

RAW現像ソフト

SILKYPiX

Developer Studio Pro11 / 11

ユーザーズガイド User's Guide

横山 崇 | YOKOYAMA TAKASHI

- RAW現像の仕組みや概念を詳しく解説
- 初心者でも安心の基本的な使い方を紹介
- 調整のポイントを実例を挙げ徹底解説

**Overview**
概要編**RAW現像の特徴や概念、SILKYPIXの画面の説明など**

アイコンや文字の大きさを変更する	5
RAWモードで撮影する	6
RAW現像の特徴	7
RAWデータとは	8
RAW現像とは	9
RAWデータの構造	10
RAW現像でできること	11
Break Time(RAWについておさらい)	12
画面について	13
ツールバーについて	14
パラメータコントロールについて	15
サブコントロールについて	16

**Basic operation**
基本操作編**RAWデータを開く～現像までSILKYPIXの基本操作**

SILKYPIXのRAW現像手順	17
RAWデータを開く	18
セレクト／調整セクション	19
表示モード(画面)の切り替え	20
ピント／ブレのチェック	21
写真のセレクト(ラベル／レーティング)	22
JPEGやTIFFに変換(現像する)	23
ファイルの種類と拡大／縮小	24
バッチ現像(一括現像)	25
その他の良く使う機能	26

**Basic adjustment**
基本調整編**RAW現像の基本的な調整**

RAW現像の基本調整とは	27
露出補正	28
RAW現像時露出補正の特徴	29
RAW現像時露出補正の注意点	30
露出補正ワンポイント	31
ホワイトバランス	32
ホワイトバランスを細かく調整	33
ホワイトバランスとは	34
ホワイトバランス補正例1(色かぶりを補正した方が良い場合)	35
ホワイトバランス補正例2(色を演出した方が良い場合)	36
オートホワイトバランスの領域指定ツール	36
Break Time(色について色々考えてみる)	37
調子(コントラスト・明瞭度・かすみ除去)	38
コントラスト	39
Break Time(コントラストと光について)	40
調子とトーンカーブの関係	41
ヒストグラム	42
トーンカーブの理解と使い方	43
コントラスト中心を動かす	44
ガンマで中間調の明るさ補正	45
Break Time(調子とトーンカーブおさらい)	46
明瞭度とかすみ除去	47
Break Time(便利なオペレーションについてご紹介)	48
実習: 基本3項目+ 彩度で風景写真を仕上げる	49～50

**Highlight & Shadow**
明暗部の階調補正**輝度差の大きなシーンと眠い写真の調整**

シーン別明暗部の階調補正2種	51
HDRと覆い焼き／焼きこみ(輝度差の大きな場合)	52
レベル補正で眠い写真を仕上げる	53
ハイライト・シャドウ	54
階調補正機能の特徴と使い分け	55



Basic adjustment2
基本調整編2

ノイズやシャープなどの詳細な調整

カラー／彩度や発色の傾向	56
カラー調整のポイント	57
シャープとノイズリダクション	58
シャープ(ナチュラルシャープ)	59
ノイズリダクション	60
偽色抑制／ノイズ除去	61
Break Time(シャープとノイズリダクションは必要最低限で)	62
特集:「機材」と「腕」を把握する	63～64
実習:基本3項目で屋内のスナップ写真を仕上げる	65～66



印刷
Printing

印刷の設定方法

印刷セクション	67
印刷(プリント)方法の種類	68
印刷(プリンター側で色変換)	69～70
印刷(SILKYPIXで色変換:ICCプロファイルを使ったプリント)	71～72
印刷設定チェックシート	73



Sub control
サブコントロール編

目的に応じた編集ツール

サブコントロールの各機能概要	74
ホワイトバランス微調整	75
トーンカーブ(構成点追加)	76
ハイライトコントローラ	77
ファインカラーコントローラ	78
レンズ収差補正	79～82
回転／デジタルシフト	83～85
現像設定(デモザイクエンジンと色空間の設定)	86
効果(美肌処理／ノイズ付加／周辺ぼかし・シャープ)	87～88
モノクロコントローラ	89～90
スポッティングツール(ゴミ取り)	91～92
修整ブラシツール	93
部分補正ツール	94～101
トリミング	102
履歴編集	103



Composite
合成編

複数のRAWデータを合成

合成の基本的な使用方法	104
多重露光	105
多重露光(ノイズリダクション)	106
多重露光(夜景・比較明・動体除去)	107
多重露光(ストロボモーション・被写界深度合成)	108
多重露光(動体)・超解像	109



実習

作例を使用した実践的な調整

東京駅の夜景を仕上げる	111～112
逆光を活かしたトーン作り	113～114
順光の鉄道風景写真を明るく鮮やかに仕上げる	115～116
水面の映り込みと実像のバランスを調整する	117～118
撮影時のコンセプト＋色表現	119～120
スナップ写真を印象的に仕上げる	121～122
夕暮れの風景写真を鮮やかに仕上げるポイント	123～124
夕方の光の雰囲気を活かし仕上げる	125～126



Other
その他の機能

SILKYPIXをより便利に使うための機能

メディアからの取り込み機能	127～128
---------------	---------

1

Overview

概要編

RAW現像の特徴や概念
SILKYPIXの画面の説明など

アイコンや文字の大きさを見やすい大きさに変更してみましょう

まず作業に入る前にアイコンや文字の大きさが小さいと感じた方は大きさを変更してみましょう。最近の液晶ディスプレイは4Kなど高解像度になってきて1ドットが小さくなってきているため、お使いの環境によってはアイコンや文字が小さく見えにくい場合も増えてきています。画面の見え方は作業をするうえでとても重要なので、使ううえでストレスの無い大きさに設定してください。



A 環境設定

環境設定のアイコンをクリックし、メニュー中から「スキンの選択」を選ぶとスキンの選択画面が表示されます。(画面のデザインのことをスキンと呼びます。)

B スキンの選択

スキンの選択画面から「ブラック(大きいサイズ)」を選択します。4Kモニターをお使いの場合は「ブラック-高解像度モニタ向け」でも良いでしょう。大きさが決まったら「OK」ボタンを押してください。

C SILKYPIXの再起動

×ボタンでSILKYPIXを一度終了し、再度起動するとアイコンや文字の大きさが変更されます。

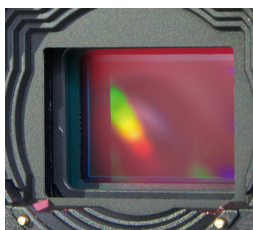
大きいスキン

「大きいサイズ」では約1.5倍の大きさのアイコンになります。アイコンや文字の大きさが合っていないと目が疲れるだけでなく、オペレーションミスにもつながるので小さく感じた方は大きくすることをお勧めします。

SILKYPIXの準備が整ったところで、まずはRAWの解説を見ていきましょう。

RAWデータとは？

JPEGよりも情報量の多いカメラが記録できる「最高画質」のデータです



◀ イメージセンサー

RAWデータとは、「CMOS」や「CCD」と呼ばれるデジタルカメラのイメージセンサーが捉えた光の情報をそのまま(加工しないで)記録したファイルです。「未加工」の「生」という意味から「RAW(ロウ)データ」と呼ばれています。一般的な「JPEG」と比べて情報量が多いため、画像編集作業を行っても画質劣化が少ないのが特徴です。

情報量が多い＝ファイルサイズも大きくなることから、デジタルカメラ黎明期にはプロカメラマンが先行して使い始めましたが、最近は大容量のメモリーカードやパソコンの性能も向上してきているため、写真愛好家の間でも作品制作の際に使われることが多くなってきました。

● JPEGとRAWデータの比較

	JPEG	RAW
情報量	8bit	12～14bit
階調	RGB各色256階調	RGB各色4,096階調※
圧縮	非可逆圧縮	非圧縮／可逆圧縮
ファイルサイズ	小さい	大きい

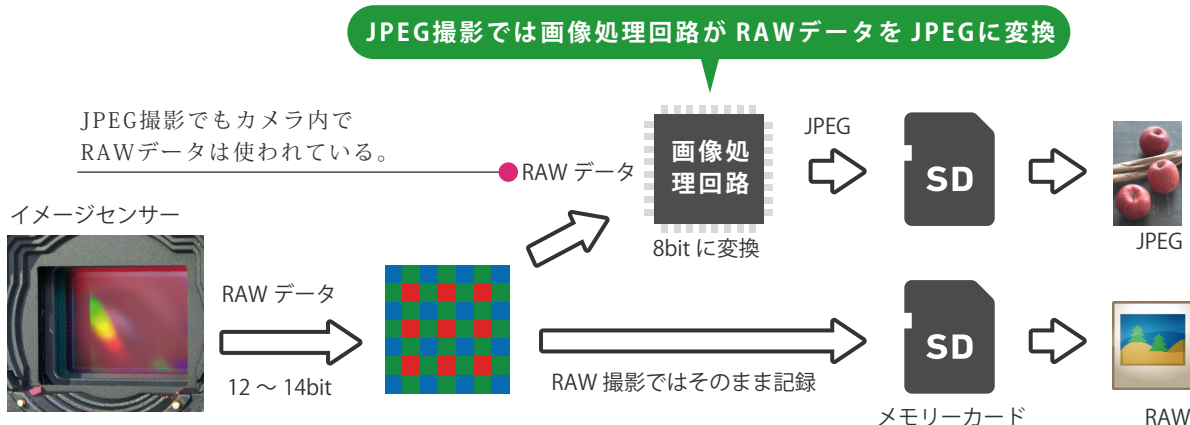
※12bitの場合



なぜ12～14bitの情報量が必要なのか？

液晶モニターやプリンターに出力されるデータは8bitです。ではなぜ、写真の編集ではそれよりも多くの情報量を必要とするのでしょうか？それはRAWデータの12～14bitのデータの中から、必要な8bitを切り出す事で、編集後の画質の劣化を抑えられるからです。元々8bitしかないJPEGを編集すると、データが欠落する部分が出てきてしまいます。

JPEG撮影とRAW撮影のデジタルカメラ内部の処理の違い



JPEG撮影

JPEG撮影ではイメージセンサーから出力されたRAWデータがデジタルカメラの中の画像処理回路でJPEGに変換されて情報が間引かれた(圧縮された)状態で記録されています。

RAW撮影

RAW撮影ではカメラの中の画像処理回路を使わずに、イメージセンサーの情報(レンズが捉えた光の情報)がそのまま記録されています。

2

Basic operation

基本操作編

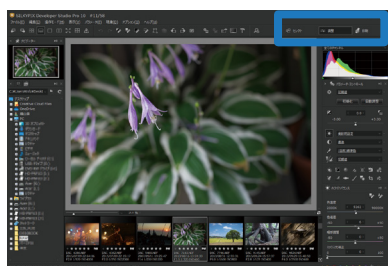
RAWデータを開く～現像まで
SILKYPIXの基本操作

SILKYPIXのRAW現像手順

はじめに、SILKYPIXでの作業手順を確認してください。



セクションについて



セレクト 調整 印刷

「セクション」とは「写真のセレクト」、「写真の調整」、「印刷」に機能を特化させた画面表示モードで用途に応じて切り替えて使用します。Ver.9までのSILKYPIXは「調整セクション」に相当し、新たにセレクトセクションと印刷セクションが追加されました。

露出補正では写真の明るさを調節することができます。イメージした明るさと違っていた場合や撮影時に露出設定を間違ってしまった場合などに調整します。

露出補正なし



暗く補正

明るく補正



- 2.0EV 補正



- 1.0EV 補正



+ 1.0EV 補正



+ 2.0EV 補正

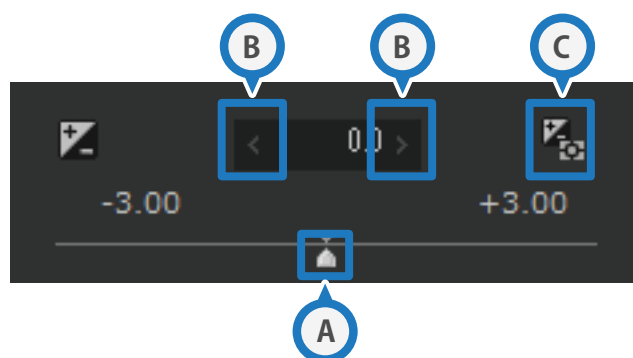


1EV = 1 段分の明るさ

露出補正の単位は「EV (Exposure Value)」でカメラの露出補正と同じです。また RAW 現像ではカメラの露出補正では設定できないような「0.1EV ステップ」での微調整もできますので妥協の無い露出設定が可能です。

露出補正コントロール

スライダーを左右に動かすことで調整を行うことができます。明るさの調整を繰り返しても画質の劣化が無いので、イメージ通り明るさになるように色々試してください。



Ⓐ スライダー

マウスでドラッグして左右に動かすことで明るさを調整します。

Ⓑ スピンボタン

マウスでクリックして明るさを微調整します。

Ⓒ 自動露出補正ボタン

クリックすると画像を評価し自動で露出補正を行います。

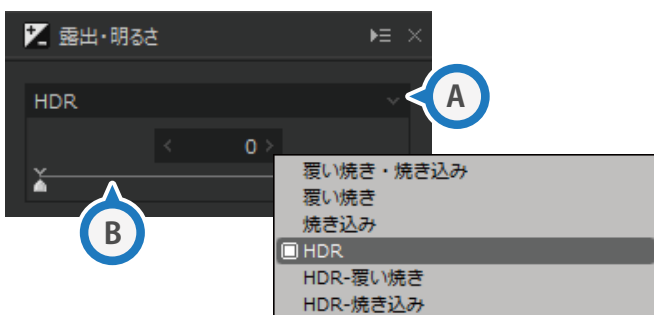


SILKYPIX の自動露出

SILKYPIX の自動露出は平均測光のような、画面全体を評価する仕組みです。主題と背景で明るさの違いが大きな場合や意図的に暗め／明るめに仕上げたい場合は手動での露出調整をお勧めします。

HDRと覆い焼き／焼き込み

「HDR」と「覆い焼き／焼きこみ」は露出タブにあります。



A メニュー

「HDR」と「覆い焼き／焼き込み」を切り替えることができます。

B スライダー

白とび、黒つぶれを復元する量を調整します。

「HDR」と「覆い焼き／焼き込み」は共に

写真の中の暗すぎる部分を自動で検出して明るく補正

覆い焼き ▶ シャドウ補正

写真の中の明るすぎる部分を自動で検出して暗く補正

焼き込み ▶ ハイライト補正

を同時に行う機能です。「HDR-覆い焼き」や「HDR-焼き込み」などはどちらか片方を補正します。また、「HDR」と「覆い焼き／焼き込み」は明暗部の階調を引き出す機能で似ています。それぞれの特徴は以下になります。

	HDR	覆い焼き／焼き込み
効果	強い	弱い
ダイナミックレンジ	誇張(人間の視覚以上)	自然(人間の視覚程度)
写真の明るさ (平均輝度)	変化する	維持する

補正なし



● 黒くつぶれ気味
明るくすると白とびする ●



この例で暗部に露出を合わせると明るい部分は白とびします。

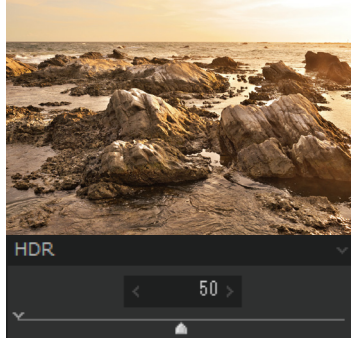
覆い焼き／焼き込み 50



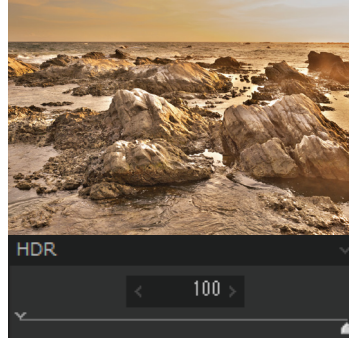
覆い焼き／焼き込み 100



HDR 50



HDR 100



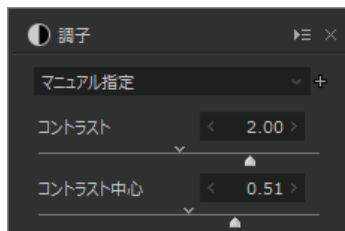
ホワイトバランス微調整



ホワイトバランス微調整はレンズの前に付けるカラーフィルターのような感覚でホワイトバランスで写真全体に色味をプラスできる機能です。カラーサークルの中にある⊕をマウスでドラッグすることで、直感的に指定できるので便利な機能です。写真全体の色調を指定した色にずらしたい場合にお使いください。

ホワイトバランス微調整のカラーサークルを少しマゼンタ (ピンク) っぽい方向へ動かし微調整し、夕暮れの色に赤さをプラスしていきます。

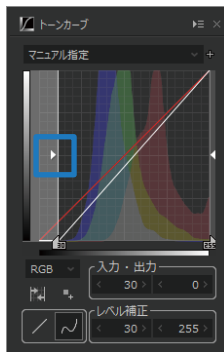
コントラスト・コントラスト中心



「コントラスト中心」はコントラストを強調する際の「明暗の比率」を変化させるものです。高く設定すると暗く補正される部分の比率が増え、低く設定すると明るく補正される部分の比率が増えます。

コントラストを高めに設定し光を強調します。また、「コントラスト中心」を高く設定することで暗部の比率が増え、暗い手前の木の部分が引き立つようになります。

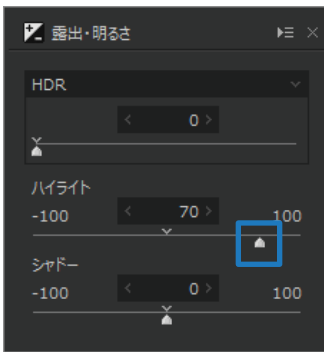
暗部のレベル補正 (トーンカーブ)



トーンカーブの左側にある▶をマウスでドラッグして右側に動かすことで暗部の黒が締まって来ます。これを「レベル補正」と呼びます。

暗部のレベル補正で暗部をより暗くすることで暗部の立体感を出します。この写真の場合は木の影の部分が主に暗くなっていきます。真っ黒につぶさないようにすることで逆光の雰囲気も残ります。

ハイライト・シャドー (ハイライト調整)



ハイライトをプラス側に設定すると、写真の中で明るい部分はより明るくなります。逆にマイナス側に設定すると白とびしていた部分の階調が復元されます。

ハイライトスライダーをプラス側に設定し、上から差し込む光を強調します。光の色を残したいので、露出と同じくここでも光の部分の白とびさせないようにするのがポイントです。