

2009年 4月号 好評発売中

MdN 好評発売中

2009年 4月号 vol.180

MdNの
雑誌・書籍情報は
こちら→

TOP	グラフィックデザイン	Webデザイン	ニュース&トピックス	デザイナーを志す人へ	特集	インタビュー	MdNスクールデザイン
求人	マーケティング	アクセスUP	プロデュース/ディレクション	Webサイト運用/更新/保守	ケータイ活用	ガジェットギャラリー	

→ グラフィックデザイン

Photoshop 超基本のテクニック7



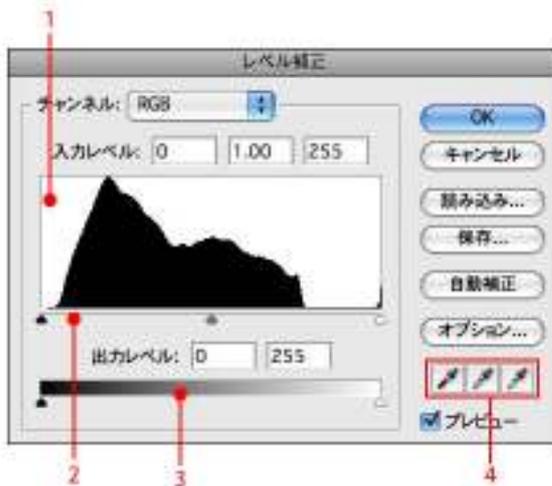
Technique01 画像補正の基本

02 レベル補正

デジタル画像の色は、各カラーチャンネルが持つ階調の組み合わせで表現される。「レベル補正」とは、この階調をコントロールすることで画像の明るさや色を調整する機能だ。トーンカーブとは異なり、レベル補正ではスライダを使って画像のシャドウポイント(最も暗い部分)とホワイトポイント(最も白い部分)を設定できるので、明るさやコントラスト、色を直感的に補正できるのが大きなメリットである。

レベル補正の各部名称

まずはレベル補正ダイアログの各部名称を覚えておこう。レベル補正ダイアログは「イメージ」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」を実行して開くことができる。ダイアログ中央には画像の階調分布を視覚化した「ヒストグラム」が表示され、これを見ながらスライダを操作して補正を行う。ヒストグラムの形は画像によって異なる。RGBの各カラーチャンネルを個別に表示して調整できるほか、ワンタッチで補正できる[自動補正]ボタンや、トーンカーブと同じスポイトを利用した補正も可能だ。



- 1-ヒストグラム
- 2-入力レベルスライダ(左からシャドウ、中間調、ハイライトのスライダ)
- 3-出力レベルスライダ(左がシャドウ用、右がハイライト用)
- 4-スポイト(画像のシャドウポイントやハイライトをクリックして設定する)

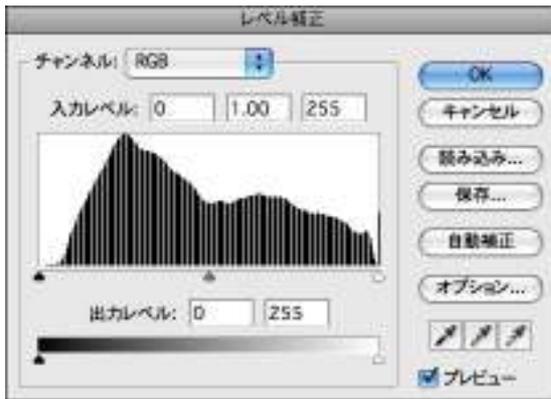
レベル補正の設定

レベル補正を使った画像補正を始める前に、スライダを動かさずと画像とヒストグラムがどのように変化するかを見ておこう。



▲まずは変更前の画像とヒストグラムを見てみよう。全体が若干暗いため、ヒストグラムの山がシャドウ部（向かって左側）に多く分布しているのが確認できる。





▲ハイライトの入カレベルスライダを左へドラッグすると、中間調の入カレベルスライダもそれに合わせて移動して全体が明るくなる。変更後のヒストグラムを見てみると、右側(ハイライト部)にも階調が分布しているのがわかる。



▲シャドウの入カレベルスライダを右へドラッグすると、中間調の入カレベルスライダもそれに合わせて移動して全体が暗くなる。変更後のヒストグラムを見てみると、左側(シャドウ部)にも階調が分布しているのがわかる。



▲中間調の入カレベルスライダを左にドラッグすると、画像全体の階調幅に変化はないが、シャドウ部の階調を減らしてハイライト部の階調に割り当てるため、画像の中間調部分が明るくなる。





▲中間調の入力レベルスライダを右にドラッグすると、画像全体の階調幅は変化しないが、ハイライト部の階調が減少し、減った分をシャドウ部の階調に割り当てるため画像の中間調部分が暗くなる。

レベル補正の実践

レベル補正を使って実際に画像を補正してみよう。どのような画像でも、最初に画像全体のコントラストを高めてくっきりとした印象に調整し、中間調スライダで明るさを調整するのが基本だ。必要であればカラーチャンネルを調整して色を補正するとよい。





1. まずは画像を開いてヒストグラムを確認する。ここでは露出アンダーで撮影された画像を用意した。露出がアンダーなのでヒストグラムの山がシャドウ側に偏っていて、ハイライト側にはほとんど階調がない状態になっている。このような場合はハイライトの入力レベルスライダを左へドラッグし、階調の山がない部分をカットするように設定する。すると画像の白い部分がより白くなり、全体のコントラストが上がる。





2. 続いて中間調の入カレベルスライダを左へドラッグして全体の明るさを上げる。画像の暗い部分が荒れない程度に留めておこう。



3. 最後に全体の色を調整して仕上げた。ここではテーブルや背面の壁がより木の色に近づくように赤みを加える。[チャ

ンネル]から[レッド]を選択して、中間調の入カレベルスライダを少し左へドラッグすると、全体の赤みが強くなる。



出カレベルスライダを利用する

ダイアログ下部にある出カレベルスライダでは、画像全体の濃度を調整することができる。シャドウ側の出カレベルスライダをハイライト側にドラッグすると、画像は薄くなり半調画像になる。逆にハイライト側の出カレベルスライダをシャドウ側にドラッグすると、画像全体の濃度が上がって暗くなる。



テクニック1:画像補正の基本
> (1) > (3) > (4) > (5) > (6)

Photoshop超基本のテクニック7
テクニック2:選択範囲の基本
テクニック3:レイヤーの基本
テクニック4:スタイルとフィルタの基本
テクニック5:変形の基本
テクニック6:文字の基本
テクニック7:描画の基本

→ つづきを読む

最新テクニック

2009.2.9



グラフィカルに収めるデザイン表現

写真に鮮烈な彩色を施しステンドグラス風に見せる 2009.2.9
モザイク状に分割してカラフルな文字を表現 2009.2.9



デザイン上達の秘訣とルール

色鮮やかなグラデーションの画像加工 2009.1.9
ざらついた質感のアナログ風フレーム 2009.1.9



アート表現、プロの魅せ方・つくり方

アート表現、プロの魅せ方・つくり方 2008.12.11
アナログ感を生かしたグラフィック手法 2008.12.11



WEB&紙媒体を彩るデザインアイデア！

デザインアイデア！ 2008.11.13
アナログ感を生かしたグラフィック手法 2008.11.13



Illustrator 完全マスターへの道！

Illustrator完全マスターへの道！ 2008.10.8
3D効果で作成する立体パーツ 2008.10.8
ライブトレースでつくる鮮やかなイメージ 2008.10.8



イラスト表現の画法を極める！

イラスト表現の画法を極める！ 2008.8.11
パスで細かな陰影をつけたセル画テイストのイラスト 2008.8.11
指先ツールでつくり込む油絵のようなタッチ 2008.8.11



Photoshop プロ流！写真表現の技

プロ流！写真表現の技 2008.9.8
ドラマチックな光の演出を施した夜景写真(1) 2008.9.8
ドラマチックな光の演出を施した夜景写真(2) 2008.9.8
ドラマチックな光の演出を施した夜景写真(3) 2008.9.8



グラフィック表現の技、まるごと全部教えます！

まるごと全部教えます！ 2008.7.11
ブラシツールで表現するインクがにじんだようなロゴ 2008.7.11
レトロなシームレスパターンで華やかに彩るグラフィック 2008.7.11



デザインが見える！「文字」アイデア大全

「文字」アイデア大全 2008.7.1
第1章 03 スプレーを吹いて描いたような文字 2008.7.1
第4章 01 クリアな質感をもった立体的なロゴ 2008.7.1



「紙」でも「WEB」でも使える万能デザインアイデア集！

万能デザインアイデア集 2008.5.9
万能デザインアイデア01 爆発したようなロゴ 2008.5.9
万能デザインアイデア18 レトロポップなパターン 2008.5.9



注目させるデザインの掟、大解剖！

注目させるデザインの掟、大解剖！ 2008.4.11
シルエットを大胆にレイアウトして強く印象づける 2008.4.11
オリジナリティのあるロゴを生かして目を引かせる 2008.4.11
付属CD-ROMの収録素材を使ったデザインアイデア 2008.4.11

グラフィックソフトの使い方

2009.1.8



Photoshop 超基本のテクニック7

Photoshop超基本のテクニック7 2009.1.8
テクニック1:画像補正の基本 2009.1.8
1-(1)トーンカーブ 2009.1.8
1-(2)レベル補正 2009.1.8
1-(3)調整レイヤーの使い方 2009.1.8
1-(4)アンシャープマスク 2009.1.8
1-(5)修復ブラシツール/コピースタンプツール 2009.1.8
1-(6)トリミングツール 2009.1.8
テクニック2:選択範囲の基本 2009.1.8
2-(1)選択ツール 2009.1.8



Illustrator 基本の10

Illustrator基本の10 2008.3.17
第6章 グラデーションとグラデーションメッシュ(1) 2008.3.17
第6章 グラデーションとグラデーションメッシュ(2) 2008.3.17
第7章 マスク機能 2008.3.17
第8章 ブレンド機能 2008.3.17
第9章 文字の基本(1) 2008.3.17
第9章 文字の基本(2) 2008.3.17
第10章 パスファインダと整列(1) 2008.3.17
第10章 パスファインダと整列(2) 2008.3.17
第5章 透明効果 2008.3.17

もっと見る

Illustrator レベルアップ

2009.1.13



スポンジ効果を重ねて適用して迷彩のパターンを作成

スポンジ効果を重ねて適用して迷彩のパターンを作成 2009.1.13
 変形させたバスでパズルのピースを作成する 2008.12.8
 飛び出す立体ロゴをブレンドでつくる 2008.10.8
 アビランスパレットで塗りを重ねて金属の質感を表現 2008.8.11
 グラデーションメッシュで透明なシャボン玉 2008.7.2
 アビランスでつくる透明感のあるロゴ 2008.4.23

Photoshop表現テクニック

2009.2.6



ワイドな宇宙空間をつくる広大な宇宙空間のイメージ

広大な宇宙のイメージ 2009.2.6
 背景にする宇宙空間のベースを作成 2009.2.6
 グラデーションツールで星雲に着色を施す 2009.2.6



ブラシとレイヤースタイルでつくる繊細なレースのフレーム

繊細なレースのフレーム 2008.11.13
 Lesson 1 カスタムシェイプツールでブラシの基を作成 2008.11.13
 Lesson2 レースのような質感を演出する&Lesson 3 ロゴをブラシで縁取っていく 2008.11.13



オブジェクトを複製・回転してつくる万華鏡のイメージ

つくる万華鏡のイメージ 2008.9.8
 Lesson 1 オブジェクトを回転させたパターンを基 2008.9.8
 Lesson2 フィルタで質感を加えグラデーションで光を演出 2008.9.8



レイヤースタイルで演出した涼しげな質感表現

涼しげな質感表現 2008.7.14
 Lesson1 ゼリーのような質感のロゴ 2008.7.14
 Lesson2 複数フィルタでタイル地を作成 2008.7.14



レイヤースタイルでつくるアナログ風の質感表現

アナログ風の質感表現 2008.5.14
 Lesson1 和紙風のテクスチャ作成 2008.5.14
 Lesson2 墨のにじんだ質感 2008.5.14

プライバシーポリシー | 本サイトのご利用について | 免責事項 | スタッフ募集 | インプレスグループ



Copyright (C) 2009 MdN Corporation, Inc. ALL Rights Reserved.
 当ホームページ掲載の記事、写真、イラスト等の無断掲載を禁じます。



デザインとグラフィックスの総合情報サイト -MdN Interactive- [TOP]へ