



**ADOBE® PHOTOSHOP®
LIGHTROOM® 2**
HANDBOOK



プロフォトグラファーの道具としてさらに進化した

フォトグラファー 湯浅立志

プロフォトグラファーにとって大量のデジタル画像をハンドリングするのはいまや日常茶飯事。Adobe Photoshop Lightroomはそのような実情を踏まえて、大量の写真の整理、現像、公開を効率的に行なえるツールとして登場した。最新のバージョン2ではプロの道具としてさらに磨きがかかっているというが、フォトグラファーの視点からLightroom 2の実力を検証してみた。

プロフォトグラファーがデジタルカメラを仕事で使うようになって、どのくらい経つのだろうか？すでにフィルムには何年も触れていないというプロも多いだろう。

時が経つとともにデジタルフォトに対するニーズは、ここ数年で大きく変化してきている。最初はもの珍しさやフォトグラファーが不慣れなこともあって、一つの仕事に多くの時間がかけられていたが、いまや大量の写真の効率的な処理、高品質な納品データ作成、納品後のデータ整理は当たり前。数年前とは比較にならないほどのスピードと仕事量を求められるようになった。

デジタルカメラを使うようになってからのシャッター数の増加は、フォトグラファーなら誰もが思い当たるはずだ。

そんな中、2007年3月にPhotoshop Lightroom 1.0 (以下LR1)が発売になった。ライブラリやカタログなど、耳慣れない用語に最初は戸惑ったものだが、写真のワンストップソリューションと言えるくらいの多機能さ、検索能力、整理のしやすさに多くのフォトグラファーが魅了された。ベータ版のテストを一般ユーザーにも開放し、実際に使った人からの要望をすぐにフィードバックする姿勢に、Adobeのこのソフトにかける意気込みを感じたものだった。

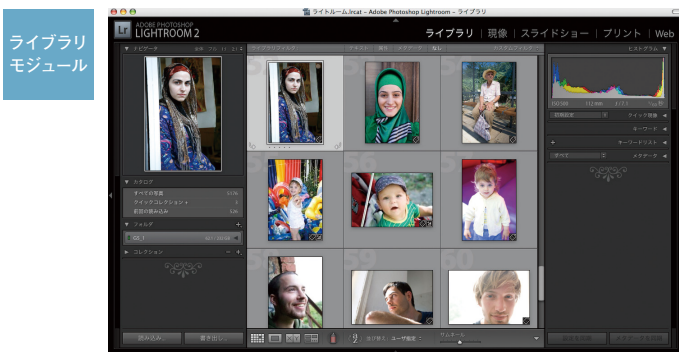
そのLR1を使っていて、「あともうちょっと…」という点を改良したのが、2008年9月発売のLightroom 2 (以下LR2)だ。発売前のベータ版をもとに、機能や使い勝手を検証してみた。

まず、読み込み。デジタルカメラからメモリーカードを取り出したら、あとはLR2におまかせ。読み込みと同時にデータのバックアップも取れるし、コピー後はカードのアンマウントも自動だ。後々便利に使えるので、LR2に読み込む時にはキーワードを入れておこう。

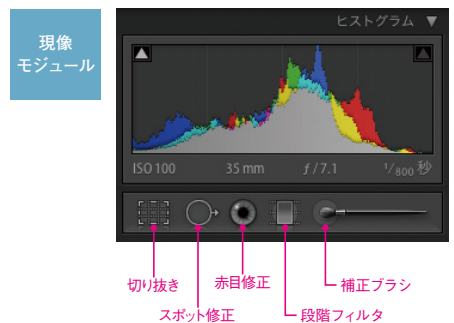
そして検索。「検索能力が素晴らしい」との宣伝文句は色々なソフトでよく聞かれるが、検索のためのキーワードは自分で入力しないと行かない。この面倒な作業がLR2では飛躍的に改善された。キーワードを入れる作業でさえも楽しめる。

新たな機能の補正ブラシも素晴らしい。このブラシはまさに暗室でのプリント作業を思い出させる。明るい暗室であるLightroomは、補正ブラシの搭載でそ

改善されたインターフェース



ライブラリモジュールのインターフェースはより直感的で分かりやすくなった。左パネルにあった「検索」「メタデータブラウザ」が「ライブラリフィルタ」として画面上部に移動したほか、「キーワードタグ」が右パネルに移動して「キーワードリスト」に改められた。



現像モジュールでは、ヒストグラムの下に「切り抜き」「スポット修正」「赤目修正」等のツールが並ぶようになった。さらにその横には、新たに搭載された「段階フィルタ」「補正ブラシ」も並んでいる。

Photoshop Lightroom 2



Adobe Photoshop
Lightroom 2

の名に恥じないものになった。LR1で部分的に明るく、または暗くしたい時、最後はPhotoshopでの作業がつきものだった。だったら最初からPhotoshopでやるというフォトグラファーも多かったはずだ。LR2の自動マスクを使ったブラシは、本家Photoshopのその上に行く。LR2を使った後は、「何でPhotoshopにはこの機能が無いのか?」と今までとは逆に思うはずだ。

最後に出力。一つの写真から、ウェブ用、クライアント確認用、印刷用といくつものバリエーションを要求されるのが昨今だが、それぞれのプリセットを作っておけば後はワンタッチ。各メディアに合わせてシャープネスも変えられるし、作業は同時進行も可能。

ここまで多機能なのに、Lightroom最大の特徴である「すべての画像は非破壊編集」という点は変わらない。どんなにじっくり回そうが、いつでも元に戻せる。だからこそ気軽にアグレッシブに写真を楽しめる。

もはや、撮影したすべての写真はLR2に任せておけばいいのだ。「もうPhotoshopは使わなくていいのか?」と誰もが思うだろう。撮影だけをしている多くのフォトグラファーにとっては「YES」。ただし、高度な合成を駆使する人にとってはこれからも「NO」である。

と言うよりも、LR2とPhotoshop CS3は同時に使うことによって、より便利なシステムができあがる。両者を連携して使っていると、パソコンのOSをまったく意識

することなく、写真の閲覧から編集、ファイル管理までをシームレスに行なうことができるのだ。

さあ、ハードディスクの中にたまっている写真をLR2に読み込ませよう。すべてはそこから始まる。仕事の写真もそうだが、ロケ先の海岸、空、出会った人たち…そんな写真もあるはずだ。堅苦しく考える必要はない。打ち上げの飲み会でも良い。何年分もの写真を振り返った時、自分が「写真が好き」だったことを改めて認識できるはずだ。そこから気に入った写真だけ集めて、ウェブにアップしたっていい。ミニ写真集を作ったっていいじゃないか。

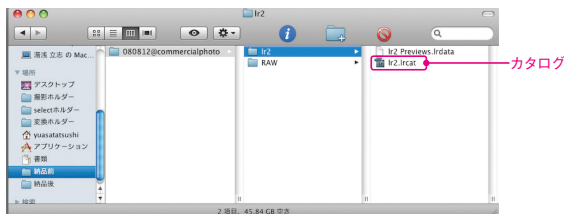
そんな夢を見られるようになったら、あなたはもうLR2の虜になっているはずだ。

仕事向きのカタログを作ろう

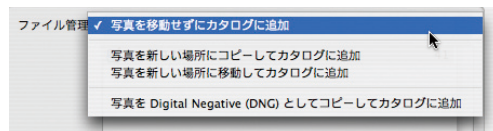
Lightroomでは、「カタログ」と呼ばれるデータベースに画像を読み込んでファイルを管理する仕様になっている。LR1が発売された時、読み込みやカタログになじめないというフォトグラファーが数多くいたし、筆者自身もこの仕様は雑誌や広告の仕事には向かないと思っていた。しかし、無理に一つのカatalogにまとめる必要はない。そう考えるだけでずごく気が楽になるはずだ。

ファイル管理の方法としては、仕事ごと、日付ごとにフォルダ分けをしている人がほとんどだと思うが、そのフォルダの中にカタログを作ってしまうやり方を提案したい。その際、読み込む画像は「写真を移動せずにカタログに追加」でいい。カタログは同じフォルダ内の元データを見ているだけだから、読み込み時のスピードも速い。

仕事が終わったらその日付などのフォルダごと、保管しておく。将来的にその画像が必要になった時はLR2でそのカタログを読み出せばいいわけだ。フォルダ内には元画像とカタログが入っているので、リンクが切れることもない。



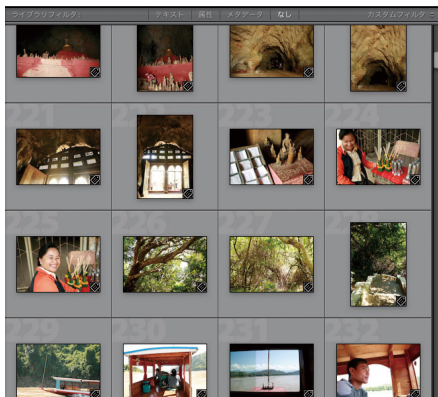
仕事ごと、日付ごとにフォルダを作ってファイルを管理している場合には、その中にLightroomのカタログを作ってしまうと、Lightroomへの移行が簡単になる。



写真の読み込み時に「写真を移動せずにカタログに追加」を選ぶと、読み込み時のスピードも速いし、写真のある場所も変わらないのでファイル管理も楽になる。

写真の整理・管理

ライブラリフィルタ

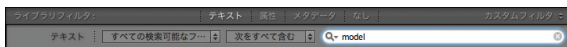


Lightroom 2 のライブラリモジュール

テキストや撮影日時、メタデータなどの検索機能が、「ライブラリフィルタ」として作業エリアの上部に集約された。LR1が出た時に「データベースソフトか」と言われたのは、この強力な検索機能があったためだが、LR2になってさらに使いやすく多機能になった。

LR1に慣れた人は検索機能の位置が変わったことに面食らうかもしれない。でも、あっという間になじむはずだ。画像ファイルに記録されているEXIF情報を利用して、あらゆる側面からの検索ができる。

■ テキストフィルタ



■ 属性フィルタ



■ メタデータフィルタ



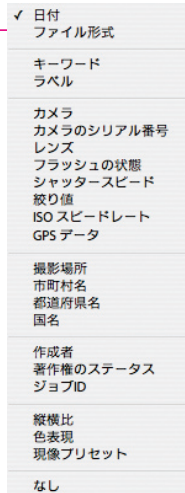
ライブラリフィルタで写真を絞り込んだ状態

EXIFに記録されていない情報で検索するためには、画像を判別するためのタグを付ける必要がある。実際にやると億劫な作業だが、画像の読み込み時に一括してキーワードやメタデータを付けることで省力化できる。LR2ではさらに、読み込み後でも候補キーワードやキーワードセットを使って、効率よくタグ打ちすることが可能になった。キーワードを入れながら過去の写真を見る…ふと、その時の思いが蘇ってくる。それも写真を楽しむ一つの方法になるはずだ。

ライブラリフィルタの「テキスト」をクリックすると、左のインターフェースが現れる。任意のテキストを入力すると、瞬時にその結果が表示される。

フラグ、レーティング、カラーラベル、コピーの状況（マスター写真が仮想コピー）などの「属性」をフィルタとして使うことができる。

撮影した日付、カメラ、レンズ、絞り値など、画像データに含まれるメタデータで写真を絞り込むことが簡単にできる。これらのメタデータは、デジタルカメラによって自動的に書き込まれているので、自分で入力する必要がない。



テキスト、属性、メタデータの各フィルタを組み合わせることもできる。

メタデータフィルタで選択できるメタデータ。

- 📖…ライブラリモジュールで有効
- 📷…現像モジュールで有効
- 📽…スライドショーモジュールで有効
- 🖨…プリントモジュールで有効
- 🌐…Webモジュールで有効

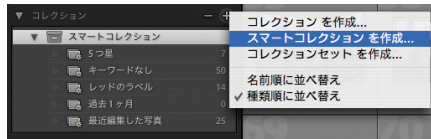
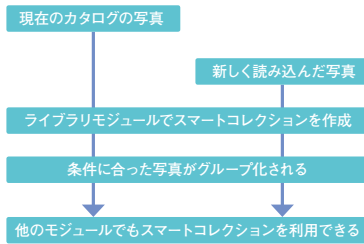
スマートコレクション

Lightroomのコレクションは、グループ分けした写真に名前をつけてまとめておく機能だが、LR2では「スマートコレクション」という新機能が加わった。これまでのコレクションとは違い、スマートコレクションはリアルタイム更新のコレクションだ。

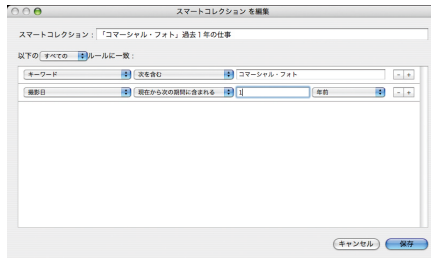
スマートコレクションを作成する時にキーワードや撮影日時、絞り値、カメラ機種などの検索条件を設定しておけば、新しく読み込んだ写真も含めて検索を行なって、条件に合った写真をグループ化してくれる。たとえば「あるクライアントの過去1年間の仕事」という条件付けをすれば、それが常に更新された状態で表示されるようになる。

スマートコレクションの作成はライブラリモジュールで行なうが、スライドショーやプリント、Webなど他のモジュールでもその結果は表示される。

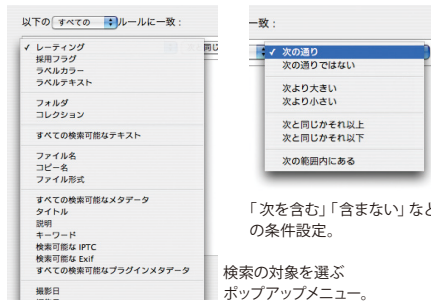
どのジャンルでもいい、気に入った写真に五つ星のレーティングを付けておけば、それもリアルタイムにコレクションしてくれる。ふと時間が空いた時に、そのコレクションを眺めていると、自分はこういう写真が好きなんだと、再認識できる。そしてそこからもっと煮詰めていけば、それをまとめて発表するなど、夢がふくらんでくること請け合いだ。



ライブラリモジュールのコレクションパネルで「+」ボタンをクリックすると上の画面が出る。



スマートコレクションの設定画面。検索条件はいくつでも追加することができる。

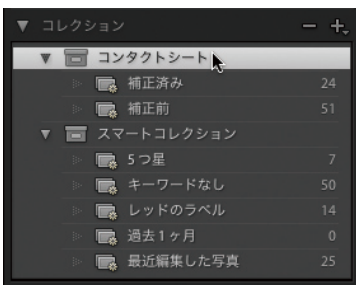


Lightroom 2
New feature

コレクションセット

📖 📷 📽 🖨 🌐

コレクションをフォルダに見立てて、階層化することができるようになった。フォルダ（コレクションセット）の中に別のコレクションセットを作ることもできるし、スマートコレクションを作ることもできる。このコレクションセットは他のモジュールでも階層などを維持できる。気に入ったコレクションセットを他のモジュールでも利用できるのは便利な機能だ。

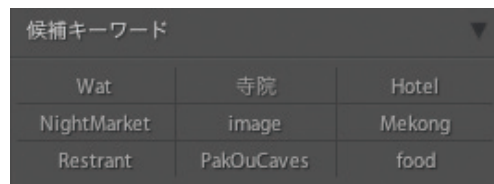


ライブラリモジュールのコレクションパネル。

候補キーワード

📖

「候補キーワード」は、画像にキーワードを付ける作業を飛躍的に効率化させる新機能だ。いちばん最初は、選択した画像の撮影日時を基準として、その日時と近い他の画像に当てたキーワードを候補として表示してくれる。またキーワード入力の学習機能も持っており、たとえば「風景」と入れた後にどんなキーワードを入れたかなどを記憶していて、それを元に次のキーワード候補を表示してくれる。携帯メールの予測変換みたいなものだが、面倒なキーワードリングを快適にスピードアップする機能だ。



キーワードパネルに追加された「候補キーワード」。

写真の編集

補正ブラシ

■ オリジナル画像



今回のLR2、最大の目玉がこの「補正ブラシ」だろう。Lightroom = 「明るい暗室」の名の通り、手作業での暗室と同じように覆い焼き、焼き込みができるようになった。LR1を使っていて歯がゆかったのは、部分的な補正ができないので、結局最後はPhotoshopに持っていかざるをえなかった点だ。補正ブラシの搭載によって、これからはPhotoshopの出番は大幅に減るはずだ。いや、場合によってはPhotoshopよりも使いやすいと感じると思う。

効果をかけたい部分をブラシでなぞるだけで、その部分に効果がかかる。露光量はもちろん、彩度、コントラスト、シャープ・ぼかしの度合いまで調整可能で、しかも複数の効果も一緒にかけられる。さらに驚くべきは「自動マスク」。この機能をオンにしてブラシでなぞると、境界を自動的に判断してマスクを作るので、まるで部分選択をしたレイヤーマスクのように特定の部分だけに効果を与えることができる。しかも、以上の機能は何度でもやり直しができる非破壊編集であり、その効果を別の画像にペーストすることさえも可能だ。この補正ブラシだけを使うためにLR2を起動するという人さえも現れるはずだ。



アンカーポイント上にポインタを置くと、マスクを確認できる（Oキーでも確認できる）。

アンカーポイント

現

■ 補正ブラシで部分的に編集した画像



上の作例では「ソフトスキン」というプリセットの補正ブラシに使用

筆のアイコンをクリックすると、マスク、効果、ブラシのパレットが現れる

マスクは複数作成できるし編集もできる

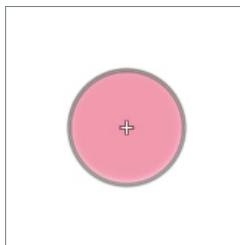
「ソフトスキン」などの効果プリセットを選択するポップアップメニュー

露光量、明るさ、コントラスト、彩度、明瞭度、シャープ、カラーなどのスライダー

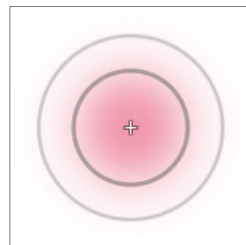
ブラシのサイズなどはA、Bの2つを登録できる

ブラシのサイズ、境界のぼかしの量、流量のスライダー

自動マスクにチェックを入れると、マスク作成時に境界を自動的に判断する



ぼかしの量を0にした場合のブラシ。



ぼかしの量を大きくすると、ブラシサイズを示す円の外にもう1つ円が表示される。

- 📖 …ライブラリモジュールで有効
- 🖼️ …現像モジュールで有効
- 📽️ …スライドショーモジュールで有効
- 🖨️ …プリントモジュールで有効
- 🌐 …Webモジュールで有効

段階フィルタ

現

■オリジナル画像



■空の部分だけ段階フィルタを使用した画像

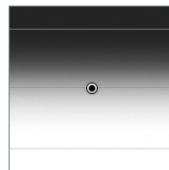


「段階フィルタ」は補正ブラシの発展形で、選択範囲に対してグラデーションのある色調補正をかけるものだ。古くからのフォトグラファーは使ったことがあると思うが、ハーフのグラデーションが付いているフィルター（レンズ前に付ける）がある。クロモフィルターとかハーフNDとか呼ばれていたものだ。典型的な作例としては風景写真で上半分に空が入っている時、下の地面との輝度差を合わせる、もしくはドラマチックに雲を強調するなどの用途を思い浮かべてほしい。

これと同じような効果を画像処理でやろうとすると、今まではPhotoshopで調整レイヤーを作って、さらに上からグラデーションをマスクにかけるといった手間が必要だったが、こ

れからはLR2でマウスをドラッグするだけ。オレンジ系のカラーを選んで効果をかければ、空を夕焼けにすることも簡単だ。

段階フィルタのアイコンをクリックすると、マスク、効果のパレットが現れる。



上図は、段階フィルタの選択範囲を示している。一番上の線で100%の効果となり、一番下の線が0%となる。

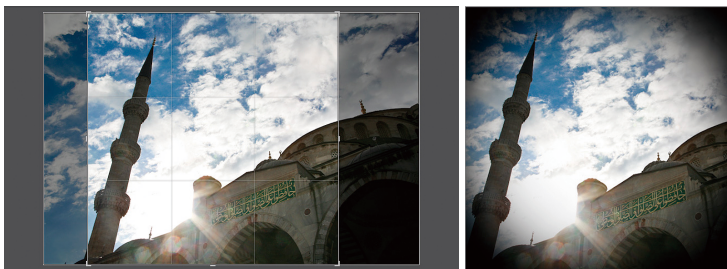
Lightroom 2
New feature

フレーム周辺光量効果

現

今までの周辺光量補正は広角レンズの周辺光量落ちを補正するための機能だった。しかしそれを逆手にとって、あえて周辺を暗く落として表現として使う人が出てきた。LR2ではそのような用途に対しちょっとした工夫が加えられた。それが「切り抜き後」の「周辺光量補正」だ。

LR1の周辺光量補正は、画像をトリミングをしてしまうと、トリミング後の四隅の光量は均一に落ちなくなっていた。LR2の「切り抜き後」のスライダを使うと、どのようにトリミングしようが、マスクを作ったようにきれいに、四隅を暗くしたり、明るくしたりすることが可能になった。



上の範囲で切り抜くとして、Lightroom 2では切り抜き後の画像の四隅に周辺光量補正を適用することができる。

通常の周辺光量補正は、上段にあるスライダを使う。



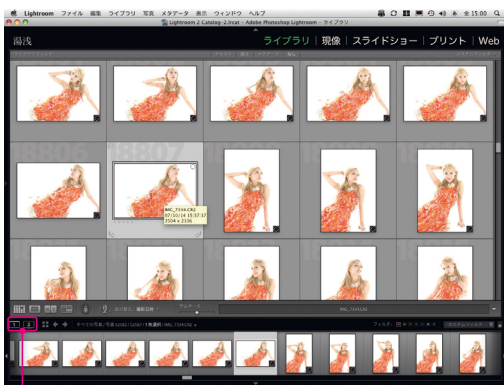
画像を切り抜く場合は、下段の「切り抜き後」のスライダを使う。

マルチモニタ対応

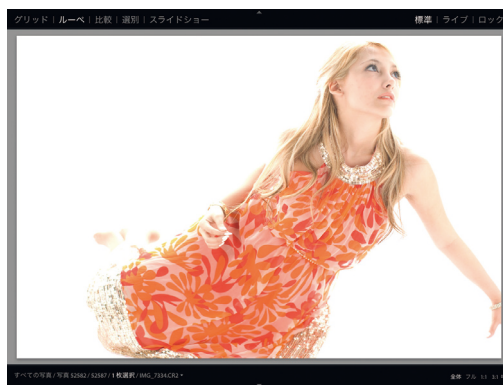
2台のモニタでワークスペースを拡大

ラ 現 ス フ W

■メインモニタ



■セカンドモニタ



各モジュールの左下にあるセカンドウィンドウのアイコン(2と書かれた方)をクリックすると、2つ目のウィンドウが現れる。

LR1の開発時と現在とで大きく違っているのが、フォトグラファーのモニタ環境だ。ここ1~2年の間に手頃な価格の高品質モニタが多数登場し、作業性向上のために大画面モニタやデュアルモニタが当たり前になってきた。デュアルモニタはLR1の時から要望が多かった点だが、LR2は単にデュアルモニタに対応しただけではない。その時の使い勝手によってセカンドモニタの表示を簡単に切り替えるこ

とができる。

たとえばセカンドモニタ全体をルーペのように使ったり、クライアントに余分な画像は見せずにセレクトしたものだけを見せたり、さらに2つのモニタを使ってスタッフ全員で写真を検討するなど、いろいろな場面に適応できる。もはや表示という枠組みにとらわれることはなく、現場で積極的にプレゼンテーションしてみせる、そんなことさえもできるのだ。

1人で2台のモニタを使って作業する

メインモニタはグリッド表示でたくさんの写真を表示し、セカンドモニタではルーペ表示にするなど、2台のモニタを使って作業スペースを拡大すれば、Lightroomでの作業がより効率的に行なえる。



セカンドモニタをクライアントに見せる

フォトグラファーはメインモニタを見ながら作業を行ない、立ち会いのクライアントにはセカンドモニタを見てもらう。このときセカンドモニタにセレクトした写真だけを表示すれば、余分な画像を見せなくてもよい。



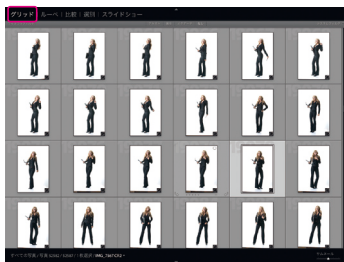
- 📖…ライブラリモジュールで有効
- 🖼️…現像モジュールで有効
- 🎞️…スライドショーモジュールで有効
- 🖨️…プリントモジュールで有効
- 🌐…Webモジュールで有効

📖 🖼️ 🎞️ 🖨️ 🌐

セカンドモニタの設定

グリッド

ライブラリモジュールのグリッド表示と同じ表示。メインモニタでは現像モジュールを選択して細かな画像調整を行ないながら、グリッド表示のセカンドモニタで画像選択を同時進行、という使い方が便利だ。

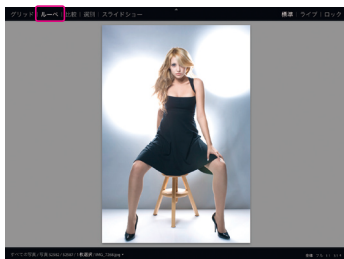


標準 | ライブ | ロック

セカンドモニタがルーベになっている時、さらに「標準」「ライブ」などの表示モードを選択できる。「標準」はメインモニタでの選択画像をそのまま表示するだけだが、「ライブ」はオンマウスの画像を表示する。マウスの動きに合わせてセカンドモニタの表示が次々と切り替わるその快適さは、まるでマウスにルーベが付いているかごとく感じるだろう。

ルーベ

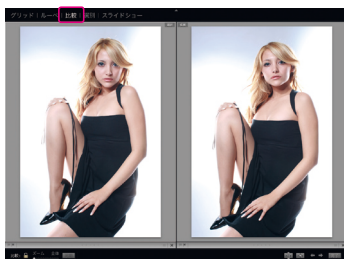
画面全体をルーベのように使えるのがこのモード。メインモニタをグリッド表示にして、次から次へと写真を切り替えて、セカンドモニタでピントを確認という使い方ができる。写真を切り替えても、ルーベで拡大する位置は同じ場所なので、モデルカットで目にピントが来ているかなどのチェックに最適だ。



ワンクリックで拡大表示と全体表示が切り替わる

比較

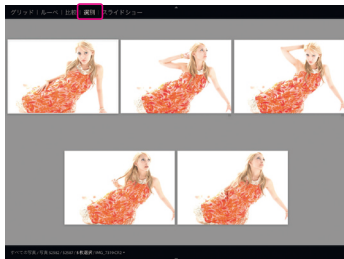
比較表示はLR1にもあった機能だが、ライブラリモジュール以外でも使えるようになったのが改良点だ。たとえば現像モジュールでもセカンドモニタで比較表示できるので、調整した画像に他の画像も揃えたいという時に使える。基準になる画像を片側に常時表示させて、比較しながら他の画像も微調整するという使い方だ。



2枚の写真の拡大率を同期させながら比較できる

選別

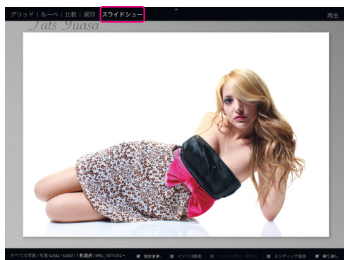
3枚以上の複数画像を表示しておき、不要なものを外したり、順番を入れ替えたりしながら、写真を選別するモードだ。メインモニタで現像モジュールに移れば、選択状態の画像を調整できる。全体の並びなどを考慮しながら構成を考えるなど、便利に使えるはずだ。



写真の右下にある×印をクリックすると、選別表示から外れる。

スライドショー

クライアント立ち会いの時やモデル撮影の時にウケる機能だ。メインモニタでセレクト、調整などを行なっている間に、セカンドモニタではそれらの画像でスライドショー上映ができる。撮影の合間などにスタッフ全員でそれを見るのはその場の一体感が生まれてよいだろう。



セカンドモニタでフル画面のスライドショーが始まる。

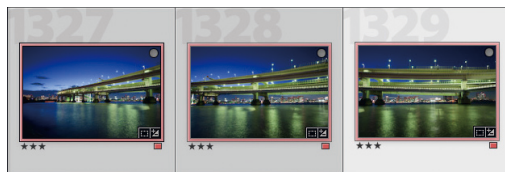
Lightroom 2
New feature

Photoshopとの連携強化

LR2の可能性を強く印象づける、そんな機能がこのPhotoshop CS3との連携だ。今回のLR2のバージョンアップによってPhotoshopは使わなくてもいいと思う人もいるかもしれないが、それは表面的な見方だ。LR2で選択、調整、その画像をPhotoshopへ送り、そこでLR2ではできないような調整をさらに行なう。その画像をまたLightroomのカタログに保存、格納する、というようなことがシームレスにできるようになった。LR2とPhotoshop CS3を組み合わせることで、MacやWindowsなどのパソコンではなく、まるで

フォトグラファー専用設計された高性能ワークステーションを使っているような操作感が味わえる。

Lightroom 2のカatalog内の画像

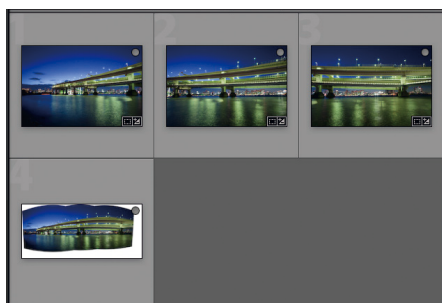


Photoshopでパノラマ結合した画像



Photoshopでパノラマに結合

一面に広がる風景を見た時に、これをどうやってカメラに納めるかと誰でも悩んだ経験があるはずだ。デジタルフォトになってからは、複数の画像から1枚のパノラマ写真を作るのが一般的になった。PhotoshopのPhotomergeは強力なパノラマ機能だが、LR2からダイレクトにPhotomergeへ送ることができる。パノラマ合成をした後、Photoshopで保存すればLR2のカタログに自動的に登録される。元画像の隣に表示されるので、後から見た時も分かりやすい。また、レイヤーを保持したままなので、後で微調整をしたい時も便利だろう。



Photoshopで保存した画像がLightroomのカタログに反映される。

ラ 現 ス プ W

パノラマにしたい画像をLightroom 2 で選択し右クリック

右クリック: MacではControlキー+クリック

「他のツールで編集」>「Photoshopでパノラマに結合」を選択



Photoshop CS3が起動し、Photomergeダイアログが表示

目的の「レイアウト」を選択してOKをクリック

結合が完了したら、必要な部分を切り抜いて保存

Lightroom 2に戻る

保存した画像がLightroomのカタログに反映されている

- 📄…ライブラリモジュールで有効
- 🖼️…現像モジュールで有効
- 📽️…スライドショーモジュールで有効
- 🖨️…プリントモジュールで有効
- 🌐…Webモジュールで有効

Photoshopでスマートオブジェクトとして開く

📄 🖼️ 📽️ 🖨️ 🌐

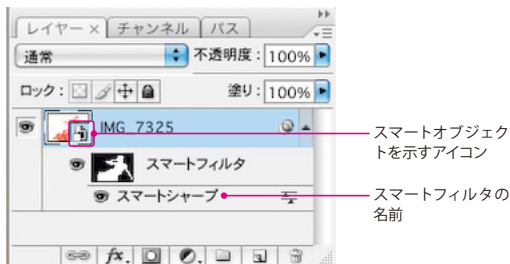
Photoshopのスマートオブジェクトは、画像の拡大縮小などを繰り返しても画質劣化がないので、高品質な合成、調整ができる便利な機能だ。Photoshop CS3には、画質劣化なしに何度でもフィルタのやり直しができるスマートフィルタという新機能があるが、これもスマートオブジェクトの延長にある。

この機能を使うには、通常はPhotoshopのファイルメニューから「スマートオブジェクトとして開く」を選ぶ必要があるが、LR2からはダイレクトにスマートオブジェクトとして開くことができる。拡大縮小やフィルタなどの処理と保存を繰

り返しても、画質劣化がないのはスマートオブジェクトならではだ。



Photoshopで画像編集する場合のファイル形式、カラースペース、bit数、解像度などは、Lightroom 2の環境設定で設定しておく。



スマートオブジェクトを示すアイコン
スマートフィルタの名前

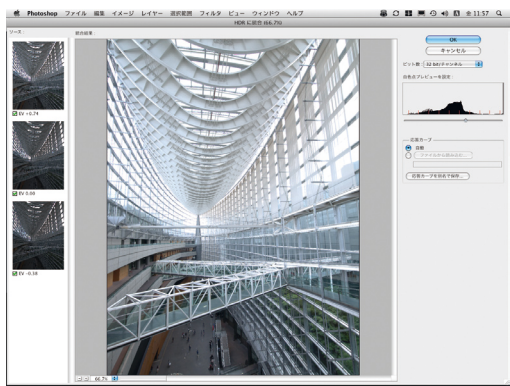
Lightroom 2
New feature

PhotoshopでHDRに統合

📄 🖼️ 📽️ 🖨️ 🌐

HDR (ハイダイナミックレンジ) はPhotomergeと同様、Photoshopで複数の画像を一つにまとめる機能だが、これは明るさを変えた画像を統合するもの。デジタルカメラのダイナミックレンジはフィルムよりは少ないと言われるが、それをデジタル合成で補うやり方だ。撮影時に露出をばらした数枚の画像をLR2で一覧表示して、複数選択してPhotoshopに送るだけだ。調整後はLR2のカタログに登録もできる。

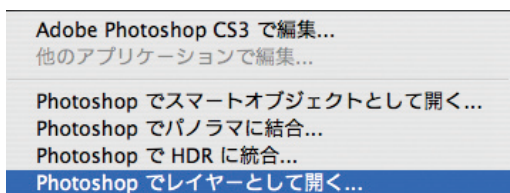
露出の違う画像を1つに統合してダイナミックレンジの広い画像を作ることができる。



Photoshopでレイヤーとして開く

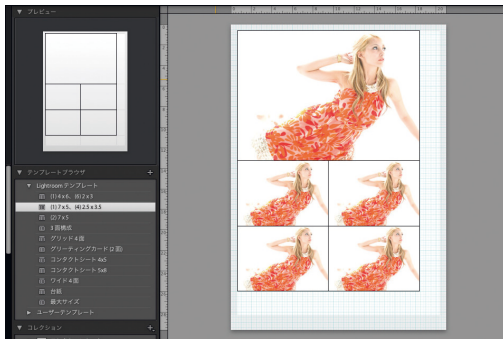
📄 🖼️ 📽️ 🖨️ 🌐

LR2で複数の画像を選んで、レイヤーとしてPhotoshopに送ることもできる。マスクを切った合成や調整など、Photoshopならではの作業にスムーズに移行できる。Photoshop CS3の「レイヤーを自動整列」「レイヤーを自動合成」、Photoshop CS3 Extendedの「画像のスタック」など、レイヤー画像を前提とした機能を使う時にも重宝する。



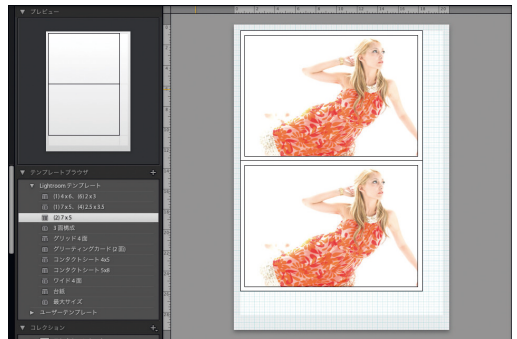
写真の印刷・出力

ピクチャパッケージ



ピクチャパッケージのテンプレート「(1)7×5、(4)2.5×3.5」

ピクチャパッケージとは、1枚のプリント用紙の中に、単一画像を複数のサイズで配置して効率よくプリントするレイアウト機能だ。プライダルや家族写真、ポートレートなど、写真を額に入れて飾る、台紙に入れて贈るなどの用途に適している。そのままプリントアウト、断裁すればでき上がり。

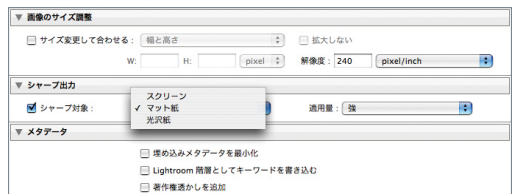


ピクチャパッケージのテンプレート「(2)7×5」

営業写真館系の仕事にはうってつけの機能だろう。テンプレートが用意されているので、A4などのカット紙に無駄がないように何枚入れればよいか、サイズはどうすればよいかなど、頭を悩ます必要がない。レイアウトは即時に変更できるし、自分でテンプレートを作ることでもできる。

シャープ機能

細かい部分だが、実際に仕事などで使う時にLR2で最も便利だと思う部分がある。出力時のシャープ機能の追加だ。デジタル画像を僕たちフォトグラファーがハンドリングするようになって、一番分かりにくかったのは「どのくらいシャープをかけたらいいのか?」という点だったが、LR2では用途やメディア、解像度によって最適なシャープネスを出力時にかけられる。ユーザープリセットで商業印刷用、ウェブ用、クライアント確認用など、いくつか作っておけば、フォトグラファーは何も考える必要はない。LR2を使うことで仕事の効率と生産性は飛躍的に向上するはずだ。



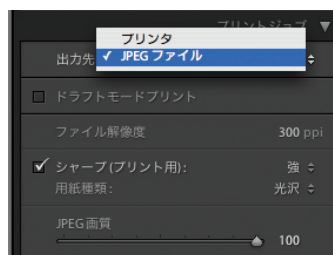
ライブラリモジュールや現像モジュールから画像を書き出す際のシャープ出力設定。シャープ対象をスクリーン(モニタ表示)、マット紙、光沢紙から選ぶ。



プリントモジュールでは、用紙種類をマット紙、光沢紙から選べる。シャープの適用量は弱、標準、強の3段階。

プリントレイアウトのJPEG出力

これも「かゆいところに手が届く」改良点だ。Lightroomを使っのプリントアウトやコンタクトシートは、早くて簡単と、メリットのあるものだったが、レイアウトした状態での保存ができなかった。特にコンタクトシートのレイアウトのまま保存したいというニーズに応えたのが今回のLR2だ。さらにここでもシャープネスを指定できる。用紙の種類により必要なシャープネスを自動的にかけて出力できるのもよい。

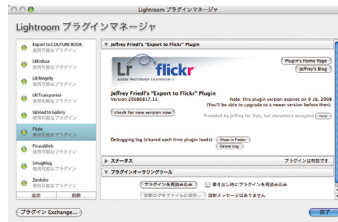
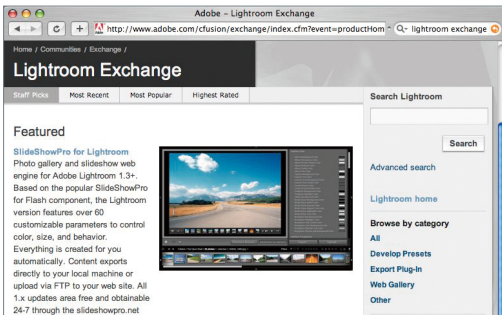


プリントモジュールでは、出力先の設定で、プリンタのほかにJPEGファイルを選択することができる。

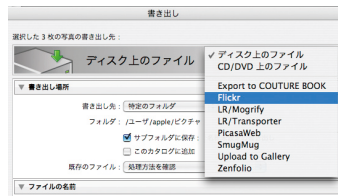
- ▶…ライブプリモジュールで有効
- ▶…現像モジュールで有効
- ▶…スライドショーモジュールで有効
- ▶…プリントモジュールで有効
- ▶…Webモジュールで有効

書き出しプラグインへの対応

サードパーティ製の「書き出しプラグイン」をサポートしており、様々な機能強化が図れる。たとえばFlickrなどの写真共有サイトに直接アップロードできるものや、画像に透かしやメタデータを入れるプラグインなどがある。今のところ日本語のプラグインはないが、英語のメニューであれば使うことはできる。



プラグインを管理するための「プラグインマネージャ」。LR2のファイルメニューから「プラグインマネージャ」を選ぶと左のウィンドウが開くので、ここでプラグインの追加、削除などを行なう。



書き出しプラグインを使用するには、まず画像を選択して、ファイルメニューから「書き出し」を選ぶ。書き出しダイアログの「ディスク上のファイル」をクリックすると、登録したプラグインのリストが現れるので、目的のプラグインを選ぶ。

書き出しプラグインはAdobe Exchange (www.adobe.com/jp/exchange/) からダウンロードする。このサイトではプラグインの他に、現像プリセット、Webギャラリーもダウンロードできる。

16 Bitカラーでのプリント

Mac OS X 10.5 Leopardで16 Bit対応のプリンタを使用してプリントする場合は、プリントジョブパネルで「16 Bit出力」を選択することができる。このモードをサポートしないプリンタでプリントすると、プリントパフォーマンスが低下するが、画質には影響しない。



16 Bit出力のチェックボックスはプリントジョブパネルにある。

スライドショーのJPEG書き出し

LR1のスライドショーモジュールでは、「書き出し」ボタンをクリックすると、スライドショーのレイアウトを維持したままPDFとして書き出すことができた。LR2ではそれに加えてJPEGとしても書き出すことができる。



スライドショーモジュールの「JPEGに書き出し」ボタン。

64 Bit版OSのサポート

LR2はAdobeとして初めての64 Bit OS対応アプリケーションとなった。Photoshopも次のCS4では、まずWindows版で対応予定とのことだ。Mac OS X 10.5、Windows Vistaが64 Bitアドレスが可能になったため、今後次々と64 Bit OS対応アプリケーションが増えてくるだろう。

■Mac OS X 10.5以上 (インテルプロセッサ搭載機種)
アプリケーションフォルダでLightroom 2を選択し、情報を見る (Command + I) キー) を選択して、「32ビットモードで開く」チェックボックスをオフにすることで、64 Bit版へ切り替えられる。

■Windows Vista (Home Premium、Business、Enterprise、Ultimate)
Lightroom 2を64 Bitで動作させるには、64 Bit版OSへのインストール時に、64 Bit用のインストーラを選択する必要がある。



Macintosh版の64 Bit/32 Bit切り替え

Lightroom 2
New feature



撮影から仕上げまでをスピーディーに

製品として正式リリースされる以前のパブリックベータから、Lightroom のプロフェッショナルユーザーならではの視点から、「効率」にポイントを絞っ

デジタルカメラを使用してのワークフローは撮影だけにとどまらない。撮影画像を迅速に確認し、重要なショットを絞り込む。さらに適切な画像処理を施し、プリント出力やWebサーバーへアップするなど、撮影後も多くの作業が待ち構えている。これら撮影より後の仕事を一

手に引き受けて、作業を効率化してくれるソフトウェアが「Adobe Photoshop Lightroom」である。

世界中のデジタルフォトグラファーが愛用するこのソフトが、いよいよバージョンアップした。使い勝手そのままに、細部がより機能アップされたのだ。Lightroom

Lightroom 2 のワークフロー — ①

Lightroom のワークフローは写真を読み込むことから始まる

読み込み セレクト 現像 確認 仕上げ

多くの画像ビューワー(ブラウジングソフト)の場合、ディレクトリ(画像の保存場所)を指定する事でサムネールを表示する。しかしLightroomの場合は「写真またはLightroomカタログの読み込み」を行なうのが最初の作業。

他のソフトであれば、フォルダを開いた際にいちいちメタデータを読み込んだりプレビューを作成するのが一般的だが、これではサムネールの表示にとても時間がかかる。フォルダを切り替えるたびに待たされるわけだ。また、多くのフォルダに画像が格納されている場合、複数フォルダをまたいでの表示や検索ができない。Lightroomなら、一度読み込んでしまえばその後の作業では実にスムーズに画像表示が行なわれる。分散してファイルが存在する場合でも、瞬時にサムネールが現れる。たとえオフライン(パソコンに直接接続されていない)状態の画像ファイルでも、ライブラリに表示させたり現像パラメータの設定が行なえる。

読み込み時のファイル管理では、「写真を移動せずにカタログに追加」する方法と、「新しい場所にコピー(もしくは移動)してカタログに追加」する方法が選べる。パソコンにすでにコピーしてあるファイルを「読み込む」なら前者を、CFカードなどからパソコンにコピーして1カ所にまとめるなら後者を選択。記録メディア(CFやSDなど)をパソコンが認識すると、自動的に読み込み画面が開く設定もある。ほかに、読み込み時にAdobeの提唱する「DNG形式」に変換コピーする機能もある。

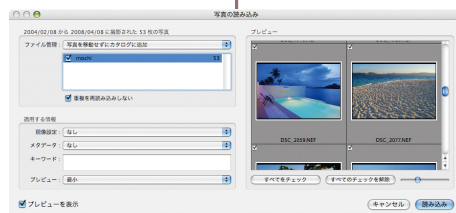
また、「現像設定」「メタデータ」「キーワード」を読み込み時に一括で指定できる機能は重要である。ここでこれらの設定を行なう習慣を身に付けると、後々の作業が楽になる。

■ 写真の読み込み

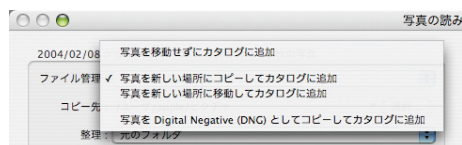
ライブラリの「読み込み」をクリックする

読み込む写真の入ったフォルダを選択する

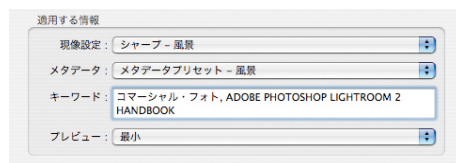
「写真の読み込み」ダイアログが開く



「ファイル管理」などの設定をして「読み込み」をクリック



用途に応じてファイル管理の設定を行なう。



現像設定やメタデータ、キーワードなども読み込み時に適用するようにする。

熱心なユーザーである筆者。
たワークフローについて解説する。

は単なるRAWデータ現像ソフトではない。ワークフローを一元管理するアプリケーション。画像に対し任意にレーティングやキーワードを登録することで、数千ショットの撮影データからほんの一瞬で必要なファイルを選び出せる。現像パラメータの設定も、プリセットをカスタマ

イズすればたったワンクリックで処理は完了。Photoshopとの連携も強化され、より高度なイメージ作りが簡単にこなせる。調整の終わったファイルは、ファイル形式や名前を自由に変更して書き出してもいいだろう。スライドショーや各種プリント、WebギャラリーやFTPサーバへのアップ

ロードだってワンボタンで作業が終了する。パソコンでの作業を軽減し、撮影により集中できるようにするソリューションだ。スピーディかつスマートに作業を進めたいければ、Lightroomを使いこなすことを強くお勧めする。

Lightroom 2のワークフロー — ②

自動読み込みの機能で、撮影しながら写真を読み込む

読み込み | セレクト | 現像 | 確認 | 仕上げ

パソコン上に任意の「監視フォルダ」を設け、その中に写真がコピーされると、自動的にLightroomのカタログに登録される「自動読み込み」の機能は便利である。

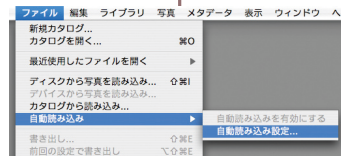
Lightroomは各社のカメラを直接コントロールすることはできない。そのため、撮影時にはカメラメーカー純正の接続ソフトをまず使用する。無線や有線でカメラとパソコンを接続し、撮影画像がパソコン上の任意の場所に保管されるよう使用カメラのソフトを設定する。その場所をLightroomで「監視フォルダ」として指定し、「自動読み込みを有効」にする。これにより、カメラのシャッターを切るとすぐにLightroom上で画像を確認することが可能になるのだ。

もちろん、カメラからパソコンにデータが転送されるには多少の時間がかかるが、記録メディアをその都度コピーし、カタログに読み込む手間を省くことができる。表示までほんの数秒は待たされるだろうが、撮影中に画像確認できる意味は大きい。パソコンモニターならカメラ背面の液晶モニターより確実なチェックが可能。フォトグラファーがメディアコピーのためにパソコンに向かう必要がなくなり、撮影により集中できる。読み込みと同時に「現像設定」を適用すれば、画像処理が施されたプレビューが現れるのも快適だ。

「自動読み込み」の機能を使うことで、アートディレクターなどを含めたチームで撮影するケースにおいても、確認作業が効率化されるだろう。

■ 自動読み込み

「ファイル」>「自動読み込み」>「自動読み込み設定」を選ぶ



「自動読み込み設定」で監視フォルダ等を設定する



カメラとパソコンをつないで撮影を開始する

パソコン内の監視フォルダに写真が転送される

監視フォルダからLightroomに写真が読み込まれる



Lightroom 2
Workflow

メタデータとキーワードを活用して写真を絞り込む

読み込み セレクト 現像 確認 仕上げ

読み込みが完了すると「ライブラリ」の中央にサムネイルが現れる。ライブラリは写真を整理し閲覧するためのモジュール。大量の写真から必要なショットを素早く選び出すための機能が満載されている。

中でも「ライブラリフィルタ」は、キーワードやレーティングなどをもとに写真を整理するための新機能だ。この機能を活用するためには、それぞれのファイルにキーワードやレーティングなどを適用させる必要がある。ライブラリモジュールでは手動でもキーワードを登録できるが、できるだけ自動化するためには、読み込み時に最低限のキーワードを画像に適用させておいた方がよい。キーワードに関しては、事前によく考え各自のルール作りが必須である。できるだけ簡単に、しかし後ですぐに探し出せるようにしなくてはいけない。広告撮影の場合、クライアント名とプロジェクト名、撮影場所（スタジオ名や大まかなエリア名）ぐらいでも十分だろう。

他のメタデータについても理解しておこう。撮影日や時間、カメラ機種名、使用レンズ、レンズ焦点距離、絞りやシャッタースピード、ISO感度など基本的なEXIFデータは自動で入力されているので、写真を選択する際に活用できる。Lightroomなら「カメラのシリアル番号」でも画像検索できるなど、芸の細かいところを見せてくれる。またカメラによっては、IPTCや著作権情報などを登録しておけば撮影時にファイルに書き込めるし、GPS機器をカメラに接続して正確な撮影場所を自動で付加できるので、工夫次第で有効に活用できる。Lightroomはこれら多彩なメタデータに対応し、検索のための手段とできるのだ。

といっても、複数の写真からベストショットを選ぶのはソフトウェアではない。ユーザー自身である。そこで便利に使えるのが、「レーティング」と「ラベル」である。数字キーを押すだけの簡単操作であり、指一本で設定できる。矢印キーで写真を次々と表示しながら、気に入った写真に対して、数字キーの0から9までを使ってレーティングやラベルを適用すればよい。

さりげない機能だが、「スプレーツール」も便利である。スプレー型のカーソルで、サムネイルをワンクリックするだけで、あらかじめ設定したキーワードやレーティング、ラベルなどを適用できる。

■ スプレーツール



スプレー缶のアイコンをクリックして、右のセレクトから任意の項目を選択する。その状態でサムネイル画像をクリックすると、選んだ項目が画像に適用される。同じキーワードをいろんな画像に適用するときなどに便利に使える。

■ メタデータでの絞り込み

ライブラリフィルタの「メタデータ」をクリックする



日付、カメラ、レンズなどのメタデータで条件を絞り込む

絞り込まれた写真が表示される



■ レーティングやカラーラベル等での絞り込み



ライブラリフィルタの「属性」をクリックすると、レーティング等で絞り込める。下記のショートカットを覚えておくと、レーティング等をすばやく適用できる。

■ レーティングやカラーラベル、フラグのショートカット

Mac	Windows	動作
●レーティングのショートカット		
1-5	1-5	レーティングを設定
Shift+1-5	Shift+1-5	レーティングを設定して次の写真に移動
0	0	レーティングを消去
[[レーティングを下げる
]]	レーティングを上げる
●カラーラベルのショートカット		
6-9	6-9	カラーラベルを設定
Shift+6-9	Shift+6-9	カラーラベルを設定して次の写真に移動
●フラグのショートカット		
Q	Q	フラグステータスを切り替える
Command+上向き矢印	Ctrl+上向き矢印	フラグを1段階上げる
Command+下向き矢印	Ctrl+下向き矢印	フラグを1段階下げる

コレクション機能で写真をグループ化する

読み込み **セレクト** 現像 確認 仕上げ

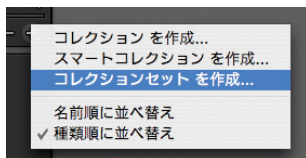
最低限のキーワードとレーティング、EXIFデータなどが画像に適用されていれば、Lightroomで目的のファイルを探し出すのは一瞬である。ただし、それらを毎回別々に指定して検索するのはやはり面倒だ。そこで活用したいのが、ライブラリモジュールの「コレクション」という機能である。

まず普通の「コレクション」は、選択した画像を登録しておきワンクリックでそれらを表示してくれる機能である。画面左のコレクションパネルで「+」ボタンを押してコレクションを追加、サムネール画像を選択し、コレクションまでドラッグ&ドロップすれば登録完了。コレクションは階層構造にできるので(これをコレクションセットという)、たとえば「会社名AAA」→「部署BBB」→「製品名CCC」→「モデル撮影」などと決めて登録しておく、プロジェクトごとの写真をすくりに呼び出せるだろう。

次に「クイックコレクション」。これはコレクションパネルではなく少し上のカタログパネルの中にある。普通のコレクションとは異なり、仮選択するための機能だ。とりえず多めに選んでおいて不要なものを削っていったり、NGカットばかり選んでおいてまとめて削除するなどの使い方が便利。写真を選択してBキーを押すと適用。またはポインタをサムネール画像の上に移動し、その右上隅の円をクリックする。

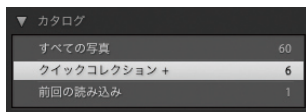
そして三つめが新機能の「スマートコレクション」。スマートコレクションでは、コレクション自体にファイル(サムネール)を登録しない。文字通りスマートに、自動で画像の絞り込みを行ってくれる機能だ。例えば「レーティング3以上」で「ラベルが赤」というスマートコレクションを作れば、プロジェクトを問わずその設定で絞り込んでくれる。毎回使うであろう選択項目をプリセットしておくことで、選択作業がスマートになるのだ。Lightroom 2では5つのスマートコレクションが初期設定としてプリセットされているが、これはあくまで例であり、自分好みのセットを作っておこう。

■ コレクションセット



階層構造のコレクションセットを作るには、コレクションパネルの「+」ボタンをクリックするか、コレクション名を右クリック(MacではControlキー+クリック)する。

■ クイックコレクション



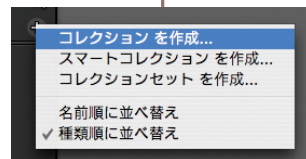
クイックコレクションは、普通のコレクションやスマートコレクションとは違って、カタログパネルの中にある。



サムネール右上隅にある○印をクリックすると、クイックコレクションに追加される。

■ コレクションの作成

コレクションパネルの「+」ボタンをクリックする



「コレクションを作成」を選び、名前をつける

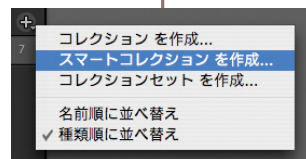
画像を選択し、コレクションまでドラッグ&ドロップ



■ スマートコレクションの作成

コレクションパネルの「+」ボタンをクリックする

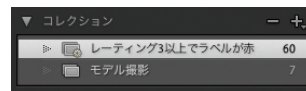
「スマートコレクションを作成」を選ぶ



スマートコレクションの条件設定をして「作成」ボタンを押す



スマートコレクションをクリックすると条件に合う写真を表示する



クイック現像を使ってすばやく現像設定を行なう

読み込み セレクト 現像 確認 仕上げ

ライブラリモジュールの右パネルに「クイック現像」という機能がある。本格的な現像パラメータの設定は現像モジュールで行なうのが基本だが、たとえば撮影時など簡単にパラメータを変更したいケースもあるだろう。あくまで画像閲覧や選択のための仮現像だと思えば、クイック現像は意外と使える。もちろんここで設定したパラメータは現像モジュールに引き継がれる。そのため「すべてを初期化」のボタンも存在する。

使用例としては、スタジオ撮影においてまずテストショットを撮る。その画像をCommand + Y (WindowsはCtrl + Y)で「仮想コピーを作成」する。同じ写真が2つになるので両方を選択し比較表示に切り替える (Lightroom 2では2台目のモニター表示にも対応しているので、セカンドモニターで常時フル画面で確認できる)。次に現像プリセットを適用し、効果を比較確認するといった使い方が有効だ。厳密な撮影なら画像調整していない状態でトーンやライティングを確認すべきだが、本番撮影を始める前に最終的な仕上げのイメージを掴みたい時は、クイック現像による調整後と調整前を比較表示するとよい。

クイック現像で調整できるのはホワイトバランスや階調だけで、しかも微妙な調整はできない。Lightroomの現像機能をフルに活用するためには、現像モジュールで突き詰めた「現像のプリセット (パラメータ設定のセット)」を事前に作っておく必要がある。現像モジュールを使い込むことで多くの自分なりの各種「プリセット」が蓄積されていくが、これをクイック現像でも有効に活用するのだ。つまりプリセット作成が効率化のキーワードである。さらに複数画像に同じ設定を適用させることもできる。その場合は写真を選択し、右パネル下部の「設定を同期」ボタンをクリックすればよい。

■ クイック現像で補正前と補正後と比較する場合

画像を選択して「仮想コピーを作成」

マスターとコピーを選択し、セカンドモニタの比較表示で開く

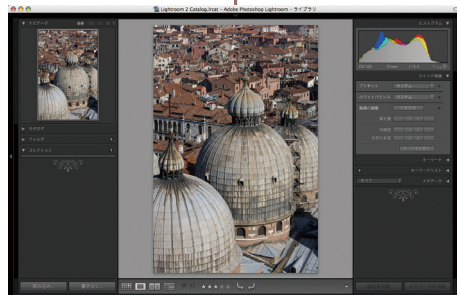
片方の画像にクイック現像のプリセットを適用する



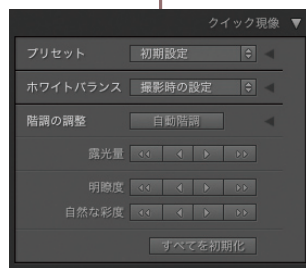
セカンドモニタ

■ クイック現像の流れ

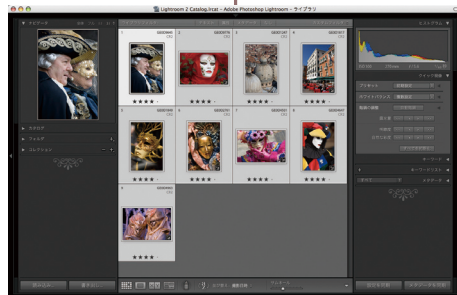
ライブラリモジュールで写真を選びルーペ表示にする



クイック現像で簡易的な調整をしたり、プリセットを適用する



グリッド表示にして、同じ設定にしたい写真を選択する



「設定を同期」ボタンをクリックする



同期したいパラメータにチェックを入れて「同期」をクリック

表示される写真の色をカメラ本来の絵作りに近づける

読み込み | セレクト | 現像 | 確認 | 仕上げ

Lightroom 2は、190以上の数多くのデジタルカメラに対応しており、各社のRAWファイルを読み込んで表示、現像できる。しかし、Adobeは自社での絵作りのコンセプトで表示、現像するのであり、メーカー各社の絵作りに正確に対応しているわけではない。

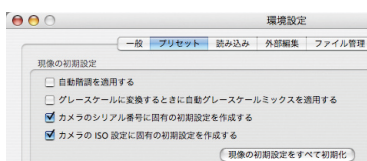
たとえばニコンであれば「ピクチャーコントロール」、キャノンの場合「ピクチャースタイル」というメーカー推奨の絵作りがある。「ニュートラル」「ポートレート」「忠実設定」「風景」「ビビッド」など、各社のカメラや純正ソフトには特徴的なプリセットが存在する。カメラでこれらのパラメータを設定し液晶モニターで確認した画像のイメージと、Lightroom 2に読み込んで画面に表示した画像では、印象が大きく異なることも多いだろう。

各社がLightroomにこれらのパラメータを提供するとは考えられないので、ここは自分で設定してしまおう。とはいえRAWからの色作りは実に難しい。各メーカーとも専従者が長い時間をかけて色作りを研究開発しているのだから当然である。Lightroomでそれと全く同じパラメータを再現することできないが、自分好みに最低限の設定を作り上げる方法を紹介しよう。

まず、自分のカメラで撮影したサンプル画像を複数用意する。スタジオなど標準的なデライト光源での写真が理想的。もちろんRAWデータだ。それを純正の現像ソフトで開き、ピクチャーモードを設定し、JPEGで保存（カメラでRAW + JPEGで撮影した画像でもよい）。この2つのファイルをLightroom 2に読み込み、「現像モジュール」で比較表示する。右パネルの一番下にある「カメラキャリブレーション」を主に使い、RAWをJPEGの発色に近づける。この作業はマクベスチャートを写した画像で行なうのがいいだろう。カーソル位置のRGB値がヒストグラム下部に表示されるので、それを見ながら調整する。完了したら、設定をユーザープリセットに保存。他の画像にそのプリセットを適用して効果を確認する。

この作業は大変かもしれないが、このプリセットをカメラごと（シリアル番号違い）に作って初期設定を変更しておけば、同じカメラの写真がすべて自動的に、メーカーの発色に近く表示されるようになる。LightroomではISO感度違いで異なるプリセットを自動適用させることもできる。

■ カメラの個体ごとに初期設定を作成する

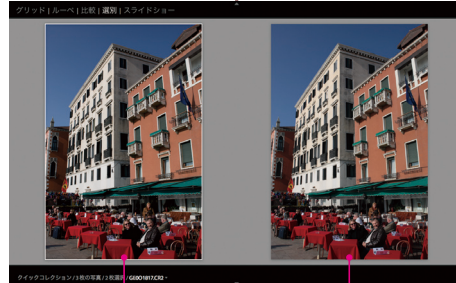


環境設定の「プリセット」で、「カメラのシリアル番号に固有の初期設定を作成する」「カメラのISO設定に固有の初期設定を作成する」のオプションを選ぶことができる。

■ カメラメーカーの絵作りに合わせたプリセットを作成する

純正ソフトで現像したJPEGと元のRAWを比較表示で開く

セカンドモニター



RAW

純正ソフトで現像したJPEG

現像モジュールでRAWの発色をJPEGに近づける



補正前

補正後

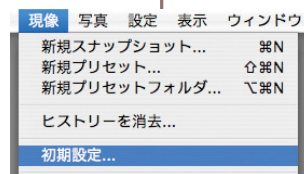
完了したら設定をユーザープリセットに保存

他の画像にそのプリセットを適用して効果を確認する

■ カメラの初期設定を変更する

ユーザープリセットを画像に適用する

「現像」>「初期設定」を選択する



確認画面で「現在の設定に更新」をクリック



ヒストリーとスナップショットで現像設定を詰めていく

読み込み セレクト 現像 確認 仕上げ

Lightroomを一言で表すなら、「高度な画像管理機能を持った優秀な現像ソフト」である。複数の同時進行するプロジェクトを一元管理し、高度に画像調整ができる。それも、実ファイルに変更を加えず、用途に応じて設定を変えるだけで写真を有効活用できる。写真の読み込みからセレクト、簡易的な現像までこなすライブラリモジュールが最もLightroomの特徴を表す存在だと思うが、それを活かすためにも「現像モジュール」をうまく使いこなさなくてはならない。

現像モジュールの右パネルには、数多いパラメータの設定項目がある。これら全部を毎回使う必要はないが、どれも重要な項目である。最初のうちは設定に戸惑いも出るに違いない。そこで活躍するのが「ヒストリー」と「スナップショット」。Photoshopでお馴染みの機能がLightroom 2にも搭載されているのだ。どちらも現像モジュールの左パネル、プリセットの下に位置する。

Lightroomではアプリケーション終了後もこれらが保持されるのが便利だ。後日処理を続ける際にも、以前の処理過程が残っている。どんなにイメージ調整を繰り返しても、元のファイルは変更されない。パラメータのみをメタファイルとして記録しているためである。このため、安心して試行錯誤できるのだ。

数多い現像パラメータを設定していく過程において、どうしても「迷い」が出るのが普通だろう。そのような時はスナップショット機能を活用しよう。ある程度のところで記録しておき、その後の処理結果と比較できる。ヒストリーを任意にさかのぼって、スナップショットを作成することも可能だ。それも過去のヒストリー項目を右クリック（MacではControlキー＋クリック）するだけの簡単さ。カメラ用のオリジナルプリセット作成など、厳密さが要求される作業にも威力を発揮する機能である。もちろん大胆なイメージ作りにおいても重要な機能だ。

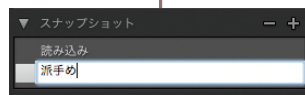
■ ヒストリーとスナップショット

現像モジュールの作業は自動的にヒストリーに記録される

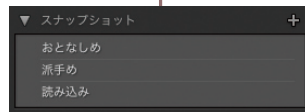


ヒストリーをクリックすると、その時点の状態が表示される

ある程度設定を詰めたらスナップショットを作成する

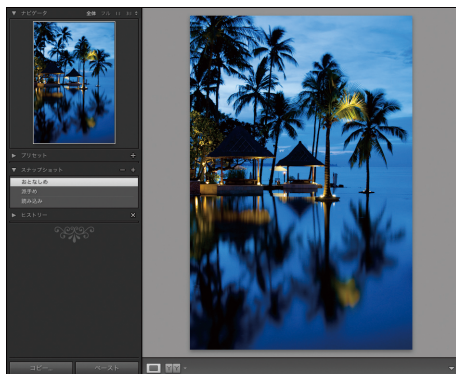


スナップショットがいくつかできたら比較してみる

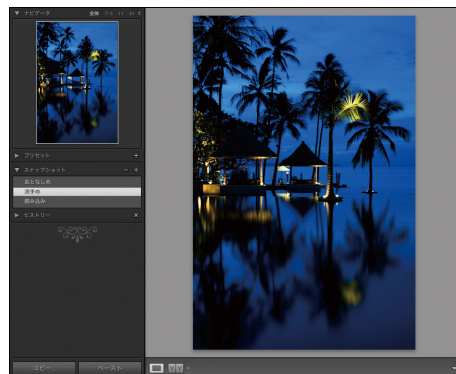


最終的な現像設定のスナップショットも作っておく

「おとなしめ」のスナップショット



「派手め」のスナップショット



現像モジュールを使いこなすことで撮影自体を効率化する

読み込み セレクト 現像 確認 仕上げ

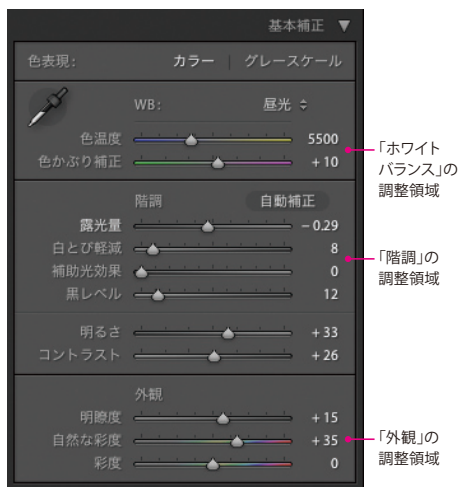
Lightroom 2でどこまで画像調整ができるのかを把握していれば、光の条件の悪い撮影でも、その場でどの程度手間をかければいいのか判断できる。ここがフィルムの撮影とは異なる点だ。

ポジフィルムの場合は撮影時にベストを尽くすのが基本であり、フィルムのラチチュードを考慮し適切なライティングをしなくてはならない。原則として現像後の調整はフォトグラファーの仕事ではないので、後工程から逆算して考える必要もなかった。しかしデジタルカメラはフィルムとは異なる。さらにLightroomなら、カメラの持つ表現力を後から最大限引き出すことも可能である。露出補正はもちろんトーンやコントラストを自在に変更できる。

あくまで一例だが「補助光効果」というパラメータがある。これはシャドウ部のみを明るくするための機能。文字通りシャドウをおこすための補助光をソフトウェア的に再現したものである。これを使えば、撮影現場で補助的なライトやレフ板などが使用できないケースでの写真も、印刷などに使える品質に仕上げられる。ストロボ使用禁止の撮影場所も多いだろう。クリップオンストロボでは光量が足りないケースもある。今まで撮影不可能だと思われていた現場であっても、そこそこの表現が可能となるのは大きなアドバンテージとなる。撮影自体に手を抜くのではなく、時間や予算を圧縮するためにソフトを使用するのである。このように、Lightroom 2を使うことはパソコンでの作業を軽減するだけでなく、撮影自体の効率化にも貢献するのだ。

しかし、極端な補正設定は画像劣化を伴うため、その限界を知る必要がある。カメラの機種によっても、その限界点は異なるだろう。たとえばLightroomには「白とび軽減」という機能もあるが、完全にデータが0となっているハイエストライト部分は救えない。画像調整すればどんな粗悪な画像でもレスキューできるとは考えない方がいい。

現像モジュールの基本補正パネル



- 【露光量】 画像全体の明るさを設定する。露光量の目盛は絞りの目盛に等しい。
- 【白とび軽減】 ハイライトが強すぎる箇所の階調を軟調化し、露光オーバーで失われたハイライト部のディテールを可能な限り再現する。
- 【補助光効果】 シャドウ部を明るくして、ブラックを豊かに表現したまま、ディテールを引き出す。
- 【黒レベル】 画像内のどの値をブラックとして出力するかを指定する。
- 【明るさ】 主に中間調で明るさを調整する。露光量、白とび軽減、黒レベルのスライダーを使用して全体的な階調を設定した後で、画像全体の明るさを設定する。
- 【コントラスト】 主に中間調で画像のコントラストを調整する。
- 【明瞭度】 部分的なコントラストを増やして画像の奥行きを強調する。
- 【自然な彩度】 彩度の高い色はそのまま維持しながら、彩度の低いすべての色の彩度を補正する。このスライダーを使うことで、肌の彩度が上がりすぎるという問題を解消できる。
- 【彩度】 モノクロから2倍の彩度までの範囲で、画像全体の色の彩度を均一に補正する。

補助光効果を使っていない状態



補助光効果のスライダーを使ってシャドウ部を明るくした状態



スライドショー、プリント、Webで確認作業を行なう

読み込み セレクト 現像 確認 仕上げ

ライブラリモジュールで効率よく写真を絞り込み、現像モジュールで高度な調整を終わらせた後、いよいよその写真の活用となる。次のモジュールは「スライドショー」。スライドショーはなにもイベントなどで使うのが全てではない。筆者の場合、モデル撮影において、撮影が一段落したところでスタッフやクライアントに披露する。ロケにおいては、夕食後、その日に撮影しセレクトした画像をフル画面で確認する。今やパソコンのOSにもスライドショー機能があるが、Lightroomのそれは、撮影中であってもすぐに多くの写真をチェックできる便利な機能だと思う。ライブラリモジュールからでもCommand + Enterキー（WindowsはCtrl + Enterキー）で「クイックスライドショー」が可能だ。

さて、次のモジュールは「プリント」である。撮影現場でポラロイド代わりにプリントが必要なケースもあるだろう。また、セレクトした写真をコンタクトシートに出力し、クライアントに渡すかもしれない。そのような際に、これまた数クリックで作業が完了してしまうのがLightroomの素晴らしいところである。モバイルプリンタなどと組み合わせ、外での撮影においても活用できる。他のモジュールと同様にプリセットを自分で用意しておく必要がある。標準のプリントテンプレートはいくつかあるが、そのまま現場で使えるものではない。

そして最後のモジュールは、セレクトし現像設定した写真をWebサイトに公開、もしくはFTPサーバにアップロードする「Web」モジュール。撮影現場にクライアントが立ち会えなくても、インターネット接続が可能な場所なら、信じられないほど簡単な手順と短い時間で写真を公開できる。パソコンスペックや通信環境にもよるが、数十枚の写真をWebギャラリーとして公開するのに十数分しかかからない。しかも、公開するのはセレクトと調整が完了したファイルだから、コミュニケーションの効率も高い。Lightroom 1.4からはWebギャラリーのエンジンとして、Airtight Interactive社のFlashギャラリーレイアウトも新たに加わり、ギャラリーの表現力が増している。

スライドショーモジュール



スライドショーモジュールの設定は非常に簡単なので、スタジオやロケ先でもすぐにスライドショーを始めることができる。

プリントモジュール

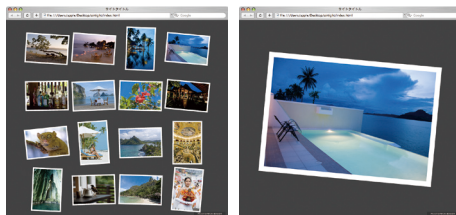


Lightroom 2で追加されたピクチャパッケージは、1枚のプリント用紙に、複数のサイズで画像を配置できる。レイアウトも簡単に変更できて便利だ。



Lightroom 2では、プリントモジュールのシャープ機能が強化され、用紙種類（光沢、マット）に応じて最適なシャープネスで出力できるようになった。

Webモジュール



上は「Airtightポストカードビューア」のエンジンで出力したWebギャラリー。Flashを使った美しいギャラリーを簡単に作るができる。

Photoshopと連携しながら最終的な仕上げを行なう

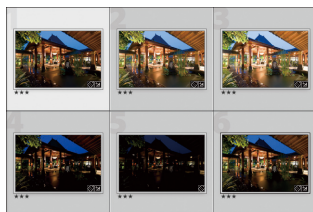
読み込み セレクト 現像 確認 仕上げ

撮像素子に付着したゴミは困り者であるが、Lightroomでは「スポット修正ツール」を使って、写り込んだゴミを簡単に消去できる。しかも1ショットでこの処理を行えば、他の写真に対しても「設定を同期」するだけで同じ効果が他に適用される（ただし、これはゴミの量や位置が変わっていないのが原則となるが）。

さらにLightroom 2においては、部分的な画像補正も可能となり、「補正ブラシ」と「段階フィルタ」（つまりグラデーションマスク）が使用できる。風景写真で空だけを暗く落とすといった補正作業が容易になったのだ。これらの新機能によって、Lightroomだけで最終的な仕上げまで行なうこともできるようになった。

とはいえ、調整レイヤーを使うなどの高度な部分補正、ピクセル単位での綿密な調整は、やはりPhotoshopと連携する必要がある。LightroomではTIFFやPSDファイルを書き出すことなく、画像を直接Photoshopで開くことができる。保存コマンドや更新ファイル名をどうすればいいかなどで気を煩わされることはない。Photoshopでの補正作業が完了したら、ファイル名を変更せずそのまま保存してファイルを閉じる。これで自動的にLightroomのカタログに反映されるのである。

Lightroom 2ではさらにPhotoshopとの連携機能が強化された。複数の画像を自動的にPhotoshopのレイヤーとして開いたり、Photomergeでパノラマ画像を作成したり、3DCGアプリケーションなどで活用するHDR（ハイダイナミックレンジ）画像も簡単に作成可能。またPhotoshopのスマートオブジェクト機能も、Lightroom 2から直接開くことができる。このようにLightroom 2を作業の中心にすえ、Photoshopと連携することで、イメージの仕上げと作業の進行管理が楽になるのである。



上はHDR画像作成の例。露出をバラした複数枚の画像をLightroom 2で選択し、「PhotoshopでHDRに統合」を実行すると、Photoshopの「HDRに統合」の画面が立ち上がる。

部分的な画像編集を他の画像にも適用する

部分的な画像編集ができるLightroom 2のツール



スポット修正

補正ブラシ
段階フィルタ

スポット修正ツールを使って写り込んだゴミを消す

ほかの画像を選択し「設定を同期」ボタンをクリック

設定を同期

「スポット修正」にチェックを入れて「同期」をクリック

同じ位置にあるゴミが一度に消える

スポット修正に限らず、補正ブラシや段階フィルタでも、「設定を同期」ボタンを使うことで、編集内容を他の画像に適用できる。

Lightroom 2 と Photoshop の連携機能

画像を選択して右クリックする

右クリック：Macでは
Controlキー+クリック

「他のツールで編集」からPhotoshopとの連携機能を選ぶ

Adobe Photoshop CS3 で編集...

他のアプリケーションで編集...

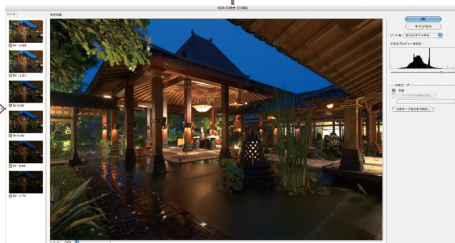
Photoshop でスマートオブジェクトとして開く...

Photoshop でパノラマに結合...

Photoshop で HDR に統合...

Photoshop でレイヤーとして開く...

Photoshopで作業を行なう



画像をそのまま（ファイル名を変えないで）保存

Lightroom 2 に戻る

保存した画像がLightroomのカタログに反映されている

キーボードショートカットをマスターしよう

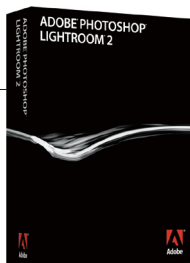
読み込み セレクト 現像 確認 仕上げ

Lightroom 2には多くのキーボードショートカットが用意されており、これらを使うことでより効率的に作業を行なうことができる。各モジュールのショートカットはLightroomのヘルプに詳しい。

■ キーボードショートカットの例 (現像モジュールの場合)

Mac	Windows	動作
●基本補正パネルのショートカット		
+ (プラス) - (マイナス)	+ (プラス) - (マイナス)	露光量を調整。 Shiftキーを押しながら操作を行なうと調整量が大きくなる
, (カンマ) . (ピリオド)	, (カンマ) . (ピリオド)	基本補正パネル内のコントロールを循環
; (セミコロン)	; (セミコロン)	フォーカスされているコントロールを初期化
●編集のショートカット		
Command + U	Ctrl + U	自動階調
V	V	グレースケールに変換
Command + Shift + U	Ctrl + Shift + U	自動ホワイトバランス
Command + E	Ctrl + E	Photoshop で編集
Command + N	Ctrl + N	新規スナップショット
Command + Y	Ctrl + Y	仮想コピーを作成
Command + [Ctrl + [左回転
Command +]	Ctrl +]	右回転
1-5	1-5	レーティングを設定
Shift + 1-5	Shift + 1-5	レーティングを設定して次の写真に移動
6-9	6-9	カラーラベルを設定
Shift + 6-9	Shift + 6-9	カラーラベルを設定して次の写真に移動
Command + Shift + C	Ctrl + Shift + C	現像設定をコピー コピー設定をするダイアログが表示される
Command + Shift + V	Ctrl + Shift + V	現像設定をペースト
●出力のショートカット		
Command + Enter	Ctrl + Enter	クイックスライドショーへ移行 現在のスライドショーモジュール設定に基づいて、現在選択されている写真をスライドショーで表示。
Command + P	Ctrl + P	選択した写真をプリント
Command + Shift + P	Ctrl + Shift + P	用紙設定

Mac	Windows	動作
●ナビゲーションのショートカット		
Command + ←	Ctrl + ←	前の写真
Command + →	Ctrl + →	次の写真
●表示のショートカット		
Tab	Tab	パネルを隠す
Shift + Tab	Shift + Tab	すべてのパネルを隠す
T	T	ツールバーを表示/非表示
F	F	スクリーンモード切り換え
Command + Option + F	Ctrl + Alt + F	標準スクリーンモードに切り替え
L	L	明るさ切り替え
Command + Shift + L	Ctrl + Shift + L	減光モードに切り替え
Command + Option + ↑	Ctrl + Alt + ↑	前のモジュールに移動
Command + I	Ctrl + I	情報のオーバーレイを表示/非表示
I	I	情報のオーバーレイを切り替え
Command + J	Ctrl + J	現像表示オプション
●モードのショートカット		
R	R	切り抜きモードに移行
N	N	スポット修正モードに移行
M	M	段階フィルタモードに移行
K	K	補正ブラシモードに移行
D	D	ルーベ表示
Y	Y	補正前と補正後を左右に表示
Option + Y	Alt + Y	補正前と補正後を上下に表示
●対象コレクションのショートカット		
B	B	対象コレクションに追加
Command + B	Ctrl + B	対象コレクションを表示
Command + Shift + B	Ctrl + Shift + B	クイックコレクションを消去



ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM 2 日本語版 (Mac OS/Windowsハイブリッド版)

アドビストア提供価格

- 通常版 33,600円 (本体価格32,000円)
- 通常版 ダウンロード価格 32,000円
- アップグレード版* 11,340円 (本体価格10,800円)
- アップグレード版* ダウンロード価格 10,800円
- アカデミック版 11,340円 (本体価格10,800円)

*アップグレード版の対種ユーザーはLightroom1.xの正規登録ユーザー

■ 必要システム構成

Mac OS

- Mac OS X v10.4.11日本語版 (32bit版対応) ~ v10.5.2日本語版 (インテル プロセッサ搭載機種で32bit/64bit版対応)
- Power PC G4、G5 またはインテル プロセッサ
- 1GB以上のRAM
- 1GB以上空き容量のあるハードディスク
- 1024×768以上の解像度をサポートするディスプレイ
- CD-ROMドライブ
- アップデータ利用などのためにブロードバンドインターネット接続

Windows

- Windows XP(SP2) 日本語版 (32bit版対応)、またはWindows Vista Home Premium、Business、Enterprise、Ultimate日本語版 (32bit/64bit版対応)
- Pentium 4、Centrino、Xeon、CoreDuoクラスのプロセッサ
- 1GB以上のRAM
- 1GB以上空き容量のあるハードディスク
- 1024×768以上の解像度をサポートするディスプレイ
- CD-ROMドライブ
- アップデータ利用などのためにブロードバンドインターネット接続

期間限定

Photoshop Lightroom 2 プレゼントキャンペーン実施中!

詳細は、www.genkosha.com/lr2/ まで