

特別編 Vol. 10 ラッセル・ブラウン／アドビ システムズ シニアクリエイティブディレクター

PhotoshopのTipsが満載 Russell Brown Show

Photoshopの伝道師ラッセル・ブラウン氏が珠玉のTipsを、Russell Brown Showで公開。今回はその中から、3つのTipsを解説します。Photoshopを知り尽くしたブラウン氏のマジックをお楽しみください。



写真1枚でHDR画像作成

Photoshop CS4には、写真をHDR画像に統合する素晴らしい機能が備わっています。しかし、この機能でHDR画像を作成するには露光量の異なる複数の写真を必要とするため、はじめからそれを見越して撮影しなければなりません。ここで紹

介するテクニックは、たった1枚の写真でHDR画像を作り出すマジックです。もちろん、合成によるゴースト現象の心配もありません。



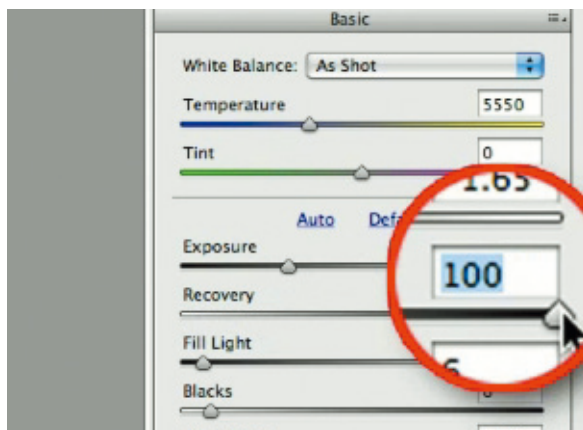
元画像



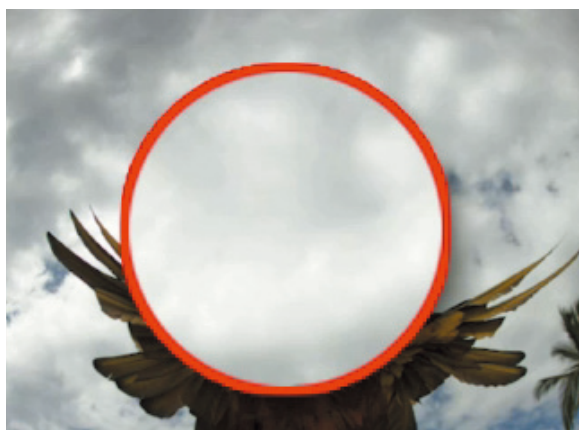
編集後

Camera Rawの基本補正

まずは、Camera Rawでの補正作業です。基本補正パネルで「露光量」を「-1.65」まで下げます。そして、「白とび軽減」は、最大の「100」まで上げます。これで雲のディテールが確認できるようになりました。



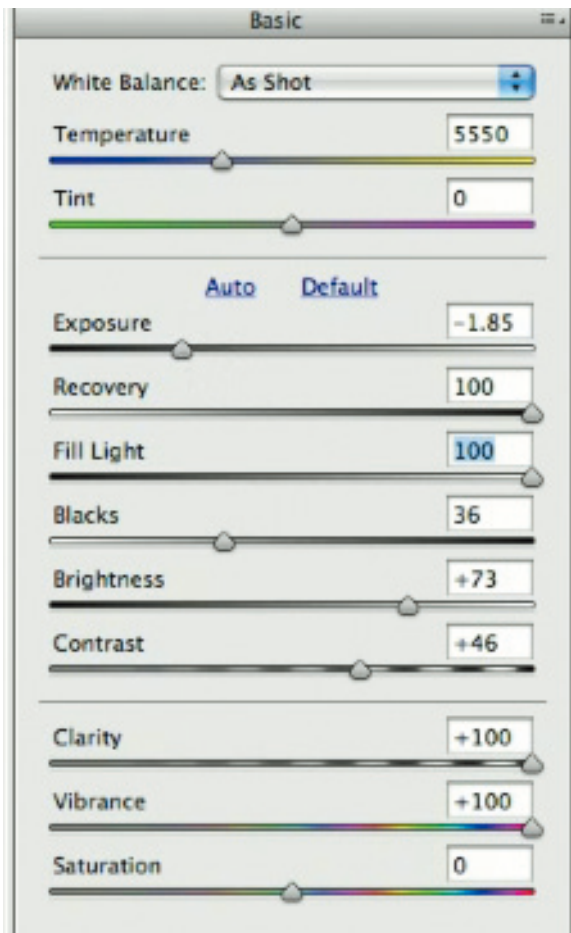
「白とび軽減」を「100」に設定



雲のディテールを確認



「補助光効果」と「黒レベル」で明るさとコントラストを調整



露光量を下げたため、空以外の部分が暗くなってしまいました。「補助光効果」を「100」に設定し、被写体全体を明るくします。低くなったコントラストは「黒レベル」で調整します。ここでは「36」としました。

次に、「明瞭度」を「+100」に設定します。明瞭度を上げることによって、アンシャープマスクのような効果が得られます。また、「自然な彩度」も最大の「100」まで上げます。ここまでで、ワイルドでメリハリのある写真になりました。



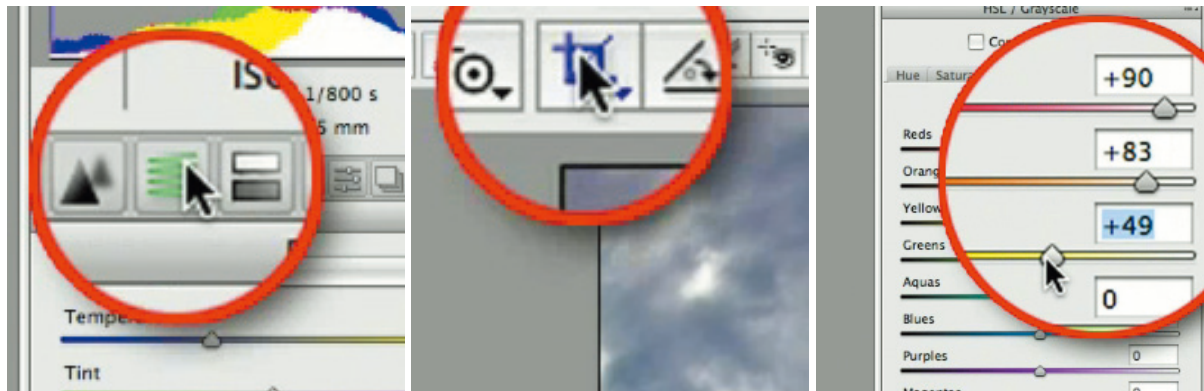
元画像



ここまでの編集結果

カラー別に輝度を補正

「HSL／グレースケール」パネルの「輝度」タブを選択します。暖色系の輝度をそれぞれ「レッド：+90」、「オレンジ：+83」、「イエロー：+60」に設定し、被写体を強調させました。さらに、「切り抜きツール」でインコが中心となるようトリミングしました。



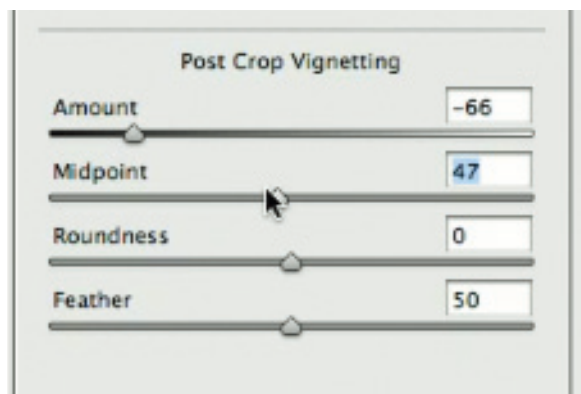
「HSL／グレースケール」アイコン

「切り抜きツール」アイコン

各カラーの輝度を調整

切り抜き範囲に合わせた周辺光量補正

周辺光量を落として、雰囲気のある写真にしましょう。周辺光量は「収差補正」パネルで調整します。ここでは、「切り抜き後の周辺光量補正」の「適用量」を「-66」、「中心点」を「47」に設定しました。切り抜き後の周辺光量補正は、トリミング範囲に合わせて周辺光量を調整することができる、新機能です。



「切り抜き後の周辺光量補正」



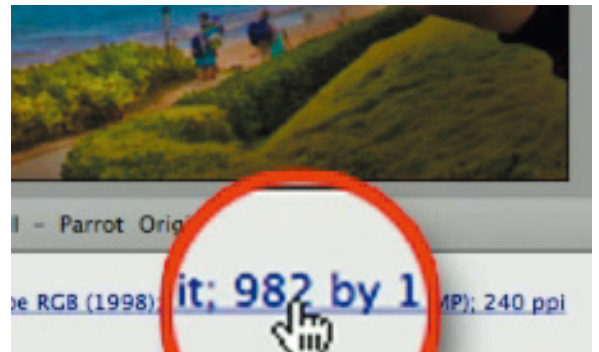
周辺光量効果が切り抜き範囲に合わせて適用される

Photoshopのスマートオブジェクトとして写真を開く

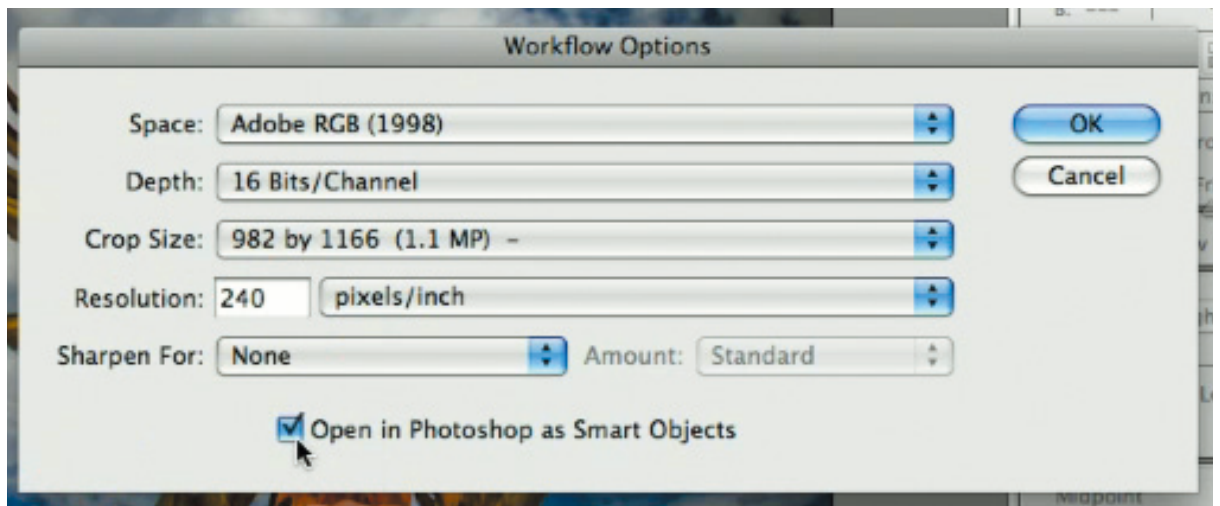
ここまでのCamera Rawだけの工程で、ほとんど完成に近いところまでできました。ただ、やはり最後はPhotoshopでさらに精度の高い補正をし、品質を高めましょう。

写真をPhotoshopで開く前に、ワークフローオプションでカラースペースや解像度などを設定しておきましょう。ここでは、高画質を維持したいのでビット数は「16bit/チャンネル」のまま、そして「Photoshopでスマートオブジェクトとして開く」にチェックをします。

スマートオブジェクトとして開くことで、いつでもCamera Rawに戻ることができ、自由に修正を加えることができます。



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下部のテキストをクリック

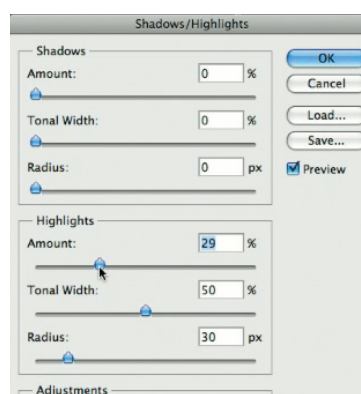


「ワークフローオプション」ダイアログ

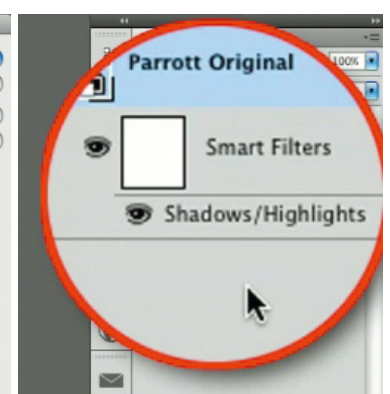
シャドウ・ハイライトでコントラスト調整

写真をPhotoshopで開き、メインメニュー「イメージ」>「色調補正」>「シャドウ・ハイライト」を選択します。表示されるダイアログで、シャドウの量を「0%」に設定します。ハイライトは雲のディテールが消えない程度に上げます。ここでは、「29%」としました。

シャドウ・ハイライトはスマートオブジェクトに適用させたので、スマートフィルタとして適用されます。



「シャドウ・ハイライト」ダイアログ

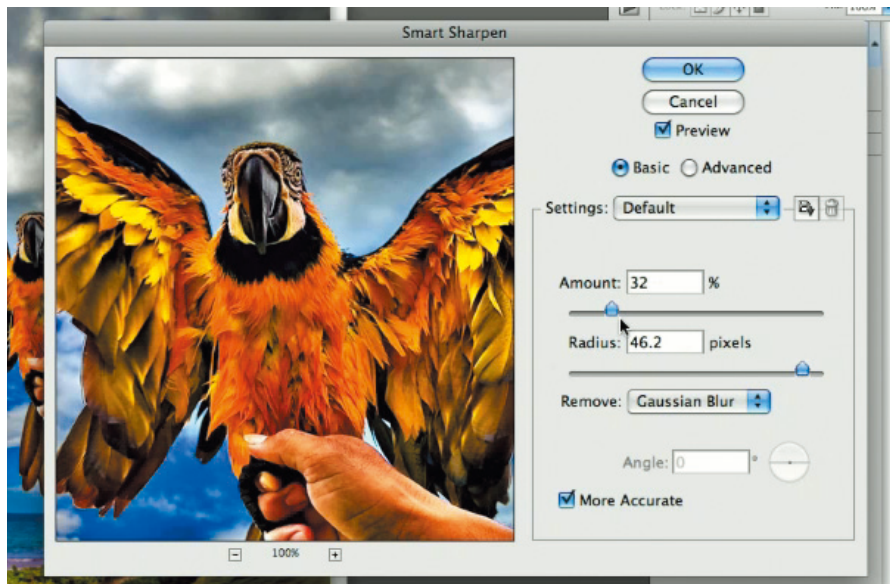


スマートフィルタとして適用されるので、あとからやり直すことができる

スマートシャープで仕上げる

いよいよ最後の仕上げです。メインメニュー「フィルタ」>「シャープ」>「スマートシャープ」を選択します。

スマートシャープダイアログで「量」と「半径」を調整します。ここでプレビューウィンドウをクリックすると、適用前／適用後を確認することができます。「OK」ボタンを押せば完成です。



「スマートシャープ」ダイアログ。プレビューウィンドウをクリックすると適用前／適用後が切り替わる



完成

消しゴムツールを使った背景の切り抜き

Photoshopでの写真の切り抜き方法は多数用意されていますが、それらをケースバイケースで使い分けてこそプロフェッショナルといえます。ここで紹介する方法は、高度なテクニック

と時間が品質に比例するものではなく、できるだけスピーディーに、かつシンプルに写真を切り抜く方法です。



元画像

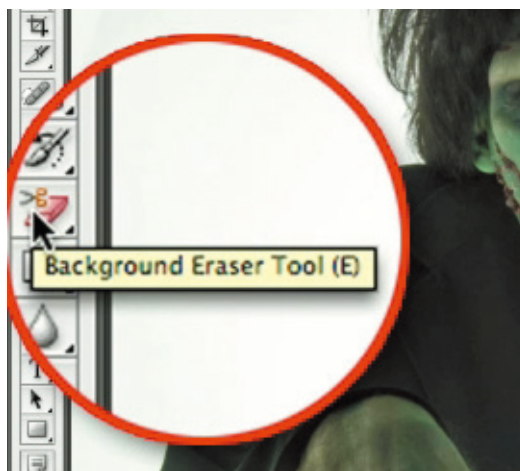


編集後

背景消しゴムツールの設定

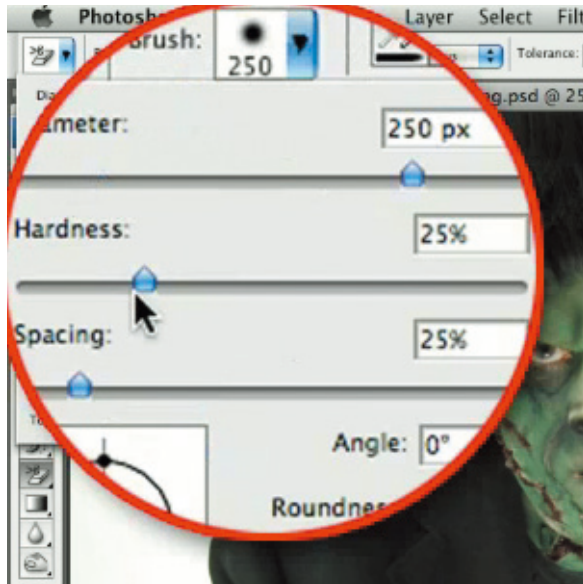
ツールパレットから、「背景消しゴムツール」を選択します。背景消しゴムツールは、背景との境界が比較的はっきりした被写体の切り抜きに適した、シンプルで強力なツールです。

背景消しゴムツールはスピーディーに切り抜くことができますが、マスクのような非破壊編集ではないのでレイヤーを複製しておきます。元のレイヤー名を「Monster」、複製したレイヤーを「Monster Copy」としました。



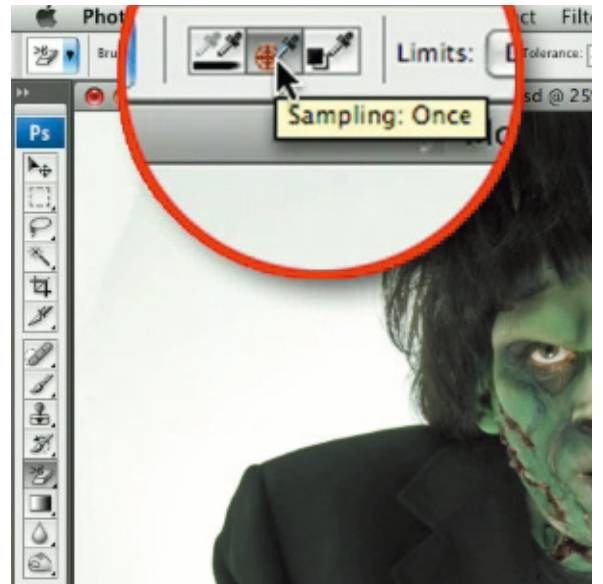
「背景消しゴムツール」

オプションバーのブラシサンプルをクリックして、ブラシオプションを設定します。「硬さ」の設定は硬すぎず、また、やわらかすぎないように調整しましょう。この場合は、「25%」に設定しました。次に、「サンプル」オプションの「一度」を選択します。「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。



ブラシの「硬さ」を「25%」に設定

制限は「隣接されていない」を選び、「許容量」はここでは「10%」としました。許容値を低く設定すると、サンプルしたカラーにより近いカラー領域だけが消去されます。



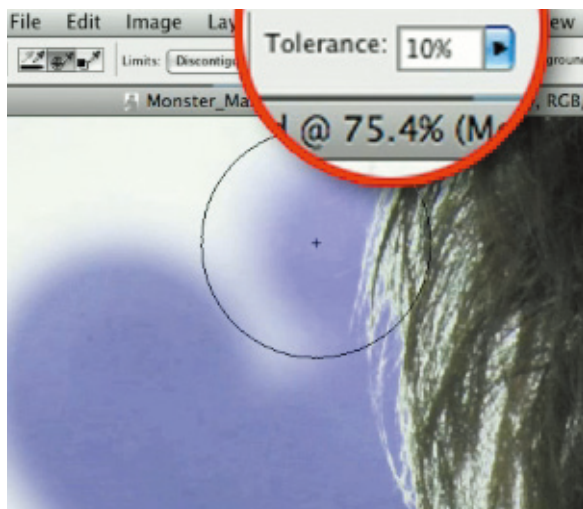
「サンプル」オプションは「一度」を選択

背景の消去

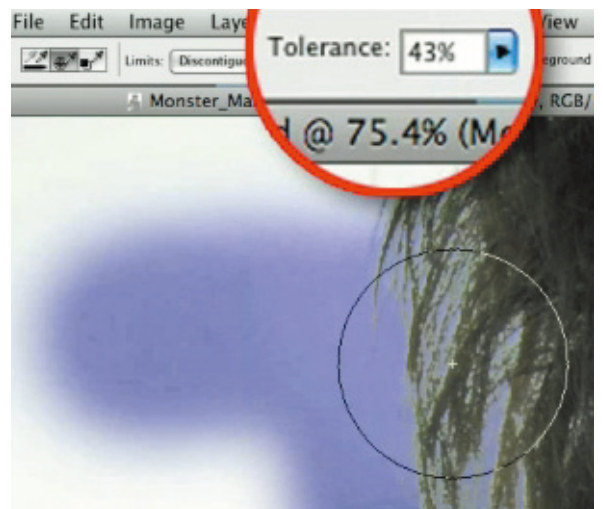
背景消しゴムツールの設定が終わったら、「Monster Copy」レイヤーの背景をマウスでなぞり消去していきます。先ほどの設定で試してみたところ、髪の毛の周辺にフリンジが出てしまいました。こういうときは許容量を上げて、より大きい範囲を消去できるようにします。この設定は大事なポイントであり、繊

細な調整が必要な部分でもあります。今回は「43%」が最も適しているようです。

モンスターの周りを消去できたら、残りの部分は「なげわツール」で選択しDeleteキーで消してしましましょう。



許容量10%の場合

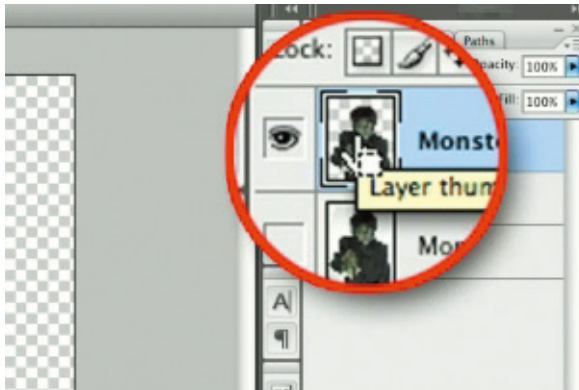


許容量43%の場合

切り抜き範囲のマスクを生成

ここまでで、大まかに切り抜くことはできましたが、さらに精度を上げるための修正をしましょう。まず、切り抜き範囲のマスクを作ります。「Monster Copy」レイヤーのレイヤーサムネイルを、Ctrlキーを押しながらクリックします。これで切り抜き範囲を選択することができます。

この状態のまま、「Monster」レイヤーを選択し「レイヤーマスクを追加」ボタンをクリックでマスクを生成します。これにより後の作業を非破壊で行うことができるようになりました。



レイヤーマスクを追加



Ctrlキー+クリックで切り抜き範囲を選択

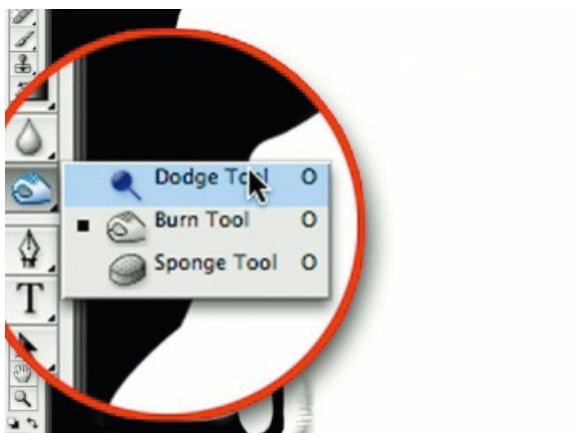
覆い焼きツールでマスクを修正

マスクサムネイルをOption (Alt) キーを押しながらクリックしてマスクを確認しましょう。顔や指の一部がマスクされていることがわかります。このようなときは、覆い焼きツールを使用すると大変便利です。



指の一部がマスクされている

ツールパレットから「覆い焼きツール」を選択し、オプションバーの「範囲」をハイライトに設定します。この設定で余計にマスクされてしまっている部分をなぞれば、背景部分を含めることなくきれいにマスクを修正できます。逆に、背景部分を修正するときは、「範囲」をシャドウにした「焼き込みツール」を使いましょう。どちらの場合も、「露光量」は「10%」など低めに設定して、段階的に作業することをお勧めします。



「覆い焼きツール」



「覆い焼きツール」でマスクを修正

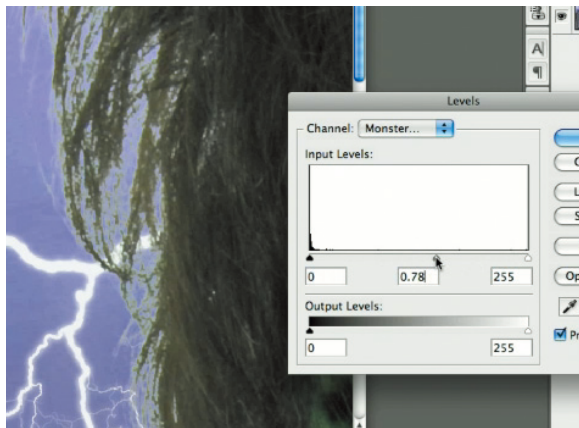
レベル補正でフリンジを修正

もう一度マスクサムネイルを Option (Alt) キーを押しながらクリックして、レイヤーを通常表示に切り替えます。すると、髪周辺のフリンジ現象を確認することができました。レベル補正でこれを修正しましょう。レイヤーマスクが選択されたまま、メインメニュー「イメージ」>「色調補正」>「レベル補正」を選択します。

レベル補正ダイアログが開きました。フリンジ部分を拡大し確認しながら、中間調スライダーで調整します。この場合、「0.78」が最適なようです。「OK」ボタンをクリックで完成です。



髪周辺にフリンジ現象が起きている



「レベル補正」でフリンジを解消



完成

透過3D地球儀の作成

Photoshop CS4 Extendedの最も大きな新機能は、3D機能の進化にあります。この3D機能は3D・モーションデザイナーのためだけの機能ではありません。ここでは、Webデザ

インにも応用できる、プロフェッショナルな3Dグラフィックの作成方法を紹介します。簡単ですので、ぜひ試してみてください。



作成する3Dグラフィック

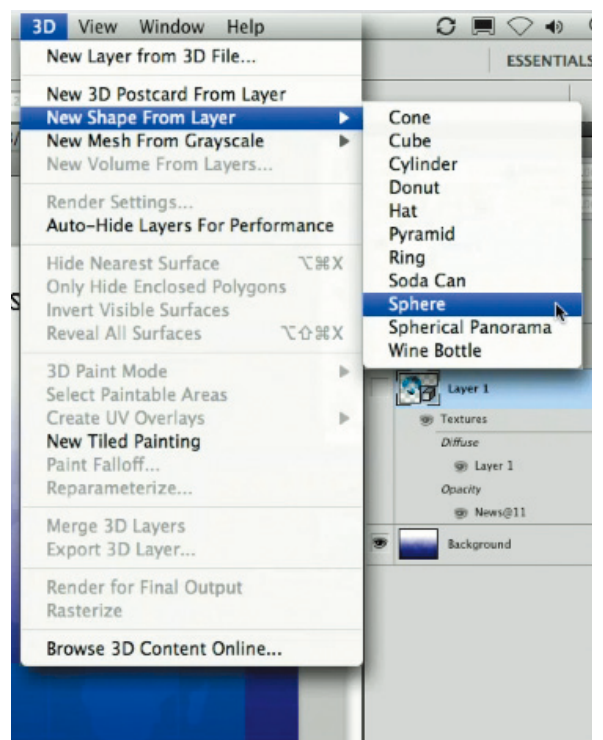
3D球体オブジェクトを作成

Photoshop CS4 Extendedでは、3Dオブジェクトを簡単に作成することができます。今回は球体を作ります。

新規レイヤーを作成し、青色で塗りつぶします。そのレイヤーを選択した状態で、メインメニュー「3D」>「レイヤーから新規シェイプを作成」>「球体」を選択します。これだけで、3Dオブジェクトを作り出すことができました。「3D回り込みツール」などで、オブジェクトを回転させて確認しましょう。



2Dレイヤーから3Dレイヤーを作成



メインメニュー「3D」>「レイヤーから新規シェイプを作成」>「球体」

マッピングする地図の確認

今回使用する地図画像を確認します。陸地およびグリッドが白色、海が黒色になっています。この海の部分がマッピング時に透過され、創造的なグラフィックに変身します。

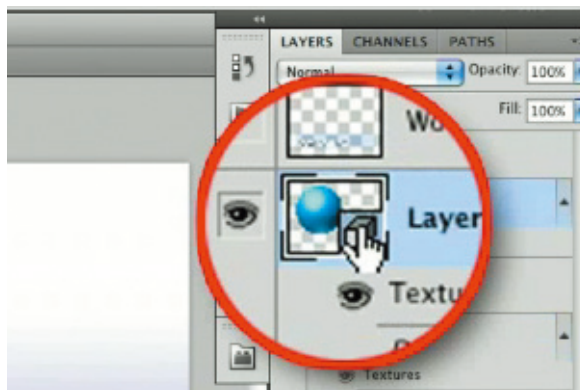
もし、自分で作る時は同じように、地図の一残したい部分を白色で、透過させたい部分を黒色で塗りつぶしてください。



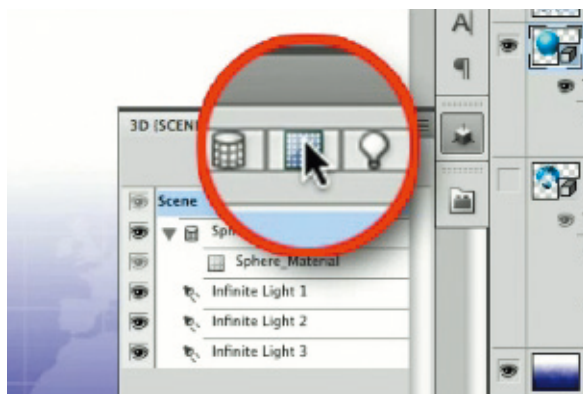
マッピングの際、黒色の部分（海）が透過される

球体オブジェクトを地図にマッピング

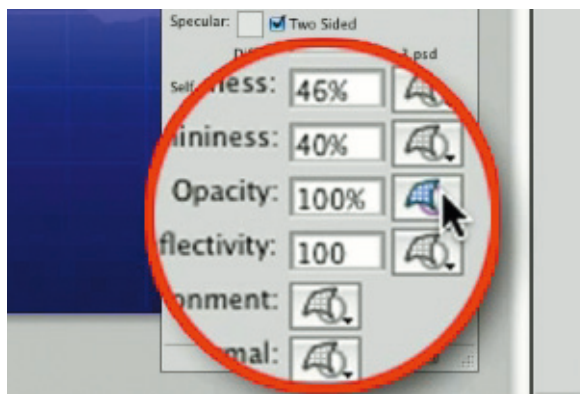
作成した3Dオブジェクトのレイヤーサムネイルをダブルクリックし、「3D」パネルを開きます。「3D {マテリアル}」アイコンをクリックし、「不透明度テクスチャを編集」アイコンから「テクスチャの読み込み」を選択します。ここで、3Dオブジェクトにマッピングする地図のグラフィックを選びます。



レイヤーサムネイルをダブルクリックすると「3D」パネルが開く



3D {マテリアル} アイコン



「不透明度テクスチャを編集」アイコン

これだけで地図が透過された3D地球儀ができてしまいました。最後に「3D {ライト}」パネルで好みの照明を設定すれば、簡単にプロフェッショナルな3Dオブジェクトの完成です。



X軸、Y軸、Z軸で3Dオブジェクトを自在に動かすことができるインターフェース