DTP講座 第4回

やること

・レイヤー
・マスク
・レイヤースタイル

レイヤー

画像やオブジェクトを載せる透明なフィルムのようなもの

複数作成することで層のように保存・管理できる

また，レイヤーごとに様々な設定を行うこともできる

今回はレイヤーに行うことの出来る様々な設定についてやります

レイヤーの説明を分かりやすくするために配布したファイル内の素材→psd→layer_ex.psdを開いてください

レイヤー編集

レイヤーパネルについて見てみます

レイヤーパネル上でレイヤーを選択する(レイヤーパネル上で青くなる)ことを「レイヤーをアクティブにする」といいます

レイヤー編集

①表示/非表示を切り替えるボタン

②レイヤーのロックボタン ロックしたレイヤーはロックを解除するまで編集ができません

③レイヤーの不透明度/塗り設定

④描画モード設定(詳しくは次回)

⑤各種設定

⑤2つ以上のレイヤーをリンクする(リンクしたレイヤーは操作を共有する)

⑥レイヤー効果(レイヤースタイル)の適用(レイヤースタイルについては後述)

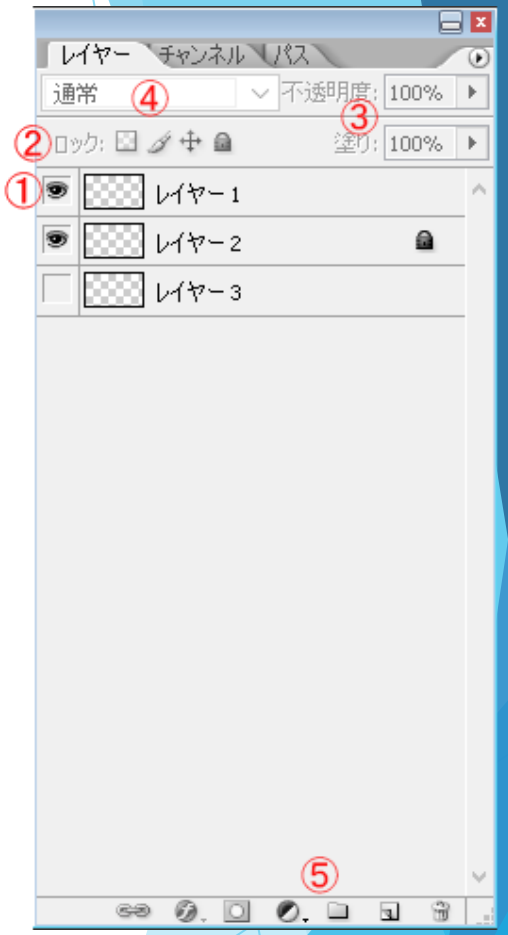
⑦マスクの適用

⑧調整レイヤーの作成(詳細は次回)

⑨グループ作成

⑩レイヤーの新規作成

⑪レイヤーの削除



レイヤー編集

その他の設定(全てレイヤーパネルでの操作)

レイヤーの複製：複製したいレイヤ―の上で右クリック→「レイヤーの複製」を選択 レイヤーを複製できる

レイヤーのグループ化：レイヤーを複数アクティブ(CtrlやShiftを活用)にした後，グループ作成ボタンを選択 レイヤーをグループにまとめることが出来る

レイヤーの結合：レイヤーを複数アクティブにした後，右クリック→レイヤーの結合を選択 複数のレイヤーを1つのレイヤーとしてまとめることが出来る

レイヤー編集

レイヤーを別のファイルにコピーする：新規ファイルを作成して，layer_ex.psdの中のMC_potatoレイヤーをカンバス上でドラッグして，先ほど作成したファイルのカンバスへ移動してみてください すると，新規作成したファイル内にMC_potatoレイヤーがコピーされます

※移動ツールでうまく動かせない人は，オプションバーの「レイヤーを自動選択」の欄にチェックを付けてください

レイヤー編集

レイヤーを変形する：レイヤーをアクティブにした状態でメニューバーの「編集」→「自動変形」を選択すると，変形ボックス(バウンティングボックス)が表示されます(バウンティングボックスの操作は前回の資料を参考に)

ちなみにレイヤー変形はレイヤーをアクティブにした状態でCtrl+Tでも出来ます(Ctrl+Tでの自由変形は大抵のグラフィックソフトで可能なので覚えておいてください)

レイヤー編集

レイヤーの整列：レイヤーを複数アクティブにして，メニューバーの「レイヤー」→「整列」以下の項目で行えます レイヤーをある方向を軸に整列できます

レイヤーの分布：レイヤーを複数アクティブにして，メニューバーの「レイヤー」→「分布」以下の項目で行えます レイヤーをある方向を軸に分布できます

レイヤーの回転：レイヤーをアクティブにして，メニューバーの「編集」→「変形」→「回転」などで行えます また，先ほどのバウンティングボックスでも回転は出来ます

レイヤーの反転：レイヤーをアクティブにして，メニューバーの「編集」→「変形」→「水平(垂直)方向に反転」で行えます

マスク

マスクとは，レイヤーの指定領域を隠すことの出来る機能です

削除と違い「隠す」なので，マスクを外すことで隠した部分を再表示出来るため，「可逆的な編集」を行うことができます(可逆的な編集の重要性については後述)

マスクには二つ種類があり，「レイヤーマスク」と「ベクトルマスク」が存在します

レイヤーマスク

レイヤーマスクは選択範囲から作成できるマスクです

前回解説した通り，選択範囲は強度を指定出来ます

なので，グラデーションのマスクを作成したい場合はレイヤーマスクを用います

まず，レイヤーをアクティブにして，選択範囲を作成します
作成後，レイヤーパネルの「マスク作成ボタン」を選択してください

すると，選択範囲外が非表示になります これがレイヤーマスクです

ベクトルマスク

ベクトルマスクはペンツールで描画したパスを用いて作成出来るマスクです

ベクトルマスクは，パスで作成するため再調整や細かい調整が容易に出来ます

まずレイヤーをアクティブにしてから，ペンツールでパスを適当に作成してください(右図のようにオプションバーで「パス」のアイコンを選択してから作成すること)

作成したら右クリック→「ベクトルマスクを作成」を選択してください

すると，パスで囲った領域外が非表示になります　これがベクトルマスクです

レイヤースタイル

ここからはレイヤースタイルについて説明していきます

レイヤースタイルとは，レイヤーに適用できる特殊効果のことを指します

レイヤースタイルはデフォルトで10種類用意されており，適用するだけでレイヤー上の画像に様々な効果を与えることが出来ます

レイヤースタイルはレイヤーをアクティブにして，「レイヤースタイル作成」ボタンを選択して，効果を指定すると適用できます(もしくはレイヤーパネル上でレイヤーをダブルクリック)

以降の説明を分かりやすくするため「baketsu_potato」以外のレイヤーを非表示にしてください

ドロップシャドウ

オブジェクトに影を付ける効果です

不透明度：影の不透明度を設定

角度：影ができる方向を設定

距離：レイヤーとの距離を設定

スプレッド：割合が大きいほど影のエッジがはっきりとする

サイズ：割合が大きいほど影が拡散

輪郭：影の輪郭の形を設定

ノイズ：影に乗せるノイズ量を設定

シャドウ(内側)

影をオブジェクトの内側に付ける効果です

設定はドロップシャドウとほぼ同じ

チョーク：スプレッド同じ

光彩(外側) ,光彩(内側)

オブジェクトに輝くような光彩を外側に付ける効果です

光彩色は，「構造」の一番下のカラーボックスをクリックして設定できます 色をグラデーションにすることも可能です

テクニック：光彩の形についての2種類の設定

範囲：光彩の範囲設定

適用度：グラデーションを設定してる場合のグラデーションの開始位置設定

光彩(内側)は光彩を内側に設定するもので，設定はほぼ同じです

ベベルとエンボス

オブジェクトを立体的にできる効果です わかりやすくするために「素材」→「png」→「Words.png」を開き，表示されたレイヤーに適用してください

スタイル：ベベル及びエンボスの種類設定

テクニック：立体的にしたときにエッジの形設定

深さ：ハイライトとシャドウのコントラスト設定

方向：上に押し上げるか下に凹ませるかの設定

サイズ：立体の高さ設定

ソフト：立体の角をぼかすことによる丸み設定

ベベルとエンボス

角度：立体の光源の方向設定(X,Y軸)

高度：立体の光源の方向設定(Z軸)

光沢輪郭：オブジェクトの陰影の形設定

ハイライト，シャドウの不透明度：それぞれの不透明度設定

輪郭：ベベル及びエンボスを設定したレイヤーの輪郭設定

テクスチャ：ベベル及びエンボスを設定したレイヤーに載せるテクスチャの設定

サテン

艶や光沢感を適用する効果です

またわかりやすくするために，描画モードを「通常」，その横のカラー設定を白にしてください

角度：光の方向設定

距離：光の距離設定

輪郭：光の輪郭設定

カラー・グラデーション・パターンオーバーレイ

指定した色，グラデーション，パターンをオブジェクトの上に乗せる効果です

不透明度：色，グラデーション，パターンの不透明度設定

スタイル(グラデーション)：グラデーションの形設定

比率(グラデーション,パターン)：乗せるパターンなど大きさの比率設定

境界線

レイヤー上のオブジェクトに境界線を付ける効果です

サイズ：境界線のサイズ設定

位置：境界線の位置を3種類設定

不透明度：境界線の不透明度設定

塗りつぶしタイプ：境界線の塗りつぶしの設定

スケール(グラデーション,パターン)：グラデーションやパターンの大きさ設定

レイヤースタイルのコピー

レイヤースタイルは違うレイヤーにコピーすることが出来ます

まず「layer_ex.psd」に戻り，適当なレイヤーにレイヤースタイルを何でもいいので適用してください

そしたらレイヤースタイルを適用したレイヤーを右クリック→「レイヤースタイルをコピー」を選択します

そして，他のレイヤーを右クリック→「レイヤースタイルをペースト」を選択します

すると，レイヤースタイルをコピーすることが出来ました

可逆的編集

Photoshopで編集しているときに，いろいろ編集した後に前の状態に戻したい，というときがあります

通常は「Ctrl+Alt+z」やヒストリーで戻ることが出来ます

しかし，戻りたい状態へ戻り切れなかった場合どうすればよいでしょうか ヒストリーは作業工程をすべて保存はしないため，編集が進むと初期状態に戻れないことがあります

こうなると以前の状態に戻すことは難しくなります

このようなことを避けるために「可逆的編集」を心がけましょう

レイヤー結合・レイヤーの一部分削除などで特に気を付けて下さい

可逆的編集

Photoshopの場合，可逆的な編集をするには「マスク」「レイヤーの複製」などを活用する必要があります

マスクはレイヤーを隠すものですが，オンオフが簡単に出来るため，選択範囲内を削除するよりもマスクを用いた方が後から簡単に修正が出来ます

レイヤーの複製は，編集状況を別に保存しておくときに用いると便利です 複製したレイヤーを非表示にしておけば，後に編集状況を戻したい時に複製したレイヤーを表示すれば簡単に戻ることが出来ます

課題

「素材」→「png」→「課題目標.png」を見てください

今回学んだことを用い，Layer_ex.psdを編集してこれを作成してください

その時，「可逆的編集」を意識してください