

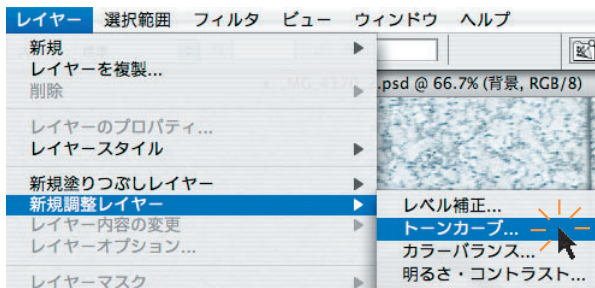
6-14 レイーマスクを作成する

画面上の範囲を選択してから、調整レイヤーを追加すると、選択した範囲だけに補正を施せるレイーマスクが出来上がる。ここでは、レイーマスクを作成する方法を説明する。

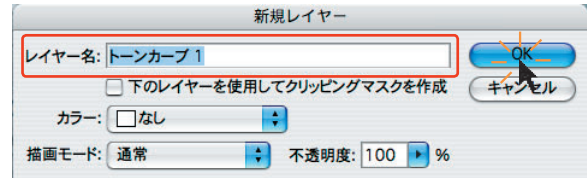
レイーマスクを作成する



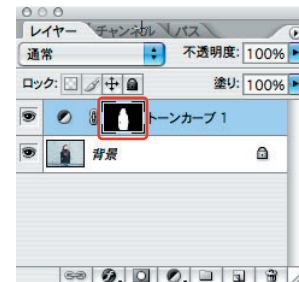
① 補正したい範囲を選択する（ここでは人物）。



② メニューバーの [レイヤー] → [新規調整レイヤー] → [トーンカーブ] を選ぶ。

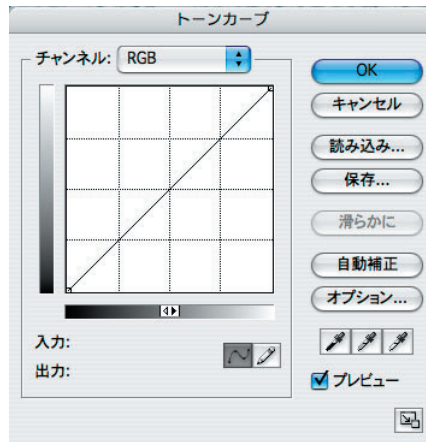


③ 「新規レイヤー」の設定画面が表示されるので、[レイヤー名] を入力し、[OK] ボタンをクリックする。



④ 選択範囲が調整レイヤーのレイーマスクになった。

次ページへ続く →



⑤同時に「トーンカーブ」の設定画面が自動的に表示されるので、通常のトーンカーブと同様の作業を行う。



補正前



⑥暗部側を少し下げて人物の色調を引きしめてみる。ここでは入力側を64→62、出力側を64→41にして、[OK] ボタンをクリックする。

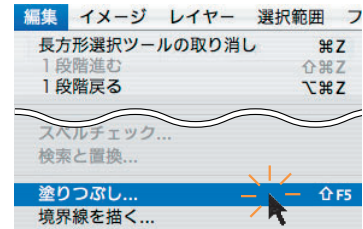
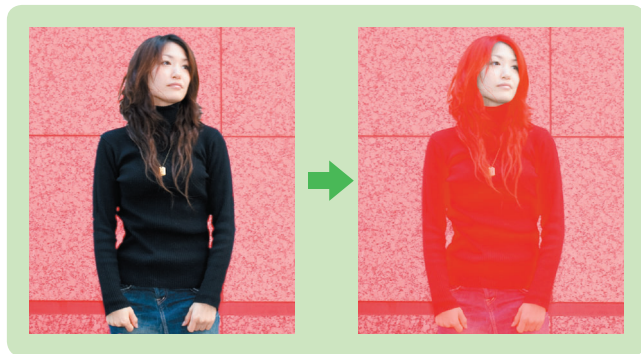
⑦選択範囲内の人物だけが補正される（右の補正後画像）。それ以外の箇所（壁面）には変化がない。



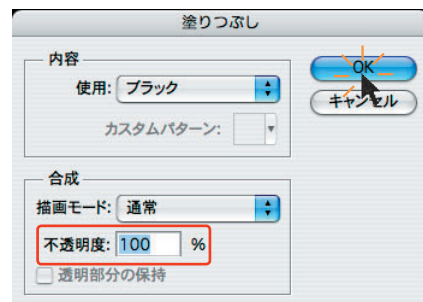
補正後

レイヤーマスクを再編集する

ここでは、レイヤーマスクを人物の全身から顔だけに変更してみる。



③メニューバーの「編集」→「塗りつぶし」をクリックする。



④「塗りつぶし」の設定画面が表示される。「使用」はブラック、「描画モード」は通常、「不透明度」を100%に設定し、「OK」ボタンをクリックする。



①チャンネルパレットで、「トーンカーブ1マスク」を選択し、トーンカーブマスクの□をクリックして□にし、トーンカーブマスクを表示させる。

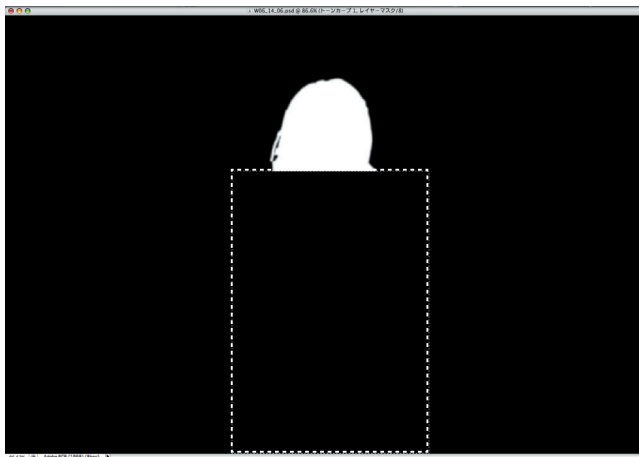


②ツールボックスの□（「長方形選択」ツール）で不要な範囲を選択する。大ざっぱで構わない。

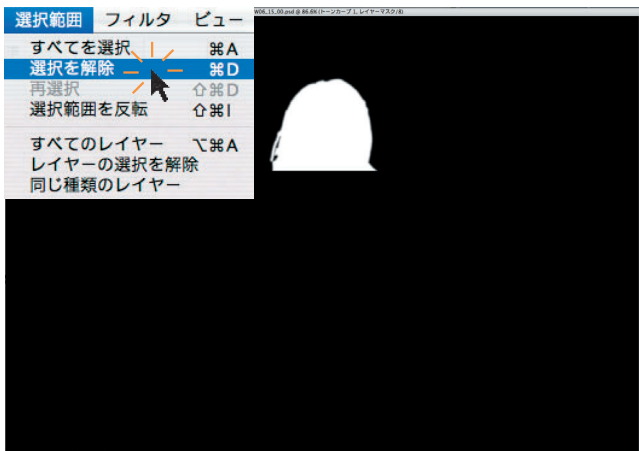


⑤選択範囲が赤くなった。この赤は便宜的にレイヤーマスクの表示色として設定された色で、実際には黒で塗りつぶされている。次で確認しよう。

次ページへ続く ➡



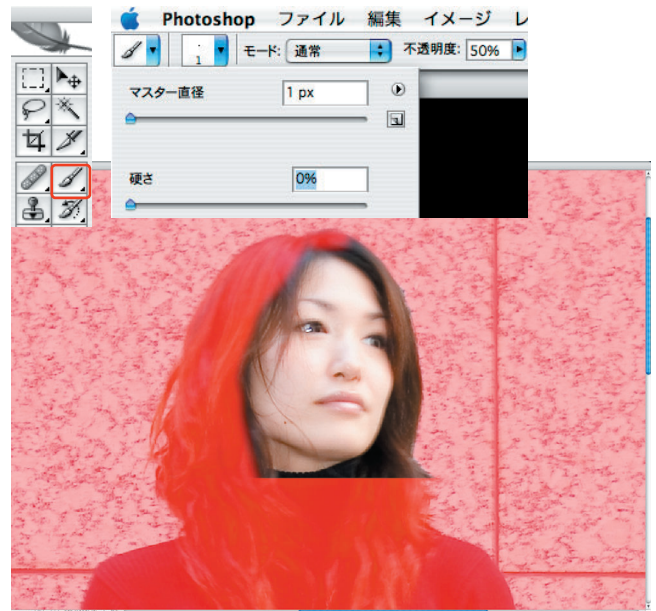
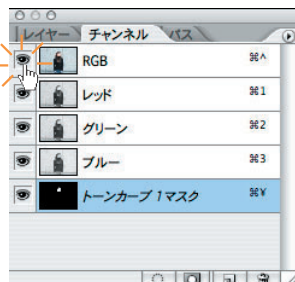
⑥ チャンネルパレットで、RGBの をクリックして非表示にし、トーンカーブマスクだけを表示させる。すると、長方形の選択範囲が黒く塗りつぶされたのが分かる。



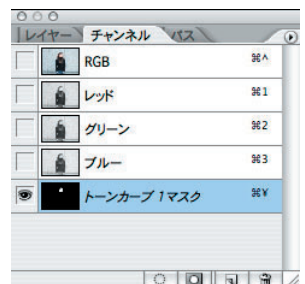
⑦ 範囲が選択されていると、そこだけしか編集できない。次は顔の部分を編集したいので、一度選択を解除する。メニューバーの[選択範囲]→[選択を解除]をクリックし、選択を解除する。



⑧ 再びチャンネルパレットのRGBの をクリックして にし、画像とトーンカーブマスクを表示させる。



⑨ 髪の毛はブラシで塗りつぶしていく。大体は硬さ0%、不透明度100%の太めのブラシでざっくりとでよいが、細い毛は直径1ピクセル、不透明度50%位の弱めに設定して塗るといいだろう。



⑩ 画像とトーンカーブマスクを表示させたところ（左）と、トーンカーブマスクだけを表示させたところ（右）。このように表示を切り替えて、正しく塗れているか確認しながら細部を仕上げていく。



⑪ チャンネルパレットのRGBを表示 、トーンカーブマスクを非表示 にする。

次ページへ続く ➡

補正前



補正後



⑫ 顔の部分だけが補正された。レイヤーパレットで調整レイヤーの目の表示／非表示を切り替えることで、補正前と後の違いを確認できる。



全体画面

◆ワンポイント

顔のレイヤーマスクとは別に、人物のレイヤーマスクを残したい場合は、あらかじめ人物のアルファチャンネルを複製しておく。複製方法は[参照 Web 6-7](#)。