可能なピクセルを生成したりすることができます。

MATLAB Photoshop の全コマンドを表示するには、Photoshop のインストールディレクトリ内の MATLAB フォルダーにある、psfunctionscat.html のファイルを参照します。構文、引数および使用例など、各コマンドの詳細な説明を表示するには、MATLAB のコマンドプロンプトで help（コマンド名）と入力します。

注意： すべての MATLAB コマンドでは、日本語の文字がサポートされています。MATLAB for Windows は、日本語版 Windows XP システム上で日本語のユーザーインターフェイスをサポートしています。MATLAB for Mac OS は、日本語版 Mac OS システム上で米国英語のみサポートしています。詳しくは、The MathWorks, Inc. にお問い合わせください。

MATLAB でのドキュメントの作成

トップへ戻る

1. MATLAB で、psnewdoc と入力します。
2. 新しいドキュメントの属性を指定するには、次のいずれかを入力します。
   - 初期設定値を使用してドキュメントを作成するには、psnewdoc() と入力します。初期設定値については、下記を参照してください。
   - 特定の幅と高さを持つドキュメントを作成するには、psnewdoc(W,H) と入力します。W と H の値には、Photoshop 環境設定ダイアログボックスの「単位・定規」オプションで設定された単位が使用されます。ドキュメントの他の属性は初期設定値に設定されます。

     注意： 入力引数をスキップするには、文字列として undefined と入力します。新規ドキュメントの初期設定サイズは 504 × 360 ピクセルです。
   - ドキュメントを作成し、属性を指定するには、psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P) と入力します。新規ドキュメントの属性について詳しくは、下記を参照してください。

   以下に、MATLAB でドキュメントを作成し、すべての属性を指定するためのサンプルコードを示します。

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

新規ドキュメントの属性と初期設定値

次の属性値を持つ新規ドキュメントを作成するには、psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P) と入力します。

W Photoshop 環境設定ダイアログボックスの「単位・定規」オプションの現在の単位で、ドキュメントの幅を指定します。幅の初期設定値は 504 ピクセルです。

H Photoshop 環境設定ダイアログボックスの単位・定規パネルの現在の単位で、ドキュメントの高さを指定します。高さの初期設定値は 360 です。

R 解像度を指定します。初期設定値は 72 ppi です。

N ドキュメントの名前を指定します。初期設定値は Untitled-X で、X は新規ドキュメントのインデックスです。
M カラーモードを、RGB、CMYK、Lab、Bitmap、グレースケールのいずれかに指定します。初期設定値は RGB です。
F 新規ドキュメントの背景コンテンツを、白、背景色、透明のいずれかで指定します。初期設定値は白です。
A ピクセル縦横比を指定します。初期設定値は 1.0（正方形）です。
B ビット数を 1、8、16、32 のいずれかで指定します。初期設定値は 8 です。
P カラープロファイルを指定します。初期設定値は、指定したカラーモードの作業用カラースペースです。作業用スペースは、Photoshop のカラー設定ダイアログボックスで指定します。

(cc) BY-NC-SA

法律上の注意 | プライバシーポリシー

カラーマネジメント

このページからリンクされているコンテンツの一部は英語版のみです。

カラーマネジメントの解説

カラーが一致しない理由
カラーマネジメントシステムの概念
カラーマネジメントの使用
カラーマネジメントの表示環境の作成

カラーマネジメントシステムは、デバイス間のカラーの相違を調整し、システムが生成する最終的なカラーをユーザーが自信を持って予測できるようにします。カラーを正確に表示できれば、デジタルキャプチャから最終出力まで、ワークフロー内で正しいカラーの選択ができます。また、カラーマネジメントによって、ISO、SWOP および Japan Color といった色に関する印刷標準規格に基づいて出力できます。

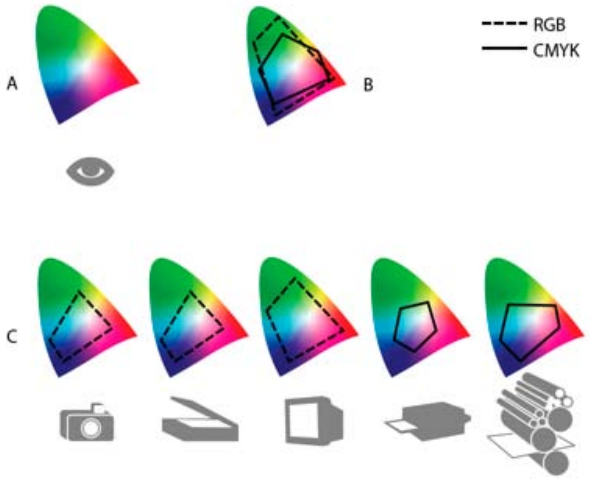
カラーが一致しない理由

トップへ戻る

人間の目で識別できる色をすべて再現可能な出力デバイスは存在しません。どのような出力デバイスも、再現できる色域（ガモット）つまり色の範囲が決まっており、それに対応したカラースペース内で機能します。

カラーモデルはカラー値の相互関係を確定し、カラースペースはそれらの値に色として規則的な意味を持たせて定義したものです。人間が色を感知する方法に直接関連するいくつかのカラーモデル（CIE L*a*b など）は、カラースペースが固定されています。このようなカラーモデルはデバイスに依存しないカラーモデル（デバイスインディペンデント）として定義されています。それ以外のカラーモデル（RGB、HSL、HSB、CMYK など）は、多くの異なるカラースペースを持ちます。このようなカラーモデルは、関連する各カラースペースやデバイスによって変化するので、デバイスに依存するカラーモデル（デバイスディペンデント）として定義されています。

このように出力デバイスごとに様々なカラースペースが存在するため、同じドキュメントでも、出力デバイスごとに異なる色で出力されることがあります。色の差が発生する原因には、画像の読み込み元の違い、ソフトウェアアプリケーションでの色の定義方法の違い、印刷メディアの違い（新聞紙の色域は雑誌より狭い）のほかに、モニターの製造方法や使用年数などの違いが考えられます。



様々なデバイスやドキュメントの色域
A. Lab カラースペース **B.** ドキュメント（作業用スペース） **C.** デバイス

カラーマネジメントシステムの概念

トップへ戻る

カラーマッチングの問題の原因は、様々なデバイスおよびソフトウェアがそれぞれ異なるカラースペースを使用することにあります。この問題の解決策の 1 つは、デバイス間で色を正確に解釈して変換するシステムを用意することです。カラーマネジメントシステム（CMS）では、色が作成されたカラースペースと、出力先のカラースペースとを比較して、各出力デバイス間でできるだけ一貫した色が保たれるように調整します。

カラーマネジメントシステムでは、カラープロファイルの情報を利用して色を変換します。プロファイルは、デバイスのカラースペースを数学的に記述したものです。例えばスキャナープロファイルは、特定のスキャナーが色をどのように認識するかを説明します。Adobe カラーマネジメントは ICC プロファイルを使用しています。このプロファイルの形式は、プラットフォームに依存しない標準規格として International Color Consortium（ICC）によって定義されています。

あらゆるタイプのグラフィックスに適用可能な汎用のカラー変換方法は存在しません。したがって、カラーマネジメントシステムでは、それぞれのグラフィック要素に適したカラー変換方法を適用できるように、複数のマッチング方法（カラー変換方法）から選択できるようになっています。例えば、動物写真に含まれる様々な色の関係を的確に維持できるカラー変換方法を、単調な色合いを持つロゴに適用すると、意図しない色に変換される可能性があります。

注意： カラーマネジメントとカラー補正と混同しないようにしてください。カラーマネジメントシステムは、画像の色調やカラーバランスを補正するものではなく、画像の特性を最終出力段階まで忠実に伝える環境を実現するためのものです。

カラーマネジメントの使用

トップへ戻る

カラーマネジメントシステムを使用しない場合、色の仕様はデバイスに依存することになります。制作工程で使用するメディアが 1 種類に厳しく制限されている場合、カラーマネジメントは不要になる可能性があります。例えば、制作者やサービスビューロが CMYK 画像を加工でき、しかも、確定された具体的な印刷条件に合わせてカラー値を指定できる場合はこれに該当します。

カラーマネジメントの重要性は、制作工程が複雑になるほど高くなります。例えば、印刷物とオンラインメディア用にカラー画像を流用することが予想される場合や、単一のメディアを多種類のデバイス（例えば様々な印刷機など）で出力するときや、複数のワークステーションで色を管理する場合は、カラーマネジメントを行うことをお勧めします。

カラーマネジメントシステムは、以下のような要件を満たす必要がある場合に効果を発揮します。

- モニターやデスクトッププリンター、色分解可能な印刷機などを含む複数の出力デバイス間で、予測可能で一貫したカラー出力を得る必要がある場合。4 色印刷機のような比較的制限された色域を持つデバイスのために色を調節する場合に、カラーマネジメントは特に効果的です。
- 特定の出力デバイスを想定してモニター上でカラードキュメントのソフトプルーフ（プレビュー）を正確に行う場合 （ソフトプルーフでの作業は、モニター表示の制限や室内照明条件など他の要因に影響されます）。
- カラーマネジメントを使用している画像でソースの異なる複数の画像と、加えてカラーマネジメントを使用しない画像が混在したカラー画像を的確に判断し一貫して読み込む場合。
- カラードキュメントを様々な出力デバイスへ送信する場合や、オリジナルのグラフィック画像およびドキュメント内の色に対して手動調整を行わずにメディアを送る場合。最終的に印刷とオンラインの両方で使用される画像を作成するには重要になります。
- 使用するカラー出力デバイスが不確定な状態で正確な色を印刷する場合。例えば、ドキュメントをオンラインに保存しておくことで、世界中のカラー印刷機から必要に応じて一貫したカラーを再現することができます。

カラーマネジメントの表示環境の作成

トップへ戻る

モニターおよび印刷物上での色の外観は作業環境によって影響されます。最適な結果を得るには、次の操作によって作業環境のカラーと光源を調整します。

- 一定の光源レベルと一定の色温度を提供する環境で、ドキュメントを表示します。例えば、太陽光線のカラー特性は一日を通して変化します。その結果、色が画面に表示される状態も変化するので、カーテンを閉めるか窓のない部屋で作業します。室内で使用する蛍光灯の青緑がかった光を除去するために、D50（5,000° K）の照明を使用してください。また、D50 のカラービューワを使用して、印刷されたドキュメントを見ることもできます。
- 壁と天井がニュートラルカラー（グレー系統の色）の部屋で、ドキュメントを表示します。部屋の色によって、モニターの色と印刷物の色が異なって見えることがあります。表示に使用する部屋に最も適しているカラーは、中間色のグレーです。着衣の色も、モニターのガラスに反射して画面上の色の外観に影響を与える場合があります。
- モニターのデスクトップには、カラフルな背景パターンを使用しないようにします。ドキュメントの周囲に派手なパターンや明るいパターンがあると、色を正しく認識できません。中間色のグレーだけを表示するようにデスクトップを設定します。
- 完成した作品を実際に消費者が見る場合と同じ条件で、ドキュメントの校正刷りを確認します。例えば、家庭用品のカタログであれば一般家庭で使用される白熱灯の下、オフィス家具のカタログであればオフィスで使用される蛍光灯の下などで確認するのが望ましいと考えられます。ただし、最終的な色の判断は規定の照明条件の下で行ってください。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

|

一貫した色の保持

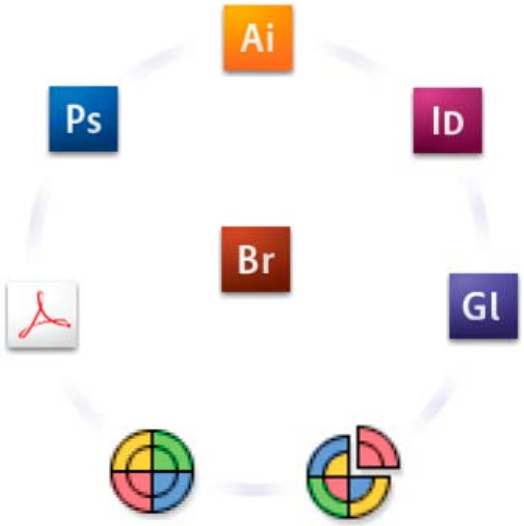
アドビアプリケーション内でのカラーマネジメント
正確なカラーを再現するための基本手順
アドビアプリケーション間でのカラー設定の同期
カラーマネジメントの設定
CMYK ブラックのアピアランスの変更（Illustrator、InDesign）
プロセスカラーと特色のカラーマネジメント

アドビアプリケーション内でのカラーマネジメント

トップへ戻る

アドビのカラーマネジメントを使用すると、外部ソースから画像を取り込んだり、ドキュメントを編集してアドビアプリケーション間でやり取りしたり、最終成果物を出力したりするときに、色の外観を簡単に保持することができます。カラーマネジメントシステムは、International Color Consortium（ICC）が定義した規格に準拠しています（ICC は、ワークフロー全体において正確で一貫した色を再現するためのプロファイル形式と手順の規格化を行っている団体です）。

初期設定では、カラーマネジメントはカラーマネジメントを行うアドビアプリケーションでオンになっています。Adobe Creative Suite では、アプリケーション間でカラー設定が同期されるため、RGB カラーと CMYK カラーは一貫して表示されます。つまり、色はどのアプリケーションで表示しても同じ色に見えます。



Adobe Creative Suite のカラー設定の同期は Adobe Bridge によって一元的に行われます。

初期設定を変更する場合は、便利なプリセットを使用することによって、共通の出力条件と一致するように Adobe のカラーマネジメントを構成することができます。また、特定のカラーワークフローの要件を満たすようにカラー設定をカスタマイズすることもできます。

作業に使用する画像の種類および出力条件によって、カラーマネジメントの使用方法が異なることに注意してください。例えば、RGB の写真印刷ワークフロー、CMYK の商業印刷ワークフロー、RGB/CMYK 混合のデジタル印刷ワークフロー、およびインターネットパブリッシングワークフローでは、色の一貫性に関する問題がそれぞれ異なります。

正確なカラーを再現するための基本手順

トップへ戻る

1. 制作作業のパートナがいる場合は、カラーマネジメントワークフローのすべての工程がシームレスに統合されるように、そのパートナと話し合います。
ワークグループおよびサービスビューロとの間でカラーワークフローをどのように統合するか、ソフトウェアおよびハードウェアをどのように構成してカラーマネジメントシステムに統合するか、カラーマネジメントをどのレベルで実装するかについて話し合います （詳しくは、カラーマネジメントの使用を参照してください）。

2. モニターをキャリブレーションし、プロファイルを作成します。

モニタープロファイルは、最初に作成する必要があるプロファイルです。ドキュメント内で使用する色を指定するなど、デザイン上の仕様を決定する場合、画面上で色が正確に見えることは不可欠です （詳しくは、モニターのキャリブレーションおよびプロファイルの作成を参照してください）。

3. スキャナーやプリンターなど、使用する予定の入力および出力デバイスのカラープロファイルをシステムに追加します。

カラーマネジメントシステムは、プロファイルを使用して、デバイスによる色の再現方法と、ドキュメント内の実際に指定した色を把握します。多くの場合、デバイスプロファイルは、デバイスをシステムに追加するときにインストールされます。また、サードパーティ製のソフトウェアおよびハードウェアを使用して、特定のデバイスや条件に対してより厳密なプロファイルを作成することもできます。ドキュメントの商業印刷を行う場合は、サービスビューロと話し合って、印刷機と印刷条件のプロファイルを決定します （詳しくは、カラープロファイルについておよびカラープロファイルのインストールを参照してください）。

4. アドビアプリケーションでカラーマネジメントを設定します。

ほとんどのユーザーは初期設定のカラー設定をあえて変更する必要はありません。ただし、次のいずれかの操作を実行することによって、カラー設定を変更することができます。

- 複数の アドビアプリケーションを使用している場合は、ドキュメントで作業する前に、Adobe® Bridge で標準のカラーマネジメント構成を選択し、アプリケーション間でカラー設定を同期させます （詳しくは、アドビアプリケーション間でのカラー設定の同期を参照してください）。
- 単一のアドビアプリケーションを使用している場合や、高度なカラーマネジメントオプションをカスタマイズする場合は、特定のアプリケーションのカラー設定を変更します （詳しくは、カラーマネジメントの設定を参照してください）。

5. （オプション）ソフトプルーフを使用して色をプレビューします。

ドキュメントを作成した後、ソフトプルーフを使用して、特定のデバイスで色がどのように印刷または表示されるかをプレビューすることができます （詳しくは、カラーのソフトプルーフ表示を参照してください）。

注意： ソフトプルーフだけでは、オフセット印刷機でのオーバープリントの再現の様子をプレビューすることはできません。オーバープリントが使用されたドキュメントで作業する場合は、「オーバープリントプレビュー」をオンにし、オーバープリントがソフトプルーフで正確にプレビューされるようにします。 Acrobat では、「オーバープリントプレビュー」は自動的に適用されます。

6. カラーマネジメントをオンにしてファイルを印刷および保存します。

ワークフロー全体において色の一貫した外観をすべてのデバイス間で保持するのが、カラーマネジメントの目的です。ドキュメントを印刷するとき、ファイルを保存するとき、およびオンライン表示用のファイルを作成するときは、カラーマネジメントオプションをオンのままにします （詳しくは、カラーマネジメントを使用したプリントおよびオンライン表示用ドキュメントのカラーマネジメントを参照してください）。

アドビアプリケーション間でのカラー設定の同期

トップへ戻る

Adobe Creative Suite を使用している場合、Adobe Bridge を使用してアプリケーション全体で自動的にカラー設定を同期させることができます。この同期によって、カラーマネジメントを行う Adobe のすべてのアプリケーション間で同じ色が再現されます。

カラー設定が同期されない場合は、各アプリケーションでカラー設定ダイアログボックスの上部に警告メッセージが表示されます。新規または既存のドキュメントで作業する前にカラー設定を同期させることをお勧めします。

1. Bridge を開きます。

   string not required Creative Suite アプリケーションから Bridge を開くには、ファイル／参照を選択します。Bridge を直接開くには、スタートメニューから Adobe Bridge を選択するか（Windows）、Adobe Bridge アイコンをダブルクリック（Mac OS）します。

2. 編集／Creative Suiteのカラー設定を選択します。
3. 表示された一覧からカラー設定を選択し、「適用」をクリックします。

   初期設定のいずれもが要件を満たさない場合は、「カラー設定ファイルの展開したリストを表示」を選択して、その他の設定を表示します。カスタムカラー設定ファイル（例えば印刷・出力会社から提供されたもの）をインストールするには、「保存されたカラー設定ファイルを表示」をクリックします。

カラーマネジメントの設定

トップへ戻る

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - （Illustrator、InDesign、Photoshop）編集／カラー設定を選択します。
   - （Acrobat）環境設定ダイアログボックスのカラーマネジメントカテゴリを選択します。
2. 設定メニューからカラー設定を選択し、「OK」をクリックします。

   選択したカラー設定によって、アプリケーションによって使用される作業用スペース、プロファイルが埋め込まれたファイルを開いたり読み込んだりするときのアプリケーションによるカラーデータの処理方法およびカラーマネジメントシステムによるカラー変換方法が決まります。設定の説明を見るには、設定を選択し、その上にポインターを合わせます。ダイアログボッ

クスの下部に該当する説明が表示されます。

注意： Acrobat のカラー設定は、InDesign、Illustrator および Photoshop で使用するカラー設定のサブセットです。

サービスビューロによってカスタム出力デバイスプロファイルが提供されているなど、場合によっては、カラー設定ダイアログボックスで特定のオプションをカスタマイズする必要があります。ただし、カスタマイズは上級ユーザーだけにお勧めします。

注意： 複数のアドビアプリケーションで作業する場合は、アプリケーション間でカラー設定を同期させることを強くお勧めします （詳しくは、アドビアプリケーション間でのカラー設定の同期を参照してください）。

トップへ戻る

CMYK ブラックのアピアランスの変更（Illustrator、InDesign）

CMYK 純ブラック（K=100）は、画面上に表示したり、非 Postscript デスクトッププリンターで印刷したり、RGB ファイル形式に書き出したりすると、ジェットブラック（リッチブラック）に見えます。商業印刷機で印刷したときに純ブラックとリッチブラックとの差が再現されるようにする場合は、ブラックのアピアランスの設定を変更することができます。これらの設定を変更してもドキュメント内のカラー値は変更されません。

1. Windows の場合、編集／環境設定／ブラックのアピアランス（Illustrator）または黒の表示方法（InDesign）を選択します。Mac OS の場合、[アプリケーション名]／環境設定／ブラックのアピアランス（Illustrator）または黒の表示方法（InDesign）を選択します。
2. 画面表示用に次のいずれかのオプションを選択します。
   すべてのブラック（黒）を正確に表示 CMYK 純ブラックを濃いグレーとして表示します。この設定では、純ブラックとリッチブラックとの差を見ることができます。

   すべてのブラック（黒）をリッチブラックとして表示 CMYK 純ブラックをジェットブラック（RGB=000）として表示します。この設定では、純ブラックとリッチブラックは画面上で同じに見えます。
3. 印刷または書き出し用に次のいずれかのオプションを選択します。
   すべてのブラック（黒）を正確に出力 非 Postscript デスクトッププリンターで印刷したり、RGB ファイル形式に書き出したりするときに、ドキュメント内のカラー値を使用して CMYK 純ブラックを出力します。この設定では、純ブラックとリッチブラックとの差を見ることができます。

   すべてのブラック（黒）をリッチブラックとして出力 非 Postscript デスクトッププリンターで印刷したり、RGB ファイル形式に書き出したりするときに、CMYK 純ブラックをジェットブラック（RGB=000）として出力します。この設定では、純ブラックとリッチブラックは同じに見えます。

トップへ戻る

プロセスカラーと特色のカラーマネジメント

カラーマネジメントがオンの場合は、カラーマネジメントを行うアドビアプリケーション内で適用または作成するどの色にも、ドキュメントに対応するカラープロファイルが自動的に使用されます。カラーモードを切り替えた場合は、カラーマネジメントシステムによって適切なプロファイルが使用され、選択した新しいカラーモデルに色が変換されます。

プロセスカラーおよび特色で作業する場合は、次のガイドラインに従います。

- プロセスカラーを正確に定義および表示できるように、CMYK 出力条件と一致する CMYK 作業用スペースを選択します。
- カラーライブラリから色を選択します。アドビアプリケーションには、標準のカラーライブラリが多数用意されています。これらのライブラリはスウォッチパネルのメニューを使用して読み込むことができます。
- （Illustrator および InDesign）オーバープリントプレビューをオンにすれば、特色のプレビューが正確かつ一貫性のあるものになります。
- （Acrobat、Illustrator および InDesign）Lab 値（初期設定）を使用して、あらかじめ定義された特色（TOYO、PANTONE、DIC および HKS ライブラリから選択する色など）を表示し、これらの色をプロセスカラーに変換します。Lab 値を使用すると、Creative Suite アプリケーション間で一貫した色が最も正確に再現されます。これらと同じ色が Illustrator または InDesign の以前のバージョンでも表示および出力されるようにするには、Lab 値に対応する CMYK 値を使用します。特色の Lab 値と CMYK 値との置き換えについては、Illustrator または InDesign のヘルプを参照してください。

注意： 特色のカラーマネジメントを行うことによって、印刷された特色がどのように見えるかを校正デバイスおよびモニター上でおおむね予測することができます。特色のインクは、モニターや校正デバイスの色域外にあることが多いため、これらの出力デバイスで正確に再現することは困難です。
関連項目

(cc) BY-NC-SA

|

カラー設定

カラー設定のカスタマイズ
作業用スペースについて
作業用スペースのオプション
カラープロファイルの埋め込みなしと不一致について
カラーマネジメントポリシーのオプション
カラー変換のオプション
マッチング方法について
Photoshop の高度なコントロール

カラー設定のカスタマイズ

トップへ戻る

カラーマネジメントを行うほとんどのワークフローには、アドビ システムズ社が提供するテスト済みのプリセットカラー設定を使用することをお勧めします。詳細なオプションの変更は、カラーマネジメントに精通しているユーザーが意味を十分理解した上で実行する場合以外にはお勧めしません。

オプションをカスタマイズした後、プリセットとしてそれらを保存することができます。カラー設定を保存することによって、それらを流用することができ、他のユーザーまたはアプリケーションとカラー設定を共有することができます。

- プリセットとしてカラー設定を保存するには、カラー設定ダイアログボックスで「保存」をクリックします。カラー設定ダイアログボックスにカラー設定プリセットの名前が表示されるようにするには、初期設定の場所にファイルを保存します。それ以外の場所にファイルを保存した場合は、そのファイルを読み込まないと、カラー設定プリセットを選択できるようにはなりません。
- 標準の場所に保存されていないカラー設定プリセットを読み込むには、カラー設定ダイアログボックスで「読み込み」をクリックし、読み込むファイルを選択して、「開く」（Illustrator および InDesign）または「読み込み」（Photoshop）をクリックします。

注意： Acrobat では、カスタマイズしたカラー設定は保存できません。Acrobat でカスタマイズしたカラー設定を共有するには、InDesign、Illustrator または Photoshop でファイルを作成し、それをデフォルトの設定フォルダーに保存する必要があります。その結果、環境設定ダイアログボックスのカラーマネジメントカテゴリで使用できるようになります。手動でデフォルトの設定フォルダーに設定を追加することもできます。

作業用スペースについて

トップへ戻る

string not required作業用スペースは、アドビアプリケーションにおける色の定義と編集に使用される中間のカラースペースです。各カラーモデルにはそれぞれ作業用スペースプロファイルが関連付けられます。**string not required**カラー設定ダイアログボックスで作業用スペースプロファイルを選択することができます。

ドキュメントを新規に作成すると、現在の作業用スペースプロファイルがソースプロファイルとして使用され、関連付けられたカラーモデルが使用されます。例えば、現在の RGB 作業用スペースが「Adobe RGB（1998）」の場合、新規に作成する RGB ドキュメントでは、「Adobe RGB（1998）」色域内の色が使用されます。また、タグなしドキュメントの場合は、作業用スペースによって色の外観が決まります。

作業用スペースプロファイルと一致しないカラープロファイルが埋め込まれたドキュメントを開く場合は、アプリケーションによってカラーマネジメントポリシーが使用され、カラーデータの処理方法が決まります。ほとんどの場合、初期設定のポリシーを使用して、埋め込まれたプロファイルが保持されるようにします。

作業用スペースのオプション

トップへ戻る

Photoshop、Illustrator および InDesign で作業用スペースを表示するには、編集／ カラー設定を選択します。Acrobat では、環境設定ダイアログボックスのカラーマネジメントカテゴリを選択します。

目的のプロファイルの説明を見るには、プロファイルを選択し、プロファイル名の上にポインターを合わせます。ダイアログボックスの下部に該当する説明が表示されます。

RGB アプリケーションの RGB カラースペースを決定します。一般に、特定のデバイスのプロファイル（モニタープロファイルなど）ではなく、Adobe RGB または sRGB を選択することをお勧めします。
Web 用の画像を作成するときは sRGB をお勧めします。このプロファイルは Web 上での画像の表示に使用される標準的なモニターのカラースペースを定義しているからです。一般コンシューマー向けデジタルカメラからの画像で作業するときも sRGB をお勧めします。これらのカメラのほとんどが初期設定のカラースペースとして sRGB を使用するからです。

印刷用のドキュメントを作成するときは Adobe RGB をお勧めします。Adobe RGB の色域には、印刷に適しているにもかかわらず sRGB の色域

で定義できない一部の色（特にシアンおよび青）が含まれているからです。プロフェッショナル向けのデジタルカメラからの画像で作業するときも Adobe RGB をお勧めします。これらのカメラのほとんどが初期設定のカラースペースとして Adobe RGB を使用するためです。

CMYK アプリケーションの CMYK カラースペースを決定します。すべての CMYK 作業用スペースはデバイスに依存します。つまり、この作業用スペースは実際のインクと用紙の組み合わせに基づきます。Adobe が提供する CMYK 作業用スペースは標準の商業印刷条件に基づいています。

グレー（**Photoshop**）またはグレースケール（**Acrobat**） アプリケーションのグレースケールカラースペースを決定します。

スポット（**Photoshop**） 特色チャンネルおよびダブルトーンを表示するときに使用するドットゲインを指定します。

注意： Acrobat では、ドキュメントの表示および印刷用カラースペースの代わりに、埋め込まれた出力インテントのカラースペースを使用できます。出力インテントについて詳しくは、Acrobat ヘルプを参照してください。

アドビアプリケーションには、標準的な作業用スペースプロファイルのセットが付属しています。これらはアドビ システムズ社が推奨するテスト済みの作業用スペースプロファイルで、ほとんどのカラーマネジメントワークフローに使用できます。初期設定では、作業用スペースのメニューにはこれらのプロファイルだけが表示されます。システムにインストールした追加のカラープロファイルを表示するには、「詳細設定モード」（Illustrator および InDesign）または「詳細オプション」（Photoshop）を選択します。カラープロファイルは双方向であることが必要です。つまり、作業用スペースメニューに表示されるためには、カラースペースへの変換とカラースペースからの変換の両方が、カラープロファイルの仕様に含まれている必要があります。

注意： Photoshop で、カスタム作業用スペースプロファイルを作成することができます。ただし、カスタムのプロファイルを作成するよりも、標準の作業用スペースプロファイルを使用することをお勧めします。詳しくは、Photoshop サポートデータベース（www.adobe.com/jp/support/products/photoshop.html）を参照してください。

カラープロファイルの埋め込みなしと不一致について

トップへ戻る

新しく作成したドキュメントでは、通常、カラーワークフローはシームレスに動作します。特に指定がない場合は、ドキュメントで作成したり、編集した色のカラーモードに相対した作業用スペースプロファイルが使用されます。

既存のドキュメントの場合は、指定した作業用スペースプロファイルが使用されていなかったり、カラーマネジメントが行われていなかったりする可能性もあります。カラーマネジメントワークフローでは、次のような例外的な状況が発生する場合があります。

- プロファイルのタグがないドキュメントを開いたり、コピー＆ペーストやドラッグ＆ドロップによってそのドキュメントからカラーデータを読み込んだりすることがあります。カラーマネジメントをサポートしていないか、カラーマネジメント機能をオフにしたアプリケーションで作成されたドキュメントを開く場合がこれに該当します。
- 現在の作業用スペースとは異なるプロファイルのタグが付けられたドキュメントを開いたり、そのドキュメントからカラーデータを読み込んだりすることがあります。異なるカラーマネジメント設定を使用して作成されたドキュメントまたはスキャン後にスキャナーのプロファイルのタグが付けられたドキュメントを開く場合がこれに該当します。

どちらの場合も、アプリケーションはカラーマネジメントポリシーを使用して、ドキュメント内のカラーデータの処理方法を決定します。

プロファイルが埋め込まれていないか、作業用スペースと一致しない場合は、カラー設定ダイアログボックスで設定しているオプションに従って、アプリケーションによって警告メッセージが表示される場合があります。プロファイルに関する警告は初期設定ではオフになっていますが、これをオンすることによって、ドキュメントの適切なカラーマネジメントを状況に応じて行ことが可能になります。警告メッセージはアプリケーション間で異なりますが、一般に次のオプションが用意されています。

- （推奨）ドキュメントまたは読み込んだカラーデータを保持する 例えば、ドキュメントにカラープロファイルが埋め込まれている場合はそのプロファイルを使用するか、プロファイルが埋め込まれていない場合は何も処理をしないでそのまま開くか、コピー＆ペーストやドラッグ＆ドロップされたカラーデータ内のカラー値を保持するかを選択することができます。
- ドキュメントまたは読み込んだカラーデータを調整 例えば、カラープロファイルが埋め込まれていないドキュメントを開くときは、現在の作業用スペースプロファイルを割り当てるか、異なるプロファイルを割り当てるかを選択することができます。カラープロファイルが一致しないドキュメントを開くときは、プロファイルを廃棄するか、ドキュメント内の色を現在の作業用スペースに変換するかを選択することができます。カラーデータを読み込むときは、色の外観を保持するために色を現在の作業用スペースに変換するかどうかを選択することができます。

カラーマネジメントポリシーのオプション

トップへ戻る

ドキュメントを開いたり画像を読み込んだりしたとき、カラーマネジメントポリシーによってアプリケーションによるカラーデータの処理方法が決まります。RGB 画像用と CMYK 画像用にそれぞれ異なるポリシーを選択することができ、警告メッセージが表示されるタイミングを指定することもできます。カラーマネジメントポリシーのオプションを表示するには、編集／カラー設定を選択します。

ポリシーの説明を見るには、ポリシーを選択し、ポリシー名の上にポインターを合わせます。ダイアログボックスの下部に該当する説明が表示されます。

RGB、**CMYK**、およびグレー （「グレー」オプションは Photoshop でのみ使用可能）ファイルを開いたり現在のドキュメントに画像を読み込んだりするときに、色を現在の作業用スペースに変換するために従うポリシーを指定します。次のいずれかのオプションを選択します。

埋め込まれたプロファイルを保持 ファイルを開くときに、埋め込まれたカラープロファイルを常に保持します。このオプションを選択すると一貫したカラーマネジメントが行われるので、このオプションはほとんどのワークフローにお勧めします。ただし、CMYK のカラー値を保持する必要がある場合は例外です。その場合は、「カラー値を保持（リンクされたプロファイルを無視）」を代わりに選択する必要があります。

作業用スペースに変換 ファイルを開いたり画像を読み込んだりするとき、色を現在の作業用スペースプロファイルに変換します。このオプションを選択するのは、特定のプロファイル（現在の作業用スペースプロファイル）をすべての色に対して強制的に使用する必要がある

場合です。

カラー値を保持（リンクされたプロファイルを無視） このオプションは、InDesign および Illustrator で CMYK に対して使用できます。ファイルを開いたり画像を読み込んだりするときにカラー値を保持しますが、アドビアプリケーションで正確な色を再現するためにカラーマネジメントを使用することもできます。このオプションを選択するのは、セーフ CMYK ワークフローを使用する場合です。InDesign では、オブジェクト／画像カラー設定を選択することによって、オブジェクトごとにこのポリシーを無効にすることができます。

オフ ファイルを開いたり、画像を読み込んだりするときに、埋め込まれたカラープロファイルを無視します。また、新規のドキュメントに作業用スペースプロファイルを割り当てません。このオプションを選択するのは、ドキュメントの作成者によって提供されるカラーメタデータをすべて廃棄する場合です。

プロファイルの不一致：開くときに確認 開くドキュメントに現在の作業用スペース以外のプロファイルのタグが付けられている場合は、常にメッセージが表示されます。初期設定の処理オプションをどの方法にするかを確認するメッセージが表示されます。このオプションを選択するのは、ドキュメントの適切なカラーマネジメントを状況に応じて行うことが必要な場合です。

プロファイルの不一致：ペーストするときに確認 コピー＆ペーストやドラッグ＆ドロップによって色がドキュメントに読み込まれる場合に、カラープロファイルの不一致が生じると、常にメッセージが表示されます。初期設定の処理オプションをどの方法にするかを確認するメッセージが表示されます。このオプションを選択するのは、コピー＆ペーストやドラッグ＆ドロップする色の適切なカラーマネジメントを状況に応じて行うことが必要な場合です。

埋め込みプロファイルなし：開くときに確認 タグなしドキュメントを開くときは、常にメッセージが表示されます。初期設定の処理オプションをどの方法にするかを確認するメッセージが表示されます。このオプションを選択するのは、ドキュメントの適切なカラーマネジメントを状況に応じて行うことが必要な場合です。

カラー変換のオプション

トップへ戻る

カラー変換のオプションを使用すると、カラースペース間のカラー変換時にアプリケーションによってドキュメント内の色がどのように処理されるかを制御することができます。カラーマネジメントに精通しており、加える変更について確信がある場合にのみ、これらのオプションの変更をお勧めします。カラー変換のオプションを表示するには、編集／カラー設定を選択し、「詳細設定モード」（Illustrator および InDesign）または「詳細オプション」（Photoshop）を選択します。Acrobat では、環境設定ダイアログボックスのカラーマネジメントカテゴリを選択します。

変換方式 カラースペース間で色域をマッピングするために使用する Color Management Module（CMM）を指定します。初期設定の Adobe（ACE）エンジンは、ほとんどのユーザーに適しており、必要なすべてのカラー変換を実行できます。

カラー変換に使用するエンジンやマッチング方法の説明を見るには、オプションを選択し、オプション名の上にポインターを合わせます。ダイアログボックスの下部に該当する説明が表示されます。

マッチング方法（**Photoshop**、**Illustrator**、**InDesign**） カラースペース間で色の変換に使用するマッチング方法を指定します。マッチング方法の違いが明確にわかるのは、ドキュメントを印刷した場合、または異なる作業用スペースに変換した場合だけです。

黒点の補正を使用 出力デバイスのダイナミックレンジの全範囲をシミュレートすることによって、画像内の暗い部分の詳細が失われないようにします。印刷時に黒点の補正を使用する予定の場合は、このオプションを選択します（ほとんどの状況で推奨）。

ディザを使用（**Photoshop**） カラースペース間で 8 bit/チャンネル画像を変換するとき、色のディザ処理を行うかどうかを制御します。「ディザの使用（8-bit/チャンネル画像）」オプションを選択すると、変換元のカラースペースでは再現できても変換先のカラースペースでは再現できない色が、変換先のカラースペースのカラーにディザ混合されてカラーシミュレーションが行われます。ディザ処理を行うと、カラースペース変換時に発生しがちな画像のムラやグラデーション部分のトーンバンディングを抑制できます。ただし、ディザ処理を行った画像を Web 用に圧縮すると、ファイルサイズが大きくなる場合があります。

シーン参照プロファイルの補正（**Photoshop**） シーンから出力プロパティファイルに変換するときに、ビデオのコントラストを比較します。このオプションは、After Effects の初期設定のカラーマネジメントを反映しています。

マッチング方法について

トップへ戻る

string not requiredマッチング方法は、カラーマネジメントシステムで、カラースペース間のカラー変換をどのように処理するかを設定します。マッチング方法によって、変換元の色の調整方法を決定するルールが異なります。例えば、色が変換先の色域内に収まるときは色が変換されません。また、狭い色域に変換するときは、元の視覚的なカラー関係を維持するために色が調整されます。 マッチング方法を選択した結果は、ドキュメントのグラフィックの内容やカラースペースの指定に使用しているプロファイルによって異なります。プロファイルによっては、マッチング方法に関係なく同じ結果が得られます。

一般に、カラー設定で選択する項目として、アドビ システムズ社が提供するテスト済みの初期設定のマッチング方法（業界標準に準拠）を使用することをお勧めします。例えば、北アメリカまたはヨーロッパ地域におけるカラー設定を選択する場合、初期設定のマッチング方法は「相対的な色域を維持」です。日本におけるカラー設定を選択する場合、初期設定のマッチング方法は「知覚的」です。

カラーマネジメントシステム、色のソフトプルーフ、および印刷物のプリンター出力において、カラー変換のオプションを設定するときは、次のいずれかのマッチング方法を選択することができます。

知覚的 カラー値が変更された場合でも、人の目に色が自然に映るように、色間の視覚的な関係を保護します。このマッチング方法は、色域外の色が多く含まれる写真画像に最適です。これは日本の印刷業界における標準のマッチング方法です。

彩度 色の正確さよりも、画像の鮮明な色を再現することを重視します。このマッチング方法は、色間の正確な関係よりも、明るい色使いが求められるグラフや図表など、仕事で使用するグラフィックに最適です。

相対的な色域を保持 変換元のカラースペースの最大ハイライトと、変換先のカラースペースの最大ハイライトを比較し、その差だけシフトしてすべての色を変換します。色域から外れるカラーは、出力先のカラースペースで再現できる最も近い色に調整されます。「相対的な色域を維持」を使用すると、「知覚的」を使用した場合よりも多くの画像のオリジナルの色を保護できます。これは北アメリカおよびヨーロッパ地域の印刷業界における標準のマッチング方法です。

絶対的な色域を保持 出力先の色域に収まるカラーは変更されませんが、色域から外れるカラーはクリップされます。変換先の白点への色のスケーリングは行われません。このマッチング方法では、色間の関係の保護よりも、色の正確さが重視され、特定のデバイスの出力を擬似的に表すプルーフィングに最適です。このマッチング方法は、用紙の色が印刷される色にどのような影響を及ぼすかをプレビューする場合に特に効果的です。

トップへ戻る

Photoshop の高度なコントロール

Photoshop で編集／カラー設定を選択し、「その他のオプション」を選択することによって、色を管理するための高度なコントロールを表示します。

モニター色域外のカラーを表示（彩度を下げる） モニターに表示するとき、指定した割合だけ色の彩度を下げるかどうかを指定します。このオプションを選択すると、モニターのカラースペースと色域を越えて、すべての範囲のカラースペースと色域の表示が可能になります。ただし、モニター表示とプリンター出力が一致しなくなります。このオプションをオフにすると、特定の複数の色が同一の色として表示される場合があります。

RGB カラーブレンド部分をガンマ補正 RGB カラーをどのようにブレンドしてコンポジットデータを生成するかを制御します（例えば通常モードを使用してレイヤーをブレンドまたはペイントするとき）。このオプションを選択すると、指定したガンマに応じて、RGB カラーがブレンドされます。ガンマが 1.00 の場合は「測色的に正確」であると見なされ、画像に対しての歪みやノイズが最小になります。このオプションをオフにすると、RGB カラーは、作業用スペースに対して測色的な演算を行わずに直接合成されます。上下レイヤーの、ややぼかしのある境界線を自然になじませるには、このオプションをオンにして使用すると効果的です。

注意： 「RGB カラーブレンド部分をガンマ補正」を選択すると、Photoshop 以外のアプリケーションで表示されたとき、レイヤー化されたドキュメントは異なって見えます。

(cc) BY-NC-SA

|

カラープロファイルの操作

カラープロファイルについて
モニターのキャリブレーションと特性の指定について
モニターのキャリブレーションおよびプロファイルの作成
カラープロファイルのインストール
カラープロファイルの埋め込み
カラープロファイルの埋め込み（**Acrobat**）
ドキュメントのカラープロファイルの変更について
カラープロファイルの割り当てまたは削除（**Illustrator**、**Photoshop**）
カラープロファイルの割り当てまたは削除（**InDesign**）
ドキュメントのカラーを別のプロファイルに変換（**Photoshop**）
ドキュメントのカラーをマルチチャンネル、デバイスリンク、または抽象のカラープロファイルに変換（**Photoshop**）
ドキュメントのカラーを別のプロファイルに変換（**Acrobat**）

トップへ戻る

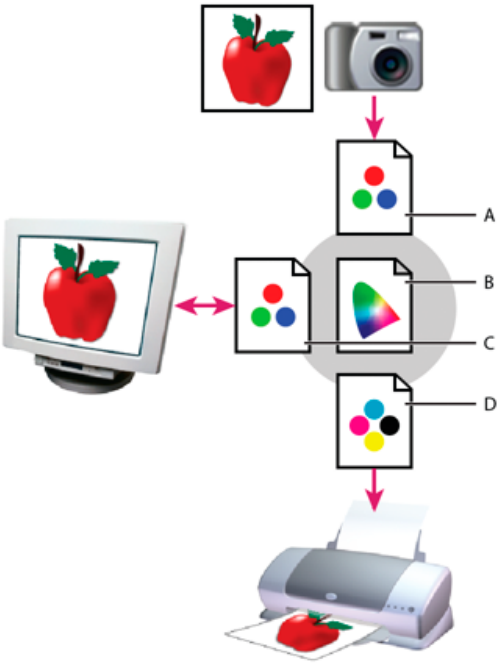
カラープロファイルについて

正確で一貫したカラーマネジメントを行うには、使用するすべてのカラーデバイスについて、ICC 準拠の正確なプロファイルを使用する必要があります。例えば、スキャナーのプロファイルが正しくないと、適切にスキャンされた画像でも、スキャナーと画像を表示するプログラムの色域が違うだけで、別のプログラムでは正しく表示されないことがあります。このような表示上の問題が原因で、既に最適に設定されている画像に対して不必要な「修正」を加え、結果的に画像の正確な色が損なわれる場合も考えられます。正しいプロファイルを使用すると、画像の読み込み先のプログラムでデバイスとの色域の違いを補正し、スキャンされた実際の色を見ることができます。

カラーマネジメントシステムは次の種類のプロファイルを使用します。

モニタープロファイル モニターが現在どのように色を再現するかを定義します。モニター上で色を正確に表示できれば、デザインの段階で重要な色を決定できるので、最初にこのプロファイルを作成してください。モニターに表示される色が、ドキュメント内の実際の色と異なっている場合は、正確な色を維持できていません。
入力デバイスプロファイル 入力デバイスが取り込むまたはスキャンできる色を定義します。デジタルカメラでプロファイルを選択することができる場合は、Adobe RGB を選択することをお勧めします。それ以外の場合は、sRGB（ほとんどのデジタルカメラにおける初期設定）を使用します。また、上級ユーザーによっては、光源別に異なるプロファイルを使用することも検討するかもしれません。スキャナーのプロファイルの場合、写真家によっては、スキャナーでスキャンしたフィルムの種類や製造元別に異なるプロファイルを作成することもあります。
出力デバイスプロファイル デスクトッププリンターや印刷機器などの出力デバイスのカラースペースを定義します。カラーマネジメントシステムは出力デバイスプロファイルを使用して、ドキュメント内の色を出力デバイスのカラースペースの色域内の色に適切にマッピングします。また、出力デバイスプロファイルは、用紙とインクのタイプのような特定の印刷条件を考慮に入れて作成する必要があります。例えば、光沢紙はマットコート紙とは異なる範囲の色を表示できます。
ほとんどのプリンタードライバーにはカラープロファイルが内蔵されています。カスタムプロファイルを購入する前に、これらの内蔵のプロファイルを試してみることをお勧めします。

ドキュメントプロファイル ドキュメントの特定の RGB または CMYK カラースペースを定義します。ドキュメントにプロファイルを割り当てる（プロファイルのタグを付ける）ことによって、アプリケーションはドキュメント内の色の外観を定義することができます。例えば、R=127、G=12、B=107 という数値のセットだけでは、様々なデバイス間で異なった色が再現されます。しかし、Adobe RGB カラースペースのタグを付けると、これらの数値は実際の色（光の波長）を指定します。この例では、紫の特定の色を指定しています。
カラーマネジメントがオンの場合、アドビアプリケーションはカラー設定ダイアログボックス内の「作業用スペース」オプションに基づいて、プロファイルを新規のドキュメントに自動的に割り当てます。プロファイルが埋め込まれていないドキュメントは、タグなしドキュメントとも呼ばれ、作成時のカラー値の情報だけを持っています。タグなしドキュメントで作業するとき、アドビアプリケーションは色の表示および編集に現在の作業用スペースプロファイルを使用します。



プロファイルによるカラーマネジメント
A. プロファイルに、入力デバイスとドキュメントのカラースペースが定義されます。 **B.** プロファイルの定義を使用して、カラーマネジメントシステムはドキュメントの実際の色を識別します。 **C.** モニタープロファイルは、ドキュメントの数値をモニターのカラースペースに変換する方法をカラーマネジメントシステムに伝えます。 **D.** 出力デバイスプロファイルに基づいて、カラーマネジメントシステムは、実際の色が印刷されるように、ドキュメントの数値を出力デバイスのカラー値に変換します。

モニターのキャリブレーションと特性の指定について

トップへ戻る

プロファイル作成ソフトウェアでは、モニターのキャリブレーションと特性の指定の両方を実行できます。モニターのキャリブレーションとは、あらかじめ定義された規格に準拠するようにモニターを調整することです。例えば、グラフィックアートにとって標準の白色点の色温度（5,000 K）を使用して色を表示するようにモニターを調整します。モニターの特性の指定とは、単に、モニターが現状でどのように色を再現しているかを示すプロファイルを作成することです。

モニターのキャリブレーションには、次のようなビデオ設定の調整も含まれます。

明度とコントラスト モニターの明度とコントラストを表します。これらのパラメーターは、テレビの場合と同じように動作します。モニターのキャリブレーションユーティリティを使用すると、キャリブレーションに最適な明るさとコントラストの範囲を設定することができます。

ガンマ 中間調値の明度を表します。ブラックからホワイトまでの変化は、モニター上に直線的には表現されません。明度の値をグラフにすると、直線ではなく曲線になります。「ガンマ」は、ブラックとホワイトの間に描かれる曲線の形を決定する値です。

蛍光体 CRT モニターの光源を表します。各蛍光体にはそれぞれ異なるカラー特性があります。

白色点 モニターが再現できる最も明るいホワイトの明度を指定します。

モニターのキャリブレーションおよびプロファイルの作成

トップへ戻る

モニターのキャリブレーションを行うときは、モニターの仕様に準拠するように調整します。モニターのキャリブレーションが完了したら、プロファイル作成ユーティリティでカラープロファイルを保存することができます。プロファイルには、モニターでのカラー処理、つまり、モニターに表示できる色と表示できない色の種類と、色が正確に表示されるように画像内のカラー値を変換する方法が記述されます。

1. モニターの電源は 30 分以上入れたままにしてください。これによって、ウォームアップが十分行われて画面の表示が安定します。
2. モニターがフルカラー表示に設定されていることを確認してください。数百万色または 24 ビット以上の表示が理想的です。
3. モニターのデスクトップにはカラフルな背景パターンを使用せず、中間色のグレーだけを表示するようにデスクトップを設定してください。ドキュメントの周りに凝ったパターンや鮮やかな色を使用すると、カラーを正確に見分けられなくなるからです。
4. モニターのキャリブレーションを行いプロファイルを作成するには、次のいずれかの操作を行います。
   - Windows では、モニターのキャリブレーションユーティリティをインストールし、使用します。
   - Mac OS では、システム環境設定／ディスプレイの「カラー」タブにある「補正」ユーティリティを使用します。
   - 最良の結果を得るには、サードパーティ製のソフトウェアおよび計測機器を使用します。一般に、計測機器は人間の目よりはるかに正確にモニターに表示された色を測定することができるので、ソフトウェアと共に比色計のような計測機器を使用すると、より正確なプロファイルを作成することができます。

注意： モニターは時間の経過とともに変化し精度が低下するので、月に 1 回は再調整し、プロファイルを保存してください。モニターを標準の状態に戻すことが困難または不可能な場合は、モニターが老朽化し、退色している可能性があります。

多くのプロファイルソフトウェアでは、新しいプロファイルが初期設定のモニタープロファイルとして自動的に割り当てられます。モニタープロファイルを手動で割り当てる方法については、オペレーティングシステムのヘルプシステムを参照してください。

カラープロファイルのインストール

トップへ戻る

多くの場合、カラープロファイルは、デバイスをシステムに追加するときにインストールされます。これらのプロファイル（汎用プロファイルまたはキャンドプロファイルとも呼ばれる）の精度は製造元によって異なります。また、印刷・出力会社からデバイスプロファイルを入手するか、Web からプロファイルをダウンロードするか、業務用のプロファイル作成デバイスを使用してカスタムプロファイルを作成することができます。

- Windows の場合は、プロファイルを右クリックし、「プロファイルのインストール」を選択します。あるいは、WINDOWS ¥system32¥spool¥drivers¥color フォルダーにプロファイルをコピーします。
- Mac OS の場合は、/ライブラリ/ColorSync/Profiles または /ユーザー/[username]/ライブラリ/ColorSync/Profiles フォルダーにプロファイルをコピーします。

  カラープロファイルをインストールした後、アドビアプリケーションを必ず再起動します。

カラープロファイルの埋め込み

トップへ戻る

カラープロファイルを Illustrator、InDesign または Photoshop で作成したドキュメントに埋め込むには、ICC プロファイルをサポートしている形式でドキュメントを保存したり書き出したりする必要があります。

1. Adobe PDF、PSD（Photoshop）、AI（Illustrator）、INDD（InDesign）、JPEG、Photoshop EPS、ビッグドキュメント形式または TIFF のいずれかのファイル形式でドキュメントを保存するか書き出します。
2. ICC プロファイルを埋め込むためのオプションを選択します。このオプションの正確な名前および設定場所はアプリケーション間で異なります。詳しくは、Adobe のヘルプを参照してください。

カラープロファイルの埋め込み（Acrobat）

トップへ戻る

カラープロファイルをオブジェクトや PDF ファイル全体に埋め込むことができます。**string not required**色を置換ダイアログボックスの「変換後のカラースペース」領域で指定したとおり、適切なプロファイルが PDF の選択したカラースペースに添付されます。詳しくは、Acrobat ヘルプのカラー変換のトピックを参照してください。

ドキュメントのカラープロファイルの変更について

トップへ戻る

ドキュメントのカラープロファイルの変更が必要になる状況はほとんどありません。これは、カラー設定ダイアログボックスで選択した設定に基づいて、アプリケーションによってカラープロファイルが自動的に割り当てられるためです。カラープロファイルを手動で変更する必要があるのは、ドキュメントの出力先を変更するときや、ドキュメントに対して実行しなくなったポリシーの処理を修正するときだけです。プロファイルの変更は上級ユーザーだけにお勧めします。

次のような方法でドキュメントのカラープロファイルを変更することができます。

- 新しいプロファイルを割り当てます。ドキュメント内のカラー値はそのまま保持されますが、新しいプロファイルによって、モニターに表示される色の外観が大きく変化する場合があります。
- ドキュメントのカラーマネジメントが行われないようにプロファイルを削除します。
- （Acrobat、Photoshop および InDesign）ドキュメント内の色を異なるプロファイルのカラースペースに変換します。カラー値はオリジナルの色の外観を保持するためにシフトされます。

カラープロファイルの割り当てまたは削除（Illustrator、Photoshop）

トップへ戻る

1. 編集／プロファイルを割り当てを選択します。
2. 次のいずれかのオプションを選択し、「OK」をクリックします。
   このドキュメントのカラーマネジメントを行わない ドキュメントから既存のプロファイルを削除します。このオプションは、ドキュメントのカラーマネジメントを行わない場合にだけ選択してください。ドキュメントからプロファイルを削除した後は、アプリケーションの作業用スペースプロファイルによって色の外観が定義されます。

   作業用 作業用スペースプロファイルをドキュメントに割り当てます。

   プロファイル 異なるプロファイルを選択できます。アプリケーションはドキュメントに新しいプロファイルを割り当てますが、色は新しいプロファイルのカラースペースで変換されません。これによって、モニターに表示される色の外観が大きく変化する場合があります。

カラープロファイルの割り当てまたは削除（InDesign）

トップへ戻る

1. 編集／プロファイルの指定を選択します。
2. RGB プロファイルと CMYK プロファイルについて、次のいずれかのオプションを選択します。
   処分して現在の作業用スペースを使用 ドキュメントから既存のプロファイルを削除します。このオプションは、ドキュメントのカラーマネジメントを行わない場合にだけ選択してください。ドキュメントからプロファイルを削除した後は、色の外観はアプリケーションの作業用スペースプロファイルによって定義されるので、ドキュメントにプロファイルを埋め込むことができなくなります。

   現在の作業用スペースを割り当て 作業用スペースプロファイルをドキュメントに割り当てます。

   プロファイルの指定 異なるプロファイルを選択できます。アプリケーションはドキュメントに新しいプロファイルを割り当てますが、色は新しいプロファイルのカラースペースで変換されません。これによって、モニターに表示される色の外観が大きく変化する場合があります。
3. ドキュメントに含まれているグラフィックの種類に対して、それぞれマッチング方法を選択します。グラフィックの種類ごとに、それぞれ 4 つのマッチング方法のいずれかを選択できます。また、「カラー設定インテントを使用」を選択すると、カラー設定ダイアログボックスで現在指定されているマッチング方法が使用されます。マッチング方法について詳しくは、Illustrator ヘルプを検索してください。

   グラフィックの種類ごとに次のようなマッチング方法があります。

   ベタ塗りインテント InDesign で作成できるベクトルオブジェクト（色のベタ部分）用のマッチング方法を指定します。

   デフォルト画像インテント InDesign で配置されたビットマップ画像用の初期設定のマッチング方法を設定します。画像ごとにこの設定を指定しなおすことができます。

   ブレンド後のインテント ページ上の透明度の相互作用の結果として生じる色の校正用または最終的なカラースペース用のマッチング方法を指定します。このオプションは、ドキュメントに透明部分が含まれている場合に使用します。
4. ドキュメントに割り当てられた新しいプロファイルの効果をプレビューするには、「プレビュー」を選択し、「OK」をクリックします。

ドキュメントのカラーを別のプロファイルに変換（Photoshop）

トップへ戻る

1. 編集／プロファイル変換を選択します。
2. 「変換後のカラースペース」で、ドキュメント内の色の変換先のカラープロファイルを選択します。ドキュメントは変換され、新しいプロファイルのタグが付けられます。
3. 「変換オプション」で、（使用可能な場合）カラーマネジメントエンジン、マッチング方法および黒点とディザのオプションを選択します （詳しくは、カラー変換のオプションを参照してください）。
4. 変換時にドキュメントのレイヤーすべてを単一レイヤーに統合するには、「画像を統合」を選択します。
5. ドキュメントにおける変換の効果をプレビューするには、「プレビュー」を選択します。

ドキュメントのカラーをマルチチャンネル、デバイスリンク、または抽象のカラープロファイルに変換（Photoshop）

トップへ戻る

1. 編集／プロファイル変換を選択します。
2. 「詳細」をクリックします。「変換後のカラースペース」では、次の追加 ICC プロファイルを選択できます。
   マルチチャンネル 4 つ以上のカラーチャンネルをサポートするプロファイルです。印刷で 4 色以上のインキを使用する場合に便利です。

   デバイスリンク デバイスカラースペースを、プロセス内で中間のカラースペースを使用することなく別のデバイスカラースペースに変換するプロファイルです。デバイス値の間に特定のマッピングが必要とされる場合（100 %黒など）に便利です。

   抽象 独自の画像効果を可能にするプロファイルです。 抽象プロファイルでは入力値と出力値の両方に LAB/XYZ 値を設定できるため、カスタム LUT を生成して自在な特殊効果を実現できます。
   注意： グレー、RGB、LAB および CMYK カラープロファイルは、詳細設定ビューではカテゴリ別にグループ化して表示され、基本ビューではまとめてプロファイルメニューに表示されます。
3. ドキュメントにおける変換の効果をプレビューするには、「プレビュー」を選択します。

ドキュメントのカラーを別のプロファイルに変換（Acrobat）

トップへ戻る

PDF のカラーは、ツール／印刷工程／色を置換を使用して変換します。詳しくは、Acrobat ヘルプのカラー変換のトピックを参照してください。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

オンライン表示用ドキュメントのカラーマネジメント

オンライン表示用ドキュメントのカラーマネジメント
オンライン表示用 **PDF** ファイルのカラーマネジメント
オンライン表示用 **HTML** ドキュメントのカラーマネジメント

オンライン表示用ドキュメントのカラーマネジメント

トップへ戻る

オンライン表示用のカラーマネジメントは、印刷物のカラーマネジメントとは大きく異なります。印刷物のカラーマネジメントの場合、最終的に出力するドキュメントの色の再現性に対してはるかに多くの制御ができます。これに対して、オンライン表示用のカラーマネジメントの場合は、様々なモニター（キャリブレーションが行われていない可能性を含む）やビデオ表示システムにドキュメントが表示されることが考慮されているため、色の一貫性に対する制御が大幅に制限されます。

Web 上でだけ表示されるドキュメントのカラーマネジメントを行うときは、sRGB カラースペースを使用することをお勧めします。sRGB は、大部分の Adobe カラー設定ではデフォルトの作業用スペースとなっていますが、カラー設定ダイアログボックス（Photoshop、Illustrator、InDesign）または環境設定ダイアログボックスのカラーマネジメントパネル（Acrobat）で sRGB が選択されていることを確認できます。作業用スペースが sRGB に設定されている場合、作成する RGB グラフィックにはカラースペースとして sRGB が常に使用されます。

sRGB 以外のカラープロファイルが埋め込まれた画像で作業する場合、Web 用に画像を保存する前に、画像の色を sRGB に変換する必要があります。画像を開くときにアプリケーションによって色が sRGB に自動的に変換されるようにする場合は、RGB カラーマネジメントポリシーとして「作業用スペースに変換」を選択します（RGB 作業用スペースが sRGB に設定されていることを確認します）。また、Photoshop と InDesign では、編集／プロファイル変換コマンドを使用して、色を sRGB に手動で変換することもできます。

注意： InDesign の「プロファイル変換」コマンドは、配置画像ではなく、ドキュメント内のオブジェクトの色だけを変換します。

オンライン表示用 PDF ファイルのカラーマネジメント

トップへ戻る

PDF ファイルを書き出す場合、プロファイルを埋め込むよう選択できます。適切に設定されたカラーマネジメントシステム下で動作している Acrobat 4.0 以降のバージョンでは、プロファイルが埋め込まれている PDF ファイルは常にカラーを同じ色で再現することが可能です。

カラープロファイルを埋め込むと PDF ファイルのサイズが大きくなることに注意してください。RGB プロファイルのサイズは通常は小さく 3 KB 程度です。ただし、CMYK プロファイルのサイズは 500 KB 〜 2 MB になる場合があります。

オンライン表示用 HTML ドキュメントのカラーマネジメント

トップへ戻る

多くの Web ブラウザーはカラーマネジメントをサポートしていません。カラーマネジメントをサポートしているブラウザーであるからといって、すべてにおいて色が管理されるというわけではありません。そのようなブラウザーであっても、モニターのキャリブレーションが行われていないシステム上で動作している場合があるためです。さらに、プロファイルが埋め込まれた画像を含んでいる Web ページはほとんどありません。デザイン会社のイントラネットのような高度に制御された制作環境を管理する場合は、カラーマネジメントをサポートしているブラウザーを作業者全員に配布し、すべてのモニターのキャリブレーションを行うことによって、画像に対してある程度の HTML カラーマネジメントを実現することができる場合があります。

sRGB カラースペースを使用することによって、色がどのように見えるかをキャリブレーションが行われていないモニター上でおおむね予測することができます。ただし、キャリブレーションが行われていないモニター間では色が一貫して表示されないので、色の表示誤差の実際の範囲を予測することはできません。

関連項目

(cc) BY-NC-SA

|

印刷時におけるドキュメントのカラーマネジメント

カラーマネジメントを使用したプリント
印刷時にプリンターが色を決定
印刷時にアプリケーションが色を決定
デスクトッププリンターのカスタムプロファイルの入手
印刷用 **PDF** ファイルのカラーマネジメント

カラーマネジメントを使用したプリント

トップへ戻る

印刷用のカラーマネジメントオプションを使用すると、プリンターに送信される画像データがアドビアプリケーションによってどのように処理されるかを指定することができます。これによって、モニター上で見える色と同じ色がプリンターで印刷されるようになります。カラーマネジメントを行うドキュメントの印刷用のオプションは、選択する出力デバイスだけでなく、使用するアドビアプリケーションによっても異なります。一般に、印刷中の色の処理には次のような方法があります。

- プリンターが色を決定する。
- アプリケーションが色を決定する。
- （InDesign）カラーマネジメントを使用しない。このワークフローでは、カラー変換は行われません。また、プリンタードライバーでカラーマネジメントをオフにすることが必要な場合があります。この方法は主に、評価用チャートを印刷したり、カスタムプロファイルを作成したりする場合に効果的です。

印刷時にプリンターが色を決定

トップへ戻る

このワークフローでは、ドキュメントがプリンターでサポートされているカラースペースの範囲内に収まるように、アプリケーションによって最低限のカラー変換が行われます。例えば、CMYK やダブルトーンの画像をデスクトップのインクジェットに印刷するとき、プリンターのサポートに応じて、アプリケーションによって画像が RGB または Lab カラーに変換されます。

用紙タイプ、印刷解像度および追加の印刷パラメーター（高速印刷など）の組み合わせごとに、それぞれ異なるプロファイルが必要になるので、インクジェット写真プリンターで印刷する場合、この方法は特に効果的です。ほとんどの新しいインクジェット写真プリンターでは、非常に精密なプロファイルがドライバーに内蔵されています。そのため、正しいプロファイルをプリンターに指定することで、印刷時間が短縮され、エラーが軽減されます。カラーマネジメントに精通していない場合は、この方法をお勧めします。

この方法を選択する場合に非常に重要なのは、プリンタードライバーで印刷オプションを設定し、カラーマネジメントをオンにすることです。詳しくは、ヘルプを参照してください。

PostScript プリンターを選択する場合は、 PostScript カラーマネジメントを使用することができます。PostScript カラーマネジメントを使用すると、Raster Image Processor（RIP）でカラーコンポジット印刷や色分解を行うことができます。In-RIP 色分解と呼ばれるこの処理では、アプリケーション側で色分解のパラメーターを指定するだけで、出力デバイス側で最終カラー値が計算されます。PostScript カラーマネジメントを行う出力ワークフローでは、PostScript Level 2 のバージョン 2017 以降または PostScript Lanuage Level 3 を使用して PostScript カラーマネジメントをサポートする出力デバイスが必要です。

印刷時にアプリケーションが色を決定

トップへ戻る

このワークフローでは、アプリケーションがカラー変換をすべて行い、出力デバイス用に個別のカラーデータを生成します。アプリケーションは、割り当てられたカラープロファイルを使用して色を出力デバイスの色域に変換し、変換後のカラー値を出力デバイスに送信します。この方法の正確さは、選択するプリンターのプロファイルがどこまで正確に記述されているかによって異なります。プリンター、インク、および用紙の組み合わせごとにそれぞれ異なるカスタム ICC プロファイルを作成しているときは、このワークフローを使用します。

この方法を選択する場合に非常に重要なのは、プリンタードライバーでカラーマネジメントをオフにすることです。印刷時にアプリケーションとプリンタードライバーが同時に色を管理するようにすると、予期しない色が再現されてしまいます。詳しくは、ヘルプを参照してください。

デスクトッププリンターのカスタムプロファイルの入手

トップへ戻る

プリンターに付属する出力デバイスプロファイルを使用しても満足な結果が得られない場合は、次の方法でカスタムプロファイルを入手します。

- プリンターおよび用紙の特定タイプのプロファイルを購入します。これは通常、最も簡単でコストのかからない方法です。
- 特定のプリンターおよび用紙のプロファイルを購入します。この方法では、特定のプリンターと用紙を使用してプロファイル作成の評価用チャートを印刷し、その評価用チャートをプロファイル作成の依頼先に提供します。これは、標準のプロファイルを

購入するよりもコストのかかる方法ですが、プリンターの製造上の個体差が吸収されるので、より良い結果を得られる場合があります。

- スキャナーに基づくシステムを使用して独自のプロファイルを作成します。この方法では、プロファイル作成ソフトウェアと共に、プロファイル作成の評価用チャートをスキャンするフラットベッドスキャナーを使用します。この方法を選択すると、光沢紙ではなくマットコート紙に対して非常に良い結果が得られる場合があります（光沢紙には蛍光増白剤が含まれる場合が多いので、スキャナーがスキャンした色と室内照明で見える色とは異なります）。
- ハードウェアプロファイル作成ツールを使用して独自のプロファイルを作成します。これはコストのかかる方法ですが、最良の結果が得られる場合があります。優れたハードウェアプロファイル作成ツールがあれば、光沢紙に対しても正確なプロファイルを作成することができます。
- 前述のいずれかの方法で作成されたプロファイルをプロファイル編集ソフトウェアを使用して微調整します。このソフトウェアは、操作方法が難しい場合がありますが、プロファイルに関する問題を解決したり、プロファイルを調節して自分の要件にもっと合った結果を得たりするために役立ちます。

トップへ戻る

印刷用 **PDF** ファイルのカラーマネジメント

商業印刷用の Adobe PDF を作成するときは、色情報をどのように処理するかを指定することができます。そのための最も簡単な方法は PDF/X 規格を採用することです。ただし PDF ダイアログボックス内の「出力」セクションで、色の処理オプションを手動で指定することもできます。PDF/X についておよび PDF ファイルの作成方法について詳しくは、ヘルプを参照してください。

一般に、PDF ファイルを作成するとき、色の処理には次のような方法があります。

- （PDF/X-3）色を変換しません。この方法を使用するのは、多種類または不確定なデバイスで印刷または表示されるドキュメントを作成するときです。PDF/X-3 規格を選択すると、カラープロファイルが PDF ファイルに自動的に埋め込まれます。
- （PDF/X-1a）すべての色を変換先の CMYK カラースペースに変換する。この方法を使用するのは、以降の工程でカラー変換を必要としない印刷用 PDF ファイルを作成する場合です。PDF/X-1a 規格を選択すると、どのプロファイルも PDF ファイルには埋め込まれません。
- （Illustrator および InDesign）プロファイルが埋め込まれた PDF ファイル内の色を変換先のカラースペースに変換するが、埋め込まれたプロファイルを使用せずにカラー値を保持する。PDF ダイアログボックス内の「出力」セクションで、この方法を手動で選択することができます。この方法を使用するのは、カラーマネジメントを行わない CMYK 画像がドキュメントに含まれていて、カラー値を保持する必要がある場合です。

注意： すべての特色情報はカラー変換を行っても保持されます。プロセスカラーだけが指定されたカラースペースに変換されます。
関連項目

(cc) BY-NC-SA

|

読み込んだ画像のカラーマネジメント

読み込んだ画像のカラーマネジメント（**Illustrator**、**InDesign**）
セーフ **CMYK** ワークフローの使用
読み込んだグラフィックをカラーマネジメントに対応させる準備
読み込んだビットマップ画像のプロファイルの表示または変更（**InDesign**）

読み込んだ画像のカラーマネジメント（Illustrator、InDesign）

トップへ戻る

読み込んだ画像がドキュメントのカラースペースに統合される方法は、その画像にプロファイルが埋め込まれているかどうかによって異なります。

- プロファイルが埋め込まれていない画像を読み込むと、現在のドキュメントプロファイルを使用して画像内の色が定義されます。
- プロファイルが埋め込まれた画像を読み込むと、アドビアプリケーションによってカラー設定ダイアログボックス内のカラーポリシーが使用されて、プロファイルの処理方法が決定されます。

セーフ CMYK ワークフローの使用

トップへ戻る

セーフ CMYK ワークフローでは、CMYK カラー値は最終出力デバイスに送られるまで保持されます。カラーマネジメントシステムによってカラー値が変換されることはありません。カラーマネジメントの工程を段階的に採用していく必要がある場合は、このワークフローが効果的です。例えば、CMYK プロファイルを使用してドキュメントのソフトプルーフおよびハードプルーフを行うことができるので、最終出力の途中で意図しないカラー変換が行われる可能性はありません。

Illustrator および InDesign は初期設定でセーフ CMYK ワークフローをサポートしています。その結果、プロファイルが埋め込まれた CMYK 画像を開いたり読み込んだりすると、アプリケーションによってプロファイルが無視され、作成時のカラー値が保持されます。埋め込まれたプロファイルに基づいてアプリケーションによってカラー値が調整されるようにする場合は、カラー設定ダイアログボックスで CMYK カラーポリシーを「埋め込まれたプロファイルを保持」に変更します。CMYK カラーポリシーを「カラー値を保持（リンクされたプロファイルを無視）」に戻すことによって、セーフ CMYK ワークフローを簡単に復元することができます。

ドキュメントを印刷したり Adobe PDF として保存したりするときは、セーフ CMYK ワークフローを無効にすることができます。ただし、これによって色が再分解される場合があります。例えば、CMYK 純ブラックのオブジェクトがリッチブラックとして再分解される場合があります。印刷および PDF ファイル保存用のカラーマネジメントオプションについて詳しくは、ヘルプを参照してください。

読み込んだグラフィックをカラーマネジメントに対応させる準備

トップへ戻る

アドビアプリケーションで、読み込んだグラフィックをカラーマネジメント対応にするには、次の一般的なガイドラインに従います。

- ファイルを保存するときに、ICC 準拠のプロファイルを埋め込みます。プロファイルの埋め込みをサポートしているファイル形式は JPEG、PDF、PSD（Photoshop）、AI（Illustrator）、INDD（InDesign）、Photoshop EPS、ビッグドキュメント形式および TIFF です。
- 印刷、ビデオ、Web など、複数の最終出力デバイスやメディア用にカラーグラフィックを流用する場合、できるだけ RGB カラーまたは Lab カラーを使用してグラフィックを作成します。RGB または Lab 以外のカラーモデルに保存する必要がある場合は、オリジナルのグラフィックのコピーを保存しておいてください。RGB および Lab のカラーモデルは、ほとんどの出力デバイスが再現できる色域よりも広い色域を持ち、できる限り多くの色情報を保持されて、出力デバイスのより狭い色域に変換されます。

読み込んだビットマップ画像のプロファイルの表示または変更（InDesign）

トップへ戻る

InDesign では、読み込んだビットマップ画像のプロファイルを表示したり、無効にしたり、使用不可にしたりできます。このような操作が必要になるのは、プロファイルが埋め込まれていない画像を読み込むときや、画像に埋め込まれたプロファイルにエラーがある場合です。例えば、スキャナー製造元の初期設定のプロファイルが埋め込まれているときに、後でカスタムプロファイルを作成した場合は、新しいプロファイルを割り当てることができます。

1. 次のいずれかの操作を行います。
    - グラフィックを配置済みの場合は、そのグラフィックを選択し、オブジェクト／画像 カラー設定を選択します。
    - これからグラフィックを読み込む場合は、ファイル／配置を選択し、「読み込みオプションを表示」を選択します。次に、

ファイルを開いて「カラー」タブを選択します。

2. 「プロファイル」で、選択した画像に適用するソースプロファイルを選択します。プロファイルが現在埋め込まれている場合、プロファイル名がプロファイルメニューの先頭に表示されます。
3. （オプション）マッチング方法を選択し、「OK」をクリックします。ほとんどの場合は、初期設定のマッチング方法を使用することをお勧めします。

注意： Acrobat のTouch up オブジェクトツールでプロファイルを表示したり変更したりすることもできます。
関連項目

(cc) BY-NC-SA

|

色の校正

色のソフトプルーフについて
カラーのソフトプルーフ表示
カスタム校正設定の保存または読み込み（**Photoshop**、**InDesign**）
色のソフトプルーフ（**Acrobat**）

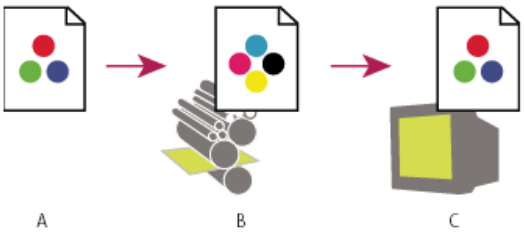
色のソフトプルーフについて

トップへ戻る

従来の出版ワークフローでは、ドキュメントの校正刷りを印刷して（ハードプルーフ）、特定の出力デバイスで再現された場合の色の外観を確認します。カラーマネジメントワークフローでは、カラープロファイルの精度を使用して、モニター上で直接ドキュメントを校正することができます（ソフトプルーフ）。特定の出力デバイスで再現した場合のドキュメントの色の表示を、画面上でプレビューすることができます。

ソフトプルーフの信頼性は、モニターの品質、モニターと出力デバイスのプロファイル、および作業環境における周囲の照明の状態によって大きく左右されます。

注意： ソフトプルーフだけでは、オフセット印刷機でのオーバープリントの再現の様子をプレビューすることはできません。オーバープリントが使用されたドキュメントで作業する場合は、「オーバープリントプレビュー」をオンにし、オーバープリントがソフトプルーフで正確にプレビューされるようにします。Acrobat では、「オーバープリントプレビュー」は自動的に適用されます。



ソフトプルーフを使用して、ドキュメントの最終出力をモニター上でプレビューします。
A. ドキュメントは作業用のカラースペースで作成されます。 **B.** ドキュメントのカラー値は、選択されたプルーフプロファイル（通常は出力デバイスプロファイル）のカラースペースに変換されます。 **C.** モニターには、プルーフプロファイルを使用してドキュメントのカラー値を解釈した結果が表示されます。

カラーのソフトプルーフ表示

トップへ戻る

1. 表示／校正設定を選択し、次のいずれかの操作を実行します。
   - シミュレートする出力条件に対応するプリセットを選択します。
   - 「カスタム」を選択して、特定の出力条件用にカスタマイズした校正設定を作成します。このオプションは、最終的な印刷物に合わせて忠実に表示したい場合に最適です。
2. 表示／色の校正を選択して、ソフトプルーフによる表示のオンとオフを切り替えます。ソフトプルーフがオンの場合、「色の校正」コマンドの隣りにチェックマークが表示され、プルーフのプリセットまたはプロファイルの名前がドキュメントウィンドウの上部に表示されます。
   オリジナルの画像における色とソフトプルーフにおける色を比較するには、ソフトプルーフを設定する前に、作業対象のドキュメントを新しいウィンドウで開いておきます。

ソフトプルーフのプリセット

作業用 **CMYK**（**Photoshop**、**Illustrator**）または作業用の **CMYK** 領域（**InDesign**） **string not required**カラー設定ダイアログボックスで定義された現在の CMYK 作業用スペースを使用して、色のソフトプルーフを作成します。

ドキュメントの **CMYK** スペース（**InDesign**） ドキュメントの CMYK プロファイルを使用して、色のソフトプルーフを作成します。

作業用シアン版、作業用マゼンタ版、作業用イエロー版、作業用墨版、または作業用 **CMY** 版（**Photoshop**） 現在の CMYK 作業用スペースを使用して、個別の CMYK インク色のソフトプルーフを作成します。

以前の **Macintosh RGB**（**Photoshop** および **Illustrator**） Mac OS 10.5 以前をシミュレートする色のソフトプルーフを作成します。

インターネット標準 **RGB**（**Photoshop** および **Illustrator**） Windows および Mac OS 10.6 以降をシミュレートする色のソフトプルーフを作成します。

モニター **RGB**（**Photoshop** および **Illustrator**） プルーフプロファイルに現在使用しているモニターのプロファイルを使用する、RGB カラーのソフトプルーフを作成します。

string not required以前の Macintosh RGB、インターネット標準 RGB およびモニター RGB の各オプションでは、シミュレートするデバイスがカラーマネジメントを使用せずにドキュメントを表示すると想定しています。また、これらのオプションは、Lab ドキュメントおよび

CMYK ドキュメントでは使用できません。

カラーユニバーサルデザイン（**Photoshop** および **Illustrator**） 色の見え方が一般と異なる色弱（色覚障碍 [がい]）のユーザーが感じる色の見分けにくさを反映したソフトプルーフ（擬似変換）を作成します。「P 型（1型）色覚」と「D 型（2型）色覚」の 2 つの CUD ソフトプルーフオプションは、色弱のユーザーの大多数を占める 2 種類のタイプに対応しています。詳細については、色弱者向けの CUD ソフトプルーフ（擬似変換）（Photoshop および Illustrator）を参照してください。

カスタムソフトプルーフのオプション

シミュレートするデバイス ソフトプルーフを作成するデバイスのカラープロファイルを指定します。デバイスの特性がどこまで正確に記述されているかによって、選択したプロファイルの有効性が決まります。多くの場合、用紙とプリンターの特定の組み合わせに関するカスタムプロファイルを指定すると、最も正確なソフトプルーフが作成されます。

CMYK カラー値を保持、または **RGB** カラー値を保持 出力デバイスのカラースペースに変換しない場合に色がどのように表示されるかをシミュレートします。セーフ CMYK ワークフローに従っているとき、このオプションは非常に効果的です。

マッチング方法（**Photoshop** および **Illustrator**） **string not required**「値を保持」（Photoshop）または「CMYK カラー値を保持」、または「RGB カラー値を保持」（Illustrator）オプションをオフにした場合に、シミュレートするデバイスのカラースペースに色を変換するためのマッチング方法を指定します。

黒点の補正（**Photoshop**） 出力デバイスのダイナミックレンジの全範囲をシミュレートすることによって、画像内の暗い部分の詳細が失われないようにします。印刷時に黒点の補正を使用する予定の場合は、このオプションを選択します（ほとんどの状況で推奨）。

紙色をシミュレート プルーフプロファイルに従って、実際の用紙のくすんだホワイトをシミュレートします。一部のプロファイルはこのオプションをサポートしていません。

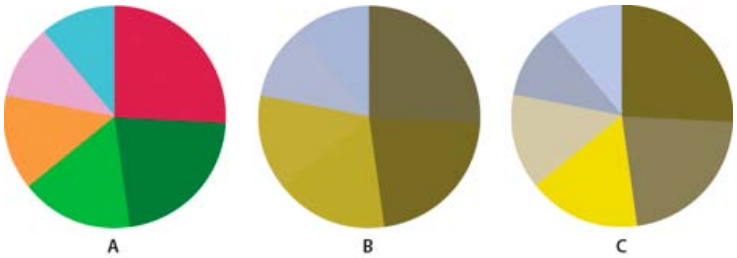
黒インキをシミュレート 多くのプリンターの印刷結果は、完全な黒でなく実際にはダークグレーになります。このグレーをシミュレートするオプションです。一部のプロファイルはこのオプションをサポートしていません。

Photoshop でカスタム校正設定をドキュメントの校正設定の初期設定にする場合は、ドキュメントウィンドウをすべて閉じてから、表示／校正設定／カスタムを選択します。

色弱者向けの CUD ソフトプルーフ（擬似変換）（**Photoshop** および **Illustrator**）

カラーユニバーサルデザイン（CUD）は、日本の男性ユーザーの約 5% を占める色弱（色覚障碍［がい］）の方を含め、様々なタイプの色覚を持つユーザーにグラフィカルな情報を正しく伝えることを目指しています。国によっては、公共の場所では CUD 準拠のグラフィックスの使用を求めるガイドラインがあります。

色弱の最も一般的なタイプは、P 型（1 型）色覚（赤みの差を感じにくい）と D 型（2 型）色覚（緑みの差を感じにくい）です。CUD ソフトプルーフでは、これらのユーザーが見分けにくいと感じる色を 1 つの色にまとめて表示します。色弱の人の 3 分の 1 は、色を見分けることが非常に困難です。残り 3 分の 2 は比較的軽度の色弱です。



色覚障害者のためのデザインの調整
A. 元の画像 **B.** CUD ソフトプルーフ **C.** 最適化したカラー

ドキュメントが CUD に準拠しているかどうかを調べるには、次の操作を行います。

1. ドキュメントを RGB カラーモードに変換します。RGB は最も正確な CUD ソフトプルーフが可能なカラーモードです。
2. （オプション）元のドキュメントと CUD ソフトプルーフを同時に表示するには、ウィンドウ／新規ウィンドウ（Illustrator）またはウィンドウ／アレンジ／新規ウィンドウ（Photoshop）を選択します。
3. 表示／校正設定を選択し、「P 型（1 型）色覚」または「D 型（2 型）色覚」を選択します（CUD に準拠するには、両方の表示でドキュメントを確認します）。

Photoshop では、CUD ソフトプルーフを印刷または PDF として保存できます。詳しくは、Photoshop のヘルプで「校正刷りの印刷」を検索してください。

CUD ソフトプルーフでオブジェクトが見分けにくい場合は、次のいずれかの方法でデザインを調整します。

- 色の明るさまたは色相を変更します。
  - 純色の赤は暗くにごって見える傾向があります。オレンジ色がかった赤の方が認識しやすくなります。
  - 青みがかった緑は、黄色がかった緑よりも混同されにくくなります。
  - グレーは、マゼンタ、淡いピンク、淡い緑またはエメラルドグリーンと混同される可能性があります。
  - 赤と緑、黄色と明るい緑、ライトブルーとピンク、ダークブルーとバイオレットという組み合わせを避けます。
  - 暗い色を背景にして赤のアイテムを配置する組み合わせや、黄の背景またはオレンジ色がかった赤の背景に白のアイテムを配置する組み合わせを避けます。

- 色だけでなくオブジェクトの形状や塗り分けパターンも変えて区別します。
- 色の境界には白、黒または濃い色の境界線を追加します。
- 文字の場合は色だけでなく、フォントファミリーまたはスタイルも変えて区別します。

カスタム校正設定の保存または読み込み（Photoshop、InDesign）

トップへ戻る

1. 表示／校正設定／カスタムを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
   - カスタム校正設定を保存するには、「保存」をクリックします。新しいプリセットが表示／校正設定メニューに表示されるようにするには、初期設定の場所にそのプリセットを保存します。
   - カスタム校正設定を読み込むには、「読み込み」をクリックします。

色のソフトプルーフ（Acrobat）

トップへ戻る

1. Acrobat のバージョンにより、次のいずれかの操作を行います。
   - （Acrobat 9）アドバンスト／印刷工程／出力プレビューを選択します。
   - （Acrobat X）ツール／印刷工程／出力プレビューを選択します。
2. シミュレーションプロファイルのリストメニューから特定の出力デバイスのカラープロファイルを選択します。
3. ソフトプルーフのオプションを選択します。
   黒インキをシミュレート 多くのプリンターの印刷結果は、完全な黒でなく実際にはダークグレーになります。このグレーをシミュレートするオプションです。一部のプロファイルはこのオプションをサポートしていません。

   紙色をシミュレート プルーフプロファイルに従って、実際の用紙のくすんだホワイトをシミュレートします。一部のプロファイルはこのオプションをサポートしていません。

(cc) BY-NC-SA

|