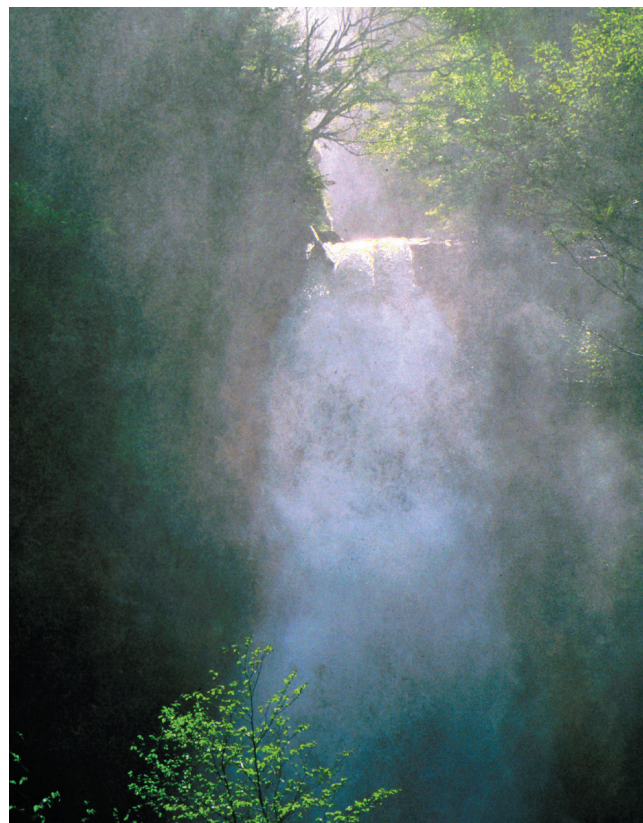


## 6-10 複雑な画像の補正

単純な画像であれば、自動選択とクイックマスクモードを併用すれば、それなりに仕上げることはできる。が、範囲選択に都合のよい被写体ばかりとは限らない。複雑な画像を部分選択して自然に仕上げるテクニックを紹介しよう。



補正前



補正後

## 明確な輪郭線を持たない被写体を選択するには



写真ではぼやけた印象だが、実際の光景はコントラストが高く鮮明なはず

左の画像は、画面上部中央の滝の部分に陽光が当たっているものの、それ以外の部分は樹木に覆われた日陰で、さらに滝の水しぶきが陽光を乱反射しているため、コントラストが低下している。

これは写真だから起こる現象であって、実際にその場に立ってみればもっとコントラストの高い鮮明な光景に感じられる。実際には、カメラの捉えた画像のほうが正しいのだが、人間の視覚は「葉は緑に輝き、水しぶきは躍動的で立体感がある」と捉えてしまう。ここは、人間の視覚に添った色調とコントラストに仕上げたほうが自然に見えるだろう。



左の画像上部を拡大したところ。葉や水しぶきの輪郭がはっきりしていないことが分かる

樹木や水しぶきのような被写体は、明確な輪郭線を持たない。そのため、自動選択ツールでこれらを選択することは不可能だ。画像を拡大表示すれば、木の葉や水しぶきなどの輪郭とその背景との境界線が溶け込むような感じで曖昧になっているのが分かる（画像右）。

このような場合にはクイックマスクモードを使い、クイックマスクオプションで「選択範囲に色を付ける」を選んでブラシで絵を描くような感じで選択範囲を作るといい。もちろん、選択範囲外を塗りつぶしても構わないが、塗る範囲が広がって面倒だ。

次ページへ続く ➡

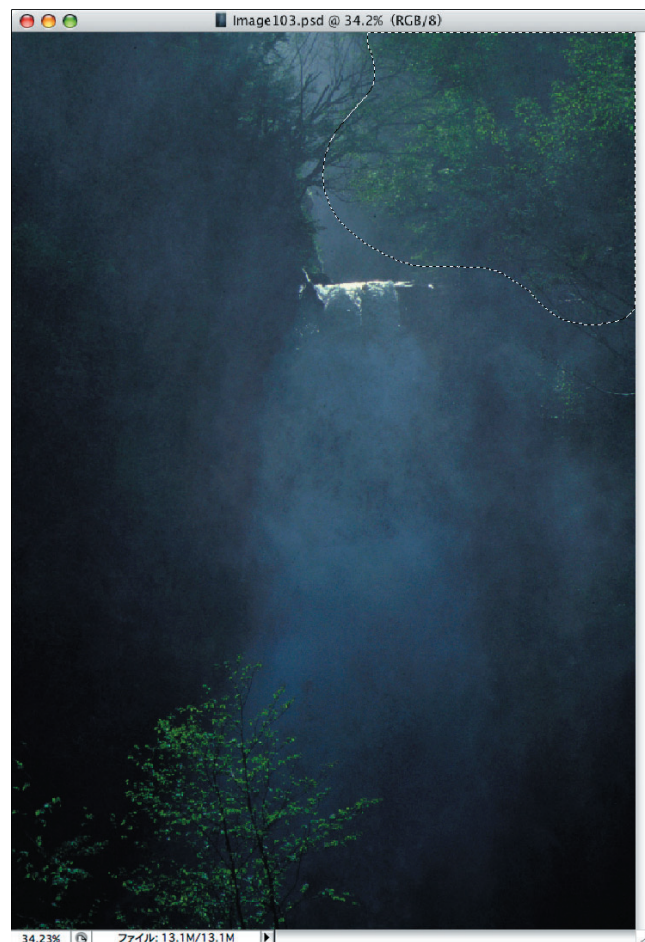


## 樹木の補正①——樹木を選択する



① 樹木のかたまりをざっと塗りつぶしていく

まず画像右上の樹木から処理する。クイックマスクモードに切り替える。ブラシの硬さは0%と最も柔らかくし、サイズはやや大きめにし、樹木をざっと塗りつぶす(①)。厳密に葉や枝を塗りつぶしていくのではなく、樹木のかたまりをざっと塗りつぶせばいい。



② 画像描画モードに戻すと、樹木の部分が破線で囲まれている

画像描画モードに戻すと、茂みの部分が破線で囲まれている(②)。

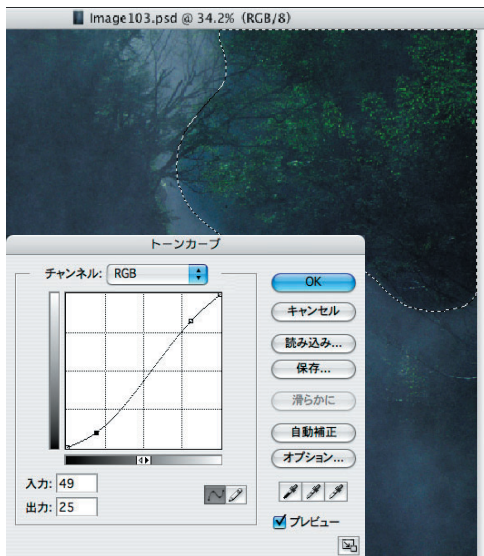
次ページへ続く ➡

## 樹木の補正②——色調を補正する

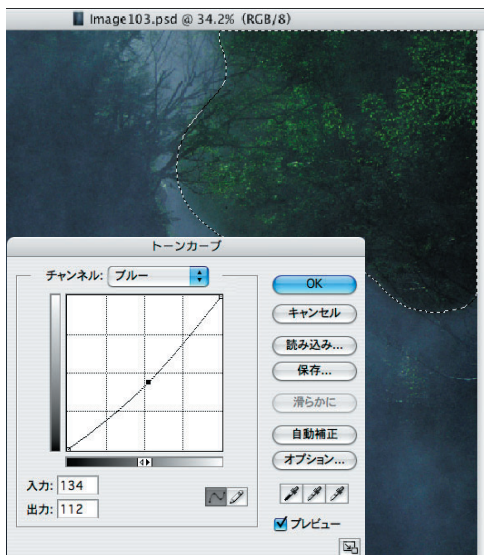
元画像



① トーンカーブでコントラストを強める



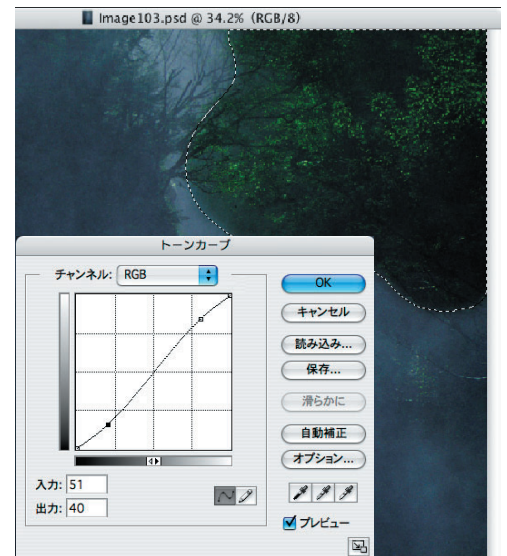
② チャンネルを[ブルー]にしてカーブの中央を下げる



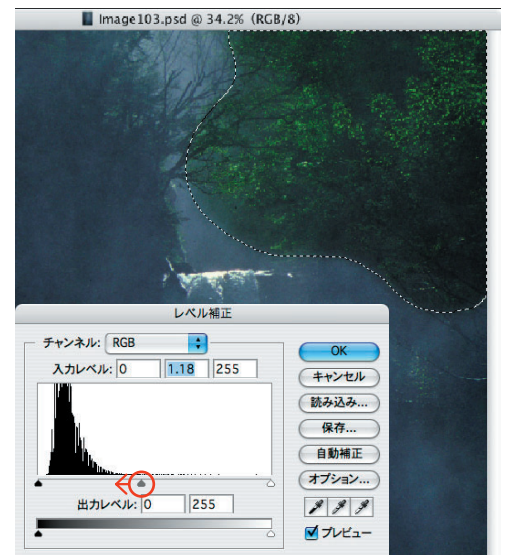
トーンカーブでチャンネルに [RGB] を選んで、シャドウ下げ/ハイライト上げの緩いS字形にしてコントラストを付ける (①)。次にチャンネルに [ブルー] を選んでカーブの中央を下げる (②)。全体的にブルーの補色であるイエローが強くなり、葉の緑色が強調される。グリーンチャンネルではなく、ブルーの補色であるイエローを強めることがポイントだ。

参照 Web 5-13

③ チャンネルを [RGB] に切り替え、カーブをS字にしてコントラストを強める



④ レベル補正で中間調を操作し全体的に明るめにする



チャンネルを [RGB] に切り替え、カーブをS字にしてコントラストを強める (③)。続いてレベル補正で中間調を操作し、全体的に明るめにする (④)。

これで、茂みの中の葉が明るくくっきりと表現できる。同じ要領で、左下の樹木も調整する。

次ページへ続く ➡



## 水しぶきの補正①——水しぶきを選択する



① 水しぶきの部分拡大。しぶきが乱反射してコントラストが低くなっている

画面上部中央の滝から流れ落ちてくる水の周囲には、細かな霧状の水しぶきが舞っている。それが、画面全体を眠く見せている大きな原因だ (①)。

不定形な霧状の水しぶきは、樹木以上に選択が難しい。しかし、これをうまく選択してコントラストを上げれば、水しぶきに立体感が生まれ、自然な（目で見た印象に近い）雰囲気表現できる。



② 画面中央の水しぶきをざっくりと選択する

水しぶきも、クイックマスクモードでブラシを柔らかくサイズを大きめにして、ざっくりと選択する (②)。

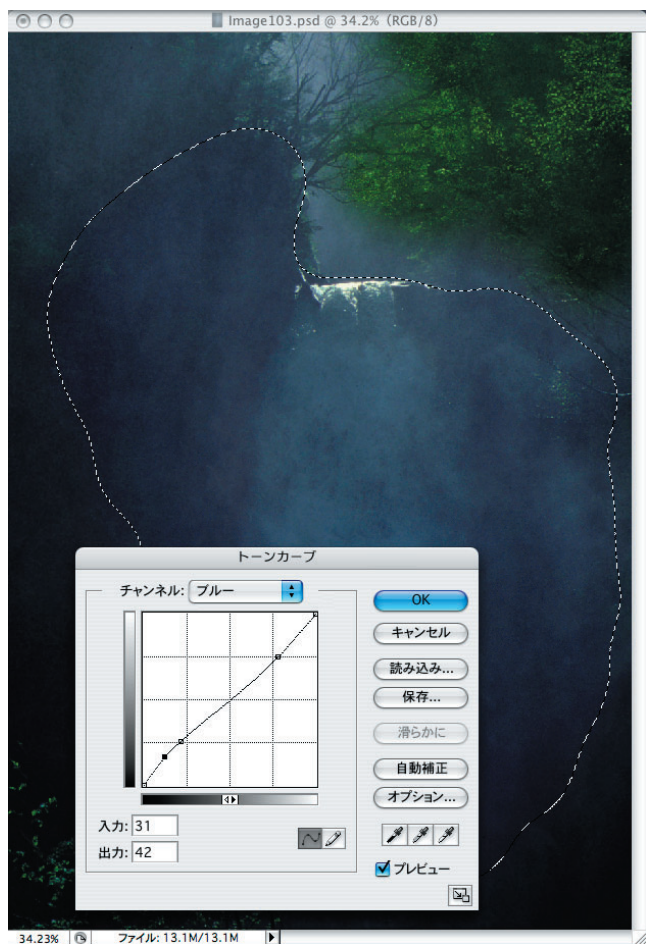
先に調整した右上と左下の樹木にかからないよう、注意が必要だ。調整済みの部分と選択範囲が重なると、重複部分の色調が崩れてしまう。

水しぶきは、ブラシの硬さを0%にしてもまだ輪郭が硬い。そこで、画像描画モードに戻したら、さらにメニューバーの「選択範囲」→「境界をぼかす」で30ピクセル程度ぼかしておく。これは、画像の撮影時の画角（焦点距離）や絞り値、画像の解像度などによって変わってくるので、あくまでケース・バイ・ケースだ。

次ページへ続く ➡

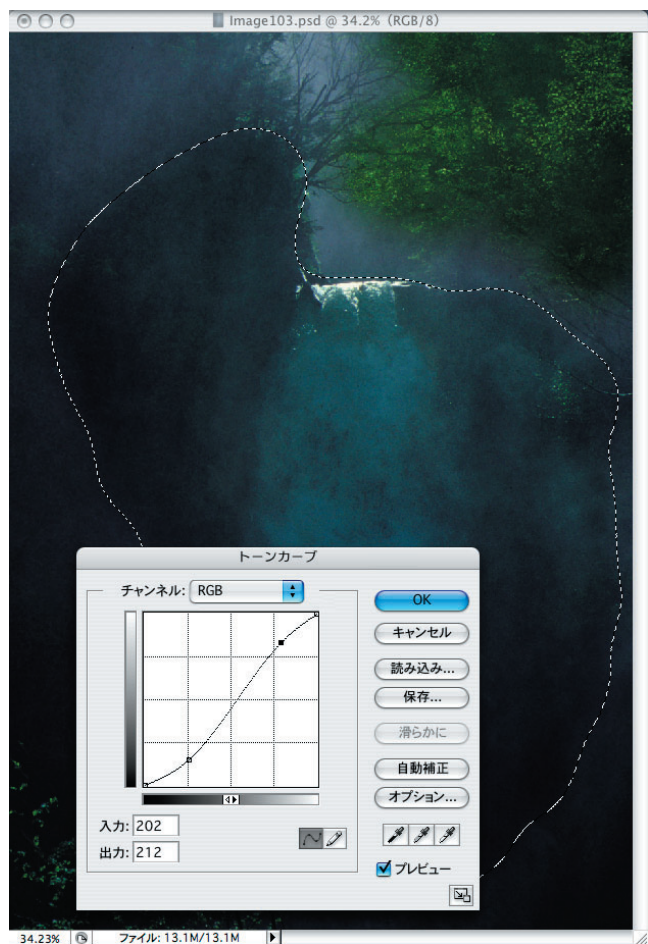
## 水しぶきの補正②——色調を補正する

元画像



① トーンカーブでブルーを強めに調整

選択したら、やはりトーンカーブでチャンネルに「ブルー」を選んで明部を少し下げ、暗部をわずかに持ち上げる(①)。これで、しぶきの白い部分が自然な白に近づき、暗い部分に青味が着いてくる。



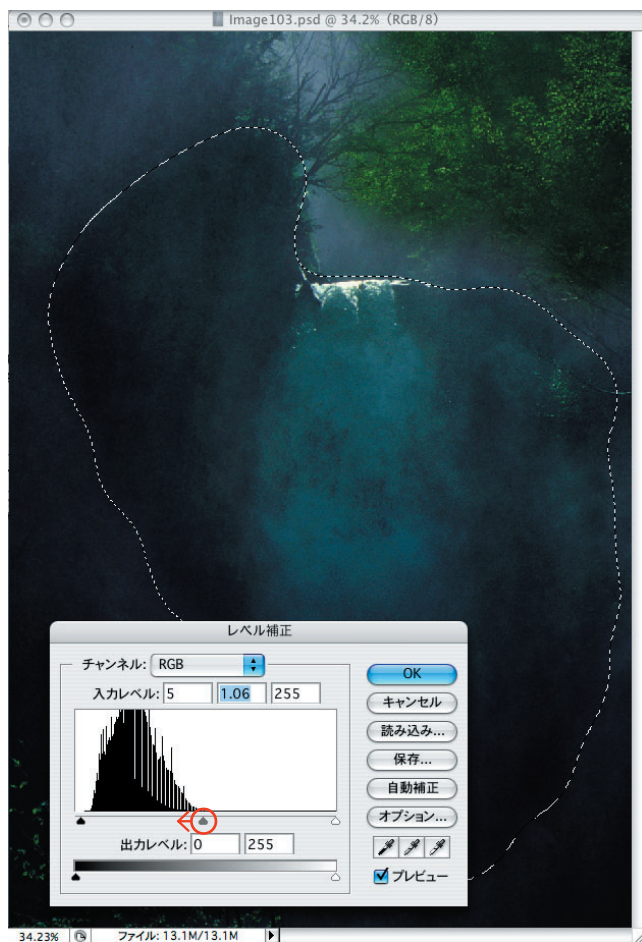
② トーンカーブでチャンネルを「RGB」にし、コントラストを強める

さらにチャンネルを「RGB」にし、わずかなS字を描いてコントラストを強める(②)。

次ページへ続く ➡

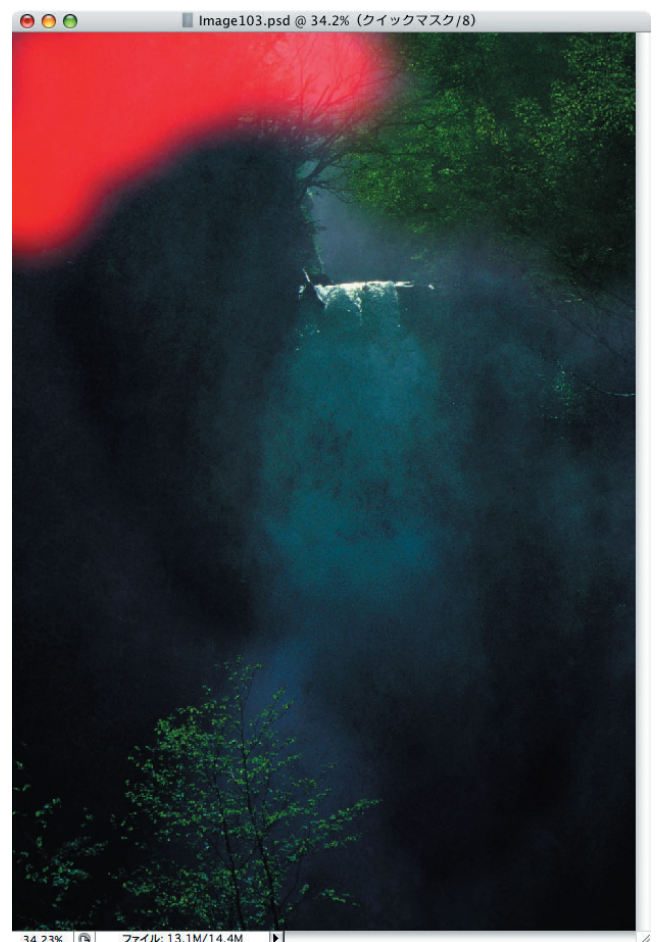


## 水しぶきの補正②——色調を補正する（つづき）



③ レベル補正で少し明るくする

次に、レベル補正で中間調を調整して少し明るめに仕上げる(③)。



④ 左上の暗部もざっくり・ほんわりと選択する

画面左上の暗くなっている部分も、やはりクイックマスクでほんやりと選択し(④)、トーンカーブでコントラストをやや強調して、レベル補正で少し明るめに調整してみる。

## 仕上げ



全体の色調を整えて完成！

画面をいくつかの領域に分けて調整したため、最後に全体のバランス（色合いやコントラスト、明るさなど）を整えて完成だ。

画面全体を調整する場合はまずレベル補正で暗部と明部を確定し、その後、トーンカーブで微調整するのがセオリーだが、この場合のように画面の一部を補正するときには、先にトーンカーブで特定のチャンネルを操作して色調

を整え、その後にレベル補正で全体の明るさを調整するほうがやりやすい。

もちろん、こういった処理の順序は決まりではないので、自分でやりやすいように操作して構わない。さまざまな条件の画像に対して何度も練習すれば、自然と操作の勘所が身に付くはずだ。