

# DIGITABLE 第 52 回勉強会レポート

2012 年 2 月 18 日 於：森下文化センター 第一研修室



Digitable 基礎講座「SILKYPIX による快適 RAW 画像処理」：高木大輔講師  
 参加者全員による“ライトニングトーク”（持ち時間 5 分）  
 Photoshop 研究講座「スタジオとライティング」：平野正志 講師

DIGITABLE 写真技術勉強会 (HOME) <http://www.digitable.info>

## Digitable 基礎講座 2011 第 9 回

### SILKYPIX による快適 RAW 画像処理：高木大輔講師

＊ SILKYPIX を勧める最大の理由は、日本人として違和感のない「記憶色」や「期待色」を反映した多彩な絵作りのプリセットが用意されていること。加えてこれまた日本人の写真家およびベテランマニアを想定した操作性にある。大半の調整は長年の一眼レフユーザーに違和感のない、カメラの設定形式のようなメニューで操作出来る。一番頻度の高い明るさの調整も、撮影時と同じ露出値の段階で表示され、SILKYPIX の特長でもある、現像テストのプリセットも、かつて使い込んだフィルムを選ぶ感覚で選択できる。

何より翻訳ソフトには無い日本語開発のインターフェースがありがたい。日本人一眼レフのベテランユーザーなら、各メニューを読めばすぐに理解できる。調整後、作業の最終工程となる現像時の処理の選択も、極めて分かり易く効率的だ。

＊ SILKYPIX は、JPEG/TIFF 画像をも現像する機能を搭載している。すでに、使い慣れた RAW 現像のパラメータ調整と同じやり方で、JPEG や TIFF 画像を処理できることは大変便利だ。

＊ 調整機能は画面左側の設定パネルに基本 RAW 補正機能がまとめられていて、はじめて人にも使い易い。また、それらの調整パラメータは「Cntr+V」で他のコマに瞬時に適用出来るので、調整の作業効率はきわめて高い。

＊ SILKYPIX の特徴的な機能で、あたかも銀塩カメラでフィルムを変えるように、選択するだけで様々な色表現が可能でカラーモードがある。被写体に合わせ適切な色彩（鮮やかさ）の調整を行う彩度調節など色に関する幅広い表現が可能だ。「記憶色」や「美肌色」、「ベルビアモード」など 11 種類のカラーモードが用意され、画像の仕上がりのテストの統一にきわめて有効で、作品作りにも大いに活用できるものと思われる。

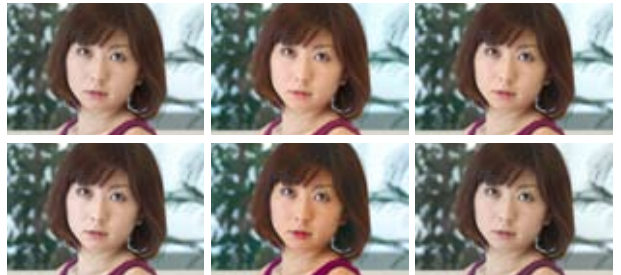
\*\*\*\*\*



詳細な SILKYPIX の機能一覧の解説ページ



回転・デジタルシフト機能といった変形処理も含む補正機能等、使い易く設定されている



左上から、標準色、記憶色 1、記憶色 2、美肌色 3、ベルビアモード、アスティアモード

## 参加者全員による“ライトニングトーク”

(各自持ち時間 5分)

T 講師は写真の送付と Zip ファイルの話し。

H 講師は橋口譲治のベルリンの写真集、ローライで撮影。

KM さんは沖縄の撮影紀行について。

NY さんはある広告野球部員 40 名のポートレート。

IF さんは今朝の撮影散歩で雪の風景。

AY さんレーザープリンターとインクジェットプリンターの

比較報告。HSB カラー値でも検証。

YA さんは NUDE モデルと撮影会情報。

KS 葬儀の地域差の話し。

SY さんはアンドロイド端末用のアプリの話し。

…等々、興味深い話しの連続であった。

\*\*\*\*\*

## Photoshop 研究講座 平野正志 講師 「スタジオとライティング」

\*屋外での光は太陽光をメインに、人工光なども含めて様々な光の状況を受動的に撮影する。スタジオでは主に人工光を使い、あたかも太陽光を自在に演出するようにコントロールしてゆく。自然では得にくい光の状態や、様々なライトを組み合わせることで、被写体に適した光の状態（ライティング）を作り出すことが可能なのだ。

\*照明機材 タングステン照明…古くからのスタジオ照明で大量の熱を発生させる。動きのある被写体には向かない。

\*ストロボ…現在ではより一般的で熱を持つことが少なく、一瞬の光で大光量を得られることで、動きのあるものを写し止めたりできる。カメラにつける小型ストロボに対し、大型ストロボは光量のワット数で呼ぶ。

\*スタジオでは自由に光をコントロールする事が可能だ。ライティングの基本は「太陽は一つ」の言葉にあるように、一灯ライトだろう。

① フロントライト、② プレーンライト、③ サイドライト、④ レンブラントライト、⑤ トップライト、⑥ フットライト、⑦ シルエットライト、⑧ ラインライト 等がある。

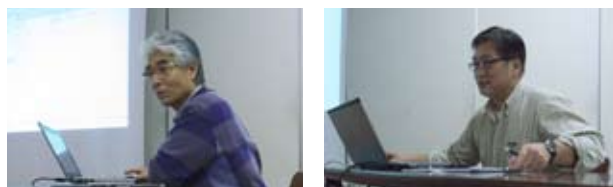
\* 2 灯ライト：1 灯ライトで光りを当てると、光の当たらない部分は影になる。もう一つ補助となるライトを使うことで、影の部分の明るさを調節する。メインになる光源に対して、補助光となる光の量を調節して、被写体にあたる光りの明暗の差で立体感を調整する。

\* 多灯ライティングでも組み合わせの基本は、「主光源は一つ」の原則で、これに従う。

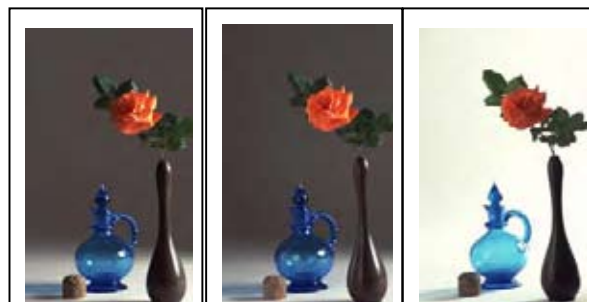
\*\*\*\*\*



今月の 1 枚：安藤会員によるレーザープリンターとインクジェットプリンターの比較報告。HSB カラー値でも検証した。



解説する平野正志講師



ディフューズ（トレーシングペーパーなどでライトの光りを拡散させる）やバウンス（ライトの光りをレフ板などで反射させる）で被写体にあたる光りのバランスを調整する