

レタッチとカラーマネージメントを切り分けて考えよう

本書の大きな目的は、印刷物などのメディアでイメージ通りの色再現を得るための知識やスキルを身につけることです。そしてその技術の中で重要なのがレタッチとカラーマネージメントです。

レタッチというのは、画像の色かぶりを取ったり、明るさの調整をしたりして、画像が良く見えるように演出をするテクニックのこと。

一方カラーマネージメントというのは、画像本来の色がモニターやプリンタや印刷物上で忠実に再現できるようにコントロールするための技術のこと。

この2つをごっちゃにせず、きちんと切り分けて考えることが重要です。

●色が違う原因はどこに？

たとえば、モニターに見える画像の色と、実際に印刷した色が違うという場合に、その原因はいろいろ考えられます。

モニター自体がうまく調整できていなかったり、CMYKへの変換の仕方が悪かったのなら、カラーマネージメントに問題あり。

一方、本来レタッチするべきだったのに、何もしていなかったり、色補正の失敗をしてしまったのなら、レタッチに問題あり。

まずはレタッチとカラーマネージメントの違いについて学ぶところから始めましょう。



Part01 基本のレタッチテクニック..... P11

Part02 色彩コントロールテクニック..... P39

Part03 ひとつ上の画像加工テクニック P65

レタッチ

Part04 カラーマネージメントと製版処理 ... P113 カラーマネージメント

画質が劣化してしまわないようにレタッチをする

レタッチというのは、画像の見栄えがよくなるように行うものですが、画質の劣化とも隣り合わせなので、注意深く行う必要があります。

たとえば、トーンカーブの調整を行えば、白トビ、ツブレ、トーンジャンプなどが起こる可能性があります。また、鮮やかにしたいからといって彩度を上げ過ぎると、色が飽和してしまい、階調のないベタとした状態になってしまいます。

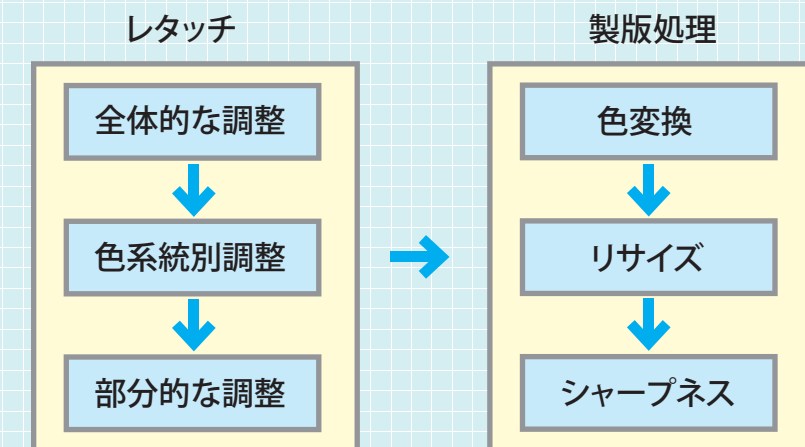
●補正の順番も重要

またレタッチには補正の順番も重要です。まず、全体的な調整を行ってから細部の調整をするというのが基本です。全体的な調整というのは、画像全体の色かぶりや明るさの調整のこと。この基本の調整を行なった上で、ある色系統だけをさらに調整するとか、画像のある部分だけにマスクをして部分的に補正を行うようにします。

●各メディア向けの最適化

レタッチが済んだ画像は各メディアに向けた最適化を行います。たとえば印刷の場合であれば、CMYK変換、リサイズ、シャープネス処理という工程が必要です。

これらの工程も順番を間違えると画質の劣化につながるなので、ワークフローを考えることが重要です。



トーンカーブでグレーバランスをとる P44

特定色域の選択 P58

写真にレイヤーマスクを使う P71

レタッチから入稿への流れ P114

シャープネスの意味とかけ方 P142

トーンカーブの白色点と黒点

トーンカーブを扱う上で重要なのは、白色点と黒点に対する理解

ハイライトには調子がある

右のトーンカーブはRGBモード時のものですが、①は一番明るい白色点、②は一番暗い黒点の調整をします。製版用語のハイライトは網点0%の白地ではなく、わずかに網点の入る調子のある一番明るい部分をさします。セオリーとしては画像上の一番明るい部分を飛ばして網点0%(RGB各255)にしてしまうのではなく、若干調子が残るようにします。

同様にシャドウポイントに関しても、完全な黒(RGB各0)ではなく、少し明るめの黒に設定することにより、シャドウ部の再現がよくなります。

白色点の設定は変更が必要

トーンカーブでは、黒点③、グレー点④、白色点⑤を画像内からサンプリングすることができます。たとえば、右の時計の画像で文字盤の白い部分を白色点のスポイトでサンプリングすれば、ハイライトとして補正することができます。

ただし、デフォルトでは「RGB各255」なので、このまま使うと文字盤の部分は白トビを起こしてしまうので、この設定の変更をしておく必要があります。

トーンカーブの①白色点と②黒点。下の3つのスポイトを使うと画像内の黒点③、グレー点④、白色点⑤の調整ができる。それぞれのスポイトをダブルクリックすると、カラーピッカーが表示され、カラー値の変更が可能。デフォルトのまま使うと白トビやツブレが発生するので、変更が必要

白色点、黒点の最適なカラー値は用紙や印刷条件により異なる。白色点は白地との違いが出る一番明るいカラー値。黒点が一番暗い黒と差が出るカラー値に設定する

RGB各255 C0 M0 Y0 K0	RGB各249 C3 M2 Y2 K0	RGB各244 C5 M4 Y4 K0
RGB各0 C93 M88 Y89 K80	RGB各20 C88 M84 Y84 K74	RGB各40 C82 M78 Y76 K59

トーンカーブの白色点のスポイトで文字盤をサンプリングし、周囲が一番暗い部分を黒点のスポイトでサンプリングするだけで、右写真のように補正される。ただし、白色点は「RGB各248」に、黒点は「RGB各38」に設定しておいた

少し軟調気味の元画像。右の赤丸の部分で白色点と黒点のサンプリングをして補正

左の画像よりもコントラストがついたが、服の部分は飛んで、ニュアンスがなくなっちゃった

「クリップを表示」機能で(26ページ参照)、白い部分が完全に白トビしている

肉の油がキラキラしている様子は食欲をそそるので、キャッチライトとして飛ばしてしまった方がいい

「クリップを表示」機能で(26ページ参照)、白くなっている部分が完全に白トビしていることがわかる。強調表現としては、このくらい飛ばしてしまって構わない

全体にアンバーがかかった色あいの写真

トーンカーブの白色点と黒点のスポイトを使うと簡単にニュートラルになった。ただし写真としては、もう少し赤みを残しておいたほうが雰囲気が出る

特に補正の必要のない写真だが、実験的に髪の毛の部分で黒点のスポイトを使ってみる

髪の毛が黒くなってしまった。これはトーンカーブの黒点のスポイトの使い方として悪い例

飛ばしてもいいのはキャッチライト

トーンカーブの白色点、黒点のスポイトを使う場合の注意点としては、デフォルトのまま使わないこと。白トビやツブレが起こるからです。

左上の写真は白い服と髪の毛の暗い部分で白色点、黒点をサンプリングしましたが、デフォルトのまま使ったので、服の調子が飛んでしまいました。

ただし、網点を絶対に飛ばしてはいけないということではなく、金属、宝石、油による反射などは、わざと飛ばしてしまうことにより、キラメキの表現ができます。これをキャッチライトと呼びます(36ページ参照)。

ニュートラルにすべきか?

RGBの値はすべての数値がイコールであればニュートラルになります。つまり、このトーンカーブの白色点や黒点のスポイトを使うことにより、強制的に色かぶりを除くことも可能です。

ただし、ニュートラルにすることにより雰囲気なくなってしまうこともありますし、茶髪が黒髪になってしまうこともありますので、このツールを使う場合には注意が必要です。

RGBの作業用スペース

カラー設定のRGB作業用スペースでは、どのカラースペースを設定するか

WebでのスタンダードはsRGB

「カラー設定」のRGB作業用スペースの設定では、デフォルトでいくつかのカラースペースが用意されていますが、これらは基本的に汎用的なモニタのカラースペースです。

RGBの作業用スペースというのは、RGB画像を取り扱う際の作業台とか、まな板のようなものと考えた方がいいでしょう。そのまな板にバリエーションがあるということです。

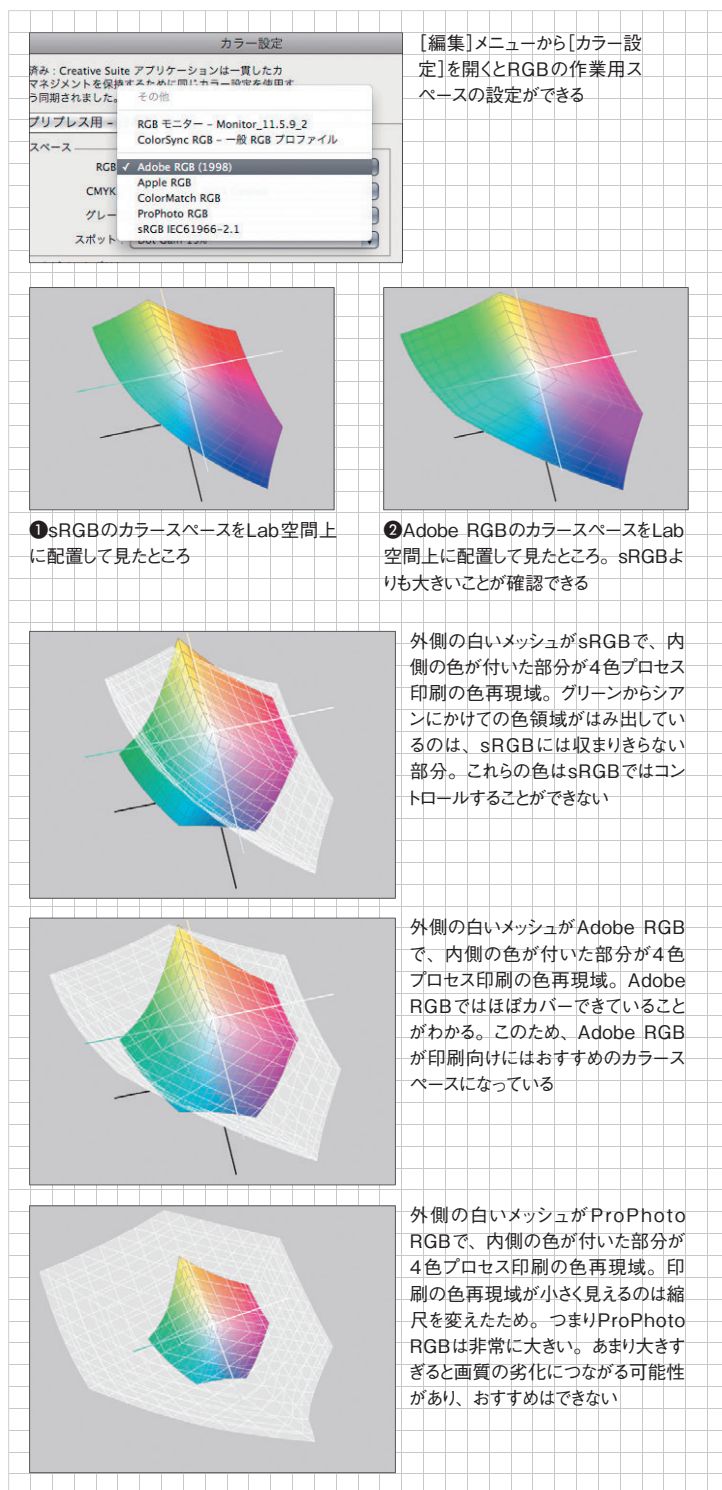
現在一番一般的なのが、「sRGB」です①。このカラースペースはIEC（国際電気標準会議）で規格化されており、デジタルカメラやプリンタのデフォルトのカラースペースとしても採用されています。

また、インターネットの世界の基準でもあります。Webデザインをする場合には、このsRGBに設定しておくようにしましょう。

印刷目的ならAdobe RGB

スタンダードとなっているsRGBですが、印刷目的で考えるとカバーしきれない色領域があり、ちょっと向いていません。そこで印刷目的の場合の推奨設定となっているのが「Adobe RGB」です②。

sRGBで補正をしても、どうしても出せない色があるので、Adobe RGBで作業することが重要です。



CMYK変換に使えるプロファイル

CMYK変換を行うには適切なプロファイルを選ぶことが大切

クオリティの高いプロファイル

RGB画像を印刷向けのCMYKに変換する場合は、印刷に合わせて適切なプロファイルを選択することが重要です。プロファイル変換が普及する以前は変換用テーブルをカスタマイズする方法が一般的でしたが、日本の印刷に合ったプロファイルが開発された現在はそれらのプロファイルを使う方法がおすすめです。具体的にはPhotoshopなどにバンドルされているAdobe製のプロファイルを使うといいでしょう。

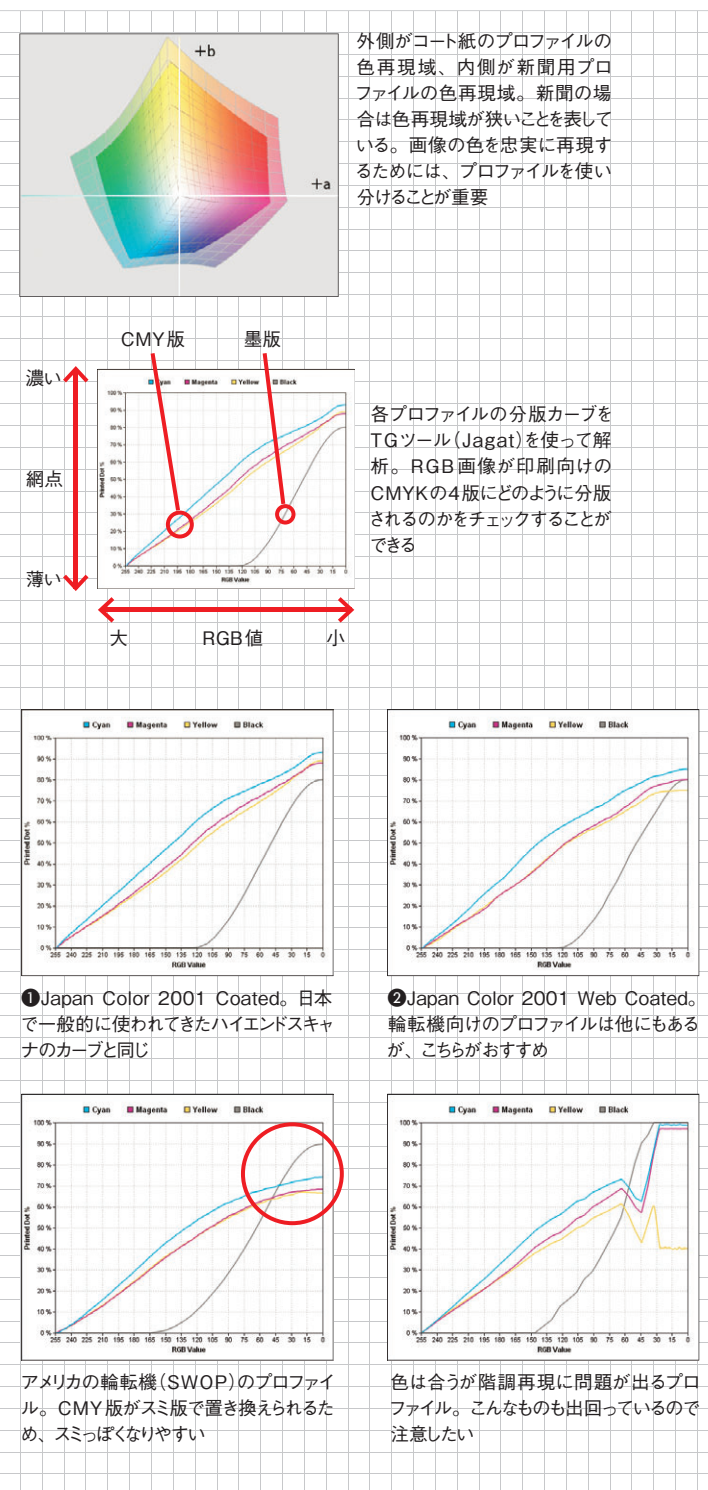
Japan Color 2001 Coated

コート紙に枚葉機で刷る場合用のプロファイルです①。日本の印刷に合った分版カーブになっています。通常はこのプロファイルをデフォルトにするといいでしょう。

Japan Color 2001 Web Coated

軽量コート紙に輪転機で刷る場合のプロファイルです②。雑誌など印刷で輪転機を使う場合はこのプロファイルがおすすめです。

Web上ではさまざまなプロファイルを無料でダウンロードすることも可能ですが、変換するだけで画質が劣化してしまう粗悪なものもあるので注意が必要です。



アメリカの輪転機(SWOP)のプロファイル。CMY版がスミ版で置き換えられるため、スミっぽくなりやすい

色は合うが階調再現に問題が出るプロファイル。こんなものも出回っているので注意したい