

目次

【課題】Photoshop でバナーを作ってみよう!	2
(1) バナーって何?	2
(2) バナー制作の手順	3
(3) 材料を確認しよう	3
(4)メイン写真(モデルイメージ)を加工する	4
(5)メイン写真(モデルイメージ)を補整する	6
(6) 商品写真(置き撮り写真)を加工する	8
(7.)カラーバリエーションの作成(置き撮り写真を色加工する)	14
(8.) レイアウト	15
(9.) キャッチコピーを入れる	

【課題】Photoshop でバナーを作ってみよう!

(1)バナーって何?

WEB サイトや SNS 上でよく見かけるバナー。

パソコンやスマートフォンでバナーを見かけて思わずクリックしてしまった、という経験をお持ちの方も多いの ではないでしょうか。







バナーには元々「旗」「のぼり」「横断幕」といった意味があります。 集客のための目印として WEB サイト上のあちこちで見かけますね。 ユーザーがこのバナーをクリックすることでネットショップや WEB サイトへ導き、 集客のための役割を果たしているのです。 今回の課題ではこのバナー制作を通して、Photoshop の機能を学習します。

(2) バナー制作の手順

本来、バナーはいきなり制作からスタートするものではありません。 先にコンセプトやターゲットの設定、取材や撮影などが先におこなわれます。 今回は前段階が完了し、素材写真やキャッチコピーは揃った状態から始めます。



(3)材料を確認しよう



フォルダ「sozai」の中に2点の画像ファイルが入っていることを確認しましょう。

このファイルを Photoshop で開きます。

(注) 画像はダブルクリックで開くとフォトビューアやプレビューなど違うアプリが起動してしまう場合があります。
画像ファイルを右クリック → このアプリケーションで開く→ Photoshop を選択するか、もしくは Photoshop から ファイル → 開く → 画像を選択 で開くことができます。

(4)メイン写真(モデルイメージ)を加工する

「sozai」フォルダの「main.jpg」を Photoshop で開きましょう。

写真の幅を広げる ★カンバスサイズの変更



After 広げた部分にも壁が続いているように見せる

イメージ(I)	レイヤー(L)		選択範	囲(
₹-ド(N	1)			۲							
色調補	正(J)			Þ							
自動トー	ン補正(N)	Shif	it+Ctrl+L								
自動コントラスト(U) Alt+Shift+Ctrl+											
自動力	5-補正(O)	Shif	t+Ctrl+E	3							
画像解	像度(l)	А	lt+Ctrl+	ſ.							
カンバス	サイズ(S)	A	t+Ctrl+C								
画像の	回転(G) ^E (P)	R		۲							
トリミング	7(R)										
すべての	領域を表示	:(V)									
複製(D)										
画像操	作(Y)										
演算(C))										
変数(B)				Þ							
データセ	ットを適用(L)									
トラッピン	ッグ(T)										
解析(A)			•							

モデル写真が縦長なので正方形に幅を広げます。 イメージ →カンバスサイズ をクリックします。 カンバスサイス → 幅(W)の値を縦と同じ 1920px に設定します。



下の「カンバス拡張カラーを 「ホワイト」に設定したら OK を 押します。



写真の左側が広がりました。 しかし広げた箇所が真っ白なままで不自然です。 広げた白い部分にもモデルの後ろの壁が続いて見えるように 加工しましょう。

写真の空白部分をコンテンツで塗りつぶす ★コンテンツに応じた塗りつぶし

広げた部分は壁が続いて見えるよう加工します。 長方形選択ツールで左側の白い部分をドラッグで選択します。



編集(E) イメージ(I) レイヤー(L)	書式(Y) 選択範囲(S					
移動の取り消し(O)	Ctrl+Z					
やり直し(O)	Shift+Ctrl+Z					
最後の状態を切り替え	Alt+Ctrl+Z					
フェード(D)	Shift+Ctrl+F					
カット(T)	Ctrl+X					
⊐ピ–(C)	Ctrl+C					
結合部分をコピー(Y)	Shift+Ctrl+C					
ペースト(P)	Ctrl+V					
特殊ペースト(I)	•					
消去(E)						
検索	Ctrl+F					
スペルチェック(H)						
検索と置換(X)						
塗りつぶし(L)	Shift+F5					
境界線を描く(S)						
コンテンツに応じた塗りつぶし						



編集 → 塗りつぶし をクリック します。 内容:を「コンテンツに応じる」 に設定して OK を押します。



白い部分が壁と同じ色で塗りつぶされました。 これでバナーの土台となる部分が完成しました。

コンテンツに応じる

画像の選択部分を、画像の他の部分から サンプリングして隙間なく塗りつぶす 方法。画像内の不要な箇所を塗りつぶし たり、特定の範囲を広げたりできる機能 です。

(5)メイン写真(モデルイメージ)を補整する

人物の肌を補整する ★パッチツール

Before



After





ツール → パッチツールを選択します。 プロパティパネルからバッチ:→ 通常 を選択します。 (コンテンツに応じる)を使用する場合もあります。

Ps	ファイ	(ル(F)	編	集(E)	1X-	ジ(I)	61	(ヤー(l	L)	₽ī	ť(Y)	選択範	囲(S)	71)	レター	(T)	3D(D)	表示	-
f					•	٦	Ð		애チ		避			~	ע	ース	褀	製先	



パッチツールで頬のしわが目立つ部分を かこむようにドラッグします。