



Nik Software

Complete Collection

プロフェッショナル フォトグラフィックツール

クイックスタートガイド

Nik Software

Complete Collection

Complete Collection はデジタル写真のワークフローにおいて最もパワフルで直感的なソリューションです。Adobe® Photoshop®、Adobe Photoshop Lightroom®、Apple® Aperture® の数々の賞を受賞したプラグインとして、取り込みからプリントまで、撮影時間を短縮しながら高品質な結果を生み出します。Dfine、Viveza、HDR Efex Pro、Color Efex Pro、Silver Efex Pro、Sharpeners Pro は Nik Software の U Point® テクノロジーを搭載しており、複雑な選択範囲やレイヤーマスクの作成を必要とせずに、正確で自然な部分編集を行うことができます。

	Dfine 2.0	8
	Viveza 2	12
	HDR Efex Pro	16
	Color Efex Pro 3.0	24
	Silver Efex Pro 2	28
	Sharpeners Pro 3.0	40

インストール

Windows

1. 起動しているすべてのアプリケーションを終了します。
2. Complete Collection の CD をドライブに挿入します。
3. 自動インストーラが表示されたらインストールするプラグインを選択します。するとインストーラのウィンドウが表示されます。
4. [リード・ミー] ファイルを読んで、使用許諾契約書に同意して続けます。
5. インストーラは互換性あるホストアプリケーションすべてにプラグインを自動でインストールします。
6. インストール作業が終了したら、[完了] をクリックしてそのプラグインのインストーラを閉じ、Complete Collection のインストーラに戻ります。

Macintosh

1. 起動しているすべてのアプリケーションを終了します。
2. Complete Collection の CD をドライブに挿入します。
3. CD を開いて Complete Collection のインストールファイルをダブルクリックしてインストールするプラグインを選びます。するとインストーラウィンドウが表示されます。
4. [リード・ミー] ファイルを読んで、使用許諾契約書に同意して続けます。
5. インストーラは互換性あるホストアプリケーションすべてにプラグインを自動でインストールします。
6. インストール作業が終了したら、[完了] をクリックしてそのプラグインのインストーラを閉じ、Complete Collection のインストーラに戻ります。

※Complete Collection 限定版は Photoshop、Photoshop Elements では利用できません。

プラグインへのアクセス

Photoshop または Photoshop Elements での使用

HDR Efex Pro での使用については 17 ページを参照してください。

1. Photoshop または Photoshop Elements または画像編集アプリケーションを起動します。
2. 画像を開きます。
3. [フィルタ] メニューをクリックして [Nik Software] にマウスカーソルを持っています。ポップメニューが表示されるので、画像編集にしたいプラグインを選びます。

Tip: Nik Selective Tool は、[ファイル] > [自動処理] メニューから [Nik Selective Tool] を選びます。

Apple Aperture での使用

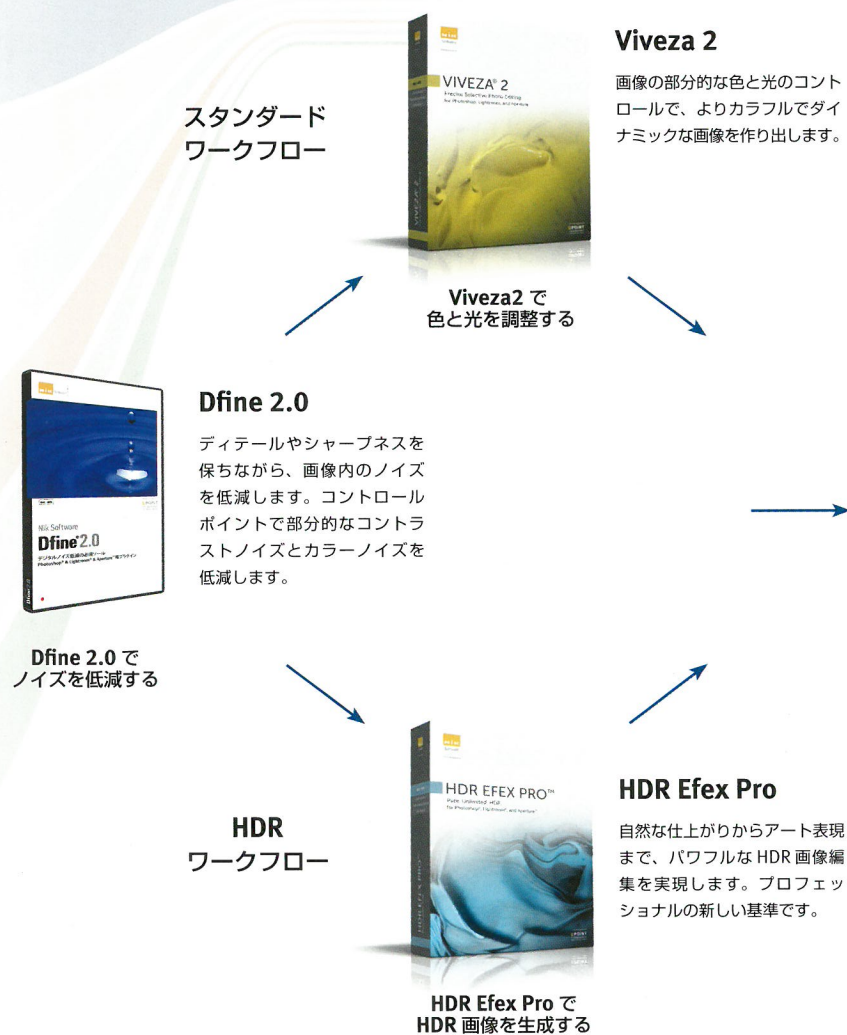
1. Aperture を起動します。
2. 編集をしたい単一もしくは複数の画像を選択します。
3. [イメージ] メニューをクリックして [外部エディタまたはプラグインで編集] にマウスカーソルを持っています。するとポップアップメニューが表示されるので、画像編集にしたいプラグインを選択します。

Lightroom での使用

HDR Efex Pro での使用については 17 ページを参照してください。

1. Lightroom を起動します。
2. 編集をしたい単一もしくは複数の画像を選択します。
3. [写真] メニューをクリックし [他のツールで編集] にマウスカーソルを持っています。するとポップアップメニューが表示されるので、画像編集にしたいプラグインを選択します。

ワークフロー



ワークフロー



Dfine 2.0



Nik Software Dfine[®] 2.0 クイックスタートガイド

Dfine 2.0 の新機能

Dfine 2.0 はデジタル写真画像のノイズ低減用の最もパワフルなツールです。Adobe[®] Photoshop[®]、Adobe Photoshop Lightroom[®]、Apple[®] Aperture[®]、その他の Adobe Photoshop と互換性のあるアプリケーションのプラグインとして利用することができます。

サイズの変更が可能な全く新しいユーザーインターフェースや改良されたノイズ低減エンジンが搭載され、より速く高品質な結果を得ることができます。また、最も強力な部分調整ツールとしてプロの写真家に認められている Nik Software の U Point[®] テクノロジーを搭載し、究極のデジタルノイズ低減ツールとなりました。

ステップ 1: ノイズ測定

Dfine 2.0 でノイズを低減する第一のステップは、画像にあるノイズを測定することです。Dfine 2.0 は、現在開いている画像のディテール、または保存されたプロファイルに基づいてノイズの性質を判断します。

自動

自動方式は、ノイズがどこに存在するかを自動的に識別します。自動方式は幅広い種類の画像で機能するので、まずは自動方式で始めることをおすすめします。[ノイズの測定] をクリックし、画像を自動測定します。

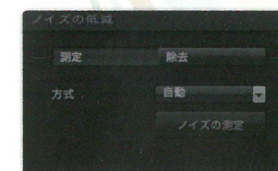
手動

手動方式は、ノイズの性質を測定する領域に測定方形を置くことによりノイズの性質を識別し、測定します。

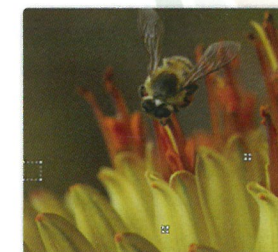
測定する測定方形のボタンをクリックし、画像内でディテールのない領域にクリック&ドラッグで測定方形を置きます。以下のような領域に置くことをおすすめします。

- 空
- 特徴のない壁
- その他スムーズでディテールのない表面

画像に測定方形を置いた後 [ノイズの測定] をクリックし、プロファイルを作成します。



自動方式



手動方式

ステップ 2: ノイズ低減

画像に存在するノイズをいったん測定すれば、ノイズ低減を開始できます。画像全体または、色もしくはオブジェクトに基づく部分的な低減をする方法として2つの方式からノイズ低減の方法を選択します。

コントロールポイント

まず1つめの方式は、コントロールポイントによるものです。U Point テクノロジーに基づくコントロールポイントは、選択したオブジェクトに対して、コントラストノイズとカラーノイズの低減の調整をすることができます。コントロールポイントを画像内の異なるオブジェクトに置くと、各オブジェクトのノイズを識別するので、あとはスライダで調整するだけで、すばやく、簡単に、画像のノイズを低減することができます。

また、コントロールポイントの方式では、画像全体に対するコントラストノイズとカラーノイズ低減の調整もスライダを使って行います。

色の範囲

2つめの方式である色の範囲は、個々のオブジェクトの色の範囲に基づきノイズ低減をします。これは大きなオブジェクトの色に基づいて一様にノイズ低減する場合に効果的です。

各ノイズ低減方法に利用可能な他のコントロール：

エッジの保持

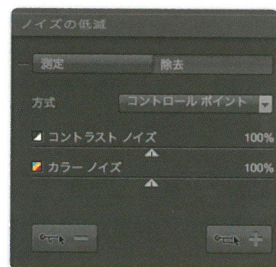
ディテールとノイズ低減のバランスをコントロールします。

JPEG ノイズの低減

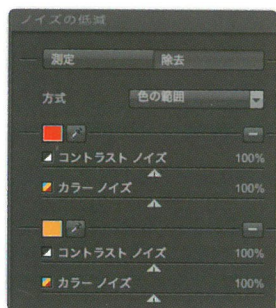
JPEG アーチファクトを低減するコントロールです。(JPEG ファイルのみ)

バンディング補正

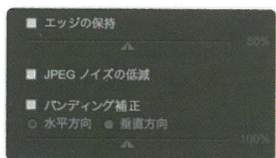
画像内に筋や色むらとして表れるバンディングを低減するコントロールです。



コントロールポイント



色の範囲



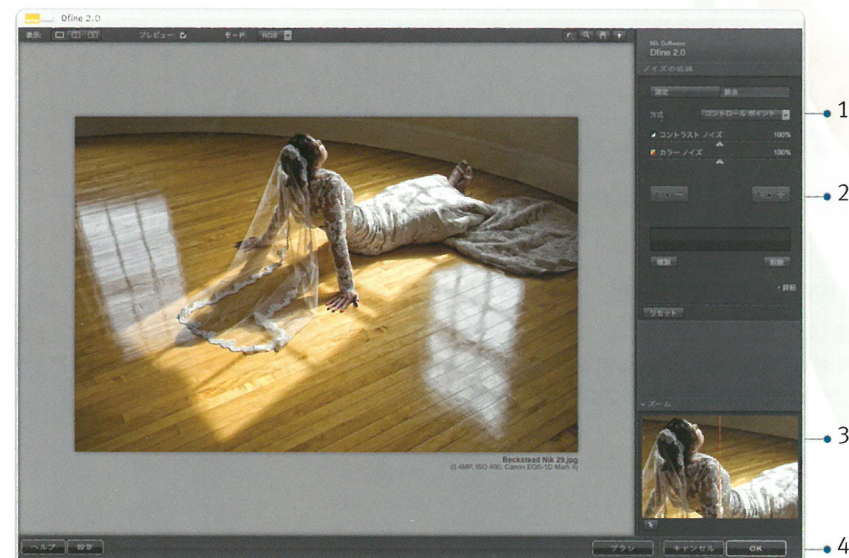
追加コントロール

Dfine 2.0 のワークフロー

Dfine 2.0 のノイズ低減ワークフロー

フィルタメニューもしくは選択ツールから Dfine 2.0 を選択します。

1. 画像内のノイズを測定します。
2. 必要に応じて、U Point テクノロジー搭載のコントロールポイントを使用し、部分的にノイズ低減をします。
3. ズームを使用し画像をチェックします。
4. フィルタを適用します。



© 2008 - 2010 David Beckstead

Viveza 2



Nik Software

Viveza[®] 2

クイックスタートガイド

Viveza[®] 2 へようこそ

多くの賞を受賞した最初のバージョンに続き、新しい Viveza 2 は、あなたの画像編集の方法を大きく変えるでしょう。より速い作業と、効果的な処理を実現し、撮影後の編集を明確に実現することができます。Viveza 2 はシンプルながらも革命的な編集方法を提供します。

新機能

- 画像全体の調整
- 新しい調整スライダ：シャドウ調整スライダ、ストラクチャスライダ
- レベル / トーンカーブ
- 改善されたインターフェイスのコントロール
- 改善された選択エンジン
- 改善されたコントロールポイントの操作

Viveza 2 のワークフロー

画像内の空の色を暗くする



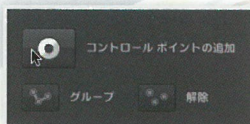
Before

After

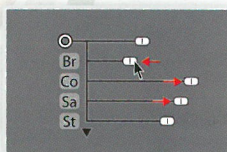
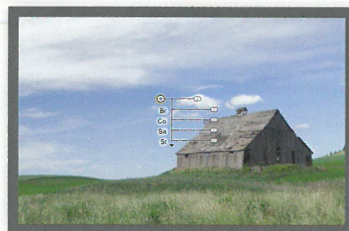
Viveza 2 のコントロールポイントを使うと、複雑なレイヤーマスクや選択範囲などの作成を必要とせずに部分的な調整が可能です。コントロールポイントはポイントの置かれた周辺のピクセルの色や、トーン、テクスチャを認識し、画像内の他のコントロールポイントとお互いに連動し合いながら正確で自然な選択を実行します。

空と雲のトーンや彩度が同じよりも、ドラマチックな青い空の写真の方が印象的です。コントロールポイント使用すると、ドラマチックな空を簡単に作り出すことができます。このレッスンでは、画像内の空を青くドラマチックな空に仕上げる方法をご紹介します。

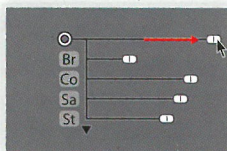
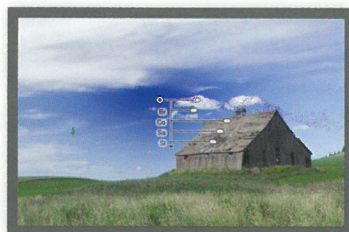
コントロールポイント



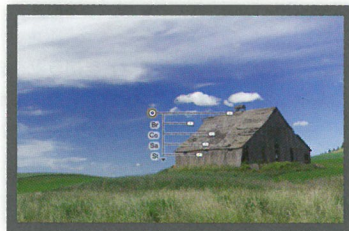
まずはじめにコントロールポイントの追加ボタンをクリックしてから、その後空の青い部分をクリックして、空にコントロールポイントを追加します。



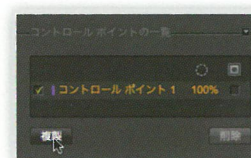
次に、ちょうど良いトーンになるまで明るさスライダの値を減らして、コントラストスライダの値を増やします。さらに空の青を際立たせるため、彩度スライダの値も少し増やします。



サイズスライダの範囲を拡大し、空全体にコントロールポイントの影響が及ぶように調整します。

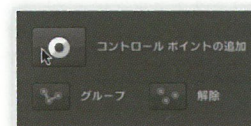


Viveza 2



この例では、1 つ目のコントロールポイントだけでは空全体を十分にカバーできないので、もう 1 つコントロールポイントを使用します。

1 つ目のコントロールポイントを選択し複製ボタンをクリックします。複製されたコントロールポイントが 1 つ目のコントロールポイントのすぐそばに追加されるので、適切な場所に移動します。また、Alt (Windows) または Option (Macintosh) キーを押しながらコントロールポイントをクリックしドラッグすると、ワンステップでコントロールポイントを複製して移動させることができます。



最後に、前景部分にもう 1 つコントロールポイントを追加して空に加えた編集の影響を受けないようにします。

HDR EFEX PRO



Nik Software

HDR Efex Pro™

クイックスタートガイド

HDR Efex Pro へようこそ

複数の露出で撮影した画像から、1 枚の画像に統合する HDR（ハイダイナミックレンジ）画像。カメラと HDR 画像編集ツールの新しい基準となる HDR Efex Pro™ でクリエイティブ表現を最大限まで引き出し、自然な仕上がりからアート表現まで幅広い高品質な HDR 画像をすばやく簡単に作成します。

類いないトーンマッピングアルゴリズム、特許技術 U Point® テクノロジー、パワフルなゴースト調整を含む革新的で高度なテクノロジーにより、HDR Efex Pro は誰でもすばらしい HDR 画像を作成できるパワー、コントロール、精密さを提供します。

HDR のパワー

- 直感的で速く簡単な操作が可能な完全一体型の HDR 画像編集ツールです。
- U Point テクノロジーが搭載されたコントロールポイントで、コントラストやシャドウ、ストラクチャなどをすばやく改善するための部分的な調整を可能にします。
- 複数の特許を持つトーンマッピングアルゴリズムとパワフルな調整コントロールで、様々な HDR スタイルと高品位な結果をもたらします。
- カテゴリ別に用意された多くのプリセットにより、ワンクリックで驚くような HDR 画像処理が行えます。
- 自動画像アラインやゴースト除去のための高度なテクノロジーを搭載しています。
- 一枚の画像からでも HDR 画像のような画像を作成可能です。

HDR EFEX PRO の利用方法

HDR Efex Pro で編集する一連の画像または一枚の画像を選ぶ

Lightroom での HDR Efex Pro の使用：

- 1 Lightroom を起動します。
- 2 統合して編集したい一連の画像を選択します。
- 3 選択した画像の上で右クリックし、[書き出し]にマウスカーソルを合わせます。
- 4 ポップアップメニューの [HDR Efex Pro] をクリックしアプリケーションを起動します。

TIP: このソフトウェアは [ファイル] > プリセットで書き出し > HDR Efex Pro からでも使用できます。

Aperture での HDR Efex Pro の使用：

- 1 Aperture を起動します。
- 2 統合して編集したい一連の画像を選択します。
- 3 選択した画像の上で右クリックをし、[プラグインで編集]にマウスカーソルを合わせます。
- 4 ポップアップメニューの [HDR Efex Pro] をクリックしアプリケーションを起動します。

TIP: このソフトウェアは [画像] > プラグイン > HDR Efex Pro からでも使用できます。

Photoshop での HDR Efex Pro の使用：

- 1 Photoshop を起動します。
- 2 [ファイル] > [自動処理] > [Merge to HDR Efex Pro] を選択します。
- 3 統合ダイアログから一連の画像を選び [OK] をクリックします。
- 4 選択ボタンをクリックして一連の画像を選びます。
- 5 次に、アラインとゴースト除去設定を選択します。
(アラインとゴースト除去についての詳しい情報は 19 ページを参照ください。)
- 6 最後に [OK] をクリックすると、一連の画像を揃えて統合し HDR Efex Pro で開きます。

TIP 1: 統合ダイアログのスマートオブジェクト機能を使うと、コントロールポイントの場所や調整を含む画像データを保存した後、再度調整できます。

TIP 2: 32 bit 画像のトーンマップ調整には [フィルター] > Nik Software > HDR Efex Pro をクリックして起動します。

HDR EFEX PRO



ゴースト除去

ゴースト除去

ゴーストは、人や雲、木や水の表面のように、画面の中で動いているオブジェクトがある場合に発生します。HDR 画像用に撮影する際は、できれば動いている被写体を避けたほうが良い結果を得られます。

HDR Efex Pro には自動的に動いている対象物を判別し、その場面から取り除く高度なゴースト除去ツールがあります。

ゴースト除去方法:

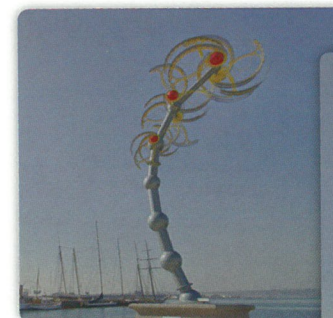
全体順応: この方法は画像内で人や車など大きなオブジェクトが移動し、シーン内に2度以上登場している場合に利用します。撮影中動いていたオブジェクトを、完成画像で一つだけにしたシーンを作ります。

詳細順応: 木の葉や鳥、遠くに写った人や車のように、小さいオブジェクトやテクスチャが動いている場合に利用します。

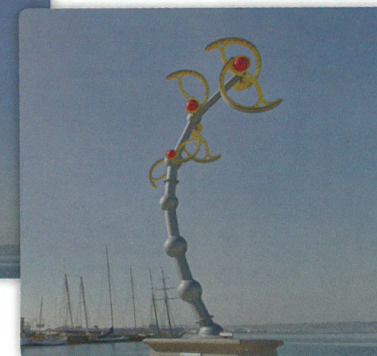
ゴースト除去の強さ:

ゴースト除去方法を中間設定にして、まずは実行してみることをお勧めします。もし中間設定で動いているオブジェクトが残っている場合は、高い設定をお試しください。

ごく稀に、ゴースト除去アルゴリズムによって発生した予期せぬアーチファクトを取り除くために、低い設定が必要な場合があります。



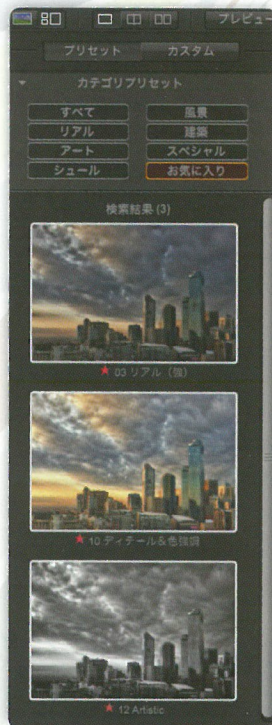
ゴースト除去: オフ



ゴースト除去: オン 全体順応、高

プリセット

プリセットブラウザから好きなスタイルを選ぶ



プリセットブラウザはこれから編集を始める際に利用すると便利です。プリセットは様々なスタイルのHDRカテゴリに分けられています。まずはじめに自分の写真にあうカテゴリを選びます。次に30以上用意されたプリセットから1つを選択します。

追加のプリセットはこちらからダウンロードできます。

www.swtooo.com/photo/nik/nik-products/hdr-efex-pro/



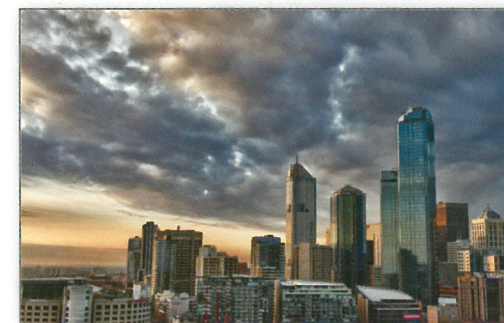
グローバル調整

グローバル調整を使用してディテールや階調のバランスをとる

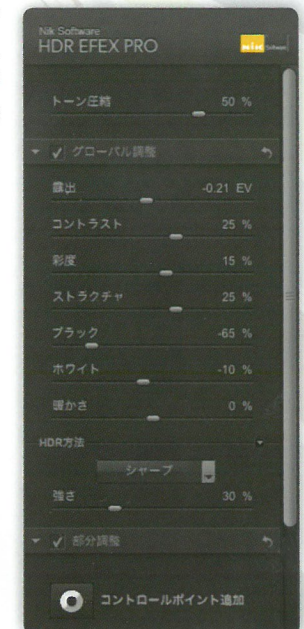
トーン圧縮：トーン圧縮スライダは画像のダイナミックレンジを増加したり減少したりします。このスライダを右に動かすと画像の階調が圧縮され、暗い部分が明るくなり、明るい部分が暗くなります。これはHDRの代表的なエフェクトであり、画像全体の階調や色を残したまま明るい場面を圧縮します。



トーン圧縮 -100%



トーン圧縮 50%

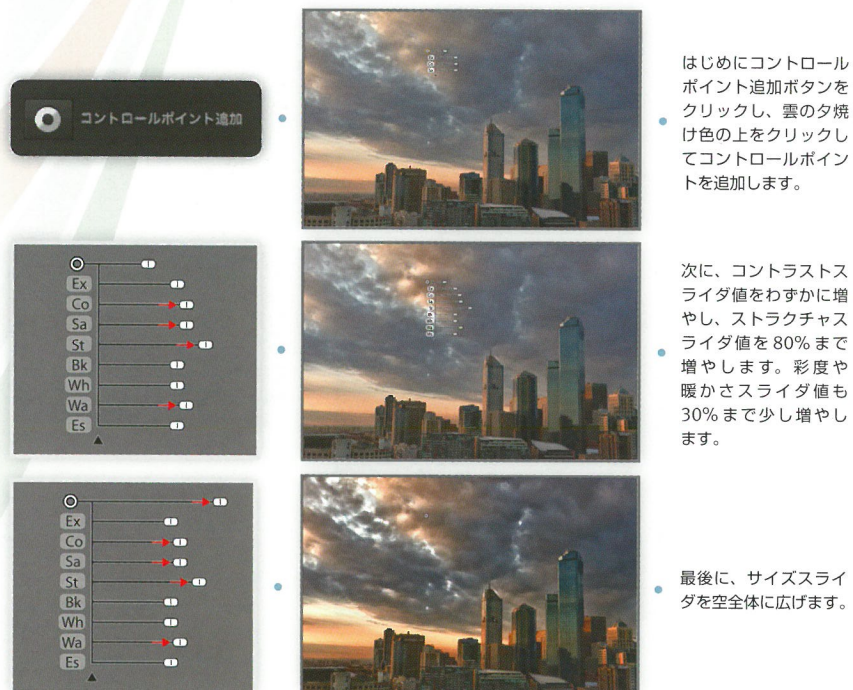


部分調整

特許技術 U Point テクノロジーを使って写真の部分編集をする

HDR Efex Pro に搭載されたコントロールポイントは、複雑なマスクや選択範囲を作る必要なく、パワフルな部分編集を実現します。

コントロールポイントは、コントロールポイントが配置されたオブジェクトの独自の色や階調、テクスチャを識別して機能します。それぞれのコントロールポイントは画像内に置かれた、他のすべてのコントロールポイントを認識しているので正確で自然な選択が可能です。



ヴィネット

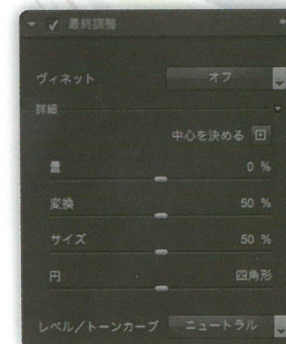
ヴィネットを画像に加えることで見る人の目を画像に留めたり、写真に深さが増すなどの効果が期待できます。

ヴィネットプリセット:

最終調整にあるヴィネットプリセットを選択し、画像にエフェクトを加えます。

独自のヴィネットを作成する:

はじめに中心を決めるボタンをクリックした後、画像内で自分がヴィネットの中心にしたい箇所をクリックします。ヴィネット量、変換、サイズ、形を調整し、画像に加えたい効果を作ります。



ヴィネット: オフ



ヴィネットプリセット: レンズ 4

最終調整

Color Efex Pro 3.0



Nik Software

Color Efex Pro™ 3.0

クイックスタートガイド

Color Efex Pro™ 3.0 の新機能

Color Efex Pro 3.0 は最先端の技術を取り入れたデジタル写真用のフィルタ集です。Adobe® Photoshop®、Adobe Photoshop Lightroom®、Apple® Aperture® のプラグインとして利用することができます。

U Point テクノロジー搭載のコントロールポイント、全 50 種類以上のパワフルなフィルタ、サイズ変更が可能な新しいインターフェイス、Adobe Photoshop で使用できるスマートフィルタへの対応、Lightroom や Aperture で使用できる複数画像の編集等の機能が新たに搭載されました。

フィルタ表示モード

Color Efex Pro 3.0 では、[画像のみ表示] と [画像とフィルタリスト] の 2 つの表示方法が用意されています。[画像とフィルタリストを表示] ボタンをクリックすると、Color Efex Pro 3.0 で使用可能なフィルタの名前が表示されます。またフィルタはカテゴリ別に表示することもできます。

画像のみ表示



画像プレビューエリア全体に適用したフィルタ効果がかかった画像を表示します。

画像とフィルタリストを表示



画像プレビューエリアの横にパレットが開き、使用可能なフィルタの名前を表示します。

画像のみ表示



画像とフィルタリストを表示



フィルタカテゴリタブ

Color Efex Pro 3.0 のフィルタは使いやすいように、カテゴリ別にまとめられています。各カテゴリはフィルタリストにあるタブと対応しています。フィルタのカテゴリはフィルタを解りやすく整理することができます。

[お気に入り] タブには、ユーザーが追加したフィルタのみが含まれています。それ以外のタブには予めフィルタが設定されています。6 つのタブが表示されますが、[すべて] と [お気に入り] タブは常に表示されます。残りの 4 つのタブは [フィルタリスト] の設定で選択することができます。

使用できるタブは以下の通りです。

すべて、スタイライジング、トラディショナル、風景、ポートレート、結婚式、自然、芸術 - タブにそれぞれのスタイルのフィルタが含まれています。

お気に入り - お気に入りのフィルタを 16 種類までお気に入りタブに登録することができます。

フィルタリストコントロール

タブをクリックして新しいフィルタを選択します。

フィルタ名をクリックして、フィルタのコントロールスライダと設定を更新します。

フィルタ名の横についている星マークをクリックして、フィルタに簡単にアクセスできるよう [お気に入り] タブに追加します。

コントロールポイント

U Point® テクノロジー

U Point テクノロジーを搭載したコントロールポイントで、簡単にオブジェクトを特定し、特定の領域だけにフィルタを適用することができます。(詳細は www.upoint.com をご覧ください)。

各コントロールポイントには 2 つのスライダが付いています：

- 上のスライダは、コントロールポイントの影響範囲を調整します。
- 下のスライダは、画像に追加したフィルタ効果の透明度を調整します。100% は選択したフィルタが完全に適用されている状態、0% は選択したオブジェクトが元の色とディテールを保持している状態を示しています。

次のコントロールは全フィルタに用意されています：

0% のコントロールポイントを追加

このボタンをクリックして、フィルタ効果があらかじめ最低値に設定されているコントロールポイント (不透明度 0%) を追加します。マウスのポインタの形が変わり、画像にコントロールポイントを置くことができます。画像にコントロールポイントを置いた後、スライダを調節することができます

100% のコントロールポイントを追加

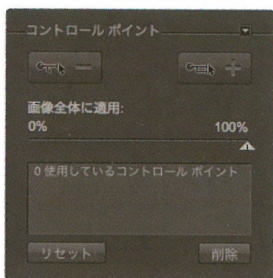
このボタンをクリックして、フィルタ効果があらかじめ最高値に設定されているコントロールポイント (不透明度 100%) を追加します。マウスのポインタの形が変わり、画像にコントロールポイントを置くことができます。画像にコントロールポイントを置いた後スライダを調節することができます。

追加するコントロールポイントが 100% のコントロールポイントの場合は、そのコントロールポイントのみにフィルタ効果が適用されるように、[画像全体に適用] スライダが自動的に 0% に戻ります。その後、スライダを手動で調整することができます。

U Point テクノロジー



コントロールポイント

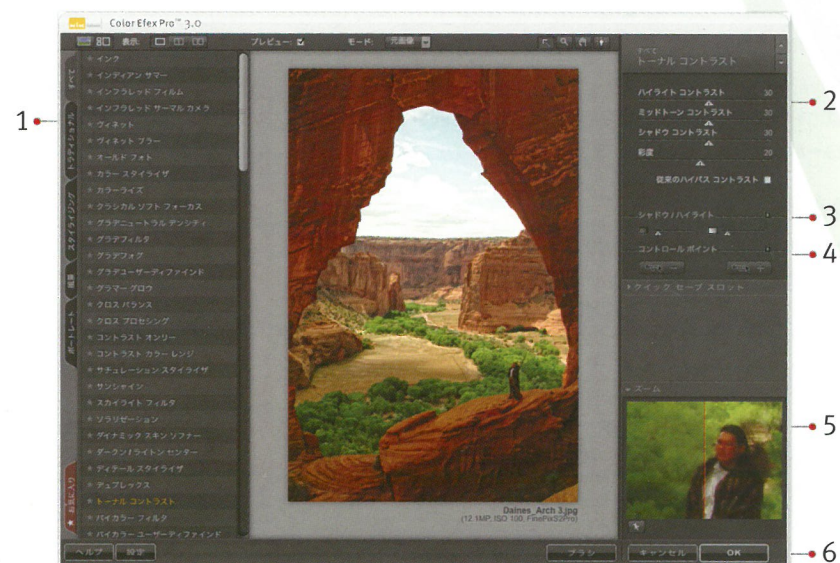


Color Efex Pro 3.0 のワークフロー

まず色カブリ、コントラスト、色調など、画像全体に影響を与える要素から作業を開始します。次に、斑点や障害となる小さなオブジェクトなど、部分のみに影響を与える要素を修正します。最後に、画像にスタイルやモードを追加するエフェクトを適用します。以上のように、画像全体から特定の箇所へと作業を進めます。

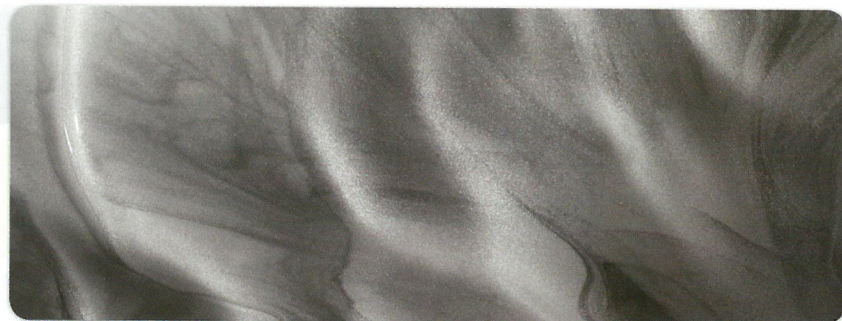
Color Efex Pro 3.0 で最適な画質を得るには、以下の手順に従ってください。

1. フィルタリストから、画像に適用するフィルタを選択します。
2. フィルタコントロールを調節します。
3. 必要に応じて、シャドウとハイライトのディテールを保持します。
4. 必要に応じて、U Point® テクノロジー搭載のコントロールポイントを使用します。
5. ズームを使用し、画像をチェックします。
6. OK (Photoshop) または保存 (Aperture) をクリックし、フィルタ効果を適用します。



© 2007 - 2010 Roger Daines

Silver Efex Pro 2



Nik Software

Silver Efex Pro™2

クイックスタートガイド

Silver Efex Pro 2 へようこそ

Silver Efex Pro 2 は世界トップクラスのモノクロ編集のソリューションです。すでに世界中の写真家にモノクロの無限の可能性を提供している Silver Efex Pro を基に、新しいアルゴリズム、コントロール、ツールが追加されました。

新機能

- 洗練されたモノクロ変換アルゴリズム
- ハイライト、中間調、シャドウの明るさ調整
- ダイナミックブライトネス調整
- アンプリファイブラックとアンプリファイホワイト調整
- ソフトコントラスト調整
- ハイライト、中間調、シャドウのストラクチャ調整
- ファインストラクチャ調整
- 部分カラー化
- 画像フレーム
- ヒストリーブラウザ
- GPU 処理
- 改良されたインターフェイスと使い勝手

レッスン 1

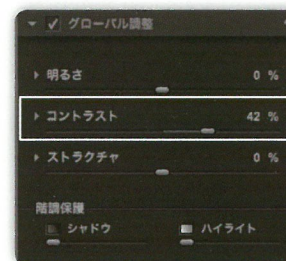
グローバル調整



Silver Efex Pro 2 は世界のトップクラスの写真家からの意見や要望を受け、何年もの調査を基にして開発されました。これにより Silver Efex Pro 2 のモノクロ変換アルゴリズムは洗練され、わずかな操作ですばらしいモノクロ画像の制作が可能になりました。

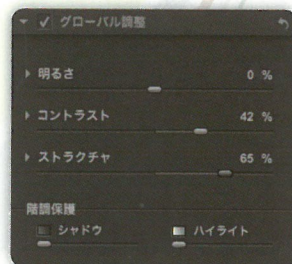
この画像の例でも、モノクロ変換アルゴリズムが、とても魅力的なモノクロ画像へすばやく変換しています。

ステップ 1: Silver Efex Pro 2 でこのカラー画像を開くと、独自のモノクロ変換アルゴリズムが、自動ですばやくモノクロ画像に変換します。この画像では明るさの調整は必要がないため、明るさスライダは調整せず、コントラストスライダを調整します。コントラストスライダを半分ぐらいの数値に動かすと画像に深みが加わります。



レッスン 1

ステップ 2: さらにディテールを追加したいときは、特許技術であるストラクチャスライダを使います。このスライダは画像全体のオブジェクトとエッジを識別して機能し、それぞれのオブジェクトのエッジに影響を与えずにそのオブジェクト内のコントラストを高めます。その結果、不要なアーチファクトを抑えて画像全体のディテールを強調します。



ステップ 3: 画像の仕上げに最終調整にあるトーンングのプルダウンメニューからオプションの 19 を選びセピアトーンを追加します。



Photograph © 2010 Mark Rainer

レッスン 2

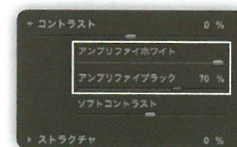
進化した諧調コントロール

Silver Efex Pro 2 は、どんな既存のツールよりも進化したモノクロ編集のコントロールを提供するために設計されました。階調とコントラスト調整については、まったく新しいアプローチで開発されています。Silver Efex Pro 2 に搭載された新しい調整ツールは、すばやい操作だけでなく、ディテールの詳細な調整と高品質の編集を可能にします。

この画像はフラットで多くのディテールがあるため、どこにも強調する点のない画像になっています。Silver Efex Pro 2 に搭載された新しい調整ツールを使うと、少ない時間でこの画像をより良く編集することができます。

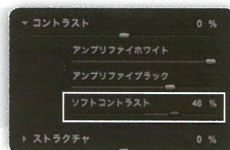


ダイナミックブライトネス ステップ 1: 背景の木々を控えめにして、前景の岩や川の流れを強調するために、ダイナミックブライトネススライダを左に動かします。このダイナミックブライトネススライダは、画像を分析し自動で各エリア毎に異なる明るさを適用します。ダイナミックブライトネススライダでは明るさが変更されても、適切なコントラスト領域を維持します。通常画像内で明るさを下げるとすべてのエリアが一斉に暗くなり、平坦で暗い画像になりますが、このダイナミックブライトネススライダを使うと、岩のハイライトを維持したまま背景の木々を意図的に暗くすることができます。



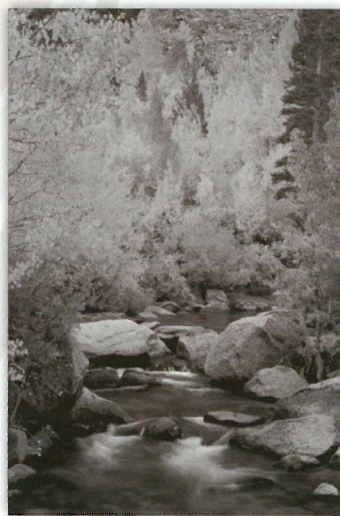
ステップ 2: 背景と前景の関係が改善されましたが、画像の全体のコントラストにあと少し作業が必要です。新しいアンプリファイホワイトとアンプリファイブラックのスライダは、独自の方法でコントラストを調整します。これら両方のスライダを右に動かすと、独自のアルゴリズムが、画像全体から見つけ出したそれぞれのオブジェクトのホワイトとブラックを強調します。これはすべてのダークトーンを暗くしすべてのライトトーンを明るくするような通常のコントラスト機能とは異なり、エリアごとに特有のシャドウとハイライトを探し出し、ホワイトまたはブラックまで増強します。この画像の場合、アンプリファイホワイトスライダはホワイト 100% の右まで移動させ、アンプリファイブラックスライダは 70% あたりへ動かします。

レッスン 2



ステップ 3: 画像にコントラストを少しだけ追加すると、確実にレベルを引き上げることができます。新しいソフトコントラストスライダは驚くようなコントラストを作り出すだけでなく、雰囲気作りに役立ちます。

ソフトコントラストスライダを右に動かすと、画像全体から異なる領域を探し出し、独自のコントラストを適用します。この画像では、前景、中景、背景の距離感を強調し、洗練された深みを画像に与えます。



Before



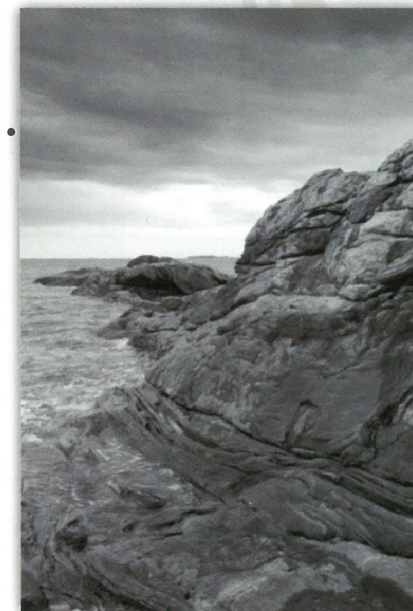
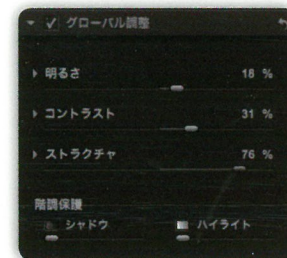
After Photograph © 2010 Laurie Rubin Shupp

レッスン 3

最終調整

Silver Efex Pro 2 では完全な一体型モノクロ変換ソリューションを提供するために、多彩な最終調整ツールを搭載しています。

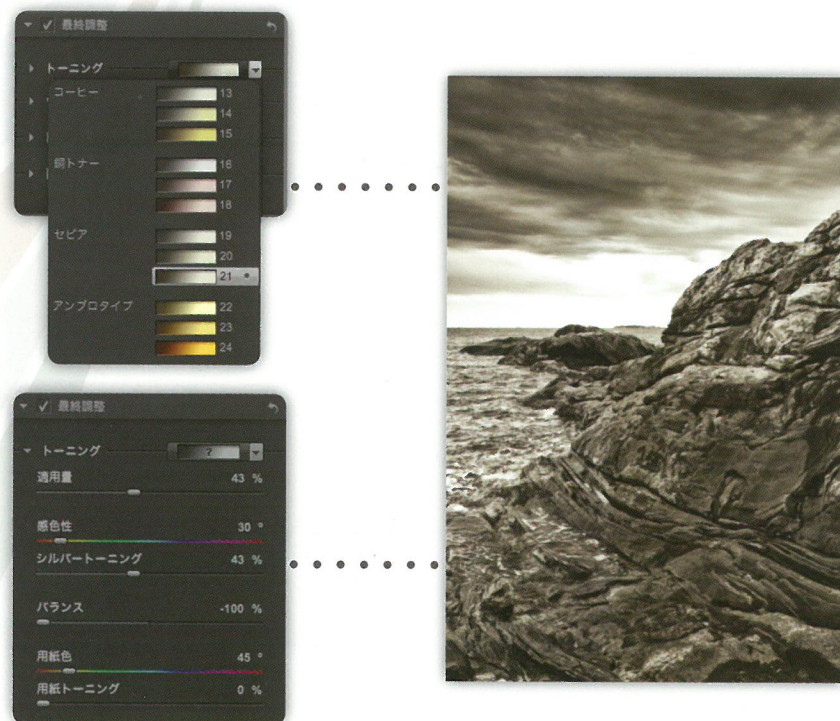
ステップ 1: グローバル調整にあるツールは画像の階調とディテールを調整するために使用します。明るさ、ダイナミックブライテネス、コントラスト、ストラクチャスライダは、コントラストと明るさの興味深い相互作用を生み出す、階調やディテールの調整に利用します。



レッスン 3

ステップ 2: 画像に適用する最終調整のひとつに、色合いを加えるなどのトーンリングツールがあります。トーンリングプリセットのプルダウンメニューから、セピアの 3 番目にある 21 を選択します。

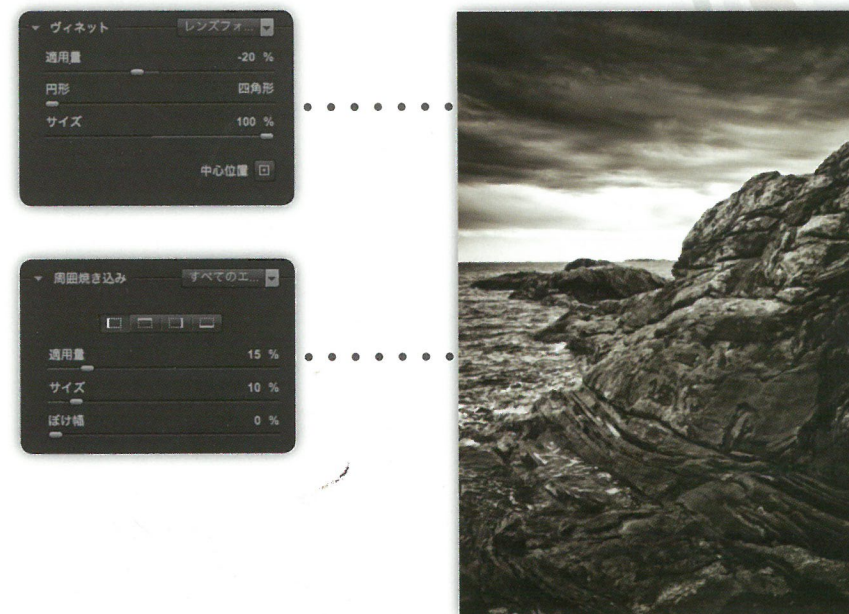
次に、バランススライダを一番左に動かし、トーンリングが影響する明るさのレベルをコントロールします。これは暗い値のみがセピアトーンになる設定です。さらに用紙トーンリングスライダを 0% にして、用紙は白のままになるように設定します。最後に適用量スライダを少しずつ左に移動させ、適切な値にします。



レッスン 3

ステップ 3: 画像のエッジを暗くすることで、観賞する人の注意を画像の中心に留める効果が生まれます。これは暗い部屋で観賞者の視線が明るいエッジに向けられ、画像から外れてしまうことを防ぐテクニックです。エッジを暗くすることで、観賞者の視線を画像に留める境界を作ります。

ヴィネットや周囲焼き込みツールでこの効果を作成することができます。まず、ヴィネットプリセットのレンズフォールオフ 2 を選びます。ヴィネットの形スライダを右に動かし形を円から四角形側に移動します。これにより、画像の長辺にもヴィネットの効果が現れてきます。次に周囲焼き込みを開いて、適用量、サイズ、ぼけ幅スライダをすべて調整します。この機能では、四つのエッジのそれぞれの階調を画像にあわせて調整することができます。



レッスン 3

ステップ 4: 最後に画像フレームを追加します。画像フレームのプルダウンメニューから画像フレームタイプ 11 を選択し、サイズ、フレーム幅、なめらか／ラフスライダを左に動かします。バリエーションボタンは追加されたフレームが適切な結果になるまでクリックします。



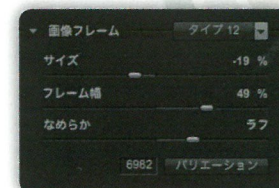
レッスン 4

部分カラー化

写真家が利用する技法として、画像内の特定のオブジェクトに注意を向けるために、部分的に着色することがあります。アナログの時代では、一般的には出力した作品に元の被写体の色を手で着色していました。デジタル写真の到来で、マスキングを使って部分的にモノクロ変換せずに、元の色を見せることができるようになりました。Silver Efex Pro 2 では、コントロールポイントを利用することで、複雑な選択やレイヤーマスクなしで、オブジェクトの色をすばやく簡単に取り戻すことができます。

ステップ 1: この画像の階調をグローバル調整を使って調整します。ダイナミックブライトネススライダでは、シャドウ箇所のディテールを維持したまま画像を少し明るくします。そしてソフトコントラストスライダを使って画像に雰囲気のあるコントラストを追加します。最後に中間調ストラクチャスライダを使い中間調領域のテクスチャをわずかに加え、主に睡蓮の葉にディテールを追加します。

ステップ 2: 画像フレームを追加し、フレーム効果を加えます。画像フレームでは様々なフレームを追加でき、画像の中心に視線を集めることができます。画像フレームタイプ 12 を選択して、通常サイズでフレーム幅を少し減らし、なめらか／ラフスライダを一番左に動かします。



ステップ 2

ステップ 3: 花の色を強調するため、はじめにコントロールポイントに花に追加し、スライダのリストをすべて表示します。次に部分カラー化スライダを 100% にして花の色を元に戻します。

このコントロールポイントでは花全体を完全に覆っていないので、追加のコントロールポイントで領域を広げます。最初のコントロールポイントを選択してグローバル調整内の複製ボタンをクリックし、複製されたコントロールポイントの花の別の場所へ配置します。適切な花の色が得られるまでこれを繰り返します。最後にすべてのコントロールポイントを選択して、部分調整内のグループ化ボタンを選びグループ化します。



ステップ 3

レッスン 4

ステップ 4: 睡蓮の花と葉が類似しているため、わずかに睡蓮の葉にも色が付きます。これを避けるためには、前のステップと同様に、カラー化させたくない場所にコントロールポイントを追加してグループ化します。

画像フレームや部分的にカラー化された効果で、花に視線が集められる画像になります。



Before



After

Photograph © 2010 Josh Haftel

プリセットの追加

ウェブサイトから Silver Efex Pro 1 と Silver Efex Pro 2 のプリセットをダウンロードできます。

<http://www.swtooo.com/photo/>

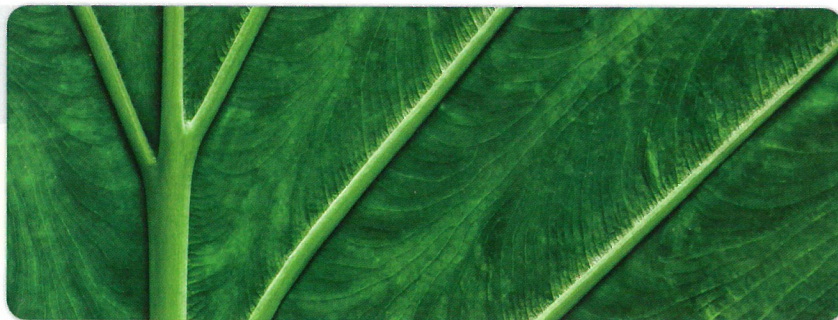
プリセットのインストールステップ:

1. ダウンロードしたいプリセットをクリックしてダウンロードします。そのプリセットをわかりやすい場所に置きます。
2. 画像編集アプリケーション内で Silver Efex Pro 2 を起動します。プリセットをインポートすると Silver Efex Pro 2 がインストールされているすべてのアプリケーションで使用可能になります。
3. Silver Efex Pro 2 の画面左、プリセットブラウザの下にある読み込みボタンをクリックします。
4. ステップ 1 でダウンロードしたプリセットを選択し OK をクリックします。一つ以上のプリセットをダウンロードした場合は、Shift キーを押したままプリセットを複数選択できます。

追加したプリセットはカスタムプリセット内で利用可能になります。

プリセットのバックも上記のステップでインストールできます。なおプリセットのバックはフォルダへの解凍が必要です。

Sharpener Pro 3.0



Nik Software

Sharpener Pro™ 3.0

クイックスタートガイド

Sharpener Pro 3.0 へようこそ

Sharpener Pro 3.0 は最も進んだパワフルなシャープネスツールです。より良い出力結果にたどり着くために従来必要とされてきた勘に頼った作業を排除し、シャープネスを適用するために必要なコントロールを提供します。

U Point® テクノロジー搭載のコントロールポイント、クリエイティブシャープネスツール、そしてデジタル写真用のシャープネスのために開発された最新のアルゴリズムが一体となった Sharpener Pro 3.0 は、写真家のための新世代のデジタルシャープネスツールです。

写真用シャープネス

Sharpener Pro 3.0 では、RAW プレシャープネスと出力用シャープネスの 2 つのフィルタが用意され、簡単に素早く編集でき、高品質な結果を得ることができます。

RAW プレシャープネス

RAW プレシャープネスは、従来の 1 回のみのシャープネスの処理より高品質な結果を得ることのできる、シャープネス処理を 2 段階に分けて実行する場合の初めのステップです。2 段階のシャープネス処理をする場合、RAW ファイルを変換した直後に少しでもシャープネスを適用します。そして 2 段階目で出力前により強いシャープネスを適用します。1 段階のみのシャープネスを適用する場合は、出力用シャープネスを使用します。

RAW プレシャープネスは、RAW ファイルの処理やノイズ低減処理をした後に使用します。RAW プレシャープネスを使用する場合は RAW 現像ツールでは、シャープネスを適用しないでください。



© 2008 - 2010 David Sanders

出力用シャープネス

Sharpener Pro 3.0 の出力用シャープネスは出力用のシャープネスのために従来必要とされてきた勘に頼った作業を排除し、出力デバイスごとに異なるディテールの減少を基本にシャープネスを適用するように設計されています。出力用シャープネスはインクジェット、連続階調、網点等の出力デバイスを幅広くカバーして、どんな出力方法の画像にもシャープネスを適用するための最適なコントロールを提供します。最も品質の高いシャープネスと、[色の範囲]の選択機能や U Point テクノロジー搭載のコントロールポイントによって可能となったシャープネスの部分的な適用によって、出力用シャープネスはプロが選ぶシャープネスツールとなりました。

出力用シャープネスは U Point テクノロジー搭載のコントロールポイントに加えて、画像に詳細なディテールやテクスチャを強調するための新しいクリエイティブなシャープネスコントロールを提供します。

出力用シャープネスはクロップやリサイズ等の後、ワークフローの最終段階で適用します。出力用シャープネスはファイルを出力デバイスに合わせて準備するために使用します。

コントロールポイント

U Point® テクノロジー搭載のコントロールポイントを使用して、画像の一部のオブジェクトや領域を分離し、部分的にフィルタ効果を適用することが可能です。詳しくは www.upoint.com をご参照ください。

RAW プレシャープネスのコントロールポイント

RAW プレシャープネスのコントロールポイントは、複雑な選択範囲やレイヤーマスクの作成を必要とせず、部分的にシャープネスを適用したり、削除することを可能にします。RAW プレシャープネスのコントロールポイントについての詳細は使用説明書をご参照ください。

出力用シャープネスのシャープネスコントロールポイント

出力用シャープネスのシャープネスコントロールポイントは、複雑な選択範囲やレイヤーマスクの作成を必要とせず、特定の出力デバイス用のシャープネスやクリエイティブシャープネスを部分的に適用します。

コントロールポイントの追加

このボタンをクリックして、選択されたオブジェクトへのシャープネス適用をコントロールするためのコントロールポイントを追加します。マウスポインタの形が変わり、画像にコントロールポイントを置くことができます。コントロールポイントを置くと、ポイントに対してシャープネス適用を調整することができます。



出力用シャープネスのコントロールポイントには 5 種類のスライダが付いています：

- 一番上の [サイズ] スライダは、コントロールポイントのサイズまたは範囲を調節します。
- 二番目の [出力用シャープネスの強さ] スライダは、選択されたオブジェクトに適用する特定の出力デバイス用のシャープネスの量を調整します。
- [ストラクチャ] [ローカルコントラスト] [フォーカス] スライダは、選択されたオブジェクトに適用するクリエイティブシャープネスの適用量を調整します。

Sharpener Pro 3.0 のワークフロー

Sharpener Pro 3.0 のシャープネスワークフロー

フィルタメニューもしくは選択ツールから、画像に適用するフィルタを選択します。

1. フィルタコントロールを調節します。
2. 必要に応じて、U Point® テクノロジー搭載のコントロールポイントを使用し、部分的にシャープネスを適用したり、効果の調整を行います。
3. ズームを使用し、画像をチェックします。
4. フィルタ効果を適用します。



© 2008 - 2010 Tony Sweet