

# **DxO FilmPack 3 user guide**

---



# 目次

DxO FilmPackの3つのバージョンについて .....	1
画像を開く .....	3
DxO FilmPackで編集可能な画像 .....	3
バッチ処理 .....	3
プラグイン版DxO FilmPack で画像を開く .....	5
Lightroom 3 用プラグイン版 DxO FilmPack で画像を開く .....	5
Photoshop CS プラグイン版 DxO FilmPack で画像を開く .....	6
Aperture 3 プラグイン版DxO FilmPackで画像を開く .....	7
スタンドアロン版DxO FilmPackで画像を開く .....	7
DxO Film Packワークスペース .....	9
DxO FilmPackワークスペース .....	9
スライダ .....	9
画面上部のコマンドバー .....	10
プリセット .....	11
ヒストグラム .....	12
カラー画像編集 .....	13
カラー画像を編集する .....	13
カラーレンダリング .....	13
基本設定 .....	16
色相(H)・彩度(S)・明度(L) .....	17
ノイズ除去 .....	17
フィルム粒状感 .....	18
クリエイティブ ヴィネット .....	19
白黒画像編集 .....	21
白黒画像を編集する .....	21
モノクロ レンダリング：白黒フィルム .....	21
フィルタ .....	24
調色処理（トーンニング） .....	25
基本設定 .....	26
ノイズ除去 .....	26
フィルム粒状感 .....	27
チャンネルミキサー .....	28
クリエイティブ ヴィネット .....	28



# DxO FilmPackの3つのバージョンについて

(DxO Optics Proプラグイン版, スタンドアロン版、プラグイン版)

DxO

FilmPackはフィルムの効果をデジタル画像に適用できるソフトウェアです。60種類以上のフィルムプロファイルの再現が可能で、また多彩な編集を行えます：

– カラーレンダリング：例えば異なる表現を持つKodachromeの「赤」やFuji Velviaの「赤」を再現できます。

– 一般的なレンダリング：フィルムごとのコントラストや彩度の表現が可能です。

–

フィルム粒状感：デジタル写真が持つノイズと似ていますが、フィルム粒状感は独自の特徴を持っています。粒子はフィルムごとの強さや構造があり、画像の印象に大きなインパクトを与えます。

## 3つのバージョン

DxO

FilmPackは3つの方法で利用することができます。すべてのバージョンをコンピュータにインストールすることが可能で、いつでもどのバージョンでも利用できます：

– DxO Optics Proのプラグイン版：DxO Optics

Pro（バージョン6.6以降）に組み込んで利用できます。DxO FilmPackの各機能はDxO Optics Proのパレット内に完全に組み込まれます。DxO Optics

Proに組み込んで利用できるため、非常にパワフルでスムーズなワークフローが実現できます。特にRAW画像の場合は、現像からフィルム補正までを一貫したバッチ処理で行うことができます。

–

スタンドアロン版：単体のアプリケーションとして利用できます。JPEGまたはTIFFファイルを開くことができます。スタンドアロン版ではRAWファイルを開くことができないので、その場合は他のソフトウェアを使ってJPEGかTIFFファイルに変換してから利用します。DxO FilmPackでフィルムプロファイルを適用する編集が終了したらファイルを保存します。保存されたファイルは他のソフトウェアを使って更に編集することが可能です。

– サードパーティープログラムのプラグイン版：アドビPhotoshop CS4～CS5（32bit）、Apple Aperture 3、Adobe Lightroom

3のプラグインとして利用できます。これらのホストアプリケーションで画像を開いた後、DxO

O

FilmPackの画面を開き編集を行えます。編集が終了するとホストアプリケーションに戻ります

。

スタンドアロン版とサードパーティープログラムのプラグイン版の違いは、画像の開き方のみ

です。スタンドアロン版ではメニュー「ファイル >

開く」から編集したい画像ファイルを選択して直接開きます。プラグイン版ではホストアプリケーションで開いている画像が自動的に開きます。

*注意：このガイドはスタンドアロン版とプラグイン版についてのみ記載しています。DxO Optics Proで利用する場合は、DxO Optics Proのユーザーガイド内のDxO FilmPackに関する項目をお読みください。*

# 画像を開く

## DxO FilmPackで編集可能な画像

### ファイル形式

#### DxO

FilmPackはRGBカラーモードのビットマップ画像を編集することができます。スタンドアロン版はRGBカラーモードのTIFF (.tif) またはJPEG (.jpg) ファイルを開くことができます。プラグイン版はホストアプリケーションで画像を開いた後、必要があればRGBビットマップ画像に変換してから開きます。

編集したい画像が通常のRGB画像であれば（JPEGやTIFF、BMP、PNGなど）、DxO FilmPackのプラグイン版でそのまま開くことができます。それ以外のファイル形式の場合は、Photoshop、エレメンツ、Lightroom、Apertureなどホストアプリケーションで画像を開いてからDxO FilmPackで開きます。

編集したい画像がRAWファイルの場合は、最初に別のソフトウェアでRAW現像を行ってRGBファイルに変更してからDxO FilmPackで編集する必要があります。DxO Optics Proを利用している場合には、RAW現像時にDxO FilmPackを同時に利用することができます。

注意：画像ファイルをホストアプリケーションからDxO

FilmPackプラグインで開く場合、カラーチャンネルのみ開きます。アルファチャンネルやマスクなどの他の情報は失われますので注意してください。このような編集作業を行う場合は、DxO FilmPackの編集を先（できればRAW現像の直後など）に行ってください。

## バッチ処理

編集設定をセットにした「プリセット」機能を利用すると、複数の写真に同時に処理を適用できるバッチ処理が可能です。DxO

FilmPackスタンドアロン版、プラグイン版によって方法が異なります。

*注意* : バッチ処理機能はDxO FilmPack エssenシャル版では利用できません。

### スタンドアロン版

#### 1.

バッチ処理を行う前に、画面下のパネルで適用したいプリセットがプリセット一覧にあることを確認します。DxO

FilmPackに既に内蔵されているフィルムプロファイル（カラーポジ、カラーネガ、白黒、クロス処理）もプリセットとして機能します。ない場合は適用したい設定を行ってから新規の名前を付けて新しいプリセットとして保存します。保存したプリセットは「ユーザ・プリセット」タブに入ります。

2.

「ファイル」メニュー内の「バッチ処理」を選択します。以下のダイアログボックスが開きます：

[image of the dialog box]

3.

編集を行いたい画像を選択するためには、まずダイアログボックス内の「追加」ボタンをクリックします。参照ウィンドウ内に表示されるフォルダ内の画像を選択します（複数選択する場合はShiftキーを押しながら連続選択、またはControlキーを押しながら非連続で選択ができます）。画像名がダイアログボックス内に表示されます。他のフォルダ内の画像を追加したい場合は、同じ手順を繰り返します。画像の選択を解除したい場合は、ダイアログボックスの右下にある「画像の削除」ボタンをクリックします。

4.

右上のドロップダウンメニューから、適用したいプリセットを選択します。プリセットはカテゴリごとにグループ化されています。自分で作成したユーザ・プリセットは一番下のカテゴリにあります。カテゴリを開閉するには左側の三角形をクリックします。

5.

出力ファイル形式を選択します。これはバッチ処理される全ての画像に適用されます。TIFF形式を選択した場合は、ビット数を選択します（バッチ処理後に別のソフトウェアで編集を続ける場合は16

bitでの保存をお勧めします）。JPEG形式を選択した場合は圧縮レベルを選択します。初期設定は90/100に設定されています。

6.

出力先ディレクトリを選択します。デフォルト設定ではオリジナル画像と同じディレクトリが選択されています。別の場所に出力したい場合は、他のディレクトリを選択します。

7.

処理済みの画像には接尾辞が付きます。デフォルト設定では「\_DxOFP」が付きますが、変更することもできます。

注意：DxO

FilmPackのウィンドウに複数の画像をドラッグ&ドロップするとバッチ処理のウィンドウが開き、バッチ処理を直接開始することも可能です。

## プラグイン版

• Lightroom 3で使う。

– Lightroom 3の画面で、同じ処理を実行したい複数の画像を選択します。

– 選択した画像の上で右クリックし、他のツールで編集 > DxO FilmPack 3を選択します。

– ダイアログボックスの必要事項を選択して（詳細は「Lightroom 3版DxO

FilmPackで画像を開く」を参照）、「編集」ボタンをクリックします。

– 「DxO FilmPack

バッチ処理」というダイアログボックスが開きます。バッチ処理で利用したいプリセットを選択して「処理」をクリックします。

–

処理が済むと、Lightroomカタログのオリジナル画像の横（またはダイアログボックスのオプションで選択されていればスタック上）に表示されます。

• Photoshop CS5で使う

Photoshopを利用して行うバッチ処理の手順は複雑です。最初に a)

アクションを記録して、次に b)

そのアクションをバッチ処理したい写真に対して実行します。Photoshopでバッチ処理を行う場合は、Photoshopのユーザーガイドを参照してPhotoshopのアクション機能を理解する必要があります。ここでは概要のみ説明しています。

a) 手順を作成する：

– ウィンドウメニューからアクションパレットを表示します。

– 新規アクションを作成します。

– 新規アクションの記録を開始します。

– フィルタメニューからDxO

FilmPackを起動します。希望の効果を設定して保存をクリックします。

– アクションの記録を停止します。

b) 作成した手順を使用する：

- ファイルメニュー>スクリプト>イメージプロセッサを選択します。

- すべての項目を設定して、上記 a)で作成したアクションを選択します。

- 実行をクリックしてバッチ処理を開始します。

多くの画像にDxO FilmPackの効果を適用したい場合は、簡単に利用できるDxO

FilmPackのスタンドアロン版のバッチ処理をお使いになることをお勧めします。Photoshopのアクションとイメージプロセッサの機能を利用して更に画像サイズの変更やその他のPhotoshopフィルタの利用などを行う場合は、Photoshopのアクションを使う必要があります。

• Aperture 3 で使う

– 処理したい画像を複数選択します。

– メニューコマンドの写真>プラグインで編集> DxO FilmPack 3からDxO

FilmPackを起動します。

– ダイアログボックス内でプリセットを選択します。

– ダイアログボックスの「処理」ボタンをクリックします。

– 処理が終了するとAperture内で処理した画像が表示されます。

## プラグイン版DxO FilmPack で画像を開く

### Lightroom 3 用プラグイン版 DxO FilmPack で画像を開く

Lightroom 3上でDxO

FilmPackを利用して編集する場合は、写真メニューから他のツールで編集> DxO FilmPack

3を選択するか、または画像上で右クリックしてメニューから他のツールで編集> DxO

FilmPack 3を選択します。(1) Lightroom調整でコピーを編集 (2) コピーを編集 (3)

元画像を編集から選択する画面が開きます。

– (1) Lightroom調整でコピーを編集：Lightroomで設定した効果を適用した画像のコピーをDxO FilmPackで開きます。この画像がレイヤー情報を持っている場合は画像を開く前に統合されません。書き出すファイル形式を選択する画面が開きます（可能であればTiffを選択すると良いでしょう）。カラースペース（sRGBだと互換性が高くなります）と、ビット数（16

bitを選択すると品質は高くなりますが、ファイルサイズが大きくなります)を選択します。解像度は変更しないで、圧縮設定はデフォルトの「なし」にしておくといでしょう。

– (2)

コピーを編集 : Lightroomで行った設定を無視して、変更していない元画像のコピーを開きます。

– (3)

元画像を編集 : この方法は元画像自体を編集するため、元画像が残りません。お勧めできません。

(1) または (2)

では、元画像のコピーをスタックするチェックボックスが用意されています。チェックがかかっていれば編集後、画像が元画像の上にスタックされるので、画面表示スペースが小さくできます。(デフォルト設定ではチェックがかかっています。)

*注意 : DxO*

*FilmPackの編集が終了したら、画面右下にある「保存」ボタンをクリックします。プラグインを終了してLightroomの画面に戻ると編集した画像が表示されます。*

## Photoshop CS プラグイン版 DxO FilmPack で画像を開く

はじめにPhotoshop (CS4またはCS5の32 bit版) で画像を開きます。「フィルタ」メニューからDxO Labs > DxO FilmPack 3を選択します。DxO FilmPackが新しいウィンドウで開きます。

DxO FilmPackでの編集が終了したら、画面右下にある「保存」ボタンをクリックします。DxO FilmPack のウィンドウが閉じてPhotoshopに戻り、編集された画像が表示されます。

### 上級編 : DxO FilmPackをスマートフィルタで使う

Photoshopを使い慣れている方は、DxO FilmPackをスマートフィルタで利用すると便利です。Photoshop内でレイヤーをスマートオブジェクトに変換することで、非破壊の編集を行うことができます。

– 画像をスマートオブジェクトに変換します。

– 通常と同様にフィルタメニュー > DxO Labs > DxO FilmPack 3からDxO FilmPackを開きます。

– 画像の編集が終わったら、「保存」をクリックしてDxO FilmPackを終了します。

–

Photoshopに戻ると、画像はスマートフィルタレイヤー上に作成されます。このレイヤーをダブルクリックすると、DxO FilmPackの設定画面に戻ることができます。

## Aperture 3 プラグイン版DxO FilmPackで画像を開く

はじめにAperture 3 で画像を開きます。写真メニュー>プラグインで編集>DxO FilmPack 3を選択します。

RAWファイルの場合はApertureで現像され、新しいファイルが作成されてDxO FilmPackで開きます。

DxO FilmPackが別のウィンドウで開きます。DxO FilmPackでの編集が終了したら、画面右下にある「保存」ボタンをクリックします。DxO FilmPackが終了して編集後の画像がApertureワークスペースに表示されます。

## スタンドアロン版DxO FilmPackで画像を開く

ファイルメニュー>開くを選択して、編集したい画像を選択します。スタンドアロン版ではJPEGまたはTIFFファイルしか開けません。初期設定では他のファイル形式はファイル参照ウィンドウに表示されない設定になっています。

DxO FilmPackスタンドアロン版のウィンドウ上に、WindowsエクスプローラやMac OS ファインダから画像を直接ドラッグ&ドロップして開くこともできます。



# DxO Film Packワークスペース

## DxO FilmPackワークスペース

DxO FilmPackインターフェイスは3つのパネルから成り立っています。

• メインパネルは常に表示されています。メインパネルには上から：

–

3つのメニュー（詳細）：これらメニューはスタンドアロン版のみ表示されます。プラグイン版ではこれらの機能はホストアプリケーション側で供給されます。

– コマンドバー（表示に関するツールが入っています。）（詳細）

– 画像表示エリア

• コントロールパネルはデフォルト設定では非表示になっています。画面右上にある「コントロールパネルを隠す」ボタンをクリックすることで、表示／非表示を切り替えられます。またはコントロールパネルとメインパネルの間にある垂直のセパレータをクリックするか、F9キーを押しても表示の切り替えが可能です（F9キーではコントロールパネルとプリセットパネルの両方が表示／非表示になります）。

右側のコントロールパネルの上部には、ヒストグラムがあります。その下のコントロールメニューには「カラー」と「白黒」の二つのタブが用意されています。これらのタブをクリックすると関連したサブパレットが表示され、それぞれの画像編集が行えます。デフォルト設定ではカラータブが選択された状態になっています。

• 画面（左）下のプリセットパネル（カラーポジフィルム／カラーネガフィルム／白黒フィルム／クロス処理フィルム／ユーザ・プリセット）はデフォルト設定で表示されています。様々なフィルムプリセット（フィルムプロファイル）がサムネイル画像で選択できるようになっています。これらのサムネイル画像は、5つのタブ（カラーポジフィルム／カラーネガフィルム／白黒フィルム／クロス処理フィルム／ユーザ・プリセット）にグループされています。これはコントロールパネル内の、カラー／白黒タブ内のサブパレットで提供されるグループと同じです。

プリセットパネルはF9キーを使うか、またはプリセットパネルとメインパネルの間にある水平のセパレータをクリックすると表示／非表示を切り替えることができます。

## スライダ

### スライダについて

DxO

FilmPackのサブパレットの多くはスライダを使います。値を変更する場合は、スライダを移動するか数値を入力します。もしくはスライダの両端にある「+」「-」をクリックすると少しずつ増減することができます。

### スライダ調整について



補正に「強さ」スライダがある場合は、以下のように調整します：


- スライダ設定が100（100%）以下に設定されていると、オリジナル画像と補正画像がブレンドされているということになります。例えばスライダ値が70の場合は、補正画像が70%、オリジナル画像が30%の割合でブレンドされています。
- 値が100（デフォルト設定）の場合は、補正結果が完全に適用されていて、オリジナル画像は残っていません。
- 値が100を超えている場合は、画像は過剰に補正されていることになります。


## 画面上部のコマンドバー

画面上部のコマンドバーには、表示されている画像の移動や拡大に利用するツールが用意されています。

表示モード：画像の表示方法には3つの方法が用意されています：


- デフォルトの表示方法は、適用後の画像のみが表示されます。矢印ポインタで画像をクリックすると、クリックしている間は元画像の表示に切り替わります。他の表示モードを選択している場合、アイコンをクリックするとこの表示モードに戻ります。

アイコンが選択されていると、画像が2分割された表示にな、元画像と適用後の画像が半分ずつ表示されます。分割の境界線は左右にドラッグすることができます。分割境界線の中央をクリックすると水平表示と垂直表示を切り替えることができます。




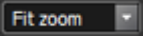
アイコンが選択されていると、元画像と適用後の画像をそれぞれ並べて2枚表示します。分割境界線の中央をクリックすると水平表示と垂直表示を切り替えることができます。

ポインタ：デフォルトの矢印ポインタ


を使って画像をクリックすると、元画像を一時的に表示することができます。手のひらポインタ

は画像の表示エリアを移動することができます。またこの手のひらポインタで画像をダブルクリックするとズームフィット（画面全体表示）と100%表示を切り替えることができます。

拡大ツール：好みの拡大率で表示させるための複数のツールが用意されています：

- 拡大スライダ ：  
：ズームフィット（画面全体表示）と200%表示の間のスケールを選択することができます。
- ズームフィット（画面全体表示）：  
：画面内で画像全てが表示されます。
- ズーム率100%（実際のサイズ）：  
：100%で表示されます。ほとんどの場合は画面の一部のみが表示されることになります。
- ドロップダウンメニュー  Fit zoom：  
：25~200%の間で5つの拡大率が選択できます。
- マウスホイールを前後に動かすと、拡大率を変更することができます。

## ナビゲータ

: このアイコンをクリックするとツールが表示されます。ツール内の赤い四角形を移動することで、表示エリアを変更することができます。画像内の表示させたいエリアを選択します。画像の拡大率が大きいほど、四角形は小さくなります。このツールを閉じるにはアイコンをもう一度クリックします。

**コントロールパネルを表示／隠す**：ヒストグラムと、カラータブや白黒タブがあるコントロールパレットの表示／非表示を切り替えます。

## プリセット

### プリセットについて

プリセットは、DxO

FilmPack内で設定可能な補正値をセットにしたものです。例えばアプリケーションを起動すると、フィルムが「撮影時設定」、コントラストが「0」など、全ての補正設定は「0」または「撮影時設定」あるいは「(フィルタ／粒状感)なし」になっています。

初期設定の値を編集して、例えばカラーレンダリングを「Kodachrome 64」、コントラストを「+10」、ノイズ除去を「+30」などの値を変更した場合には、自分で調整した設定をユーザ・プリセットとして保存することができます。DxO

FilmPackの各種フィルムプロファイルもDxO

Labsが作ったプリセットといえます。(画面下の「プリセットリスト」には各種フィルムプロファイルがプリセットとして登録されています。)自分なりの表現ができる独自のフィルムを作成するように、今後独自のプリセットを保存していくことができます。

### プリセットの作成と保存

プリセットはゼロから作成することも、既存のプリセットから作成することもできます。ゼロから始めたい場合は、「コントロール」パネルの右上のドロップダウンメニュー（歯車のアイコン）を開き「デフォルト設定にリセット」選択します。すでにあるプリセットから作成する場合は、画面下のプリセットパネルからサムネイルをクリックします。

– 補正レベルや値を調整します。変更したくない補正項目はそのままにしておきます。

– 「コントロール」パネルのドロップダウンメニュー（歯車のアイコン）を開き「現設定でプリセット作成」を選択するか、画面下のプリセットリスト内「ユーザ・プリセット」タブにある最後の「ユーザ・プリセットに追加」サムネイル（中心に「+」マークが付いているもの）をクリックします。

– 名前を付けてプリセットを保存します。同じ名称がすでに利用されている場合は、上書きするかどうかの確認画面が表示されます。

### ユーザ・プリセットの編集

– 編集したいユーザ・プリセットをユーザ・プリセットの内から選択します。既存のユーザ・プ

リセットを新しく更新（アップデート）したい場合は、他のプリセットを選択するか全くゼロからスタートすることも可能です。

– 補正レベルや値を調整します。

–

画面下のプリセットパネル内で編集したいユーザ・プリセットの上で右クリックして「現設定でアップデート」を選択します。

### ユーザ・プリセットの削除

画面下のプリセットパネル内で削除したいユーザ・プリセットの上で右クリックして「削除」を選択します。DxO

FilmPackに最初から内蔵されているプリセットは、編集も削除もできません。

## ヒストグラム

### ヒストグラムについて

ヒストグラムは、画像の明暗をグラフで表示したものです。最も暗い0から、最も明るい255までの全256段階で明度レベルが決定します。画像内に存在する各明度レベルのピクセル数がグラフの縦軸で表わされ、その明るさが画像内でどのくらいのピクセル数があるかを山の高さが表しています。

ヒストグラムは画像や特定のカラーチャンネルの明度分布の均一性をチェックするために用いられます。特定の明度域にピクセルが存在しないと（例えばヒストグラムの両端など）、その領域は利用可能だが利用されていない、ということになります。ヒストグラムの山の高い箇所が極端に右や左にある場合は、カメラセンサーがその色を捉えきれていない（黒潰れや白とびを起こしている）ことを意味します。

ヒストグラムはすべてのチャンネルをあわせて、画像全体の明るさを見ることもできます。または赤、緑、青それぞれのチャンネルごとの明度を見ることもできます。

### ヒストグラムを使う

DxO

FilmPackでは非常に詳細なヒストグラムを提供します。各カラーチャンネル（R：赤、G：緑、B：青）だけでなく、全体的な画像をチェックするための2つの方法が用意されています：

– (L) をクリックすると、画像全体の明度を表示します。

– (RGBL)

をクリックすると、全てのカラーチャンネルと全体の明度を全てまとめて1つのチャートで表示します。加法混色（RGB：レッド、グリーン、ブルー）、減法混色（CMY：シアン、マゼンダ、イエロー）の各チャンネル間の共通部分を見ることができます。

## カラー画像編集

### カラー画像を編集する

DxO

FilmPackを起動するとデフォルトでカラータブが開きます。このタブ内には6つのサブパレットがあります：

– カラーレンダリング：多くのカラーフィルムのプロファイルを選択できます：

カラーポジフィルム：元々はプロジェクタや印刷向けに利用されてきました。透過フィルムやスライド、リバーサルフィルムとも呼ばれています。最も品質の高い用途に用いられてきました。

カラーネガフィルム：一般ユーザが利用するフィルムで、主にプリント用途に利用されてきました。

クロスプロセスフィルム：通常とは異なる現像液で現像します。ネガフィルム用のC41現像液でカラーポジフィルムを現像したり、カラーポジフィルム用のE6現像液でネガフィルムを現像したりします。

– 基本設定：コントラスト、彩度、露出を調整します。

–

色相・彩度・明度：画像内の1色またはすべての色の明るさ調整と共に、彩度調整ができます。

–

ノイズ除去：粒状感を追加する前に、画像が元々持っている輝度ノイズとクロミンナスノイズを削除できます。

–

フィルム粒状感：伝統的な銀塩フィルムが持つ粒状感をデジタル画像に適用することができます。

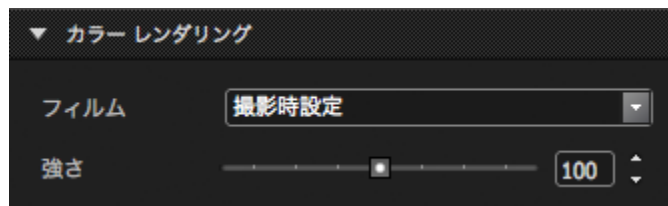
– クリエイティブ

ヴィネット：画像周辺を丸くまたは四角く暗く落としたり、明るく飛ばしたりすることによって、画像の中心を強調することができます。

### カラーレンダリング

カラーフィルムを選択するには、コントロール >

カラータブにあるドロップダウンメニューから選択するか、画面下のプリセットパネルからプリセットサムネイルを選択します。



## カラー・ポジフィルム

### – Fujifilm Astia

100F : Fujifilmのポジフィルムのラインナップで、よりニュートラルな色を持つフィルムです。

– Fujifilm FP 100 C : FujifilmのISO 100のインスタント・フィルムでPolaroid

689のフィルムと互換性があります。

– Fujifilm Provia 100F : 「世界中のISO

100のフィルムの中でも一番スムーズでシャープな画質」とFujifilmが自賛したこのフィルムは多くのプロから支持を得ました。Velviaよりは彩度が低いためスタジオでの撮影やポートレートにより適しています。

– Fujifilm Provia 400F : このISOレベルにおいては非常に細かい粒子のフィルムです。

– Fujifilm Provia 400X : Provia 400 Fの後継として登場した彩度をアップしたフィルムです。

– Fujifilm Velvia 50 :

1990年に登場したVelviaポジフィルム・シリーズは非常に高い解像度と細かい粒子、簡単な化学処理（E6）も手伝ってKodachromeシリーズに直接対抗するものになりました。世間ではVelviaの高彩度の色がKodachromeと比べて本来の色に近いかという議論に花が咲きました。これはVelviaが大きな商業的成功をおさめ、多くの人からポジフィルムの新しい基準と認識されたことを受けています。

– Kodak Kodachrome 25 : Kodachrome

IIの後継として登場したフィルムで、1936年に発売されたKodachromeシリーズの直系です。この伝説的フィルムは一般市場向けに開発された最初のカラーフィルムで、色を出すためにゴドフスキーとマネスによって開発された減法混色を使っています。このフィルムの持つシャープさ、非常にリアルな色、保存のよさは、とても低い感度や複雑な現像処理というデメリットを大きくカバーするものです。

– Kodak Kodachrome 64 : 1974年にKodachrome-

Xの後継として登場したフィルムで、どちらもオリジナルのKodachrome

25と比べて光量が1.5倍少なくても撮影できるという利点がありました。

– Kodak Kodachrome

200 : Kodachromeシリーズの中でも唯一の高感度フィルムで、1986年に登場しました。

– Kodak Ektachrome 100

VS : Kodachromeがプロとハイアマの屋外撮影フィルムの定番だったのに比べてEktachromeは半世紀の間、スタジオ撮影の定番でした。非常に幅広い感度とフォーマット（シートフィルムの最大サイズ）があり、露光だけでなく処理も簡単でした。（このシリーズの化学処理はハイアマでも可能。）Ektachromeは一般的にポジフィルムの代名詞で、Ektachrome 100

VSはシリーズの中でも究極なフィルムで「鮮やかな高彩度な色」を誇っています。

– Kodak Ektachrome 100 GX : これはEktachromeシリーズ内で100

VSよりは彩度の低いフィルムで、明るい肌のトーンと非常に細かい粒子が魅力です。

- Kodak Elite ExtraColor  
100 : このフィルムはポジフィルムの中でも特に彩度の高いもので鮮やかな色を求める現代の流行とマッチしています。
- Kodak Elite Chrome  
200 : Ektachromeの一般向けのフィルムで、E6の化学処理で現像できます。
- Kodak Elite Chrome  
400 : このフィルムはKodakの言葉を借りると「光量の少ない昼間の撮影でも豊かで鮮やかな色を実現」します。
- Polaroid  
Polachrome : 即現像のできるポジフィルムです。現像するには専用の手動の機器を購入する必要がありますが、数分で現像することができ、枠に組み込まれスライドとして使えました。
- Polaroid 669 : 保護フィルムをはがして使う、中サイズでISO 80のインスタントPolaroidフィルムで、これを使って写真を紙や布に転写することも可能でした。
- Polaroid 690 : 上記のフィルムの高感度バージョン (ISO 100) で、両方とも「Type 100」シリーズの一部です。
- Generic Fuji Astia 100 : GenericのつくフィルムプロファイルはDxO FilmPackの開発当初の手法でフィルムのカリブレーションを行って作ったプロファイルです。現在のカリブレーション手法は改善されています。Astia に関してはFuji Astia 100Fの項を参照してください。
- Generic Fuji Provia 100 : genericフィルムに関しては上記を、Provia に関してはFuji Provia 100Fの項を参照してください。
- Generic Fuji Velvia 100 : genericフィルムに関しては上記を、Velviaに関してはFuji Velvia 50の項を参照してください。
- Generic Kodak Ektachrome 100  
VS : genericフィルムに関しては上記を、またEktachromeに関しては該当項目を参照してください。
- Generic Kodak Ektachrome  
64 : genericフィルムに関しては上記を、またEktachromeに関しては該当項目を参照してください。
- Agfa Precisa 100 (DxO FilmPack 3エキスパート版のみ) :  
AP44の化学処理 (E6の化学処理のコピー) で現像するAgfaの有名なポジフィルムです。
- Fuji Sensia 100 (DxO FilmPack 3エキスパート版のみ) : Fuji  
Astiaの一般向けバージョンです。
- Lomography X-Pro Slide 200 (DxO FilmPack 3エキスパート版のみ) : 有名なAgfa RSX IIポジフィルムのリバイバル・バージョンで、クロス処理時の、高彩度、高いコントラスト、独特なトーンが特徴的です。

## カラー・ネガフィルム

- Agfa Ultra 100 : 2003年に登場した高彩度のフィルムです。
- Agfa Vista  
200 : 全目的用で非常によい色のレンディングと広い露出の許容度を持ったフィルムです。
- Fuji Superia Reala  
100 : Superiaブランドは多くのアマチュア向けに開発されました。これに対しRealaは、より

よいホワイトバランスのために新しいテクノロジー（四つ目の感光層）を使っています。この組み合わせはエキスパート・フォトグラファーにとって非常に好評でした。

– Fuji Superia 200：このフィルムはKodakの

Goldと直接的ライバルです。Superiaシリーズの中でも細かい粒子を持ったものです。

– Fuji Superia X-Tra

800：Superiaシリーズのなか多目的のフィルムではもっともISO感度が高いものです。

– Fuji Superia HG

1600：Superiaシリーズの高感度フィルムでハイアマがコンサートでの撮影などに使っていました。

– Kodak Elite Color

200：このシリーズの一般向けフィルムは「肌のトーンを犠牲にすることなく」比較的高い彩度を実現することを目的に開発されました。

– Kodak Elite Color 400：前述のElite Colorシリーズの高感度フィルムです。

– Kodak Portra 160

NC：プロのポートレートや結婚式写真向けに肌のトーンの質の高さと服の色の忠実度の評価は高く、短期間に定番フィルムになりました。NCは「neutral colors（ニュートラルな色）」の頭文字です。

– Kodak Portra 160 VC：Kodak

Portraシリーズのうちの「鮮やかな色」を特徴とするフィルムです。VCは「vivid colors（鮮やかな色）」の頭文字です。

– Lomography Redscale 100（DxO FilmPack

3エキスパート版のみ）：非常にクリエイティブなフィルムでネガの反対側を露光することによりオレンジがかった色が特徴です。

## クロス処理フィルム

–クロス処理 - Kodak Elite 100

–クロス処理 - Fuji Superia 200

## 基本設定

基本設定では、DxO

FilmPackの効果を調整できます。画像の元の調子を変更することができます。多くの場合は、最初に明るさを調整してからコントラストを調整します。

-

コントラスト：コントラストを高く設定すると、シャドウ部分を暗くしハイライト部分が明るくなります。コントラストを低く設定すると、画像全体がグレートーンになります。コントラストはトーンカーブの傾きと一致します。

- 彩度：彩度の調整をします。

-

露光：画像の明るさを設定します。高く設定しすぎるとハイライト部分が白とびを起こします。低く設定しすぎるとシャドウ部分が不明瞭なグレーや黒になります。

注意：

HSL（色相、彩度、明度）システムと基本設定パレットの彩度はまったく同じではありません。HSLシステム内の「彩度」は3つの座標の1つを表す専門用語です。基本設定パレット内の「彩度」は、日常的な意味の見た目の彩度を表すため画像によって変動します。

## 色相(H)・彩度(S)・明度(L)



赤、緑、青の混食で色が表現されるのと同様に、HSLシステム（色相、彩度、明度）も、円内にある基本色内で色を表現することができます。赤は0°、緑は120°、青は240°で、他の色はその間に位置します。色相が決定したら、明度、そして彩度を選択します。飽和色は他の色が混食していない純粋な色になります。3つの値を決定すると、通常のRGBモデルと同様に正確に色を決めることができます。しかし、この方が、より人間の感覚に近い方法であるといえます。

DxO FilmPackでは2つの方法でHSL（色相、彩度、明度）値を編集することができます：

1色を選択して編集することができます。他の色は変更されません。ドロップダウンメニューから変更したい色を選択します。選択した色の色相、彩度、明度を、スライダを使って調整します。この方法は、見分けやすい領域やオブジェクト内の色を編集したい場合に特に効果的です。

画像全体のカラーを同じように動かすことができます。ドロップダウンメニューから「すべて」を選択します。最初のスライダで色相を調整します。他の2つのスライダで彩度と明度を調整します。

注意：

HSL（色相、彩度、明度）システムと基本設定パレットの彩度はまったく同じではありません。HSLシステム内の「彩度」は3つの座標の1つを表す専門用語です。基本設定パレット内の「彩度」は、日常的な意味の見た目の彩度を表すため画像によって変動します。

## ノイズ除去

*注意：ノイズ除去のサブパレットはDxO FilmPack エキスパート版のみ利用できません。*

光学技術では、ノイズとは実際の信号データと一致しないRAW画像内に存在する一定量のデータを指します。最終的な画像に現れるノイズの量は様々な理由から決定されます。一般的にはシャドウ部分、特定のカラーチャンネル（ブルー）、高いISO、小さいピクセル数のセンサーに多く現れます。

### 輝度（ノイズ）

輝度ノイズはルミナンスノイズともよばれ、明度の変化と一致します。画像内の規則的なざらつきとして現れます。輝度ノイズはクロミナンスノイズよりはまだましですが、それでも注意深く取り除く必要があります。過度に補正すると、例えば人物の肌がプラスチックのようになってしまうなど、ディテールを失うこととなります。

### クロミナンス（ノイズ）

クロミナンスノイズは、画像内コンポーネントの色と一致します。これはとても目立つため、若干色が変わってしまうことになっても、取り除いた方が良いでしょう。

## フィルム粒状感

### フィルム粒状感について

写真感光乳剤内の銀の結晶や染料は、様々な形や大きさの結晶を持っています。そしてこれらは光量によってランダムなバリエーションを生み出します。結晶が大きく、形が不揃いになると結果として強い粒状感が現れます。

粒状感とは直接感度と関連しています。高感度フィルム（ISO値の高いフィルム）は、より多くの光から画像を表現できるよう、大きい銀結晶を持っています。

1980年代に入ると、それまでにない平たい形をした銀結晶を持ったT-Grainフィルムが登場し、粒状感を増加させないで高感度表現が可能になりました。

[illustrations: trois photos pédagogiques]

### フィルム粒状感を追加する

– 粒状感はレンダリングとは別に適用されます。もしレンダリングで「Agfa pan APX 25」を選択してから、フィルム粒状感で「Kodak T- Max 3200」を選択すると、Kodak T- Max 3200の粒状感とAPX 25のレンダリングを合わせ持った画像が作成されます。

– 粒状感の効果を見るためには、画像表示の拡大率を上げてください。

– フィルム粒状感を追加する場合は、ホストアプリケーションまたは、DxO FilmPackのノイズ低減サブパレットを使って、事前に画像からノイズを取り除いてから行った方が良い結果になります。

### 状感サイズの設定

伝統的なワークフローの現像におけるフィルムの粒状感を十分に再現するためには、どのような拡大率でプリントを作成するのかということを設定する必要があります。例えば大型フォーマット（4x5”）と小さいフォーマット（24x36

mm）の両方のネガフィルムから同じサイズの粒状感を適用して、12x15”のプリントを作成しようとする、大型のシートフィルムでは3倍程度、35ミリフィルムでは10倍の拡大率になります。フィルムのフォーマットが小さくなると粒状感がより大きく表示されます。

粒状感メニューの下にある「サイズ」メニューで24x36mm、6x6cm（中型フォーマット）、4x5”（大型フォーマット）から選択することができます。拡大率と最終的な粒状感のサイズは、選択したネガフィルムのサイズと比例しています。

## クリエイティブ ヴィネット

注意：クリエイティブ ヴィネットのサブパレットはDxO FilmPack エキスパート版のみ利用できます。

ヴィネットはレンズの影響により、画像の周辺部よりセンター部に多くの光が集まってしまうことで、結果として周辺部分が暗くなります。

本来は光学的な欠陥ですが、クリエイティブな効果として利用されることがあります。ヴィネットをわざと強調して周辺部分を暗くすることで、写真中央に視線を集めるために昔からよく利用されています。

「クリエイティブ ヴィネット」サブパレットでは、ヴィネット調整のためのツールが用意され、画像周辺部分の光量の増減を調整できます：

—  
強さスライダ：マイナスに設定すると周辺部分が暗くなります。プラスに設定すると白くなります。

—  
中心点スライダ：周辺エッジからどのくらいの距離でヴィネットをかけるかを設定します。値を小さくするとヴィネットはエッジ近くしか発生しませんが、値を大きくするとヴィネットの領域が広くなり中心部に近い箇所まで発生します。

—  
円形スライダ：ヴィネット効果の形を設定します。プラスに設定すると丸い形になり、マイナスに設定すると四角形になります。

—  
境界推移スライダ：ヴィネットの境界を設定します。値を大きくするとくっきりとした境界になり、値を小さくするとぼやけます。



## 白黒画像編集

### 白黒画像を編集する

「白黒」タブをクリックすると、白黒フィルム選択と調整のサブパレットが表示されます。

#### – モノクロ

レンダリング：25種類以上の白黒フィルムが用意されています。（バージョンによって利用できるフィルムの種類は変わります。）

– フィルタ：プロの写真家がよく利用するカラーフィルタが適用できます。

–

調色処理（トーニング）：標準的な白黒トーン（デフォルト設定）、または高品質プリントに使われる伝統的な調色処理が行えます。

– 基本設定：コントラスト、露光を調整します。

– チャンネルミキサー：白黒画像内の各カラーチャンネルの調整を行えるツールです。

–

ノイズ除去：粒状感を追加する前に、画像が元々持っている輝度ノイズとクロミナンスノイズを削除できます。

–

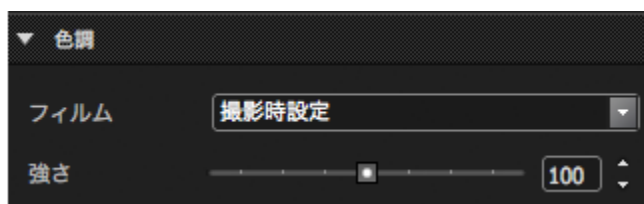
フィルム粒状感：伝統的な銀塩フィルムが持つ粒状感をデジタル画像に適用することができます。

#### – クリエイティブ

ヴィネット：画像周辺を丸くまたは四角に暗く落としたり、明るく飛ばしたりすることによって、画像の中心を強調することができます。

注意：白黒タブで作業している間も、オリジナル画像（カラー画像）は失われません。カラータブをクリックするか、カラーフィルムのプロファイルを選択すると、オリジナルのカラー画像が表示されます。

### モノクロ レンダリング：白黒フィルム



## フィルム設定

フィルムプロファイルには、色感度、粒状感、トーンカーブ（グローバルコントラスト、明るさ等）などの特性が保存されているので、フィルムを選択するだけでそのトーンに変更することができます。さらに選択したプロファイルのコントラスト等を変更することもできます。レンダリングと粒状感を異なるフィルムを適用して、独自の組み合わせで表現することもできます。例えば、カラーレンダリングでEktachromeフィルムを選択して、粒状感でFuji Previaを選択すると、Fuji Previaの粒状感を持ったEktachromeフィルムの色になります。

## 白黒フィルム

– Agfa APX 25 : Agfapan

25は、既に生産中止になっているAgfa製の有名なフィルムで、粒子の細かさでは群を抜きISO 25という低い感度を持っていました。何十年にもわたり、露出の時間が問題にならない風景写真や接写写真の撮影に使われてきました。これはそのAPXバージョンでAgfaがKodakのT-grainシリーズに対抗して出したものです。

– Fuji Neopan Acros 100 : 「ISO

100のフィルムで世界最高のクオオリティーの粒子」を実現するとして登場したフィルムです。

– Fuji Neopan 1600 : 高感度ISO

1600のフィルムで、古典的な美しさを持つ粒子という評価を得ています。

– Ilford Delta

400 : 1990年に登場し、Ilfordの「コアシェル・クリスタル・テクノロジー」を基に開発されたフィルムでKodakのT-grainフィルムに対抗する、粒子を大きくすることなく、より高感度の結晶を実現するフィルムです。

– Ilford Delta

3200 : Ilfordの「コアシェル・クリスタル・テクノロジー」シリーズの超高感度バージョンでKodakのTmax 3200に直接対抗するフィルムです。

– Ilford FP4 Plus

125 : 従来の写真撮影において非常に便利なフィルムで様々なフォーマット（シートも含む）が利用でき、Ilfordによると「細かい粒子、優れたシャープネス、高いアキュタンス、名目上のISO感度の上下に大幅な許容度を持った他社の追随を許さない」フィルムです。

– Ilford HP5 Plus 400 : Kodak のT-

Maxに対抗する古典的なフィルムでIlfordでは「中間コントラストフィルムで動きのある報道写真向け」

– Ilford HPS

800 : 超高感度フィルムとしてはあまり知られておらず、1960年後半にこのシリーズからなくなり、後にDelta 3200が代わりに登場しました。

– Ilford Pan F Plus

50 : 2004年に、Ilford社は「非常に細かい粒子、素晴らしい解像度とシャープネスと輪郭のコントラストを持った白黒フィルム」として発売し、壁面サイズに拡大に適していました。適度なコントラストは多くの人に評価されています。

- Ilford XP2 : ライバルとなるKodak BW 400CNと同様ISO 400のフィルムで、135と120のフォーマットがあります。簡単なC41の化学処理をできるという利点があります。
- Kodak  
BW400CN : 「世界で一番細かい粒子の色素生成フィルム」と製造元であるKodakが自費するこのフィルムは普通の白黒フィルムとは違って現像すると銀の結晶ではなく染料が残ります。このフィルムのメリットは簡単なC41の化学処理で現像できるということです。
- Kodak HIE (High-speed infrared)  
: 赤外線は肉眼では見えないため、特別のフィルタを使って撮影する必要があります。この有名なフィルムは既に生産中止になっています。露出、焦点、現像どれも難しいですが、結果得られるクリエイティブな画像は非常に優れたものでした。
- Kodak HIE filtered (High-speed infrared)  
: 多くの赤外線フィルムは、可視光線を遮り赤外線のみを通す暗い赤または黒のフィルタを使って撮影されていました。こうして撮影された画像では、空は暗く、水は黒くなり、ハイライトの周りにオーラの様な光が現れます。
- Kodak Tmax 100 : Kodak Tmaxシリーズの一番感度の低いフィルムで、ISO 100 (200まで可能) でとても細かい粒子が得られます。古典的なフィルムです。
- Kodak Tmax  
400 : 高感度の白黒フィルムの標準で、感度と粒子の完璧な組み合わせを持ったフィルムで、現場でルポするフォトグラファーのお気に入りでした。
- Kodak Tmax 3200 : 感度に大きな余裕があり (2 f-stops あげて12500まで可能)、低光量撮影や監視目的に使われていました。
- Kodak TriX 400 : 昔懐かしいTri-Xフィルムは半世紀以上に渡りフォトジャーナリズムの黄金時代に貢献しました。
- Polaroid 664 : 定評のある中間感度 (ISO 100) のPolaroidフィルムで、スタジオ撮影でブルーフィング (確認) のために主に使われます。
- Polaroid 667 : 高感度 (ISO 3000) の白黒パナクロパティック・フィルムで科学写真によく使われました。
- Polaroid 672 : PolaroidシリーズのISO 400の定番フィルムです。
- Rollei IR 400 : 最近出たISO 400の赤外線フィルムです。
- Ilford Delta 100 (DxO FilmPack 3エキスパート版のみ) : このフィルムはそれまでにない平たい形をした銀結晶を持ち、粒状感を増加させないで高感度表現が可能になりました。
- Rollei Retro 100 tonal (DxO FilmPack 3エキスパート版のみ) : 熟練したプロのフォトグラファーが使う非常に質の高いフィルムで、ISO 120とシートサイズがあります。
- Rollei Retro 80s (DxO FilmPack 3エキスパート版のみ) : Rollei社がMaco companyと提携して開発したRetro 100と同様、非常に細かい粒子のフィルムです。これは航空写真を目的に作られたフィルムです。
- Rollei Ortho 25 (DxO FilmPack 3エキスパート版のみ) : 主に科学や複製目的で開発されたフィルムで、細かい粒子があり感度に関して2 f-stop余裕ができます。

– Agfa APX 100 (DxO FilmPack 3エキスパート版のみ) : 主に動かない被写体撮影 (建築、風景、静物) のために開発された質の高いフィルムで主にプロのフォトグラファーに使われています。

## フィルタ

### フィルタについて

レンズ前に装着する写真フィルタは、以下の3つのカテゴリに分類されます :

– カラーフィルム撮影時にのみ利用するフィルタで、フィルムが持つ色温度を変更します。例えば、白熱灯用のフィルムで太陽光の下で撮影するためのフィルタ85Bや、その逆のフィルタ80AやBなどがあります。

– 白黒フィルム撮影時に利用されるフィルタでは様々な効果を生み出します。昔から利用されているラッテン

8フィルタは、ブルーを吸収するイエローチントフィルタで、空のディテールを再現し一般的にコントラストを上げることができます。通常、フィルタはその色の補色を吸収するので、フィルタ色は弱くなり、補色が強調されます。

– PLフィルタなど特定の周波数の光線をカットするフィルタは、デジタルで再現することはできません。

ドロップダウンメニューからフィルタを選択する

– 冷たいトーン : このフィルタをかけることによって、(赤～黄の範囲の) 暖かい光の割合を下げ冷たいトーンを作成することができます。

– 暖かいトーン : このフィルタをかけることによって、(青～緑の範囲の) 冷たい光の割合を下げ暖かいトーンを作成することができます。

– 青 : 風景写真にこのフィルタをかけて、霧がかかったような不思議なムードを出すために用いられる場合があります。

– 緑 : 写真の中で木の緑が暗く見える場合、このフィルタをかけると葉を明るくし全体のムードも明るくします。

– 黄 : 空の密度と品質を上げて、雲をくっきりとさせる古典的なフィルタです。

– オレンジ : すべてのオレンジフィルタは、青を暗くして同じような強さを持つ別の色のオブジェクトと区別できるようにします (例えば花と葉など)。この効果はオレンジ色が濃くなるにつれてより大きくなります。

– 明るいオレンジ (DxO FilmPack 3エキスパート版のみ)

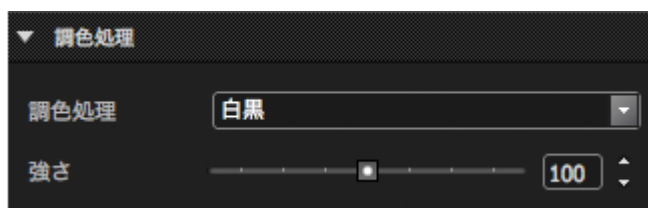
– 軽いオレンジ (DxO FilmPack 3エキスパート版のみ)

– 暗いオレンジ

– 赤 : 空を暗くし、強いコントラストがかかる強力なフィルタです。

- モーブ（DxO FilmPack 3エキスパート版のみ）
- シアン（DxO FilmPack 3エキスパート版のみ）
- 明るいシアン（DxO FilmPack 3エキスパート版のみ）
- 青紫（DxO FilmPack 3エキスパート版のみ）
- 紫（DxO FilmPack 3エキスパート版のみ）
- ブラウン（DxO FilmPack 3エキスパート版のみ）
- ピンク（DxO FilmPack 3エキスパート版のみ）
- マゼンタ（DxO FilmPack 3エキスパート版のみ）

## 調色処理（トーニング）



### 調色処理について

通常の写真プリントでは、銀の結晶で画像が形成されています。結晶の数が多くなり、またサイズが大きくなると画像は暗くなります。

調色処理は、この純銀結晶を、様々な金属塩、または銀を含まない染料で置き換える昔からの手法です。より微妙な中間トーンやシャドウの表現を可能にする見た目の美しさに加えて、プリントの保護という実際的な目的もありました。

### 調色処理の選択

ドロップダウンメニューには以下のオプションが用意されています。どのオプションもオリジナル画像とのバランスを「強さ」スライダで調整することができます：

– 白黒：DxO

FilmPackのカラーミキサーの初期設定に基づいた標準的な白黒画像に変換します。調整はチャンネルミキサーを使って行えます。

– 酸化鉄：灰緑色の表現になります。

–

金：塩化金を利用した調色処理で、プリントの保護性を高める目的で利用されています。フラットでメタリックなブルーブラックになります。

–

セレン：伝統的な調色処理で、主にプリントの保護目的のために使われます。主に紫がかった色が少し付きます。

– 土色セピア：下記セピアの欄を参照

– 金セピア：下記セピアの欄を参照

–

セピア：19世紀のアルブミン写真は天然のセピア染料で行われていました。1880年代にアルブミン写真が使われなくなると、多くの写真家はプリントの保護目的や古いプリントに見せるた

めに新しいゼラチン銀塩プリントをセピアで調色していました。今日では一般的に「セピア」が「古い時代の写真」と同義語で使われるようになっていきます。DxO FilmPackでは一番暗い「セピア」、明るい「土色セピア」、若干コールド（ブルー）調に仕上がる金セピア3種類のセピア調色が用意されています。

## 基本設定



基本設定では、DxO FilmPackの効果を調整できます。画像の元の調子を変更することができます。多くの場合は、最初に明るさを調整してからコントラストを調整します。

—  
コントラスト：コントラストを高く設定すると、シャドウ部分を暗くしハイライト部分が明るくなります。コントラストを低く設定すると、画像全体がグレートーンになります。コントラストはトーンカーブの傾きと一致します。

—  
露光：画像の明るさを設定します。高く設定しすぎるとハイライト部分が白とびを起こします。低く設定しすぎるとシャドウ部分が不明瞭なグレーや黒になります。

## ノイズ除去



光学技術では、ノイズとは実際の信号データと一致しないRAW画像内に存在する一定量のデータを指します。最終的な画像に現れるノイズの量は様々な理由から決定されます。一般的にはシャドウ部分、特定のカラーチャンネル（ブルー）、高いISO、小さいピクセル数のセンサーに多く現れます。

### 輝度（ノイズ）

輝度ノイズはルミナンスノイズともよばれ、明度の変化と一致します。画像内の規則的なざらつきとして現れます。輝度ノイズはクロミナンスノイズよりはまだましですが、それでも注意

深く取り除く必要があります。過度に補正すると、例えば人物の肌がプラスチックのようになってしまうなど、ディテールを失うことになります。

### クロミナンス（ノイズ）

クロミナンスノイズは、画像内コンポーネントの色と一致します。これはとても目立つため、若干色が変わってしまうことになっても、取り除いた方が良いでしょう。

注意：白黒画像でクロミナンスノイズを取り除く作業は、白黒画像に変換する前にノイズを取り除きます。非常に小さな量のノイズの場合は、結果は見えないかもしれませんが効果があります。

## フィルム粒状感



### フィルム粒状感について

写真感光乳剤内の銀の結晶や染料は、様々な形や大きさの結晶を持っています。そしてこれらは光量によってランダムなバリエーションを生み出します。結晶が大きく、形が不揃いになると結果として強い粒状感が現れます。

粒状感は直接感度と関連しています。高感度フィルム（ISO値の高いフィルム）は、より多くの光から画像を表現できるよう、大きい銀結晶を持っています。

1980年代に入ると、それまでにない平たい形をした銀結晶を持ったT-Grainフィルムが登場し、粒状感を増加させないで高感度表現が可能になりました。  
[illustrations: trois photos pédagogiques]

### フィルム粒状感を追加する

粒状感はレンダリングとは別に適用されます。もしレンダリングで「Agfa pan APX 25」を選択してから、フィルム粒状感で「Kodak T- Max 3200」を選択すると、Kodak T- Max 3200の粒状感とAPX 25のレンダリングを合わせ持った画像が作成されます。

- 粒状感の効果を見るためには、画像表示の拡大率を上げてください。
- フィルム粒状感を追加する場合は、ホストアプリケーションまたは、DxO FilmPackのノイズ低減サブパレットを使って、事前に画像からノイズを取り除いてから行った方が良い結果になります。

### 粒状感サイズの設定

伝統的なワークフローの現像におけるフィルムの粒状感を十分に再現するためには、どのような拡大率でプリントを作成するのかということを設定する必要があります。例えば大型フォーマット（4x5”）と小さいフォーマット（24x36 mm）の両方のネガフィルムから同じサイズの粒状感を適用して、12x15”のプリントを作成し

ようすると、大型のシートフィルムでは3倍程度、35ミリフィルムでは10倍の拡大率になります。フィルムのフォーマットが小さくなると粒状感がより大きく表示されます。粒状感メニューの下にある「サイズ」メニューで24x36mm、6x6cm（中型フォーマット）、4x5”（大型フォーマット）から選択することができます。拡大率と最終的な粒状感のサイズは、選択したネガフィルムのサイズと比例しています。

## チャンネルミキサー



*注意：チャンネルミキサーDxO FilmPack エキスパート版のみ利用できます。*

このツールはエキスパート版で白黒画像を編集する場合のみ利用できます。このツールを利用するには、その前にカラー画像を白黒に変換する必要があります。

白黒用チャンネルミキサーを使って、画像の持つカラーチャンネルから白黒画像を生成する際に調整することができます。特定のカラーを持つオブジェクトを目立たせたり（または目立たなくしたり）することができます。加法混色（RGB：レッド、グリーン、ブルー）、減法混色（CMY：シアン、マゼンダ、イエロー）の各色の表現を組み合わせることができます。

チャンネルミキサーは、詳細なカスタマイズが可能なカラーフィルタ機能だと考えることもできます。フィルタパレットに用意されている色や調整に満足できない場合は、チャンネルミキサーで自由に調整することができます。

いずれかのチャンネルが強い（または弱い）と思う場合は、スライダを移動するか数値を入力します。もしくはスライダの両端にある「+」「-」をクリックすると少しずつ増減することができます。

## クリエイティブ ヴィネット



注意：チャンネルミキサー-DxO FilmPack エキスパート版のみ利用できます。

ヴィネットはレンズの影響により、画像の周辺部よりセンター部に多くの光が集まってしまうことで、結果として周辺部分が暗くなります。本来は光学的な欠陥ですが、クリエイティブな効果として利用されることがあります。ヴィネットをわざと強調して周辺部分を暗くすることで、写真中央に視線を集るために昔からよく利用されています。

「クリエイティブ」ヴィネットサブパレットでは、ヴィネット調整のためのツールが用意され、画像周辺部分の光量の増減を調整できます：

- 強さスライダ：マイナスに設定すると周辺部分が暗くなります。プラスに設定すると白くなります。
- 中心点スライダ：周辺エッジからどのくらいの距離でヴィネットをかけるかを設定します。値を小さくするとヴィネットはエッジ近くしか発生しませんが、値を大きくするとヴィネットの領域が広くなり中心部に近い箇所まで発生します。
- 円形スライダ：ヴィネット効果の形を設定します。プラスに設定すると丸い形になり、マイナスに設定すると四角形になります。
- 境界推移スライダ：ヴィネットの境界を設定します。値を大きくするとくっきりとした境界になり、値を小さくするとぼやけます。