SECTION 01

雲の細部を明るくして真っ赤な夕焼けを表現する

KEYWORD
- ホワイトバランス
- カラーコントロールポイント

空の色は、露出補正とホワイトバランスで調整します。全体の色味と明るさが決まったら、雲などの細部を調整します。カラーコントロールポイントを利用すれば、雲のコントラストや階調を細かく表現できます。

感動的でダイナミックな夕焼けを“自然に”見せる

ここでは真っ赤な夕焼けを表現したかったので、ホワイトバランスを「晴天」にして撮影しました。しかし、「劇的に赤く染まった空」という意図した写真にならなかったので、ホワイトバランスを微調整して、画面全体を赤くします。それだけでは少し不自然なので、雲の細部を調整することで、全体に赤色を載せただけの状態からダイナミックで感動的な夕焼けにしていきます。

BEFORE

◀夕方、水色のまま赤く染まりきらなかった空も、ホワイトバランスを変えていくことで真っ赤に焼けた空を演出することができます。さらにカラーコントロールポイントで雲や空を部分的に調整することで、ドラマチックで、かつ不自然でない赤に変化させることができました。

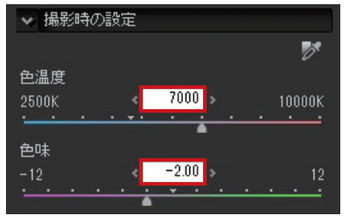
AFTER

●撮影データ

焦点距離	ISO 感度	シャッタースピード	絞り値	露出補正	ホワイトバランス
16mm（DX）	ISO450	1/100 秒	F8	+1.3	晴天

STEP 1 ホワイトバランスを使って夕景の赤を強調した色味にする

プリセットとして用意されているホワイトバランスの光源では補正しきれないときや、自分の好みの色に大きく変化させたいときは、「色温度」と「色味」で値を変えていきます。全体にどのくらい焼けた空に変更するのか、空の色のベースを決める作業になります。



▲「ホワイトバランス」の調整パレットを開きます。「撮影時の設定」は［晴天］で撮影しているため、「色温度」は［5200K］になっていました。今回は、これを［7000K］まで上げます。さらに「色味」を［－2.00］に下げて、赤味のある色にします。

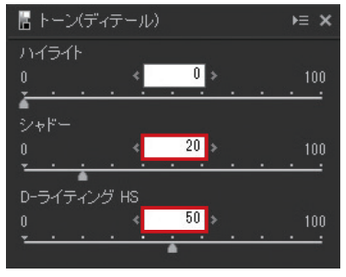
▲もっとも大きく夕景の印象を変えるのが、このホワイトバランスを利用した補正作業になります。

MEMO ホワイトバランスの光源の設定

P.058 では、ホワイトバランスを利用する際は、まず光源を［オート］に設定してみることをおすすめしました。しかし、ここでは撮影時に意図して「晴天」を選んでいるため、新たに［オート］にすることなく、「色温度」と「色味」の調整から始めています。

STEP 2 橋梁を明るくしてディテールを見せる

空の露出に合わせて夕方の建物を撮ると、目で見たときはしっかりと見えていたはずなのに、写真に撮ると黒く潰れてしまうことがよくあります。ここではポイントである橋梁を明るく表現し、画面の中で存在感を出していきます。



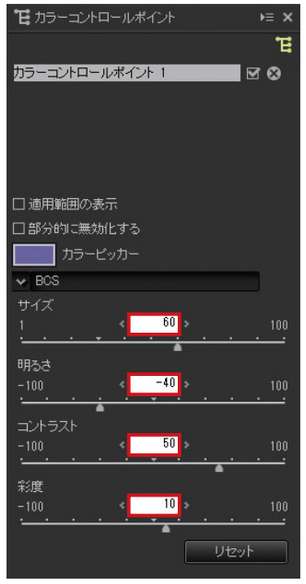
▲橋梁の細部を見せるため、「トーン（ディテール）」の調整パレットを開きます。「シャドー」と「D- ライティング HS」の掛かり具合を決めます。ここでは、「シャドー」を［20］に、「D- ライティング HS」を［50］に設定しました。

▲カメラのアクティブ D- ライティングで［より強め］を設定して撮影しましたが、それでも橋梁が黒く潰れてしまいました。しかし「トーン（ディテール）」を調整することで、シャドー部分を明るく出すことができました。

STEP 3 空のブルーを濃くすることで画面を引き締める

夕景の空をドラマチックに仕上げていくため、カラーコントロールポイントを使用します。細部の「明るさ」「コントラスト」「彩度」を細かく調整していくことができます。

◀ツールバーの［カラーコントロールポイント］をクリックし、画面上の青い空の部分にカラーコントロールポイントを置きます。調整スライダーの［明るさ］（B）を下げ、［コントラスト］（C）を上げると、空の青がくっきりしてきます。



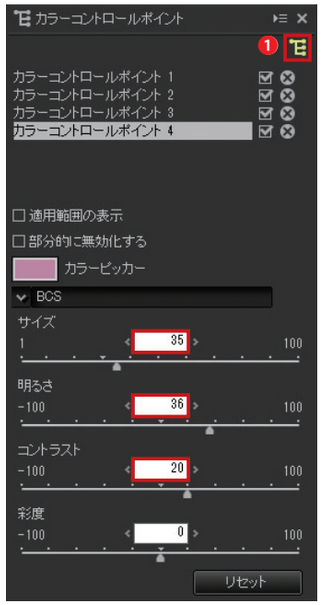
◀適用値はレタッチパネルで確認でき、数値を変えることで微調整ができます。

▲淡い色だった空が濃いブルーに引き締まり、画面に迫力が出てきました。

STEP 4 雲を明るくしてメリハリのある空にする

メリハリのある空にしたいので、雲に対しても同じカラーコントロールポイントを使って明るくしていきます。空と同じく、適用値は適宜変えてください。

◀上部の雲のいくつかにカラーコントロールポイントを置き、調整スライダーで［明るさ］（B）と［コントラスト］（C）の両方を上げます。

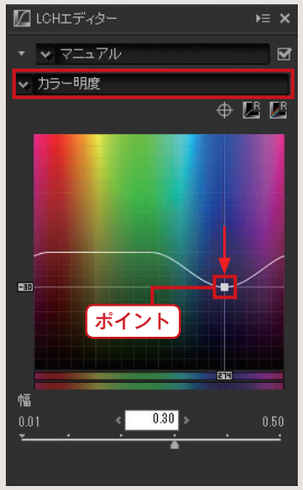


◀レタッチパネルの［カラーコントロールポイント］をクリックすると❶、画面上のカラーコントロールポイントを非表示にすることができます。カラーコントロールポイントが表示されていない画面で、全体の調整がこれでよいかを確認します。

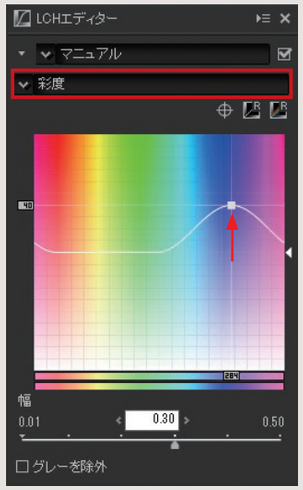
▲雲を明るくすることで空のメリハリも強調され、ドラマチックな夕景を表現することができました。

TIPS LCH エディターで調整する方法

ここではカラーコントロールポイントを使って空の青を濃く表現しましたが、LCH エディターを使って、同じように空の色を変化させる方法もあります。



▲エディットパネルから［LCH エディター］をクリックして、「LCH エディター」を表示し、チャンネルセレクターで［カラー明度］チャンネルを選択します。カラー明度カーブ上で青色部分をクリックしてポイントを作り、そのポイントを下方にドラッグすると青色の明度が下がります。



▲同様に［彩度］チャンネルで青色部分のポイントを上方にドラッグして、青色を上げます。「カラー明度」も「彩度」もスライダーで幅を広げておかないと、トーンジャンプ（階調が崩れる）が起こるので気を付けてください（P.079 参照）。

▲カラーコントロールポイントを使った画像とは、少し違った雰囲気の夕景を表現することができました。

SECTION 02

猫の可愛らしさを柔らかなトーンで仕上げる

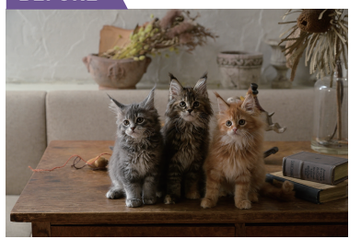
KEYWORD
- カラーコントロールポイント
- クロップ

犬や猫のペットの可愛らしさを表現するには、毛色の明るさが決め手となります。露出やホワイトバランスで全体のトーンを決めたら、細部をカラーコントロールポイントで整え、最後にシャープを掛けて立体感を出します。

猫の毛色のトーンで可愛らしさを表現する

色違いの多頭を並ばせるときは、どの毛色に露出を合わせてよいか迷うことがあります。このようなときは、明るい色の猫の毛色が白飛びせず、しっかりと出る明るさで撮影します。データさえ残っていれば、NX-D のカラーコントロールポイントを使って、一匹ずつ明るさを変えていくことができるからです。最後にディテールがしっかりと表現されるように、シャープを掛けます。

BEFORE



◀露出補正とホワイトバランスで、全体の明るさを決定します。細部の明るさは、カラーコントロールポイントで一匹ずつ色のトーンが揃うように調整しました。また、必要ない空間をトリミングすることで、部屋の雰囲気を残しつつ猫だけがアップで目立つ大きさにしています。

AFTER

●撮影データ

焦点距離	ISO 感度	シャッタースピード	絞り値	露出補正	ホワイトバランス
70mm（FX）	ISO1600	1/200 秒	F5.6	マニュアル	晴天

STEP 1 露出補正とホワイトバランスで全体のトーンを決定する

まずは全体の明るさを、一番明るい猫が可愛く見える明るさに設定します。部屋の壁の反射などで色被りが気になる場合は、ホワイトバランスでノーマル色を探します。

▲右側のレッドの猫の色がもっとも美しく見える明るさを、露出補正で決めます。ここでは「露出補正」を［＋1］に上げて、明るく補正しました。

▲全体に明るく、可愛らしい第一印象になりました。

◀次に、ホワイトバランスの調整パレットにある［グレーポイントサンプルツール］をクリックして❶、背景の壁の白い部分をクリックします❷。

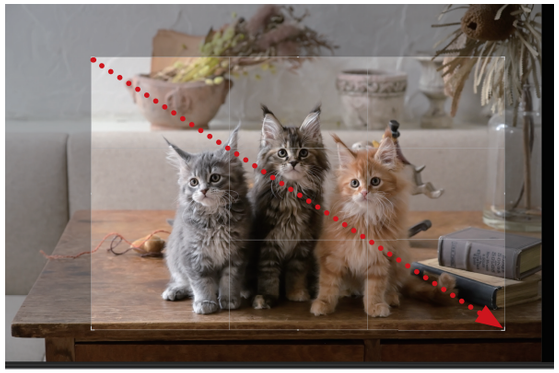
▲それだけでは黄色の色被りが補正しきれなかったので、「微調整」で低温の方向（ここでは［－20］）に調整しました。

▲猫の毛色がノーマル色に表現されました。

STEP 2 クロップで猫にフォーカスする

主役である猫の可愛さが強調されるサイズにトリミングします。トリミングは、クロップボタンから行います。部屋の雰囲気を残しつつ、猫が中央になるようにバランスを整えます。

▲ツールバーの［クロップ］をクリックします。



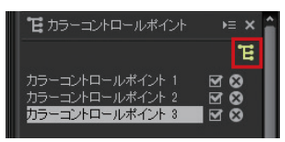
▲クロップしたい範囲をドラッグして指定します。範囲を微調整する際は、四隅、または四辺の中央にマウスカーソルを置きます。マウスカーソルの形状が、に変わるので、ハンドルをドラッグして調整します。範囲指定している明るい部分にマウスカーソルを置くと、マウスカーソルの形状がに変わります。そのままドラッグすると、指定した範囲を移動することができます。

▲猫が強調された構図にできたら、［適用］をクリックします。

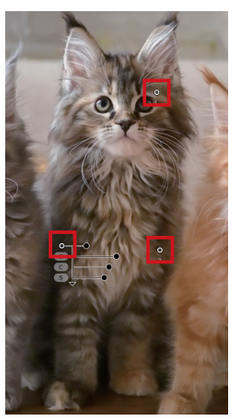
◀猫にフォーカスすることができました。なお、［適用］をクリックした後でクロップをやり直す場合は、再度ツールバーの［クロップ］をクリックします。

STEP 3 カラーコントロールポイントで３匹の猫の明るさを揃える

真ん中のブラウンの猫は、２匹の猫の影となって暗い色味になっています。３匹の色のトーンを揃えるために、カラーコントロールポイントを使って明るくします。



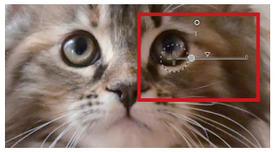
▲レタッチパネルの［カラーコントロールポイント］をクリックします。毛色の暗い部分をクリックしてカラーコントロールポイントを作り、明るくしていきます。



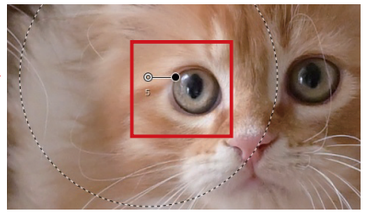
▲ブラウンの猫が明るくなったことで、三匹の色のトーンが揃いました。

STEP 4 細部の明るさを調整してさらに明るさを整える

色のトーンが揃ったところで、さらに細部を確認していきます。補正しきれていない瞳や、不要なところまで補正の影響を受けてしまった箇所などを修正していきます。



▲引き続きカラーコントロールポイントを使って、補正しきれていない瞳の部分を明るくします。

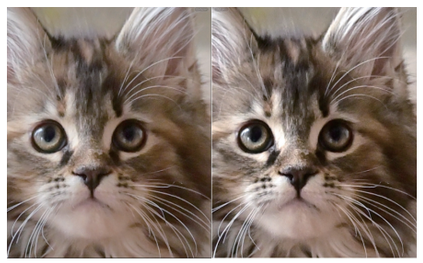


▲ STEP 3 でブラウンの猫を明るくしたところ、レッドの猫まで明るくなってしまいました。レッドの猫の毛にもカラーコントロールポイントを作り、［部分的に無効化する］にチェックを入れて、影響を受けないようにします。

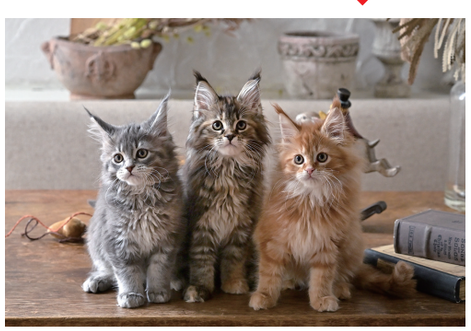
◀レタッチパネルの［カラーコントロールポイント］をクリックして「調整スライダー」を非表示にし、明るさが揃っているかどうか確認します。３匹の明るさが美しく揃いました。

STEP 5 ピクチャーコントロールでシャープにする

猫の可愛いらしさとふわっとした柔らかさを残しつつ、瞳をシャープにすることで猫の存在感を出します。100%拡大した「編集結果比較」（P.046 参照）で見比べながら作業するとよいでしょう。



◀エディットパネルの「ピクチャーコントロール」を表示し、「クイックシャープ」から「ミドルレンジシャープ」と「明瞭度」をそれぞれ［4］に上げてシャープにします。



◀標準サイズに戻しても、柔らかな色味のトーンはそのままに、すっきりとしたシャープ感が出ました。

MEMO 「クイックシャープ」が表示されない

「クイックシャープ」に対応していないカメラで撮影した画像は、「クイックシャープ」の項目が表示されません。その際は、［最新のピクチャーコントロール］を適用させると（P.064 参照）、表示されます。

SECTION 04

窓辺の逆光で暗くなった人物を明るく表現する

KEYWORD
- ピクチャーコントロール
- カラーコントロールポイント

逆光で撮影して暗くなってしまった画像を明るくするには、露出補正だけでなく、コントラストを調整するピクチャーコントロールや肌の色だけを明るくするカラーコントロールポイントを利用すると、より自然に表現できます。

窓辺の逆光での人物を明るくする

窓辺の逆光を露出補正だけで明るくすると、レースのカーテンなどの質感がまったくなくなり、単なる白飛びした背景になってしまうことがよくあります。「ピクチャーコントロール」や「トーン（ディテール）」を調整して、背景とのバランスを取っていきます。さらに、肌色は「カラーコントロールポイント」や「カラー明度」を使って部分的に明るくしていきます。

BEFORE

AFTER

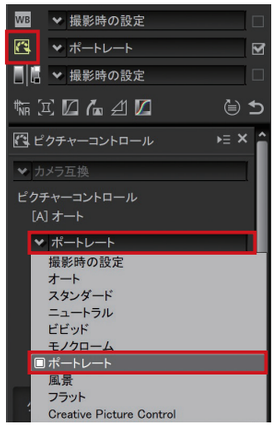
▲「ピクチャーコントロール」の「ポートレート」は、人物撮影に向いた色作りがされています。大きな調整は「ポートレート」で行い、後は「露出補正」で明るくしながら「トーン（ディテール）」で背景が白飛びし過ぎないように調整しました。肌だけ明るくするように調整したことで、可愛いポートレートに仕上げることができました。

●撮影データ

焦点距離	ISO 感度	シャッタースピード	絞り値	露出補正	ホワイトバランス
70mm（FX）	ISO160	1/80 秒	F4	＋ 0.7	オート 1

STEP 1 ピクチャーコントロールの「ポートレート」で調整する

まずはピクチャーコントロールの「ポートレート」を適用します。「ポートレート」は、やや彩度があり、コントラストは少し低めに設定されています。

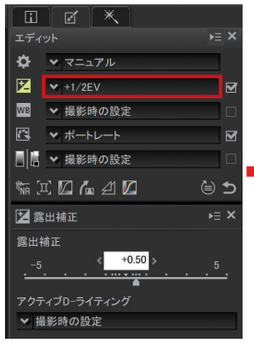


▲「ピクチャーコントロール」のプルダウンメニューから、［ポートレート］を選択します。

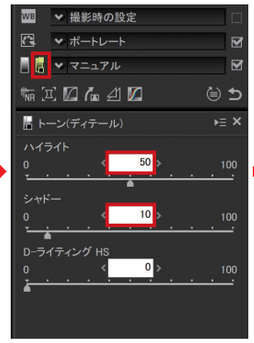
◀ピクチャーコントロールの「オート」に比べて、柔らかな階調に表現されます。

STEP 2 露出補正と「トーン」を組み合わせる

次に「露出補正」で、全体の明るさを調整します。露出補正で背景のカーテンの質感が飛び過ぎてしまっても、「トーン（ディテール）」の「ハイライト」を上げることで、ディテールが浮かび上がってきます。さらに「シャドー」で、暗部の階調を出します。



▲「露出補正」で人物が適度な明るさになるようにプラス補正します。ここでは［＋ 1/2EV］にしました。

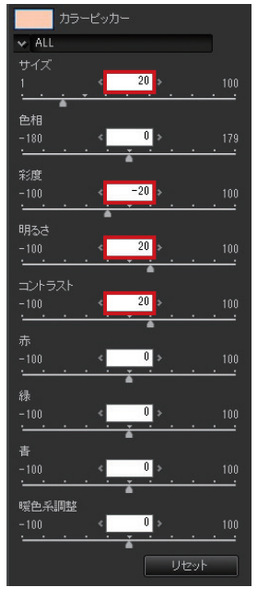


▲「トーン（ディテール）」の「ハイライト」を［50］に上げてカーテンの質感を出し、「シャドー」も［10］に上げてコントラストを弱めます。このとき、シャドーを上げ過ぎると軟調になってしまうので注意します。

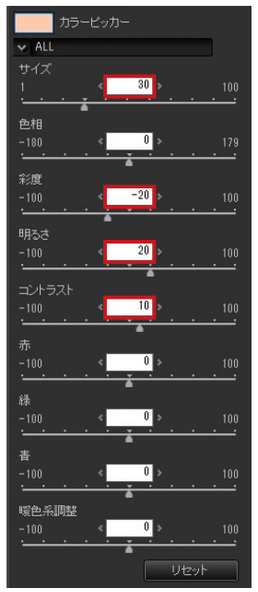
▲全体に柔らかなトーンの明るい画像になります。

STEP 3 カラーコントロールポイントで肌だけ明るくする

カラーコントロールポイントを使って、肌の明るさだけを調整します。LCH エディターの「カラー明度」を使っても同じようなことができますが、カラーコントロールポイントを使うとコントラストも調整できるので、より細部にこだわった調整を行うことができます。



◀ツールバーの［カラーコントロールポイント］をクリックし、女性の顔にカラーコントロールポイントを作って明るくします。「サイズ」を［20］にして、「明るさ」と「コントラスト」を上げます。ここでは［20］に上げました。「明るさ」と「コントラスト」を上げると彩度が上がりやすいので、「彩度」を［－20］に下げて、少し低くします。

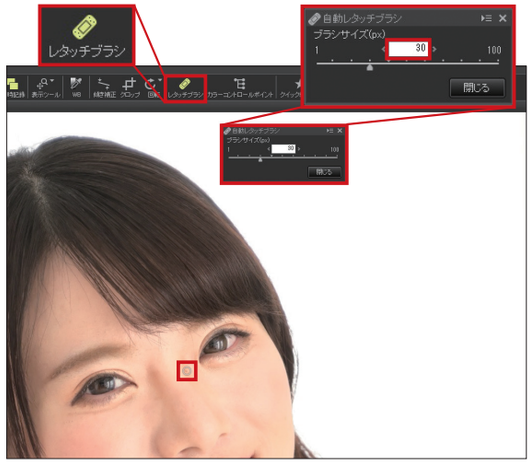


◀続いて手の部分も明るくします。「コントラスト」を［10］に上げたほかは、顔と同じ設定にします。ここでは左手を先に設定し、次に右手を設定しています。

STEP 4 レタッチブラシで肌をきれいにする

レタッチブラシは画像のゴミ取りとしてだけでなく、一部分だけ周囲と違う状態であるときなどに使用できます。ここでは、肌をきれいにするために使います。

▲［カラーコントロールポイント］をクリックし（ツールバー、レタッチパレットどちらでも OK）、「調整スライダー」を非表示にして肌全体のバランスを確認をします。



▲ツールバーの［レタッチブラシ］をクリックし、肌の汚れなどがあればドラッグして消します。ブラシのサイズは、消したい部分と同じくらいの大きさに設定します。周囲から似た部分を拾い、ドラッグした範囲に自動的に上書きコピーするレタッチブラシは、サイズが大き過ぎるとうまく処理できないことがあります。

◀室内の逆光下で柔らかな光に包まれた優しい写真になりました。

MEMO 人物背景の白飛びについて

白飛びは、起こらない方が階調の破綻がない画像と言えます。しかし、作品として見た場合、本当にそう言い切れるでしょうか。人物の背景に白飛びが起こることはよくあります。それをいけないと思い込んで、白飛びしないように画像全体を暗くしてしまっては、せっかくのモデルの顔が暗く、くすんでしまうことになります。モデルの顔自体が白く飛んでしまうのは NG ですが、まずはモデルの肌色がよく仕上がっているかどうかを基準に、明るさを決めていきましょう。

SECTION 07

ケーキの周辺を暗くしてSNSで映える個性的な写真に仕上げる

KEYWORD
- ピクチャーコントロール
- カメラとレンズの補正
- ヴィネットコントロール

料理の写真を印象的な作品として仕上げるために、ここではピクチャーコントロールでドラマチックなテイストを作ります。また、ヴィネットコントロールで画面の周辺を暗くすると、中心がポイントとして強調されます。

ピクチャーコントロールで全体のトーンを決め周辺を暗くする

SNS などで映える、印象的な料理の写真を作るには、まず全体のコントラスト・彩度をピクチャーコントロールで調整します。次に、本来は画像の周辺光量を落とさないために使用するヴィネットコントロールを逆利用して、周辺部の明るさを落とします。これは写真の中心付近に見せ場があるときに、とても効果的な方法です。部分的にコントラストを付けるために、カラーコントロールポイントを使って各部を微調整します。

BEFORE

AFTER

▲ピクチャーコントロールの「風景」で撮影していた画像に対して、さらにコントラストを付け、苺が目立つように彩度も上げました。画面の中心を強調するためヴィネットコントロールで周辺を暗くした後、ホワイトバランスでガラスの白さを際立たせました。最後にカラーコントロールポイントを使って、よりくっきりとお皿の輪郭を出すことで全体のバランスを整えました。

●撮影データ

焦点距離	ISO 感度	シャッタースピード	絞り値	露出補正	ホワイトバランス
44mm（DX）	ISO900	1/400 秒	F3.5	補正なし	オート 2

STEP 1 ピクチャーコントロールでコントラストを調整する

最初にピクチャーコントロールを使って、全体のコントラストを高めます。ここでの調整は、苺を含めた主役であるケーキを際立たせ、お皿などの全体を整えていく作業になります。

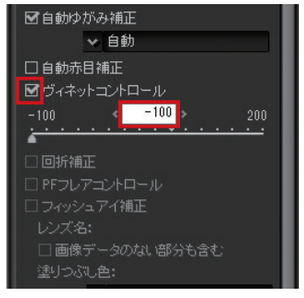
◀エディットパネルの［ピクチャーコントロール］をクリックし、調整パレットで［最新のピクチャーコントロール］を選択します。「明瞭度」「コントラスト」「色の濃さ（彩度）」を一番強く適用します。ここでは、それぞれ［5］［3］［3］に設定しました。少し暗くなり過ぎたので、「明るさ」を［1］に上げます。

▲苺が目立ち、お皿の輪郭もくっきりと出てきました。

STEP 2 ヴィネットコントロールで周辺を暗くする

画面の中心を強調するため、ヴィネットコントロールで画面の周辺を暗く落とします。この操作が今回のポイントになります。数字が大きいほど画像の端が明るくなりますが、ここでは数値を下げます。

▲調整ボタンの［カメラとレンズの補正］をクリックします。



▲［ヴィネットコントロール］にチェックを入れ、［－100］に下げます。

◀画面の周辺が暗くなり、中心のお皿が強調されました。

STEP 3 ホワイトバランスでガラスの白を出す

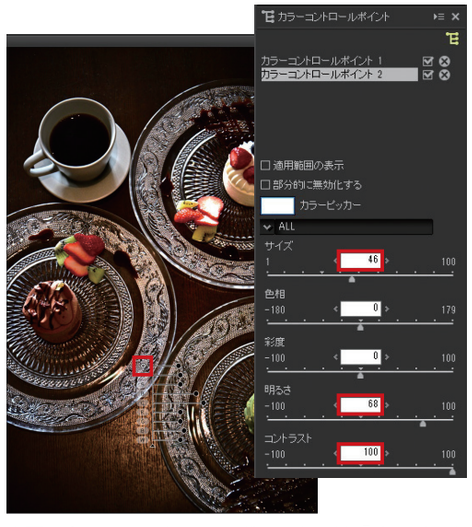
次に、電球の赤被りを補正します。グレーポイントサンプルツールで、色をノーマル色にします。どこをクリックするかで色調ががらりと変わるので、白いガラスの色になる場所を探します。

▲▶ホワイトバランスの［グレーポイントサンプルツール］をクリックして、お皿の白い部分をクリックします。

▲電球の赤被りが補正されました。

STEP 4 カラーコントロールポイントでガラスの質感を強調する

カラーコントロールポイントを使ってコントラストを上げ、お皿の硬質感を強調します。硬質感を出すことで、画像が引き締まります。コントラストは上限一杯まで上げていきます。



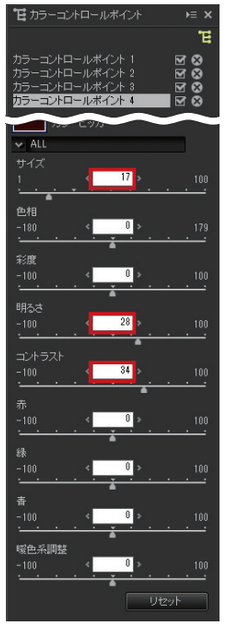
▲ツールバーの［カラーコントロールポイント］をクリックし、お皿にカラーコントロールポイントを作ります（ここでは2か所）。上のカラーコントロールポイントでは「サイズ」を［61］に上げ、「明るさ」を［22］、「コントラスト」を［100］に上げます。

▲下のカラーコントロールポイントでは「サイズ」を［46］に上げ、「明るさ」を［68］、「コントラスト」を［100］に上げます。

◀画面中心部のお皿の白が強く強調され、ガラスの質感がはっきりと出ました。

STEP 5 カラーコントロールポイントでチョコレートソースの色を明るくする

引き続き、カラーコントロールポイントを使ってチョコレートソースの色も調整します。画像に占めるチョコレートソースの面積はそれほど大きいものではありませんが、料理のポイントにもなっている部分なので、見逃すことなく調整していきます。



▲チョコレートソースにカラーコントロールポイントを作り（ここでは2か所）、両方とも「サイズ」を［17］に下げ、「明るさ」を［28］、「コントラスト」を［34］に上げます。

▲黒ずんだチョコレートソースが明るくなりました。全体としては、中心にスポットライトが当たり、ガラス皿が浮かび上がる写真になりました。

SECTION 10

夜祭の山車を幻想的に仕上げる

KEYWORD
- トーン（ディテール）
- ノイズリダクション
- カメラとレンズの補正

夜景撮影や夜祭の撮影などで高感度を使用した場合には、ノイズリダクションでノイズの掛かり具合を調整します。ホワイトバランスで色調を選び、微調整はカラーコントロールポイントを使用します。

ホワイトバランスで色を決めシャドー部分を明るく描写する

暗い夜の祭では暗部がすべて影になり、提灯などのライトだけが浮いてしまいがちです。シャドー部分を明るくし、山車やそれを取り囲む人物もしっかりと描写します。それに伴い、高感度によるノイズも低減します。幻想的な色調は、ホワイトバランスのどの項目を適用するかで大きく変わります。撮影時はその場の光の色がわかる「晴天」で撮影し、NX-D で後から色を決めるとよいでしょう。

BEFORE

AFTER

▲山車を取り囲む人々が影になり、暗く潰れています。トーン（ディテール）で、シャドー部分を明るくし、山車の細かな部分も克明に出していきます。宵の時間の空のブルーを強調するため、ホワイトバランスを［高演色蛍光灯］に設定し、全体に青味を強めました。ノイズを調整したらヴィネットコントロールで画面の周辺を暗く落とし、カラーコントロールポイントで空の青を強めました。

●撮影データ

焦点距離	ISO 感度	シャッタースピード	絞り値	露出補正	ホワイトバランス
10mm（DX）	ISO12800	1/500 秒	F4.5	＋0.3	晴天

STEP 1 トーン（ディテール）でシャドー部分を明るくする

画面全体の中でシャドー部分のみを明るくするには、細かく調整することができるトーン（ディテール）を使います。調整項目の［トーン（ディテール）］をクリックし、調整パレットを表示しましょう。

▲調整パレットの「シャドー」のスライダーで明るくします。ここでは、［40］に上げました。

◀影で暗く潰れていた部分が明るくなりました。

STEP 2 ホワイトバランスで宵のブルーを強調する

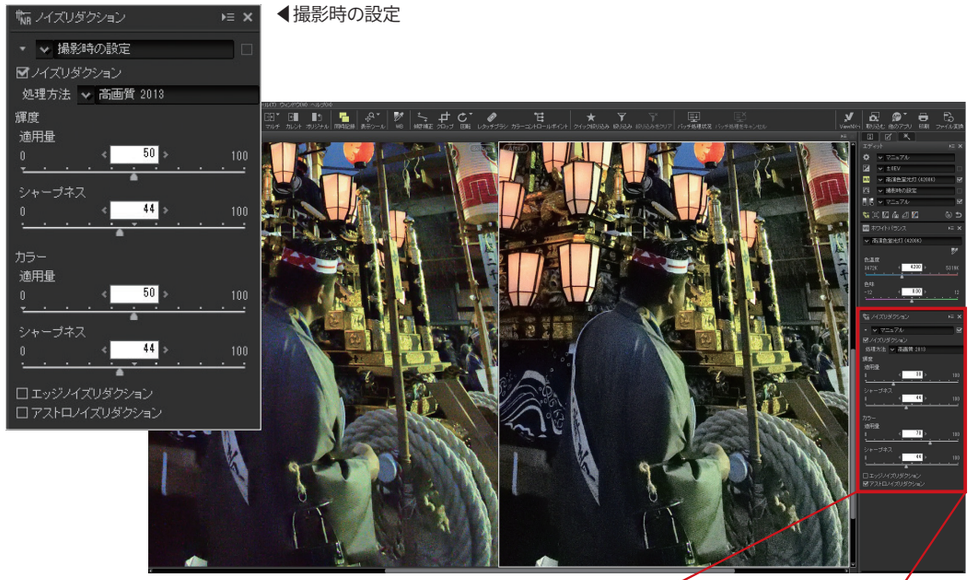
ブルーの空の色を印象的に仕上げるには、ホワイトバランスを利用します。調整項目の［ホワイトバランス］をクリックし、青味のある空が強調される色を選びます。

▲［撮影時の設定］をクリックして、［高演色蛍光灯（4200K）］を選びます。

◀空の色が深みのあるブルーになり、人物を照らす蛍光灯が幻想的な緑色になりました。

STEP 3 ノイズリダクションでノイズを調整する

撮影場所が暗く、かなりの高感度 ISO12800 で撮影したせいか、人物や山車に色ノイズが多く出ています。そこで、ノイズリダクションを使用して「輝度ノイズリダクション」の適用量を減らし、「カラーノイズリダクション」の適用量を増やします。



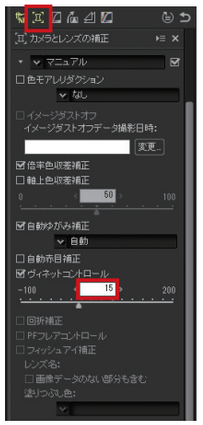
◀撮影時の設定

▲色ノイズを抑え、輝度ノイズはゆるめたことで、シャープな仕上がりになりました。

▲適用量を変え、アストロノイズリダクションにチェックを入れます。カラーノイズは多く出ると気になりますが、少しざらついた輝度ノイズはハードな表現として好まれることもあります。ここでは「輝度」の「適用量」を［30］に下げて、「カラー」の「適用量」を［70］に上げました。

STEP 4 画面の周辺を暗く落として画面中心部を引き立てる

「カメラとレンズの補正」からヴィネットコントロールを下げて、画像の周辺光量を落とします。

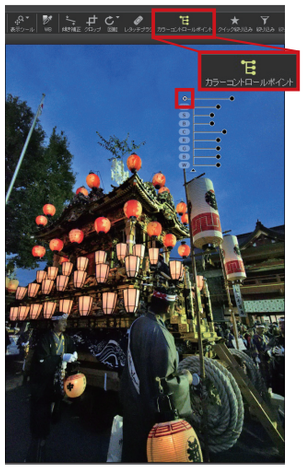


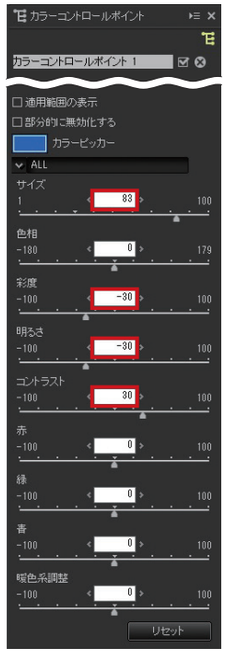
▲調整項目の［カメラとレンズの補正］をクリックし、「ヴィネットコントロール」を［15］に下げます。

◀画面の四隅が暗くなり、中心の山車が際立ちます。

STEP 5 カラーコントロールポイントで空のブルーを強調する

カラーコントロールポイントを使って、ブルーの空の色を好みの青に仕上げます。





▲▶ツールバーの［カラーコントロールポイント］をクリックします。空にカラーコントロールポイントを作り、空の青色を濃くします。「サイズ」は［83］に、「彩度」は［－30］に、「明るさ」は［－30］に、「コントラスト」は［30］に設定しました。

▲宵の空の深い青色になりました。

COLUMN

RAW 現像ソフトとレタッチソフトの違い

NX-D は、写真の色や明るさを調整し、1 枚の画像を作り込んでいくための RAW 現像ソフトです。本書では、その NX-D を利用して画像を調整してきました。これまで解説してきた通り、NX-D は Nikon のカメラで撮影時に設定した項目がきちんと引き継がれ、かつ現像時にもカメラの設定項目を適用できるなど、Nikon のカメラユーザーには欠かせないソフトと言えます。

一方で、レタッチと呼ばれる画像加工の世界があります。レタッチとはパソコン上で行う画像をに対する修正作業のことで、NX-D とは少し違った位置付けになります。とは言え、NX-D にもゴミ取りやカラーコントロールポイントを使って部分的に色を変えるレタッチ機能が付いており、レタッチソフトと共通の機能も持っています。

RAW 現像ソフトとレタッチソフトの大きな違いは、RAW 現像ソフトは RAW データという生の画像データをベースに画像の修正を施すため、細かな色の調整が可能であるということです。この点は、RAW 現像ソフトに軍配が上がります。レタッチソフトは、画像を合成したり、イラストと写真を合わせたりといった複雑な作業を行うのに向いています。

有名なレタッチソフトでは Adobe Photoshop があります。Adobe Photoshop は多機能であるため、厳密にはレタッチソフトと言い切ってしまうには無理がありますが、ここでは Adobe Photoshop を使って、実際にどんなことができるのか、その一端をお見せします。

▲オリジナル画像 1

▲オリジナル画像 2

▲オリジナル画像 1 にオリジナル画像 2 の左の犬を合成。さらに背景に色付けして、ソフト効果を掛けた（Adobe Photoshop 使用）。