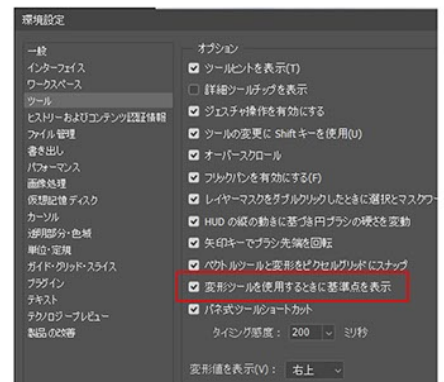


* 1つ上のマスク調整

部分調整する場合、選択範囲を作成してトーンカーブなどの調整レイヤーにマスクを作成すると思います。選択範囲を作成する方法やマスクを調整する方法は無数にあります。そこで今回は一般的な選択範囲よりも1つ上のレベルの選択範囲、そしてマスク調整をご紹介します。少し難しいレタッチですのでじっくりとご紹介していきます。

①「砂浜と少年.jpg」画像をPhotoshopで開きます。まず部分調整する前に傾きが気になりますのでトリミングします。ここで1つテクニックがあります。画面上の **編集(E)** から「環境設定」の隣に表示される「ツール」をクリックします。環境設定画面が表示されましたら ☒ 変形ツールを使用するときに基準点を表示 にチェックを入れます。これで「OK」をクリックします。



②何も変わっていませんがこのまま画面左側の **Ct** 切り抜きツールをクリックします。では画像をクリックすると画像中央に基準点  が表示されます。この基準点を少年のおでこぐらいにドラッグします。(好みの位置で大丈夫です) 次に画像をドラッグして基準点が分割構図の交わる点に配置しました。ではこの状態で画像を調整してみます。



③普通にドラッグすると配置した点から基準点が動いてしまいます。しかし「Alt」を押しながらドラッグするとどのような形でも分割構図の交わる点に配置されます。今回は3対2の比率で調整しますので画像の上を右クリックして表示される項目から **2:3 (4:6)** をクリックします。



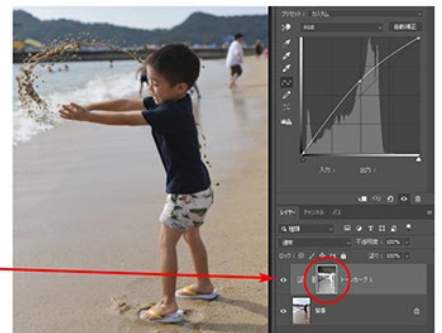
④では「Alt」押しながらトリミング範囲を広げて、調整ポイント  からカーソルを離して回転させます調整する事ができましたら画面上の「塗り」を今回は「コンテンツに応じた塗りつぶし」にしました。



⑤ **× ○** **○**でトリミングを確定する事ができましたら、次に画像が暗いので明るく調整します。今回は特にシャドウ部分を調整します。そこでスムーズにそして滑らかにシャドウ部分を選択出来る「チャンネル選択」をご紹介します。キーボードの「Ctrl」「Alt」と「2」を押します。すると画像の明るい部分に選択範囲を作成する事ができます。



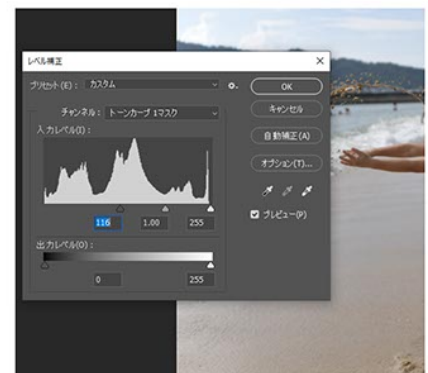
⑥では今回は暗い部分なので **選択範囲(S)** から「選択範囲を反転」をクリックします。これでシャドウ部分の範囲を作成する事ができました。では **調整レイヤーを新規作成** から「トーンカーブ」をクリックして明るくします。すると「シャドウ部分中心のマスク」を作成する事ができました。



⑦このチャンネル選択はレイヤーパネル隣の **チャンネル** をクリックして表示される「RGB」を「Ctrl」を押しながらクリックすると同じ選択範囲を作成する事ができます。「RGB」は明るさの情報、「レッド」は赤の情報と言ったように、チャンネルの情報を選択範囲にする事ができます。そのショートカットが「RGB」の場合「Ctrl」「Alt」と「2」になります。ちなみにレッドは「3」グリーンは「4」ブルーは「5」になります。



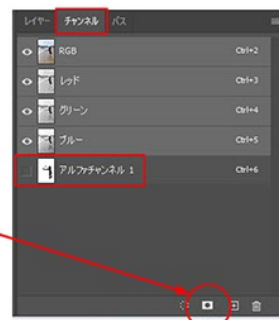
⑧では **レイヤー(L)** に戻ります。シャドウ中心にマスクは作成されていますが、明るくしたくない部分も選択されています。こういった場合はマスクをクリックして「レベル補正」で調整します。「Ctrl」と「L」を押すとレベル補正が立ち上がります。これは画像の明るさを調整するレベル補正ではなく、マスクを調整するレベル補正になります。ではレベル補正の調整画面の黒▲を中央までドラッグします。「OK」でレベル補正を閉じるとより暗いシャドウ部分にだけトーンカーブの効果があるように調整する事ができました。



⑨これでシャドウ部分を調整することができました。では次に少年に光が当たった明るい部分だけを選択する方法をご紹介します。ここでは「アルファチャンネル」を使います。ではまず画面左側  (オブジェクト選択ツール) をクリックして背景レイヤーをクリックします。少年がピンク色になりましたらクリックして選択範囲を作成します。次についでに砂も選択しますので「Shift」を押しながら砂もピンク色でクリックします。これで被写体である少年と砂に選択範囲ができました。



⑩では次に選択した部分から明るい部分だけを抽出します。まず先程の  をクリックしてチャンネルパネルを表示させます。次に下の  (選択範囲をチャンネルとして保存) をクリックします。するとチャンネルに「アルファチャンネル」が追加されました。マスクみたいなマークです。



⑪では次に選択範囲が残ったままでいいので明るい部分を選択します。これは先程のチャンネル選択でいいので「Ctrl」「Alt」と「2」を押します。すると画像の明るい部分の選択範囲を作成することができました。ではこの状態で「アルファチャンネル」を「Ctrl」「Alt」「Shift」を押しながらクリックします。するとアルファチャンネルをクリックするカーソルが指先と×のついた四角になります。これは共有部分を示しています。これで少年のハイライト部分だけの選択範囲を作成できました。トーンカーブを立ち上げて明るく調整します。



⑫この指先と四角のマークの一覧です。

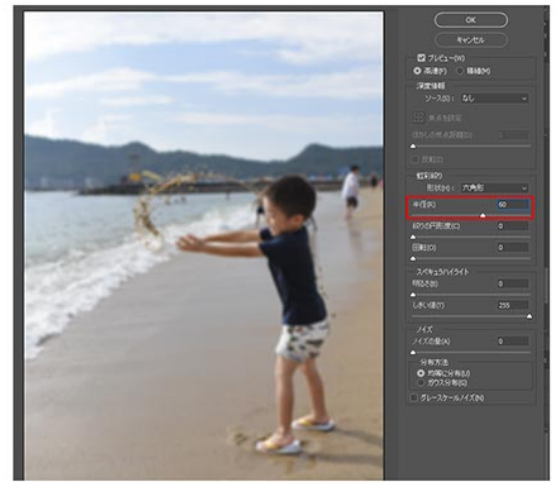
-  「Ctrl」・・・選択範囲を作成
-  「Ctrl」「Alt」・・・現在の選択範囲から削除
-  「Ctrl」「Shift」・・・現在の選択範囲に追加
-  「Ctrl」「Alt」「Shift」・・・共有部分だけ表示



⑬では選択範囲をぼかしておきますのでマスクをクリックしてマスクパネルの「ぼかし」を「5px」ほど調整しておきます。それでは最後に背景をもう少しぼかしてこの画像は終了します。背景ぼかしではこのままぼかしてしまうと人物の周辺からぼけた人物が表示されてしまいます。



⑭そこで「ぼかし(レンズ)」を使います。まず「Ctrl」「Alt」「Shift」と「E」でおまとめレイヤーを作成します。では早速画面上の **フィルター(F)** から「ぼかし」の隣「ぼかし(レンズ)」をクリックします。調整画面が表示されましたら画面右側の項目から「半径」を「60」まで今回は多めに調整します。すると人物までボケてしまいました。



⑮ではここで画面右側の「ソース」「なし」をクリックします。するとマスクなどの中に「アルファチャンネル」が表示されていますこれは先程設定したものでクリックすると人物がマスクされて背景だけボケるように調整する事が出来ました。今回は多めに調整しますが通常は「30」ほどで十分です。他にも色々調整出来ますが今回はこれで「OK」をクリックします。



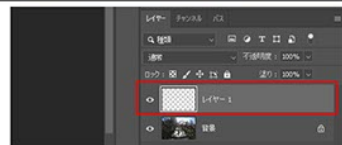
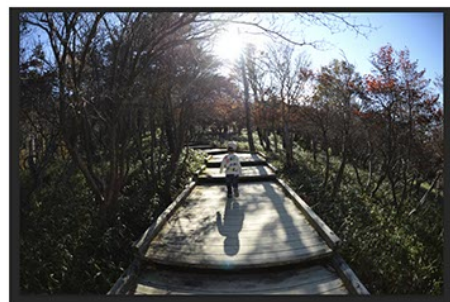
⑯では背景だけがボケましたがどうしても違和感になります。そこで描画モードを「スクリーン」に変更します。するとボケというよりハイキーなソフトなイメージになります。では最後に明るすぎますので「Alt」を押しながら  (マスクを追加) をクリックして  ブラシツール()で明るすぎる部分を調整します。この時画面上の「不透明度」は「15%」ほどで調整して完成です。



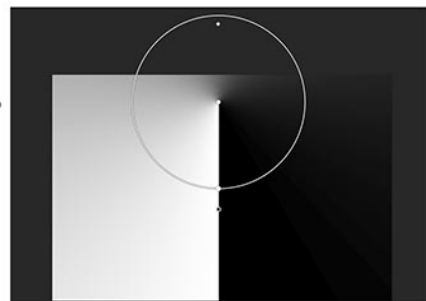
* 色光芒

光芒・斜光を作るには「グラデーションツール」を使うのが一般的になってきました。少し前まで白い点を作って「ぼかし(放射状)」や「パスぼかし」などで調整してきましたがかなり簡単に作成出来るようになりました。しかしこのグラデーションですが描画モードを「ハードライト」にしたり、「ブレンド条件」を使ったり、「色ブラシ」を使うともっと良くなることがわかりました。白だけの光芒ではない「色光芒」の調整方法をご紹介します。

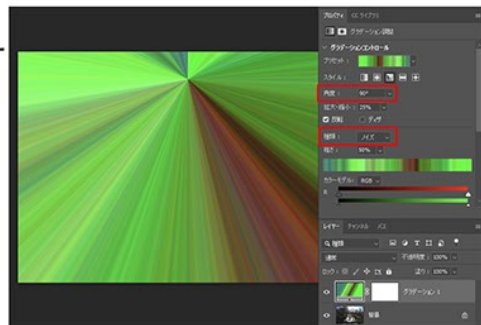
①今回は奈良県と三重県の境にある大台ヶ原の木道の画像を使います。「逆光の木道.jpg」をPhotoshopで開きます。少しは光芒が入っていますが今回はもう少し強調します。では  (新規レイヤーを作成) をクリックして透明レイヤーを作成します。背景レイヤーのみの場合は必要ありませんがマスクがある場合は必要になりますので注意です。



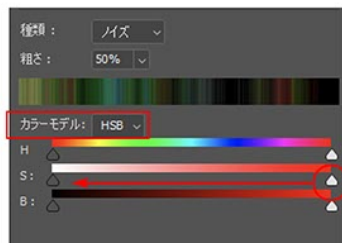
②では画面左側の  グラデーションツールをクリックします。次に画面上の  (円錐形グラデーション) をクリックします。描画色/背景色は何色でも問題ありません。では太陽から外側にドラッグしてグラデーションを作成します。



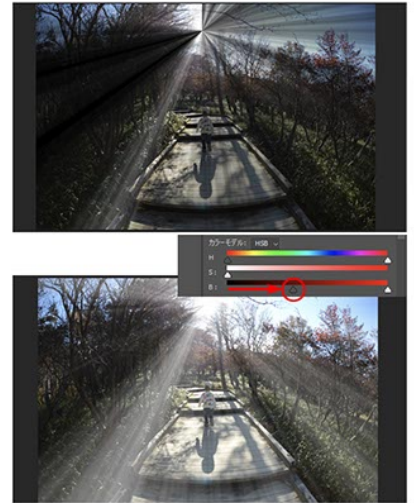
③次に画面右側にグラデーションパネルが表示されているのでまずは円錐形の境目が気になります。  角度: 90° を設定します。すると境目が上を向きます。次に種類の「ベタ塗り」を「ノイズ」に変更  種類: ノイズ を変更します。すると適当な色で斜光が表示されます。



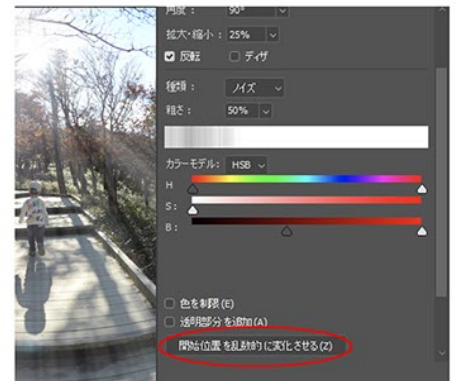
④次にカラーモデル「RGB」を「HSB」に変更します。  カラーモデル: HSB を変更します。するとまた違う斜光になりました。では表示された「H」「S」「B」の「S」彩度を下げますので白三角を左側までドラッグします。色を残す方法もありますが今回は後で色を足す方法を使います。



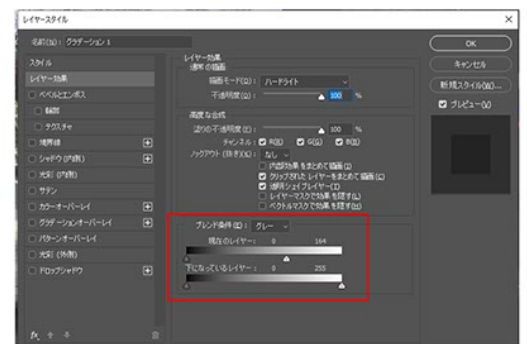
⑤では白黒の斜光になりましたので一度画像と合わせて見ます。レイヤーパネルの描画モードを「通常」から「ハードライト」に変更します。するとグラデーションの暗い部分まで表示されてしまいました。今回の画像は「スクリーン」でも問題ありませんが画像によって明るくなりすぎる場合がありますので「ハードライト」の方がおすすめです。では黒い斜光はパネル「HSB」の「B」の黒三角を中央まで調整します。これで白色だけに調整することができました。



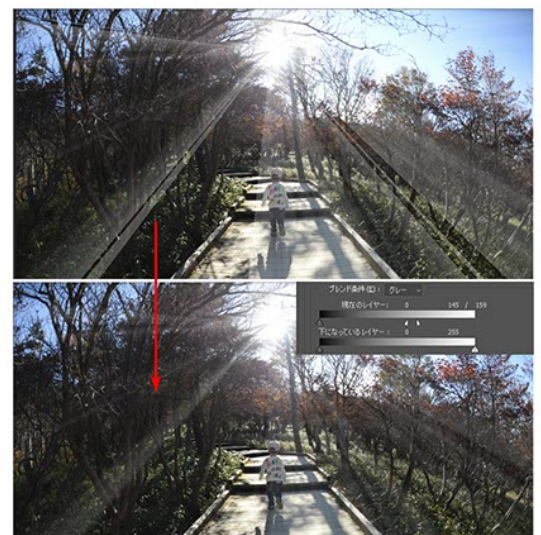
⑥では次にグラデーションパネルを少し下にスクロールすると「開始位置を乱数的に変化させる」ボタンがありますのでクリックすると斜光が変化していきます。好みの斜光になるまでクリックしますが行き過ぎた場合は「Ctrl」と「Z」で戻ることが出来ます。しかしなかなか決まらない場合もあります。そういった場合はブレンド条件を使います。



⑦ではレイヤーパネルのグラデーションレイヤーの右側をダブルクリックします。レイヤースタイル画面が表示されますので「現在のレイヤー」を調整します。「下になっているレイヤー」は斜光の下にある画像を出す機能なので今回は使いません。では「現在のレイヤー」の白△を左側にドラッグします。すると斜光が鋭く細くなっていきます。

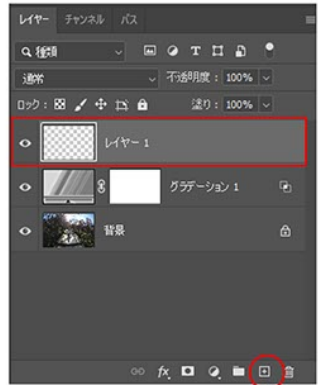


⑧では次に「Alt」を押しながら更に白△を左側に調整します。すると鋭く細い斜光が滑らかになります。どうしても「開始位置を乱数的に変化させる」では太い斜光しか表現出来ない場合があります。木漏れ日など細い斜光を表現する場合はおすすめです。調整出来たら「OK」をクリックします。

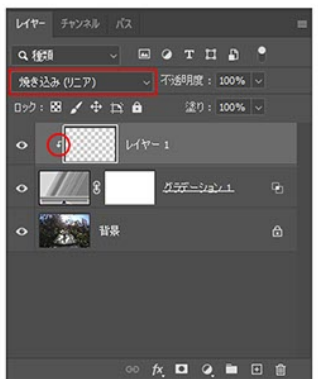


⑨これで光芒は完成ですが真っ白の光芒です。夕日の逆光なので少し色を調整したいと思います。しかしこういった場合「オレンジ」なのか「黄色」なのか色を決めるのが難しい時があり、いざ調整すると一色で単調な光芒になる事があります。

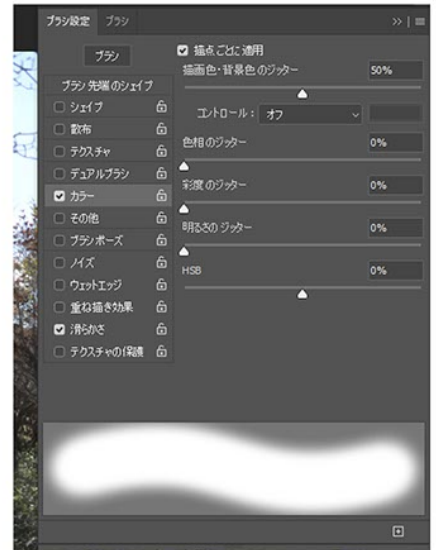
そこで今回は「色ブラシ」を使ってみます。まず  (新規レイヤーを作成)で透明レイヤーを作成します。



⑩次に描画モードを「通常」から「焼き込み(リニア)」に変更します。ベタ塗りやグラデーションでも白いものに色を乗せる場合少し暗くなりますが「焼き込み(リニア)」がおすすめです。次に今回は光芒にだけ色を乗せる必要がありますので、透明レイヤーとグラデーションレイヤーの境目を「Alt」を押しながらクリックしてクリッピングマスクを作成しておきます。



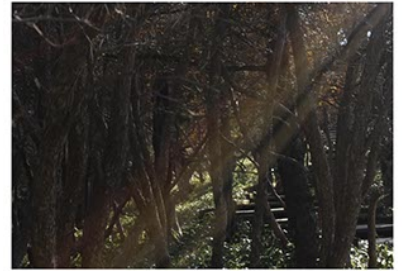
⑪では  ブラシツールをクリックして画面上の  (ブラシ設定パネルを表示)をクリックします。すると画面右側に表示されます。ではブラシ設定パネルの項目から  カラー をクリックします。(この時チェックの四角ではなくカラーの文字をクリックしてください。チェックだけでは画面が変わりません。)では表示される項目から「描画色・背景色のジッター」を「50%」まで調整します。他のジッターは動かす必要はありません。



⑫それではこの状態で画面左下の「描画色」 をクリックしてカラーピッカーを表示させます。今回は「焼き込み(リニア)」で合わせていますので「黄色」は黄色でも上の中央の薄い黄色をクリックして選びます。次に1色では意味がありませんので「背景色」を  をダブルクリックして表示されるカラーピッカーから中央上の薄い赤色(ピンク)をクリックします。「OK」でカラーピッカーを閉じます。



⑬描画色を黄色、背景色を赤色に調整する事により黄色から赤色の間である「オレンジ色」も同時に描く事ができます。それでは画面上の「不透明度」を「5%」まで落とします。では光芒をドラッグします。すると赤色、オレンジ色、黄色の混じった色で光芒を表現する事ができます。



⑭どうしても色をつけると単調になりますので「色ブラシ」はとてもおすすぬ調整方法です。これで斜光調整に「ハードライト」「ブレンド条件」「色ブラシ」を追加した光芒テクニックを終了いたしました



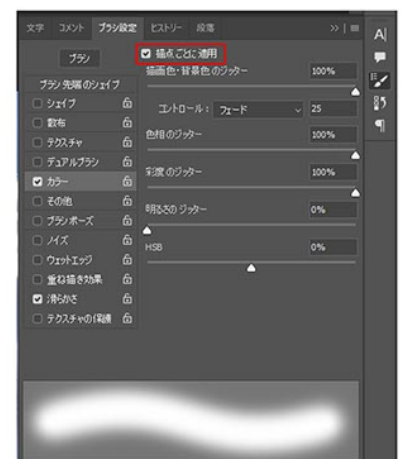
* 色ブラシを使ったインパクトのある画像

光芒に色をつける為にご紹介した「色ブラシ」ですが描画色/背景色だけではなくいろんな色を出すことも出来ます。写真を選ぶテクニックではありますが、おもしろテクニックの1つなので最後にご紹介します。インパクトのある画像を作成したい方に特におすすめのテクニックです。まずは簡単な「彩雲」を表現してみます。

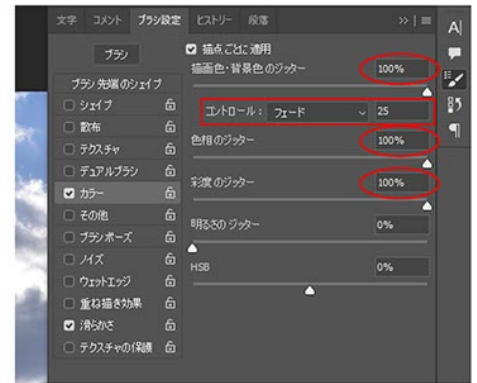
①では積雪の北海道の画像を開きます。太陽が雲で隠れて輝いている画像です。では早速たくさん色を表現してみます。📄 (新規レイヤーを作成) をクリックして透明レイヤーを作成します。



②次に通常の○ブラシでいいので画面上の🖌️ (ブラシ設定パネルを表示) をクリックします。先程同様画面右側にブラシ設定のパネルが表示されますので ☒ カラー をクリックします。この時もチェックマークではなく「カラー」の文字をクリックしてください。それではカラーの設定が表示されましたら上から順番に調整します。まず ☒ 描点ごとに適用 のチェックを入っている事を確認してください。



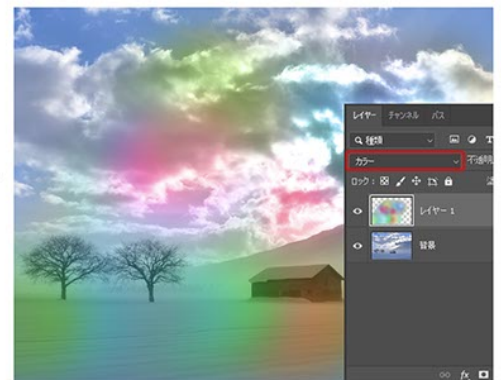
③では「描画色・背景色のジッター」を「100%」にします。次に「コントロール」を「フェード」「25」にします。その次に「色相のジッター」を「100%」に設定して更に「彩度のジッター」も「100%」にします。明るさのジッターは「0%」、HSBも「0%」にします。これで設定は完成です。できましたら早速塗っていきますが画面左下の描画色/背景色の設定も必要です。



④では描画色をクリックしてカラーピッカーが表示されましたら「薄い青」を選びます。青色に中央の上の方をクリックします。「OK」で閉じましたら、続いて背景色もクリックして「薄い赤」をクリックします。これで描画色/背景色の設定は完了です。



⑤ではこの状態で空の輝きがある部分をクリックするのではなくドラッグします。するとドラッグすればするほどいろんな色が表示されていきます。ざっとでいいので色を置くことができましたら、「描画モード」を「通常」から「カラー」に変更します。すると少し画像に馴染みました。しかし色がキツすぎです。

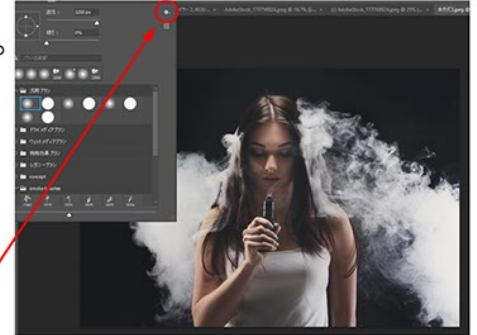


⑥では「Alt」を押しながら  (マスクを追加) をクリックします。黒いマスクが出来ましたら画面上の  (ブラシプリセット) をクリックして「汎用ブラシ」から違う○ブラシをクリックします。あとは「不透明度」を「15%」ほどで雲輝き部分を調整します。これで「彩雲」の完成です。色の少ない画像におすすめです。

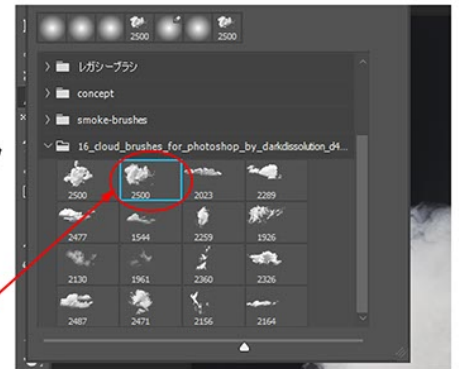


それでは冒頭でご紹介したようにこの色ブラシは画像を選びます。今回のように風景写真に使う場合は彩雲や滝の虹くらいしか使えませんが、この色ブラシを思いっきり使う方法もあります。

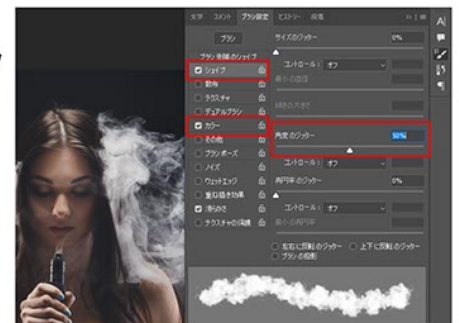
⑦では最後に使う画像は「水タバコ.jpg」の画像を使います。では今回は○ブラシではなく「雲ブラシ」を使いますので  ブラシツールをクリックしている状態で画面上の  ブラシプリセットをクリックします。次に表示される画面の  歯車マークをクリックします。



⑧では表示される項目から「ブラシを読み込む」をクリックします。次に今回のサンプル画像に搭載されている「雲ブラシ」(16_cloud_brushes_for_photoshop~)をクリックします。クリックするだけで簡単にブラシの一覧に登録されます。ではブラシプリセットの  16_cloud_brushes_for_p をクリックして今回は2つ目のブラシをクリックしました。



⑨あとは先程と同じように  (ブラシ設定パネル)をクリックして  カラー を先程と同じように調整します。次にこの雲はドラッグすると同じ方向に作成されますので  シェイプ もクリックして「角度のジッター」も「50%」に設定しました。これで準備完了です。



⑩描画色/背景色は先程と同じで大丈夫です。それでは  (新規レイヤーを作成)をクリックして透明レイヤーを表示させます。次に画面上の  編集(E) から「塗りつぶし」をクリックして内容を「ブラック」にして「OK」をクリックします。画面が真っ黒になりましたらブラシでざっと塗ります。すると色の付いた雲がたくさん表示されます。



⑪あと描画モードを「通常」から今回は「焼き込み(リニア)」にしました。あとはマスクを作成して顔など色を載せたくないところを調整して完成です。少し暗めの画像におすすめです！これで全ての内容を終了します。

