

ホームページのための Photoshop 4

山地啓之◆著



OHM
Ohmsha

ホームページのための

Photoshop 4

山地啓之◆著

江苏工业学院图书馆
藏书章

■ 著 者

山地 啓之（やまじ ひろゆき）

1970 年生まれ。和歌山市在住。丸亀市出身。

大阪芸術大学芸術学部美術学科卒業後、コンピュータメーカーを経て、グラフィックデザイナーとなる。CG 製作、ホームページデザインを行っている。また Photoshop、Illustrator のセミナー講師を担当。

日本写真映像専門学校（大阪市）の非常勤講師を務める。

1997 年「オフィシャル KAI'S POWER TOOLS スタジオシークレッツ」（オーム社）の監訳を担当。

E-mail h-yamaji@wcsnet.or.jp

ホームページのための Photoshop 4

© 山地 啓之 1997

平成 9 年 8 月 20 日 第 1 版第 1 刷発行

検印省略

著 者 山 地 啓 之

企画編集 オーム社 開発局

発行者 佐藤 政次

発行所 株式会社 オーム社
郵便番号 101
東京都千代田区神田錦町3-1
振替 00160-8-20018
電話 03(3233)0641(代表)
<http://www.ohmsha.co.jp/>

Printed in Japan

印刷・製本 エヌ・ピー・エス
落丁・乱丁本はお取替えいたします

ISBN 4-274-06206-6

 〈日本複写権センター委託出版物〉

Adobe、Adobe Illustrator、Adobe Photoshop は Adobe Systems Incorporated (アドビシステム社) の商標です。

Apple、Macintosh は米国その他の国で登録された米国アップルコンピュータ社の商標です。
その他、本書に掲載されている会社名、製品名は、一般に各社の登録商標または商標です。

本書は、「著作権法」によって、著作権等の権利が保護されている著作物です。本書の全部または一部につき、無断で転載、複写機等による複写複製、電子的装置への入力等をされると、著作権等の権利侵害となる場合がありますので、ご注意ください。

本書の無断複写は、著作権法上での例外を除き、禁じられています。本書を複写される場合は、日本複写権センターの許諾を得てください。

お問い合わせは下記へお願いします。なるべく書状もしくは FAX でお願いします。

日本複写権センター TEL 03-3401-2382 FAX 03-3401-2386

〒107 東京都港区北青山 3-3-7 第一青山ビル 3F

株式会社オーム社 著作権担当 TEL 03-3233-0641 FAX 03-3293-2824

〒101 東京都千代田区神田錦町 3-1

はじめに

ここ数年のインターネットの爆発的な普及には、目をみはるものがあります。その蜘蛛の巣のように世界中に張り巡らされたインターネットでは、企業、個人を問わず電子メールのやり取りがあり、毎日新たに数多くのホームページが誕生しています。そして誰もが自分達のホームページをより多くの人に見てほしいと考えています。それを象徴するようにホームページのデザイン性も非常に重要になってきています。これはホームページを見る側の目が肥えてきている証拠でしょう。

世界中でホームページデザインに最も利用されているアプリケーションといえば、間違いなくAdobe Photoshopでしょう。複雑な写真の合成、編集、グラフィック制作などコンピュータなら何でもできると感じさせてくれるアプリケーションの代表選手です。しかし何でもできそうに感じる反面、非常に多機能なために使いこなすのも一苦勞といえます。「フィルタ処理だけで終わり」ということも少なくないのではないのでしょうか。もちろんPhotoshopのフィルタは魅力的ではありますが、それはPhotoshopのほんの入り口でしかありません。Photoshopの本当の面白さはその奥にあり、本当の面白さを体験するにはPhotoshopの機能をよく理解することが大切です。

本書ではPhotoshopの基本機能を押さえたうえで、より高度なグラフィック処理を施したホームページを制作するためのTipsや、テクニックを紹介しています。ですからこの1冊でPhotoshopの基本操作から応用へとステップアップが可能になります。本書を読み終える頃には、あなたのホームページはより魅力的なものへと変身していることでしょう。

謝辞

本書の執筆にあたり、多くの方々のご協力を頂きました。今回の執筆の機会を与えてくださり、執筆と編集のスムーズな進行を支えてくださった株式会社オーム社開発局の皆様、他関係各位の皆様にはこの場をお借りしてお礼申し上げます。

1997年8月

山地 啓之

目次

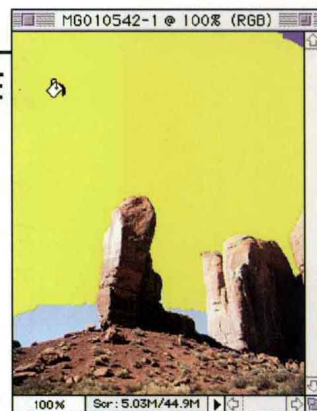
第1部 Photoshopの基本操作

第1章 画像処理について

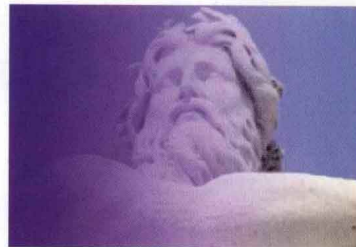
- 1.1 コンピュータで「絵、写真」を扱うということ 4
 - 1.1.1 「画像処理」とは 4
 - 1.1.2 コンピュータの中の絵や写真たち 4
- 1.2 準備 5
 - 1.2.1 Photoshopでの「絵」の作られ方 5
 - 1.2.2 Photoshopに必要なシステム構成 7

第2章 Photoshopの基本操作

- 2.1 画面表示 10
 - 2.1.1 準備 10
 - 2.1.2 ツールボックス 12
 - 2.1.3 パレット 13
- 2.2 ペイントツール 16
 - 2.2.1 まずはお絵描きから 16
 - 2.2.2 鉛筆ツール 16
 - 2.2.3 ブラシツール 17
 - 2.2.4 エアブラシツール 18
 - 2.2.5 ブラシパレット 19
 - 2.2.6 鉛筆ツール、ブラシツール、エアブラシツールの共通点 20
- 2.3 色の選択 21
 - 2.3.1 描画色と背景色 21



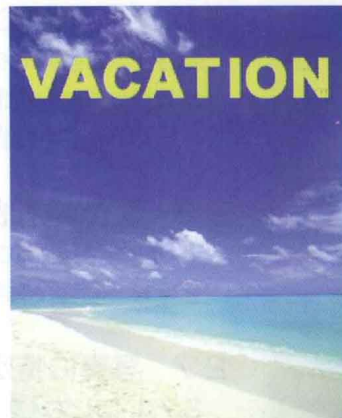
2.3.2 ツールボックスで選択	21
2.3.3 カラーパレットで選択	22
2.3.4 色見本パレットで選択	23
2.3.5 スポイトツールで選択	24
2.4 塗りつぶし	25
2.4.1 塗りつぶしツール	25
2.4.2 塗りつぶしツールのバリエーション	26
2.4.3 [編集]メニューの[塗りつぶし]を使う	27
2.5 グラデーション	30
2.5.1 2色間でのグラデーション	30
2.5.2 徐々に透明になるグラデーション(描画色から透明に)	31
2.5.3 複数色間でのグラデーション	32
2.6 画像の消去	35
2.6.1 部分的に消去	35
2.6.2 画面全体を消去	36
2.7 写真に特殊な効果を加える	37
2.7.1 スタンプツール	37
2.7.2 指先ツール	40
2.7.3 暗室ツール	41
2.8 作業上知っておくと便利な機能	43
2.8.1 ズームツール	43
2.8.2 手のひらツール	45
2.8.3 ナビゲータパレット	46
2.8.4 正確さを必要とする際の便利ツール	47
2.8.5 ファイルサイズとメモリ消費状況の確認	49



第3章 画像の加工

3.1 選択範囲	52
3.1.1 選択範囲について	52
3.1.2 選択範囲の基本	52
3.1.3 長方形、楕円形の選択範囲	57

3.1.4	自由な形の選択範囲	58
3.1.5	文字の形に選択範囲	60
3.1.6	自動で選択範囲を作成	60
3.1.7	パスによる選択	62
3.1.8	アルファチャンネルによる選択	68
3.2	変形	72
3.2.1	画像全体の拡大・縮小	72
3.2.2	画像全体の回転、反転	73
3.2.3	選択範囲とレイヤーの拡大・縮小、回転、ゆがみ、自由な形に変形、遠近法	74
3.2.4	補間（アンチエイリアス）	76
3.2.5	自由変形	78
3.2.6	数値入力による変形	81
3.3	文字の入力	82
3.3.1	文字の入力について	82
3.3.2	文字の入力	82
3.4	フィルタ	85
3.4.1	フィルタサンプル	87
3.5	レイヤー	94
3.5.1	レイヤーパレットの操作	94
3.5.2	レイヤーの基本操作	98
3.5.3	レイヤーマスク	106
3.6	保存	109
3.6.1	画像モード	109
3.6.2	ファイル形式	113



第2部 画像処理のテクニック

第4章 制作の前に

- 4.1 「見る人の事を考える」が大前提 118
 - 4.1.1 画像サイズ、解像度とデータ容量 118
- 4.2 画像入力 121
- 4.3 ホームページに使用するパーツの名称 124

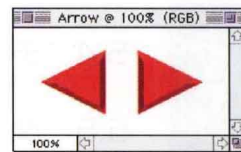
第5章 壁紙の作成

- 5.1 分割フィルタを使った壁紙 126
- 5.2 簡単なペイントで立体壁紙 128
- 5.3 石のテクスチャ壁紙 130
- 5.4 チェック模様の壁紙 134
- 5.5 タイルの壁紙 138
- 5.6 タイルの壁紙アレンジ 141
- 5.7 カラータイル 144
- 5.8 カラータイルの色変更 148
- 5.9 文字の壁紙 151
- 5.10 写真を使った壁紙 154



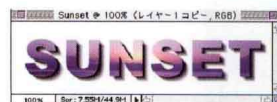
第6章 ロゴ、ボタンの作成

- 6.1 Outline 160
- 6.2 Drop Shadow 163
- 6.3 Outline Shadow 167
- 6.4 文字に写真を貼り付ける 171
- 6.5 立体文字 174
- 6.6 立体感のあるボタン 178
- 6.7 立体感のあるボタン(溝付き) 181
- 6.8 グラデーションを使った立体丸ボタン 184
- 6.9 グラデーションを使った立体角ボタン 188
- 6.10 ラインツールでボタン 191
- 6.11 メールアイコン 196



第7章 プレート、バナーの作成

- 7.1 石のテクスチャプレート 202
- 7.2 金のテクスチャプレート 204
- 7.3 石のテクスチャプレートに文字 207
- 7.4 木のテクスチャプレート 210
- 7.5 Drop Shadowでバナー 214



7.6	写真を使ったタイトルバナー	218
-----	---------------	-----

第8章 クリックابلマップ画像の作成

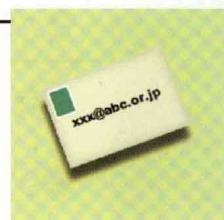
8.1	クリックابلマップ	224
8.2	雲模様のクリックابلマップ	227

第9章 他アプリケーションとのやりとり

9.1	GifBuilderで点滅するアイコン	234
9.2	GifBuilderで虹色に変化する文字	241
9.3	Illustratorファイルの読み込み	246

第10章 画像作成のヒント

10.1	背景を意識した画像作成	250
10.1.1	画像はすべてレイヤー上で作る	250
10.1.2	背景が白、黒の場合	250
10.1.3	背景が任意の色の場合	251
10.1.4	背景が壁紙の場合	252
10.2	ホームページに適したファイル形式	255
10.2.1	JPEGかGIFか	255
10.2.2	GIF形式	257
10.2.3	JPEG形式	265



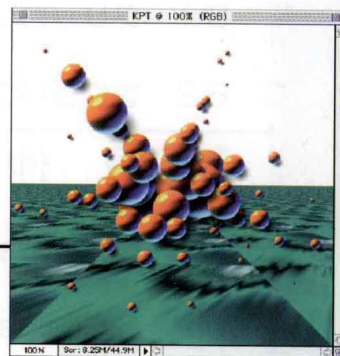
第11章 プラグイン紹介

11.1 KAI'S POWER TOOLS 3.0 268

11.2 Specular TextureScape 270

11.3 Xaos tools TypeCaster 271

11.4 WildRiverSSK 272



付 録

1 メニュー一覧 276

2 ショートカット一覧 280

プラグインソフト問い合わせ先 283

索引 284

本文扉イラスト 山地啓之

第1部

Photoshop の 基本操作



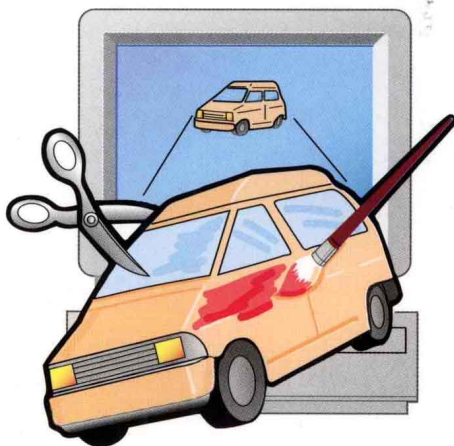
第1章 画像処理について

ホームページのクールなグラフィックを作りたい、Photoshopで自分で撮影した写真を加工したいと、やってみたいことはいろいろとあると思いますが、その前に、ぜひ皆さんに覚えておいて頂きたい事柄がいくつかあります。ここでは、Photoshopでの操作方法やテクニック以前に知っておくべきことを説明します。主にPhotoshopでの画像の作られ方やシステム環境についてですが、これらをちょっと覚えておくだけで、Photoshopの理解は一層深まるでしょう。

1.1 コンピュータで「絵、写真」を扱うということ

1.1.1 「画像処理」とは

「画像処理」とはいったい何でしょう？ 簡単にいってしまえば、「コンピュータで絵を描いたり、写真に手を加える」ということです。単に絵を描いたり、写真に手を加えるのであれば、絵の具やハサミを使ってもできます。では、わざわざコンピュータを使う必要がどこにあるのでしょうか？ それは、従来の手作業よりも便利できれいに、なにより絵の具やハサミではできない面白い効果を得ることができるからです。たとえば、顔写真を変形したり、赤いリンゴを青いリンゴにすることもできます。それら特殊な効果の多くは、数年前まで一部のプロにしかできないことでしたが、コンピュータの普及にともない、現在では広く一般の方でもできるようになりました。そして本書で紹介する Adobe Photoshop（以下Photoshop）は、Macintosh用の画像処理ソフトの代表格なのです。



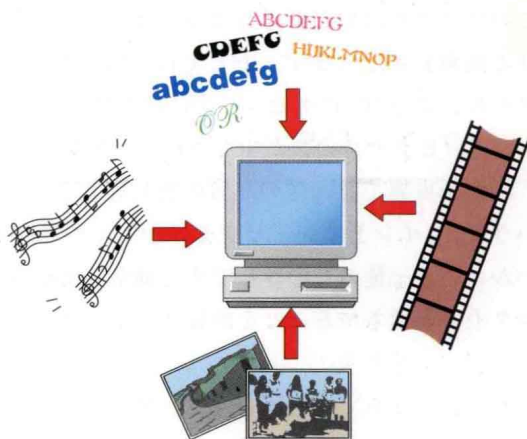
画像処理

1.1.2 コンピュータの中の絵や写真たち

Photoshopで画像処理を行う場合、スキャナなどで取り込まれた絵や写真はコンピュータで扱われるのですから、特殊な信号に置き換えられます。いわゆる「デジタル信号（デジタルデータ）」と呼ばれるものです。これは絵や写真のみならず、映像や音も、コンピュータに取り込まれたものはすべてデジタルデータといえます。身近なところでは、コンパクトディスク、近ごろ登場したデジタルビデオディスク（DVD）も映像と音がデジタルデータとして収められています。そして注目を集めて

いるインターネットでも、ホームページに使われる絵や写真はデジタルデータなのです。近ごろではホームページでも音が鳴ったり、ビデオ映像を見ることができますが、これらもすべてデジタルデータなのです。このようにみなさんはすでにデジタルデータと深く関わっているのです。

これからはPhotoshopでデジタルデータを作る側になりますから、従来の紙に描かれた絵や写真とは、性質が異なる分、覚えておくべきことがいくつかあります。いずれも大切な事柄ですから、しっかり頭に入れておいてください。そうすればデジタルの世界をより楽しむことができるでしょう。

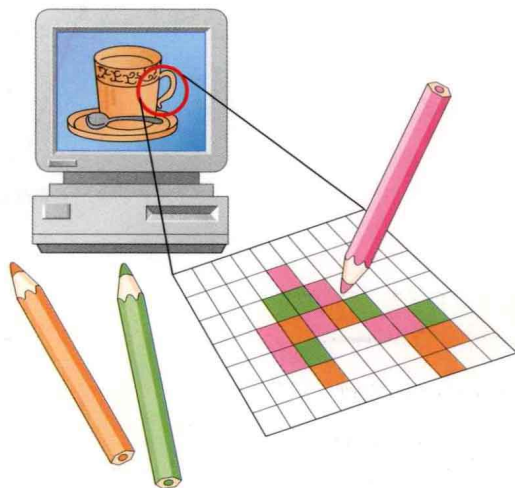


コンピュータの中の絵や写真たち

1.2 準備

1.2.1 Photoshopでの「絵」の作られ方

Photoshopに読み込まれた絵や写真はすべて、点の集まりで構成されます。読み込んだ画像を拡大表示してみるとわかると思いますが、縦横に正方形が並んでいます。考え方としては、方眼紙を思い浮かべてください。方眼紙の1マス1マスに色を塗り分けて絵を描き、離れて見てみるとちゃんとした絵に見えます。つまりその微妙に色の違う1マス1マスが集合し、1枚の絵を作っているのです。これが先に説明した、絵や写真がデジタルデータに置き換わった状態です。この点をピクセル (pixel) と呼んでいます。1マスであれば1ピクセル、100マスであれば100ピクセルと数えます。このように、ピクセルで構成された画像のことをビットマップ画像、またはラスタ画像と呼びます。



Photoshopでの絵の作られ方