Pixel Perfect PrecisionTM

Version 2 Produced by ustwo™ @pppustwo @gyppsy

日本語訳 by Concent Inc. concentinc.jp



はじめに

ありがとう

基礎

ピクセル・パーフェクトの法則 ピクセル・パーフェクトのディテール アクセシビリティー

Photoshop + ustwo[™] Photoshop: カラープロファイル Photoshop: ピクセルの正確さ Photoshop: テクニック Photoshop: 整理術 Photoshop: 出力 Photoshop: ヒント Illustrator



僕はピクセルがだいすき! 僕たちustwo™にとってピクセルとは、デザ インを構成する最も基本的な単位。しかし、ピクセルは色やスタイルの もつ華やかさに主役を奪われ、後付け的になってしまいがちだ。この 『Pixel Perfect Precision™』ハンドブックの目的は、ピクセルを思考 の最前線に戻し、より詳細な話に入る前に基礎をきちんと理解すること だ。

なんで、これが大事なのかって?ページ上にあるすべてのピクセルについて心配するのは、時間の無駄に思える?…人生における多くのことのように、なにかが正しく行われるとそれは目に見えなくなるが、間違えて行われるとそれはイライラへと変わる。ぼやけたエッジ、ページごとに位置の変わるオブジェクト、色のミスマッチなんかはユーザーの気を散らす原因となるものの一例で、デザインがちゃんとしていないとユーザーはプロダクトに対して粗末な印象を持つだろう。

この最新のリリースに際して、様々な分野で役立ててもらえるよう、 Photoshopのみに関係したアドバイスと、基本的な原則(とその応 用)とを区別した。このデザインの分野について勉強したいインタラク ション・デザイナーやデベロッパーが多くいることを踏まえ、そんな人 たちにとって適切な情報源となるようにした。アクセシビリティのセク ションは全く新しく改訂し、知っておくべき基本的なことが簡単にわか るようにしている。

Gyppsyより

Introduction はじめに

Acknowledgement ありがとう There's a few people out

There's a few people out there who I'd like to thank: first of all Shiro, for showing me the true meaning of pixel precision all those years ago; all the designers out there who share their knowledge, such as Teehan +Lax, Marc Edwards, Daniel Cooper, and Tobias Ahlin to name but a few; and most of all I'd like to thank ustwo[™] for letting me indulge my passions and create this handbook!

The Essentials

基礎

この最初のセクションでは、すべてのデジタル・デザインやそのツール に共通する基本的な法則やトピックをカバーする。ベテランのデザイ ナーにとっては注意したり考えたりすべき点の復習となるだろうし、新 しく始める人にとっては、プロジェクトに必要なプロセスや考えが学べ る簡単なスタートガイドとなるだろう。

Pixel Perfect Principles ピクセル・パーフェクトの法則





Sharp Edges シャープなエッジ 直線のエッジは、必ずピクセル上に置き、 シャープであること。ぼやけたエッジはダメ。





🗙 わるい子



Alignment & Spacing 整列と間隔

すべてをシャープにすることをマスターした ら、ピクセル・パーフェクトへの次のステップ は、整列と間隔を揃えること。





Consistency 一貫性

複数のスクリーン(画面)上でのオブジェク トの位置は、同じくらい重要だ。共通するア イテム(たとえば、タイトル帯、戻るボタン、 フッター)のマージンや位置は、インター フェースでは常に同じで、オブジェクトがあち こちにいかないようにしよう。 最良の方法は、どのスクリーンにも共通する ストラクチャー(構造)を定義するためのグ リッドを引くこと。



Environment 環境

環境というのは、「どのようなプラットフォー ム(デバイスやOS)のためにデザインしてい るのか」ということだけではなく、「どのよ うな場で使用されるのか」ということにも当 てはまる。 たとえば、テレビは携帯とはまったく違う性 質を持っている。テレビはより遠くから観る もので、ほとんどの場合常に室内でリモコン を用いて使用される。ということは、文字の サイズ、色、インターフェースのコントラスト などには、違う考慮が必要になる。





🗙 わるい子



Accessibility アクセシビリティー

「アクセシビリティー」は幅広いトピックで あり、なんらかの障害がある人だけではな く、すべてのユーザーに関係することだ。たと えば使いやすさや明確さといったものは、よ い物を作るためには当たり前のことではある けれど、それに加えて、色盲や失読症の人に

も、内容を更にアクセシブルに(利用しやす く)できる方法がある。詳細は、 アクセシビ リティー の章を参照してほしい。



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

reprehenderit in voluptate

Affordance アフォーダンス

「アフォーダンス」とは、オブジェクトその ものが自らの機能を感覚的に伝える能力のこ と。たとえば、ちょっとだけ盛り上がったボ タンは解説なしに「押す」という動作を、手 にとって適切なサイズと位置にあるドアノブは 「引く」という動作を喚起させる。このテク ニックはデジタルデザインにおいても使われて いる。よく使われるアフォーダンスとして、 現実世界みたいにちょっと深さのあるボタン や、ページから流れ出るような(見切れてい る)文字組みで、スクロールができるような ニュアンスを出しているものなど。



🗙 わるい子

いい子

Colour & Shape 色と形

インターフェースデザインにおいて、色や形 が、特定の機能やメッセージと同義になって いるものがあるので、それらには注意しよ う。ユーザーが逆を想定している場合、それ らを混ぜるとユーザーが混乱する。緑と チェック・マークは大抵「GOOD」を、赤と バツは「BAD」を暗示し、これらをまぜこぜ にすると、メッセージも混ざってしまう。同 じように黄色や三角形は「注意」を、青と丸 は「情報」を意味する。



Visual Hierarchy 視覚の階層

レイアウト、色、タイポグラフィーは、情報 がどう見えるか、何が目立つかに大きな影響 を与える。まず、ユーザーがページの何を、ど の順番でみてほしいか考え、その階層に従っ てデザインをしよう。高いコントラストや大 きく太い文字で注目を引くか、低いコントラ ストや小さく細い文字で目立たなくする。こ れは文化にもよる部分がある。たとえば、西 洋人は上から読むので、自然とスクリーンの 上から階層が始まる。

ad l Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est[']laborum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiúsmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo conseguat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Lorem ipsum dolor sit

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in

. di





Typography タイポグラフィー

タイポグラフィーはデジタル体験の中では見 過ごされがちだけれど、ほとんどの情報は文 字を用いて伝えられているので、最も重要な デザイン要素のひとつだ。基本的な原則は他 のメディアと一緒だ。「目を細めなくても、 見やすいか?」「行間は足りている? 一行の長 さは長過ぎて読みにくくなっていないか?」デ ザイン環境において、デフォルトのフォント設 定を鵜呑みしないこと。タイポグラフィーは 尊敬されるべきものなので、ちゃんと尊重し てあげよう。





このステップは、「環境」の項目と深い関係 性がある。君は自分がデザインしているプ ラットフォームについてたくさんのことを知っ ているかもしれない。が、実際のデバイスで のテストに勝るものはない。スクリーンの解 像度やテクノロジーは、あなたのコンピュー ターとはかなり違うだろうし、マウスとキー ボードでのインプットと、他の種類のイン プットでは違いがある。近頃は、コンピュー ターのデザインをデバイスに表示させ、リアル タイムでアップデートができる様々なライヴ・ プレビュー用ツールがある。活用しよう!





Organisation ^{整理}

ひとはひとりでは生きられない。ほとんどの 場合、君のファイルにもこれは当てはまる。 整理されていれば、デザインを他の人と共有 するとき、相手の時間を節約出来る。きちん とした秩序を持ったファイルやレイヤーであ れば、他のデザイナーは説明なしですぐに作業 に取りかかることができるし、明瞭な名前が 付けられたアセットは、デベロッパーをハッ ピーにする。



Take a Break 休憩を取ろう

デザインの作業に、没頭してしまいがちだけ れど、休憩を取るのは、健康上の理由だけで はなく、フレッシュな視点を得られるという 意味でも有効だ。ちょっとお茶をいれてみた り、数分でもいいからぶらぶらしてみよう。 帰ってきた頃には、デザインの問題の解決策 が出現しているかも。あるいは、今まで気が 付かなかった欠点に気付けるかも!

Pixel Perfect Details ピクセル・パーフェクトの ディテール



色相(H)	352	352	352	352
彩度(S)	78	20	39	78
明度(B)	89	95	95	55
Red	228	243	242	140
Green	50	194	148	31
Blue	72	201	160	49

Colour Model カラーモデル

HSB、こいつに決まり! カラーパレットを作る ときは、HSBをカラーモデルにしよう。ー 度、理解しちゃえば、ベースの色から濃淡を作 るには、これが最も効率がいいやり方だって わかると思う。色相(H)の色はそのままにし て、彩度(S)と明度(B)で、色のバリエー

ションを作る。RGBなんかより、HSBの数値 の方がよっぽどわかりやすい。

コード







Colour Management カラーマネジメント

カラーマネジメントは、印刷の分野では理に かなった行為だ。しかし、デジタル環境にお いては、問題を解決するよりも複雑にするこ との方が多い。最大の問題は、こいつがデザ イン・開発のすべてのプロセスで利用出来る わけじゃないことだ。たとえ君がアセットを 管理したとしても、それらが(同じ元の色を 指定している)管理されていないコードと混 ぜたとたんミスマッチが起きる。カラーマネ ジメントは無視して、デバイスでテストをした 方がいい。印刷物と違って、デジタルのテスト は数秒でできるし、お金がかからないから!



Text Height & Width テキストの高さと幅

テキストブロックの最大の高さをみるのには、 Åyを使うといい。もし、1行の最低文字数を 知りたいのであれば、Wを使おう。Wが入る なら、他のどんな文字も入る。

ustwo™ studios 2014 / PPP™

Settings Einstellungen Configurações

Text Length テキストの長さ もし、君のデザインが、他の言語でも使われ るのであれば、翻訳された後の文字の長さが どれくらいになるのか考えておく方がいい。 上の例は、Settingsという単語をドイツ語と ポルトガル語にした場合。最大75%も長く なった。



Aligning Text on Buttons テキストをボタンに整列

上にあるのは、縦の整列をする3種類の方法 だ。書体(キャップハイトとエックスハイトの 比率など)や大文字か小文字か、すべて大文 字または数字か、などの場合によってどのや り方を選べばいいかは違ってくる。どのやり 方を選ぶにせよ、最も重要なのは、ひとつの 方法を選んだらそのやり方でボタンを統一す ること。一貫性が大切!







Aligning Text with Objects オブジェクトとテキストを 整列

アセンダーとディセンダーを無視して、エック スハイトのみを用いて、縦の整列をしよう。こ うすれば、どんな文字のテキストでも、常に 整列しているように見える。



Borders & Corner Radii 線と角の半径

ふち線を付ける機会はよくある。たとえば、 内側の角の半径を設定した場合、どうやって 外の半径を計算するのか(あるいは、その 逆)。これにはいくつかのやり方がある。一 般的なやり方が上記の3つ。内と外の半径を合 わせる方法、最初の形を形に合わせて小さく する方法、線と最初の角の半径を足す方法。 最後の方法だと、最初の二つと違って、線が 角の部分で太くならないので、これが最良の 方法だろう。



内側 = 外側 – 線幅

フィレッティング

線と角の半径

Filleting フィレッティング

前述の方法を用いて、外の角から始める場 合、線の太さ分を引いたら、内側は角のない 長方形になる場合がある。こういった場合、 数学的には「間違い」だけれど、小さい角を 後から付け加えた方が見た目的にはいい。エ ンジニアの世界ではこのやりかたは「フィ レッティング」と呼ばれ、その小さな角は 「フィレット」と呼ばれる。もっと詳しい線 と角については、Radesignの記事を読んでみ よう。



Equilateral Triangles 正三角形 多くのグラフィックソフトは、三角形を描く 際、幅と高さを同じにしてしまうので、正三 角形にならない。正三角形を描くには、(水 平の面からの)高さを86.6%に設定しよう。



🗙 わるい子

いい子

Version Control バージョン管理

最近ではデザイナーが使えるようなバージョン 管理が出来るシステムがあるけれど、大抵の 場合において、僕たちはファイルを未だに手 動で保存している。ファイルと更新を簡単に するため、僕たちは上のようなシステムを 使っている。最も新しいファイル (Screen.psd) は、一番上の階層にある使用 中フォルダーに入っている。一日の始め、ある いは節目となるタイミングで、ファイルを複 製して、「アーカイブ」フォルダの中にいれ、 日付 (YYMMDD) とリビジョン (複製)番号 を付けよう。これで片付く!

Naming Systems ファイルネームの命名則

項目や要素の命名則について標準システムを作 ることができれば、デザインからディベロップ への過程をスムーズにし、みんなをハッピーに する! 個人や事務所によって、異なったシス テムを使っているけれど、「広く→細かく」 という階層に基づいたシステムで名前を付け るといい。つまり、

タイプ_場所_識別名_状態

みたいなこと。

「タイプ」とは、どんなカテゴリーの項目か ということ。たとえば、

bg(background=背景) btn(button=ボタン) icn(icon=アイコン)

次のステップは、その項目がどんな「画面か 場所」に現れるかを記述しよう。

bg_help btn_home icn_global

(global (グローバル)とは、異なる画面や セクションに登場する項目のこと) そして、「識別名」を追加しよう。ホーム画面 のドキュメントを作ったり、削除をしたりす るボタンなら

btn_home_new btn_home_delete

最後の「状態」は、インタラクティブなの か、変化をするものなのかを示す。

btn_home_new_default btn_home_new_highlighted

ここでのシステムは、小文字と、空白の代わ りにアンダースコア(_)を名前に使用してい るけれど、その他にCamelCaseといい、ス ペースを使わず、新しい単語になるときに大文 字を用いる方法もある。たとえば、

BtnHomeNewDefault BtnHomeNewSelected

最後に、最も大事なアドバイス。最善の方法 は、一緒に仕事をするディベロッパーにどのシ ステムがいいか聞いてみて、それを使うこ と!



Accessibility アクセシビリティー

"If I make my design accessible won't it look rubbish?"

「アクセシビリティーを考慮したら、 デザインがダサくなっちゃうよね?」

Accessibility アクセシビリティー

アクセシビリティーとは、障害がある人のた めへの妥協ではなく、みんなのための、グッ ドで包括的なデザインのこと。見栄えの魅力 を犠牲にする必要も、デザインを基準に合わ せるために長い時間や多額のお金をつぎ込む 必要もない。ピクセル・パーフェクトの精密さ と同じように、これらの法則を君のデザイン 思考の一部にして、最初から頭の中に概念を 置いておけば、アクセシビリティーにはほと んど時間なんてかからない。



Types of Impairment 障害の種類

イギリスの人口の約10%はなんらかの障害を 持っているとされているので、これは潜在的 なユーザーのかなりの割合を占める。デジタル プロジェクトに影響を与えることが多い障害 は、視覚、聴覚、触感、認知の4つ。認知と は、前述の3つの感覚を処理する能力のこと。 プロダクトや機能を使いやすくするために は、ひとつの感覚に頼るのではなく、出来る 限り様々な種類のインタラクションやコミュ ニケーションを用意しておくことだ。たとえ ば、音読機能を視覚障害者に用意するなどが 挙げられる。









Clarity 明快さ ユーザーに負担をかけすぎないよう、デザイ ンは明快で簡潔なものにしよう。ユーザーの 状況に合った情報を提供し、状況に応じて詳 細な情報へと進めるようにしよう。コンテン ツをモバイルに最適化することを考慮するの も大切だ。たとえば、ユーザーのデータ通信 のために、画像のデータの容量を小さくする ことなど。 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.





明快さ

Break Up Large Blocks of Text 長いテキストを小さく

長い文章は、理解しやすく読みやすいよう に、小さなブロックに分けよう。最大行数を5 行くらいにしておけば、大きな問題は起きな いだろう!
Pink – Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt.
 Nam bibendum tempus tellus ac interdum.
 Orange – Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. 3. Green – Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus.
 Blue – Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo.







明快さ

Text to Diagrams テキストからダイアグラムに ー部のユーザー(失読症など)は、整理をす る能力が弱い。長い段落を箇条書きやダイアグ ラムにして、ひとつの情報の固まりを小さくす ることは、そういったユーザーのために役立 つ。

PPP (Pixel Perfect Precision)





明快さ Abbreviations 略語

もし、略語を使うなら、その単語が最初に登 場するときには正式な綴りを表記しよう。 もっといいのは、略語をなるべく使わないこ と。一部のユーザーにとっては、何の略なの か暗記していくことは難しい。







Consistency 一貫性

デザインは、スタイル、ナビゲーション、タイ ポグラフィー、言葉の使い方など、様々な観 点において、一貫性を保つべき。インター フェースの要素はアプリを通して標準の動作を し、可能であればOSの慣習や形式に従わせる ことができれば、他のアプリの経験からユー ザーは動作を予想しやすくなる。ほとんどの 主流のデバイスは、デザインとインタラクショ ン・パターンについてのガイドラインを持って いる。







Navigation ナビゲーション

ー貫性の話と同じく、ナビゲーションも共通 の原則に従わせることで、ユーザーは迷子に なった気分を味わうことなくアプリ内を移動 できる。ユーザーがアプリ内を移動するのに 使う要素は、どの画面でも同じ位置に、そし て同じスタイルとラベル(文言)で統一しよ う。これはインターフェースの別のパーツにも 当てはまる。たとえば、ボタンがとある「ア クション」を引き起こすのであれば、アプリ の別の場所でも、同じ「アクション」を引き 起こすようにするべき。



Some really useful







ナビゲーション

Content Structure コンテンツの組み立て

ページのレイアウトを作る際には、「なぜ ユーザーはそこにいて、彼らは何を知りたいの か」についてよく考えるようにしよう。それ に基づき、最も重要な部分に簡単に到達でき るように、コンテンツの順序を組み立てよ う。









たくさんの情報をひとつのスクリーンに詰め 込みすぎないよう注意するべきではあるけれ ど、ステップが多すぎるのもユーザーにとって は面倒だ。すべての情報は、4ページ(4ク リック)以内でアクセス出来るようにしよ う。それ以上だと、イライラの原因となる。



 .ul 🔲 🔛			
	Object Description		
	Object Description		
	Object Description		
	Object Description		



🗙 わるい子



ナビゲーション Titles タイトル

ページにはっきりとしたタイトルを付けるこ とで、ユーザーは自分がどこにいるか理解 し、情報がどういう文脈で提示されているの かがわかる。









ナビゲーション

Appropriate Page Sizes 適正なページサイズ

コンテンツを適正なページのサイズに収める ようにし、適切な場所に適宜改行を入れよ う。スクロールはリンクよりも簡単で、ペー ジリクエストの回数を減らすことが出来るの で、モバイルのユーザーには有益だ。でも、永 遠と下スクロールすることが好きな人なんて いないので、ページを長くしすぎないこと!



at the Title Object Description Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in





ナビゲーション

Limit Scrolling to One Direction 一方向のみのスクロール コンテンツのスクロール方向は、一方向のみ にしよう。何を見て何を見ていないのか暗記 しながらぐるぐると見てまわる、なんてしない 方が、ユーザーにとって身体的にも精神的に も楽だ。

- Orange
- Green
- Blue

- 1. Pink
- 2. Orange
- 3. Green
- 4. Blue

🗙 わるい子



ナビゲーション Numbered Lists 番号付きのリスト

もし、リストに3つか4つ以上の項目があるの であれば、点の代わりに数字を使おう。数字 は、内容を導くための助けになる。

Action

「このボタンはアク ションを起こしま す。これを押すこと でアプリの次のスク リーンに行けます。」

Action

次のスクリーンに行く





ナビゲーション Labelling ラベルを付ける

文字読み上げ機能用に、インターフェース内の オブジェクトにラベルを付ける作業は、芸術 表現そのものだ! ラベルは、ユーザーが何が 起こっているのか理解できるようにわかりや すく、しかし聞くのに時間がかからないよう に簡潔であるべきだ。



7mm²

インタラクション

Touch Targets 指の標的

タッチ操作のデバイス用にデザインをする際に は、指や親指での操作性を考えることが重要 になる。僕たちはだいたい、最低7mm²の タッチ面積を設けてデザインしている。これ は、指とスクリーンが振れるだいたいの面積 だ。そして、要素と要素の間には最低2mmの 隙間を設け、間違えて他の要素が押されてしま うのを防いでいる。もし、主に親指で操作さ れるべき要素があるなら、大人の平均の親指 の幅は25mmなので、もっと大きい方がい い。

Enter Colour

	Select Colour	
_	Pink	
	Orange	
	Green	
	Blue	





インタラクション Free Text 自由なテキスト

ユーザーからのインプットを頼むときには、
 自由なテキスト記入にするよりも、デフォル
 トの値を用意した方が、インプットのミスを
 減少できる。

Action

Action





インタラクション

Buttons and Hyperlinks ボタンとハイパーリンク アプリケーションにおいて、ボタンはアク ションを引き起こす一般的な手段なので、代 わりにハイパーリンクを使うとユーザーを混乱 させる。

これはリンク これはリンク ではない ではない



インタラクション Interaction

ハイパーリンクの話を続けるけど、ユーザーの 混乱を避けるために、リンクではないテキス トに、下線は使用しないこと。押してみて何 も起きないと、ユーザーはなにかがおかしい と思ってしまう。



🗙 わるい子



Feedback フィードバック ユーザーがアプリ内にいるときには、なにが 起きているのかを常に伝えてあげよう。もし、 彼らが何らかの動作をして、それに処理やアッ プロードの時間がかかる場合、画面をただ単 にフリーズさせるのではなく、スピナー(回転 するくるくる)を表示させ、クラッシュした わけではないということを教えてあげよう。同 じように、もしエラーが起きた場合、ただ前 のスクリーンに戻すのではなく、通知してあげ よう。



🗙 わるい子



フィードバック Multi-sensory 複数の感覚

可能であれば、フィードバックは、複数の形 で提供してあげよう。たとえば、アラートを音 にだけ頼ると、聴覚障害を持つ人や、うるさ い環境にいる人たちは、なにかが起こったと いうことに気づかず、見逃してしまう。



🗙 わるい子



フィードバック Error Messages エラーメッセージ

もし、なにか問題が起きた場合、ユーザーが わかる言葉で教えてあげよう。その後、役立つ ところへ戻れるようなオプションを提供して あげよう。







フィードバック Error Proximity エラーを近くに

フォームをデザインする際、エラーメッセージ は引き離さず、関連するフィールドの近くに表 示するようにしよう。こうすることで、ユー ザーはエラーを認識しやすくなる。 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo, eleifend tempus enim. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum non sollicitudin. Donec eget metus leo, eleifend tempus enim. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo, eleifend tempus enim.

🗙 わるい子

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo.



Typography タイポグラフィー ピクセル・パーフェクトの法則で述べたよう に、良いタイポグラフィーは、デジタルデザイ ンにおいて重要なものであり、プロダクトのア クセシビリティーに多大な影響を与える。適 切な1行の長さや行間は常に大切だけれど、テ キストの密度を下げ読みやすくすることで次

の行に行きやすくすることは、特に視覚と認 知障害を持つユーザーにとっての助けになれ る。 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo.



タイポグラフィー Alignment 複数の行を持つ文章は、常に左揃えにしよ う。テキストを真ん中揃えや両端揃え(ジャス ティファイ)にすると、文字と文字の間の空 間が一貫しないので、学習障害があるユー ザーは読みづらい。また、両端揃えは、段落 の中に、気が散る余白を作りがちだ。



Example Example Example EXAMPLE

Example Example



タイポグラフィー Formatting 書式

書式は出来る限りシンプルなものにして、ユー ザーが読みやすいものにしよう。セリフ文字 は、飾りが文字の形を見にくくさせるので、視 覚障害や失読症のユーザーにとっては読みづ らい。同じように、斜字体や下線は、視覚の ノイズとして映る。文章をすべて大文字にする のは、読みにくくさせるだけではなく、叫んで いるように見える。 Example

- Example -

Example





タイポグラフィー Formatting 書式

最後に、視覚障害や失読症のユーザーがとて も読みづらくなるので、文字を動かしたり、 点滅させたりするのはやめよう。点滅や光ら せることは、癲癇(てんかん)の問題である ことを考慮しよう。





タイポグラフィー

Truncation 文字列の省略

文字の省略は、大事な内容を隠してしまうの で、本当に必要な時にだけ使おう。







タイポグラフィー Merging Text with Graphics 文字とグラフィックの融合

可能であれば、文字とグラフィックは別々で 用意し、コードの段階で融合させよう。こう することで、文章の読み上げ機能を使ってい るユーザーのデバイスが認識できるし、ユー ザーが文字サイズを大きくすることや、自身 の好みに応じて色を変えることができる。こ れは、固定されたグラフィック(一枚絵の画 像)ではできない。

Information







色

Visual Aids 視覚の助け

アイコンや色を視覚の助けとして用いること で、ユーザーはページ内の大切な内容を把握 できる。あるいは、色でアプリ内の内容やエ リアを分けることは、認知障害を持つ人に とって特に役立つ。一貫性を持たせること を、忘れずに!







色

Don't Rely on Colour Alone 色だけに頼らない

しかし、情報を伝えるのに、色だけに頼らないこと。モバイル機器は、色のコントラストが弱いことがあるし、照明環境が悪い状況で使われることがあるので、ユーザーは色が見えないことがある。加えて、男性の約8%はなんらかの色盲を持っているということも、色

の見え方に影響を与える。







色

Alternatives 他のやり方

たとえば棒グラフの棒などに色を用いて情報 を提供している場合、色以外にも識別するた めの方法を用意してあげよう。この場合だと、 オレンジと青の面積には、パターンを敷いた。

Example

Example





色

Colour Contrast 色のコントラスト

文字や他の重要な情報は、前景と背景の色の 間に十分なコントラストを常に用意しよう。 そうすることで、色盲や視覚障害を持つ人た ちも読みやすくなる。









AAA (Large)

色

Colour Contrast Checkers 色のコントラストをチェック

色のコントラストをチェックするツールは数 多く存在する。最も役立つもののひとつが、 Colour Contrast Analyser(こちら)。この オンラインでチェック出来るのも素晴らしい (こちら)。ふたつの色を入れるだけで、ほ ら簡単!最低AA standardをクリアすること を目標としよう。AAAの方が良いけれど、 そっちはかなりのコントラストを必要とする ので、デザインに悪影響が出る恐れがある。 また、このテストは、本文と「大きな文字」 (18pt以上、又は太文字で14pt以上)を区別 してくれる。





色 ColorAdd

もし、色を文字のラベルではない方法で説明 したい場合、どうする? なんと、良い解決法 が既にある。 Color Add はシンボルを用いて 色を表せるシンプルなシステムだ。光の減法混 色の3つの原色のシンボルを組み合わせること で、絵の具やインクを混ぜるように、スペク トル全体を表すことができる。シンボルに白 と黒の背景を用いることで、色の明暗を表す ことも出来る。

Light Light Light Light Pink Orchid Khaki Yellow Blue Orange Green Orange Red Yellow Green Blue Violet Brown Dark Dark Dark Dark Bordeaux Brick Purple Yellow Blue Green Brown

色 ColorAdd

ColorAddのサイトには、もっと詳しい情報が 載っている。色盲の人のための色鉛筆なんか もあるんだ!





Testing テスト

テストをすることの重要さは、アクセシビリ ティーにも当てはまる!ひとまずプロダクト を作り終えたら、白黒、ズーム画面、文章読み 上げ機能など、様々なアクセシビリティーの テストをしてみよう。こういった機能のテスト は、シミュレーション用のアプリでも出来る けれど、実際にテストできるとなお良い。加 えて言うと、いつだって最善のテスト方法は、 そういった機能を使うことになる人に実際に テストしてもらうことだ!

表示		
校正設定		カスタム
✓ 色の校正	ЖY ^ жV	
巴攻外言古	បែភែ។	作業用 CMYK
ビクセル縦傾氏		作業用シアン版
ヒジセル縦便比を唯認		作業用マゼンタ版
32 bit 70E1-479	32	作業用イエロー版
		作業用墨版
ズームインズームアウト	ж+ ж-	作業用 CMY 版
画面サイズに合わせる	ж0	以前の Macintoch PCP (ガンフ 1 9)
100%	ж1	以前の Macintosh KGB (カノマ 1.0)
200%		
プリントサイズ		L_J-RGB
		P型 (1型) 色覚
スクリーンモード	•	✔ D 型 (2 型) 色覚
√ エクストラ	жΗ	
表示・非表示	►	
定規	ЖR	
√ スナップ	企	
スナップ先	•	
ガイドをロック	~ະສ:	
ガイドを消去		
新規ガイド		
7 - / 7 + 7 5		
スライスをロック		
スライスを消去		



テスト

Colour Blindness Preview in Adobe Adobe上での色盲プレビュー

一般的な色盲の人にデザインがどう見える
か。その2種類の表示方法は、表示>校正設定
の中に隠れている。これは、色とコントラス
トに問題がないか手軽にチェックしてみるの
にとても便利だ。

● ○ ○ Screen @ 100% (RGB/8)					
all					
		Title			
		Object			
		Description			
		Object			
		Description			
		Object			
		Description			
		Object			
		Description			
	100%	0			
	100%	G			



テスト Sim Daltonism

Sim Daltonism、色盲のアクセシビリティーを チェックするのに、もっと高度なアプリケー ションで、より多くの種類や状態をテストで きる。Photoshopのためだけのツールではな く、OS全体で機能し、マウスカーソルの下に あるものを、サイズ変更可能なウィンドウに

プレビューすることができる。

Photoshop + ustwoTM

デザインの法則について、多くのことをカバーできたので、そろそろ詳 細の話を始めよう。Photoshopの代わりとなるもの(安いアプリや コードでのデザインなど)の噂はいろいろあったけれど、Photoshop は未だにustwo™そして業界全体の日常的なツールなので、これの使い 方を知っていることは必要不可欠だ。次のセクションでは、ustwo™で 使っているプロセスやテクニックを共有する。
Photoshop: Colour Profiles Photoshop: カラープロファイル

0 0	カラー LCD	
▲ ▶ すべてを表示		٩
ディスプレイプロファイル: カラー LCD Adobe RGB (1998) Adobe RGB (1998) Apple RGB ClE RGB ColorMatch RGB NTSC (1953) PAL/SECAM ProPhoto RGB S2411W このディスプレイのプロファイ)	<u>ディスプレイ カラー</u>	プロファイルを開く プロファイルを削除 補正
□ メニューバーにディスプレイを表示	ウインドウを集める	(ディスプレイを検出)?

System Settings システム設定

PhotoshopとMac OS X間での嫌な色の変化 はカラー LCD)。 を避けるために、しっかりとした色の設定を しておこう。まず最初にするべきことは、シス テム環境設定>ディスプレイ>カラー が、あ なたが使用しているディバイスにきちんとなっ ているかを確認しよう(ラップトップの場合

カラー設定	
非同期:Creative Suite アプリケーションが一貫したカラー 設定に同期されていません。	ОК
- 設定: カスタム	キャンセル
RGB: RGBモニター - Display	保存
CMYK: Japan Color 2001 Coated ・ グレー: Dot Gain 20%	詳細オプション
スポット : Dot Gain 20% ◆ カラーマネジメントポリシー	🗹 プレビュー
RGB: オフ ・ CMYK: 埋め込まれたプロファイルを保持 ・	
グレー: 埋め込まれたプロファイルを保持 ◆ プロファイルの不一致: □ 開くときに確認 □ ペーストするときに確認	
埋め込みフロファイルなし: □ 開くときに確認 	

Photoshop Colour Settings Photoshopのカラー設定

次に、Photoshopの編集>カラー設定 に行 き、作業用スペース>RGB を、システム環境 設定で設定したスクリーンに変えよう。ま た、カラーマネジメントポリシー>RGB を オ フ にしよう。

	Web 用に保存 (100%)	
	Web 用に保存 (100%)	フリセット: PNG-24 PNG-24 ・ グ 透明部分 マット: インターレース カラーブロファイルの埋め込み カラーブロファイルの埋め込み メタデータ: 王年年権情報および問い合わせ先 カラーブル マー
PNG-24 2.968K 1 秒 @ 56.6 Kbps →≡ - + 100% G: B:	アルファ: 16 進: インデックス:	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Photoshop Save for Web PhotoshopのWeb用に保存

加えて、Web用に保存 の sRGBに変換 の チェックは外し、プレビューは モニターカ ラー に設定しよう。これで、色は統一される はず!



Color Faker

今説明したステップで設定すれば、日常のタ スクは大抵大丈夫。プロファイルについて最 後にひとつアドバイス。もし、Xcodeや Keynoteなどのアップルのソフトウェアの色 値で問題が起きるようであれば、OS Xのプロ ファイル処理方法がたぶん原因だろう。詳し い説明はこの記事を読んでほしい。長い話を 短くすると、Color Fakerをダウンロードして、 オンにすればいい!

Photoshop: Pixel Precision Photoshop: ピクセルの正確さ



×							
Laye	rs Cha	nnels	Pat	15			
Ъĸ	ind ‡	*	0	т	ij	ß	
Norr	nal		÷	Opaci	ty: 1	00%	Ŧ
Lock:	84	¢	Ô	F	ill: 1	00%	-
۲		Squar	e				
۲		Squar	e				
۲		Squar	e				
۲	ļ.	Squar	e				
۲	Т	Some	Text				
۲		Backg	round	i			
G	o fx,	0	0.		5	÷	

🗙 わるい子



僕たちはシェイプ・レイヤーが大好き。僕ら のワークフローのほとんどは、この機能頼み だ。ベクターなので、いつでも拡大や変形の 編集が、質を落とさずにできる。そして、ス マートオブジェクトやビットマップに比べ、リ ソースを使わない。勝ちだね。





🗙 わるい子



シェイプ・レイヤー

Other Vectors その他のベクター

たとえばレイヤー・マスクなど、ビットマップ を使ってしまいがちなデザインの箇所にも、 ベクターを優先して使うことで、汎用性が上 がり、ファイルのスピードも速くなる。これに 近いアドバイスとして、背景にはマスクをかけ ていないシェイプ・レイヤーを使おう。こう

することで、カンバスのサイズが変わっても、 全面が塗りになる。いいね。

×						- 44
Info						
ä,	H : S : B :	331° 94% 89%	æ°	p:	100%	
+.	X: Y:	16 16		W: H:		
Doc	195.0	0K, 1.27M				

×						्र
Info						▼≣
æ,	H : S : B :	331° 94% 89%	æ°)p:	100%	
+.	X: Y:	16 16		W: H:		
Doc:	195.0	0K, <mark>260.0K</mark>				

🗙 わるい子



シェイプ・レイヤー Performance パフォーマンス

ビットマップのパフォーマンスとの比較とし て、上の囲まれている数値を見てほしい。こ れは、前のページのレイヤーのファイルサイズ 読み出しの比較だ。ベクターを使用したデザ インは、たった260kbのメモリーを使用して いるのに対し、すべてビットマップのバージョ ンは、約5倍の1.27Mbを食っている!使える 箇所はすべてベクターを使うことで、大きな ファイルの何百というMbのメモリーを節約で きる。





Layer Effects レイヤー効果

僕たちはレイヤー効果も大好きなので、でき る限りのスタイルはこれを使って作るように している。レイヤー効果はいつでも編集がで き、下の形に合わせて比率を保ったサイズ調 整もでき、他のオブジェクトへのコピペも簡単 にできる。



H: ↓ X: 16 S: ↓ Y: 15 B: ↓ Y: 15 + X: 95 ↓ W: 80 + Y: 94 ↓ H: 80 ファイル: 195.0K/10.9M 日 80 反方形の範囲を選択するか、選択範囲を移動します。Shift、Opt、Cmd で機能拡張。 100	× 情報		
+ X : 95 Y : 94 ↓ W : 80 ↓ H : 80 ファイル : 195.0K/10.9M 長方形の範囲を選択するか、選択範囲を移動します。Shift、Opt、Cmd で機能拡張。	H: Ž: S: B:	‡ X : Υ :	16 15
ファイル: 195.0K/10.9M 長方形の範囲を選択するか、選択範囲を移動 します。Shift、Opt、Cmd で機能拡張。	+, X : 95 +, Y : 94	₽ ₽ ₽	80 80
長方形の範囲を選択するか、選択範囲を移動 します。Shift、Opt、Cmd で機能拡張。	ファイル:195.0K/10	.9M	
	長方形の範囲を選択する します。Shift、Opt、O	るか、選択範 Cmd で機能拡	囲を移動 広張。



	環境設定	
一般 インターフェイス ファイル管理 パフォーマンス カーソル 透明部分・色域 単位・定規 ガイド・グリッド・スライス フラグイン テキスト 3D	現境設定 カラービッカー: Adobe HUD カラービッカー: 色相 - 四角形 (小) 画像補問方式: パイキュービック自動 一 オブション コファイルの自動更新 ・ 終了をビーブ音で知らせる ・ ダ カラースライダー機能拡張使用 ・ ダ クリップボードへ転送 ・ ダ ツールの変更に Shift キーを使用 ・ ● 画像をサイズ変更して配置 ・ ● アニメーションズーム ・ コノロールホイールでズーム ・ ● クリックしたポイントを中心にズーム ・ ● クリックレボイントを中心にズーム ・ ● フリックバンを有効にする ・ ● HUD の縦の動きに基づき円ブラシの硬さを変動 ・ ● ラスター画像をなスマートオブジェクトとして配置またはドラッグ ● ● マクトルツールと変形をビクセルグリッドにスナッブ ・ ● ログ項目の保存先: ● ● テキストファイル 選択…	OK 年ヤンセル 前へ 次へ
	 ▼ フリックパンを有効にする ▼ HUD の縦の動きに基づき円ブラシの硬さを変動 ▼ ラスター画像をスマートオブジェクトとして配置またはドラッグ ▼ ベクトルツールと変形をピクセルグリッドにスナップ ■ ヒストリーログ □ ク項目の保存先: ● メタデータ 	
	 ○ テキストファイル 選択… ○ 両方 ログ項目の編集: セッションのみ ◆ すべての警告ダイアログボックスを初期化 	

Snap to Pixel Grid ピクセルグリッドにスナップ

PhotoshopのCS6では、環境設定の中に、グ ローバルのオプションとして、ベクターをピク セルにスナップさせる機能が追加された。 ベ クトルツールと変形をピクセルグリッドにス ナップ にチェックが入っているかどうか確認 しよう(デフォルトではオンになってい

PhotoshopのCS6では、環境設定の中に、グる)。描くシェイプ・レイヤーが自動的にピローバルのオプションとして、ベクターをピククセルに正確だと楽だね!

	×			_							
	アク	クショ	ョン								▼≣
	1	Ξ	▶ [1 初	の期設え	定のア	ワシ	ョン			
新規アクション	~		₹ {	🖹 P	РР™						
	1		1	► Ľ:	クセル	グリ	ッドに	スナッ	/プ (オン)	F5	
アクション名: ビクセルグリッドにスナップ (オン) 記録	~		1	► Ľ?	クセル	グリ	ッドに	こスナッ	/プ (オフ)	F6	
セット: PPP™											
ファンクションキー: F5 🛟 🗌 Shift 🗌 Command											
カラー: 💌 なし 🛟											
										ŝ	

	🖁 スタイル : 📐 🖬 カラー : 📩
 ― 長方形オブション ―	
 制約なし 	
○ 四角	
○固定 W: H:	
○ 縦横比 W: H:	
□ 中心から	



Photoshop CS5では、長方形や角丸長方形 を、ピクセルに正確に合わせるための助けと なるオプション、ピクセルにスナップ があ る。このオプションは、上ツールバーの、 シェイプの右にあるプルダウンメニューの中 にある。長方形と角丸長方形では、別々のオ プションとなっているので、個別にチェック を入れる必要がある。



Nudging キーボードで移動

Photoshop CS5では、画面のズームの度合い によりキーボードでのシェイプ・レイヤーの 移動の度合いが変化することに気をつけよ う。1pxの移動をしたいときは、ピクセル等倍 であるズーム率100%にしてキーボードの矢印 キーを一回押す。200%でズームインをしてい た場合0.5px (つまり半分) しか移動せず、 エッジがぼやけてしまう。CS6のピクセルグ リッドにスナップ機能をオンにしていれば、 どんなズーム率の場合も必ず1px移動する。そ れよりも小さな移動をしたい場合には、ピク セルグリッドにスナップをオフにしよう。

表示	
校正設定	►
色の校正	ЖY
色域外警告	企ℋY
ピクセル縦横比	
ピクセル縦横比を確認	
32 bit プレビューオプ:	ション
ズームイン	ж+
ズームアウト	$\mathfrak{K}-$
画面サイズに合わせる	₩0
100%	₩1
200%	
プリントサイズ	
スクリーンモード	•
✓ エクストラ	жΗ
表示・非表示	•
定規	₩R
✔ スナップ	企 発:
スナップ先 な	►
ガイドをロック	~ #:
ガイドを消去	
新規ガイド	
スライスをロック	
スライスを消去	

表示		
校正設定	►	
色の校正	жY	
色域外警告	企ℋΥ	
ピクセル縦横比	►	
ピクセル縦横比を確認		
32 bit プレビューオプシ	ョン	
ズームイン	¥+	
ズームアウト	$\mathfrak{K}-$	
画面サイズに合わせる	ж0	
100%	Ж1	
200%		
プリントサイズ		
スクリーンモード	•	
✓ エクストラ	жн	
表示・非表示	•	
定規	₩R	
√ スナップ	企₩:	
スナップ先	•	✓ ガイド
ガイドをロック	7-96.	▼ シリット
ガイドをロック	ω.	▼ スライス 🔷
ガイドを府云 新担ガイド		✓ ドキュメントの端
初75元771111		- + A*
スライスをロック		g \ (
フラノフを逃す		140

Snapping スナップ

Photoshopはピクセルに正確にするために役 立つツールがたくさんある。まず最初にやる べき設定は、表示>スナップを、オンにする ことだ。これで、オブジェクトは、他のアイテ ムやキャンバス上のガイドにスナップしてくれ るので、整列をするのに役立つ。スナップ先 のサブメニューでは、Photoshopがどのアイ テムにスナップされるか設定することができ る。

レイヤー			レイヤー		
新規	►		新規	•	
レイヤーを複製			レイヤーを複製		
削除	•		削除	•	
レイヤー名の変更			レイヤー名の変更		
レイヤースタイル	•		レイヤースタイル	•	
スマートフィルター	►		スマートフィルター		
新規途りつぶしレイヤー	Þ		新規途りつぶししイヤー	Þ	
新規調整レイヤー			新規調整レイヤー		
レイヤーオプション	-		レイヤーオプション	-	
レイヤーマスク	•		レイヤーマフク		
ベクトルマスク			ベクトルマスク		
クリッピングマスクを作成	\7¥G		クリッピングマスクを作成	7.#G	
	2000			2000	
スマートオブジェクト	•		スマートオブジェクト	•	
ビデオレイヤー	►		ビデオレイヤー	•	
ラスタライズ	►		ラスタライズ	►	
レイヤーに基づく新規スライ	ス		レイヤーに基づく新規スライ	(ス	
レイヤーをグループ化	жC		レイヤーをグループ化	жC	
レイヤーのグループ解除	Ω₩G		レイヤーのグループ解除	Ω₩G	
レイヤーを非表示			レイヤーを非表示		
手々匠			手な店		
里伺順	P		里は順	P	
シェイノを結合	•		シェイノを結合	4	
整列		■ 上端	整列	•	
分布	•	● 垂直方向中央	分布		音上端
		■□ 下端		-	二 重 重 直 万 向 甲 央 田 下 提
レイヤーをロック		┣ 左端	レイヤーをロック		
レイヤーをリンク		🔒 水平方向中央	レイヤーをリンク		▶ 左端
リンクしたレイヤーを選択		- □ 右端	リンクしたレイヤーを選択		▶ 水平方向中央
JJJJORPHY CAM					■ 右端
V					

Alignment & Spacing 整列と分布

大抵のグラフィックのアプリケーションと同 じく、Photoshopは整列と分布のツールを 持っている。レイヤー>整列 と レイヤー>分 布 だ。

	環境設定						
ー般 インターフェイス ファイル管理	ガイド	OK (キャンセル)	● ● (Scre	en @	1200	% (RG
インターフェイス ファイル管理 パフォーマンス カーソル 透明部分・色域 単位・定規 ガイド・グリッド・スライス ブラグイン テキスト 3D	カラー: シアン ・ スタイル: 実線 ・ スマートガイド カラー: マゼンタ カラー: マゼンタ ・ グリッド線: 10 pixel ・ スタイル: 実線 ・ 分割数: 10 スライス スライス番号を表示	 (キャンセル) 前へ 次へ 			en @		% (RG
			 1200%	C		0	



Grids グリッド レイアウトを作る際、スクリーンにグリッド 定出来る。 を表示させると便利なときがある。上の例 は、10pxのグリッド線と10の分割数で、これ だとピクセルを数えるのが簡単だし、使用す るときも目にうるさくない。Photoshop>環 境設定>ガイド、グリッド、スライス… で設





GuideGuide

GuideGuideという無償のPhotoshopエクステ ンションは、ガイド作りの自動化を手助けし てくれる。一度インストールさえすれば、ウィ ンドウ>エクステンション のメニュー内にて 発見できる。数値を入れると、自動でコラム やガッター(溝)の幅を計算してくれる。も しくは、もう自分で計算済みなのであれば、 それらの数値を入れれば、その通りのガイド を引いてくれる。それぞれのインプット欄のア イコンにはツールチップが付いているので、そ れらがどういった役割を持っているのか教え てくれる。



Global Light Default Angle 包括光源のデフォルト角度

こいつは小さなことなのだけれど注意してい ないと、Photoshopにハメられてしまう。包 括光源の角度の数値を変えてデザインをした 場合、その要素を別のドキュメントにドラッ グすると、角度はデフォルトの120度に戻っ てしまう。上の画像を見てもらえばわかるよ うに、デザインを台無しにしてしまう。これ が起こらないようにするためには、デフォル トの角度を90度のようなもっと一般的な角度 に変えておくのがいいだろう。すべてのファイ ルを閉じて、レイヤー>レイヤースタイル>包 括光源…にてデフォルトの数値を変えよう。



Live Previewing ライブ・プレビュー

テストして、テストして、またテストして、その後もっとテストしよう!自分のデザインのためにできる最善のことのひとつは、最終的に使われるデバイスで表示してみることだ。
Photoshopからそのままライブ・プレビューをしてくれるソフトが数多く存在するので、

ファイルを保存して携帯にコピーする・・・と いった手間は省くことができる。お勧めは、 iOSにはSkala Preview(現在はAndroid用もあ る)と、アンドロイドにはAndroid Design Previewだ。

Photoshop: Techniques Photoshop: テクニック

000	Screen @	100%	(RGB/8)
			- 1
			_
SO	me	Тех	t 🗌
100%			



🗙 わるい子

×
Layers Channels Paths -
👂 Kind ≑ 🛋 🖉 T 📮 🔒 📄
Normal Opacity: 100%
Lock: 🔝 🖌 💠 🔒 🛛 Fill: 100% 💌
© Square
© Square
© Square
C Square
T Some Text
Background
⇔ fx ⊡ ♥, 🗅 🗊 🏦 🤮

いい子

Object Colours オブジェクトの色

シェイプ・レイヤーとテキストの色を変える 際は、レイヤースタイル内の カラーオーバー レイ ではなく、オブジェクト自身の設定で色 を変えた方がいい。メリットは①レイヤース タイルのウィンドウを開かなくていい分、後 で色を変えるのが早い。②レイヤーパレット

内でオブジェクトを探しやすい。だってほ ら、上の例で、青い四角を探しやすいのは どっち?

	S	om	e٦	ext		
	100%	0				
Db	jec	t Gi	(በር መረታ	lier	nts	5

同じことはグラデーションにも言える。可能 であれば、レイヤースタイルではなく、グラ · ブジェクトのグラデーション デーション塗りつぶしレイヤーを使おう。

Layers Channels Paths

Normal

۲

۲

۲

۲

۲

۲

🔎 Kind 🗘 🛋 🖉 T 🛄 💾

Lock: 🔝 🖌 💠 🤀 🛛 Fill: 100% 🔻

Square

Square

Square

Square

T Some Text

Background

😔 fx 🖸 🔍 🖿 🕤 🏛

🗙 わるい子

44

-=≡

H

fx 🔻

fx 🔻

fx 🔻

fx 🔻

fx 🔻



いい子







どちらのグラデーションの方法を使う場合 も、必ず ディザ にチェックを入れておこう。 こうすることで色の塗りがスムーズになり、色 のバンディング(濃度ムラ/トーンジャンプ) が起きるのを防いでくれる。Photoshop CS5 では、ディザはグラデーションレイヤーにし かかけられないが、CS6ではどちらにもディ ザが設定できる。

x	44
Laye	rs Channels Paths 📲
Ъĸ	(ind 🕈 🛋 🖉 T 🛄 🔒 📄
Norr	mal 🗘 Opacity: 100% 🔻
Lock:	🖾 🖌 💠 🛍 🛛 Fill: 100% 🔻
۹	Button fx -
	In Effects
	Gradient Overlay
۲	Button fx
	Effects
	Drop Shadow
۲	Background
G	ə fx, 🖸 🔍 🖿 🖬 🏦

× Laye	rs Cha	nnels	Pat	hs			-
P	(ind ‡	<u>a.</u> *	0	т	ü	₽	Ε
Nor	mal		÷	Opac	ity: 1	00%	-
Lock:	84	4	â	F	Fill: 1	00%	-
۲	E Bu	itton				fx	
	۲	Effects					
		🔍 Gr	adient	Over	lay		
		Dr	op Sha	dow			
۲		Back	ground	ł			
G	ə fx		0	C	5	<u>ش</u>	
						-2220	

🗙 わるい子



Concise Layer Styles レイヤー効果を簡潔に

レイヤー効果は、異なるレイヤーに分けず に、なるべくひとつにまとめてかけるほうが いい。きちんと整理をしておけば、オブジェ クト間での効果のコピーが簡単になる。



Scale Layer Effects レイヤー効果の拡大・縮小

画像解像度 の スタイルを拡大・縮小 でド キュメントのサイズを変えることはできる が、個々のオブジェクトとそのレイヤー効果 のサイズだけを変えたいときがある。オブ ジェクトのサイズを変更する際、効果は自動 では一緒に変わらないが、効果を拡大・縮小… を使えば、効果も拡大・縮小することができ る。ただし、オブジェクトと拡大・縮小の比 率を合わせるには、オブジェクトの比率の割 合を知っている必要がある。この設定には、fx アイコンを右クリックすることでいける。





Layer Style Strokes レイヤー効果の線

レイヤー効果でふち線を作る唯一の方法は、 境界線設定のみだと考えてしまいがちだが、 形に線を付ける方法は他にもある。光彩(外 側・内側)やシャドウのチョークを100% にすれば、不透明の線が描ける。境界線だ と、線が必ず上にかかるが、光彩(内側)や シャドウ(内側)だと内側に、光彩(外側) や シャドウ(外側)だと外側に線が描ける。 でも欠点もある。線が太くなればぼやけるこ とがあるし、チョークの丸角は荒くなりがち だ。







Layer Style vs. Vector Strokes レイヤー効果 vs ベクター線 もし、最高画質の線が欲しくて、Photoshop CS6を使っているのであれば、レイヤー効果 を使わなくても、シェイプレイヤーに直接ベ クター線をかけることができる。高画質(特 に太い線で違いが出る)なだけではなく、丸 角、四角、斜角の角や、点線が選べる。その 他に便利な機能は、半ピクセルの指定が出来 るので、もしiOSのRetinaではない線を0.5px に、Retinaでサイズが2倍になった際の表示は 1pxになるように指定することが出来る。



Corner Editor

シェイプレイヤーを描いた後に角の半径を編 集出来る機能が、Photoshopには付いていな い。この問題を解決するスクリプトがCorner Editorだ。これをインストールしていれば、 シェイプレイヤーを選択し、上記のウィンド ウを、ファイル>スクリプト>Corner Editor で表示させ、半径の数値を変える。それぞれ の角に対し異なる数値を入れることもでき る。また、丸角だけではなく、異なるスタイ ルの角を選ぶことができる。



Complex Vectors 複雑なベクター

複雑なベクターの場合のベストな解決策と は、Illustratorで制作し、Photoshopに (シェイプレイヤーを用いて)コピペすること だ。線がある場合は、Illustratorのオリジナル でアウトラインを取らないと、Photoshopへ のインポートがうまくいかない。例えば、ベ クターに何色も色が付いているなど、ただの 形以上のものの場合は、スマートオブジェク トとしてペーストする必要がある。

X: 120.5 px △ Y: 160.5 px	X: 120 px





Pasting From Illustrator Illustratorからのペースト

Illustratorからペーストするとき、0.5pxずつ ズレた位置にペーストされてしまうことがある ことに注意しなければいけない(CS6のピク セルグリッドにスナップ機能によって、問題 は解決されつつある)。この問題が起きてい ないか常に注意するようにし、もしズレてし まっているのであれば、半ピクセル位置を動 かしてあげよう。



×		_		
Layers	Channels	Paths		
P Kind	÷ 🛋	• Т	11 🗗	
Screen		Opa	city: 100%	•
Lock:	<i>⊿</i> ⊕	ô	Fill: 50%	•
	High	light		
	Back	ground		
GÐ	f×. 🖸	0. 🗅		b



🗙 わるい子

Blending Modes 描画モード

効果を作る際、描画モード(例:乗算)は、 後に他のレイヤーと結合されるアイテムにだけ 使用するように。この例で言うと、ハイライ トレイヤーは、後に個別のアセットとして書 き出されるが、その際描画モードは消え、白 と黒のグラデーションになってしまう。



×
Layers Channels Paths -
🔎 Kind ≑ 🛋 🖉 T 🛄 💾 📄
Normal
Lock: 🔝 🖌 💠 🔒 🛛 Fill: 50% 💌
Highlight
Background
⇔ fx, ⊡ 0, ⊡ 🖬 🎰



🗸 いい子

描画モード

最良の解決法は、下のレイヤーに左右されな い独立したレイヤーで効果を再現すること だ。



Paragraph

≣+ 0 pt

_≣ 0 pt

Character

=

+≣ 0 pt

*≣ 0 pt

*≝ 0 pt

Hyphenate

44

-≡









Text Alignment テキストの揃え

テキストを使う際、未来の自分のわかりやす さのために、テキストの揃えとデザインとを一 致させることを心がけよう。見た目が左揃え なのであれば、設定も左揃えにしておこう。こ うすることで、文字を変更することになって も、正しい揃えになっている。





Paragraphs 段落

もし段落になっている文章がある場合は、手 動で改行を入れていくのではなく、テキスト ボックスを使用しよう。こうすれば、文章や フォントが変更されても、設定がリセットさ れることがない。テキストボックスだと、文 章が自動的に囲まれるので、段落のサイズ変 更が簡単になる。やったあ!




Convert to Paragraph Text 段落テキストに変換 ラッキーなことに、Photoshopはフリー
フォームからテキストボックス(そしてその逆
も)に変換出来る機能を持っている。テキス
ト>段落テキストに変換 あるいは ポイントテ
キストに変換 を選択するか、レイヤーを右ク
リックして、その機能を選択しよう。

Photoshop CS5の場合、この機能は、レイ ヤー>テキスト> メニュー内にいる。

× «
文字 段落
+≣ 0 pt ≣+ 0 pt
*≣ 0 pt
*≝ 0 pt _→≣ 0 pt
禁則処理: 禁則を使用しない 💠
文字組み: なし 🗘
□ ハイフネーション

● ● ● Screen @ 100% (RGB/8)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluuptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non. proident, sunt in

\varTheta 🔿 🔿 Screen @ 100% (RGB/8)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non.

100%	B			
------	---	--	--	--



100%

B



Hyphenation ハイフネーション ほとんどのデバイスは「ハイフネーション」機 能を備えていない。だから、チェックを解除 しておくのがいい。

× ** 文字 段落 *≡
FS Me Regular
·Ⅲ 13 pt • 🛧 (自動) •
あ ++ 0% ・
‡T 100% ♣ 100%
<u>A</u> ª 0 pt カラー:
T T TT TT T T, T T
fi \mathscr{O} st \mathcal{A} and \mathbb{T} 1 st $\frac{1}{2}$
英語 (英国) 💠 aa 鮮明 💠

● ● ● Screen @ 100% (RGB/8)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aligua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non. proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Sed ut perspiciatis unde omnis iste.

● ○ ○ Screen @ 100% (RGB/8)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non.

100%



100%

B



Leading 行間

Photoshopで段落の文章を追加する時、デ フォルトで行間は(自動)になっているが、 この行間だと大抵詰まりすぎだ。文字を読み やすくするためには、手動で数値を設定しよ う。上の例では、行間を(自動)から20ptに 変えてみた。

あ ++ 0% -	
‡T <u>100%</u> <u>Aª</u> t 0 pt	Ţ 100% カラー:
T T TT TT	T^{1} T_{1} \underline{T} \underline{T}
fi & st A	\overrightarrow{aa} T 1st $\frac{1}{2}$
英語 (英国)	≄ aa 鮮明 ≄

0	Screen @ 100% (RGB/	8)
Lorem i	nsum dolor sit amet	
consect	etur adinisicina elit	
consect	niusmad tampar	
incididu	eiusmou tempor	
Inclalau	int ut labore et aolore	
magna	aliqua. Ut enim ad	
100%	0	
magna 100%	aliqua. Ut enim ad	

鮮明

● ○ ○ Screen @ 100% (RGB/8) Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aligua. Ut enim ad minim ß 100%

なし



強く



シャープ

\varTheta 🔿 🔿 Screen @ 100% (RGB/8)
Lorem insum dolor sit amet
Lorennipsun dotor sit uniet,
consectetur adipisicing elit,
sed do eiusmod tempor
incididunt ut labore et dolore
magna aliqua. Ut enim ad
100% 🕞!

滑らかに

Text Anti-aliasing 文字のアンチエイリアス

Photoshopには数種類の文字のアンチエイリ アスがあり、文字の読みやすさに基づいて選 択することができる。色々変えてみて、最適 なものを見つけよう。 デバイスでの文字のモックアップの場合、それ ぞれの種類を試してみて、デバイスのスクリー ン上での表示に最も近いものを選ぼう。





× Layer	's	Char	nnels	Pat	hs			
Рĸ	ind	\$	<u>a.</u> *	0	т	ü	ß	Β
Norn	nal			÷	Ора	city:	100%	-
Lock:	63	4	\$	â		Fill:	100%	-
۹		i,	Squar	e				
۲		ij	Squar	e				
۲		ij	Squar	e				
۹		ļ	Squar	e				
٩	5	Г	Some	Text				
٩		<u>_</u>	Backg	roun	d			
		5.			r -		1 -2	
C.		ΓX		0.		4		U .

🗙 わるい子



Lists リスト リスト、特に横にグラフィックが付いている ような場合は、すべての文章をひとつのテキス トオブジェクトとしてまとめ、行間をアイテム の空きに揃える方が、テキストを異なるレイ ヤーに分けるよりもよい。こうすることで、整 列と空きを揃えやすくなる。



Quick Preview クイック・プレビュー

ピューターの画面よりも高いことが多い。そ さすぎるようであれば、大きくしよう! のため、ボタンやテキストのサイズを小さす ぎないようにすることが重要だ。実際のサイ ズ感を見るためには、スクリーンの密度に よっては、50%か33%にまでもズームアウト

モバイル機器の解像度(PPI)は、通常のコン する必要がある。そしてもし、サイズ感が小

Photoshop: Organisation Photoshop: 整理術



Layers Panel Options レイヤーパネルオプション

Photoshopがレイヤーを複製するたびに、語 尾に「~のコピー」って付くの、なんかむかつ 「コピー」を追加 のチェックをすべて外そ くよね。そいつを消したり、他のビジュアル の乱雑を避けるためには、レイヤーパネルオ プションに行き、塗りつぶしレイヤーに初期 設定のマスクを使用、新規効果とフィルター

を拡張表示、コピーしたレイヤーとグループに う。こういうちょっとしたことが役に立つん だ。

😑 🔿 🔿 Screen @ 100%	(RGB/8)
	/ +
Some lex	
100%	,4





🗙 わるい子



Naming Layers レイヤーの名付け方

自己中にならないで、レイヤーにはちゃんと した名前を付けよう!そのデザインを引き継 いで次に作業をする人の助けになるし、その ファイルがもしクライアントに送られること になった場合、かっこいいじゃん。良いテク ニックは、最後に一気に名前を変えるのでは なく、レイヤーを作るたびに名前を付けるこ と。





🗙 わるい子



Ordering Layers レイヤーの順序

もし、ファイルをすっごくスペシャルなものに したいと思うのであれば、レイヤーの順序も きちんと揃えよう。わかりやすい方法として は、オブジェクトが登場する順に、横書きの 本を読む時のような、左から右に、上から下 に、という順序にすることだ。

\varTheta 🔿 🔿 Screen @ 100% (RGB/8)	×	× 44
	Layers Channels Paths T	Layers Channels Paths *=
	P Name 🗘 Square	🔎 Kind ≑ 🖃 🖉 🔳 📳 🚪
	Normal Opacity: 100%	Normal Opacity: 100%
	Lock: 🖸 🖌 💠 🔒 🛛 Fill: 100% 💌	Lock: 🖸 🖌 💠 🔒 👘 Fill: 100% 💌
	Square	Some Text
	C Square	
	C Square	
Como Toyt	C Square	
Some lext		
100%		
	GD fx 🖸 🔍 🖿 🖬 🏦	⇔ fx □ 0 □ □ = =

名前で

種類で

Search 検索

Photoshop CS6には、レイヤーパネルに「検 索」機能が付いており、きちんと整理された レイヤーとセットだと、更にレイヤーが扱い やすい。名前の付け方を統一しておけば、レ イヤーを名前で検索することが出来る。ま た、種類によってもフィルターすることが出 来るので、例えばすべてのテキストを見たいと きなんかに役立つ。効果や[レイヤーの]色での 方法なんかもあるので、いろいろ試してみて、 フィルターや作業に役立つシステムを考えてみ よう。



Colour Coding カラーコード

色コードを用いたレイヤーパネル分類方法は 使いやすいという一例がこちら。表示/隠すコ ントロール部分を右クリックして、レイヤーの 色メニューを表示させよう。 赤は、「危険」。古い、もしくは使っていな い要素を入れる。グレー(中性)は、例えば ワイヤーフレームやスクリーンショットなど、 レファレンス用のアイテム用。 青は、ポップ アップ画面。 緑は、同じボタンの異なる状 態。 主要のデザインには、色コードを使用し ない。





🗙 わるい子



Expanded Layer Effects 展開したレイヤー効果 展開されたレイヤー効果は、見づらく探しづ らい。折りたたんでおくほうが、いい感じ。

File			
新規	見	жN	
開く	<	жo	
Bri	dge で参照	C # O	
Mir	ni Bridge で参照		
スマ	マートオブジェク	トとして開く	
最近	丘使用したファイ	ルを開く ▶	
閉し	じる	жw	
すり	くてを閉じる	~₩W	
閉し	じて Bridge を起	動 仓策W	
保存	字	жs	
別名	名で保存	<mark></mark> ሰ ዙ S	
チニ	ェックイン		
We	b 用に保存	℃ <mark>℃</mark> ೫\$	
復州	ŧ	F12	
配調	5		
読る	り込み	•	
書言	き出し	•	
自動	勤処理	イメージプロセッサー	
スク	クリプト		
		すべての空白レイヤーを削	削除
ファ	ァイル情報…		k
		すべてのマスクを統合	*~
プリ	リント	97100111-20米を約	
1 音	ポプリント	レイヤーカンプから PDF.	
		レイヤーカンプから WPG	
		レイヤーカンプからファー	1 JL



🗙 わるい子

×	-			-			
Layers	Char	nnels	Pat	hs			•=
P Kir	nd ‡	*	0	т	ļ	₽	
Norm	al		÷	Opa	tity:	100%	-
Lock:	8 🆌	\$	Ô		Fill:	100%	*
۲	L.	Squar	re				
۲	Į.	Squar	re				
۲	ļ	Squar	re				
۹	ļ	Squar	re				
۲	Т	Some	Text				
۹	<u> </u>	Backg	ground	đ			
œ	fx,	0	0.	Ľ	5		

いい子

Delete All Empty Layers すべての空白レイヤーを削除 除だ。名前そのままの機能で、便利!

空のレイヤーやレイヤーグループをそのままに しておくと、ファイル内が無駄に散らかって しまう。便利なスクリプトが、ファイル>ス クリプト 内にある すべての空白レイヤーを削





🗙 わるい子



Locked Layers ロックのかかったレイヤー

作業する時に、オブジェクトを保護するのに ヤーを探し出すのはすごく面倒! とても便利だ。しかし、他のデザイナーに ファイルを渡す際には、それらのロックを解 除することを忘れないように。動かせなかっ たり削除出来ないグループのせいで、レイヤー

レイヤーをロックすることは、ファイル上での一覧の中から、ロックされた悪い子レイ



Layer Comps レイヤーカンプ

所が難しい・・・。様々なバリエーションや レイアウトをひとつのファイルで見せられる というのは、素晴らしい方法のように思える けれど、なにかひとつを変えるだけで、すべて をぐちゃぐちゃにしてしまうという欠点があ

レイヤーカンプ・・・。便利なようで、使い る。そのため、デザイン作業をしている最中 に使うのに向いている機能ではない。絶対に 絶対に絶対にドキュメントが完成してから使 うべきだ。

Photoshop: Export Photoshop:出力

000	Screen @ 100% (RG	B/8)
100%	B	



\varTheta 🔿 🖸 📄 Assets	
Name	
Background.png	
💻 Button Default.png	
Button Disabled.png	
💻 Button Highlighted.png	

Asset Files アセット・ファイル

僕らのustwo[™] Crop & Export スクリプト(次 ページ参照)は、アセットの書き出しプロセ スを簡単にした。まず最初に、ファイルをう まく作動する状態に整えること。書き出しを したいすべての要素を、個々のレイヤーグルー プにまとめ、アセットの名前を付けよう。ス クリプトはルート階層にあるものに対して作 動するので、ひとつのグループ内にはどれだけ レイヤーがあってもいい。また上のように、 すべての要素を、上に積み上げるのではなく 別々に配置しておくことで、便利なアセット のレファレンス用シートができる。

Export Scripts 書き出し用スクリプト

僕らは個々のアセットをPNGとして出力する ことが出来る、イケてるPhotoshopのスクリ プトをいくつか作った。わかりやすいで しょ。Scripts中のものを、Adobe Photoshop CSx>Presets>Scripts フォル ダーにコピーして、Photoshopを起動(また は再起動)するだけ!スクリプトは、数種類 用意した。

ustwo™ Crop & Export [filename]

[layername]

これは、個々のアセットを切り抜いて、 [filename][layername].pngという名前で書き 出しをする。button.psdという名前のファイ ルで、レイヤー名が_normalであれば、書き出 されたアセットは、button_normal.pngとな る。

ustwo™ Crop & Export [layername]

スクリプト自体は上のものと同じだが、この 場合のファイル名は書き出されたアセットに は含まれず、レイヤー名だけが使われる。例え ば、上記の例だと、_normal.pngとして書き 出される。 ustwo™ Crop & Export +1px [filename] [layername]

この場合、書き出されたアセットは、1pxの マージンが周囲に付くので、Flashできちんと 作動する。ファイル名の付き方は、普通の Crop & Exportと一緒。

ustwo[™] Crop & Export +1px [layername] 上と一緒。もう一種類の名付け方法。

もうふたつ、追加のスクリプトで、これらは レイヤーを切り抜かず、元のPhotoshopファ イルのカンバスサイズを維持する。画面のカン プ作りで、コンテントのサイズは変わる場合 際も書き出したPNGのサイズを統一したいと きなんかに便利だ。

ustwo™ Export [filename] [layername]

ustwo[™] Export [layername]

\varTheta 🔿 🕤 👘 Assets	
Name	Size 🔻
Save As.png	73 KB
Save for Web.png	47 KB



上のふたつのPNGのファイルサイズの違いを 見てほしい。別名で保存… は、Web用に保存 よりも26KB大きいファイルを書き出した! Web用に保存を使う価値はあるね!



Reducing File Size ファイルサイズの減らし方

ファイルのサイズが小さいとみんながハッピー になる。だからもしアセットに透明度が必要 ない場合は、8bitのPNGに変換してみよう。 上記の例だと、画質は全く変わらないのに ファイルの大きさは約半分になった。

0	0 0	ImageOptim	
	File	Size	Savings
Ø	Button Default.png	327	74.9%
\bigcirc	Button Disabled.png		76.0%
Ø	Button Highlighted.png	324	75.2%
+	• Saved 2.9KB out of 3.9KB. 7	5.3% per file on average (up to 76%)	C Again

ImageOptim

書き出したファイルから、更にもう少しKBを 削りたいと思っているのなら、ImageOptim を試してみよう。ファイルをこのウィンドウ にドラッグ&ドロップするだけで、魔法がか かるのを目撃できる。このアプリはPNG、 JPEG、GIF画像の、例えばコメント、カラー プロファイルなんかの不要なメタデータを取 り除き、圧縮を最適化してくれる。更に予備 知識だが、もしiOS用にデザインしている場合 は、今はImageOptimを使用するべきだとい うことを、この記事が説明している。

×
Layers Channels Paths
👂 Kind 🗘 🛋 🕙 T 🛱 🔒
Normal
Lock: 🖾 🖌 💠 🏦 🛛 Fill: 100% 💌
Square
Square
Square
□ T Some Text
Background

0	\varTheta 📄 Screen	
	Name	Size 🔻
=	Layer Visibility On.psd	80 KB
	Layer Visibility Off.psd	72 KB
1	Layer Visibility Off.psd.zip	10 KB

Reducing Photoshop File Sizes Photoshopのファイルサイズ を減らす

PSDファイルのファイルサイズを小さくする 簡単な方法は、すべてのレイヤーを非表示に することだ。もし、組み合わせによって表示 が変わるようなデザインの場合は合理的では ないが、ファイルを送ったりアップロードす る際など、ファイルサイズをできるだけ小さ くしておきたい時には有効だ。そのファイル を更にzip化すると、サイズを劇的に小さくで きる。

565

デバイスによっては、コンピューター画面で 見えるすべての色を持っておらず、これはア セットの見栄え的な劣化に繋がりかねない。 これを回避するためには、Ximagic ColorDither SP プラグインを用いて、565形式 に変換しよう。565とは、24bit(8+8+8)か ら16bit(5+6+5)(1670万から、通常のモ バイル画面がサポートしている65536色)へ の色深度の変化を意味し、色数の減少を中和 するために、フィルターがディザをかけ、グラ デーションが帯状になることを防ぐ。

	パッチ	
× •• Actions •	実行 セット: PPP™ ÷ アクション: 565 ÷	OK (キャンセル)
 ✓ □ ▼ □ PPP™ ✓ 565 ✓ □ ▶ XiColorDither ✓ □ ▶ Export ✓ □ ▶ Close 	- ソース: フォルダー ↓ 選択 □ "開く" コマンドを無視 □ サブフォルダーをすべて含める □ 開くダイアログを非表示 □ カラープロファイル警告を非表示 = 実行後: なし ↓	
	選択 "別名で保存" コマンドを省略 ファイルの名前 例: MyFile.gif ドキュメントの名前 + 拡張子 (小文字) + + + +	
	開始シリアル番号: 1 互換性: Windows ✓ Mac OS エラー: エラー発生時に中止 ログを保存	

565 Batch バッチ 565のディザを複数のファイルにかける最適な 方法は、Photoshopでアクションを作成し、 ファイル>自動処理>バッチのツールを使う ことだ。Crop & Exportのスクリプトを使い 普通にアセットを書き出す。そして、フィル ターをかけ、Web用に保存(実行後の保存し て閉じる は、ファイルサイズを大きくするの で使わない)するアクションを作成しよう。 このアクションは Actions/PPPTM.atn の中 にあり、export という名前のフォルダーをデ スクトップに作れば、処理されたファイルは そこに保存される。

Photoshop: ヒント



光彩

1pxの太さの線は、曲線だと細く見えすぎてし まう(直線であれば、大丈夫なんだけどね) ので、大きさを変えずに線を強調するために は、上記のような設定の光彩を追加しよう。 違いは些細だが重要だ。

Strokes

線





Fading Circles フェードする丸

フェードする丸は、ロード中アイコンとしてと ても便利だし、レイヤー効果の境界線… で簡 単に作れる。トリックは、塗りつぶしタイプ を グラデーション にして、スタイル を 角度 にすること。





Quick Shine 簡単な光沢

不透明度の低い、白の シャドウ(内側)を用 いることで簡単な光沢感が出せる。ただし、 光はレイヤーの一番上のエッジにかかるの で、長方形か、長方形に近い形に最も向いて いる。

	レイヤースタイル	
スタイル	— 光彩 (内側) ————————————————————————————————————	ОК
レイヤー効果:初期設定	描画モード: 通常	=======================================
□ ペペルとエンボス		Troch
□ 輪郭	1×2893/2 : 0 20 %	新規スタイル
□ テクスチャ	ノイズ: 100 %	▼ プレビュー
□ 境界線		0,1001
🗆 シャドウ (内側)	TLANK	
☑ 光彩 (内側)		
□ サテン	79-99: 35CV7FC -	
□ カラーオーバーレイ	ソース: 💽 中央 🛛 ニッジ	
□ グラデーションオーバーレイ	チョーク: 🖉 0 %	
□ パターンオーバーレイ	サイズ: 0 px	
□ 光彩 (外側)		
☑ ドロップシャドウ	画質	
	輪郭: 🛛 アンチエイリアス	
	範囲: 50 %	
	適用度: 🖉 0 %	
	初期設定にする 初期設定に戻す	

Add Noise with Inner Glow 光彩 (内側) でノイズを追加

レイヤー効果の 光彩 (内側)を使えば、オブ ジェクトに簡単なノイズの質感を出すことが できる。ソース を 中央 に、サイズ を 0 に設 定し、ノイズ の値をいろいろ変えてみよう。



フラットなロゴを、白い背景と統合 する。



イメージ>色調補正>諧調の反転、 そして、すべてを選択して、コピー



イメージ>色調補正>彩度 を下げる



カラーレイヤーを追加、レイヤーマスクを 追加、マスクをalt+クリックして、 ペースト。こうすることで、白黒のロゴから マスクを作成することが出来る。



イメージ>色調補正>レベル補正、 黒のポイントピッカーで、メインの グレーを選択する。



これで透明な背景を持つロゴが手に 入った。

Extracting Logos ロゴの抽出

ちゃんとしたベクターのロゴを入手するのが 困難な場合もある。そういった場合の最後の 手段がこれだ。その他の便利なヒントとし て、その会社のウェブサイトに、PDFのド キュメントがないか探してみよう。PDFにロ ゴがある場合が多く、そうであればIllustrator で開くことが出来る。



Star Fields 例えば、簡素な星空を作るなど、ブラシパネ ルの設定で遊んでみよう。サイズのジッター 星空 と 不透明度のジッター の数値を上げると、ブ ラシはもっとランダムなものになる。





パターンやテクスチャーを使って、デザインに もう少し何かを加えよう。パターンツールを 使うと、簡単に作れる。まず、スムーズに繰り 返されるタイルを作り、その周りをドラッグ して選択、その後 編集>パターンを定義… に てプリセットに追加しよう。このパターン は、レイヤー効果パネルなどを含む、 Photoshop内のどこでも使える。描画モード や不透明度を変えて、パターンの見た目をいろ いろと実験してみよう(白と黒のニュートラル な色は、様々なデザインとうまくいく)。







Kuler

いい色やパレットがひらめかない?それなら、 Kulerを試してみよう!Kulerはユーザーがカ ラーパレットを作ったりブラウズしたりでき るオンラインサービスだが、エクステンショ ンもあるので、Photoshopから出る必要もな

い。配色やちょっとしたひらめきを発見する のに、とても便利なツールだ。







もし、パス選択ツールを使用してのパスの編 うすれば、パスのエッジがシェイプの邪魔を 集中に、間違って他のシェイプレイヤーを選せずに、プレビューをすることができる。 択したくない場合、キーボードで Q を押し て、今作業中のものだけに隔離するクイック マスクモードに切り替えよう。Command + Shift+Hは、今選択しているパスを隠す。こ


ショートカット Selections & Brushes 選択とブラシ

選択範囲を作る際、マウスのボタンを離して 形を決める前にスペースキーを押すことで、選 択範囲の位置を動かすことができる。

角括弧のキー[]では、ブラシの直径を大きく したり小さくしたりできる。Shiftと [や]を 同時に押すと、ブラシの固さが変えられる。





Layers レイヤー

レイヤーを選択して、スラッシュのキー / を すべてのレイヤーグループを閉じたり開いたり 押すと、不透明度をロックできる。シェイプ するには、Commandキーを押しながら、三 レイヤーの場合には、位置をロックできる。 角のアイコンをクリックしよう。





Layers レイヤー

すべてのレイヤーを隠すには、Alt キーを押し ながら表示/非表示アイコンをクリックしよ う。列のレイヤーを一気に、表示あるいは非 表示させるには、表示・非表示アイコンをク リックして、変えたい表示・非表示アイコンま ですべてドラッグすればいい。

ショートカット Keyboard キーボード

F (スクリーンモードの切り替え)
 標準スクリーンモード、メニュー付きフルスク
 リーンモード、メニューなしフルスクリーン
 モードを切り替える。

スペースキー(手のひらツール) 押されている間のみ、一時的に手のひらツー ルにする。画像を自在にスクロールできる。

Command + `(開いているドキュメントの切 り替え) OSでいうAlt + Tabのような機能で、開いてい るドキュメントを切り替えて表示させる。

スペース+F(キャンバスの背景) キャンバスの色を切り替える。

X(色の切り替え) 描画色と背景色を交互させる。

D(デフォルトの色) 描画色と背景色を白と黒にリセットする。

矢印キー(選択範囲の外形を移動) 選択範囲の外形を1px移動させる。 **Shift + 矢印キー**(選択範囲の外形を移動) 選択範囲の外形を10px移動させる。

Command + 矢印キー(選択範囲の移動) 選択しているレイヤーや範囲を1px移動させ る。

Command + Shift + 矢印キー(選択範囲の移 動) 選択しているレイヤーや範囲を10px移動させ る。

Command + Option + A(レイヤーの全選択) レイヤーパレットにあるすべてのレイヤーを選 択。

Command + レイヤーサムネイルをクリック (レイヤーを選択範囲として読み込む) レイヤーの透明部分を選択範囲として読み込 む。

ショートカット

Keyboard キーボード

Shift + マスクをクリック(レイヤーマスクを 有効化/無効化) レイヤーマスクのオンオフを切り替える。

Alt + **マスクをクリック**(マスクを表示) レイヤーマスクを別の画像として表示し、チャレレイヤーの描画モードを切り替える。 ンネルの様に編集することができる。

Command + マスクをクリック(マスクを選択 範囲としてロード) マスクを選択範囲として読み込む。

Command + Shift + I (選択範囲を反転) 現在選択されている範囲を反転するので、そ れまで選択されていた部分の選択が解除され る。

Command + D(選択を解除) 現在選択されているのを解除する。

Command + J (ν τ $- \varepsilon$ $- \varepsilon$ $- \varepsilon$ 現在選択されているレイヤーを複製する。 1-0 (レイヤーの不透明度を変える) 選択しているレイヤーの不透明度を10%ずつ 変更する。

Shift + [+/-](描画モードを切り替える)

$\bigcirc \bigcirc \bigcirc \bigcirc$	キーボードショートカット	とメニュー	
キーボードショートカット メニュー セット : Photoshop 初期設定 (変更)			ОК (キャンセル)
エリア: アプリケーションメニューコマンド 整列> 上端 垂直方向中央 下端 左端 水平方向中央 右端 分布> 上端 上端	● 従来方式のチャンネルショート ショートカット Shift+第+, Shift+第+.	 ・カットを使用 確定 取り消し 初期設定に戻す ショートカットを追加 ショートカットを削除 ショートカットー覧 	
			,

Photoshop	
Adobe Photoshop につい プラグインについて 環境設定	vて ▶
サービス	►
Photoshop を隠す 他を隠す すべてを表示	1第へ 日第 <i>了</i>
Photoshop を終了	\mathbf{k}

Keyboard Shortcuts and Menus キーボードショートカット とメニュー

キーボードのショートカットを 編集>キー ボードショートカット… にて自ら設定するこ とで、Photoshopをもっと使いこなそう。こ の例では、縦の整列と横の真ん中揃えが設定 されている。その他に便利なのは、 Command + Q を削除しておくことで、間違

えてPhotoshopを終了してしまうことが防げ

る。

Illustrator



Introduction はじめに

Photoshopのベクターツールだけでは不十分 なときは、Illustratorを使おう。主に複雑なベ クターを作るのに使用し、その後に Photoshopへ持っていき更にスタイルを整え る。そうすることで、縮小拡大が可能なま ま、レイヤー効果で様々な視覚表現が加えら れる。

※デジタルコンテンツ制作の場合には最新も しくはCS6以降を推奨。

	カラー設定		
→ 未同期 : Creativ カラー設定」を	ve Suite アプリケーションはカラー設定が同期されていません。同期するには、Bridge で「Suite 選択してください。		
	設定: カスタム ▼ 読み込み 保存		
┌ <mark>作業用スペース</mark> ――			
	RGB : モニター RGB - Display		
(CMYK : ColorSync CMYK - 一般 CMYK プロファイル 🔹		
「カラーマネジメントフ	ポリシー		
	RGB: オフ マ		
a (CMYK : カラー値を保持 (リンクされたプロファイルを無視) ▼		
プロファイルの	不一致:□開くときに確認 □ ペーストするときに確認		
埋め込みプロファイル	埋め込みプロファイルなし:□開くときに確認		
- 説明 :	-スを現在のモニタースペースに設定します。この設定では、Illustrator ではカラーマネジメントが無効で うに動作します。この設定は、ワークフロー内のほかのアプリケーションでカラーマネジメントがサポー 合に使用します		
詳細オプション	キャンセル OK		

Illustrator Colour Settings Illustratorでのカラー設定

例えば、ベクターのスケッチの色を
 Photoshopと統一する必要などが出てくるの
 で、カラープロファイルをIllustratorでも設定
 しておくといい。編集>カラー設定… で、
 ワークスペース>RGB が環境設定で設定した
 色と同じにし、カラーマネジメントポリシー

>RGB が オフ になっていることを確認しよ

う。



Useful Settings 便利な設定

更にふたつ、Illustrator>環境設定 での便利 な設定を紹介しよう。まず、一般と線のユ ニットをピクセルにしておくことだ。これで寸 法におけるピクセルの大きさは、Photoshop 上のピクセルと統一される。これを設定した ら、次にキー入力を1pxに設定しよう。こうす ることで、カーソルキーで形やポイントを移動 する際には、必ずピクセルに合うようにな る。



000	Screen @	1200% (RG	
			•
1200% 🔻	≪ 1	▼ ► ►	



Photoshopと同じく、Illustratorのグリッド も、Illustrator>環境設定>ガイド・グリッド とスライス で設定することができる。ここで も、10pxのガイドラインと、10の分割数に設 定しておこう。

表示	
アウトライン	жY
オーバープリントプレビュー	て企業Y
ピクセルプレビュー	Λℋ
校正設定 色の校正	•
ズームイン	ж+
ズームアウト	H -
アートボードを全体表示	₩0
すべてのアートボードを全体表示	~₩0
100% 表示	₩1
境界線を隠す	жH
アートボードを隠す	ĉ₩H
プリント分割を表示	
スライスを表示	
スライスをロック	
テンプレートを隠す	企光W
定規	•
バウンディングボックスを隠す	ΰ₩B
透明グリッドを表示	企業D
テキストのスレッドを隠す	企ℋΥ
グラデーションガイドを隠す	∖⊂⊯G
ライブペイントの隙間を表示	
ガイド	►
√ スマートガイド	æU
遠近グリッド	►
グリッドを表示	ж¥
✔ グリッドにスナップ	ΰ₩¥
√ ポイントにスナップ	Ζж¥
新規表示	



Snap to Grid グリッドにスナップ

そう、ここでも グリッドにスナップ 機能をオ ンに!Photoshopと同じく、表示 メニューの 中にある。

表示	
アウトライン	ЖY
オーバープリントプレビュー ピクセルプレビュー	Y第位プ Y第プ
校正設定 色の校正	•
ズームイン ズームアウト アートボードを全体表示 すべてのアートボードを全体表示 100% 表示	#+ #− #0 ℃#0 #1
境界線を隠す アートボードを隠す プリント分割を表示	፡፡ ድ೫ዘ
スライスを表示 スライスをロック	
テンプレートを隠す	ΰ₩W
定規 パウンディングボックスを隠す 透明グリッドを表示 テキストのスレッドを隠す グラデーションガイドを隠す	▶ ☆ 米 B ☆ 米 D ☆ 米 Y
ライブペイントの隙間を表示	280
ガイド	►
✔ スマートガイド	ℋU
遠近グリッド	►
グリッドを表示 グリッドにスナップ √ ポイントにスナップ	発¥ 公衆¥ て衆¥
新規表示	



Smart Guides スマートガイド

時には、グリッドからはみ出る必要がある。 そういった直線ではない線や、グリッドに乗 らない形の時の便利な代案がスマートガイド だ。上の例では、直角三角形が丸の下に置か れている。スマートガイドは、2つの形が重 なっている部分を把握し、2つの形の交差点に

ポイントを簡単に作ることができる。









🗙 わるい子



Precision 正確さ

変形ウィンドウは、ピクセル・パーフェクトの 親友だ。これで、形を調べること(上の段)も できるし、特定の点を調べること(下の段) もできる。また、W(幅)とH(高さ)にか かるリンク機能も活用しよう。これで、ひと つの値を変えても、縦横の比率は維持された まま形の拡大縮小ができる。





Align to Pixel Grid ピクセルグリッドに整合

Illustratorの中の新しい天敵!形を描く際に は、このオプションがオフであることを必ず 確認しよう。これがオンだと、オブジェクト は下のアートボードのグリッドに整列されて しまい、例えば線を追加した時などに、予期 せぬ位置のシフトを引き起こす。オプション を見るには、変形パネルのメニューにいこ

う。



ピクセルプレビュー、オンピクセルプレビュー、オフ

Pixel Preview ピクセルプレビュー

これもまた、心配すべきもののひとつだ。表 示>ピクセルプレビュー がオンだと、実際に はピクセルが合っていなくても、合っている ように見えてしまう。



1200% 🔻 💷 🗐 1

▼ ▶ №



これはそこまで心配すべきことじゃないが、 Illustratorは、変形ウィンドウで形の寸法が正 確な数値であるにも関わらず、ぼやけたエッジ を表示してしまうことがある。たぶんプログ ラムのバグだと思われるが、Photoshopに 持っていくとボケはなくなるので、大丈夫。

×

≎変形

Y: 5 px

⊿: 0°





Appendix 付録



PPPatterns[™]

すぐに使えるパターンのライブラリーは、 Patterns/PPPatternTM.patとして用意し た。 レイヤー効果として使えるものは、Patterns/ PPPatternTM.psdだ。

Thanks!



@pppustwo
@gyppsy