

Adobe® Creative Cloud™

Photoshop® CC

Handbook

COMMERCIAL PHOTO 2013年7月号より抜粋

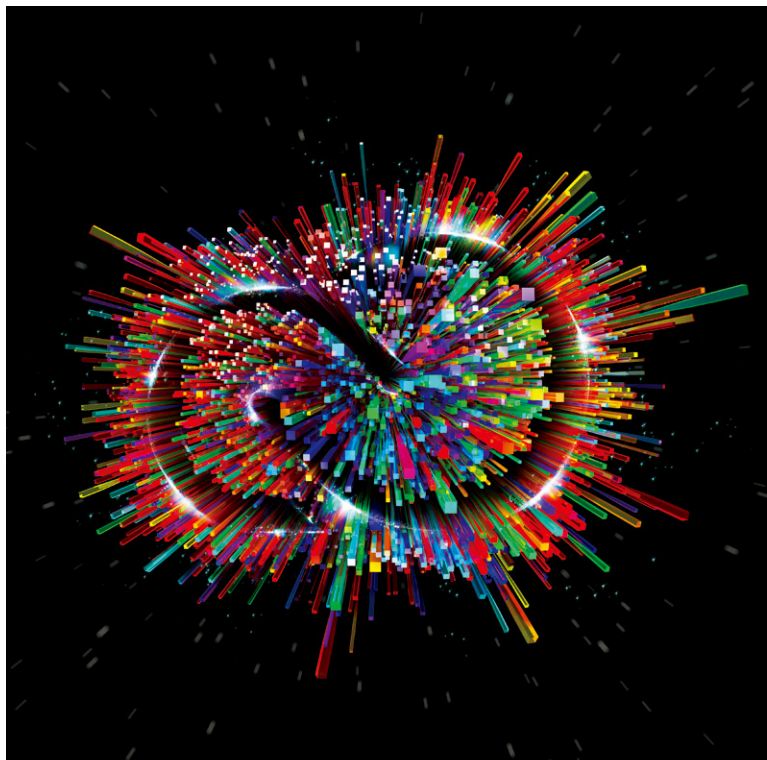


緊急特集 写真のプロフェッショナルたちはこう見た!

Adobe® Photoshop® CC 進化の全貌

新しいPhotoshopがついに登場する。その名も「Photoshop CC」。
「Creative Cloud」の頭文字を冠した新しい名前を持つこの新バージョンは、
写真のプロフェッショナルにどんなメリットをもたらすのだろうか。
2人のフォトグラファーが、その機能を徹底的に検証する。





新しいPhotoshopは「CC」、すなわち「Creative Cloud」の名前を冠するものとなった。インターネット環境の進化によって、コンピューター資源の集積場所がネットワーク上に移行しようとしている現在を象徴するネーミングだ。

Creative Cloudについて簡単に説明しておく、2012年5月に開始されたアドビのクラウドサービスで、Photoshopをはじめとしたクリエイティブツールをダウンロードしたり、他のユーザーとのファイル共有やコラボレーションを可能にするというもの。

ではその「CC」がフォトグラファーにもたらすメリットは何か。本特集では、2人のフォトグラファー、御園生大地、竹澤宏の両氏に、早い時期からベータバージョンを使用してもらい、その進化のポイント

をチェックしてもらった。特に新バージョンの目玉と言える「シャープネス」と「Camera Raw」の進化については、ページを割いて、プロの視点からの検証してもらっている。作品制作に、ワークフローにどんな改善をもたらすのか。可能であれば、実際に新バージョンを起動して作業を行ないながら、読み進めていただけたらと思う。

なお、本特集内では、Creative Cloudが提供するクラウド関連の機能進化やアプリケーション販売方法の変更についても細かく解説をしているほか、第一線で活躍するフォトグラファーやレタッチャーのPhotoshop CCへの感想を聞いている。そちらも目を通していただければと思う。

新しいPhotoshopとCreative Cloudが広げる表現の可能性に注目してほしい。

記事執筆

御園生大地 Taichi Misonoo
(P54～55、58～63、76～77、80～81)

1974年東京生まれ。フォトグラファー、レタッチャー、3DCGクリエイター。建築竣工写真撮影、大手家電メーカーの製品写真レタッチをベースに、幅広く撮影・レタッチ業務をこなす一方、近年3DCG制作の分野へ進出。2013年よりフリーランス。

竹澤 宏 Hiroshi Takezawa
(P66～73、79～80)

1980年代からフリーのフォトグラファーとして活動。建築、インテリアから料理、アクセサリ、エディトリアル系の取材など守備範囲は広い。近年はWebマガジン「Shuffle」に寄稿するなど、Photoshop関連記事の執筆も多い。

「Creative Cloud」で何が変わるのか

Photoshopの新バージョン、「Photoshop CC」の「CC」は、「Creative Cloud」の略である。その最大の特徴部分である販売方法と、ユーザーに提供される機能を紹介しよう。(御園生大地)



変わる販売方法

Photoshop CCにはこれまでの「CS6」のように、Extended版と通常版のようなラインナップは存在せず、CS6のCreative Cloudメンバーのみに提供されていた機能向上分(バージョン13.1版)が統合された。すなわち「Photoshop CC」とは、「Photoshop CS6+Extended版+13.1版機能向上分+CCの新機能」の全てが含まれたものとなる。本特集ではPhotoshop CCの新機能と、CS6のCreative Cloudメンバー限定機能を、新機能として紹介していきたい。

Photoshop CCの大きなトピックの一つは「販売方法」。ダウンロード形式のみとなり、パッケージ版が廃止されたことだ。ポイントを3点にまとめてみた。

A パッケージ版の提供は廃止。これからはすべてダウンロード販売となる。

B 「単体サブスクリプション版」と「Creative Cloud通常版」の2種類が用意される(個人向けの場合)。

C 支払い方法はアドビストアで購入する場合、月々払いのカード決済。販売店やEコマースサイトでは使用期間を限定した「キーカード形式」での販売となる(企業向けには他のプランも存在する)。

ひとつずつ見ていこう。**A** は、スマートフォンのアプリストアなど同様の販売方法だ。DVDディスクを手元に置いておくことはなくなり、再インストールは、自分でバックアップしたイメージファイルから、または再ダウンロードして行なう。

B は、単体サブスクリプション版がPhotoshop単体版にあたり、Creative Cloud通常版がCS6以降の旧Creative

Suiteソフトウェアをすべて入手できるバージョンにあたる。パッケージ版に単体版とCreative Suite版があったのと同様だ。

C が、これまでパッケージ版を使ってきた方には最も大きな変更点となる。従来のような、パッケージ版を永続ライセンスとして購入し、その後アップグレード版を追加購入するというやり方はなくなり、利用したい期間の分の利用料を払う方式となる。支払い方法はクレジットカードを利用したオンライン決済をするか、家電量販店などで販売されるキーカードを購入することになる。アップグレード料金といったものはなくなり、その時点の最新版とCS6以降の過去バージョンが利用できる。

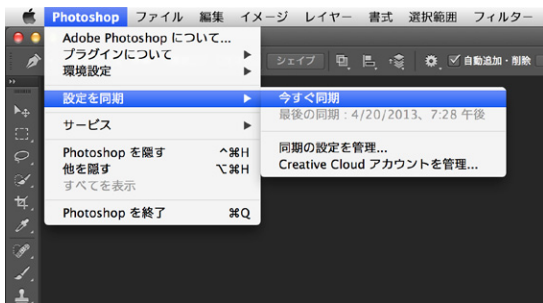
新方式に戸惑いがある方もいるかもしれないが、利用する期間の分の支払いさえ行なえばよく、キャンペーンを利用できればその額をかなり抑えることができる点をメリットと考えることもできるだろう**表1**。それでも抵抗があるなら、CS6の永続ライセンス販売は当面継続されるので、そちらを使い続ける方法も残される。

表1 Photoshopの販売価格(Adobeストア価格)

	価格(月当たり)	対象
Creative Cloud通常版	5,000円(年間プランの場合)	
	8,000円(月々プラン)	
	3,000円(年間プラン・初年度価格)	CS3以降のユーザー向け特別提供版
単体サブスクリプション版	2,200円(年間プラン・初年度価格)	CS6ユーザー向け特別提供版(7月31日まで)
	2,200円(年間プランの場合)	
	3,200円(月々プラン)	
	1,000円(年間プラン・初年度価格)	CS3以降のユーザー向け特別提供版(7月31日まで)

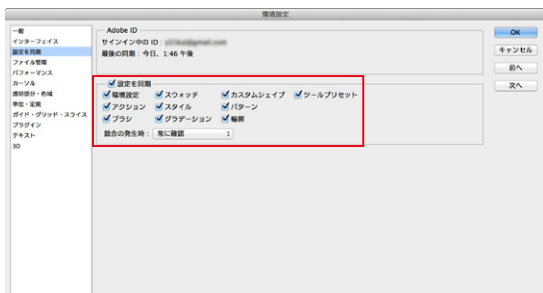
※販売店やEコマースサイトで販売されるキーカードはCreative Cloud通常版(12カ月)が63,000円一括払い。
なお、販売店では一括前払い(消費税込み)の販売形態となる。

図1 設定の同期はメニューから



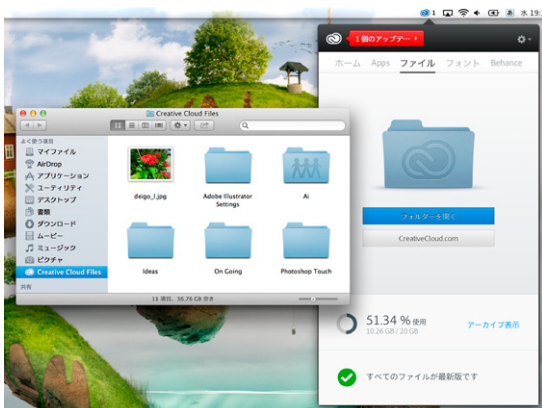
2台のPC上のPhotoshopの設定を同期することができるため、常に同じ環境で作業ができる。

図2 Photoshopの環境設定「設定の同期」



同期を行なう項目は、Photoshopの環境設定で設定できる。

図3 ファイル管理を行なう「Creative Cloudデスクトップ」



Photoshopのインストールやアップデート、クラウドストレージやフォントの管理は、新しいアプリケーション「Creative Cloudデスクトップ」から一元的に行なうことができる。「Creative Cloud Files」フォルダにファイルを保存しておけば、クラウドストレージや、2台のPC間のファイルが自動で同期される。

クラウドならではの機能とは

それでは、Creative Cloudの新機能の紹介に入ろう。まずは「クラウドスタイル」ともいべき機能のポイントをご紹介します。

① 設定の同期ができる

Creative Cloudもしくは、単体サブスクリプション契約を行なうと、2台のPCにPhotoshop CCをインストールできるが(1台をWindows、もう1台をMacとすることも可能)、それら2台の間で、設定の同期を行なうことが可能となった^{図1}。2台で起動するPhotoshopの間で、環境設定やアクション、ツールプリセットなどを同じ設定状態で保つことができる^{図2}。

② 2台同時起動が可能になった(13.1版より)

これまで2台のPCにインストールできたが、同時起動は1台までという制限があった。それが撤廃された。

③ 「Creative Cloudデスクトップ」アプリケーションが利用できるようになった

Creative Cloud登場当初は、Creative Cloudが提供するネットワークストレージへのアクセスはWebブラウザで行なう方式で、正直使い勝手の良いものではなかったのだが、新しく「Creative Cloudデスクトップ」というアプリケーションを通して行なう方式となり、以前に比べ、利便性が格段に向上している^{図3}。

④ ファイルの同期ができる

Creative Cloudデスクトップでは、「Creative Cloud Files」というフォルダ(容量20GB)の中身を常にクラウド側のサーバと自動で同期してくれる^{図3}。面倒な操作がいっさい不要だけでなくバージョンの管理も行なえるようになった。2台のPC環境を行き来しながら作業するような場合のメリットは大きい。

クラウドサービスとして多くのユーザーに使われているDropboxなどを使えば、これまでも同じような環境を構築可能であったが、Dropboxなどのサービスと比べても20GBというCreative Cloudのストレージ容量はメリットがあるだろう。

⑤ Photoshop CS6が使用可能

Creative Cloud、もしくは単体サブスクリプション契約を行なうと、CS6の使用も可能となる。Photoshop CCで万一不都合が発生した際には、Photoshop CS6にバージョンを戻して作業をする、といったことが可能だ。また、制作チーム間でバージョンを揃えるといったこともできる。

こうして見ていくと、ノートとデスクトップ、など、複数台のPCでPhotoshopを利用する環境で活用しがいのある機能が並んでいることがわかる。ワークフローの改善と合わせて検討したいところだ。

Interview

1

機能はすでに必要十分だ思っていたが、Photoshop CCには新たな発見があった

Photographer

腰塚光晃

Mitsuaki Koshizuka

1997年写真家として活動をはじめ。FASHION、BEAUTY、広告、音楽等のジャンルで写真、映像を制作。2004年、(株)MORE VISION TOKYO 設立。http://www.mitsuakikoshizuka.com/

—— Photoshopではどんな作業をされるのでしょうか。

撮影の際に、キャプチャソフトを使って、ある程度までデータを作り込むのですが、トーンや色調の調整といった、“昔はプリントでやっていた作業”については、Raw ファイルを現像した後に、Photoshopでやります。ただし、肌の修正や合成といった作業はレタッチャーさんをお願いをするケースが多いですね。

—— Photoshopのバージョンは？

「ゆがみ」フィルターのように、新しいバージョンの方が使いやすい場合はCS6を使っていますが、気がついたらなぜかCS3を使っていることが多いですね。“慣れ”でしょうか。

—— 新機能はあまり必要としないのでしょうか？

今使っているカメラも含め、機材やツールに関しては、自分が表現するために必要



左/HM=西田裕美子 (deuce)
ST=丸本達彦 (eight peace)
アーティスト= ONE OK ROCK

右/Hair=TAKÈ M=MINA
Model=Una / YUMIKO UNNO
クライアント=カネボウ化粧品

な要素を十分に満たしていると感じています。何年前には、デジタルカメラ自体の表現力に対する不満があったのですが、最近では気にならないレベルになりました。今は写真を撮る行為そのものに集中することで、新しい表現を探っていきたいと考えています。ただ、今回Photoshop CCを試用する機会をいただいて、いくつか発見がありました。

——気になった機能はありますか？

一つは「ぶれの軽減」です。ロケでは、その場で光を探しながら、自然光で撮影することが多いのですが、光量的にギリギリな場合、どうしようか迷うことがあります。シャッターを切るたびに確認するのもリズムが悪いし、だからといってライティングすればいいかというと、それもちょっと違う。

そんな状況で、ぶれを軽減してくれる機能があるとなれば心強いし、思い切ったトライができる。今、少しずつですが検証をしているところです。

——写真にもよりますが、カメラぶれにはそれなりの効果を発揮するようです。

もう一つは拡大機能がよくなった点(アップサンプリング)ですね。たとえば、すでに撮影は終わっているのに、「ビルボード用に拡大したい」という要望が後から出ることがあります。これまでは他社のプラグインソフトを使って対応していたのですが、Photoshop本体の拡大機能が従来よりも強化されたのであれば助かります。画像拡大は印刷との相性もあるので、手段は一つでも多くあったほうがありがたいです。

——これからのPhotoshopに期待する

のはどういったことですか？

突拍子もない話をするようですが、アディさんには、ぜひ、PhotoshopかCamera Rawを組み込んだカメラを作ってほしいですね(笑)。今の環境でも、キャプチャソフトを使えば、現場で仕上がりに近いイメージまで作り込むこともできるのですが、だからといって、その画像をそのまま使うようなことはせず、あらためてPhotoshopで仕上げ作業をしないといけません。肌レタッチのような作業は別としても、撮影しながら、カメラ内でトーンや色味の調整が完璧に突き詰めることができれば、現場のスタッフやクライアントにも描いているイメージが正確に伝わりますし、スピード感も上がる。何よりも、表現の可能性が大きく広がると思っています。難しいですかね(笑)。



Photoshop
CC
新機能の
ポイント

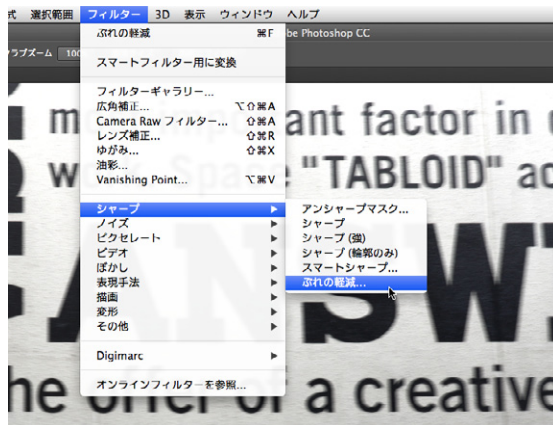
Section

1

「シャープな進化」は本物か。 機能向上の実状を探る

シャープネス関連機能が大幅に強化されたPhotoshop CC。それら機能は果たして現場で「使える」機能なのだろうか。ここではそれぞれの機能の主要なポイントをチェックしていく。(御園生大地)

シャープネス関連の機能のうち、「スマートシャープ」が改善され、「ぶれの軽減」が追加された。他にも画像拡大時のアルゴリズムが変更され、解像感が増した。



「ぶれの軽減」の画面。手ぶれた画像の解像感を高め、手ぶれを目立たなくしてくれる。

Photoshop CCは、キャッチフレーズとして「シャープな進化」を謳っているだけあって、シャープネス周りの改善がいろいろと図られている。具体的には、「スマートシャープ」、「ぶれの軽減」、「画像解像度の拡大アルゴリズムの強化」の3点だ。

「スマートシャープ」と「画像解像度の拡大アルゴリズムの強化」は、いずれも旧

アルゴリズムを使用する場合と比べ、手堅く解像感がアップする。Photoshop CCを導入した際にはぜひ使いこなしたい機能だ。

「ぶれの軽減」は、今後のPhotoshopの、新たな可能性を感じさせてくれる新機能だ。少々荒削りな部分もあるものの、今までとは違った新しい驚きを与えてくれる

はずだ。毎回こういったPhotoshopの革新的な機能には楽しませてもらっている。

これらシャープネス系機能の改善により、光の少ない場所などの厳しい条件で撮影された写真を使える余地が広がった。言い換えると、フォトグラファーの活動領域が広がったと言えるわけで、重要な機能改善だ。

精度が高まった 「スマートシャープ」

Photoshop CS2で搭載され、いまやおなじみとなった「スマートシャープ」に、大幅な機能改善が行なわれた。より使い勝手の良いツールに進化したと言えるだろう。



スマートシャープの変更部分



Photoshop CCの「スマートシャープ」は、CS6ではタブの奥に隠れていた「シャドウ」「ハイライト」がウインドウ内に配置されると同時に、「ノイズを軽減」スライダーが追加された。筆者のように竣工写真がメインフィールドのフォトグラファーのみならず、暗所撮影が多い人物ロケやスポーツ、ネイチャーフォトなどにも大きな恩恵をもたらすだろう。

ウインドウの右下角をドラッグすることで、画像表示窓の大きさを変えられるようになった。大きな画面プレビューで効果を確認できる。

新スマートシャープ「ノイズを軽減」の効果

■ 新しいスマートシャープ



■ 従来方式のスマートシャープ



左はスマートシャープの「量」を「350%」という、従来の常識ではかけ過ぎとも思えるほどの値に設定した上で「ノイズを軽減」を「100%」適用した。「スマートシャープ」ウインドウの右上にあるオプションメニューから、「従来方式を使用」をオンにしてその効果を見比べてみた。従来方式ではノイズが強調されて、とてもかけることができなかった「350%」のシャープネスでも、新方式では自然な感じに見える。そしてその結果はそのまま解像感に直結する。

「スマートシャープ」に関しては、大きく3点の改善が図られている。1つ目はインターフェイスが変わったこと。CS6ではタブの奥に隠れていた「シャドウ」「ハイライト」が表に出てきた。2つ目はウインドウの右下角をドラッグすることで、画像表示窓の部分の大きさを変えられるようになったこと。操作性のアップに寄与する部分だと思ふ。そして3つ目が「ノイズを軽減」というスライダーが追加されたことだ。

このスライダーの追加は、一見地味ながら、今回のスマートシャープの改善の中で最も大きな威力を発揮する部分だと筆者は考えている。例えば室内の写真や、感度を上げて撮影した写真にシャープネスをかけようとすると、ノイズ部

分も強調されてしまうという経験は、誰しもあるだろう。従来、感度を上げた撮影では、多少解像感に甘さの残る仕上がりがでもやむなしとしてきた場面もあったと思う。

しかし、今回追加された「ノイズを軽減」スライダーは想像以上に優秀だ。例えば、過去にCS6でギリギリまで追い込んだ画像でも、もう一步、二歩とシャープネスをかけて追い込むことができるので、自然な仕上がりを保ったまま解像感をアップすることができる。暗所での厳しい条件での撮影データをブラッシュアップする際に幅広く活用できるだろう。

なお、この新しいスマートシャープと、従来のスマートシャープ、さらには伝統の「アンシャープ

ママスク」の3つを比較してみると、その結果は、「新スマートシャープ」>>>「従来型スマートシャープ」>「アンシャープママスク」という印象だ。特に、光沢感のある被写体の場合、従来のシャープネスでは、かければかけるほど質感が失われていくが、新スマートシャープでは質感が損なわれにくい。今回の「ノイズを軽減」スライダーの搭載で、「スマートシャープ」の実力は「アンシャープママスク」を完全に突き放した印象だ。

POINT

「ノイズを軽減」はシャープネスを強くかけて解像感を高めたい場合に特に有効。今回の進化でスマートシャープはさらに実戦向けになった。

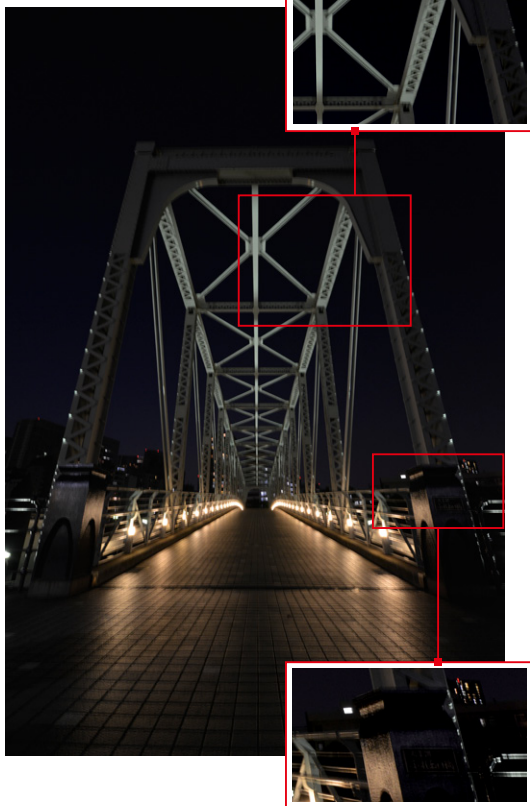
手ぶれ写真に効果てきめん 「ぶれの軽減」

シャープネス関連機能の目玉とも言えるのがこの「ぶれの軽減」機能だ。手持ち撮影や暗所撮影でのぶれに効果を発揮する。

NEW

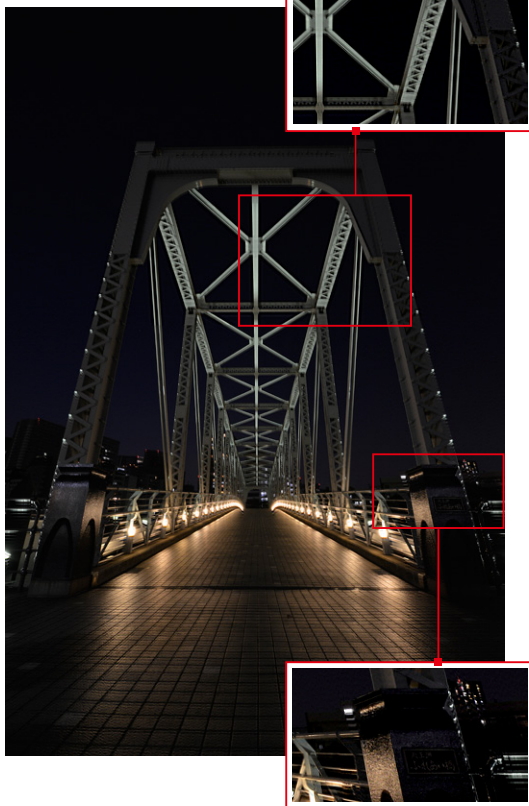
ぶれの軽減を適用する

■ 補正前



従来はごまかすような方向で仕上げを行なうしかなかったような、ぶれた画像をサンプルとして扱ってみた。

■ 補正後



ディテールが浮かび上がってきているのが伝わるだろうか。特に、判別の難しかった文字部分がハッキリと読めるのは驚きだ。

ぶれを取り除く新ツール

Photoshop CCの目玉機能の1つである「ぶれの軽減」は実効性のあるコマンドだ。このコマンドは「ぼかし予測領域」と呼ばれる、四角い点線で囲まれた範囲のぶれを解析し、補正を行なう仕組みになっている。「ぼかし予測領域」は、任意の場所へ移動することができるので、主要な被写体があって、さらに文字が写っている場所のような、コントラストがある場所を選ぶのが、よりよい結果を引き出すコツだ。

その上で「ぼかしトレーシングの境界」や、「ソースノイズ」で補正のかかり具合を調整し、ノイズが

気になる場合には「スムーズにする」で滑らかに、被写体のエッジに2線ボケのようなフチが現れたら「斑点の抑制」の数値を上げて除去していく。

ただし「スムーズにする」と「斑点の除去」は、先ほどの「スマートシャープ」の「ノイズを軽減」に比べるとアルゴリズム的には洗練されていないようで、数値を高くしすぎると、シャープネスが損なわれるような印象を得た。そのため、ちょうどよい加減を見つけ出すには、それなりに手間をかける必要があるだろう。

なお、「ぼかし予測領域」は何箇所でも作成することが可能だが、筆者がテストした限りでは、過度に多数の場所でサンプリングを行なうと、わ

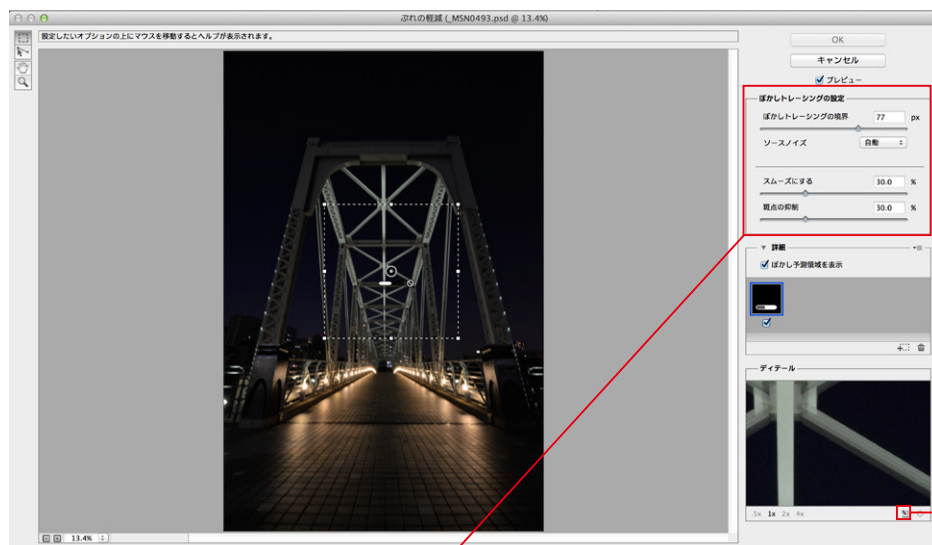
ずかだが、中間地点に画像がずれたようなつなぎ目が発生することがあったので注意が必要だ。

なお、「ぼかし予測ツール」の他に、「ぼかし方向ツール」がある。これはぶれの方向を手動で指定するためのツールだが、これに関しては、通常のぶれを手動で軽減するのはちょっと操作の難易度が高いように感じた。

どの程度「使える」ツールなのか

画面の右下には「ディテール」ウインドウがある。これは「ぶれの軽減」の効果を、拡大画面で素早く確認するためのウインドウだ。拡大箇所は小

「ぶれの軽減」ウインドウ



「フィルター」メニューの「シャープ」から「ぶれの軽減」を選択すると、「ぶれの軽減」ウインドウが表示される。「ぼかし予測領域」を指定し、「ぼかし予測領域の境界」や、「ソースノイズ」で補正のかけ具合を調整する。ノイズが気になる場合には「スムーズにする」で滑らかに、被写体のエッジに2線ボケのようなフチが現れたら「斑点の抑制」で調整を行なう。

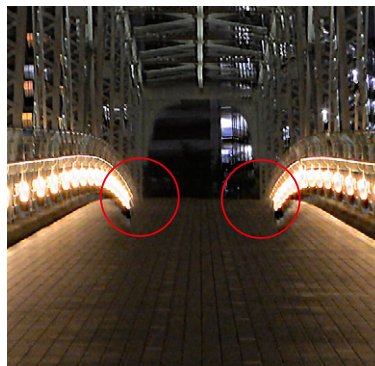
ここをクリックすると、ディテールウインドウが拡大箇所へジャンプする。

■ 予測領域を指定するには



「ぼかし予測領域」は、任意の場所へ移動することができるが、主要な被写体のある、コントラストが強い場所を選ぶとよい。複数箇所を選ぶこともできるが、場所が多すぎると画像がずれたようなつなぎ目が発生することがある。

■ 使用の際には注意点も



図のように、ぶれた瞬間に坂の向こう側のハイライトが露光してしまった箇所などは、自動で除去するのは難しい。画期的な新機能だが、万能ではないことを念頭に置いて使用することが必要だろう。

窓の内部を直接ドラッグするか、右下2番目の矢印ボタンをクリックして小窓をジャンプさせ、ドラッグ操作で直接確認したい箇所を指定することも可能だ。この時、小窓左下の「ルーペ」位置で強調」ボタンをクリックすると、現在小窓で覗いている箇所を「ぼかし予測領域」として採用することもできる。

さて、「ぶれの軽減」をひと通りテストしてみても感じたのだが、この機能が「軽減」と名付けられているとおり、完全にぶれを除去するのはなかなか難しい。例えば、ぶれたことによってハイライトが侵食している部分などは、このツールで問題を解消するのはさすがに厳しいだろう。

とはいえ「スマートシャープ」でぶれを補正することを考えたら、はるかに良い結果が得られる素晴らしい機能なのは間違いない。最近ではカメラの高画素化もあり、最終使用サイズで必要とされる以上の画素数で撮影を行なっていることも多いと思うが、そういったケースでは、この機能を使ってぶれを除去することで、十分に使用に耐えうる画像を作り出せるだろう。

人物撮影で表情は出ているものの、望遠レンズを使用したことによる、細かい手ぶれを起こしている画像を救う、あるいは、スポーツの写真でゴールの瞬間など、タイミング重視でシャッターを押したが画像が甘かった一枚を救うといった用途

で活用できるのではないだろうか。

ただし、一つ念頭に置いておきたいのは、この機能があくまでも、カメラのぶれによって生じる失敗写真を救済する機能であるという点だ。例えば、人物が異なる方向に動いているといったような「被写体ぶれ」には効果が出ない。いくつかの事例をテストしていくうちに、その傾向が掴めるのではないと思う。

POINT

ぶれの状況によっては、的確な効果を発揮するツールだ。今まではセレクトできなかった画像を救えるなど、活躍の場は少なくないはずだ。

「アップサンプリング」の進化 画像拡大時の解像感が高まる

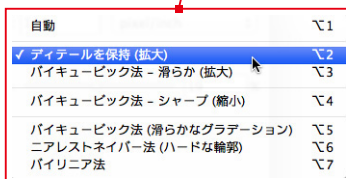
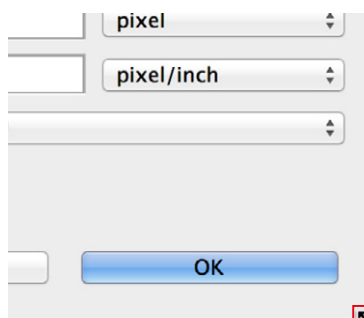
画像を拡大するというと、解像感の喪失を免れることができないものだが、今回のバージョンでは、今回のバージョンでは、確実な進化が見られた。



画像解像度ウィンドウでの拡大時に設定



■ 拡大が可能に



画像解像度のウィンドウも、ウィンドウ自体を拡大することができるようになった。効果の適用具合をしっかりと確認できる。

「画像解像度」のウィンドウ。プレビュー画面が追加され、「再サンプル」のプルダウンメニューの中に「ディテールを保持 (拡大)」が加わった。その下にある「ノイズを軽減」のスライダーは、「ディテールを保持 (拡大)」を選んだ場合にもみ表示される。

解像感に大幅な改善

デジタル処理で画像の拡大を行なう際に、ディテールが失われ、画像の解像感が落ちるのは、原理的に仕方のないことである。デジタル画像はドットの集合から成り立っているが、それを引き伸ばした際に足りなくなったピクセルは、コンピュータが予測して埋めていくことになる。従って、デジタル拡大した際に結果が曖昧な描写になるのは避けられないのだが、その点について、Photoshop CC では画像拡大の計算アルゴリズムに改善が施され、解像感に確実な改善が見られた。

この機能を利用できるのは、画像解像度の変更ウィンドウだ。メニューバーから「イメージ」→「画像解像度」とたどっていこう。おなじみの「再サンプル」のプルダウンメニューの中に「ディテールを保持 (拡大)」が加わった。従来方式との比較テストをしてみると、一辺2倍以上の拡大を行なったあたりから目に見える効果が現れ始め、拡大率を上げれば上げるほど結果が良くなる印象だ。なお、「ディテールを保持 (拡大)」を選択した場合、「ノイズを軽減」のパラメータが現れる。これは拡大の際に生じるノイズを抑えるためのものだ。

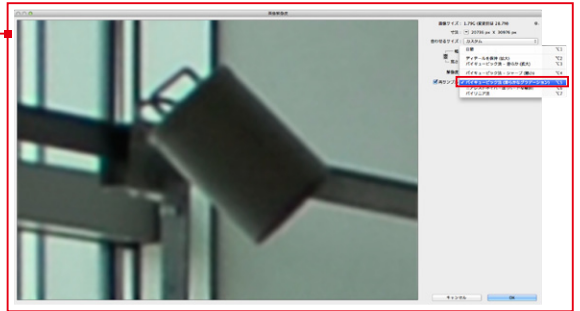
実際に試す際には、「OK」ボタンを押す前に「再サンプル」のプルダウンを「ディテールを保持 (拡大)」にしたり、「バイキュービック法 (滑らかなグラデーション)」にしたりと切り替えながら、プレビュー画像を見比べてみると、このコマンドの有用性が伝わると思う。実際に Photoshop CC を操作し、是非とも試していただきたい。

なお、今回のバージョンから、画像解像度のウィンドウにプレビューの窓が追加され、「再サンプル」メニューで選択した拡大／縮小の効果を容易に確認できるようになった点にも触れておきたい。この窓の内部は、拡大率を変更したり、ウィンドウ自体を拡大することで、大きく広げることができるようになった。使い勝手がとてもよくなったと言える。

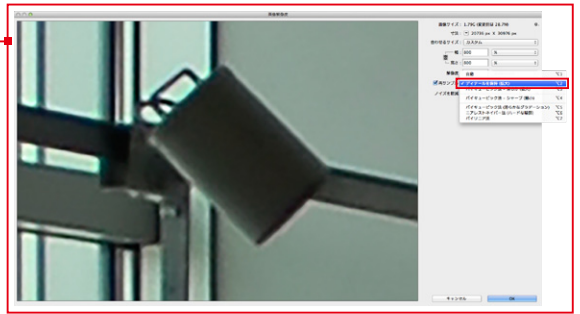
「ディテールを保持」の効果は？



■「バイキュービック法(滑らかなグラデーション)」(従来方式)

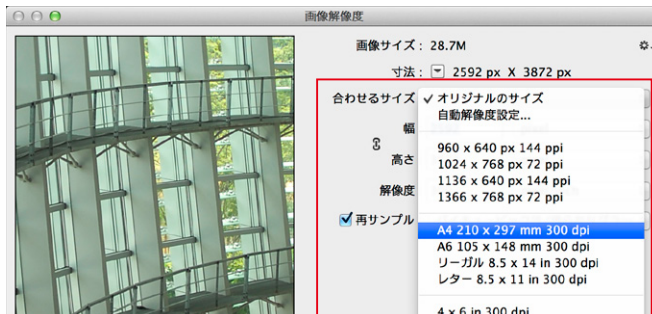


■「ディテールを保持(拡大)」



800%に拡大したところ。従来方式(バイキュービック)と、新機能の「ディテールを保持(拡大)」を比較してみると、解像感に確実な違いが現れている。

「合わせるサイズ」とは？



「合わせるサイズ」は、画像を拡大・縮小する際のターゲットサイズを選択する機能だ。あらかじめ保存されたプリセットからだけではなく、よく使うサイズを保存しておくこともできる。クライアントや案件ごとに納品サイズを決めている場合や、メール送信用、iPadに入れる場合などの数値を決めている場合、保存しておくことで作業効率のアップにつながるだろう。

実際に使えるのは？

ただ、演算方法が改善されても、画像の拡大で足りなくなったピクセルを、コンピュータが予想して埋めるという前提がある以上、元画像の解像感を完璧にキープして拡大できるということはありません。しかしながら、使用用途によって、やむを得ず元画像を拡大しなくてはならない場面は仕事上どうしても発生する。

例えば、撮影後の用途の変更で、ポスターや大型コルトンなどへの採用が決まり、35mm判デジタルカメラで撮影した写真を急遽使用せざるをえない、といった経験を持つ人もいろいろ。

最近の35mm判デジタルカメラと、従来のPhotoshopの拡大機能の組み合わせでも、そういった要望に応えることはできた。しかし、少しでも解像感を保ったまま拡大を行なえるのであれば、その選択は持っておきたい。プロフォトグラファーであれば当然そう思うに違いない。

Photoshop CCの拡大機能の進化は、そういった要望に応えてくれるものと言えるだろう。

よって、筆者としてはPhotoshop CCで拡大を行なう際には、必ず「ディテールを保持(拡大)」を選択することを推奨したい。

どうやら、「自動」のままでも拡大を行なった際にも、内部的に「ディテールを保持(拡大)」が採用

されているようだが、その場合、前述の「ノイズを軽減」のスライダーが表示されないため「ディテールを保持(拡大)」を選択するのが望ましいだろう。

それにしても、新バージョンが登場するたびに提供される新機能には驚かされるが、特にこのアップサンプリングのような、ベース部分の機能がまだまだ進化を続けている点は素晴らしいことだと思う。今後の進化も非常に楽しみだ。

POINT

画像拡大アルゴリズムの進化は、撮影後の写真が想定以上に大きく使用される際にも力強くフォトグラファーをサポートしてくれるだろう。



日本人初、夢の9秒台へ。
CHRONO BREAK

Interview

2

複数アプリケーションそれぞれの強みを活かすことが、表現の幅を広げる

Retoucher, 3D Creator

篠田隆浩

Tajahiro Shinoda

グラフィックデザイナーの経験を経て、株式会社トーン・アップに入社。広告、映像等のビジュアル制作を主に活躍中。
<http://toneup-group.com/>

——篠田さんはPhotoshop歴がとても長いと伺いました。

最初に手にしたのは20年ほど前です。当時はグラフィックデザイナーとして仕事をしていたのですが、Photoshopが使えるということ、ビジュアルに関するさまざまな仕事を請け負うようになり、次第に3Dや動画なども手掛けるようになっていきました。現在、トーン・アップという会社でビジュアル全般を担当するようになったのは、当時からの積み重ねだと言えます。

——3Dに関しては「Cinema 4D」を早い時期から使っていらっしゃいますね。

その頃使っていたMac OS9に対応し

た総合3Dソフトが少なかったことがその理由なのですが、アニメーション制作が容易であることなど、他とは違う特色がある点に魅力を感じました。ただ、当時は日本語の情報もほとんどなく、今のように注目されるようになるとは思っていませんでした。

——Cinema 4Dは、最近、After Effectsとの連携で注目されています。

少し前のバージョンから、Cinema 4D形式（フォーマット）のデータをそのまま読めるようになりました。両者の特徴を活かしつつ活用することで踏み込んだ表現が可能になります。

——Photoshopの位置づけは？

ないと困る、という言い方が適切かと思



P=藤井啓次 (PHOTO PRAC) RE=篠田隆浩 永橋正輝 (トーンアップ)



CD=戸田成人 (ヤラクas館) AD=松川貴明 (ヤラクas館) D=井川雅照 (soraya) P=石川豊 (ポインター) RE=篠田隆浩 山田和史 (トーンアップ)

います。Photoshopにしかできない作業がありますので。ただし、自分の環境ではレタッチイコールPhotoshopというわけではありません。画像の補正や合成に、After Effectsを使うことが増えてきているからです。After Effectsは、動画だけでなく静止画を扱うこともでき、巨大な画像データでも、レンダリングを行なうまでは軽いデータとして運用できるといったメリットがあります。操作が軽快なので、クライアントさんの立ち会いで作業をするといったケースでも重宝しています。

——使い分けについてももう少し詳しく教えてください。

例えば、グリーンバックの背景をワンタッ

チで切り抜くといったような映像でよく使われる機能や、ワープなどの変型関連の機能などは、After EffectsがPhotoshopを上回ると感じています。プラグインもAfter Effectsのほうが充実しています。それぞれのアプリケーションの「できること」を活用して作業するようにしています。

——CINEMA 4Dとの連携もメリットになりそうですね。

一つのビジュアルを作成する際に、実際に撮影を行なうのか、それとも3Dで作成するのかといった選択肢を持つだけでも、可能性は大きく広がります。手段が多ければ、その表現の目的やスピード、予算にあった、最も適切な制作方法を選択し、提

案することができる。複数のアプリケーションを並行して活用するメリットはその点にあるのではないかと思います

——最後になりましたがPhotoshop CCについてはどうお感じですか？。

特に気に入っているのは「アップサンプリング」の強化です。細かな部分のレタッチ作業をする際に、画像を拡大してからレタッチし、縮小して元に戻すといった方法をとることがあるので、拡大機能の精度が高まったことはもちろん、ウインドウ内のプレビューが強化されたのは嬉しい点です。日々業務で使っている立場からすると、派手な機能の強化よりも、こういった基礎的な部分のブラッシュアップが嬉しいですね。

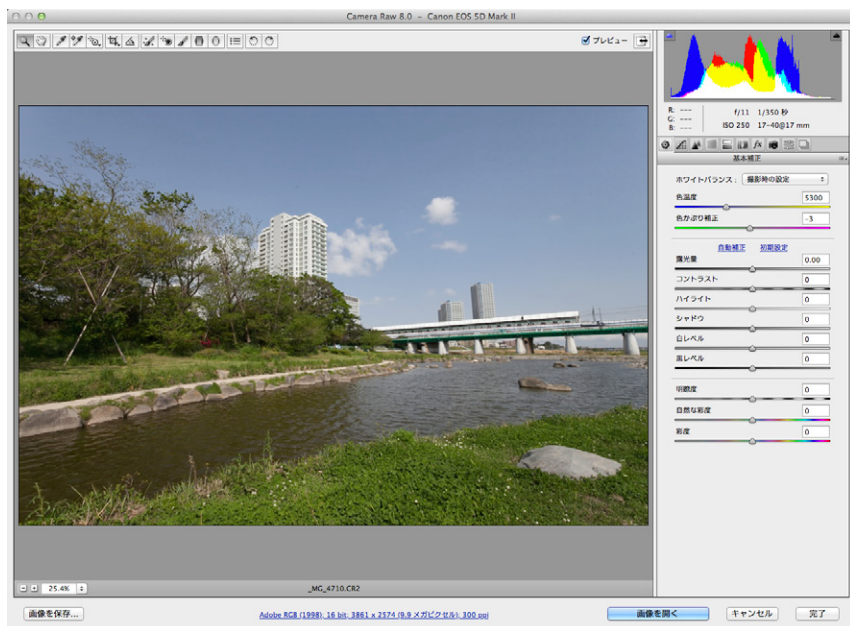
Photoshop
CC
新機能の
ポイント

Section

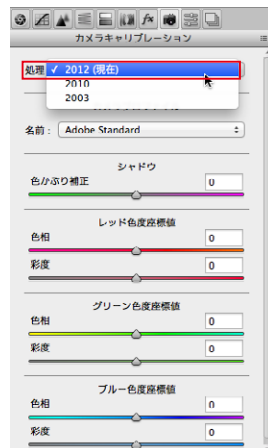
2

適切な機能進化を見せた「Camera Raw 8」

基本補正メニューに変更はないが、「円形フィルター」「スポット修正」など、レタッチ系のツールに進化があり、「レンズ補正」においては驚きの自動化が実現した。また、Camera Rawの処理エンジンがそのままPhotoshop本体のフィルターとして組み込まれ、利用範囲が広がった点にも注目だ。(竹澤宏)



「Camera Raw 8」のウィンドウを開いた初期状態。上部にあるボタンが一つ増えていること以外に違いは見受けられないが、内部に細かなブラッシュアップがなされている。



Camera Rawのエンジンとも言える「カメラキャリブレーション」は、従来のままの「2012」だ。ここが変わると処理のアルゴリズムも変わる。なお、「2010」「2003」など古い処理方法を選択すると、補正メニューも古いものになる。

前回のバージョンアップ、CS5からCS6に変わった時には、カメラキャリブレーションの処理が「2010」から「2012」に変わり、その中身も大きく変わったという経緯があった。その変化は、メニュー内容だけでなく、根幹となる処理の考え方にも及んでおり、慣れるまで戸惑いもあったかもしれない。

ただし、その進化は今となっては合理的で適切なものだったと思っている。たとえば「2012」の基本補正メニューのライダーは、センターに一直線に並ぶ状態がデフォルトだ。この状態で自動的にある程度の調整はされているので、特に問題なければそ

のまま「現像」して構わない。あとは好みでプラス方向かマイナス方向に補正していけばよい。「2010」以前は「デフォルト＝何もしない状態」という考え方だったので、ユーザーは自らの“Camera Raw初期設定”を決めないとならなかつたが、「2012」の考え方は大きく違う。

今回の「Camera Raw 8」では、基本となる使い勝手はまったく変わらない。驚くような目新しさはないが、それこそが評価すべき点でもあると感じている。従来からの使い勝手を継承しつつ、機能の追加、強化があるのは、Camera Rawを使い込んでいる者にとってありがたい進化の方向

性だといえる。

そしてこの使い慣れたCamera Rawが、本体のフィルターとして組み込まれたことも大きなトピックだ。Photoshop本体からもCamera Rawの調整機能、レタッチ機能を利用できるようになり、レイヤーごとに効果を適用することもできる。単なるRAWデータの現像ツールという枠を超え、Camera Rawを中心に据えたワークフローを構築することもできるのではないだろうか。

機能として増えたのは「円形フィルター」、機能が強化されたのが「レンズ補正」と「スポット修正」となる。これらについては次ページから、一つずつ紹介していきたい。

さまざまな調整に 使える「円形フィルター」

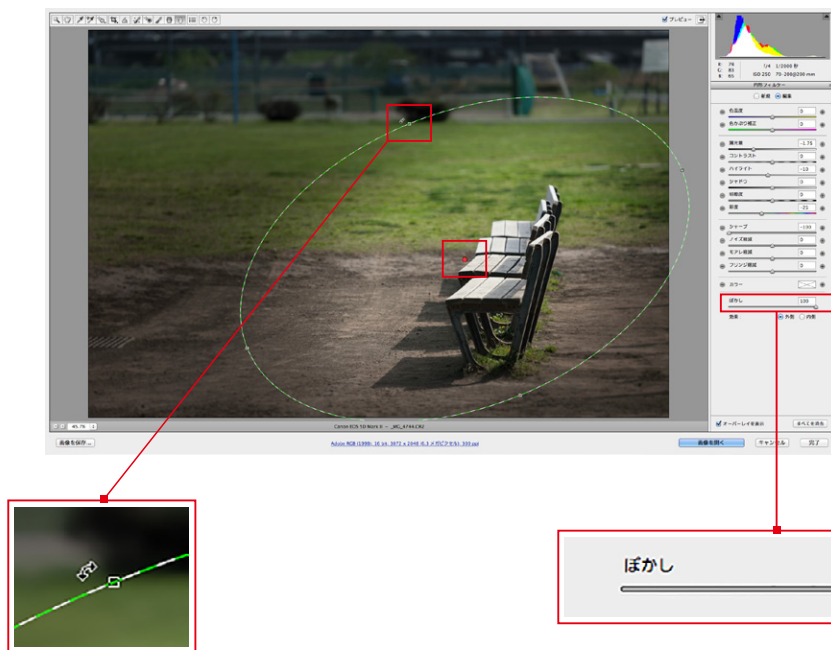
従来の「段階フィルター」「補正ブラシ」に「円形フィルター」が加わりレタッチツールが充実。従来の調整項目に加え「ぼかし」の調整も可能で、調整できる項目の幅は広い。

NEW

新たに追加された「円形フィルター」ボタン



円形フィルターの特徴



レタッチツールとしての使い勝手

「円形フィルター」は円形のマスクを作成し、その外側あるいは内側の調整ができるツールだ。従来からある「段階フィルター」では線形グラデーションのマスクを作って調整していたが、その円形グラデーション版だと考えるとわかりやすい。マスク範囲を決めるグラデーションの「ぼかし」量を設定することができるので、適用範囲を円の外側にするのか、それとも内側にするのかを決めることができる。

円形の内側に効果を適用するだけなら、前バージョンからあった「補正ブラシ」のブラシサイズを大きくすることで似たような対応ができるが、外側に調整を加えられるようになった点が新しい。

わかりやすい例としては、選択範囲の外側の

露光量を段階的に落としていくことで、周辺光量が落ちた雰囲気表現できる。この場合も、従来からあるツールを使って周辺光量を調節することはできたが、円形フィルターを使った場合は、グラデーションのセンターポイントを任意の場所に設定したり、楕円の角度を変えたりと自由度が高い。

なにより、この「円形フィルター」「段階フィルター」「補正ブラシ」といった一連の部分レタッチツールは共通して、複数のパラメーターを同時に設定できるというメリットがある。「露光量」「コントラスト」など基本的な調整メニューだけではなく、「モアレ軽減」「フリッジ軽減」など詳細な調整まで、全13項目が用意されている。それが一箇所だけでなく複数箇所を設定できるのだ。

なお、この機能はPhotoshop本体にはなく、

Camera Raw 独自のものである。筆者はすでに前バージョンあたりから基本調整だけでなく、部分レタッチもCamera Raw 内部で済ませてしまう方向のワークフローに切り替えている。元のRAW データを破壊することもないし、設定したパラメーターを「XMP ファイル」として残しておく。やり直しも容易だ。レイヤーが何枚も入った重たい途中経過データを保存しておく必要もなくなるなどメリットは数多い。

「円形フィルター」は、こうしたワークフローをさらに後押ししてくれるツールとなるはずだ。

POINT

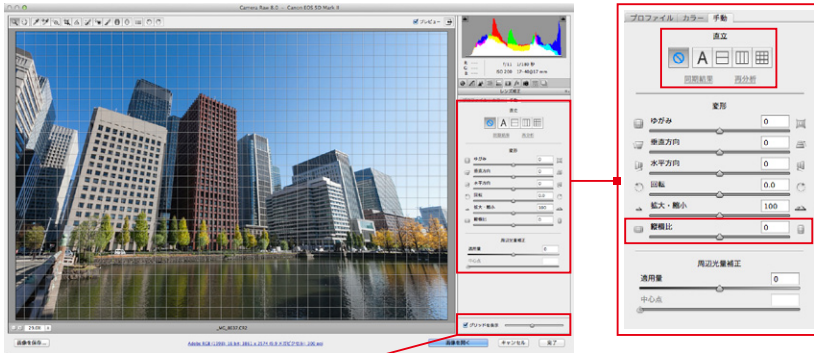
現像ツールだけでなく、レタッチツールとしても使い勝手が広がった Camera Raw。本体を使わずともかなりの作業が可能だ。

垂直・水平の補正機能が 加わった「レンズ補正」

Camera Rawの「レンズ補正」に
垂直・水平の自動補正機能が追加された。
建築・インテリアや商品撮りなどの多い
フォトグラファーにとっておおいに役立つ機能だ。



「レンズ補正」の画面でグリッドを表示する

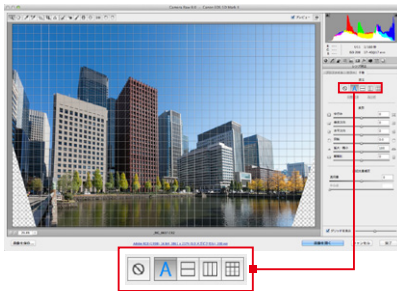


スライダーが並んだ「変形」ツールの上に「直立」という項目が追加され、自動変形のためのボタンが用意された。左から「直立を無効に戻す」ボタン、バランスのとれた遠近法の補正を適用する「オート」ボタン、さらに「水平重視」「垂直重視」「水平・垂直」をフルに補正するボタンと並んでいる。その他にも「変形」の項目に「縦横比」が追加されている。最下段の「グリッドを表示」にチェックを入れるとスライダーもONになり、グリッド幅の変更ができるようになる。

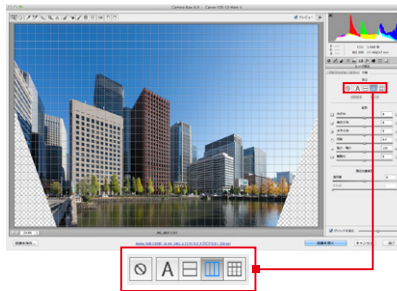


「レンズ補正」のパネルから「手動」のタブを選択し、パネル下にある「グリッドを表示」にチェックを入れると、画面にグリッドが表示される。このボタンは、以前は右上にあるサブメニューの中にあっただけで、設定しにくかった。細かな部分だが、こういう改善はとても嬉しい。

■「A(オート)」ボタンで補正した場合



■垂直の遠近法を重視したボタンで変形した場合



左は、垂直線が完璧には補正しきれないが、全体的に見れば自然な仕上がりに。ほとんどの場合、まずはこの「A」ボタンを試してみることを推奨する。
右は垂直線は完璧だが、完璧すぎるくらいもある。近くからビルを見上げるような構図では、かえって違和感を感じるかもしれない。なお変形によって生じた余白部分を残したまま画像を開くと「レイヤー」になり、画像を拡大したり切り抜いたりして余白がない状態にしてから開くと「背景」となる。

驚きの「自動化」

Camera Rawの「レンズ補正」と、Photoshop本体の「フィルター」にある「レンズ補正」とは、出発点は一緒のようだが、今回のバージョンで見比べてみると、次第に独自の進化をしているようだ。自動調整の自動化(正確には「手動」タブの中にある調整項目の自動化)はCamera Raw独自のものである。

そもそも、Photoshop上で写真の垂直・水平を見極めながら手動で追っ込んでいく作業には、[4×5]カメラでのアオリ操作にも似た職人的気質が必要とされたため、うまくいった際の達成感があった。それが自動化によって奪われてしまうのは少し寂しい気もするのだが、圧倒的に作業が速くなり、効率化が図られているこ

とがメリットをもたらしてくれることは言うまでもない。内部的には、画像の中にある直線を分析し、回転や遠近法を使って垂直・水平を導き出しているようだ。

ちなみに、手動で操作する場合は、まず画像の光軸中心付近にある縦の直線で「回転」の成分を分析し、次に「垂直方向」の遠近法を使ってパースを補正、お好みで「水平方向」の遠近補正も加えて追っ込むのが一般的な方法だろう。こうした思考過程を画像分析技術とともにプログラミング化したら自動化できてしまった…ということなのだろうか？

なお、自動補正機能を使って完璧に補正してしまうと、かえって違和感を感じる場合がある。完璧の一手手前に微調整しておくというのがユーザーの“味”と言えるかもしれない。

それぞれのボタンの機能

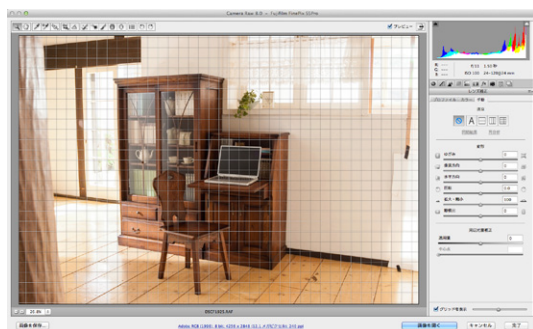
さて、実際の機能を見てみよう。自動調整のために用意されたのは、4種類の調整ボタンと、デフォルトに戻すボタンを合わせた5つのボタンだ。それぞれ、水平線を基準に調整するボタン、垂直線を基準に調整するボタン、水平・垂直共に直していくボタン、そしてすべてを勘案して自動で調整してくれる「A」ボタンがある。

試してみるとフルオートの「A」ボタンがなかなか優秀で、補正しすぎない“適度なところ”まで自動で補正してくれる。もちろん絵柄にもよるので、満足いかない場合は従来通り手動で調整すればよいのだ。

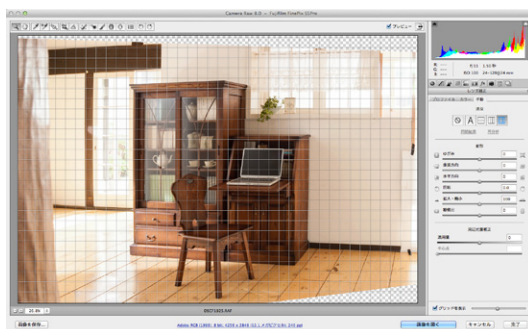
自動調整した後も下にある「変形」のパラメータはデフォルトの位置のままなので、実際にど

インテリア写真の補正例

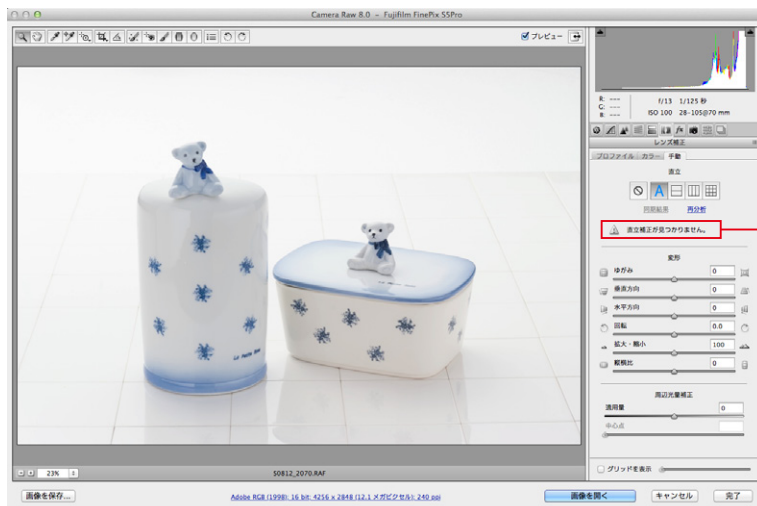
■ 補正前



■ 補正後



補正が効かない場合



自然光スタジオで家具の撮影をした場合の作例。こちらは「直立」のボタンの中の、一番右にある「水平、垂直ともにフルで補正」が効果的に機能してくれた。垂直方向が補正されただけでなく、家具の向きも正面に見えるよう、水平方向のパスが補正されている。

画像内に有効な垂直（または水平）の線が見つからないとエラーとなり、「直立補正が見つかりません」とメッセージが出る。「再分析」をクリックして再度トライすることもできるが、この絵柄の場合は見てのとおり水平が見つからないので、手動で調整したほうが速い。なお、スタジオで商品の切り抜き撮影をする場合、画面内に映り込んだ黒ケント紙などを水平、垂直の線と誤認することがあるので注意が必要だ。

の程度の数値で変形が行なわれたのかはわからないが、自動調整では、手動で調整する以上に大きく変形させることがあり、数値的にはスライダーを振り切ってしまうこともある。それもあって、このような仕様になっていると考えられる。

なお、推奨される使い方としては自動調整した後で、手動でスライダーを調整してお好みのところまで持っていく方法だ。

その他の追加機能

「変形」のメニュー項目で追加されたのは「縦横比」のスライダーだ。建築物の写真などでも、正確に補正したはずなのに違和感を感じる時があって、そんな時にちょっと「縦横比」を調整することでビルの高さなどが見た目の印象に近くなる

ことがある。建築や物撮り以外でも、微妙に「縦横比」を調整したい時に便利だ。もちろん現像後にPhotoshop本体で「変形」させてもよいのだが、画像の劣化を最低限に抑えるという意味では「現像処理前にやってしまう」ことのメリットは大きい。

なお、建物の垂直を出す時などに必須のグリッド表示も「レンズ補正」メニューの下にチェックを入れるとすぐに表示されるようになり、表示・非表示の切り替えもスムーズに行なえるようになった（CS6バージョン13.1のアップデートから）。また、変形した後の余白部分が従来の「グレー表示」から「透明」となりフィルターの「レンズ補正」同様、そのままレイヤー状態で画像を開けるようになった。

これらの結果、Camera Raw 8の追加機能

も含めると、Camera Raw内の「レンズ補正」のほうが、本体の「レンズ補正」よりも一歩先へ進んだ印象がある。この機能は「Camera Raw フィルター」からも使えるので、RAWファイルを扱う場合以外でも使ってみるといいだろう。

「レンズ補正」は人物やネイチャーの撮影が多いフォトグラファーはあまり使わない機能かもしれないが、いわゆる物撮りや建築の撮影をする機会があるフォトグラファーにとっては画期的な効率化をもたらしてくれるツールだ。

POINT

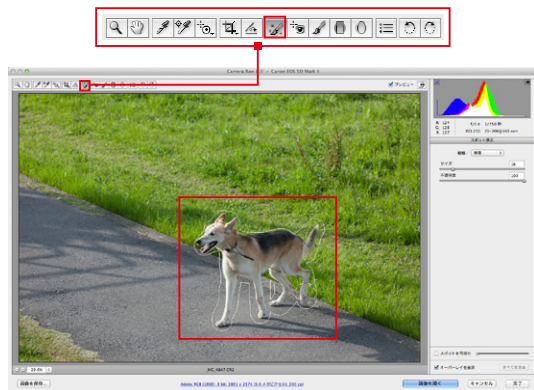
精度の高い自動補正機能が加わったことで、Camera Rawの使い道がさらに広がったと言える。Camera Rawフィルターから使ってもいいだろう。

ドラッグが可能になった 「スポット修正」

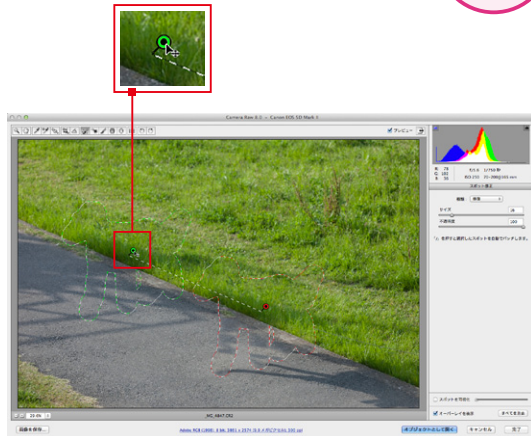
「スポット修正」で追加されたのはドラッグによる面の修正ができるようになったほか、マスクが可視化され、サンプリング個所の切り替えがワンタッチになったことだ。



「スポット修正」のドラッグ機能

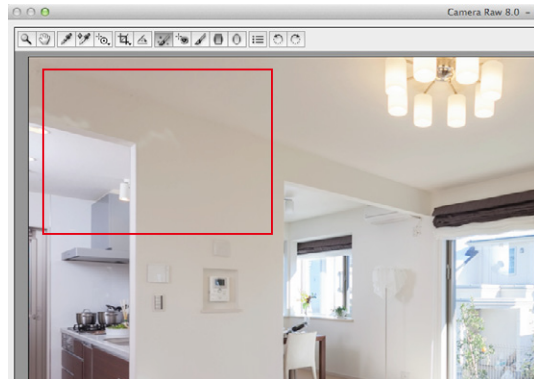


スポット修正ツールを選び、消したい部分の形に合わせて一筆描きの要領でドラッグする。

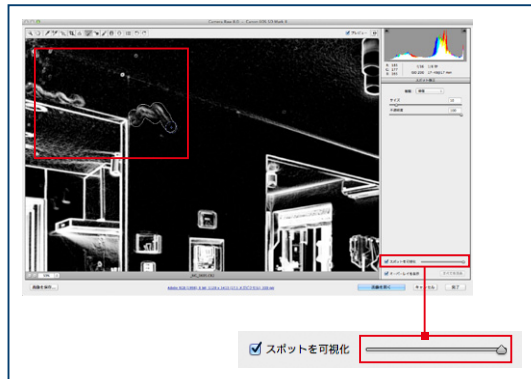


従来の円形の破線で表示されるオーバーレイとは違い、中心部にアンカーポイントが打ち込まれるので、緑のアンカーポイントをドラッグして、歩道と芝生のラインを合わせていく。足下の影を消したい場合は、さらにポイントを増やして馴染ませていく。ここまでの作業を Camera Raw 内のできるようになったのは画期的だ。

ゴミの修正等に役立つスポット可視化機能



住宅のモデルルーム。左上の壁に、床から反射した光のムラが出ているのがわかるだろうか。このままではわかりにくいので「スポットを可視化」にチェックを入れる。



画面に白黒のマスクがかかり、修正すべき部分を見つけやすくなった。スライダーを動かしていくとマスクの状態が変わる。他にもゴミがあることも見えてきた。

ちょっとしたゴミ取りには便利

ちょっとした修復などに便利な「スポット修正」だが、従来はワンポイントをクリックして修復するだけの機能だった。ゴミ取りなど「点」を消すには良かったが、「線」は消せなかったわけだ。それが、Camera Raw 8 では、そのままドラッグができるようになり、「線」のみならず、少々大きな「面」でも任意の形での修正が可能になった。これまで現像後に Photoshop 本体で作業していた工程も Camera Raw で済ませられるよう

になるのはありがたい。

また、細かなゴミなど視認しにくい箇所を白黒のマスクで可視化してくれる機能も追加された。これは以前からあった、「ディテール」パネルの「シャープ」にある「マスク」で、「option」（または「Alt」）キーを押しながら動かすと、白黒のマスクをかけた状態で視認できる機能の応用だろう。絵柄にもよるが、フラットな絵柄でゴミやムラを見つけるには便利な機能だ。

クリックまたはドラッグすると、自動的にサンプリングの場所を決めてくれるのだが、満足いか

ない時は「/」キーを押すと、別の場所を探してくれるようになった。何回でも試せるが、それでもダメなら従来のように手動でサンプリングポイントを探すことになる。元々微妙な修正は手動でやったほうが精度が高いので、あくまでオマケのような機能だと思えばありがたい。

POINT

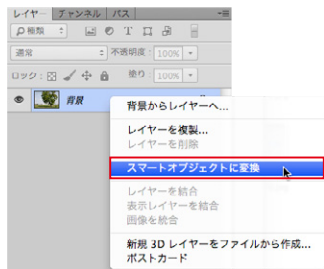
Camera Raw のレタッチ機能は大きく進化している。本格的な作業は Photoshop 本体で行うにしても、サツと作業する場合には十分使える。

活用範囲の広い 「Camera Rawフィルター」

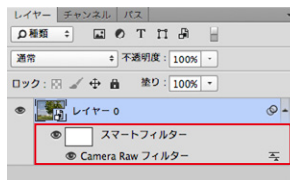
機能が充実した「Camera Raw」は、単なるプラグインの枠を超えPhotoshop本体の中でも重要な役割を担うようになった。スマートオブジェクトとして扱うこともできる。



スマートオブジェクトに適用できる

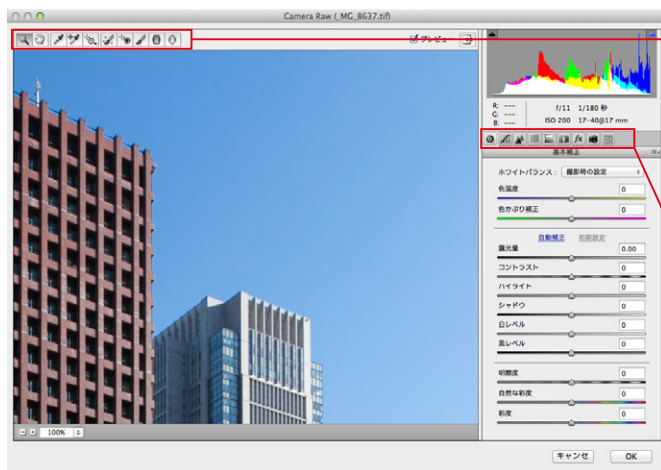


スマートオブジェクトに変換してから「Camera Rawフィルター」を使うと「スマートフィルター」として「スマートフィルター」を残しておくことができ、画像の劣化も最低限に抑えることができる。レイヤーを右クリックして「スマートオブジェクトに変換」を選ぶ。「フィルター」メニューから「スマートフィルター」用に「変換」を選んで同じ意味だ。



OK ボタンをクリックするとレイヤーの下に「スマートフィルター」のレイヤーが付く。「Camera Raw フィルター」と書かれた文字のところをダブルクリックするとパラメータの数値が入った状態で元のウィンドウが現われるので、そこからのやり直しがきく。

「Camera Rawフィルター」と「Camera Raw」の違いは？



「Camera Raw フィルター」のウィンドウは、「Camera Raw」のウィンドウとほぼ同じで使い勝手も同様だが、若干機能が少なく、上部のメニューでは「切り抜き」「角度調整」「環境設定」「回転」のツールがない。



調整パネルでは「スナップショット」の機能がなく、なお、タブの中を見ていくと「レンズ補正」ではレンズプロファイルによる補正の項目がなく、「カメラキャリブレーション」のタブでは「ポートレートモード」「風景モード」といったカメラ固有のモードを反映させる項目がない。

Camera Rawの機能をPhotoshop本体でも

RAWデータを現像するためのプラグインとしてスタートした「Camera Raw」。現像にはカメラメーカーの純正ソフトや「Photoshop Lightroom」を使い、その後の高度な編集をPhotoshopでという方もいらっしゃるだろうが、最新のCamera Raw 8はトーンカーブや色相彩度を含む基本的な補正に加え、シャープネス調整やノイズ軽減、粗粒子の追加といった全体のトーン調整ができ、さらにはレンズ補正による変形や収差の除去、スポット修正、グラデーションをかけたマスク作成、そして、自動マスク機能付きのブラシを使った補正と、高度なレタッチ作

業ができるところまで進化してきている。

Photoshop本体にはない優れた機能もあり、現像した時点で完成に近い状態にすることも可能だ。元データを破壊する事なく、すべてのパラメータがそのまま保存されるので、やり直しも容易だ。

そのCamera Rawが、Photoshop本体でも使えるようになった。実はこれまでも、裏技的な方法ではあるが、JPEGやTIFFのデータをCamera Rawで開くことができた。筆者は、Camera Raw独自の機能を使いたい時はその方法を活用していた。そのため、Camera Rawがフィルターになると聞いても、最初はピンとこなかったのだが、使い込むにつれ、フィルターになったことの意味、凄さが徐々に理解できて、いまで

はPhotoshop CCの一押しの新機能だと感じている。

その理由は、スマートオブジェクトが利用できる点、さらにはレイヤーごとにCamera Rawの補正を行なえる点にあると言えるだろう。

効果のやり直しが容易になるのはもちろんのこと、補正のバリエーションをレイヤーの形で保存、運用することも可能だ。これによって、ワークフローのバリエーションも大きく広がるだろう。ぜひ使い込んでほしい機能だ。

POINT
Camera Rawの機能をPhotoshop本体でも利用できる。スマートオブジェクト化したレイヤーにも適用できるため、操作をやり直すこともできる

Camera Raw フィルターで 32bit のHDR 画像を扱う

Camera Rawがフィルターとして本体に
組み込まれたメリットは計り知れないほどに
大きいですが、ここでは32bit画像を
運用できるようになった点に注目したい。



PhotoshopでHDR用の画像を開く



「ファイル」メニューの「自動処理」から「HDR Proに統合」を選択すると、上のウィンドウが開く。「ソース画像を自動的に配置する」とあるが、これは「自動整列」の機能のこと。今回は、夕暮れ時に、±1段のオートブラケットで連写した3枚の写真を使った。地上の日差しは弱くアンダーになりがちな反面、空はまだ日中の明るさがありオーバーになってしまう。明暗差が激しく厳しい条件だ。

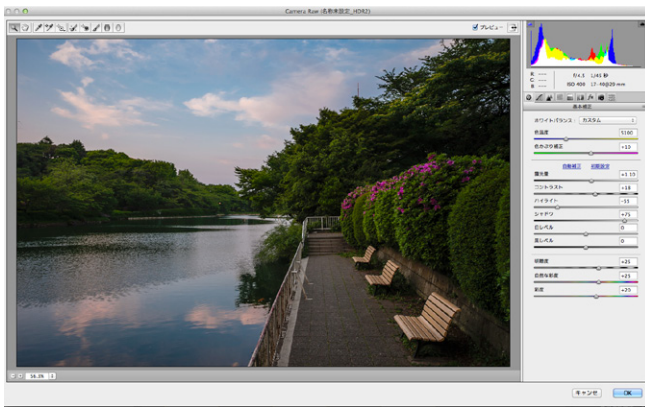


「HDR Pro」の画面のチェックポイント



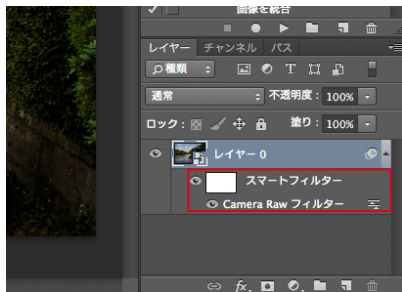
「HDR Proに統合」ウィンドウが開いたらモードは32 bitを選択する。「Adobe Camera Rawでのトーン調整を完了」は、Camera Raw フィルターでトーン調整をしてスマートフィルター付きの32bit 画像を開く、という意味だ。チェックを入れずに未調整のまま32bitで開き、後からCamera Rawで調整しても良い。なお、下のボタンの「ACRでトーン調整」のACRとは、Adobe Camera Rawの頭文字を取った略語。このボタンをクリックするとCamera Raw ウィンドウが開く。

Camera RawによるHDR画像の調整



調整中の「Camera Raw フィルター」ウィンドウ。32bitの画像でも問題なく、ツール類を利用できる。HDR 画像は階調が深いのでかなり大胆にスライダーを動かしても破綻しない点がメリットだ。ここでは右側の調整パネルだけで調整したが、上部のボタンメニューにある「補正ブラシ」などを使った部分レタッチもできるので幅広い調整が思いのままにできる。

調整結果はスマートフィルターとして保存される



32 bitのまま、Photoshop 本体で開いたところ。「Camera Raw フィルター」で設定したパラメータが適用された状態のスマートフィルター付きスマートオブジェクトとして展開される。なお、この場合、この画像を後で16 / 8bitに変換すると、トーンが変わってしまう場合がある。その場合は再調整が必要となるが、再調整をしたくない場合はレイヤーを統合してから、「モード変換」を行ない、その際に表示される「HDR トーン」のウィンドウで「露光量とガンマ」を選び、スライダーをいっきに動かさない状態(つまり調整しない状態)で変換するとよい。

HDR機能を“普通の” 写真のために使う

HDR (High Dynamic Range) 機能の歴史が始まったのはPhotoshop CS2からだが、HDRという言葉が注目を集めたのはCS4の頃だったと記憶している。当初から、露出の異なる複数枚の写真を合成することで32bitの画像を生成することができたのだが、特殊効果を得るための技法という認識が強く、HDRを使った写真と言えば、ハイコントラスト・高彩度の派手な写真

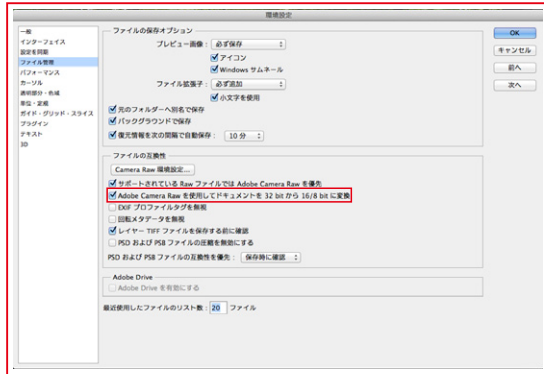
が主流だったように思う。そもそもの成り立ちが3Dの背景画像用途として開発されたということのようなので、アニメ風とも言える派手な仕上がりになるのも仕方がないと思っていた。

しかし、32bitという階調は可視化できない程の広大な階調領域を持つ。階調が深いために、大胆に調整を行っても画像が破綻しない。それゆえに、厳しい条件下で撮影した画像をレタッチする際に役立てられないかと考えていた人ものではないかと思う。しかしこれまでは、「HDR Pro」の「ローカル割り付け」、あらかじめプリセッ

トされたパラメータを利用して、写真らしい自然なトーンを作成するのが難しく、現実的な方法とはいえなかった。

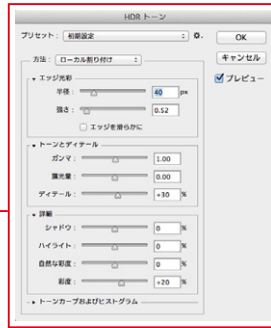
それがPhotoshop CCではHDR画像を読み込んだ場合の調整や、32 bit 画像を16 bit / 8bitに変換する際に「Camera Raw フィルター」の調整機能を利用できるようになったため、自然なトーン表現もしやすくなった。特殊な写真だけでなく、一般的な写真のレタッチを行なう場合にも、32 bitの深い階調を活かすことができるようになったのだ。

「32bit」→「16／8bit」変換に Camera Raw フィルターを使うには



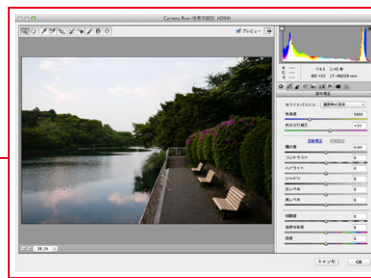
32 bit 画像を16／8 bit に変換する際に「Camera Raw フィルター」を使うには「Photoshop 環境設定」の「ファイル管理」にある「Adobe Camera Raw を使用してドキュメントを32 bit から16/8bitに変換」にチェックを入れる。

■ チェックをしていない場合



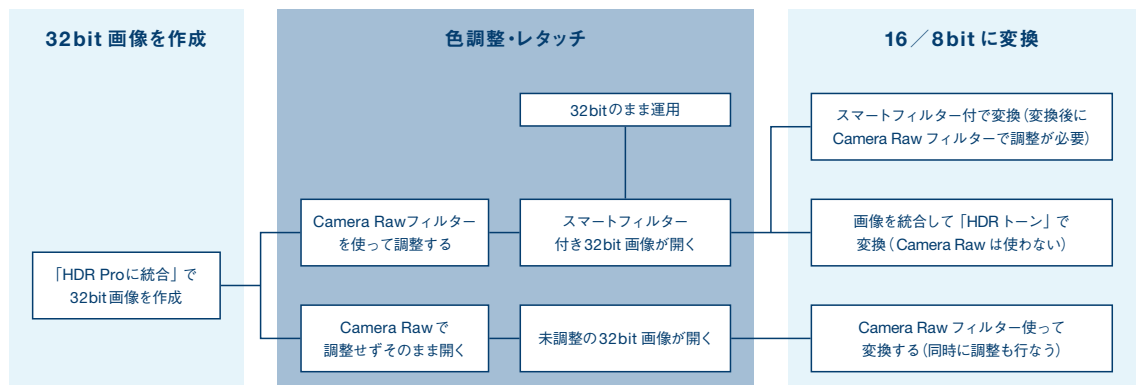
チェックをしていない場合は、従来通り「HDR トーン」のウィンドウが開く。ここで設定することも可能だが、Camera Raw フィルターほどの自由度はない。

■ チェックを入れた場合



モード変換機能を利用して、32 bit 画像を16／8 bit に変換する際にも、Camera Raw フィルターが開くようになる。

HDR Proで作成した32bit 画像を運用するさまざまな方法



32bit 画像の編集が現実的に

HDR 画像を生成する際には、露出違いの写真を数枚撮影するのだが、Photoshopには「自動整列」の機能があるので手持ちで多少フレーミングがズレていても大丈夫だ（もちろん精度を高めるためには三脚の使用を推奨するが）。オートブラケティング機能などを使って、プラスマイナス1段程度の連写をしておけば、充分実用になる（Rawデータで撮影した場合。JPEGの場合はアンダーからオーバーまでもっと多くの素

材を用意したほうがよさそうだ）。実際に、作例は手持ちで撮影した画像を使っている。

ノウハウが少々ややこしいのだが、要はさまざまな運用の仕方があるということ。その点については、図でまとめてみたので参考にしてほしい。

なお、「32bit画像のレタッチをどう運用するか」という観点で考えた際にも、Photoshop本体では「覆い焼き／焼き込みツール」も「変形」も扱えないのに、「補正ブラシ」を使った部分レタッチも「レンズ補正」で変形もできてしまうという面

に注目すると「Camera Raw フィルター」を使うメリットは大きい。

将来、32 bit 画像の運用もあたりまえになったとき、「本格的に32 bit 画像を扱えるようになったのはPhotoshop CCの頃だった」と回想する日が来るに違いない。

POINT

HDR Pro で作成した32ビット画像をCamera Raw を使って編集できる。広大な階調を持つ画像を使った作品制作が可能になった。

Creative CloudとPhotoshopが切り拓く ビジュアル表現の新しい形

Photographer

Nick Yamazaki

Paris, NYでプロデューサー、アートディレクターとして多くの広告、雑誌のプロダクション業務に関わる。2006年帰国、フォトグラファー転身。
<http://yz-graphics.com/>



——ビューティの撮影が多いそうですが、レタッチもご自分で？

細かな補正をレタッチャーさんをお願いするケースもあるのですが、基本的な流れとしては、Camera Rawを使って現像をした後、Photoshopを使ってレタッチをして仕上げをしています。

——Photoshopではどんな作業を？

スタンプやパッチ、ブラシなどのツールを使った基本的な補正作業を行なった後に、全体の調整をします。フィルム写真の空気感が好きなので、特に色味やボケの

調整をすることが多いです。そのための参考になるよう、撮影時にはフィルムカメラを持参して数枚撮影することもあります。

——アートディレクションやプロデュースの仕事をしていた頃とは、写真を見る目は変わりましたか？

自分で撮影をする立場になってしばらくの間は、引いた目線で作品を見ることの難しさに悩まされました。客観性を失うからか、ディレクターの頃に見えていたものが見えなくなってしまうんですね。今は、できるだけ引いたところから作品を見ることがで

きるよう、イメージをしっかりと固めてから撮影に臨む、撮り終わってからレタッチ作業を始めるまでに少し時間を置く、といった工夫をしています。

——Photoshop CCを使ってみての感想はいかがですか？

実は、現在メインで使用しているのは「Photoshop CS5」なんです。よく使う機能がベーシックなものに限られていることや、利用しているプラグインソフトの対応状況などを推し量っている間に、CS6へのバージョンアップのタイミングを逃してしまっ

左
Make Up : Yusuke Okita
Hair : Takeshi
Stylist : Yuri Arai
HONEY magazine Hawaii Issue

右
媒体 : Linc Magazine
Make Up : Yusuke Okita
Hair : Kunio Kohzaki / SEE management
Ret : Miwa Kato
Studio : E19 studio NY



といったところがその理由です。それもあって、今回Photoshop CCを使ってみて、全体的な処理速度が速くなるなど、基本的な部分の機能が向上していることに驚かされました。

——CS6でグラフィックエンジンが刷新されるなど、全体の処理速度は大きく向上しています。

それを聞いて納得しました。それと「ぼかしギャラリー」や、ダークグレーを基調としたインターフェイスがいいですね（いずれもCS6の追加機能）。写真がキレイに見

えるようになった、というのは気のせいかもしれませんが（笑）。

——表現との関わりという点では今回のバージョンアップはどんな印象でしょうか。

最近のPhotoshopで、「3D」や「映像」といった、写真の周縁の機能が強化されている点に注目しています。この数年、写真をめぐる状況や、写真の概念そのものが変わりつつあるのではないかと、といった感触を受けているのですが、そういった動きとPhotoshopの変化がリンクしているように思えるからです。自分としても、新し

い挑戦をしてみたいと考えています。

——最近、「ZINE」[LINC MAGAZINE]を刊行されましたね。

自分の作品だけではなく、フォトディレクションをしていた時期に知り合ったフォトグラファーに作品を提供してもらって制作したのですが、その過程で、デザインも自分で手掛けたら面白いものができるのではないかと感じました。ちょうどいい機会なので「Creative Cloud」を導入して、InDesignやIllustratorといったアプリケーションにも触れてみようかと思っています。

Photoshop
CC
新機能の
ポイント

Section

3

Photoshop 13.1アップデートの新機能概要

Photoshop CCは、「Photoshop CS6 13.1アップデート」で追加された新機能を含んでいる。これは従来のCreative Cloudユーザーにのみ提供されていた機能だ。ここではそれらを解説していきたい。(御園生大地・竹澤宏)



Creative Cloud ユーザーは、Photoshop CS6の「バージョン13.1.x」を利用することができた。Photoshop CCには、この機能も統合されている。

パッケージ版のユーザーのPhotoshop CS6の最新版はMacがバージョン13.0.4、Windowsが13.0.1だ。

Photoshop CS6 バージョン13.1でアップデートした機能

「Retina」ディスプレイ対応	MacBook Pro Retina など、表示解像度 (PPI) の高いディスプレイにおいても、画像や操作ウインドウのガタツキがなく100%表示ができるようになった。(これのみ13.0.2でも対応)
切り抜きツールの改良	「幅×高さ×解像度」というプルダウンメニューが追加され、縦横だけでなく解像度を常に指定することが可能となった(従来は解像度の入力は指定前のみ)。
条件付きアクション	画像が縦位置の場合と横位置の場合で実行内容を変えるなど、条件分岐を含んだアクションの作成が可能になった。
ペンツールの進化 (スペースバーの使用)	ペンツールでシェイプやパスを描いている際、方向線の調整中に左クリックしたままスペースバーを押すことで、アンカーポイントを移動させることが可能になった。
一辺65,000ピクセルのJPEG画像に対応	従来の2倍以上のJPEGの保存が可能になった。65,000ピクセルは、350dpiで約470cmに相当する。サイズ制限が事実上、撤廃されたと言える。
ぼかしギャラリーと歪みツールがスマートオブジェクトに対応	ぼかしギャラリーとゆがみツールが新たにスマートオブジェクトに対応した。効果の調整が容易になった。

本特集冒頭のCreative Cloud新機能のページでも触れたが、CS6には、「Creative Cloudメンバー限定機能」が存在した。これらの機能はPhotoshopのバージョンの13.1という名称でリリースされており、パッケージ版の13.0.2アップデートとは別物として扱われていた。

つまり、パッケージ版のCS6を利用していただけの人にとっては、Photoshop CCで初めて出会う機能があるというわけだ(今

後は、Creative Cloudのみとなるため、複数のバージョンが併存することはなくなった。そのため、こういった微かな差異は一切なくなる。制作チーム内でバージョンを揃える際の利便性も向上したことと言えるだろう)。

具体的な機能としては、「HiDPI (Retinaディスプレイ) 対応」「切り抜きツールの改良」「条件付きアクション」「ペンツールの進化 (スペースバーの使用)」「一辺

65,000ピクセルのJPEG画像に対応]、「ぼかしギャラリーと歪みツールがスマートオブジェクトに対応」などが該当する。各機能の詳細は、上の一覧表で確認してほしいが、本章では、その中からフォトグラファーにとって重要度が高いと思われる3つの機能について詳しく取り上げることとする。

すでに内容をご存じの方も多いかと思われるが、あらためて目を通していただければと思う。(御園生)

Retinaディスプレイで 変わる Photoshop 環境

2012年12月のCS6のアップデートに際して、PhotoshopはRetina対応が行われた。もちろんCCにも引き継がれたこの機能がもたらすメリットとはどんな点にあるのだろうか。

NEW

Photoshop CC + MacBook Pro Retina ディスプレイモデルでレタッチ環境を 構築した場合のメリット

Retina対応のMacBook Pro



Retinaディスプレイを搭載したMacBook Proシリーズ。プロの現場での運用を考えた場合、そのメリットは解像度よりもIPSパネルを搭載した点にあると言える。

① 撮影時に外付けモニターを持参せずとも、正確なライティングを施した撮影が行なえる

② 地方ロケや海外ロケなどの移動先でも最終納品データを完成させることができる

③ キャリブレーション環境のないクライアント先でもその場で色の確認がとれる

④ 別の場所でレタッチャーが仕上げている途中のデータを、出先で正確に確認することができる

解像度よりもIPSパネルに注目

Photoshopはすでに、CS6のアップデートで、MacBook Proシリーズの一部に搭載されている高解像度ディスプレイである「Retina」ディスプレイに対応している。筆者はすでにRetinaディスプレイで環境を構築しているのだが、その最大の利点は、従来の約4倍の密度になった解像度ではなく、「IPSパネル」が搭載されている点にあると考えている。フォトグラファーが画像を扱う際には、ディスプレイ視野角が十分にあり、見る角度によって明るさや色調が変わらないことが重要な条件だからだ。しかしながら、IPSパネルを搭載したノートPCがほぼ存在しなかったということもあって、ノートPCをメイン機としていたとしても、外付けモニターを併用しているという方も多数いるのではないと思う。

しかし、MacBook Pro Retinaディスプレイ

モデルが登場し、Photoshopもそれに対応したことで、いよいよ仕事のワークフローに「IPSパネル搭載ノートPC」を組み入れる扉が開かれた。このことは、ユーザーの環境によっては、仕事の進め方を根本から変えてしまうほどのインパクトがある（上参照）。

しかしながら、先進的なワークフローを組む際には注意すべき点も存在する。Retinaディスプレイは72 ppiではなく、220 ppiである（15インチの場合）。これは大きな魅力ではあるが、クライアント側が72 ppi環境である場合、自分の環境で見たほうが、同じ画像でもより美しく見えることとなる。案件によっては通常のモニターでも確認を行なうなどで注意も必要だろう。

また、シビアに言えば、MacBook ProのRetinaディスプレイは、画面全域のグレーバランスが完璧とは言えないように思える。ややムラがあり、筆者の個体に限って言えば、IPS外付

けモニターの3～4万円クラスよりちょっと良い程度という印象だ。EIZOのCGシリーズ、CSシリーズを使っている方は、性能が劣ると感じるかもしれない。

とはいえ、どちらのデメリットも、念頭に置きつつ運用すれば十分対応可能なレベルで、得られるメリットのほうがはるかに大きいと筆者は考える。Creative Cloud経由の設定同期機能を活用すれば、ノートPCとデスクトップで同様の環境を作るのも容易だ。「Photoshop CCとMacBook Pro Retinaディスプレイモデルで、最終レタッチ環境のロケーションフリー化」を構築しやすくなったと言えるだろう。（御園生）

POINT

Photoshop + MacBook Pro Retinaディスプレイモデルで、最終レタッチに十分な環境を出先でも構築できるようになる。

使い勝手が改善された「切り抜きツール」

CS6で大きな変更があった切り抜きツールは、バージョン13.1でも、オプションメニューの追加と、ユーザーインターフェイスの改善が行なわれた。

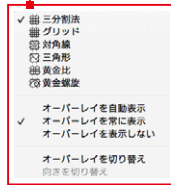


切り抜きツールのオプションメニューの変化

■オーバーレイオプションの設定

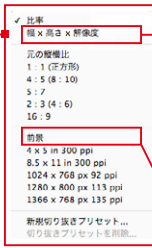


デフォルトの表示が「制約なし」から「比率」へ変更になったが、機能自体は変わっていない。また、「切り抜きボックスの回転」が、二重矢印(⇄)のアイコンになったり、「グリッドの状態」がアイコンで表示されるようになったりと、ボタン類の見直しが行なわれている。



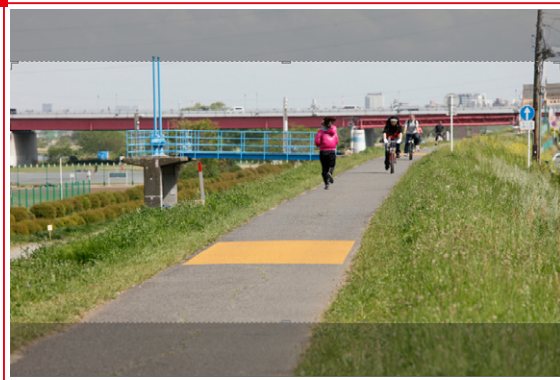
これまでは「三分割法」など文字表記だけだったが、アイコンが追加されたことでわかりやすくなった。

■Photoshop CC の比率設定メニュー



「幅×高さ×解像度」を選ぶと、フィールドがひとつ増え、幅、高さ、解像度の指定ができる。

縦横比だけでなく、解像度も指定する「幅×高さ×解像度」と、一つ前の比率に戻す「前景」の項目がメニューに追加された。これまで詳細設定画面でしか設定できなかったことがプルダウンメニューに加わり、アクセスしやすくなった。「新規切り抜きプリセット」では、オリジナルの設定を追加することもできる。



一度切り抜きを実行した後で「前景」を選択すると、その状態が「幅×高さ×解像度」のフィールドに自動的に数値が記録され、同じ条件で切り抜きができるようになる。

解像度の設定と「前景」を使いこなす

CS5からCS6へのバージョンアップ時に、大きな変更が施された切り抜きツールだが、13.1では、使い勝手に関する細かな機能改善が行なわれている。

幅と高さの比率を入れ換えるためのボタンが二重矢印のアイコンになったことや、構図を決めるためのグリッド表示を選択する「オーバーレイオプション」を設定するメニューに、アイコンも追加されわかりやすくなったが、実際に使用してみても便利になったと感じたのは、オプションバーにあるプリセットの中に「幅×高さ×解像度」

と「前景」が追加された点だ。

「幅×高さ×解像度」を選ぶとオプションバー上に枠がひとつ増え、一度のアクションで3つの値を入力ができるようになる。CS6では、いったん「サイズと解像度...」を選択してから設定ウィンドウを開く、という手順が必要だったので、より直観的になった。入力に際し、3値すべてを満たさなくても(2値でも1値だけでも)機能するので、アイデア次第では便利に使えるだろう。

「前景」に関してはCS5に戻ったとも言えるが、「サイズと解像度...」の設定ウィンドウのサブメニューから設定していたから、手間を省けるようになった。一度、切り抜き操作をして、それを「前

景」として設定すると、他の画像に対しても同じ縦横比のサイズ・解像度が適用され、自動的に「幅×高さ×解像度」に3値が入力されるようになる。

「幅×高さ×解像度」と「前景」の2つのメニューを組み合わせ、あらかじめフォーマットが決まっているデザインや、納品用にサイズを揃える時などに役に立つだろう。(竹澤)

POINT

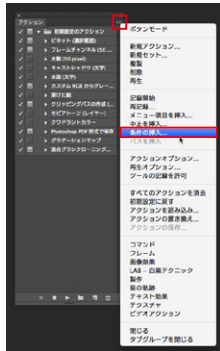
細かな改善だが、解像度も一度に設定できるようになった点や、一度設定した項目を再度利用できる「前景」は使い勝手がよい。

条件分岐が可能になった「アクション」

定番機能である「アクション」に難しいスクリプトを書かなくても「条件分け」が設定できるようになった。状況に合わせた処理を自動で実行できる。



条件を設定するには



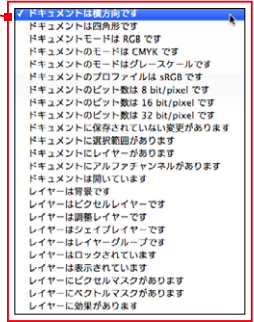
アクションの中の、条件を設定したい場所を選択してから、アクションパネルのサブウィンドウを開き「条件の挿入」を選択すればよい。

「条件付きアクション」のウィンドウでの設定

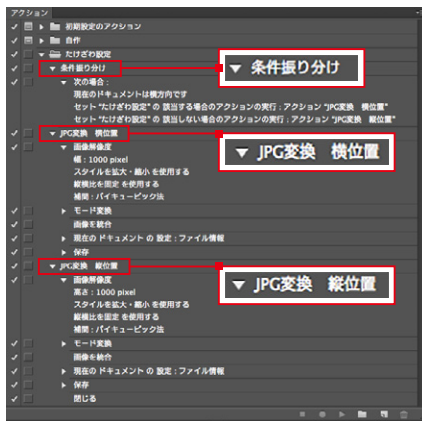


条件は「現在」のプルダウンメニューで設定する。ここでは「ドキュメントが横方向（横位置写真）」の場合は「JPG変換 横位置」というアクションを実行し、該当しない場合、つまり縦位置写真の場合は「JPG変換 縦位置」のアクションへと飛ぶように設定している。

現在プリセットされている条件。これらの条件を組み合わせ何ができるかはユーザーの想像力次第だ。ファイルの形式で条件分けができれば、さらにいろいろとできそうなのだが…。

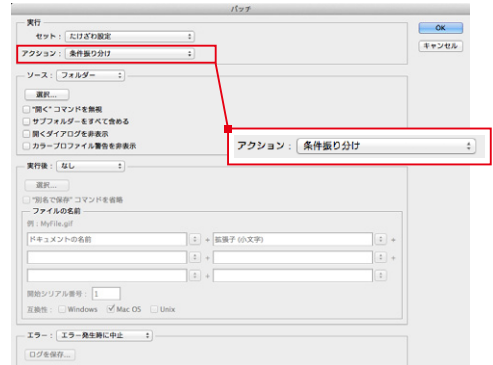


実際の運用は？



「条件振り分け」というアクションで条件の分岐を行なって、「JPG変換 横位置」と「JPG変換 縦位置」というアクションに処理を飛ばしている。この3つのアクションで、写真が縦位置でも横位置でも、長辺が1,000ピクセルになる。

バッチ処理でアクションを扱う場合



バッチ処理としてアクションを実行する場合は、条件を挿入したアクションを指定すればよい。

条件分けで多彩な作業が可能に

筆者のワークフローでは、どんな写真を扱っていても、最後には「アクション」機能を使って解像度を揃え、レイヤーを統合し、16 bitを8 bitに変換し、所定の場所へ保存するという作業を行っている。作業中のデータとは別に納品用のデータを作る工程だ。また、本番用のデータとは別に閲覧用の軽いデータを作るのも「アクション」を使った「バッチ処理」の仕事だ。

これまで、「縮小サイズ」を行なうアクションを作る際に悩んだことがある人もいないだろうか。縮小後のサイズを「ピクセル数」で指定すると、横位置の写真と縦位置の写真では異なるサイズに仕上がってしまうからだ。筆者

も十数年来、なんとかならないかと悩んできた。縮小後のサイズから比率を割り出して「%」で指定して縮小すればいいのだが、これはあくまでも暫定的な解決策。それが「条件付きアクション」が登場したおかげで解決した。画像の縦横を判断する条件分岐を行なえるようになったからだ。

ただし、使い方には少々注意が必要だ。「条件付きアクション」を作る際の「条件」は、実行したいアクションの中にはなく、実行したいアクションとは別のアクションとして、独立した形で作る必要がある。条件に合う場合はそのまま実行を続け、条件に合わない場合は別のアクションへ飛ばす、というやりかたはできない。

例えば、大きめの画像の長辺を1,000ピクセルに揃えるという場合、まず幅を1,000ピクセルに

変更するアクションの一つ作り、これを「A」とする。次に高さを1,000ピクセルに変更するアクションを作って「B」とする。最後に、条件分けを設定するアクション「C」を作成して「横位置の場合はA、横位置以外の場合はBを実行する」と設定することになる。

他にも条件としては画像のモードや、ビット数、選択範囲の有無、レイヤーの種類などを設定できる。アイデア次第で、さまざまな作業を自動化できるだろう。(竹澤)

POINT

画像の縦位置、横位置やモード、レイヤーの種類などを条件として設定できるため、これまでよりも多様な作業を自動化でき、作業を効率化できる。

その他の
新機能

Photoshop CCの その他の 注目新機能

(御園生大地)

Photoshop CC必要システム構成

Windows : 対応OSはWindows 7 Service Pack 1、Windows 8 (XPには非対応)。2GHz以上のプロセッサ、1GB以上のRAM、2.5GB以上の空き容量のあるハードディスクを搭載したPC。

Mac : 対応OSはMac OS X v10.7以降。マルチコアプロセッサ、1GB以上のRAM、3.2GB以上の空き容量のあるハードディスクを搭載したMac。

共通 : 1,024×768以上の画面解像度のディスプレイ (1,280×800以上を推奨) および256MB以上のVRAM (3D機能には512MB以上のVRAMを推奨) を搭載した16bitカラー表示が可能なグラフィックカード。

シェイプやパスの角丸の 修正が容易に

UP

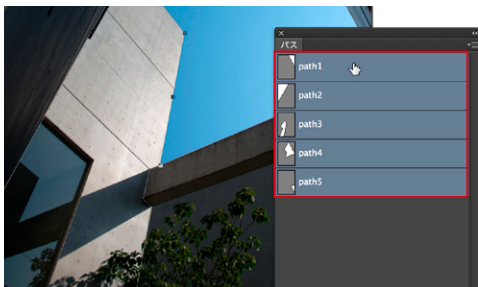


Webデザインのバナー制作や、製品写真のレタッチをする場合など、丸みのあるシェイプやパスを描く場合に使う「角丸長方形ツール」。これまで角の丸みのサイズを指定するには、事前に数値を打ち込むしかなく、一度描いたシェイプやパスの丸みの大きさを変更するには、はじめからやり直すしか方法がなかった。思い通りの角丸長方形パスを描くには試行錯誤がつきものだったのだ。

しかし、新しい「角丸長方形ツール」では、シェイプやパスを描き終わると属性パネルが開くようになっており、ウインドウの数字を打ち直すことで、すでに描いた後のシェイプやパスの角の丸みを簡単に修正できるようになった。

パスやシェイプの 一括選択・消去も可能に

UP



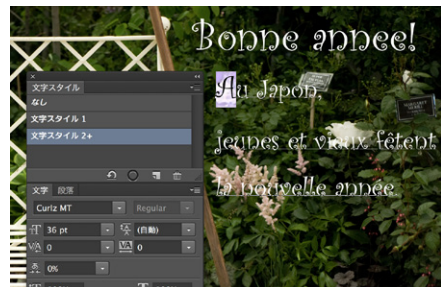
レタッチ作業が立て込んでくると「パス」ウインドウに大量のパスがストックされる。Photoshop CCでは、「command (Ctrl) + 任意のパスをクリック」したり、「shift+任意のパスをクリック」することで、パスを複数選択することが可能となった。

これまでは、大量のパスを消去するには手動で一つ一つ削除するか、スクリプトを使用するかしなく、やや敷居が高かったのだが、一気に利便性が向上したと言える。これは待望の新機能と言えるだろう。

パスの編集時も複数選択できるメリットは大きい。ちなみにこの操作をアクションに組み込む場合は、従来通りスクリプトを使用したほうが確実だろう。

よく使う文字属性を すぐに呼び出せるように

UP



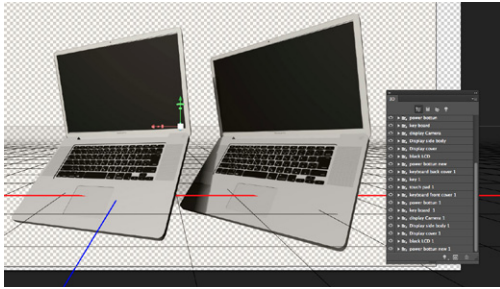
テキストを打ち込む際に、フォント、サイズ、段落属性などを指定する場合がある。そういった「文字の属性」は、同じ設定を繰り返し使うケースが多いことと思う。

これまで、一度決定した属性を「文字スタイルパネル」に保存しておくことはできたのだが、画像を閉じると保存した属性も消えてしまったため、別のPhotoshopファイルに同じ属性を活用するには少々手数が必要だった。

Photoshop CCではその点が見直され、一度作成した「文字スタイル」がずっとキープされるようになった。よく使う文字属性のパターンを保存しておくことで効率が大きくアップするだろう。

3DCGで多用する「インスタンス」複製が可能に

UP

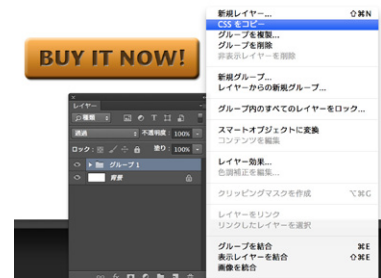


「3ds Max」など、3Dアプリケーションの世界では、物体を複製する場合に「コピー」と、「インスタンス」という2つの手段がある。コピーで複製したAとBの2つの3Dオブジェクトの場合、Aの色などの要素を変更してもBに変化はないが、インスタンスで複製した場合は、Bにも即座にその変更が同期される。

筆者が3D CGを制作する場合は、圧倒的にインスタンスを使用するケースが多く、重要な機能だと感じている。Photoshopにもインスタンスが搭載された意味は大きい。この機能は「3D」ウインドウでオブジェクトを選択した状態で、ウインドウ右上のプルダウンから「オブジェクトをインスタント化」を選択することで使用できる。

デザイン要素をCSSコードとして書き出し可能に

NEW

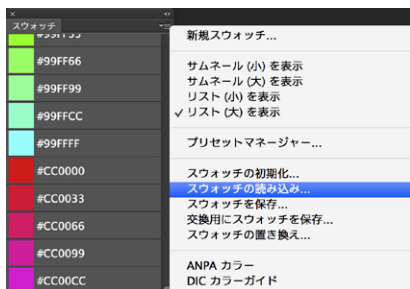


Webデザインやタブレットアプリ制作で、Photoshopを使用してインターフェースデザインを行なった場合、従来は、コーダーがそのデザインを見ながら手書きでコードを書き起こす、という工程が発生していたが、Photoshop CCでは、デザイン要素からCSSコードを生成できるようになったので、コーダーは、デザイナーから受け取ったコードをコピー＆ペーストするだけでそのデザインを再現することが可能となる。これにより、制作チーム全体における作業効率の大幅なアップが見込まれるだろう。

ちなみに、Illustrator CCにも新しくCSSの抽出機能が搭載されている。

Webファイルに含まれるカラーを一括読み込み

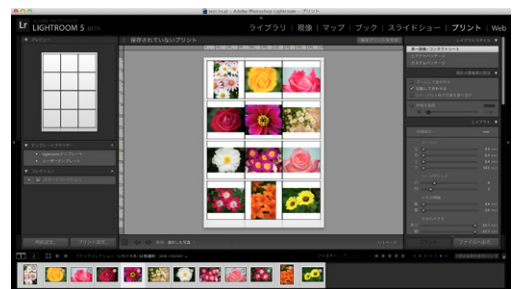
NEW



スウォッチウインドウの右上のプルダウンから「スウォッチの読み込み」を選択してHTMLファイルやCSSファイルなどを選択することで、デザイン要素に含まれるカラーをまとめてスウォッチ上に読み込めるようになった。読み込みを行なうと、スウォッチウインドウ上にすべてのカラーパッチが生成される。

この機能により、既存のサイトと世界観が統一されたデザインをする必要がある場合や、既存のサイトの一部修正を行なう際に、必要箇所の色を都度都度ピックアップする手間を省くことが可能になる。また、複数のメンバーで制作を行なう際のカラーパッチを統一する場合にも使えるだろう。主にWebデザイナー向けの新機能である。

ファイル管理の役割はBridgeからLightroomへ?



BridgeからLightroomへの移行を促す動きの第一歩だろうか。「出力」パネルからのPDFコンタクトシートの書き出しが、Bridge CCから廃止された。一見小さな変更に見えるが、この変更には、アドビの「フォトグラファー向けワークフローの今後」に対する考え方が現れていると言えそうだ。

「写真整理と色調整はLightroomで」「合成やハードなレタッチはPhotoshopで」という棲み分けがより強く進められ、Bridgeへの開発リソースの投下割合が下げられていく流れになる可能性もあるだろう。今後、コンタクトシートの作成に関してはLightroomの「プリント」モジュールからの作成を推奨していくスタンスのようだ。

