

DTP講座 第5回

やること

- ・ 色調補正
- ・ 調整レイヤー
- ・ 描画モード

色調補正

写真や画像の色相・彩度や明るさ, コントラストなどを目的に沿うように適宜調整するものです

色調補正の使い方としては

- ・ 写真の元の色の再現
- ・ 写真をより美しい色合いに調整する

の2つがあります

色調補正

ここで主な色調補正について解説していきます

解説するために配布したファイルの「素材」→「jpg」→
「fried_rice.jpg」を開いてください

この画像を使って色調補正を行います

またこれ以降は、メニューバーの「イメージ」→「色調補
正」以下の項目を選択してください

色相彩度

おそらくもっとも使うであろう色調補正です

画像の色相，彩度，明度を調整できます

各色成分ごとに調整することもでき，また色彩の統一の
チェックボックスを選択することで全体の色を統一することが
出来ます

レベル補正

画面の明るさとコントラストを調整する機能です

各チャンネルに対しても行えるので、色相彩度と同等のことが出来ます

これもよく使うと思います

カラーバランス

スライダー操作により画像の色を調整する機能です

RとC,GとM,BとYの出力を調整することが出来ます

明るさ・コントラスト

画像の明るさとコントラストを調整できる機能です

簡単に調整できるのでこの機能もよく使おうと思います

チャンネルミキサー

RGBの各チャンネルを混ぜることが出来ます

色の欠損時にこれを用いることで補うことが出来ます

グラデーションマップ。

画像の明るさによってグラデーションを割り当てることのできる機能です

グレースケール画像の濃度によって色が切り替わるようになっています

レンズフィルタ

カメラレンズにとりつけることの出来るフィルタをシミュレーションする機能です

シャドウ・ハイライト

簡単にいうと「暗い部分を明るく，明るい部分を暗く調整する」機能です

階調の反転

画像全体の色を反転させます

よく「ネガポジ」といわれる効果がこれになります

2階調化

画像を白と黒の2階調画像にする機能です

白と黒しかないためグレースケール画像ではありません

明るさを設定して、それよりも明るい色を白に、暗い色を黒にしています

ポスターリゼーション

画像を単純化できる機能です

階調数を指定して各ピクセルのカラーを決められたレベルに変更することで単純化を行っています

トーンカーブ

画像の階調や濃度，色調を調整できる機能です フレビューを見ながらより詳細に調整を行うことができます
これ一つで色調補正の大体を賄うことができます

トーンカーブについてはこのサイトをよく参考にしてるのでぜひ見てみてください

<http://kojika17.com/2012/03/tone-curve.html>

調整レイヤー

色調補正は、レイヤーに直接かけるため「不可逆」な操作です

これを「可逆的」にするのが調整レイヤーです

調整レイヤーを実際に使ってみましょう

調整レイヤー

レイヤーパネルの一番下のボタンを見てみましょう

左から4つ目の白黒のボタンを選択してください。すると色調補正の項目が出てくるとおもいます。今回はそのうちの色相・彩度を選択してください。

するとレイヤーパネルに「色相・彩度」というレイヤーが現れ、また色相・彩度のダイアログも出てきます。

色相・彩度を適当に設定した後、OKを選択してください。

調整レイヤー

すると、色相・彩度の効果がかかります

ここで色相・彩度レイヤーの「表示・非表示」ボタンを付けたり消したりして見てください 色相彩度の効果がかかったり消えたりするはずですよ

これが調整レイヤーです

調整レイヤーは「自分よりも下層にあるレイヤーに同じ色調補正効果をかける」レイヤーです

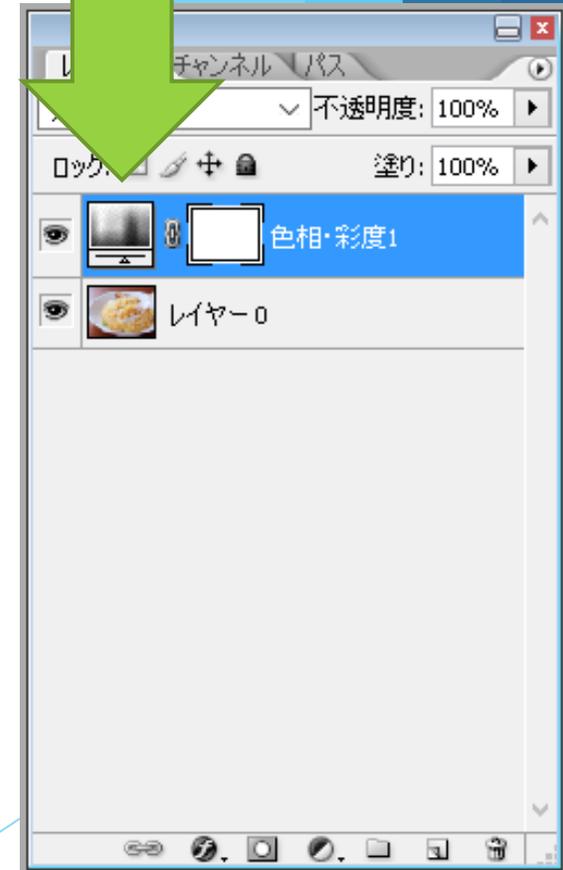
調整レイヤー

この調整レイヤーの利点は3つあります

- ・複数のレイヤーに一度に同じ効果を加えることが出来る
- ・再編集が容易である(レイヤーパネルの右図の部分を選択すると再編集ができる)
- ・レイヤー自体に効果をかけているわけではないのでいつでもON/OFFができ、「可逆的な編集」を行うことが出来る

調整レイヤーは積極的に使っていきましょう

なお、一部の色調補正は調整レイヤーではかけることが出来ないの
で気を付けてください



描画モード

レイヤーが重なった部分の合成方法(見え方)をコントロールする機能です

これを用いると、複数レイヤーの合成を簡単に行うことができます

Photoshopには27種類の描画モードが用意されています

しかし種類が大別されており、またよく使うものは少ししかないので確実に覚えましょう

ここで「素材」→「png」内の「monochrome.png」

「rainbow.png」を開いて、もともと開いていたfried_riceの中にそれぞれレイヤーとして挿入してください

また、レイヤーを上から「monochrome」「rainbow」

「fried_rice」の順に重ねて下さい

乗算系

乗算系は「黒を残し，白を消す機能」くらいに思ってください

実際にmonochromのレイヤーに「乗算」をかけてみてください
すると白い部分が見えなくなると思います

また，monochromeレイヤーを非表示にして，rainbowレイヤーにも乗算をかけてみてくださいrainbowが暗く重なると思います

暗めに合成したい時は「乗算系」を用いてください

また，この中でもよく使われるのは「乗算」です

スクリーン系

スクリーン系は先ほどとは逆で、「白を残し、黒を消す機能」です

monochromのレイヤーに「スクリーン」をかけてみてください
すると黒い部分が見えなくなると思います

また、monochromeレイヤーを非表示にして、rainbowレイヤーにもスクリーンをかけてみてくださいrainbowが明るく重なると思います

明るめに合成したい時は「スクリーン系」を用いてください
また、この中でもよく使われるのは「スクリーン」です

オーバーレイ系

オーバーレイは乗算とスクリーンの合成機能のようなもので、中間色のグレーより暗いか明るいかで効果を変えます

monochromeだとわかりづらいので、以降は非表示にしてください

rainbowに「オーバーレイ」や「ソフトライト」「ハードライト」をかけてみてください

それによってさまざまな合成をするかと思えます

この中では「オーバーレイ」「ソフトライト」「ハードライト」の機能をよく使います この中から最も適しているものを選択するようにしてください

差の絶対値系

合成色と基本色を比較した差を用いる効果です

rainbowに「差の絶対値」を適用してみてください rainbow
に対してfried_riceが反転しているような状態になると思います

この機能はあまり使うことがない描画モードの一つです

軽く頭に止めておくくらいで大丈夫です

カラー系

基本色に対して合成色の値を用いる効果です

「色相」では合成色の色相を

「彩度」では合成色の彩度を

「カラー」では合成色の色相と彩度を

「輝度」では合成色の輝度を

それぞれ用いて合成します

実際に適用してみてください

課題

「素材」 → 「jpg」 → 「課題.jpg」 に写っている男性の服の色
などを変えてください

この時可逆的な編集を心がけましょう