漾 レイヤーマスクを積極的に使ってみよう (前編)

対象: Painter Ver.8以降(作成時使用バージョン: Painter11)

1. はじめに

突然ですが、「レイヤーマスク」って、使ってますか? Ver.8 で新しくなったこのマスクですが、私は…といえば、最初に少しだ けさわってみただけで、ほとんど使用することがありませんでした。 元々あまりレイヤーを使わないという理由もあったのですが…なんとなく 面倒で…ですね…。 ところが、「Painter 11」になって、「マーカー」ブラシを使用する際に、 これを使うとちょっと便利なのです。

そんな訳で、もう一度最初から勉強し直すことにしてみました。 普段使っている方には、当たり前すぎる内容ですが、「レイヤーマスク?何 それ」という方は、こんな感じで使えます…ということで。

この「レイヤーマスク」自体は Ver.8 以降、ほとんど変わっていないはす ですので、Ver.8 以降をお使いの方には、当講座の内容もご利用いただく 事が出来ます (特に今回の前編は Ver.8 以降ならば問題ありません)。

何故か、長くなりましたので、前後編です。それでは、まずは基本のおさらいから…。

2.「レイヤーマスク」の基本

レイヤーマスクに関しては「Ver.8」でこの機能が新しくなった時に、少し 解説したと思うのですが(その後もちらほらと講座内には顔を出していま すが…(笑))、ずいぶんと前のことですし改めて読み返すと本人も今ひと つ分かっていないのか、非常にわかりに<くなっているようですので、改め て復習がてら…基本から。

(でも、やっぱり読み返すと、わかりにくい気がします。)

「レイヤーマスク」は、作成したレイヤーのみに影響するマスクです。 (汎用のものなどを作りたい場合は「アルファチャンネル」を利用 することになります。)

レイヤーマスクの作成方法は、二つ。

【1】.「レイヤーマスク作成」から作成する

【2】 「透明度からレイヤーマスク作成」 で作成する

どちらもツールバーの「レイヤー」から選択出来るようになっています。 「レイヤーマスク作成」はレイヤーパレット下部のアイコンからも可能です。 (詳しい作成方法は後述)

E>F(?)

レイヤーマスク作成」は、Photoshopをお 持ちの方の場合、【新規塗りつぶしレイヤー】を 手動で作っていると思っていただくといいかもしれま せん…(笑) Photoshopの【新規塗りつぶ しレイヤー】では塗りつぶされたレイヤーが作成 されると同時に白紙のマスクが作成されます。 このマスク上に描き込むことで、画像の一部を隠 すことが出来るわけですね。



上図は、次章以降の課程でおこなう作業と同じ 事をPhotoshopの【新規塗りつぶしレイ ヤー】でおこなった時のレイヤー状態です。 ちなみにこのファイルをPSD保存してペインター で読み込むと、きちんとレイヤーマスクに変換して くれます。



上図が同じ PSD ファイルをペインターで読み込 んだものです。

逆も同様で、ペインター1測でレイヤーマスクを作成して PSD 保存したものを Photoshop で読み込むと、同じようにマスクがついてきます。 Photoshop ならー工程でマスク作成までやって くれますが、ペインターだと四工程かかるわけですね…ちょっと面倒です…。

ペインターでの行程…1.新規レイヤー作成→ 2.塗りつぶし→3.レイヤーマスク作成→4. マスク画像を選択

1

両者の違いですが、【1】の「レイヤーマスク作成」はマスクが全くされていない 白紙の状態で作成されるのに対し、【2】の「透明度からレイヤーマスク作成」は そのレイヤーに既に描かれている透明以外の部分をマスクした状態で作成されま す。わかりにくいですね…(笑)

2-1 下図が、それぞれの方法でレイヤーマスクを作成した状態です。 下側の「レイヤーマスク作成」レイヤーは【1】の方法で。

上側の「透明度から…」レイヤーは【2】の方法で作成したものです。

それぞれのレイヤーの左側にある画像(全て赤で塗りつぶされたものと緑の円の もの)が通常状態で見ているのと同じ画像(RGB 画像)になります。

「レイヤーマスク」を作成していない状態では、このRGB画像だけなのですが、 レイヤーマスクを作成すると、それぞれのレイヤーの右側にもう1枚画像が追加 されます。

これが「マスク画像」になります。

【1】の方法で作成したものは、白紙のレイヤーマスクになりますので、全面が「白」 になっています。

ー方【2】の方法で作成されたレイヤーマスクは画像の透明部分が最初から「黒」 で描かれていてマスクされた状態になっています。

このようにマスク画像では、白〜黒の256階調グレースケールによって、画像の 透明度を表示していきます。

また、レイヤーマスクは基本的に、見た目上既に RGB 画像に描かれた部分に対して、動作します。

透明な状態のレイヤーに対してレイヤーマスクを作っても、そのままでは RGB 画像に色がのることはありません。

2-2 図のように、透明なままのレイヤーに、レイヤーマスクを作成後レ イヤーマスク上に黒丸を描いても、そのままでは RGB 画像には何も描 かれません (まぁ…何色で塗るのって感じでしょうからね…(笑))

この後、2-3 図のように RGB 画像全体を青で塗りつぶすとレイヤーマ スクの内容が適用されて、2-4 図のようにマスク部分がくりぬかれた状態で描画 されます。

(「透明度ロック」は「なし」で作業)

レイヤーパレット上の RGB 画像 (2-3 図) は実際の描画結果と違い、全て青で 塗りつぶされた状態になっています。

くりぬかれた部分は、下2枚のレイヤーを非表示にしているので、キャンバスの 色がそのまま出ています。(キャンバスには何も描いていないので、白…)

ちなみに…レイヤーマスクを全く透明な RGB 画像に作った状態(上図の、RGB 画像が透明で、マスク画像が白地に黒円の状態)で、「透明度ロック」をつけてから、 RGB 画像側を青で塗りつぶした場合はどうなるでしょうか。

当然ですが、RGB画像上で透明の部分には、ロック後は何も描画出来ませんので、 レイヤーマスクの有無にかかわらず、画像はそれ以上塗られることはなく、透明 のままです。

レイヤーマスクよりも、RGB 画像の透明度が優先される…ということですね。

まぁ、そんな感じのレイヤーマスクですが、実際の作業ではどのような時に使う でしょうか…。



▼レイヤー

RGB 曲1家を青で塗りつぶすと、レイヤー マスクが、適用されて…



Photoshopと同様に「新規塗りつぶしレイヤー」を作るような場面とか、背景にしたい写真などから、人物部分のみをマスクしたいような場面…あるいは、写真から人物などだけを切り抜きたい…場合なんかにも使おうと思えば使えるかもしれません。 次からは、実際の作業で、それぞれの方法での使用手順を説明してみます。 まず、前編では【1】の「レイヤーマスク作成」を使って、背景から人物部分をマスクする為の方法をやってみたいと思います。

3. 「レイヤーマスクイ作成」を使って

- 「レイヤーマスク作成」は、画像全体(あるいはレイヤー全体)に既に色がのっている(全て塗りつぶされている)状態で使用するのが基本かなと思われますので、そういった場面で使用
- していくことになります(他の使い方が出来ないという訳ではありませんが…)。
- 今回は、背景として描いた画像や背景用に取り込んだ写真などに人物などを追加する方法と
- して、「レイヤーマスク作成」を使って背景画像に直接、人物部分のマスクをかけてみます。
 - 「レイヤーマスク作成」では、マスクのない状態から、マスクしたい部分を追加していくこと が出来ます。
 - 最終的には、背景などの画像から、人物部分のみを消しゴムで消したような仕上がりになります。
 - デフォルトのレイヤーを重ねて人物の塗りを仕上げていくタイプの場合は背景にマスクをかけ る必要はありませんが、デジタル水彩などのフィルタ(や乗算)系のレイヤーやキャンバスに
 - 人物を塗っていきたいという場合は、この「レイヤーマスク」を利用して背景側にマスクをか
 - ける方法もいいのではないかと思います。
 - それでは、実際の手順です。

1. 背景などの画像をレイヤーにしておきます。

最初からレイヤー上に描いている場合はそのままでよいのですが…キャンバス上に画 像がある場合(取り込んだ写真などを使用する場合)は、レイヤーに変換しておきます。 キャンバスを「全て選択」後、「レイヤーに変換」で、レイヤーに移しておきます。



How to Painter

レイヤーマスクを作成すると、3-1 図のように、マスクを作成したレイ ヤー(ここでは背景レイヤー)の画像の横に白い画像が表示されます。 この白い画像が「レイヤーマスク」になります。 レイヤーマスクが白の状態は、全くマスクされていない状態です。

レイヤーマスク作成直後は 👧 骨景 という感じで、通常の画

像(RGB 画像)の方に黒枠がついている筈です(見えにくいですが)。 これは、現在レイヤーマスクではなく、通常の画像(RGB画像)が選択 されている状態であるということです。

これからの作業はマスク側での作業になりますので、レイヤーパレット 上で、白い画像(マスク画像)の方をクリックします。

すると、こんな感じで、

マスクが選択された状態になります(やっぱり見えにくいですが)。

これで、レイヤーマスクに描き込む為の準備が出来ました。

3. マスク上に描画する為の色とブラシを選択します。





▼レイヤー

デフォルト

透明度ロック

下の色を拾う

線画

愈

Ē

- 無視

背呆

キャンバス

 \boxtimes

-

🔁 100M

8

۵

- 3-1

81



一部のデジタル水彩などは使えませんが、使用出来ないブラシを使うと、 3-3 図のようなメッセージが出ますので、使えないことが分かります。 また、「重ね塗り」系のブラシ(「鉛筆(2B)」や「色えんぴつ」「クレヨン」 などの一部)は、使用すること自体は可能ですが、「重ね塗り」なので、いっ たん黒く塗ったところを、白で塗っても、「白」に戻りませんので、使う意 味がありません…(笑)

まぁ、基本的には、「べた塗り」とか「デジタルエアブラシ」とかその辺りを、 使うのが一般的でしょうか…。

今回は、後で「塗りつぶし」を利用しますので、アンチエイリアスなどの かからない不透明度 100% の「べた塗り」 ブラシを選択しておきます。



では、次に実際のマスク作業を…。

4. マスクしたい部分を黒で塗りつぶしていきます。

🔏 Corel Painter 11 × デジタル水彩ブラシはマスクレイヤー上で は使用できません。 × ٢X 3-3 レイヤーマスク上で1使えないブラシを選択する と出るメッセージ

べた塗りブラシで、マスクしたい部分をそのまま塗っていっても構わないの ですが、ここでは「塗りつぶし」を使って、時間短縮を図ってみます。

- How to Painter -

まずは「べた塗り」ブラシを使って、ざくっとマスクしたい部分(人物部分)を 囲んでいきます(3-4 図)。 この時、3で書いたように、選択色は黒で描画していますが、描画中の画面(3 -4 図)では「白」(キャンバスが「白」の場合)で描画されています。 「あれ、間違ってる?」と思わないで下さい。 これが正しい状態です。 もしキャンバスに何かの色が置かれていたら、その地の色が出ます。 逆に、間違ってマスクでない通常の画像部分に描いてしまった時には、 選択色のままの色(この場合「黒」)で描画されてしまいますので、 すぐに「アンドゥ」で元に戻して、もう一度レイヤーパレットできちんと マスク画像が選択されているかを確認して下さい。 3-5 図が 囲み終わった状態でのレイヤーパレットです。 先ほどまで、全て白かったレイヤーマスクの人物を囲んだ部分が「黒」で描か れています。

人物全体を囲めたら、「K」キーを押して、塗りつぶしを選択します。 (この時、「編集(以前のバージョンだと「効果」)」内の「塗りつぶし」は結果 が違ってきますので、選択しないで下さい。)

プロパティーバーで許容値を「254(最高が255なのでそこから「-1」」に設定します。

その他、塗りつぶしは「選択色」、色はそのまま「黒」を選択します。

で、後は塗りつぶしたい部分にカーソルを合わせてクリックすると、囲んだ部 分全体が白く塗りつぶされます。

3-6 図が塗りつぶしを実行した結果画像、3-7 図は塗りつぶし実行後のレイヤーパレットです。

背景部分を地道に消しゴムで消していくのでも問題ないのですが、レイヤーマス ク上だと、こんな風に一度に塗りつぶしが使えたりして便利です。

この時点では、適当に周囲を囲んで塗りつぶしただけですので、これから はみ出した部分などを修正していきます。







- How to Painter -

5. はみ出しなどを修正

ここからは、ブラシで地道に修正していきます。 修正の際には、選択色を「白」に変えます。 ブラシは、「べた塗り」ブラシのサイズを小さくするか、同じ「ペン」ブラシの 中の「先丸ペン」や「スムーズ丸ペン」を使うといいと思います。

はみ出した部分を「白」で塗っていくと、元の背景画像が現れます。 「白」で消しすぎたところは、また選択色を「黒」に戻して修正すると、マスク された状態に戻ります。

ちょっと文字で書くとわかりにくいですが、実際にやっていただくと案外簡単です。

選択色を状況に応じて、「白」と「黒」に切り替えて修正していくだけです。 で、修正し終わったものが3-8図になります。

きっちり塗りつぶす以外にも髪の毛なんかを追加したり…色々出来ます…(笑) 最終工程までは、もう少し作業がありますが、その前に…。

6. 1世にこんなブラシも1使えます。

3-8 図では、「べた塗り」ブラシを使ってきっちりと周囲を囲みましたが、たと えば「エアブラシ」の「ソフトエアブラシ40」などを使って、周囲をぼかした 感じにすることも出来ます(「ソフトエアブラシ40」の不透明度を「5%」程度 に設定)

3-9 図では、5までの処理を終えた後で、エアブラシを使って、周囲をぼかしてみました。

その他、あまり背景のマスクには使用しないかもしれませんが、「チョーク」な どのブラシでテクスチャを効かせた雰囲気のマスクを作ることも可能です。

とにかく、「塗りつぶし」系のブラシならば、ほとんどどれでも使えるので、色々 試して雰囲気を見ていただくとよいかと思います。

選択色に「グレー(256 階調のグレースケールの色なら使えます。)」を使って 濃淡を出すことも出来ますが、逆にわかりにくくなるかもしれないので、選択色 は「黒」と「白」と決めてしまって、ブラシの不透明度でマスクの濃淡をつけた 方が分かりやすいかなぁと思うのですが…この辺りはお好みで…。

7. レイヤーマスク完成しました。

で…これでレイヤーマスク自体は完成なのです。 本当は、このまま人物の塗りにはいりたいところなのですね…。 実際、このままの状態でも、人物の塗りにはいることは可能です。

試しにキャンバスに人物の色を塗ってみる事にします。

通常はキャンバスが白なので(キャンバ スに何も描いていない場合)選択色と見 た目上描画結果の色が反対になり、最 初のうちはちょっと戸惑うかもしれません… (笑)







- How to Painter -

3-10 図では、背景のレイヤーマスクはそのままの状態で(背景レイヤーの合成方法は「デフォルト」)、キャンバス上に「デジタル水彩」で肌部分を塗り始めてみました。

マスクされた部分はレイヤー上で「透明」扱いになっていますので、人物部分 をキャンバス上に塗っても、上にあるレイヤーで隠されることなく、表示され て問題ないように思えます。

(残しておけば、マスクした部分を修正したくなった時にもすぐに対応出来ますし…)

が、しかし…非常に残念なことに「レイヤーマスク」を保持したままでは、ス ポイト機能がうまく働かないのです。

(レイヤーマスクがはじめてついた Ver.8 当時にその件については、確認していたのですが…その後、改善されることなく…)

実際には、働かない…といいますか、スポイトで取得される色は「レイヤーマスク」を無視した色になってしまうのです。

下図のように、顔のまだ塗られていない部分の色を、スポイトで取得してみ ることにします。



見た目上、白い部分の色をス ポイトでクリックしたにも関わ らず… 結果は→のような色に…。

色をス 関わ ・ ・ ・ ・ ・

▼レイヤー

デフォルト

下の色を拾う

鎮画

レイヤーマスク無効 レイヤーマスク削除 レイヤーマスク適用

選択範囲にレイヤーマスクを読み込む...

□ □ 透明度日ック

▼カラ・

G 💽 B 💽

画面上で見ると、「白」が取得されるべきところなのですが…。 実際に取得された色は、上右図のように濃い黄色になります。 つまり、「レイヤーマスク」が存在しない時の背景部分の色なのですね。 それほど、スポイト機能は使わないという場合は、色を取得したい時には、 そのたび毎に背景レイヤーを非表示にすれば、問題ないのですが…面倒です しね…(^^;)

まぁ…その辺りの問題も含めて…出来ればマスクを終えた時点で、次にあげる「レイヤーマスク適用」しておく方が無難だと思われます。

8.「レイヤーマスク適用」します。

レイヤーパレット上で「レイヤーマスク」の上辺りを右クリックすると (RGB 画像、マスク画像のどちらを選択していても構いません。) 3-11 図のような 小ウィンドウが出ます。

ここから、「レイヤーマスク適用」をおこないます。 といっても、面倒なことは何もなくて、一番下の「レイヤーマスクの適用」を 選んでクリックするだけです。 ※レイヤーマスク適用以外の処理

- 無視

ー番上の「選択範囲にレイヤーマスクを読み 込む」は現在のレイヤーマスクの状態を選 択範囲に指定します。

- 「レイヤーマスク無交か」は一時的にレイヤー マスクのない状能に
- 「レイヤーマスク削除」はレイヤーマスク自体 を削除してマスクをなかった事にします。



 \boxtimes

55

A 100%

8

2

8

3-11

7

 \bowtie

•

適用すると、マスクした部分が透明状態になったレイヤーが出来上がります。 3-12 図がレイヤーパレット適用後のレイヤーの状態です。

レイヤーマスクはなくなって、マスクされていた部分(黒く塗られていた部分が透明の状態になっています。

これが、最初に書いた(覚えてないかもしれませんが)最終結果です。

つまり、通常のレイヤーで「消しゴム」を使って、不要な部分を消したのと同じ状態になるわけです。

こうなると、マスクがない状態には戻せません。

なので、「レイヤーマスク適用」の前には、最終的にマスク部分にはみ出しや塗り 残しがないかを確認してから、おこなって下さい。

また、容量などに余裕があれば、適用前の状態のファイルを別名保存(「背景用」 とか名前をつけて…)しておくと、後で修正が可能ですので、安心して「レイヤーマ スク適用」出来ます。

これで、一応レイヤーマスクを使った切り抜き(というのか?)の出来上がりです。

※ デジタル水彩と同時に使う時には注意!

とここまで書いておいて、最後になんなのですが…「乾燥」前のデジタル水彩に、 レイヤーマスクを使う場合は、注意が必要です。

「レイヤーマスク」自体は作成出来ますし、「レイヤーマスク適用」をするまでは、 デジタル水彩の状態を保持したまま(乾燥されない状態のまま)、マスクをかける ことは出来ます。

3-14 図 (左下図)は、デジタル水彩で塗った「乾燥」前のレイヤーに対して、レイヤーマスクを作ったところです。

(レイヤーマスク作成前の 3-13 図では、人物にかかる部分の一部は、最初から塗っ ていない状態ですので白くなってますが、こういった状態でも「レイヤーマスク作成」 は可能です。作成されたマスクは「全て白」の状態になります。)

右のレイヤーパレットでは「レイヤー1」になっ ているレイヤーがデジタル水彩で塗った乾燥前 のレイヤーです。レイヤーマスクを作成して、マ スクしたい部分を塗りつぶすと、通常のブラシ や塗りつぶし画像と同様にきちんとマスクされ た状態で表示されているように見られます。 (3-14 図を見ていただけば分かるとおり) このままの状態であれば、背景画像は乾燥さ れないデジタル水彩のままで、キャンバスに人 物部分を塗り進めても、問題なく表示されます



(もちろん当然のことながら、スポイトはダメですが)。

ところが、このレイヤーマスクに対して、「レイヤーマスク適用」をおこなうと、元の状態(3-13 図の状態)に戻ってしまうのです。

これは、デジタル水彩が通常の「透明度情報」とは別の部分に描画されているからなのですが…これでは、せっかくレイヤーマスクを作った意味がありません。





3-13



デジタル水彩使用時は、「レイヤーマスク適用」前(あるいはレイヤーマスク作成前)に「デジタル水 彩を乾燥する」で「乾燥」させる必要があります。

「乾燥」させた後は、通常のレイヤーと同様に、「レイヤーマスク適用」でマスクされた部分が「透明」 になります。

4.次回へ続く…

そんなこんなの「レイヤーマスク」…最終的に「消しゴム」と同じ扱いなら、最初から「消し ゴム」で消したら?と思われるかもしれませんけど…消しゴムだと消しすぎたりした時の修正 が大変ですよね。

その点「レイヤーマスク」を活用すれば、「白」と「黒」だけで何度でも修正出来るので、お 手軽です。

もちろん、もう1枚別レイヤーを作る…事でも同じようなことが可能ですが、せっかくの機能ですので、使ってみてはいかがでしょうか。

以上、「レイヤーマスク作成」を使って、一から「マスク」を作成する手順でした。

次は「透明度からレイヤーマスク作成」を、各パーツ毎の塗りに利用する方法です。 本当はこのまま続けようかと思ったのですが、使用するブラシが Painter 11 限定な事と、 データが大きくなってきたので、前後編に分けることにしました…(__)

次回の作業では「Painter 11」新設の「マーカー」系のブラシに利用してみます。 「Painter X」以前をご利用の方には、マーカー系のブラシって何?という感じですが(Xま での「マーカー」とは違う新しいブラシです…)「透明度からレイヤーマスク作成」の機能自 体は、一般のブラシにも使えますので、ご興味があれば、後編(?)もご覧下さい。

次回へ…つづく

※予告 ←次回1仕上がり画1像 えっ、今回と背景が違う? まぁ…そんな感じで…(笑)

> Copyright © Charako House All Rights Reserved. Site Name : Charako House / Master : Charako Address : http://www1.plala.or.jp/chara/ Mail Address : mail@charako.cside21.com