

# 肌の質感を生かした撮影と現像 レタッチ処理までのワークフロー



## STAFF

構成・文・撮影・デジタルクリエイト: 矢部國俊  
ヘアメイク: 内藤文子 ((株) 美・ファイン研究所)  
モデル: miyo (空也coo: ya)

## DATA

カメラ: ハッセルブラッド H2D、マミヤZD  
レンズ: 80mm F9.5 (ハッセルブラッド H2D)、80mm F11 (マミヤZD)  
撮影条件: 1/90秒 (ハッセルブラッド H2D)、1/125秒 (マミヤZD)  
ライティング構成: フォトナ/ブロンカラー サービス アイランプ500W  
使用PC: PowerMac G4 (1.25GHz×2、メモリ2GB、レタッチ用)、  
PowerMac G5 (2.5GHz×2、メモリ4GB、データ取り込み用)  
撮影ソフト: Mamiya Digital PhotoStudio 使用ソフト: Adobe Photoshop CS2

## PROFILE

矢部國俊: 写真家/アート/テクニカルディレクター。DTP初期からデジタルカメラでの撮影や、カラーマネージメント、デジタルレタッチを手がける。広告写真を専業とするかたわらデジタルレタッチ、アート/テクニカルディレクション、コンサルティング、講演/執筆を手がける。 <http://www.ihf7.jp/>

miyo: ミュージシャン。1998年に結成された「空也coo: ya」のメンバー  
<http://www.coo-ya.com/>



空也coo: ya「静焔(じょうえん)」  
2005年12月に発売された空也  
coo: yaの新作。心の陰陽を紡  
ぎ出す、幻想的な楽曲全10曲  
を収録  
発売元: (株) ティー・アンド・エム  
販売元: (株) エフプランニング  
定価: 2,800円(税込)

女性のポートレートは、肌の質感や存在感など気を使う部分が多い。その多くはライティングに依存するので、撮影段階から最終的な仕上がりを見定めたワークフローの設計をきちんと煮詰めることが重要である。また、RAWデータの適切な現像や的確なレタッチ処理もポイントとなるだろう。ここでは、最終的に生っぱさを消し去るかにポイントを絞り、ワークフローを紹介する。



STEP  
1

撮影までのステップ

肌目はその人ごとに異なる調子を持ち、さらに色温度の影響を受けやすいので、ライティングには気をを使う必要がある。これとは逆に、髪の毛や衣装は光を当てないと質感が出せない。そのバランスが大事なのだ。また、デジタルカメラは銀塩フィルムが拾わない肌の調子、シミやクマ



1 撮影風景。寄りで撮影することがあらかじめ決まっていたので、ライティングの都合もあってモデルには椅子に座ってもらった。こうすると、ライティングがコンパクトですむという利点がある



2 撮影途中で何度もモデルにカメラの液晶画面を見せて、イメージを交換し合う



3 セット全景。全身を撮る場合は、このスタジオのサイズでは対応しにくい



4 今回のヘアメイクを務める内藤文子さん(中央)。その都度、メイクに修正を加えながら撮影を進める



5 撮影セットの背面を横からのぞく。木の枝を入れて背景の布に凹凸をつけた



6 トップライトは今回はバンクで軽く当てるだけ。他のライトもそうだが、ポートレートでは絞りすぎは禁物。すべて出力は弱めに



7 撮影後、没となったテイク。このようにポーズを変えながら、ベストな表情と構図を探っていく

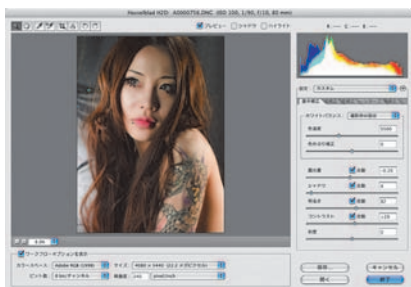


8 最終的なレタッチ前の撮影カット。イメージ通りの表情と構図で撮れた。これを基にレタッチ処理を進める



STEP  
2現像へのアプローチと  
ゴミ取り

肌色はわずかな色の転びで不自然な印象になる。そのため、現像ソフトで確実に追い込んでおく。もちろん、ディスプレイのキャリブレーションはしっかり行っておくこと。レタッチ処理は狙い通りのトーンになるように仕上げていくが、この段階ではさほど詰めておかず、仕上げの方向性と狙いだけは絞り込んでおく。また、レタッチにおける最低限の作業(ゴミ取り)などもここでやっておく。



9 現像ソフトのデフォルト画面。ここではブリッジソフトを使ったが、他の現像ソフトでも似た感じ。ソフト側で勝手に適正値をつくってしまうので、このまま仕上げてしまわないこと



10 色かぶりがマゼンタとグリーンであることを示している。実際の撮影で、グリーンのかぶりはよくあるのでこの機能は便利。これはわざとグリーン側に振ってみた例



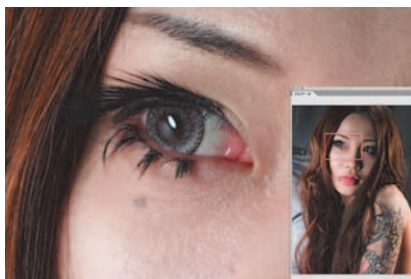
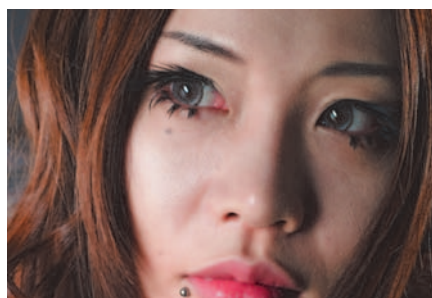
11 マゼンタ側に振ってみた例。水銀灯でグリーンがかぶっているときや、肌の色を微調整したいときに使える



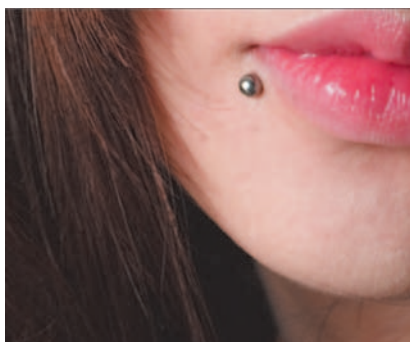
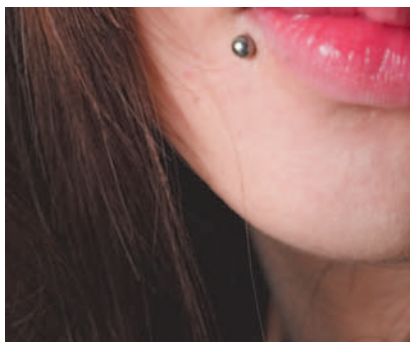
12 現像パラメータを細かく調整して、求めるトーンの手前まで持ってきた。この状態で現像する



13 現像データをPhotoshopに展開した状態と、それを拡大した状態。ヒストグラムは極めて大事で、データ分布とトーンの間関係を頭にたたき込んでおく必要がある。見た目には気に入っても、飽和したトーンでは使いものにならない。現像ソフトでチェックしながら、画像の状態をきっちり把握していく必要がある



14 画像のゴミを取る。ゴミは被写体に乗っていたものと、撮像センサーに乗っていたものの2種類がある。いずれもデータ展開時に確実にチェックしなければならない。ゴミ取りは写真を撮った人の責任でもある

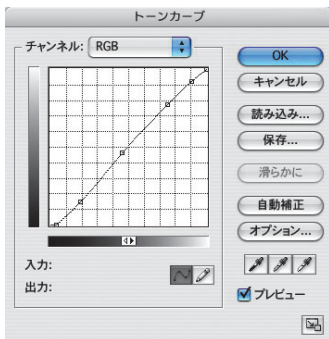


15 (上) 撮影時に髪が絡んでしまった例。スタンプツールや修復ツールを用いて、ていねいに取り除く

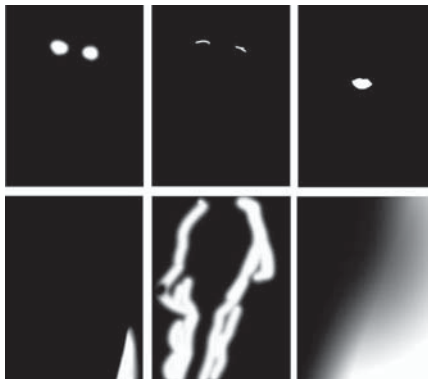
16 (下) 消し去った例。こうした髪の毛の乱れなどは、作品全体の雰囲気損ねることがあるので注意したい。逆に、わざと髪の毛を乱れさせて雰囲気をつくることもある。そのあたりはレタッチャーのセンスだ

17 RAW現像とゴミ取りを終えたデータ。トーンは未処理。この状態で別名で保存して、RAWとは別のファイルにする





**18** 全体のカラー調整を行う。ここでは、少しだけ調子を立てただけ。この作業は必ず最初しておくこと。この後に微調整を行うので、最後にやると調整が狂ってしまう



**19** 気になる場所にマスクをつくり、トーンカーブで調子を細かく整えていく。作業のポイントは全体のバランスを損なわないようにすること。マスクは見た目重視で適当に作成しているが、部分を煮詰めながら全体のバランスをとることに留意



**20** トーン調整終了後のデータ



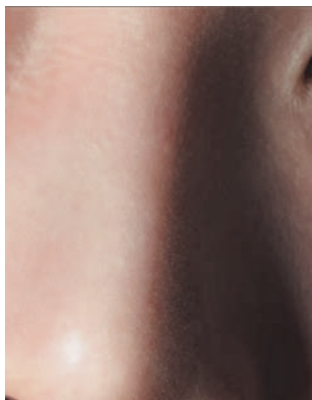
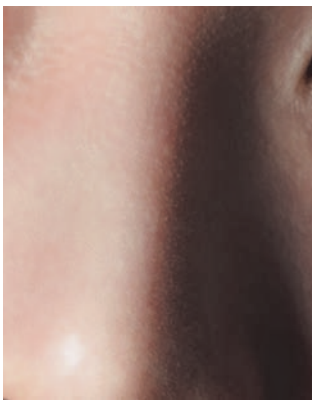
**21** 背景画像のレイヤーを複製してフィルタメニュー→“ノイズ”→“ダスト&スクラッチ”フィルタをかける。これは肌の毛穴対策だ。フィルタパラメータのピクセル数はあまりあてにならないので注意。基となる画像のサイズに依存するためだ。複製したレイヤーにはマスクを付加する。ピントが合っていて、肌でないところだけをマスクすればよい



**22** ここまでのレイヤー構成。先ほどのレイヤーは不透明度40%で付加している。毛穴・産毛は肌の調子を伝えるが、生っぽさが出てしまう。また、ないとマネキンのような肌の質感になってしまうので、アラとなる部分のみ取り去る

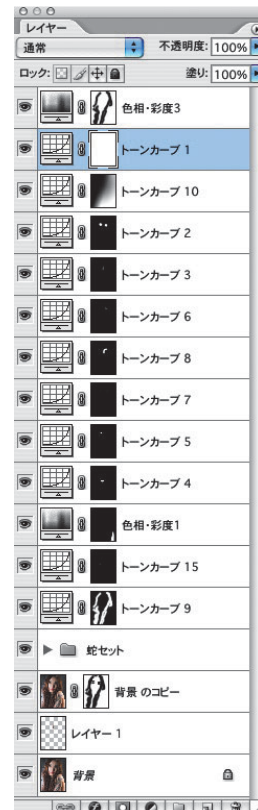
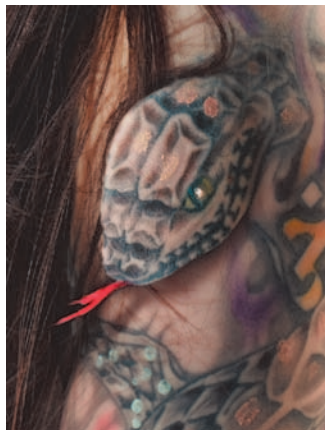


**23** “ダスト&スクラッチ”フィルタの適用後



**24** 毛穴がファンデーションをはじいてしまうようなケース(左)では、ひとつひとつきれいに取り除く。美しい仕上げに近道はない。取り除いたあと(右)。手作業ならではの仕上がりが

**25** 没カットから腕の入れ墨の蛇頭を移植。大きめに選択してドラッグ&ドロップ。変形して合わせてからマスキングしてトーン調整。クリッピングして蛇頭だけにかかるようにして、整えて完成



**26** 最終的なレイヤー構成