

# アドビ認定プロフェッショナル対応 Photoshop 2025 試験対策

## テキスト差分解説



2026年4月  
株式会社オデッセイ コミュニケーションズ

# テキスト差分解説

## はじめに

「アドビ認定プロフェッショナル (Adobe Certified Professional) 」は、アドビが認定する Adobe Photoshop や Adobe Illustrator など、アドビのアプリの利用スキルを証明する国際資格です。

## 本資料「テキスト差分解説」について

本資料は、アドビ認定プロフェッショナルの「Visual Design using Adobe Photoshop 2025 (v26.x) 」試験の学習を、書籍「アドビ認定プロフェッショナル対応 Photoshop 試験対策」を使用して行う際の相違点および差分を抜粋してまとめたものです。Photoshop 2024 以降の新機能や変更点をすべて網羅するものではありません。

## 学習環境について

本資料は、以下の環境での画面および操作方法で記載しています。環境によっては、本資料と画面の表示が異なる場合や、記載の操作が行えない場合があります。あらかじめご了承ください。

- OS : Windows 11 Pro (64 ビット)
- アプリケーションソフト : Adobe Photoshop 2025 (v26.x)

アドビ認定プロフェッショナルに関する情報はこちらから

公式サイト <https://adobe.odyssey-com.co.jp/>

- 株式会社オデッセイ コミュニケーションズは、本資料および対策テキストの使用によるアドビ認定プロフェッショナルの合格を保証いたしません。
- アドビ認定プロフェッショナル (Adobe Certified Professional) 、Adobe Certified Professional ロゴ、Photoshop は、Adobe Inc. (アドビ) の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。
- その他、本文中に記載されている会社名、製品名は、すべて関係各社の商標または登録商標、商品名です。
- 本文中では、™マーク、®マークは明記していません。
- 本資料に掲載されている全ての内容に関する権利は、株式会社オデッセイ コミュニケーションズ、または、当社が使用許諾を得た第三者に帰属します。株式会社オデッセイ コミュニケーションズの承諾を得ずに、本資料の一部または全部を無断で複写、転載・複製することを禁止します。
- 本資料に掲載されている情報、または、本資料を利用することで発生したトラブルや損失、損害に対して、株式会社オデッセイ コミュニケーションズは一切責任を負いません。

## 試験の出題範囲と本書の対応

『Visual Design using Adobe Photoshop 2025 (v26.x)』の出題範囲と「アドビ認定プロフェッショナル Photoshop 試験対策」で解説している対応表です。学習の参考にしてください。

大分類	小分類	対応する章
1.0 デザイン業界で働く	1.1 デザイン制作の目的、対象者、対象者のニーズに関する用語とコミュニケーションについて特定する 1.2 特定のコンテンツの使用に必要な著作権、許可、ライセンスの種類を特定する 1.3 デジタル画像に関する主な用語を定義する 1.4 写真およびデザインの基本原則の適用について評価する	3章 11章
2.0 プロジェクトの環境設定とインターフェース	2.1 出力形式に合わせた適切な設定のドキュメントを作成する、変更する 2.2 ワークスペースの切り替えやカスタマイズを行い、デザイン補助ツールを使用して作業フローを向上させる 2.3 プロジェクトにアセットを読み込む 2.4 色、スウォッチ、グラデーションを管理する 2.5 ブラシ、スタイル、パターンを使用して作業を行う	2章 4章 7章 8章
3.0 レイヤー、マスク、色調補正	3.1 レイヤーを使用してデザイン要素を管理する 3.2 マスクを使用してレイヤー表示を変更する 3.3 色調補正と調整レイヤーを使用する	4章 7章
4.0 ドキュメントへのコンテンツの追加	4.1 ラスター描画ツール・機能を使用してコンテンツを作成する、編集する 4.2 ベクター描画ツール・機能を使用してコンテンツを作成する、編集する 4.3 テキストを追加する、操作する	5章 6章 8章 9章
5.0 視覚的要素の変更	5.1 選択範囲を作成する、管理する、操作する 5.2 レタッチツールや修復ツールを使って画像を操作する 5.3 デジタル画像を変換する 5.4 フィルター、スタイル、マテリアルを使用してデザイン要素のアピランスを変更する	3章 4章 5章 6章
6.0 デジタルメディアの公開	6.1 ドキュメントやアセットを書き出す 6.2 ドキュメントやアセットを保存する	10章

## 2.1 画面構成/コンテキストタスクバーの機能拡張 (テキスト 29 ページ)

【コンテキストタスクバー】の機能が拡張され、その後の作業で利用する可能性の高い操作ボタンが、自動で表示されるようになりました。

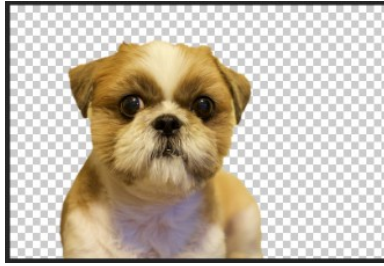
画像を開くと【被写体を選択】、【背景を削除】、【カラーを調整】といったボタンが表示され、メニューやパネルを介さずに、キャンバス上で直接編集作業を行えます。



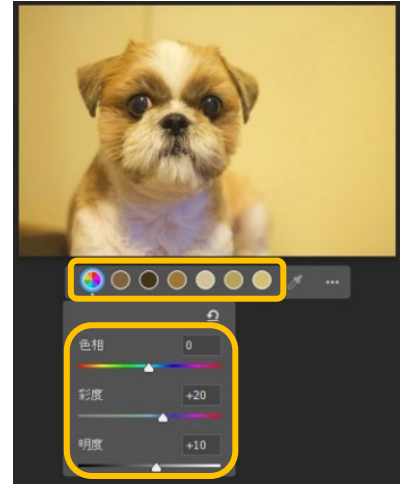
被写体を選択



背景を削除



カラーを調整



【カラーを調整】を選択して上部いずれかの色アイコンをクリックすると、キャンバス上に色相・彩度・明度のスライダーが表示され、直感的に色相・彩度を調整できます。

また【コンテキストタスクバー】からテキストプロンプトを入力して画像を生成できる、【生成塗りつぶし】や【画像を生成】といった生成 AI 機能が追加されました。

**生成塗りつぶし**：既存の画像の一部を編集する機能



被写体を選択後【生成塗りつぶし】

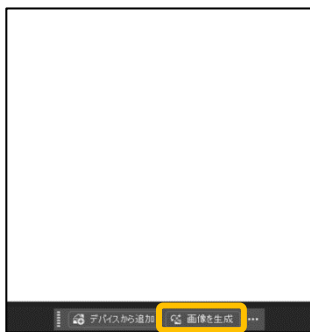


プロンプトを入力して【生成】

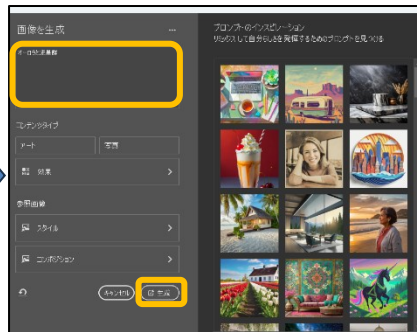


画像の生成 (カメラ)

**画像を生成**：画像のそのものを新規作成する機能



新規ドキュメントを開き【画像を生成】



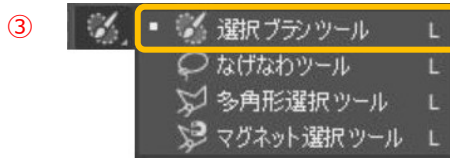
プロンプトを入力して【生成】



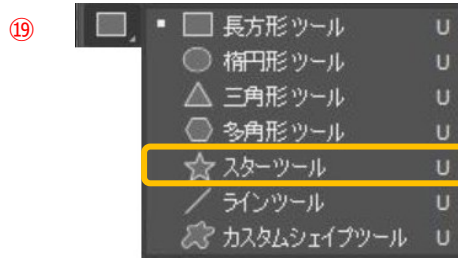
画像の生成 (オーロラと流星群)

## 2.1 画面構成/ツールパネル (テキスト 30・31 ページ)

ブラシで塗るように選択範囲を作成できる [選択ブラシツール] が追加されました。



シェイプツールに [スターツール] が追加されました。



ブラシで選択した画像の特定部分に色調補正を適用できる [調整ブラシツール] が新規追加されました。



各ツールの使用方法は、本資料 5 ページ「4.3 色調補正」、7 ページ「8.4 シェイプ」で説明します。

⑦ [3D マテリアルスポイトツール]、⑬ [3D マテリアルドロップツール] は Photoshop の 3D 編集機能の廃止に伴い、削除されました。

## 2.4 ファイル形式/よく使われるファイルの形式 (テキスト 39 ページ)

Web サイトで使用される画像には、用途に応じてさまざまなファイル形式があります。汎用性の高い JPEG や PNG に加え、近年では軽量で高画質な WebP や、さらに高い圧縮率と高画質を両立する AVIF もあり、今後ますます利用の拡大が期待されます。

ファイル形式	説明	特徴
WebP (ウェッピー)	JPEG や PNG に比べて高い圧縮率を持ち、可逆・非可逆の両方に対応している画像形式です。Web ページの表示速度向上に役立ちます。さらに、画質を保ちながら透過画像やアニメーションにも対応しており、PNG や GIF の利点も備えています。ほとんどの主要ブラウザが対応しているため、幅広い用途で利用できます。	軽量で高画質、幅広いブラウザに対応
AVIF (エイブアイエフ)	JPEG や PNG、WebP と比べてより高い圧縮率を持ち、高画質で色の再現性にも優れた画像形式です。同じ画質であれば、WebP よりも小さく軽量になる場合があります。ただし、比較的新しい形式のため、古いブラウザやソフトでは対応していない場合があります。また、環境によっては表示に時間がかかることがあります。	WebP よりも軽量で高画質だが対応環境が限定的

### 4.3 色調補正/そのほかの色調補正ツール（テキスト 85 ページ）

ツールパネルに「調整ブラシツール」が追加されました。オプションバーの「調整」から適用したい色調補正を選択すると、画像の一部に対して色や明るさなどの調整を加えることができます。ブラシで塗った部分だけを選択し、マスクの作成から色の適用の操作を一度に行うことが可能です。

猫の目の部分だけに「色相・彩度」の調整レイヤーを適用して、目の色を青色に変更しました。



「色相・彩度」のプロパティパネルを確認すると、上部に色のアイコンが表示されます。これにより、色の範囲を視覚的に選択できるようになりました。左端のアイコンを選択すると、選択範囲（または画像全体）の色に対して、色相、彩度、明度の変更が適用されます。

また、「チャンネルミキサー」や「特定色域の選択」などの色調補正パネルにも同様に色のアイコンが表示されるようになりました。これにより、調整している色の系統が一目で分かり、直感的に切り替えて操作できるようになりました。

### 5.1 選択ツール（テキスト 92 ページ）

ツールパネルに「選択ブラシツール」が追加されました。ブラシで塗りつぶす、または「なげなわツール」のようにドラッグして囲むことで、選択範囲を作成できます。選択範囲は色付きのオーバーレイとして表示されるため、選択状態を確認しながら範囲を調整できます。



## 5.1 選択ツール/オブジェクト選択ツール（テキスト 98 ページ）

【オブジェクト選択ツール】のオプションバーから【オブジェクトファインダー】の項目がなくなり、ツールを使用した時点で被写体が自動的に検出されるようになりました。このような被写体の自動検出に関連して、自動選択系のツールに共通する【全レイヤーを対象】オプションについても確認しましょう。



### 「全レイヤーを対象」オプション

【オブジェクト選択ツール】、【クイック選択ツール】、【自動選択ツール】など、自動的に選択範囲を作成するツールのオプションバーには、【全レイヤーを対象】という機能があります。このオプションにチェックを入れると、表示されているすべてのレイヤーの見た目をもとに選択範囲が作成されます。そのため、合成画像や複雑なレイヤー構成でも、画面上の見た目を基準に、オブジェクトの輪郭やブラシでなぞった境界、色や明るさの違いに応じて自然に選択することができます。チェックが入っていない場合は、現在選択しているレイヤーのみを対象に選択範囲が作成され、他のレイヤーの内容は参照されません。

## 6.3 フィルター/さまざまなフィルター（テキスト 139 ページ）

一部のフィルターが廃止され、名称が日本語に変更されました。

カテゴリ	変更点
3D	カテゴリごと削除
表現手法	【Oil Paint】フィルターの名前が【油彩】に変更
描画	【照明効果】フィルターが削除

メモ：【フィルター】メニューにある【Camera Raw フィルター】は、RAW 形式<sup>※</sup>の画像の現像処理と同様の調整を Photoshop 上で行える機能です。露光量やホワイトバランス、カラーグレーディング、ノイズ除去やぼかしなど、さまざまな補正をまとめて行えます。JPEG や TIFF、PSD など、RAW 形式以外の画像にも適用可能です。

※RAW 形式とは、カメラで撮影した未加工の画像データのこと、JPEG などの一般的な画像形式とは異なり、ホワイトバランスや露光、色調などの補正はまだ反映されていません。そのため、撮影後に自分で調整し、最終的な画像に仕上げる（＝現像する）必要があります。

## 7.4 マスク/レイヤーマスク（テキスト 160 ページ）

レイヤーマスクは、白から黒までの明暗（グレースケール）によって、レイヤーの表示範囲を制御する機能です。

- 白 → レイヤーを完全に表示
- 黒 → レイヤーを完全に非表示（透明）
- グレー → 白黒の間中として半透明で表示



レイヤーマスクにグラデーションを適用すると、黒から白へと透明度が滑らかに変化し、画像同士を自然に合成したり、フェードアウトなどの効果を表現したりできます。また、調整レイヤーのマスクにグラデーションを適用すると、画像の一部のみに色調補正を適用したり、補正効果を段階的に変化させたりでき、より自然な仕上がりになります。

## 7.5 不透明度と描画モード/描画モード (テキスト 164 ページ)

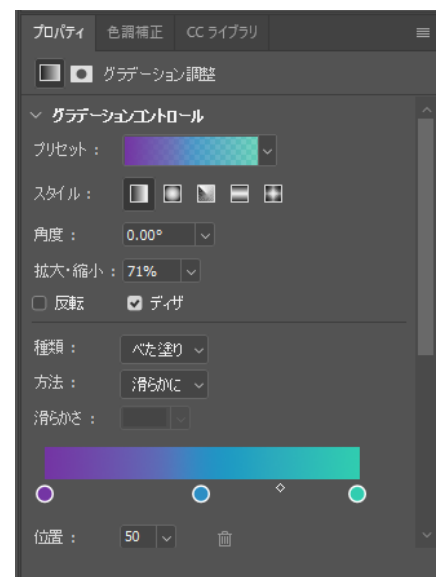
2つの画像を合成する描画モードには、さまざまな種類があります。代表的なものをいくつか紹介します。

モード	特徴
通常	初期設定のモードです。 上のレイヤーは不透明度が100%なので、下のレイヤーは透けません。
乗算	下のレイヤーと上のレイヤーを掛け合わせるモードです。 全体的に暗くなり、色合いを濃くしたい場合や影を付けたい場合に使用します。
スクリーン	「乗算」とは逆の効果で明るくするモードです。 全体的に明るくしたい場合や、光や発光の表現に使用します。
オーバーレイ	「乗算」と「スクリーン」を組み合わせたモードで、コントラストを強化します。 明るい部分はより明るく、暗い部分はより暗くなります。
ソフトライト	「オーバーレイ」よりもやわらかく、自然なコントラストを加えるモードです。 上のレイヤーが50%グレーよりも明るい場合は明るく、暗い場合は暗くなります。
差の絶対値	上のレイヤーと下のレイヤーの色の差をもとに表示するモードです。 同じ色は黒になり、色の違いが大きいほど明るく表示されます。 白を重ねると、下のレイヤーの色が反転したように（補色に近く）見えます。
除算	下のレイヤーを上レイヤーの色で割り算するモードです。 上のレイヤーが暗いほど、下のレイヤーが強明くなる傾向があります。 白に近い色では変化が少なく、黒に近い色では白飛びしやすくなります。
カラー	明暗を変えずに色だけを置き換えるモードです。 上のレイヤーの色（色相・彩度）を、下のレイヤーの明るさに適用します。

## 8.2 グラデーション (テキスト 180 ページ)

グラデーションの [プロパティ] パネルでは、グラデーションのスタイルや角度を設定したり、バンディング※を防いで滑らかな色の変化を作成したりするなど、グラデーションの見た目を細かく調整できます。

オプション	内容
角度	グラデーションの向きを調整
拡大・縮小	広がりの大きさを設定
ディザ	バンディングを補正
種類	色の作成方法（べた塗り/ノイズ）を選択
方法	種類でべた塗りを選択したときの色の補完方法を選択
滑らかさ	色の変化の補間精度（境界の滑らかさ）を%で調整

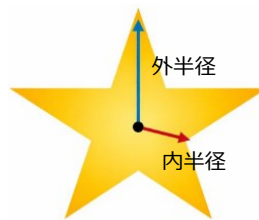


※メモ：バンディングとは、本来滑らかなグラデーションが色数や階調の不足により段差のように見えてしまう現象です。

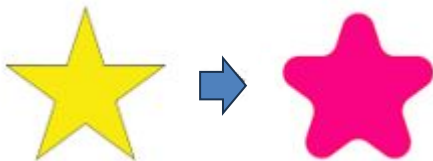
## 8.4 シェイプ (テキスト 190 ページ)

ツールパネルに [スターツール] が追加されました。オプションバーで角数 (頂点の数) や角の丸みの半径を設定し、星のベクトル図形をドラッグして描画できます。

また、キャンバス上をクリックすると、ダイアログボックスが表示され、数値を指定して星を作成することも可能です。



作成したシェイプは、シェイプの [プロパティ] パネルや [コンテキストタスクバー] から編集できます。



## 9.1 文字の入力/オプションバー (テキスト 197 ページ)

文字ツールのオプションバーに [ダイナミックテキストを切り替え] が追加されました。文字の長さやレイアウトに応じて、ポイントテキストと段落テキストを切り替える際に使用します。短い見出しやラベルにはポイントテキスト、文章や段落を整える場合には段落テキストが適しています。

また、文字の滑らかさのレベルを設定する [アンチエイリアス] の項目がなくなりました。アンチエイリアスは [文字] パネルやテキストレイヤーの [プロパティ] パネルにある [アンチエイリアスの種類を設定] から設定できます。



## 9.2 段落パネル (テキスト 202 ページ)

段落パネルに箇条書きと段落番号の機能が追加されました。

