

Adobe[®]
Photoshop[®]
CS6
HANDBOOK





3人のフォトグラファーが徹底検証

Adobe Photoshop CS6の実力

ついに登場したPhotoshop CS6はフォトグラファーの作業環境、そして表現にどんな影響を及ぼすのか。今回はフォトグラファーの黒川英治、茂手木秀行、御園生大地の各氏にそれぞれ、パブリックベータの段階からCS6を使ってもらい、そのポイントとなる部分をピックアップしてもらった。さて、彼らはCS6の何に注目したのだろうか。

概論：Photoshop CS6は何が変わったのか

前バージョンから24ヵ月ぶりのメジャーアップグレードとなった「Photoshop CS6」。初代から数えて13番目となるこのバージョンをアドビは、「ユーザーの声を聞いたバージョン」だと説明している。筆者の感想としては、操作性の向上と処理速度のアップにより、堅実で素晴らしいアップデートであるといえる。

まず、起動直後に目を奪われるのが「インターフェイスの改善」である。ここでもアドビの意気込みを強く感じる。単に見た目の色に変化を付けただけではなく、メニュー項目の書体調整やアイコンのリニューアルに至るまで、ユーザー視点に立って、細部にまでこだわり、手を入れたということがよく伝わってくる。

そして、「Adobe Mercury Graphics Engine」を新搭載したことで「ゆがみ」「広角補正」などの、複雑な演算を必要とするツールを速く快適に動作させることが可能となった。このような“下支えする”機能改善に力を入れているのも、CS6の特徴だ。

その他の機能改善も、「実用性」の向上に力を入れたものばかりだ。これも「プロが現場で使えるか」という視点から強化されたものである。例えば「コンテンツに応じる」系の機能に、「コンテンツに応じた移動」と、パッチツールに「コンテンツに応じる」オプションが追加されたこと、「ムービー編集機能」が向上して直感的になり、映像分野でもPhotoshopが使えるようになった点、さらに「3Dオブジェクト作成機能」

が実用度を高めた点など、見逃せない点が随所にある。

本冊子では、それら機能面をプロの視点から評価していくので、ここで詳しく触れないが、とても嬉しい新機能を紹介しておきたい。それは、保存機能のオプションとして、待ち時間なく随時別作業に移行できる「バックグラウンド保存」と、予想外のシャットダウンなどに備えた「自動保存機能」が追加されたことだ。これもまた、ユーザーの要望を強く反映したCS6らしい機能アップだ。

Photoshop CS6では、パフォーマンスの向上とユーザーインターフェイスが進化を遂げた。より快適なデジタルクリエイティブワークフローが構築できるはずだ。

(黒川英治)



黒川英治

P.4

進化した作業環境。 高まった「効率」と「可能性」

新しいMercury Graphics Engine／進化した「保存」ダイアログ／新しいインターフェイス／「レイヤー検索」の採用／Adobe Creative Cloud 登場

黒川英治

1965年東京生まれ。1985年頃からパリをはじめヨーロッパ各地に滞在し、自らの芸術性に影響を受ける。現在、雑誌や広告写真、ブライダルフォトなど幅広く活動。アメリカやヨーロッパでも活躍。デジタルフォト分野においても異才を放つ。

茂手木秀行

P.12

フォトグラファーにとって嬉しい 画質改善と機能強化のポイント

大幅に改善されたCamera Raw／新しい広角補正フィルター／プリント関連機能の強化／色域指定「スキントーンオプション」／拡大されたブラシサイズ／ビデオ編集機能の進化

茂手木秀幸

1962年東京都生まれ。日本大学芸術学部写真学科卒業後、マガジンハウス入社。フォトグラファーとして雑誌「ポパイ」などを経て2010年フリーランスに。1990年頃よりデジタル加工を始め、1997年頃からは撮影・入稿のデジタル化を進める。

御園生大地

P.24

実践的に進化した レタッチ&デザイン関連機能

「コンテンツに応じた移動」ツール／「パッチツール」の進化／「ぼかしギャラリー」は使えるか／実は便利な3D機能

御園生大地

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。株式会社ピップス所属。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製作の分野へ進出。

INTERVIEW

レタッチャーにとってのCS6

北岡弘至 (GARABATO)

P.10

CS6が切り拓くビジュアル

菱川勢一 (DRAWING AND MANUAL)

P.22

進化した作業環境。 「作業効率」と「可能性」が高まる

Photoshop CS6の大きな特徴の一つが、大幅に作業効率が改善された部分だ。描画速度の改善、保存機能の強化といった、一見、地味に感じる部分だが、毎日の作業が快適になる、強力な機能強化だと言える。

またここでは、Photoshopの使用・購入に大きな影響を与える「Adobe Creative Cloud」についても触れていきたい。(黒川英治)

NEW! 描画速度を大幅に高める「Mercury Graphics Engine」

新エンジンが効果を発揮するツール: ① ゆがみフィルター



ゆがみフィルターのブラシの動きに対して、リアルタイムに追従するようになったほか、ブラシ径アップ、精度・速度向上、復帰再構築の速度向上と、大幅な向上が見られる。

② 切り抜きツール



従来の切り抜きツールのように、枠を動かし回転させるだけでなく、画像側を動かし回転させられるようになった。画像がスムーズに動くのは新エンジンが採用されたおかげだ。

新しい画像処理エンジン

Photoshop CS6では「ゆがみ」や「自由変形」といった、CPUに負担のかかる作業をさせる際にも、流れるようなスピードとレスポンスで表示が行なわれるようになった。これはCS6のために新開発された「Adobe Mercury Graphics Engine」が画像処理エンジンとして搭載されたことによるものだ。

この新エンジンは64bitに対応した機能

でGPUのパワーを活用したAdobe独自のテクノロジーであり、さまざまなツールの描画速度が大幅に向上するという恩恵をもたらす。

このエンジンの効果は、PCが搭載しているグラフィックカードの優劣によって動作に差が出てくるため、あまりスペックの低いものを選ぶのは避けたいところだ。なお3D機能と一部のGPU対応機能についてはWindows XP環境下ではサポートされない。

改善された機能は?

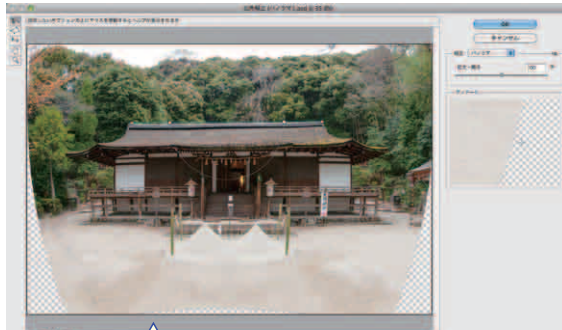
では、この新エンジンが威力を発揮する機能について見ていくことにしたい。まず紹介したいのはCS6で刷新された「切り抜きツール」だ。27ページでも紹介するが、CS6では、CS5までのフレーム枠を移動して切り抜き範囲を決める機能に加え、バックグラウンドに表示された画像をリアルタイムで移動させたり、回転させたりできるようになったのだが、これはまさに新エン

③ ぼかしギャラリー



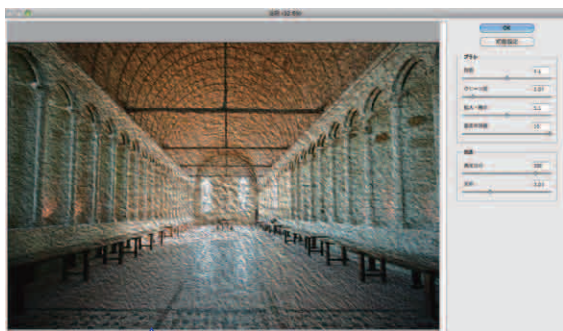
複数のポイントを支持して複雑な表現ができる、新しいぼかしギャラリー（図は「チルトシフト」）。複雑な計算が行なわれているが、新エンジンのおかげで作業はスムーズだ。

④ 広角補正フィルター



広角レンズやパノラマで撮影した画像の歪みをまっすぐに補正する機能。ここでも複雑な計算が行なわれているが、描画作業はスムーズに行なわれる。

⑤ 油彩フィルター



ブラシのストロークや照明の明るさ、角度を細かくコントロールできる「油彩フィルター」。プレビュー画面でもリアルタイムに変化を確認できる。

[Adobe Mercury Graphics Engine が効果を発揮する機能（一部）]

▶変形関連	ゆがみフィルター
	広角補正フィルター
	パペットワープ 自由変形
▶フィルター	ぼかしギャラリー
	照明効果
	油彩
▶その他	切り抜きツール
	3D機能

ジンの効果だ。

「ゆがみフィルター」についてもその効果は大きい。これまで、各種ツールの動きに対し、ワテンボ遅れて画像が変形するようなイメージがあったと思うが、CS6ではリアルタイムに、効果の度合いを確認しながら作業ができるようになった。さらに、ゆがみフィルターで使用できるブラシサイズが最大1万5,000ピクセルまで拡大したことや、1段階ごとにしか戻ることができなかった「再構築」機能で、スライダーで戻りたい量を調節できるようになった点なども、新エンジンの威力だと言える。

例えば、ポートレートで、目や口角などに微細な調整を加えたいといったケースでも、カーソルの動きにピクセル単位で追従し、なめらかに動いてくれるので、やり直しな

どせずとも、一度の調整で高速に仕上がってしまう。数値に現れにくい部分ではあるが、こういった部分にこそ、この機能の素晴らしさを感じてしまうのは筆者だけではないはずだ。

速度がもたらす快適な操作感

「広角補正フィルター」(P16)や「ぼかしギャラリー」各種機能(P28)も、新エンジンが効果を発揮する部分だ。広角補正フィルターは、画像のゆがみを取り除く機能で、画像全体が大きく変化するが、描画速度が素早いこともあって操作感はとてもよい。また、新しいぼかしツールでも、一枚の画像に対し、ぼかしの中心点を複数設定したうえで、角度、ぼけ具合、効果を

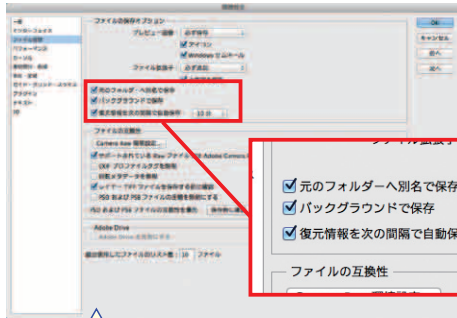
設定するといった複雑な効果を加えることになるが、その操作感が良いのも新エンジンだからだ。この他にも、「パペットワープ」のプレビューや「自由変形ツール」のような複雑な演算が必要な処理についても高速かつ精細、そしてよどみなく描画してくれる。慣れてしまうと、特別に意識するようなものではないが、実は、精密にファインチューニングされたレーシングマシンが動作しているようなもの。操作感と密接に結びついた機能向上だけに、大きく評価したいところである。

POINT!

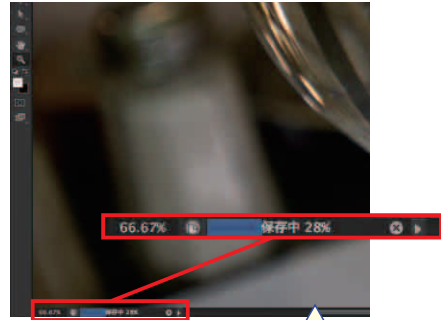
Adobe Mercury Graphics Engine がもたらす描画速度の改善は、「操作感の向上」につながっている。

NEW! ついに搭載された「バックグラウンド保存」と「自動保存」

環境設定の「ファイル管理」



保存に関する設定は、環境設定の「ファイル管理」で行なう。両機能ともデフォルトでは「オン」になっている。



バックグラウンドで保存が行なわれている場合、ウィンドウの左下に、保存の進行状態が表示される。作業にはほぼまったくといっていいほど影響はない。

かねてより要望の高かった、バックグラウンド保存と、自動保存機能がCS6に搭載された。これまでは、大きな画像を保存する際には他の作業はいっさいできなかったのだが、マルチスレッドで働くバックグラウンド保存機能のおかげで、待ち時間なく、随時、別作業に移行できる。また、OS

やPhotoshopがフリーズする等の突然のトラブルの被害を最小限にとどめることができる自動保存機能も嬉しい進化だ。設定した時間ごとに自動保存されるので、例えばトラブルに遭遇しても、無駄にする時間が少なくて済む。設定時間も5分、10分、15分、30分、1時間と指定できる。今まで

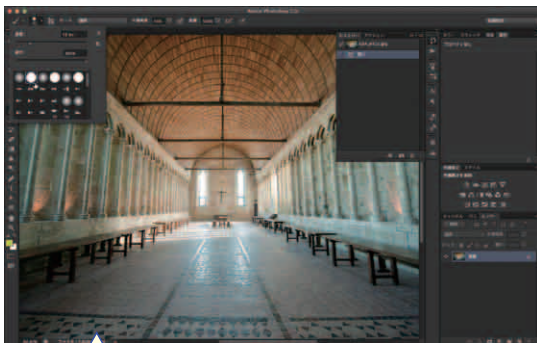
以上に安心して作業に専念できる環境が構築されたことは喜ばしい。

POINT!

CS6進化の最大のポイントに挙げる人もいるバックグラウンド保存。その恩恵は大きい。

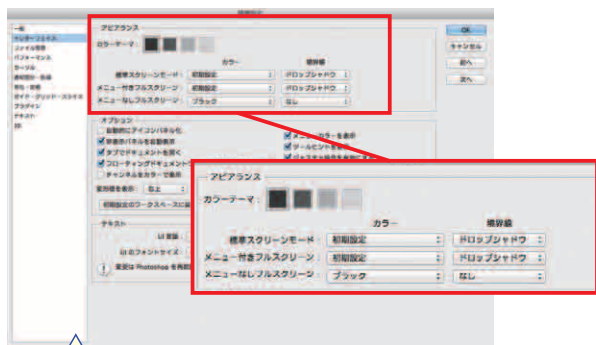
NEW! 細かな部分に至るまで刷新されたインターフェイス

ダークグレーを基調とした新インターフェイス



今回のインターフェイスの変更では、全体の色合いばかりでなく、ツールパレットのアイコンのような細かな部分も見直されている。

環境設定の「インターフェイス」



デフォルトの「ダークグレー」以外にも、環境設定の「アピアランス」で設定を行えば、変更可能だ。以前のような色合いに変更することもできる。

今回のバージョンアップにより、インターフェイスが刷新され、見た目も大きく変化した。これまでの明るいグレーを基調としたデザインではなく、初期設定では「ダークグレー」に一新。この設定も環境設定のアピアランスからカラーテーマを変更することで、ツールバーやパレット類の色をブラッ

ク、ダークグレー、グレー、ライトグレーの4色へと任意に変えることができるほか、ユーザーインターフェイスのフォントの大きさも選択できるようになった。その他にも、調整レイヤーの色調補正やマスクなどが属性パネルに統合されたり、ツール類のアイコン、そしてツールバーの文字の詰め具

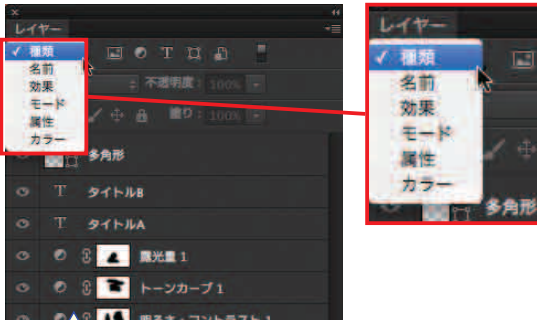
合が変更されるなど、徹底的に見直されている。使いやすさにこだわった部分だ。

POINT!

よく練られたインターフェイス。1週間も使っていれば、住み慣れた家のように、自然と必要な場所に手が伸びる。

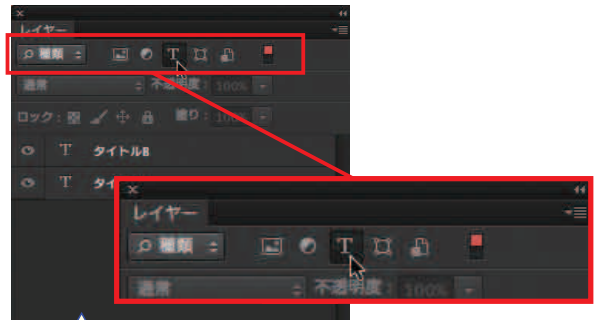
NEW! 「レイヤー検索」で大量のレイヤーでも扱いやすく

レイヤー検索を行なう



レイヤー検索は、レイヤーパレットの上部のメニューで行なう。まずはプルダウンメニューから検索の種類を選択、そのうえで条件を設定する。

フィルタリングを行なった状態



レイヤー検索の機能を使って、数多いレイヤーの中から、テキストレイヤーのみを表示させたところ。

これまで、数十、数百と、レイヤーを大量に作成した場合には、目的のレイヤーを探すために時間を費やしていたが、CS6から、レイヤーに検索機能が追加されたことで、その管理方法が一新された。

レイヤーパレット上部左側のプルダウンに「種類」「名前」「効果」「属性」「カラー」と、それぞれの内容に基づいて、レイヤーをフィルター検索できるようになった。例えば「種類」では、プルダウンメニューの

右側には「ピクセルレイヤー」「調整レイヤー」「テキストレイヤー」「シェイプレイヤー」「スマートオブジェクト」といった種類が表示され、その項目と関連するレイヤーだけを表示できる。「名前」を選択した場合には、レイヤーの名前を打ち込むことでターゲットレイヤーがフィルタリングされる。フィルターが適用された状態では、レイヤーを作成した順番に表示されるなど、操作は直感的だ。

これまであまり使用している人がいなかったと思われる、レイヤーの「カラー」分け機能も、レイヤー検索の対象となったことで使い道ができた。レイヤーのグループ分けなどに積極的に利用したい。

POINT!

レイヤー検索をうまく使えば大量のレイヤーも管理しやすい。

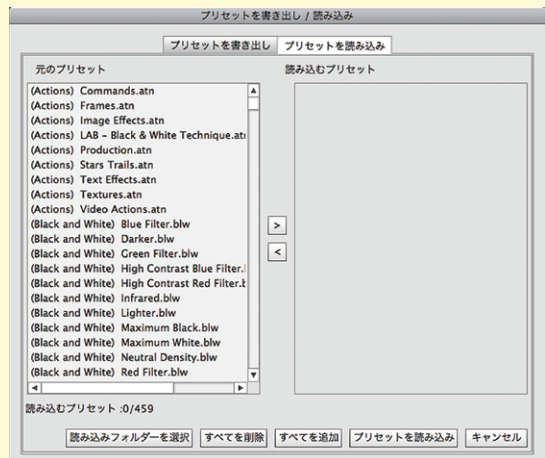
簡単になった「プリセットの移行」

COLUMN

CS6では、今までやっかいだったプリセットの移行作業が簡単になった。以前のPhotoshop上で作成したアクションや、カスタマイズしたブラシを引き続き使いたいと考えているユーザーも安心して乗り換えることができる。

作業自体も非常に簡単だ。「編集」メニューの「プリセット」を呼び出し、そこから読み込み先を指定すればよい。指定するのは、以前のバージョンのPhotoshopフォルダーにある「Presets」だ。なお、このプリセットの移行は、WindowsとMac間であっても可能だ。移行したいプリセットフォルダーをコピーして、読み込み作業を行なうだけでよい。

読み込み先のフォルダーを指定し、読み込みたい項目を設定すれば簡単に各種設定を移行できる。CS6同士だけではなく、過去のバージョン、他のOSからの移行も可能だ。



NEW! すべてのユーザーに注目してほしい「Adobe Creative Cloud」



いったいどんなサービス?

CS6の発表と同時に「Adobe Creative Cloud」のサービスが正式に発表された。このAdobe Creative Cloudは、近頃よく耳にする「クラウド」系のサービスとは、少々性質が異なるものだ。では、どんなサービスなのか。簡単に言うと、従来の販売形態に加えて用意された、アドビ製品の新しい購入方法と各種サービスだと考えるとよいだろう。

Adobe Creative Cloudは、大きく分けて3つの要素で構成されている。それが「Adobe アプリケーションの使用」と、「20GBのストレージの使用権」、そしてトレーニングやサポートといった「コミュニケーション」だが、注目点としてはやはり、「Adobe アプリケーションの使用」の部分だろう。その点を少し詳しく見てみたい。メンバーシップを取得することで得られる権利は以下だ。

1. Adobe Creative Suite CS6のアプリ

ケーションがすべて使えるようになる。さらに夏以降はLightroomも追加される。

2. HTML 5開発ツールである「Adobe Muse」と「Adobe Edge preview版」といったアプリケーションや「Photoshop Touch」をはじめとするアドビのタブレット用アプリケーションが使えるようになる（Photoshop Touch等のTouch Appsは別売。ただし3つ購入するとCreative Cloud 1ヵ月分が無償で使えるようになる）。

3. 契約期間内は常に最新のバージョンを利用できる。

4. オフィスや自宅、MacとWindowsなど、別々の環境や違うOSに対しても2台までインストールできる（同時起動は1台のみ）。

つまり、Adobe Creative Cloudとは、Photoshopをはじめとする、さまざまなAdobeアプリケーションの使用権が付いたメンバーシップのことなのだ。

なお、3の「いつでも最新バージョンを利用できる」という点と、4の「異なるOSに対しても、1ライセンスで対応できる」という点についてはもう一言、説明を加えておこう。アドビは今後、Adobe Creative Cloudメンバー向けに、いち早く新機能を提供するとしており、それが事実とするならば、パッケージ版のユーザーよりも早く新機能を利用できることになる。

また、1ライセンスでWindowsとMacの両環境で使用できる点も、同時起動はできないとはいえ、これまでになかったものだ。両環境でAdobeアプリケーションを使用できるという点は大きなメリットになるに違いない。

POINT!

Adobe Creative Cloudは、さまざまなサービスが付いた、アドビアプリケーションの購入方法。今までにないメリットも。

新しい購入スタイルが もたらすメリット

アプリケーションの新しい購入方法である Adobe Creative Cloud。従来の購入方法と最も異なるのは、「メンバーシップを購入するという形で、必要な期間だけアプリケーションを使用する権利を購入する」という点だ。使用権は最短で1ヵ月から購入できる仕組みだが、年間契約すれば、月あたりの単位の価格も下がるため、その分お得になる仕組みだ。

なお、アプリケーションそのものは、アドビの Web (Adobe Creative Cloud) からダウンロードして、インストールして使用する形となるため、使用方法自体は従来と

何ら変わりはない。

なお、Adobe Creative Cloud の購入は同社が運営するオンラインストアである「アドビストア」、または店頭から購入できる(店頭は6月中の販売を予定)。最短期間の設定は異なるが、月あたりの価格は同価格だ。

月額払いと考えると、支払いが延々と続くようなイメージを持ち、抵抗感を感じる人も多いかもしれないが、例えば、Adobe Creative Suite 6 Master Collection と Lightroom を両方買うと、合計で35万円程になるが、年間6万円で、それらに加えて、その他のアプリケーションまで使用できる権利が手に入ると考えればどうだろうか。また、CS3/CS4/CS5 からアップデートする場合は、8月末までの期間限定ではあるが、

年額3万6,000円の発売記念版を利用することで、実は、圧倒的な低コスト化が図れる。

また、今まで興味はあったが、触れたことのない Creative Suite 製品も追加料金なしで手軽に手を伸ばせるのは大きなポイントだろう。

また、Photoshop 単独の使用権も販売されており(サブスクリプション版)、こちらは月額2,200円(税込み)で購入できる。Photoshop のみを使用したいという人にはこちらを選んでよいだろう。

POINT!

使用形態によっては大きな節約に。購入方法も簡単だ。

[Adobe Creative Cloud メンバーシップの購入方法]

1. Adobe Store で購入する

オンラインストアである Adobe Store で購入する方法。メンバーシップに加入すると、パスワードが送られてくる。Adobe ID が必要となる。

● **年間プラン (12ヵ月契約)** 5,000円/月(税別)
月々の支払いが安くなる代わりに、1年間の継続が必要となる。

● **1ヵ月プラン** 8,000円/月(税別)
必要ときだけ利用できる気軽なプラン。

※ なお、CS6 発売記念版として、CS3以降のバージョンからアップグレード価格が設定されている(8月末までの期間限定)。

● **発売記念版 (12ヵ月契約)** 3,000円/月(税別)

2. 店頭で購入する

店頭でプリペイドキーカードのメンバーシップ(アドビキーカード)を購入する形となる。

● **12ヵ月版** 6万3,000円(税込・市場想定価格)
月々の支払いが安くなる代わりに、1年間の継続が必要となる。

● **3ヵ月版** 1万5,750円(税込・市場想定価格)
3ヵ月使用できる。月あたりの金額は、12ヵ月版と同額だ。

※ 12ヵ月版を購入してCS3以降からのアップグレードを行なう場合は、2万4,000円のキャッシュバックがある(8月末までの期間限定)。このキャンペーンにより、発売記念版と同額になる。



アドビストア <http://www.adobe.com/jp/joc/store/>

Retoucher

北岡 弘至 GARABATO

Hiroshi Kitaoka

きたおか・ひろし

オフィス機器のサービスエンジニア、飲食店、デザイン会社の営業等を経て、2002年よりフリーランスとして独立。2005年に有限会社GARABATOを設立。広告、映画等のグラフィック制作を主に活動中。

「バックグラウンド保存」の搭載と Photoshop 自体の安定が嬉しい。 クリエイティブそのものに 集中できるツールになった

——レタッチャーの立場から見て、Photoshop CS6はどんな印象でしょうか。

画期的だと感じたのは、なんといっても「バックグラウンド保存」機能ですね。この機能は待ち望んだもの。ほんとに嬉しい進化です。

——北岡さんの環境では、作業はどう変わりましたか？

レタッチの作業は、とにかく扱うファイルが大きい。作業中ともなれば10GBを超えるなんてことも珍しくない。そういうファイルを保存すると、これまでは30分くらいかかっていたんです。当然、保存中は他の作業は何もできません。

——作業ロスが大きかったんですね。

僕は2台のMacを併用することでそれ

に対処していました。仕事が立て込んである時などは、一方を保存している間に、もう一方で別の仕事をするとか、下ごしらえをしておく、といった使い方をしていたんです。それが、保存してそのまま作業ができるようになり、特に作業が重くなるというわけでもない。すばらしい機能強化だと思います。「ちょっと休憩」っていうタイミングがなくなってしまった、という別の意味の問題点が生じていますが(笑)。

——保存に関するもう一つの機能強化、「自動保存」機能に関してはいかがでしょうか？

CS6は安定しているので、ほとんどPhotoshopが落ちた経験がないのですが、それでも1度、この自動保存機能に助けられました。再度Photoshopを開くと、最

後に保存した状態のファイルと、それとは別に、復元データが開きました。この復元データが「自動保存」として設定しておいた「10分」前の状態でした。そのため、被害は作業10分ぶんにとどめることができました。機能をオンにしても、重くなったりすることもないですし、精神的な意味での保険になるなど感じています。

——他に気に入った機能はありますか？

ブラシが5,000ピクセルまで拡大できるようになった点ですね。これまでは大きなスペースをブラシで塗りたい場合は、グラデーションツールを使って作ったパーツで代用していたので、ずいぶん楽になりました。あとは描画エンジン(Adobe Mercury Graphics Engine)が新しくなっ





オニツカタイガー表参道店 オープニング記念パネル
CD=千原徹也(れもんらいふ) P=福島典昭

て、速くなったことも感じています。特にぼかし系ツールが速くなったように感じますね。それから細かな部分ですが、コンタクトシートIIが復活したことも、地味ですが嬉しいですね。

——全体的には使いやすくなったという印象ですね。

はい。今回使わせていただいたCS6は、パブリックベータなのですが、先ほども触れたとおり、問題なく利用できました。アプリケーション自体がととても安定している点も、おおいに評価したい部分です。昔は、ずいぶん苦労しましたから。そういった点も含めて、Photoshop CS6は、「クリエイティブに集中できるツール」になったと言えるんじゃないでしょうか。

アサヒフードヘルスケア MINTIA
企画制作 博報堂+蛍光 TOKYO+ DESIGN BOY
CD=前田康二 AD=折重慎 P=Neil Visel



フォトグラファーにとって嬉しい 画質改善と機能強化のポイント

フォトグラファーの関心は、やはり画質をはじめとする表現力に関する部分に集まるに違いない。Photoshop CS6では、Camera Rawを中心に、大幅な画質の改善が果たされているほか、画像補正や出力といった部分に関しても堅実な機能強化が行なわれている。(茂手木秀行)

POWER UP! 細部がリニューアルされた「Camera Raw 7」

CS6

CS5

CS6

CS5

基本補正パネルの、順番と項目が変更された点に注目してほしい。単なる順番の入れ替えでなくアルゴリズムも変更されており、ことに「露光量」はCS5の「明るさ」に相当し白とびを抑えつつ中間調の明るさを変更するようになった。まずは「露光量」から補正するとよいだろう。Camera Raw 6.xでは「明るさ」を補正した後、各項目を行きつ戻りつしなければならなかったが、Camera Raw 7では上から順に調整すればよいので、結果ストレスを感じることなく、手早く補正が終了するのだ。

これまで「トーンカーブ」のデフォルトは「コントラスト(中)」であったが、これが「リニア」に変更された。「基本補正」を終了後、さらにトーンを細かく設定する場合にも、すぐに作業ができて便利。小さな改善に見えるが、これで作業効率上がる。

人の「感性」に沿った補正

Photoshopのアップグレードで注目すべきなのは、実は、基本性能の向上であることが多い。今回のCS6でも、画質の処理性能のアップ、中でもバージョン6.xからバージョン7へとアップグレードされた「Camera Raw」には驚かされた。新しいカメラはもちろん、古いカメラのデータでも画質をアップさせてくれる。

Camera Raw 7でまず目につく変更点は、基本補正パネルの露光に関する項目とその役割が従来とは一新されている点だ。上から順番に、中間調の明るさを変える「露光量」「コントラスト」、中間調より明るい部分を補正する「ハイライト」、中間調より暗い部分を補正する「シャドウ」、白とびを軽減する「白レベル」、黒ツブレを補正する「黒レベル」という順になり、役割が明確になったと言える。これにより、まず「露光量」で

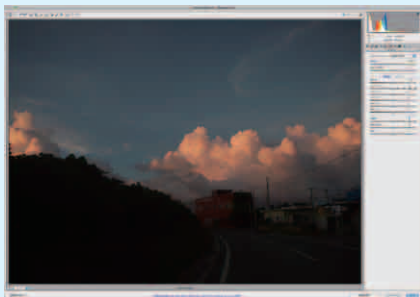
全体の明るさを決め、次に「コントラスト」を適宜調整して写真全体の外観を決める。その結果を見て、気になる部分を上から順にパラメータを補正していけば自然と補正が完了する。この考え方は人の感性に沿っており、とても操作しやすいものだ。

品質と効率を両立

もう少し細かく見ていこう。各パラメーター

[新しい「基本補正パネル」の操作の流れ]

1 Camera Raw で開く



撮影時の画像は、雲が白とびしないよう、アンダーめの露光としているためシャドウ部がかなりつぶれている。日没間際の、真夏だからその強い光が映し出す、雄大な積雲の色とディテールを残したかったのである。

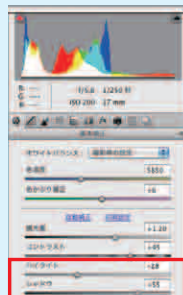
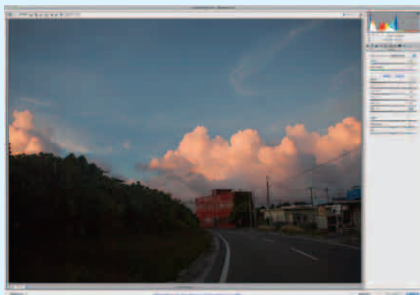
2 まずは露光量とコントラストを調整する



まず「露光量」で全体の明るさを決め、「コントラスト」を設定して全体の印象を作る。夕暮れ時の適切なコントラスト感を保ちつつ、暗くなりすぎたシャドウを救うようにした。ここでは、ハイライトのトーンの崩れは気にしていない。



3 ハイライトとシャドウを調整して仕上げる



「ハイライト」でハイエストではない明るいトーン、「シャドウ」ではローエストではない暗いトーンのレベルを調整する。それぞれを調整すると白とびと黒ツブレが起きるが、それは「白レベル」と「黒レベル」で救えばよい。



は単に順番が変更されただけではない。たとえば「露光量」においては、従来とは違って、明るい方向に調整してもハイエストが圧縮され、白とびを起こしにくくなったし、「コントラスト」では、白とび、黒ツブレ双方が起きにくくなっている。これは、画像の明るさを、人の目の特性に近い輝度で補正を行なうアルゴリズムに変更したためではないかと思う。CS5で導入された「明るさ・コントラスト」の新方式と同じだ。さらに後

述する新しい処理アルゴリズムにより、低ノイズ化され、大きな補正を行なってもトーンの破綻を起こしにくくなっている点もポイントとして挙げられるだろう。

Camera Raw 7の特徴をまとめると、低ノイズ化されて画質が向上し、自由な表現を求めて大きく画像を補正でき、人の感性に沿ってストレス無く補正が終る、ということになるが、これはそのままフォトグラファーとしてのメリットと直結するものだ。

現実の前に立つことで感じたことをあますことなく再現できるとともに、業務としての大量の画像も効率よく、高品質な写真として現像することができるようになったのだ。

POINT!

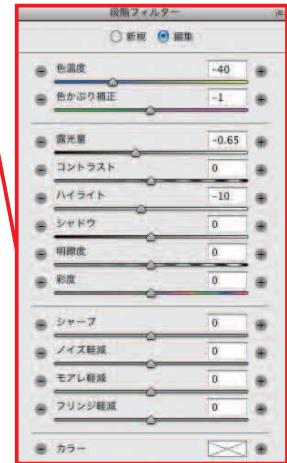
自然な操作感と高品質な仕上がりが、表現力の向上と効率アップにつながる。

POWER UP! 調整項目が増えた「補正ブラシ」「段階フィルター」

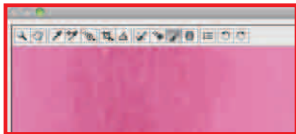
段階フィルターで調整を行なう



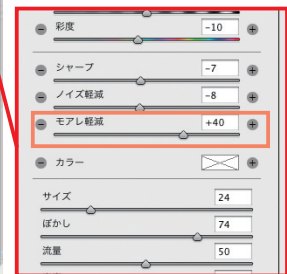
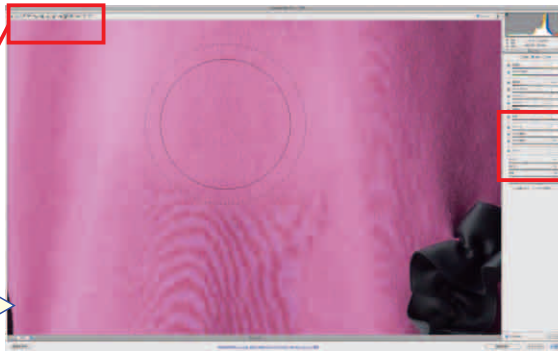
「補正ブラシ」と同じ調整項目を「段階フィルター」でも使うことができる。なかでも「色温度」「色かぶり補正」は絵作りにする上でありがたい。部分的にホワイトバランスを変更することで、画像の一部分の色味を変えることができる。対象物の大きさを、「補正ブラシ」と「段階フィルター」を使い分けるとよい。



モアレを除去した結果



補正ブラシを選択し、パラメータで「モアレ軽減」を選択すれば、ブラシを使った部分的なモアレの軽減ができる。



Camera Rawでは以前から「補正ブラシ」と「段階フィルター」を使った、画像の部分的な補正ができたが、今回はその項目の変更と追加が行なわれた。変更点は「基本補正」と同様、「露光量」で中間調のトーンを決めるようになって「明るさ」が姿を消したこと、「ハイライト」と「シャドウ」が登場したことだ。

さらには、ホワイトバランスを決める「色温度」「色かぶり補正」と「ディテール」に関わる「ノイズ軽減」「モアレ軽減」も追加された。「色温度」「色かぶり補正」ではよく晴れた日中の撮影で影になった部分の色温度が高くなり、バランスが崩れた場合などに影だけを補正できる。「ノイズ軽減」は、「基本補正」「黒レベル」を大きく補正して、シャドウだけにノイズが乗った場合など、部分的な処理が必要な場合に役立つ。しかし、追加項目で最もありがたいの

は「モアレ軽減」だ。デジタルカメラがベイヤー配列のセンサーを使う限り、モアレの発生は避けて通れない。

筆者の場合、Camera Raw 6.xでは、「ディテール」パネルの「ノイズ軽減」と「カラー」を使い、モアレを軽減した画像とモアレを軽減していない2枚のをレイヤーで重ね、マスク処理することでモアレを軽減した画像を生成していた。こんなに面倒なことをせざるを得なかったのは、「ディテール」パネルからは部分的な補正ができなかったためだ。

少々専門的な話になるが、内部処理が「CIE L*a*b*」で行なわれるCamera Rawでは、シャープさに関わるLチャンネルはそのままに、色差チャンネルであるa*b*だけをぼかすことで偽色やカラーモアレを低減できる。ただし、その反作用として、色調が狂ってしまうのだ。そのため、2枚の

画像を現像し、レイヤー上で作業する必要があったのだ。

しかし、モアレが発生するのは画像の一部分。だからこそ、「補正ブラシ」と「段階フィルター」に「モアレ軽減」が加わったことは作業効率の大きな向上といえるのだ。

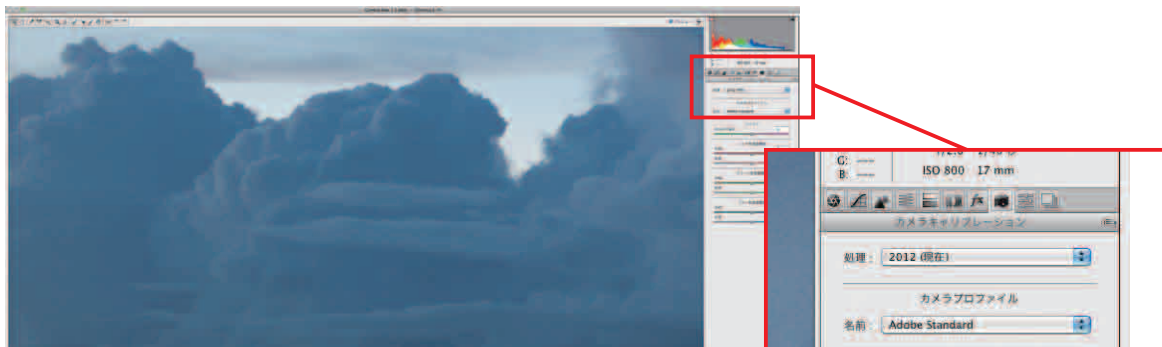
ただし、過信は禁物だ。色モアレには有効でも、明るさが大きく変化する輝度モアレでは効果がない場合があるからだ。やはり、基本はモアレを出さない撮影を心がけたいところだ。

POINT!

新しいCamera Rawでは「ノイズ」や「モアレ」への対策も進んだ。

POWER UP! 「カメラキャリブレーション」の処理が2012バージョンへと進化

2012アルゴリズムで現像した結果



基本補正項目の改善やモアレの低減機能の拡充など、画像品質向上を第一とするCamera Rawではあるが、その根幹となる画像処理アルゴリズムについても触れておきたい。ヒストグラム下に並ぶ調整項目の中のカメラの形のアイコンが「カメラキャリブレーション」である。通常はまったく触れる必要のない項目だ。入力された画像をCamera Rawがいかに対処かを設定する入り口になっている。「処理」項目

のプルダウンメニューを表示させると、西暦の項目が選択できるが、ここで選ばれている年が選択された現像アルゴリズムのバージョンである。

Camera Raw 7では「2012」が初期設定で、ほかに「2003」と「2010」が選択できる。これを変えるとノイズ処理やガンマ、階調性など、画像処理の結果が大きく変わる。「2012」では、ダイナミックレンジが広がりノイズが減るのである。これはその

まま高画質に直結する。「2003」と「2010」が残されているのは、従前に現像した作品とトーン、ノイズを合わせるための配慮だと思われるが、古い作品についてはもう一度、Camera Raw 7で現像直すことをおすすめしたい。

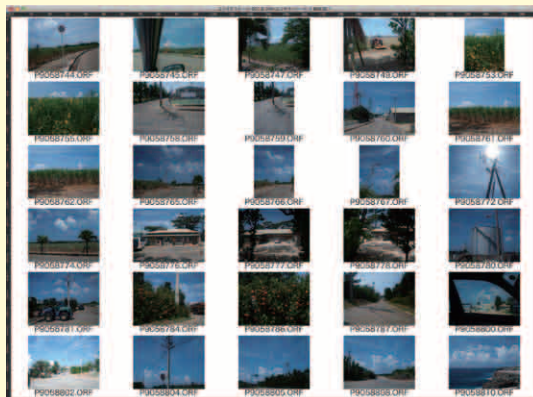
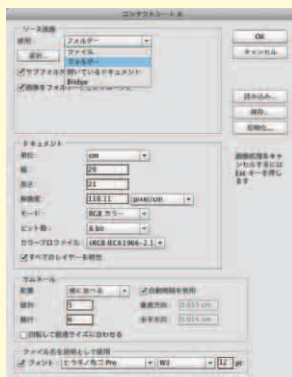
POINT!
新しい現像アルゴリズムが、ダイナミックレンジやノイズ処理を大幅に改善。

復活したコンタクトシートII

COLUMN

CS5では、後からプラグインとしてインストールする仕様になっていた「コンタクトシートII」だが、CS6では復活し、はじめからインストールされるようになった。復活とはいっても、機能強化されていることはいうまでもない。たとえば、「ソース画像」の選択には「ファイル」という項目が加わり、自由に個別のファイルを指定できるようになった。また、「フォルダ」を選ぶ際に「サブフォルダ」を含めると「フォルダごとグルーピング」することも可能になった。より整理しやすくなったと言えるだろう。

また、Bridgeの「出力」からもPDFのコンタクトシートを生成できるのはこれまで通りだが、カラーマネジメントが改善され、画像とPDF出力とがカラーマッチングして出力されるようになった。こちらも手軽で利用価値が大きな機能強化だ。



コンタクトシートIIは、ただ復活したのではなく機能強化が行なわれ新しくなっている。「ソース画像」の入力に新たな項目が増え、利便性と柔軟性が高まった。生産性の向上を全面に押し出した進化だ。

NEW! 「広角補正フィルター」で狙った歪みを取り除く

元画像



焦点距離15 mmの対角線魚眼で撮影した風景を「レンズ補正」フィルター(上)と「広角補正」フィルター(下)で補正してみた。「レンズ補正」フィルターでは、歪曲こそないものの不自然なバースペクティブだ。また、画像が欠ける部分が多かりトリミングしなければならない。「広角補正」フィルターでは、自然なバースペクティブであると同時に画像の欠けも最小限に抑えることができた。

「レンズ補正フィルター」の結果



「広角補正フィルター」の結果



「補正」欄では、レンズプロファイルにのった補正を行なう「自動」のほか、「魚眼レンズ」「遠近法」「完全な球面」から選択できる(レンズによっては選べない項目もあり)。

狙った部分だけをまっすぐに

レンズの歪曲収差やアオリによる歪みを補正するフィルターとして、これまでの「レンズ補正」フィルターに加え、「広角補正」フィルターが加わった。

「レンズ補正」フィルターでは、画面全体に補正を加えるものだったが、「広角補正」フィルターは「まっすぐにしたいところだけをまっすぐにする」フィルターだと考えるとわかりやすい。

補正には「コンストレイントツール」とい

う新たなツールを使用する。歪んでいる画像をクリックしてポイントを作り、ドラッグするとその部分が直線になる。この時、シフトキーをクリックしながらドラッグするとその直線が水平、もしくは垂直のラインになるので、画像回転も同時に行なえる。また、クリックしたポイントや直線の角度も後から変更でき、神経質な作業を必要としないので作業しやすく、わかりやすい。

補正のアルゴリズムには「魚眼レンズ」「遠近法」「自動」「完全な球面」の4つのオプションがある。「レンズプロファイル」が設定

されている画像では「自動」が選ばれるが、他のオプションに変更が可能だ。通常は自動でよいが、それぞれ試してみて、補正しやすいオプションを選ぶとよいだろう。

「魚眼レンズ」はその名前の通り、魚眼レンズを使用した際の歪曲が強い画面に向いている。「遠近法」は歪曲の少ない超広角レンズ向き。「完全な球面」はアスペクト比1:2のパノラマ画像を扱うのに適している。「魚眼レンズ」では補正の曲率も変更できるので、細かな補正だけでなく大胆な補正も可能だ。

[広角補正のための「コンストレイントツール」を操作する]

1 コンストレイントツールを選ぶ



まず水平にしたいラインを決める。画面左上のアイコン「コンストレイントツール」を選び、水平線をドラッグする。歪みに合わせて線分は自動的に弧を描くので、円弧が概ね水平線に合うようにドラッグしていく。

2 ドラッグした部分が直線になる



画面端までドラッグしたらシフトキーを押しながらクリックすると、いま描いた円弧と円弧に沿った画像が直線かつ水平になる。うまくいかない場合は、両端にあるアンカーポイントをドラッグして調整する。線分中心の円は角度の補正だ。

3 四角いものは多角形コンストレイントツールで



画面内にビルなど方形の物体があるときは「多角形コンストレイントツール」を使う。左上から2番目のアイコンだ。あとは方形の頂点をクリックしていけば、線分が閉じた時点で、歪曲が補正される。後での補正も可能だ。

4 まとまった建物はアンカーポイントを増やす



まとまったビル群などは、クリックしてアンカーポイントを増やし、まとめて補正することができる。手順3も同じであるが画面の一部の補正では、画面左下の表示倍率を適宜調整すると楽だ。これで左ページの完成画像となる。

コンストレイントツールをどう使うか

きれいな補正のコツは、「コンストレイントツール」の線分をできるだけ長くすることだ。「コンストレイントツール」は、引いた線分の範囲で補正しているからだ。むしろ、後から位置も長さも変更できるので、神経質になる必要はないのだが。

まずは補正項目の「拡大・縮小」を使っ

て画像のすべてを表示して、補正作業を行ない、補正終了後に「拡大・縮小」すればよい。補正後に画像が足りなくなる部分は、「コンテンツに応じた塗りつぶし」や「スタンプツール」で修正する。また、ツールにはもう一つ「多角形コンストレイントツール」がある。こちらはビルなど長方形の物を囲うようにして、一括で歪みを補正するツールだ。適宜使い分けよう。

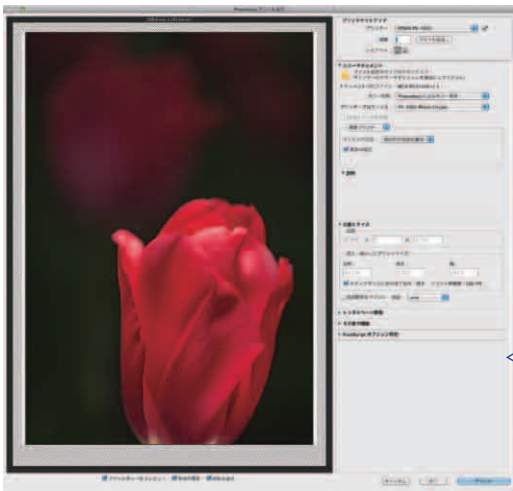
線分の長さも含めて、うまく使いこなすと、

高倍率ズームにありがちな陣笠タイプの歪曲や、パノラマ合成で複雑に歪んでしまった画像を自然なパースペクティブにすることができる便利なツールである。

POINT!

歪曲収差やアオリによる歪みを自然なパースペクティブに補正。実践的な使用も可能なツールだ。

プリント結果の予測が確実にできる「プリントダイアログ」



プリントを効率よく行なうためにも、作品として突き詰めたプリントをする際にも仕上がり結果を予測できる事は大切である。色域の差によって、レタッチの結果が反映されるか否かを常にチェックすべきである。

Photoshopにはプリントを作るためのプラットフォームという大切な役割がある。オリジナルプリントや印刷の校正プリントを正確に作成できる環境を持つことは、フォ

トグラファーにとって欠くべからざる条件だと言える。そのため、結果を目視で確かめるための「プリントカラーのプレビュー」には、より適切なインターフェイスが必要

だと感じていた。その視点から言えば「プリント設定」の変更は意義のある改善だ。

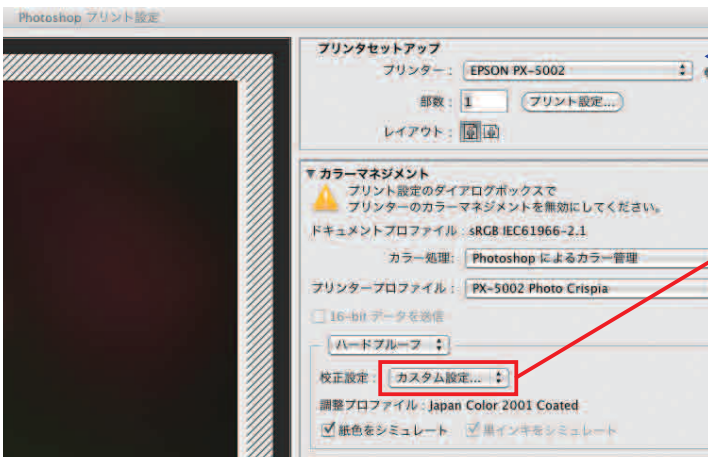
設定画面から「プリントカラーをプレビュー」できるのはこれまで通りだが、画面の大きさが変更できなかったのが、プレビューの効果がわかりにくかった。CS6ではプリント設定画面の大きさが自由に変更できるようになり、プリント結果の予測が確実にできるようになった。

また、「カラーマネジメント」の項目の初期設定が「ハードブルーフ」になった。これはCS5で「校正」とされていた項目だ。注意して確認したい。なおCS5の「ドキュメント」は「通常プリント」に変更されている。

POINT!

設定しやすく、結果を予測しやすくなった。意義ある改善だ。

ハードブルーフ出力時の「校正用条件のカスタマイズ」



印刷の現場では、モニター校正が主流となっていく。その際、色見本としてのプリントが重要性を増す。印刷をシミュレートした「ハードブルーフ」こそが色見本なのである。インクジェットと印刷では色域が違うからだ。

「構成設定」のプルダウンメニューで「カスタム設定」を選択すると、図のようなダイアログが表示され、さらに詳細な設定ができるようになる。

「通常プリント」とは、インクジェットプリンタなどのPCに直接接続された出力デバイスの色域を用いて、作品としてのプリントをすることを指す。それに対し「ハードブルーフ」とは、印刷機やDCCPなど、PCに直接接続されていない出力デバイスの色域を、インクジェットプリンタなどを用いてシミュ

レートしたプリントを作成することだ。「ハードブルーフ」で印刷結果を予測するためには「校正設定」が必要であるが、これまでは、「校正設定」を変更するには、一旦Photoshopに戻って「校正設定」を変更しなければならなかったが、CS6では、「プリント設定」画面の「カラーマネジメント」から直接、設

定を変更できるようになった。変更した結果は即座に反映されるので、適宜プロファイルを変更しながらのプリントも可能だ。

POINT!

プリント設定が見直され、プリント結果のシミュレートが容易に。

NEW! 「スキントーン」オプションが追加された色域指定



Photoshop使いこなしの基本は「選択範囲」作成にあると言っても過言ではない。いかに効率よく、必要最低限の「選択範囲」を作ることができるかが、生産性に直結する。だからこそ手段は多ければ多いほどよいのだ。

女性ポートレートで、ちょっとした肌補正をすることはいまやエチケット。肌補正の基本は「ぼかし(表面)」だが、顔以外の部分にぼかしの影響を与えないようにするには、マスクを作らなければならない。これまで「色域指定」を利用して選択範囲を作ってきたという人も多いだろうが、CS6ではその「色域指定」の選択オプションに「スキントーン」と「顔を検出」が加わった。言うまでもなく、肌色と顔を検出してくれるので、これまでよりも、より簡単に顔部分

を選択できるようになった。

実際の利用法としては、まずレイヤーを複製し「スマートオブジェクト」に変換、そのうえで「色域指定」で「スキントーン」を選択。ここで「許容量」を調整すれば、肌色の部分を適切に選択できる(スマートオブジェクトにしておけば後からの調整が可能となる)。絵柄とライティング次第だが、「顔を検出」を設定した方がうまくいく場合もある。あとはでき上がった「選択範囲」を、複製したレイヤーのマスクに変換し、不要

な部分はブラシやグラデーションツールでマスクを削除する。その後「ぼかし(表面)」で、肌をぼかして肌理を整えればできあがりだ。この工程を「アクション」に記録すれば、自動化も可能だ。

POINT!

精度の高い選択ができる「スキントーンオプション」で作業の効率化を。

POWER UP! 最大5,000ピクセルに拡大された「ブラシ」の直径



フォトグラファーにとっての「ブラシ」の役割は、主に「レイヤーマスク」を作るためのツールである。ペンタブレットを使っていると、「ブラシ」の「直径」は最も良く使うPhotoshopの機能と言えるだろう。

ちょっとした改良でありながら、「痒いところに手が届いた」という感じがして嬉しいのが、ブラシサイズの拡大である。これまでの最大2,500ピクセルが、5,000ピクセルとなったのだ。デジタルカメラの高画

素化に伴い、2,500ピクセルでは足りないケースが増えていた。そこで、グラデーションツールで大きめの円形のマスクを作り、改めてブラシやマスクオプションで調整していた。その作業が不要になるのだ。

また、CS6全体に言えることだが、描画も含めて処理速度が大幅に改善されたので、大きなブラシを使ってマスク、あるいはカラーの塗りを加えたときの待ち時間が圧倒的に短くなった。まるで、マシンを最新、最速のものに買い替えたような錯覚を覚えるほどだ。

POINT!

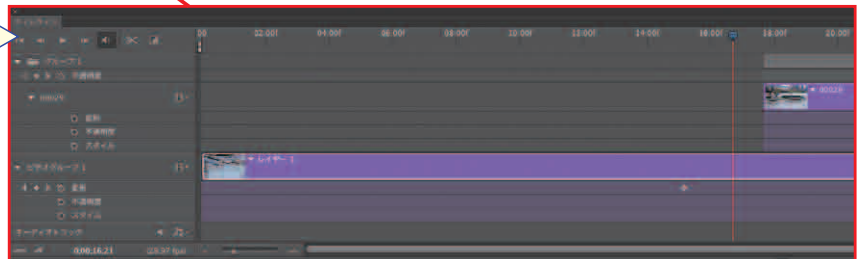
画素数の多い画像での作業が、圧倒的に楽になった。描画速度も新エンジンの効果で高速に。

NEW! 静止画の感覚でビデオ編集ができる「タイムライン」パネル



ムービー編集時の初期画面。下部に表示される「タイムライン」パネルが新しい。もちろんこのパネルも含め、すべてのパネルが自由に移動が可能だ。通常のムービーソフトウェアではこうした自由度も少ないものだ。

ムービーの時間は「タイムライン」パネルに「ビデオグループ」ごとの「トラック」として表示される。この中には5種類の基本的な「フェード」も用意され、ストーリーとしての基本的な編集も行なえるようになっている。



画像編集のノウハウが活きる

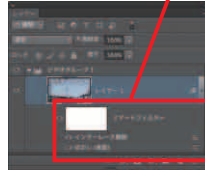
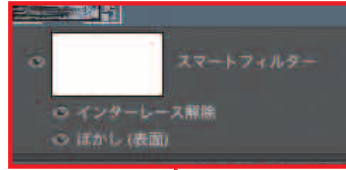
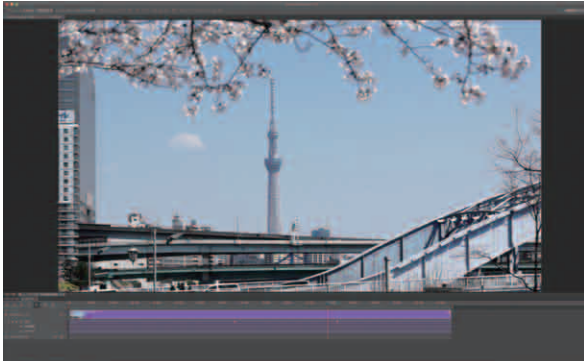
デジタル一眼レフによるムービー撮影が一般化してきたことで、ムービー制作の依頼を受けるフォトグラファーも増えてきたのではないだろうか。撮影そのものとはなかく、ムービー特有の色味調整となかなかなくてごわいものだ。After EffectsやPremiere Proでは「YCbCr」などフォトグラファーにとってなじみの薄い色空間で行なわれる上に調整幅が狭く、色味やトーンを作り上げるのが難しい。

しかしPhotoshop CS6では、これまでExtended版にしかなかったムービー編集用の「タイムライン」パネルが追加され、静止画と同じ「RGB」の色空間で画像を扱うことができるようになり、なおかつ16bitでの編集も可能だ。

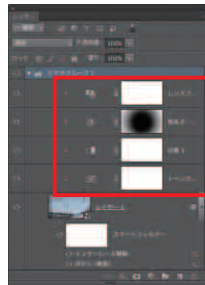
特筆すべきは、動画をスマートオブジェクトとして扱い、静止画と同じフィルターを使うことができる点だ。さらに、マスクを使った細かな調整も可能で、元データの非破壊編集をムービーでも実現している。これは、他のムービーソフトウェア

にはない、Photoshop CS6だけの強みである。

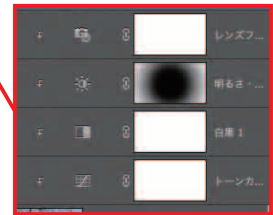
さらにムービーの編集も、レイヤーとしてムービーファイルを重ねていくことで、ストーリー性のあるムービーを制作できてしまう。実は、Photoshop CS6は、優れたムービー編集ソフトなのだ。ただし、長時間のムービーを扱うには、実データが大きくなり過ぎるため現実的でない。短いクリップのレタッチをPhotoshopで行ない、ストーリーとしての編集をPremiere Proで行なうのが現実的な方法だろう。



まず、「スマートオブジェクト」に変換してから「インターレース解除」とノイズ処理を行なうとよい。その後、「調整レイヤー」を用いて色作りを行なう。「マスク」や「レイヤー効果」も含めて静止画と同じレタッチが可能だ。



ムービーに対しても、「マスク」や「レイヤー効果」といった、静止画と同じレタッチが可能だ。Photoshopに対する知識や経験を活かすことができる。



ムービーの非破壊編集が可能に

ムービーファイルを開くと、「ビデオグループ」としてグループにまとめられるが、新しいトラックを作るには「新規グループ」を作成して、そこにムービーファイルを追加すればよい。フィルターや色調補正、レイヤー効果、マスク、テキストなどの補正は1つの

ムービーファイルごとにグループ内でまとめておくと管理しやすい。また、タイムラインで指定し、「変形」「不透明度」「スタイル」を時間に合わせて変化させることも可能だ。「レイヤー」で画像を、「タイムライン」で時間を扱うというわけだ。さらに16bitモードやLabモードでムービーを扱うことができるので、画質の劣化を最小限に抑えられ、

PSD、PSB、TIFFのいずれかで行なえば、すべての「レイヤー」が保存され完全な非破壊編集となる。

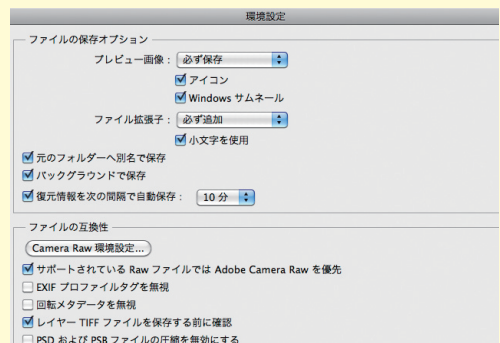
POINT!

ムービー編集に、静止画編集の知識と経験を活かせるようになった。

「環境設定」の忘れてはいけないポイント

データ保護と言う観点から、CS6ではバックグラウンド保存と「復元情報の自動保存」が行なわれるようになった。これらの機能により、見かけ上素早い保存とシャットダウンによる作業データの消失が効率的に防げるようになった。これらは「環境設定」でコントロールされ、デフォルトのままでも問題ない。しかし、アップグレードを行なった場合、旧CSの設定が引き継がれるので、「環境設定」と「カラー設定」は今一度確認しておくほうがよいだろう。「環境設定」では「ファイル管理」をチェックする。「ファイルの保存オプション」がデータ保護に関する部分だ。すべてにチェックが入っているかを確認する。また、「ファイルの互換性」の「PSDとPSBファイルの互換性を優先」についてだが、レタッチ作業を複数の人間が行なうワークスタイルでなければ「常にオフ」でよいだろう。データサイズを節約できる。

COLUMN



Art director and video and photographic creator

菱川勢一 DRAWING AND MANUAL

Seiichi Hishikawa

ひしかわ・せいいち

1969年東京生まれ。音楽業界からキャリアをスタート。ニューヨークにてミュージックビデオやCMの演出・編集を手がけ、帰国後DRAWING AND MANUALの設立に参画。イメージ映像やコンセプトデザインなど、印象をデザインすることを専門とし、独自の感性と審美眼で、国内外問わず、さまざまな分野から注目されている。Facebook ID : seiichi.hishikawa http://www.drawingandmanual.jp/

まず感心したのは「処理速度の速さ」。こうした根本的な部分の機能強化がなされたPhotoshop CS6は優れたバージョンだと思う



Camera : Seiichi Hishikawa

——映像・写真と、ビジュアル全般で制作を行なっている菱川さんにとって、「Adobe Creative Suites CS6」でもっとも注目しているポイントはどのあたりでしょうか。

実は最近、僕の周辺で動画編集環境を「Premiere Pro」に移行する人が増えてきているんです。操作の部分で、「Final Cut Pro X」になじめないというのがその理由だと思います。両方を使ってみると、むしろPremiere Proのほうが、従来のFinal Cut Pro的な感覚で使える。FCP XではFCP 7のプロジェクトファイルは読めないのに、Premiere Proなら大丈夫という点も大きいと思います。

——「菱川さんの周辺」というのはどういう方々ですか？

例えば、ディレクターやプロダクションの方々、さらにはポスプロといったところでしょうか。ポスプロはいろいろなアプリケーションに対応しているんですが、現段階では、FCP Xに対応しているところがまだまだ少ない。そういった事情を考えると、

多くの映像制作者が、一斉にPremiere Proへと移行するという事態になるかもしれません。映像の分野では、周囲との連携が大事なので、僕も本格的に移行を検討しています。

——そうだと映像、写真とも制作環境がアドビ製品に統一されますね。

僕の場合は「Premiere Pro」と「Photoshop」、さらには「After Effects」「Illustrator」を主に使用するのですが、ファイルベースの動画データを管理するソフト「Prelude」なんかにもちょっと関心があります。他のアプリケーションを使うなら「Adobe Creative Cloud」のような選択肢もあるようなので検討してみたいと思っています。

——ところでPhotoshop CS6を使われてみての感想はいかがですか。

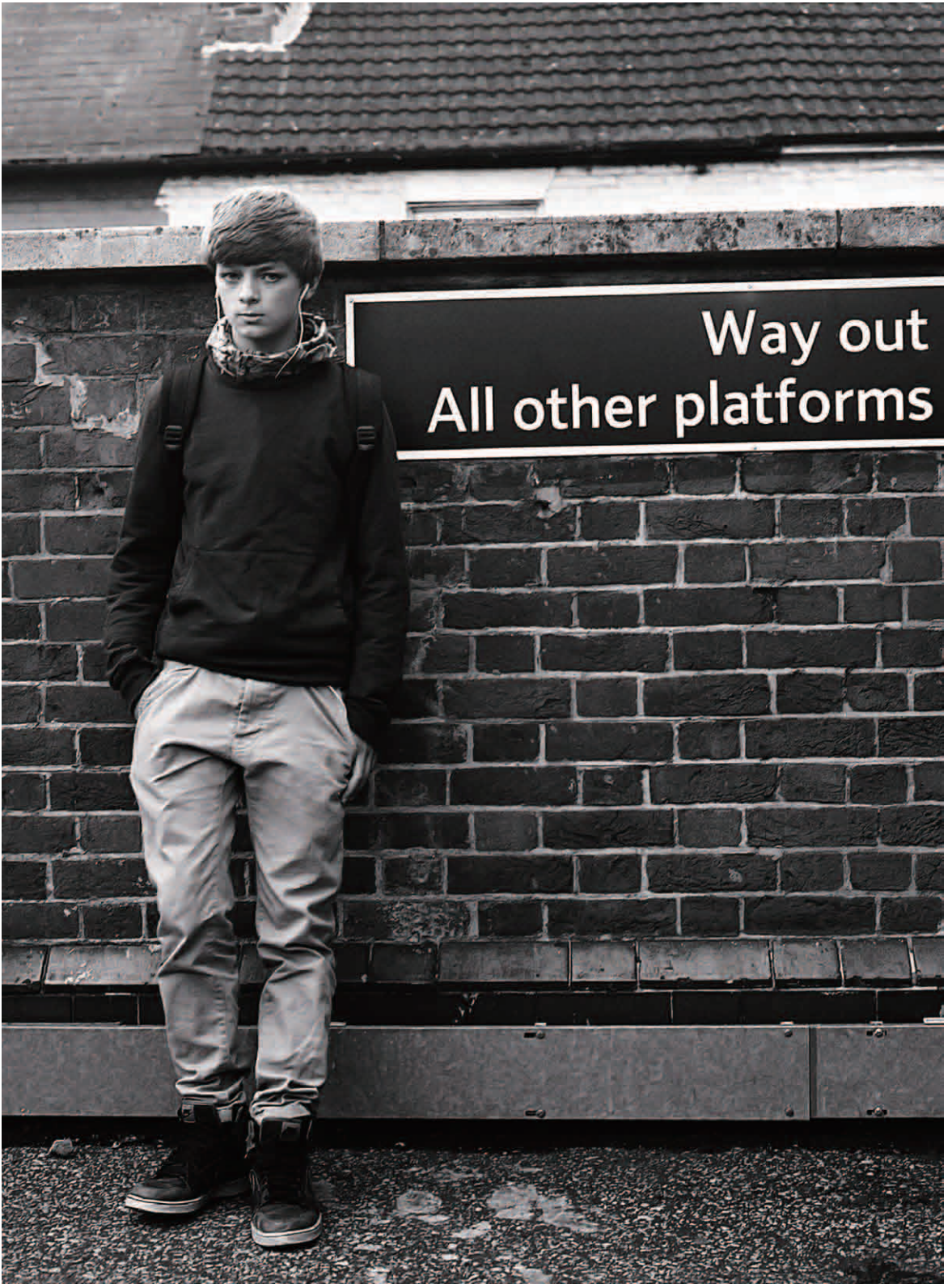
最初に感じたのは、全体的に処理が速くなったということです。後で描画エンジンが新しくなったと聞いて納得しました。高解像度の画像を扱う際でも反応が良くなりましたね。これまでは何をすることも一泊置く感じがありましたが、CS6ではそれ

を感じなくなりました。僕は写真に関しては、デジタルとフィルムを併用しているんですが、作品については、ハッセルを使ってネガ撮影することが多いんです。そうするとスキャンをして、ゴミ取りをして、トーンを調整してといった作業を延々と続けることになる。枚数が多いと「少し速い」ということが、最終的に大きな差につながります。リズムよく作業ができれば、作業の短縮だけでなく表現部分にもいい影響が出るのではないのでしょうか。

——他に気になった点はありますか？

「バックグラウンド保存機能」も素晴らしいなと思いました。無駄な時間を短縮できるというのは、ユーザーなら誰でも嬉しい部分でしょう。

今回のCS6では、こういったかゆいところに手の届くような機能強化が多い印象ですね。我々のような、仕事で使う人間にとっては、新機能が搭載されることよりも、こういった根本的な部分に手が入ったバージョンアップのほうが嬉しいんです。じっくりと使っていきたいと思っています。



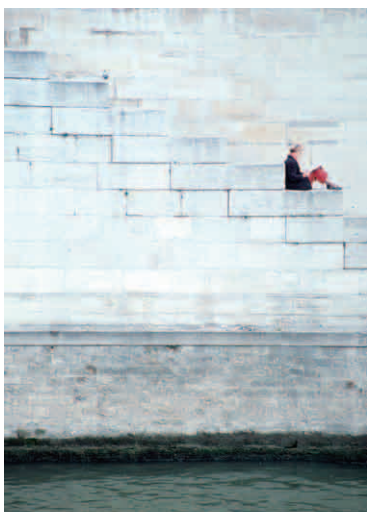
Camera : Seichi Hishikawa

実践的に進化した レタッチ&デザイン関連機能

3章では、レタッチャーやデザイナーに向けたアップデートのポイントを紹介したい。精度の高まった「コンテンツに応じる」ツールと、自然なぼかしを実現する「ぼかしギャラリー」関連機能、そしてロゴなどの作成に役立つ「3D」関連機能。いずれも即戦力たりうる機能だ。(御園生大地)

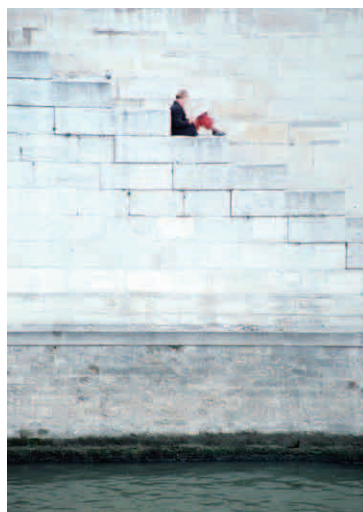
NEW! 使い勝手のよい「コンテンツに応じた移動ツール」

元画像



ツールを使って作成した範囲を、ドラッグ&ドロップで移動させれば、背景の様子を汲んだ上で自然に移動ができる

中央の人物を移動したところ



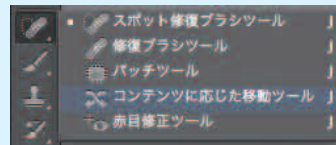
「移動」と同時に「埋める」機能

Photoshopの最近のアップデートでは徐々に、「コンテンツに応じた○○○」というツールが増えている。CS4で「コンテンツに応じた拡大・縮小」が登場したのを皮切りに、CS5では「コンテンツに応じた修復ブラシツール」、「コンテンツに応じた塗りつぶし」が追加。今回のCS6では、さらに二つの機能が追加された。それが「コンテンツに応じた移動」と「パッチツール」の「コンテンツに応じる」オプションだ。

筆者の個人的感想としては、「コンテンツに応じたシリーズは、CS6で真に実戦で

多用できるツールとして仕上がったな」という思いである。

「コンテンツに応じた移動ツール」は、写真の中の主題の場所を移動するのに適したツールだ。一筆書きの要領で囲んだ選択範囲を移動したい先にドラッグすると自然な移動ができる。そしてそれだけではなく、もとの場所を「空気を讀んだ」かのように、周囲となじむように埋めてくれる。ちなみにこのツールでは、元の場所を埋めてくれる際にコピーソース元の指定ができないので、後述の「パッチツール」の「コンテンツに応じる」オプションに比べると、成功率がやや落ちる面がある。



「コンテンツに応じた移動ツール」は、ツールバーの、「スポット修復ブラシツール」と切り替えて使用できるようになっている

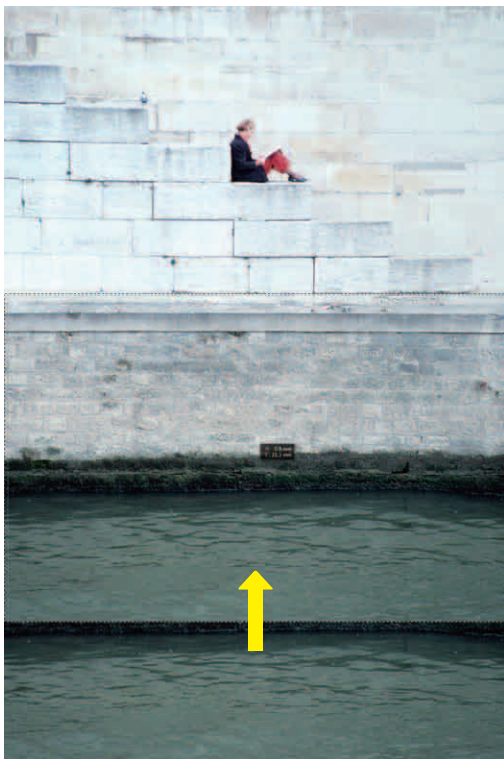
「移動」と「拡張」の違い

さらにプラスアルファの使用方法としては、画面上部の「モード」の設定項目を「移動」から「拡張」に切り替えることで、もとの場所を埋める機能が働かなくなり、画像

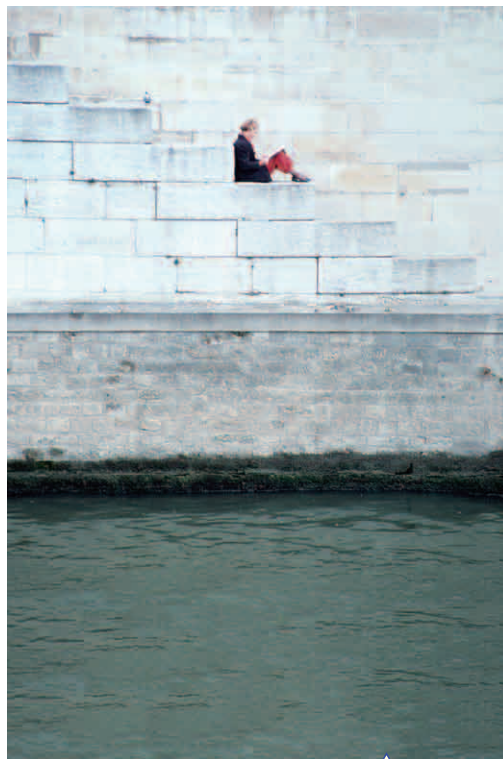


「コンテンツに応じた移動ツール」を選択している時に、オプションバーの「モード」で「拡張」を選ぶと、元画像を残したままにしておくことができる。コピー元の画像の領域を広げたい場合に利用できる。

元画像



水面を拡張したところ



「コンテンツに応じた移動ツール」を「拡張」で使用し、元画像の水面の領域を広げた。ソース元と背景がうまく合成して自然に仕上がっている。

がそのまま残る。こちらは写真の一部分を伸ばすようなケースで使用することができるので、用途に応じて使い分けると作業効率向上に役立つだろう。

なお、オプションとして用意されている「適応」を「厳密に」すると元画像をなるべく崩さない力が働き、「ゆるく」するとコンテンツに応じた変更、臨機応変度合いが上がるようだ。

POINT!

画像によっては実践的なツール。「空気を讀んだ」かのようにきれいに仕上がることも。

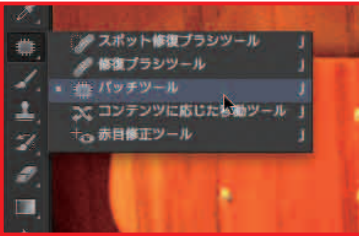
[コンテンツに応じた機能一覧]

機能	搭載されたバージョン	概要
コンテンツに応じた移動	CS6	選択した範囲を周囲になじむようにして別の場所へ移動できる
コンテンツに応じたパッチ	CS6	従来あったパッチツールを周囲になじむ形で行なってくれる
コンテンツに応じた修復ブラシ	CS5	スポット修復ブラシツールでなぞった部分を自動的に周囲になじませてくれる
コンテンツに応じた塗りつぶし	CS5	選択した部分を周囲になじむように塗りつぶしてくれる
コンテンツに応じて拡大・縮小	CS4	画面の中の、どこを保護し、どこを多めに變形させるかを判断してくれる

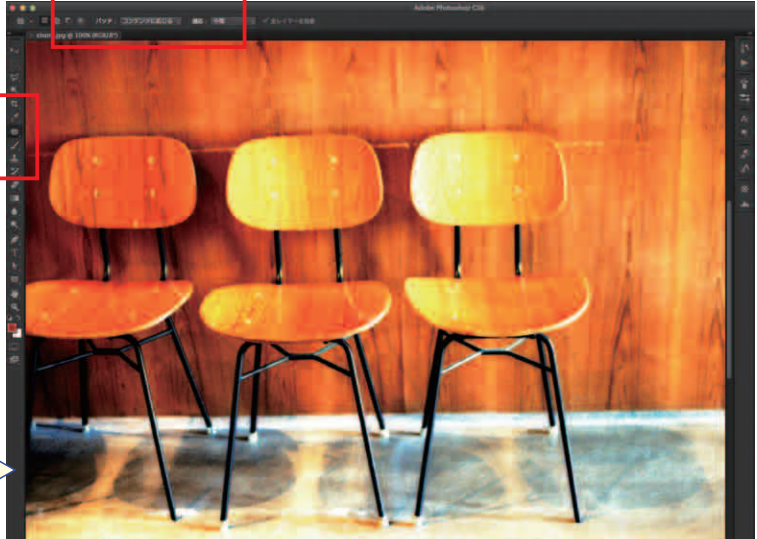
NEW! 精度の高い「パッチツール」の「コンテンツに応じる」



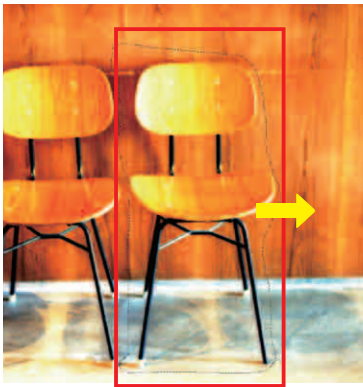
「コンテンツに応じたパッチツール」は正確には独立したツールではなく、「パッチツール」を選んで「パッチ：通常」のプルダウンを「パッチ：コンテンツに応じる」に切り替えることで使用する



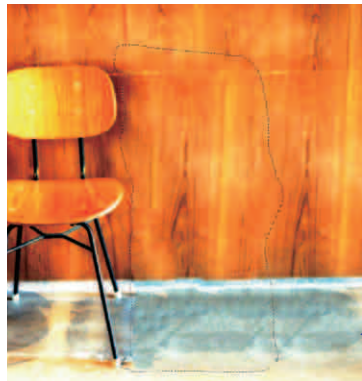
3つ並んだ椅子のうち、いちばん右だけを消したいという場合には「パッチツール」を使うとよい。画像にもよるが、Photoshop CS6で追加された「コンテンツに応じる」オプションを使うと精度の高い仕上がりが期待できる



範囲を決めてコピー元を指定する



パッチツールを適用したところ



消したいものの周りを一筆書きの要領で囲んで(もしくは選択範囲を作成してからでもよい)、ドラッグ&ドロップでコピー元を指定する

実用性が高まった理由とは?

もう一つ、新たに用意された「コンテンツに応じる」系のツールが、「パッチツール」の「コンテンツに応じる」オプションだ。基本的な操作方法は従来の「パッチツール」と同じで、消したいものの周りを一筆書きの要領で囲んで(もしくは選択範囲を作成して)、ドラッグ&ドロップでコピー元の場所を指定する。違いは「コンテンツに応じる」

オプションを設定する点だ。

一見、地味なバージョンアップかと思いがちだが、実は、想像以上に有用性が高い。従来のパッチツールでは背景が足りずに十分な結果が出なかった部分なども「コンテンツに応じて」補完してくれるからだ。従来のパッチツールとの結果の違いを、次ページの上部に示した画像で感じてほしい。新ツールでは、元の壁の素材が足りなくても一発でどこを壁にするべきか、

空気を読んで補完してくれている。ワークフローの中で、「使える場面が具体的にイメージできる機能」だと思う。

もちろん結果が完全に思い通りにいかない場合もある。今回は壁板の継ぎ目の線が破綻してしまっているので、ちょっと手をかけて補正を行なった。総じて、規則的なパターンのような背景をきちんと再現するのは苦手で、ランダムな背景を空気を読んで埋め合わせるのが得意なようだ。

しかし、手で右の壁を複製していくつか重ねつつ、消したい椅子の上に被せていくような方法をとるより、はるかに時間を短縮できるだろう。

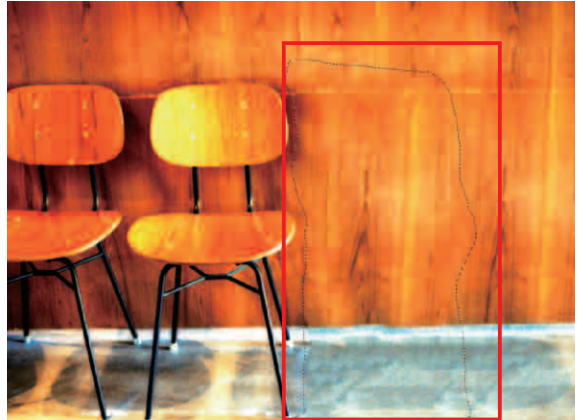
さらに、このツールは従来の「コンテンツに応じる」シリーズと比較した場合にも決定的な強みがある。ベースがパッチツールであるため、コピー元を任意で選べるという部分だ（従来の「コンテンツに応じる」機能は、コピー元が指定できず、自動で選ばれていた）。このことにより「自動的の外れなコピー元が移植されて結果は使えない」といったケースがなくなり、成功率が格段に上がった。この点だけ見ても、従来の「コンテンツに応じる」機能よりはるかに出番が多くなる理由がご理解頂けると思う。

POINT!

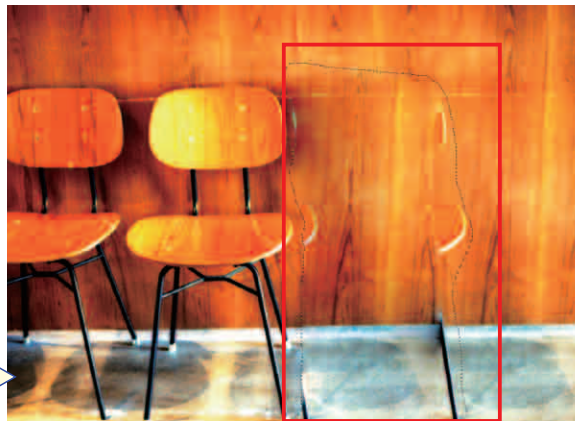
「コンテンツに応じる」系のツールだが、コピー元を指定できるために精度が高い。

パッチツールを、「コンテンツに応じる」で使った場合（上）と、従来の形式で使った場合（下）とを比較してみた。「コンテンツに応じる」で作業した方が、うまくいっていることがわかる。

「コンテンツに応じる」に設定した場合



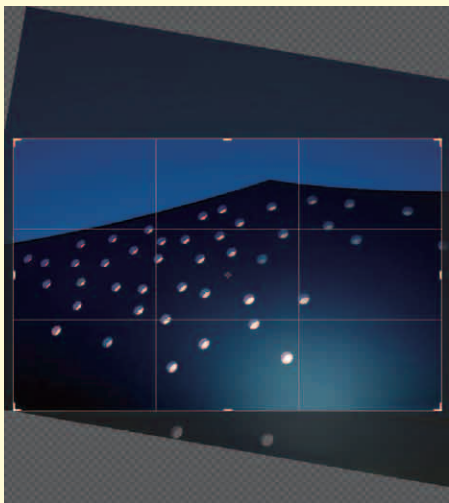
従来通りの設定の場合



改善された「切り抜きツール」

COLUMN

▼三分割法



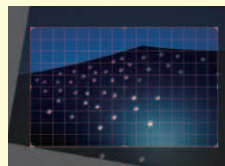
切り抜きツールが便利になった。CS5までの切り抜きボックスが回転する方式ではなく、Lightroom同様の画像が回転する方式になったことで、格段に結果がイメージしやすくなった。さらに水平を調整しながら切り抜きを行なう際、「角度補正」から水平線を指定できるようになった。「グリッド」表示機能に「黄金比」や「三角形」など選択肢が増えているのも、画角を作る際の助けになるだろう。

[利用できるグリッドの一部]

▼三角形



▼グリッド



▼黄金比



NEW! レンズのボケを再現しやすい「虹彩絞りぼかし」

元画像



ぼかしギャラリーの中でも、実用性の高いツールが「虹彩絞りぼかし」だ。フィールドぼかしの制御ツールの周りに、さらにコントロールツールが追加された仕組みになっており、効果の自由度は高い。

「虹彩絞りぼかし」で補正をした画像



ぼかしの円の形状は、楕円状に歪めたり、回転させることができる。これによって、ボケのグラデーションに方向性を付けることが可能だ。内側にある白丸は、ボケ始める場所を調節するためのものだ。optionまたはAltを押しながらドラッグすることで非対称に動かすこともできる。これにより、手前のボケ量を大きく、奥を少し小さくすると、より実際のレンズのボケ方に近づけることが可能である。(画像は効果をわかりやすくするためボケ量を大きくしている)

自然なボケを再現できる

「ぼかしギャラリー」として用意された「フィールドぼかし」「虹彩絞りぼかし」「チルトシフト」の3つの機能は、レタッチャーの作業効率をアップするツールだ。「フィールドぼかし」は制御ツールを2カ所以上に配置することで、画面内の被写界深度をコントロールする。この制御ツールは、画面上の任意の場所に複数置くことができ、それぞれボケ量を自由にコントロールできる。制御ツールは多数同時に配置でき、それぞれを自然につなげてくれる。画面上のボケ量を自由にコントロールできるというわけだ。

次に「虹彩絞りぼかし」だが、これは「フィールドぼかし」の制御ツールの周りに、さらにコントロールツールが追加された仕組みになっており、より細かな制御が可能だ。うまく使えば、制御ツールを1つ配置

するだけで、写真の被写界深度を浅くすることが可能で、実用度が高い。

最後に「チルトシフト」だが、これはその名の通り、ビューカメラや、あおりレンズ等で撮影した際の、いわゆる「逆あおり」をシミュレートする機能だ。最近人気を呼んでいる「ミニチュアジオラマ風写真」を作り出す際にも便利。レンズのボケを再現する場合にも意外と使える。制御ツールの上下にある実線と点線を動かすことでボケの開始点とボケ足を調節し、さらにボケの方向や量、更にはレンズをあおった際の、周辺の画像が引っ張られる様子も再現できる。

ぼかしギャラリーの3つのぼかし機能は、用途的には、以前から存在している「ぼかし(レンズ)」と近い。ただし、「ぼかし(レンズ)」では、ボケの深度を表現するためにグラデーション等の画像を用意する必要があったのに対し、新しい「ぼかしギャラリー」

は、いくつかの制御点を動かすだけでボケの深度をコントロールできる。より直感的な操作で素早く、思い通りの結果を得ることができよう。

さらに、3つのツールに共通するコマンドに、「ぼかし効果」のタブがある。これはボケの中のハイライト部分を飛ばすためのコマンドで、「光のボケ」を上げるとハイライト部分が明るくなり、「ボケのカラー」を上げるとハイライト部分の彩度が上がる。どれくらいの明るさから効果を出すかを「光の範囲」で調節することができる。こちらも場面によっては効果的なので、チェックしてみしてほしい。

POINT!

仕組みを理解すれば、実践でも充分に使えるツールに。

NEW! 手軽に被写界深度のコントロールができる「フィールドぼかし」

ツールでボケをコントロールする



画面上に表示されるツールを使ってボケの場所と量をコントロールできる。

「フィールドぼかし」で補正後の画像



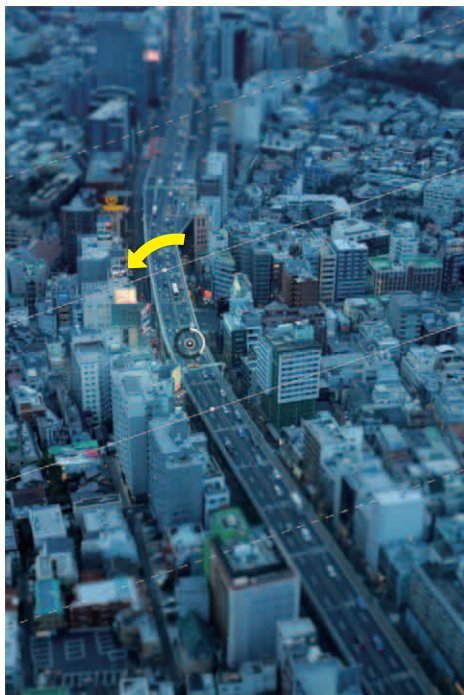
「フィールドぼかし」は、制御ツールを使って画面内の被写界深度をコントロールするもの。「虹彩絞りぼかし」のような細かい設定ができないが、シンプルにぼかしのコントロールしたい場合には利用できる。ちなみに今回は、画面中央のボケ量10に設定。更に画面四隅にボケ量が0の制御ツールを4点配置している。

NEW! 逆あおりをシミュレートした「チルトシフト」

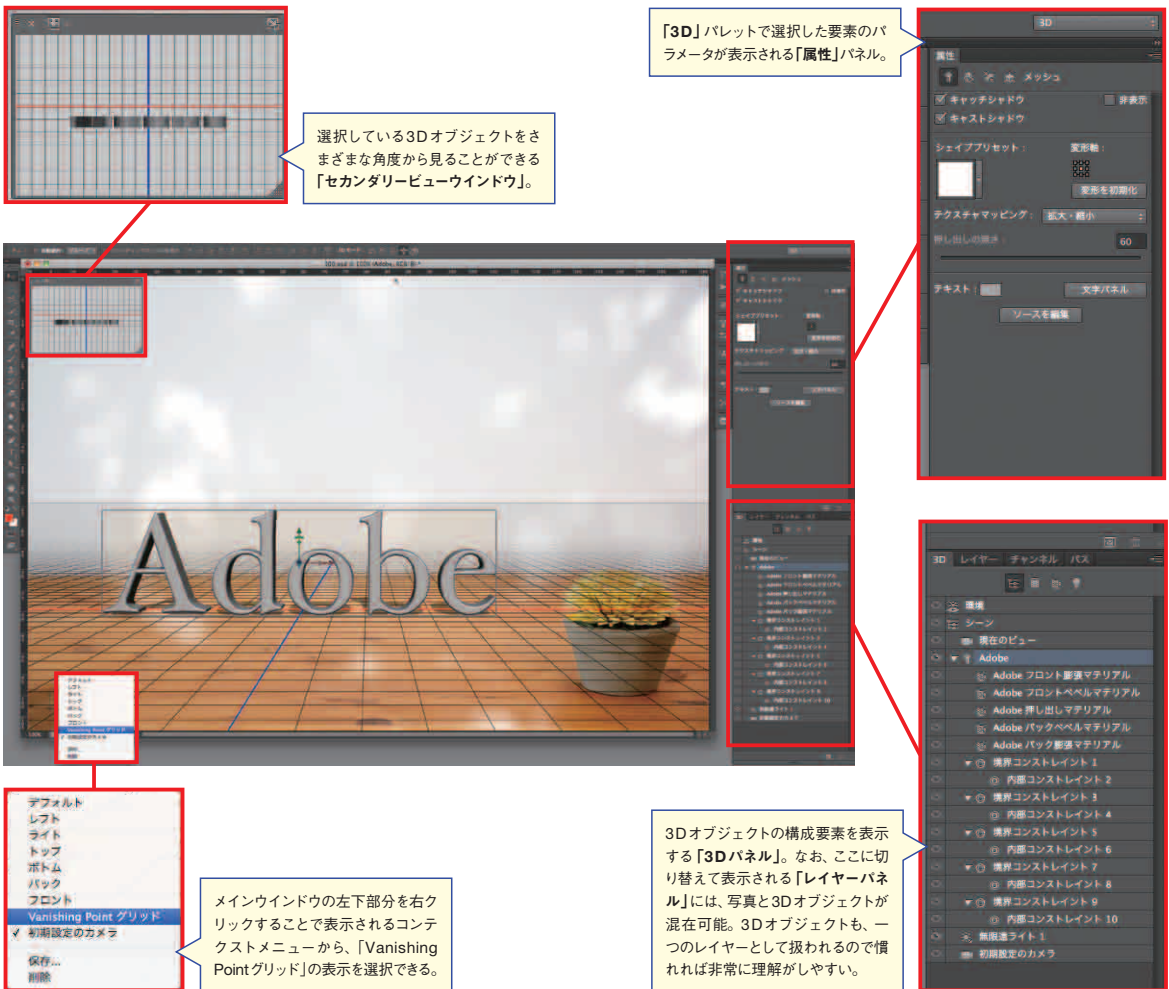
チルトシフトを適用した画像



ボケ方向の回転させたところ



制御ツールの上下にある実線を動かすことでボケの開始点を、点線を動かすことでボケ足を調節し、白丸をドラッグすることでボケの方向を回転することができる。右のスライダーをスライドさせれば、ボケ量をコントロールすることもできる。また、「ゆがみ」をプラス方向に振ることで、あおりレンズをあおった際に周辺の画像が引っ張られる様子も再現できるので、よりリアルな表現を望む場合は少しかけてあげるのもいいだろう。ちなみに、「対象のゆがみ」にチェックを入れるとセンターチルトを、チェックをはずすとベースチルトをシミュレートできる。



手軽な3Dツールとしての価値

Photoshop Extendedに用意された「3DCG」機能は、専門ソフトに比べると簡易的なものである。複雑な形状をモデリングしたり、細かい部分まで形状の修正を行ったり、フォトライクなビジュアルを作るといった用途には、依然として専門ソフトの習得が必須だろう。

ただし、今回のCS6では機能が洗練され、3DCGをワークフローに手軽に組み込む

ルとしての使い勝手に、磨きがかかった。特にデザイナーが、写真に3Dロゴを合成するようなケースを考えると、Photoshopのレイヤー上で直接3Dオブジェクトを扱えば、3Dオブジェクトの角度やバランスをその場でチェックでき、とても便利だ。

機能面の進化で特に秀逸だと思うのは、Photoshopの「Vanishing Point」のグリッドを、CGオブジェクトを作る際の座標軸的に使用することができるようになったことだ。これによって、写真と3D画像の合

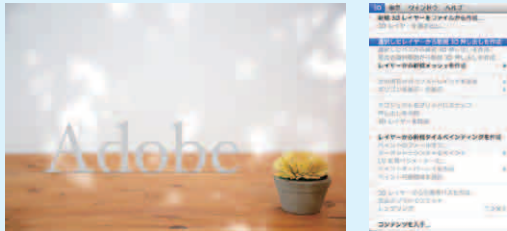
成が格段にやりやすくなった。CS5までは、CGソフトでいう「ワールド座標軸」の概念が弱く、複数のオブジェクトの消失点をそろえるのが困難という弱点があったのだが、この改善によって実用性は大きく高まったと言えるだろう。

POINT!

これまで3DCG作成に縁のなかった人でも手軽に扱うことができる。ロゴ作成など役立つシーンは多い。

[フォントを使った3DCGを作成する]

1 文字を配置する

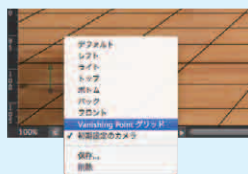


まずは、写真の上に文字を配置、そのレイヤーが選択された状態で、「3D」メニューから「選択したレイヤーから新規押し出し3Dを作成」を選択する。これだけで、画面が3Dワークスペースに切り替わり、文字レイヤーが3D化される。CS6は、3Dオブジェクトの文字データをそのまま修正できる。画面右上の「属性」から「ソースを編集」をクリックして別ウィンドウを開き、文字を直接編集しよう。

3 パースを合わせる



3Dオブジェクトのパースを背景の写真に合わせるには、「Vanishing Pointグリッド」を使う。まずは4隅の位置をクリックして写真の遠近感を決めると、CGオブジェクトの遠近感が再計算され遠近感が揃う。



「Vanishing Pointグリッド」は、移動ツールを選んだ状態でメインウィンドウの左下部分を右クリックして表示されるコンテキストメニューで選択する。

5 レンダリングをして完成



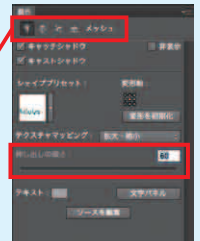
レンダリングは現像作業と考えればよい。上部メニューバーの「3D」から「レンダリング」をクリックして3D画像が出来上がるのを待つ。ここは時間のかかる部分なので、じっくり待とう。(レンダリング中に画面をクリックすると、レンダリングが中止されてしまうので注意)

今回は、レイヤーパレットからパスを出力する機能を使ってレタッチでヘアラインの質感をプラスしているのだが、こういった2Dレタッチ作業を気軽に3D作業中に挟めるのも、Photoshopで3DCG作業を行なう際の大きな魅力だと言えるだろう。

2 形状の調整をする



画面右上の「属性」ウィンドウに表示されたパラメータで形状の調整ができる。「押し出しの深さ」(いちばん左のボタン)で厚みを、「キャップ」(左から3番目のボタン)の「輪郭」から、角の丸みを調整する



4 質感とライトの設定



質感設定も「属性」ウィンドウで行なう。ここでは、マテリアルを選択して「光沢」と「反射率」を調整して光沢感をつける。そのうえで、画面右下「3D」ウィンドウから「無限遠ライト1」を選択して光の調整を行なった。ライトを追加したり種類の違うライトを使用したりもできる。さらには、光の方向性や、影の柔らかさを指定する



