Luminar

4 — 最終更新日時: Sep 19, 2020

Skylum

©2020 Skylum

目次

1. Luminar 4へようこそ 4

2. Luminar 4の特徴 5

2.1. Luminar 4の新機能と改良点 7

3. Luminarのインストールとアクティブ化 17

3.1. WindowsにおけるLuminarのインストールとアクティベーション 18

3.2. macOSにおけるLuminarのインストールとアクティベーション 20

3.2.1. Mac App StoreからLuminarをインストール 22

3.3. Luminar 3からのアップグレード 23

4. 動作環境 24

5. Luminarの活用方法 27

5.1. 対応ファイルの形式 28

5.2. Luminarの単一画像エディターとしての使用方法 30

5.3. Luminarと他社のソフトウェアを一緒に 33

5.3.1. プラグインのインストール 34

5.3.2. Adobe PhotoshopでLuminarを使おう 35

5.3.3. Lightroom ClassicでLuminarと使おう 38

5.3.4. Adobe Photoshop ElementsでLuminarを使おう 41

5.3.5. Macの「写真」の拡張機能としてのLuminarの使用方法 43

5.3.6. Apple ApertureでLuminarを使おう 46

5.4. 外部エディターとしてのLuminarの使用方法 47

5.4.1. Skylum Luminar 4でのCapture Oneの使用方法 48

6. ユーザーインターフェースの概要 56

6.1. ライブラリビュー 57

6.1.1. ライブラリ・ツールバー 58

6.1.2. ライブラリ・サイドバー 61

6.2. 編集ビュー 63

6.2.1. 編集ツールバー 64

6.2.2. 編集サイドバー 70

6.2.2.1. ヒストグラム 71

6.2.2.2. 現在の写真操作 73

6.2.2.3. 履歴 74

6.2.3. 追加のツール動作 75

6.3. 情報ビュー 76

6.4. フィルターからツールへの移行 77

7. 編集用に画像を開く 79

7.1. 単一画像を編集 80

7.2. 画像を含むフォルダーを追加 84
7.3. メモリーカードからのインポート 90

8. エッセンシャルツールの使い方 94
8.1. ライトツール 95
8.2. AIエンハンスツール 98
8.3. AIストラクチャツール 100
8.4. カラーツール 102
8.5. 白黒変換ツール 104
8.6. ディテール・エンハンサーツール 105
8.7. ノイズ除去ツール 108
8.8. ランドスケープ・エンハンサーツール 109
8.9. ビネットツール 111

9. クリエイティブツールの使い方 113
9.1. AIスカイ・リプレースメントツール 114
9.1.1. AIスカイ・リプレースメントガイドライン 116
9.2. AI空の拡張ツール 122
9.3. 太陽光ツール 124
9.4. ドラマチックツール 126
9.5. マットツール 127
9.6. 神秘ツール 128
9.7. カラースタイル(LUT)ツール 130
9.8. テクスチャオーバーレイツール 132
9.9. グローツール 133
9.10. フィルムグレインツール 134
9.11. 霧ツール 135

10. ポートレートツールの使い方 136
10.1. AIスキン・エンハンサーツール 138
10.2. ポートレート・エンハンサーツール 140
10.3. ハイキーツール 144
10.4. オートン効果 145

11. プロフェッショナルツールの使い方 146
11.1. 高度なコントラストツール 147
11.2. 調整可能なグラデーションツール 148
11.3. 覆い焼き・焼き込みツール 150
11.4. カラー・エンハンサーツール 151
11.5. 写真フィルタツール 153
11.6. スプリットトーニングツール 154

12. キャンバスツールの使い方 155
12.1. 切り抜きと回転ツール 156

12.2. 消しゴムツール....158
12.3. クローン&スタンプツール....159
12.4. レンズとジオメトリツール....160

13. Luminar Looks....162
13.1. Luminar Looksの使用....163
13.2. 追加のLuminar Looksコレクションの読み込み....165
13.3. Luminar Looks(プリセット)のカスタマイズ....168
13.4. カスタムLuminar Looks(プリセット)パックの追加....171

14. レイヤーの使い方....172
14.1. レイヤーの概要....173
14.2. 調整レイヤーの使い方....174
14.3. 画像レイヤーの使い方....176
14.4. スタンプレイヤーの作成....183
14.5. レイヤーの変換....184
14.6. レイヤーでのブレンドモードの使い方....187

15. Luminarのマスキングのオプション....202
15.1. レイヤーマスクの作り方....203
15.2. ツールマスクの作り方....204
15.3. ブラシマスクの使い方....205
15.4. 放射状マスクの使い方....207
15.5. グラディエント・マスクの使い方....209
15.6. 輝度マスクの使い方....211
15.7. その他のマスクの機能設定....213

16. 画像の評価....216
16.1. 評価の管理について....217
16.2. ライブラリビューでの画像の評価....219
16.3. シングルビューでの画像の評価....221
16.4. 画像を評価する際に便利なキーボードショートカット....223

17. 画像の整理....224
17.1. ショートカットを使用して写真を見つける....225
17.2. フォルダーを使用した画像整理....227
17.3. フォルダー間の画像の移動....229
17.4. 未接続のフォルダーと画像の再接続....231
17.5. フォルダーからファイルを削除....232
17.6. アルバムを使用して画像を整理....236
17.7. 単一画像編集コレクションからアルバムへの画像の移動....241

18. ライブラリのナビゲーションと管理....242
18.1. 画像の表示をフィルタリング....243

18.2. RAW + JPEGペアの処理 245
18.3. 画像の並べ替え 247
18.4. 調整の同期 249
18.5. 元の画像の公開 250
18.6. ゴミ箱フォルダーの使い方 252
18.7. 未保存の編集内容への再接続 255

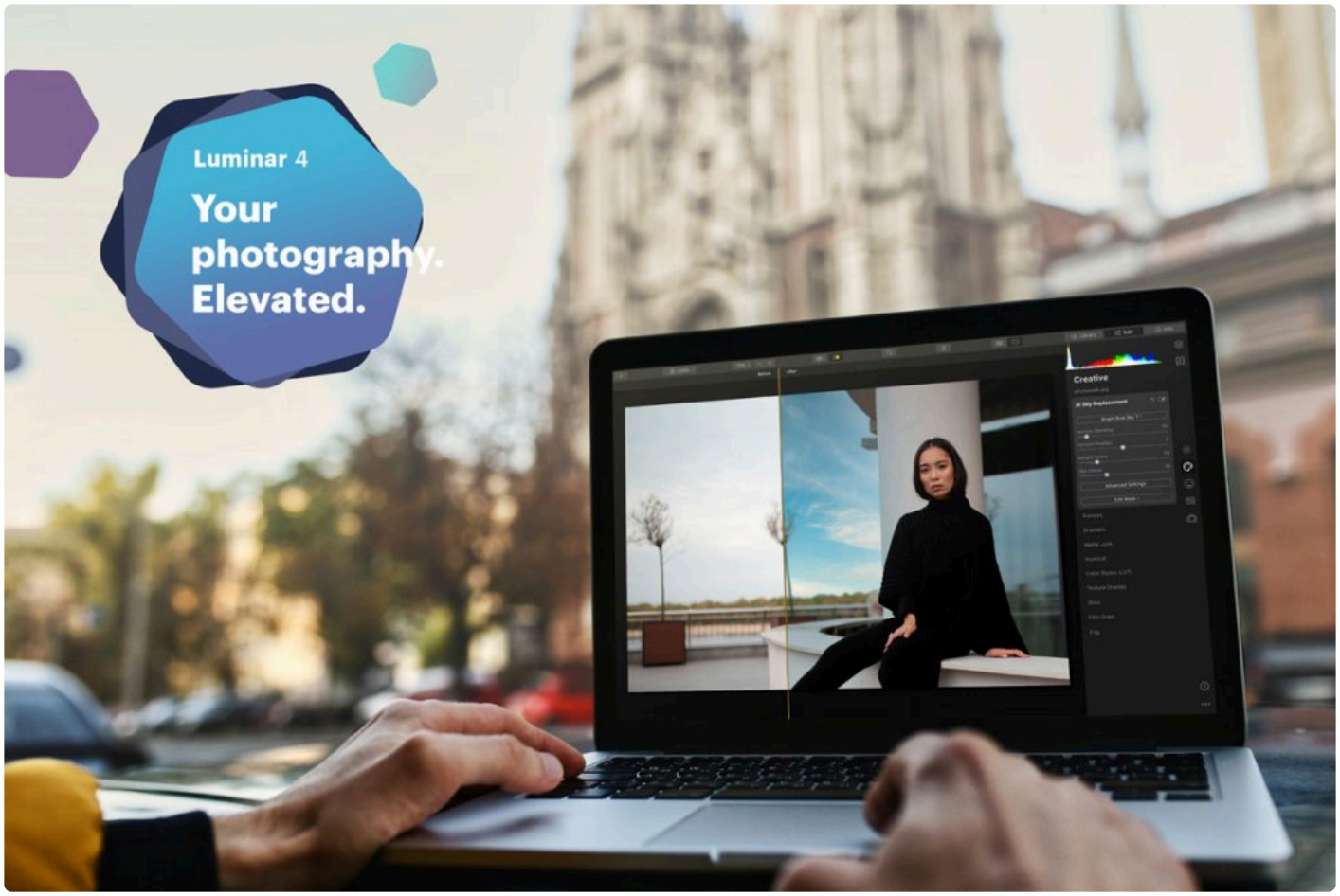
19. カタログでの作業 258
19.1. カタログとは何ですか？ 259
19.2. 複数のカタログの使い方 260
19.3. カタログのバックアップ 263
19.4. 写真編集のバックアップ 266

20. ファイルの保存とエクスポート 267
20.1. カタログに調整を保存 268
20.2. 画像のエクスポート 269
20.2.1. 画像ファイルの保存 270
20.2.2. サポートされているファイルの形式 272
20.3. 画像の共有 273
20.3.1. Sharing an Image to 500px 274
20.4. 写真のバッチ処理 277

21. キーボードショートカットキー 281
21.1. macOSのキーボードショートカット 282
21.2. Windowsのキーボードショートカット 286

22. Luminarを最新の状態に維持 290

1. Luminar 4へようこそ



写真の閲覧、評価、グループ化などを便利な機能が盛りだくさん...

Luminar 4で、あなたの写真は注目の的! 年月日ごとに写真のグループ化が自動で行なえ、簡単な画像検索で一番欲しい写真がいつでもあなたの手元に。

Luminar 4は、現代の写真家に必要なすべての写真編集ツールを一つにしたオール・イン・ワンの写真アプリです。ほんの数秒で、あらゆる写真を思いのままに。1枚の画像上で必要な編集を行い、そのすべての調整をワンクリックであっという間に同期できます。また、あらゆる写真家のワークフローのプラグインおよび外部エディタとしても機能します。

- 写真初心者やスマホ写真家には、ワンクリックで使えるLuminar Looksや、切り抜き、ノイズ除去、画像補正などの汎用ツールを用いたシンプルなアプローチが大活躍です。
- 中級者も同じくLuminar Looks、そしてLuminarの各専用ツールを使って次の段階へ。あっという間に素晴らしい写真が出来上がります。
- 上級者やプロフェッショナルには、ブラシ、レイヤー、ブレンドモード、テクスチャーオーバーレイ、編集履歴メニューなどの多様な編集ツールが、新しい高度な写真編集の可能性を広げます。

©2020 Skylum

2. Luminar 4の特徴

Luminar 4はあらゆるレベルの写真家のためのソフトウェア。このソフト一つで総ての画像編集および修正が行え、隠れた可能性と創造性を引き出します。

Luminarは、スタンドアロン・アプリケーション、プラグイン、または外部エディタとして使用できます。この革新的なツールの全てのユーザーに。シンプルな操作と豊富な機能を備え、あらゆる場面で活躍します。

- スタンドアロン・アプリケーション、または一般的なホスト・アプリケーションへのプラグインとしての使用でき、あらゆるスタイルに合わせたワークフロー実現。
- AI Accent – 世界で最も優秀な写真エンハンサー。
- 60以上の便利なLuminar Looks。あなたの好みに合わせてワンクリックで写真を調整できます。
- カタログへの自動保存機能を搭載した100%非破壊的で美しい編集。
- Luminarのライブラリパネルは、画像を前面と中央に配置。シンプルなインターフェースにより、写真を簡単に閲覧し楽しむことができます。
- ライブラリパネルを使用し、簡単に写真の整理、閲覧、評価、グループ分けができます。
- レイヤー、ブラシ、マスキングは究極の選択的編集を提供。
- ルックアップテーブル（LUT）ファイルを適用することで、クリエイティブなカラーグレーディングとフィルムストック・エミュレーションを行います。

©2020 Skylum

- カスタマイズ可能なブラシと選択的なマスキングシステムにより、正確な制御が可能になります。
- 画像にどのような調整が行われたかを記録し、複数の”取り消し”をすばやく実行できる履歴パネル。
- RAW、JPEG、TIFF、およびその他一般のファイルを幅広くサポートします。
- バッチ処理で複数の画像をすばやく修正できます。

Luminar 4を使えば、あなたの写真はたちまち注目のまとに。シンプルかつ美しいインターフェースは、すべての画像を楽しみ、編集するための洗練されたキャンバスを提供します。年月日ごとに写真のグループ化が自動で行なえ、簡単な画像検索で一番欲しい写真がいつでもあなたの手元に

2.1. Luminar 4の新機能と改良点

写真編集にさらなる進化を

Luminar 4の革新的なツールとAIテクノロジーは、写真編集に新たな可能性をもたらします。

©2020 Skylum

AIストラクチャー

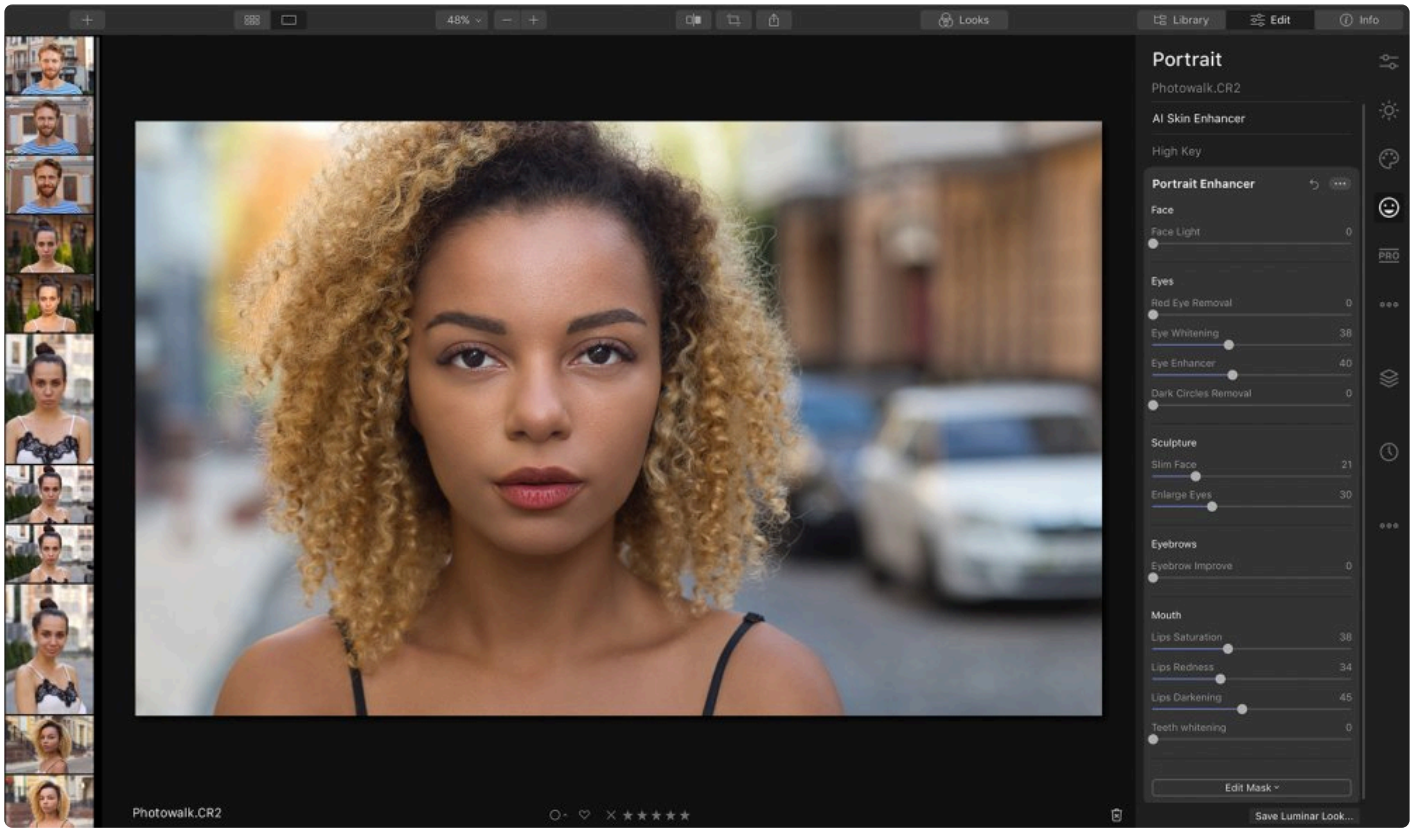
従来の縁取りおよびストラクチャーツールを使用して細部を強調すると、写真の見た目が今ひとつなってしまうことがよくあります。Luminar 4は、被写体(人間、顔、雲、水、建物など)を自動的に識別し、それらを高度な対象物認識法を用いて修正します。AIストラクチャーツールは、写真内の人物を自動的に感知し過剰な処理はせず、顔と肌は自然なままで被写体の周囲を強調します。

©2020 Skylum

AIスキン・エンハンサー

AIスキン・エンハンサー独自の人認識テクノロジーは、(顔だけでなく)写真の中にあるすべての「肌」を感知し、毛穴や質感、髪の毛の状態を保ちつつ、しみなどを取り除き、肌を滑らかにします。適用の強度はワンクリックで調整でき、年齢や肌のタイプに関係なく機能します。

©2020 Skylum



ポートレート・エンハンサー

ポートレート・エンハンサーの革新的な技術により、15〜60秒で完璧なポートレートを作成。顔、目、口を絵のように美しく。12種類のツールにより、全てのレベルの写真家が完璧な精密さとコントロールを得られます。プリセットは新しい写真ごとに自動的に調整される事でバッチ編集が簡単になり、作業がより効率的に!

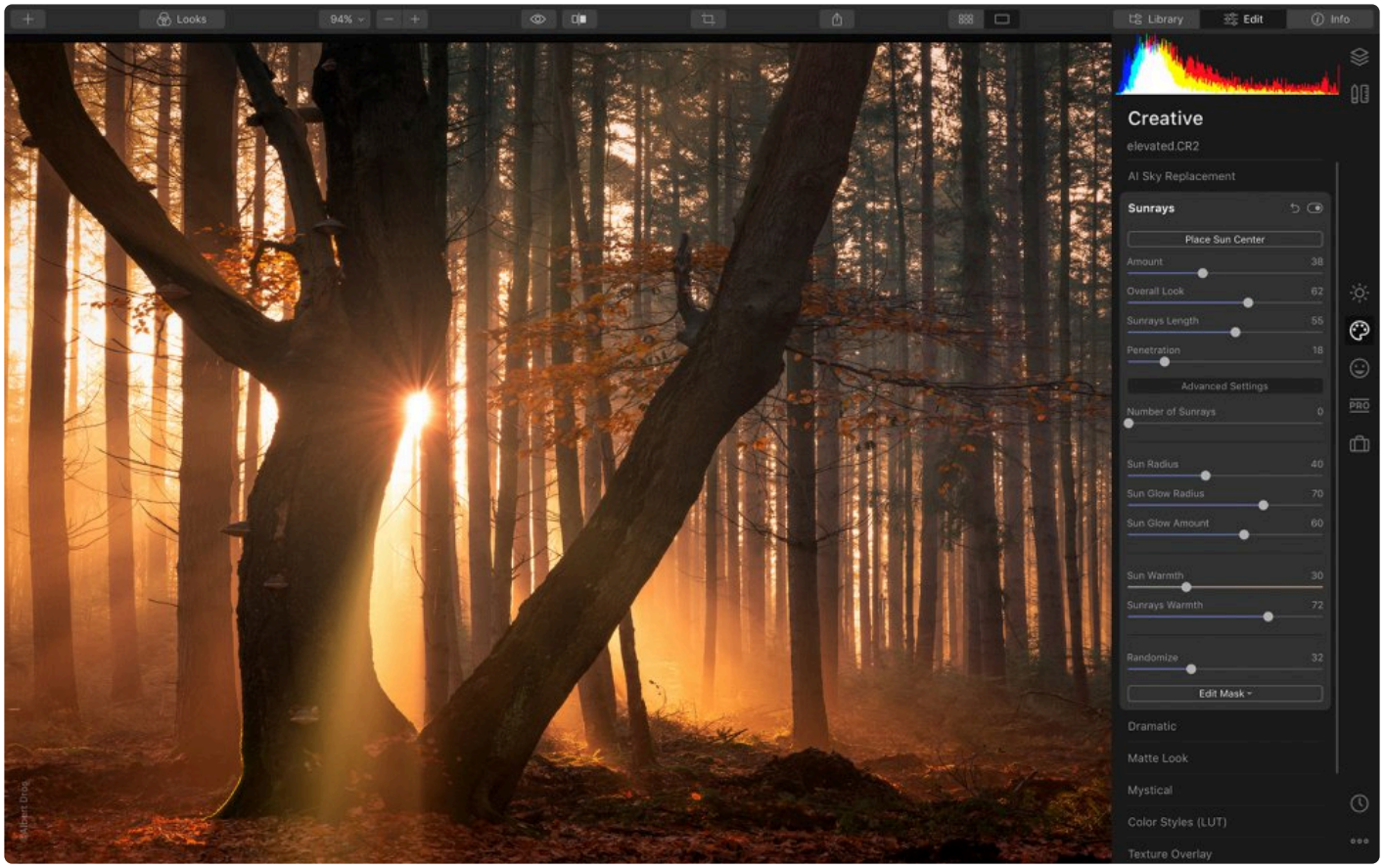
AIスカイ・リプレースメント

AIスカイ・リプレースメントツールは空だけではなく、置換えた空と元の画像の明るさと色調が一致するように写真全体を調整します。高性能な選択アルゴリズムは、小鳥、葉、草、髪の毛などの細部まで認識し、ハロ、圧縮アーティファクト、ハードエッジも削除し、さらに前景の明るさとコントラストを微調も可能です。

スマート・コントラスト

新しいスマート・コントラストツールは、従来のコントラストツールよりも精密かつ的確。本来の色とディテールを保つ事で、よりリアルな画像を実現します。色々な写真を美しく仕上げるために、必ずプラス調整とマイナス調整を試してみてください。

©2020 Skylum

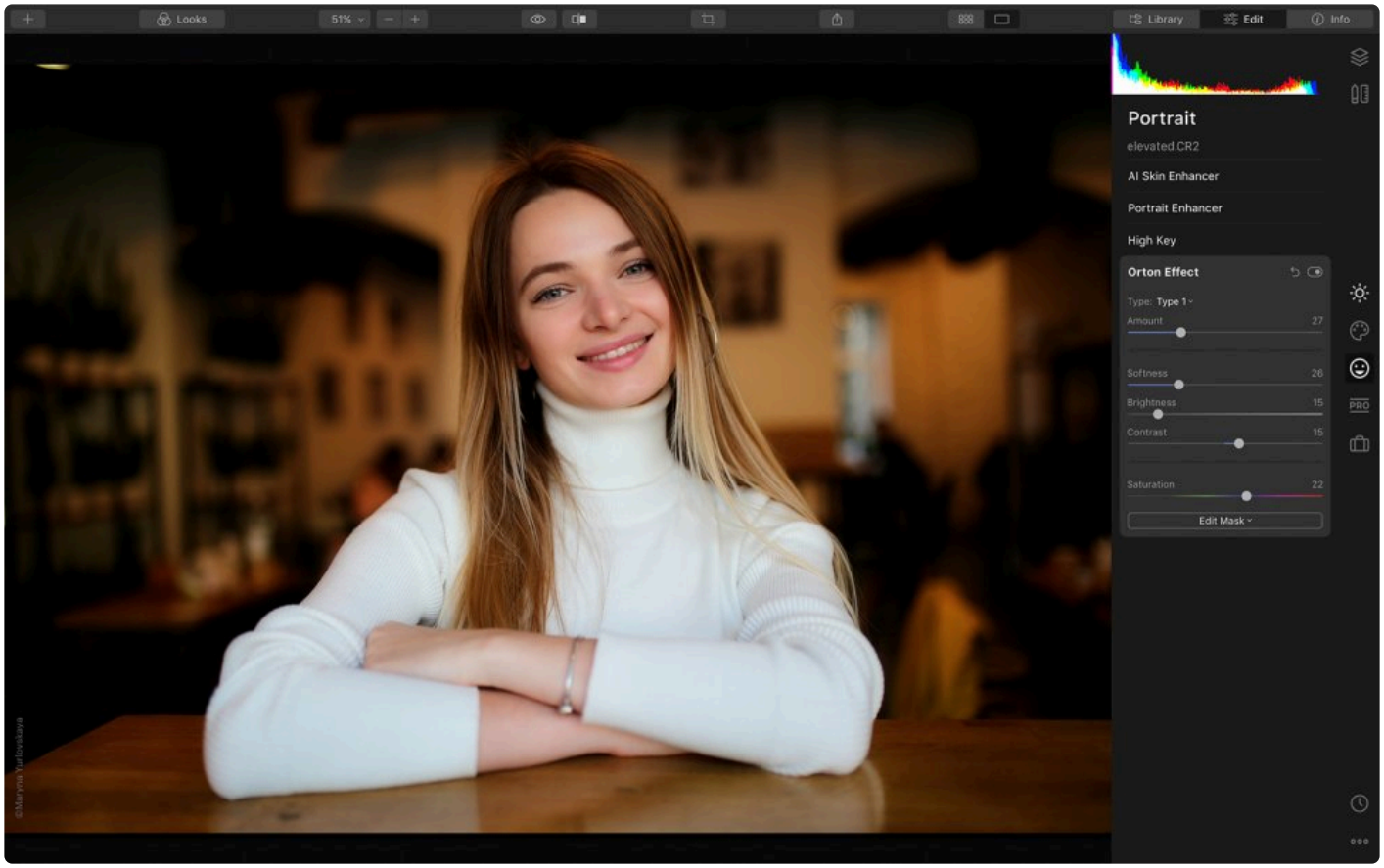


全体的なユーザーエクスペリエンス（UX）の大幅な改良

Luminar史上最大の改革が施されたLuminar 4。Luminar 3の発売後、ユーザーが『何故』そして『どんな時に』Luminarを使うのかという研究を重ね、これに基づいて私達はユーザーのニーズを満たすためにLuminarを大幅に改良しました。

- 大きめのフォントと読みやすさの向上
- インターフェース間の間隔の拡張
- ツールへのより簡単なアクセス
- 大きなスライダー
- インターフェースのコントラストの最適化

©2020 Skylum



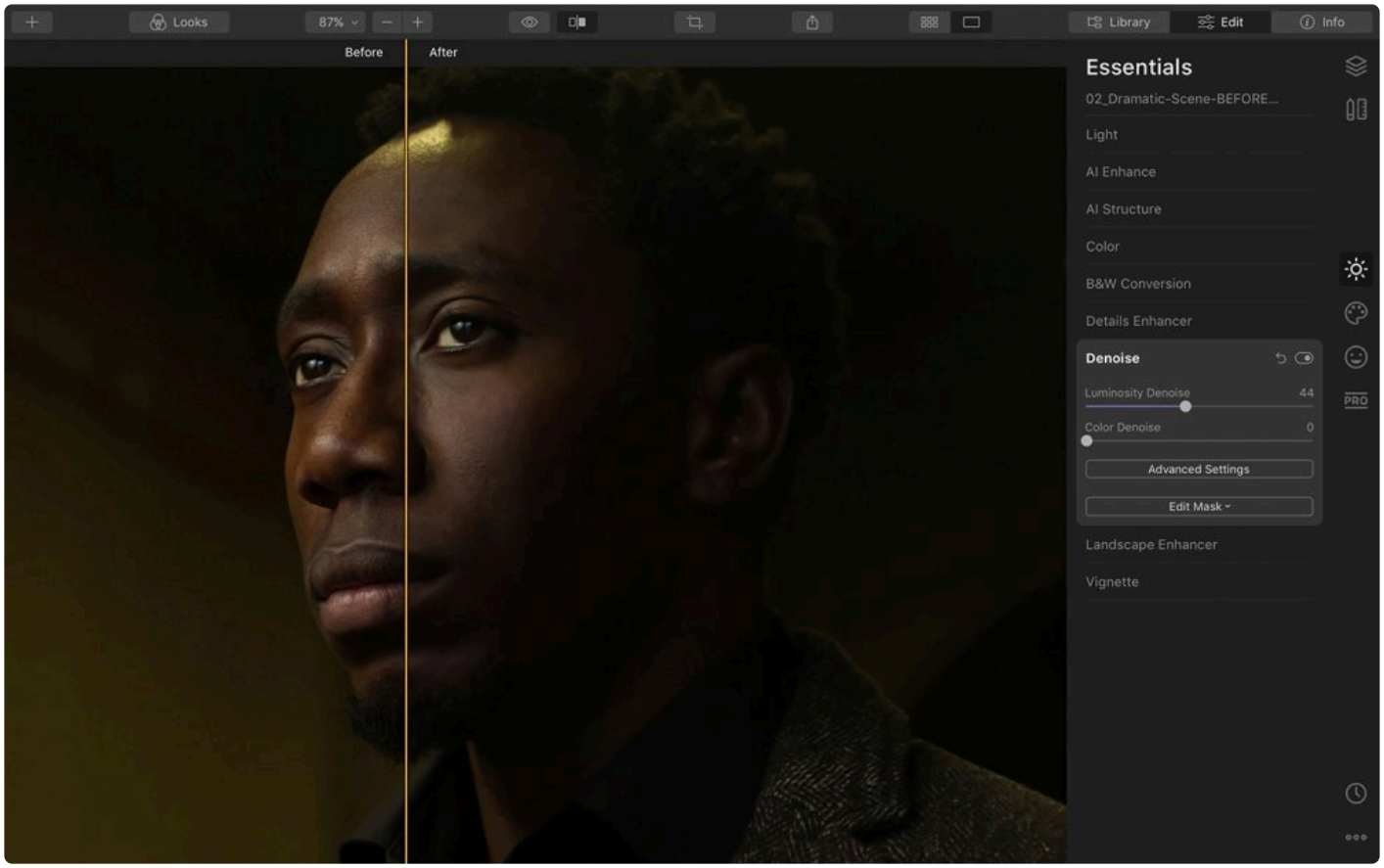
再設計された編集モジュール

Luminar 4では、ツールは目的別にまとめられ、すべてのツールがより使いやすくなりました。各ツールは、問題の解決、またはクリエイティブな目標達成をお手伝いします。多くのフィルタの中から『これ!』と思う物を時間をかけてを探す必要はなく、以前よりも素早く目標にたどり着きます。

すべてのツールは5つのタブ内に配置。

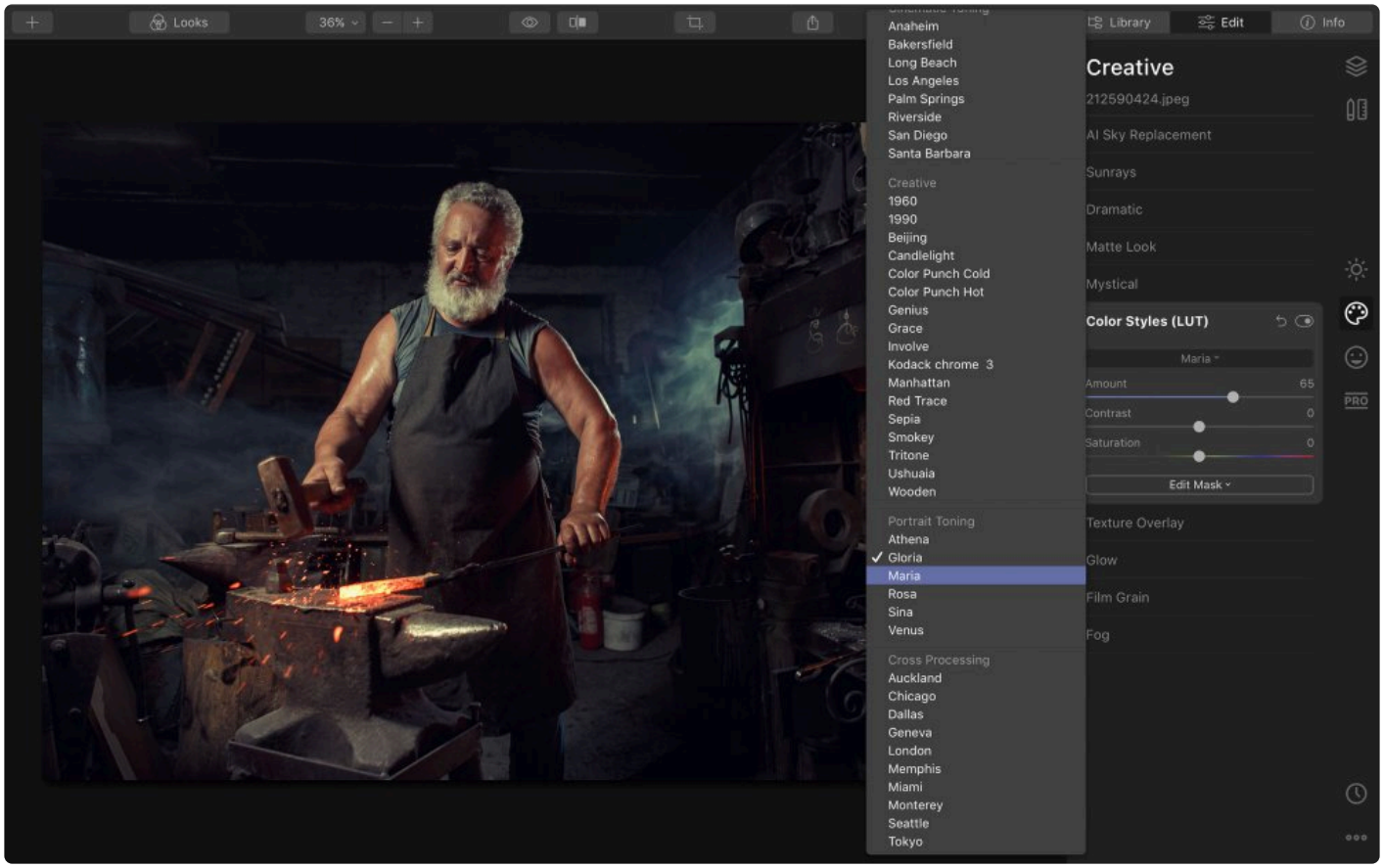
- **キャンバス** – 画像への基本的な作業用ツール：切り抜き、変形、消去など。
- **エッセンシャル** – 基本的な色調補正、トーン補正用ツール。最終画像の基本的な加工に必要なすべてのツール。
- **クリエイティブ** – クリエイティブな写真処理ツール。
- **ポートレート** – ポートレートのためのツール。
- **プロフェッショナル** – より洗練された高度な写真処理を行うためのたツール。

©2020 Skylum



改良されたノイズ除去ツール

あらゆるタイプの写真からデジタルノイズを完璧に除去。カメラや撮影条件に関係なく美しい画像をあなたに。



多くの新しいスタイルが追加されたデフォルトカラースタイル(LUT)ライブラリ

色を再マッピングし、クリエイティブで新しい画像を。LUTは、カラーグレーディング、白黒変換、またはデジタルフィルムストックに使用できます。

3. Luminarのインストールとアクティブ化

Luminarは、アプリケーションとプラグインの両方としてコンピュータにインストールおよびアクティベートできます。ソフトウェアをインストールする前に、以下を行うことをお勧めします。

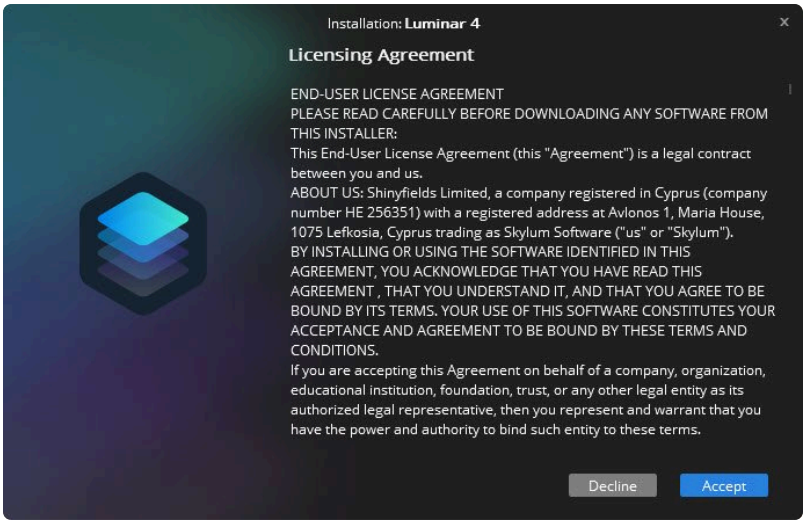
1. コンピュータのOSとドライバーが最新であることを確認してください。
2. 干渉する可能性のあるファイアウォールまたはウイルス対策ソフトウェアを無効にしてください。
3. ソフトウェアをアクティベートするために、インターネットに接続していることを確認してください。
4. Luminarをプラグインとしてインストールする他のホストアプリケーションをすべて終了してください。

インストールの詳細については、macOS または、Windows をご参照ください。

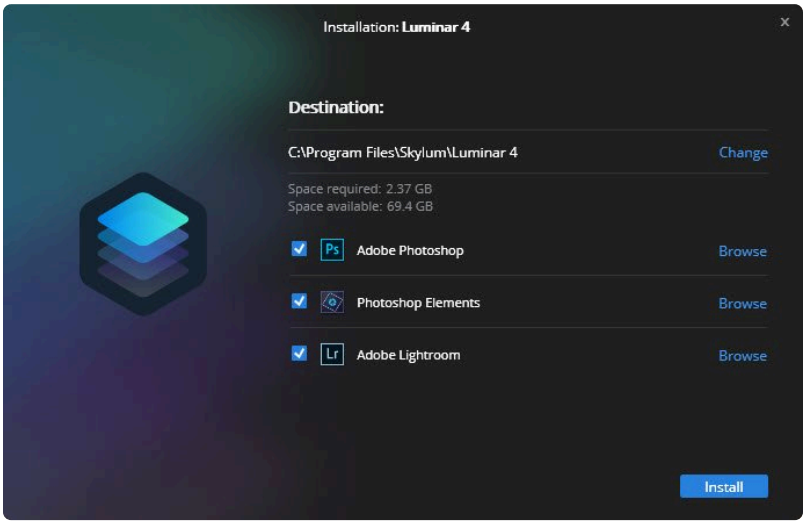
3.1. WindowsにおけるLuminarのインストールとアクティベーション

ウェブサイトからソフトウェアを購入する場合は、ソフトウェアをダウンロードしてインストールする必要があります。次の手順を実行してください。

1. アクティベーションメールのダウンロードリンク(購入後にアドレスに送信されます)をクリックします。ソフトウェアインストーラは、こちら からダウンロードすることもできます 。
2. ダウンロードフォルダー内のインストーラを探す。
3. **Luminar4Setup.exe** をダブルクリックしてインストーラアプリケーションを起動し、インストールプロセスを開始します。
4. ライセンス契約を確認し同意した上、**同意する** ボタンをクリックして続行します。



5. アプリケーションのインストール先を確認し、インストールを希望するプラグインを選択します。



6. インストールが完了したら、メールアドレスを入力し、**Luminar 4を起動** をクリックします。

7. Luminarを起動し、豊富な機能をお楽しみください。
8. 2回目の起動で、ソフトウェアをアクティベートできます。トップバーメニューで **アクティベート** をクリックし、メールアドレスとアクティベーションキー(アクティベーションメールから入手)を入力した後、インストールと登録を完了します。

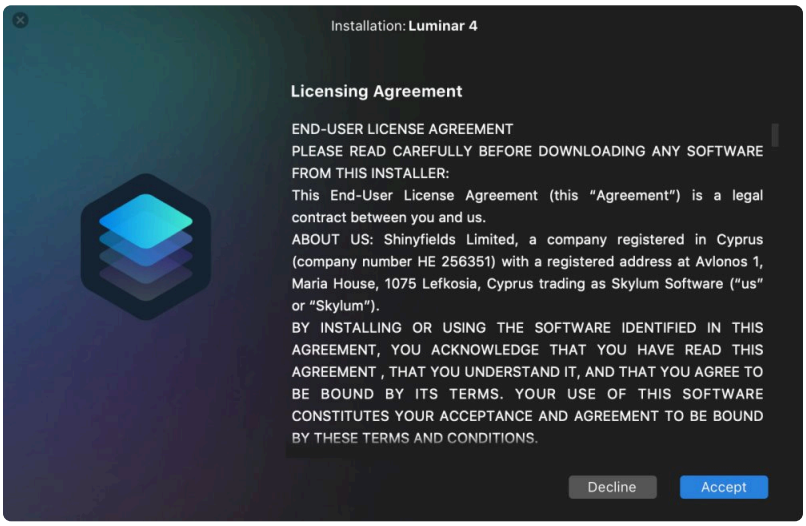
ヒント
まずはLuminarのトライアル版から試してみたいという方は、Skylum.comにアクセスしてLuminarメニューをクリックすると、トライアル版をダウンロードするリンクがあります。

3.2. macOSにおけるLuminarのインストールとアクティベーション

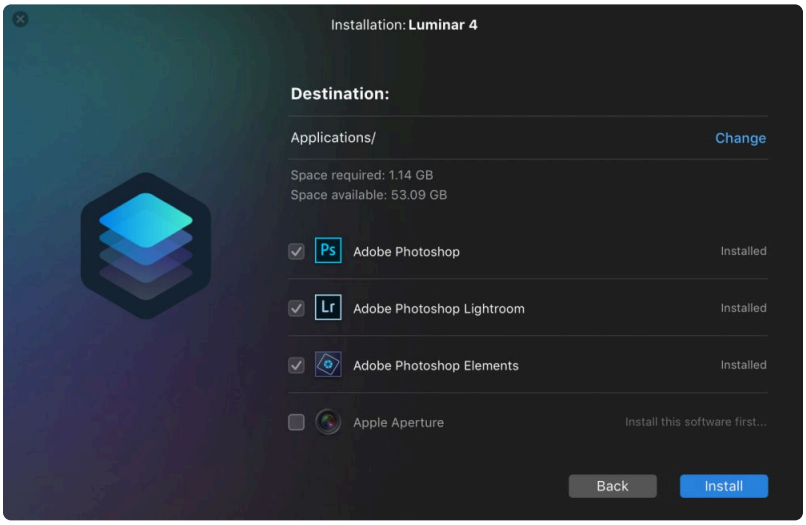
ウェブサイトからソフトウェアを購入する場合は、ソフトウェアをダウンロードしてインストールする必要があります。次の手順を実行してください。

1. アクティベーションメールのダウンロードリンク(購入後にアドレスに送信されます)をクリックします。ソフトウェアインストーラは、こちら よりダウンロードすることもできます。
2. ダウンロードフォルダー内のインストーラを探す。

3. **Luminar4_Installer.zip** をダブルクリックしてインストーラアプリケーションを起動し、インストールプロセスを開始します。
4. ライセンス契約を確認し同意した上、**同意する** ボタンをクリックして続行します。



5. アプリケーションのインストール先を確認し、インストールを希望するプラグインを選択します。



6. インストールが完了したら、メールアドレスを入力し、**Luminar 4を起動** をクリックします。
7. Luminarを起動し、豊富な機能をお楽しみください。
8. 2回目の起動で、ソフトウェアをアクティベートできます。トップバーメニューで **アクティベート** をクリックし、メールアドレスとアクティベーションキー(アクティベーションメールから入手)を入力した後、インストールと登録を完了します。

3.2.1. Mac App StoreからLuminarをインストール

Mac App StoreからLuminarを購入する場合は、次の手順に従ってください。

1. **Mac App Store** を起動します。
2. 検索フィールドにLuminarと入力します。
3. Luminarを選択し、購入ボタンをクリックします。
4. Mac App StoreからApple IDとパスワードの確認を要求される場合があります。
5. Luminarはアプリケーションフォルダーにダウンロードされます。
6. Finderで **移動** > **アプリケーション** を選択し、そこでLuminarアプリケーションを探します。
7. Luminarアプリをダブルクリックし、アプリケーションを起動します。

Luminarアプリケーションを削除してしまった場合は、Mac App Storeから再ダウンロードすることができます。

> **注意**
> LuminarのMac App Storeバージョンは、プラグインとして使用する機能を提供していません。プラグインとして使用できるバージョンをご入用の場合はsupport @ skylum.comにご連絡ください。購入証明をご提示していただくことで、プラグインとして使用できるバージョンをご提供いたします。

3.3. Luminar 3からのアップグレード

Luminarを古いバージョンから簡単にアップグレード。

- 新規ユーザーとして インストール と同じ手順に従います。
- Luminar 4は古いバージョンを自動的に検出し、ユーザーのLooksとインストールされたLooksパックをコピーします。
- また、古いバージョンを保存しながら、現在のLuminarカタログを新しいLuminar 4カタログに変換します。

> **Luminar 3カタログを更新できません** というエラーが表示さた場合は、「新しいカタログを作成」を選択してください。ご心配なく！ Luminar 4を開くだけで、後からLuminar 3のカタログを変換することができます。

4. 動作環境

Microsoft ® Windows ®のシステム要件:

推奨スペック:

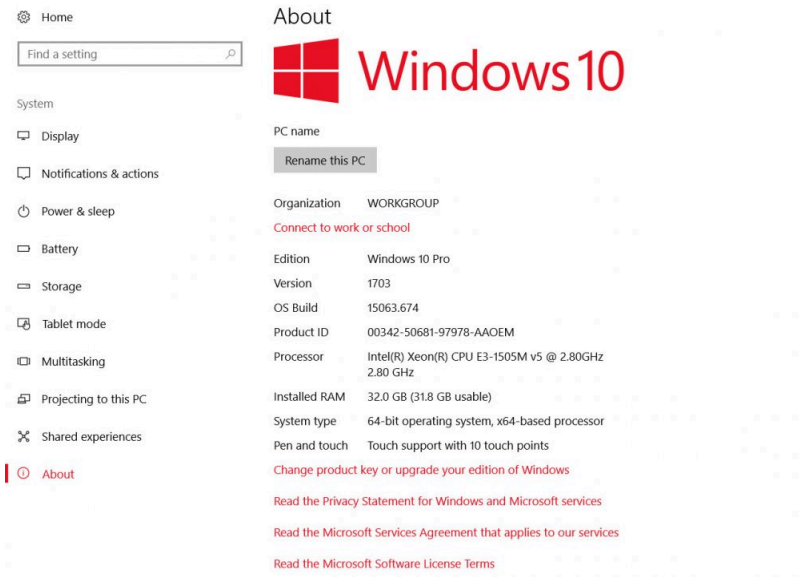
プロセッサー	Intel®Core™ i7第7世代以降、 AMD Ryzen™7第2世代以降
グラフィック	4GB以上のRAMを備えたディスクリートGPU
メモリー	16GB以上のRAM
システム	Windows7®(64ビットOSのみ)、Windows8.1®(64ビットOSのみ)、Windows10®(64ビットOSのみ)
ディスク容量	プライマリードライブとして、SSDに10GBの空き容量
モニター	最低でも1920×1200の解像度を持つキャリブレーションされたモニター

最低限スペック:

プロセッサー	2コアのIntel®またはAMD® CPU
グラフィック	Open GL 3.3以降との互換性
メモリー	8GB以上のRAM
システム	Windows 7以降(x64ビットOSのみ)
ディスク容量	10GBの空き容量
モニター	1280×768以上の解像度

設定を開いて情報をクリックすると、システムの仕様を確認できます。

©2020 Skylum



Apple® macOS®のシステム要件：

推奨スペック：

プロセッサー	Intel®Core™ i7第7世代以降
グラフィック	4GB以上のRAMを備えたディスクリートGPU
メモリー	16GB以上のRAM
システム	macOS 10.12以降
ディスク容量	プライマリードライブとして、SSDに10GBの空き容量
モニター	最低でも1920×1200の解像度を持つキャリブレーションされたモニター

最低限スペック：

プロセッサー	2コアのIntel®
グラフィック	統合型グラフィックカード
メモリー	8GB以上のRAM
システム	macOS 10.12以降
ディスク容量	10GBの空き容量
モニター	1280×768以上の解像度

[このMacについて]を選択すると、システムの仕様とハードウェアを確認できます。

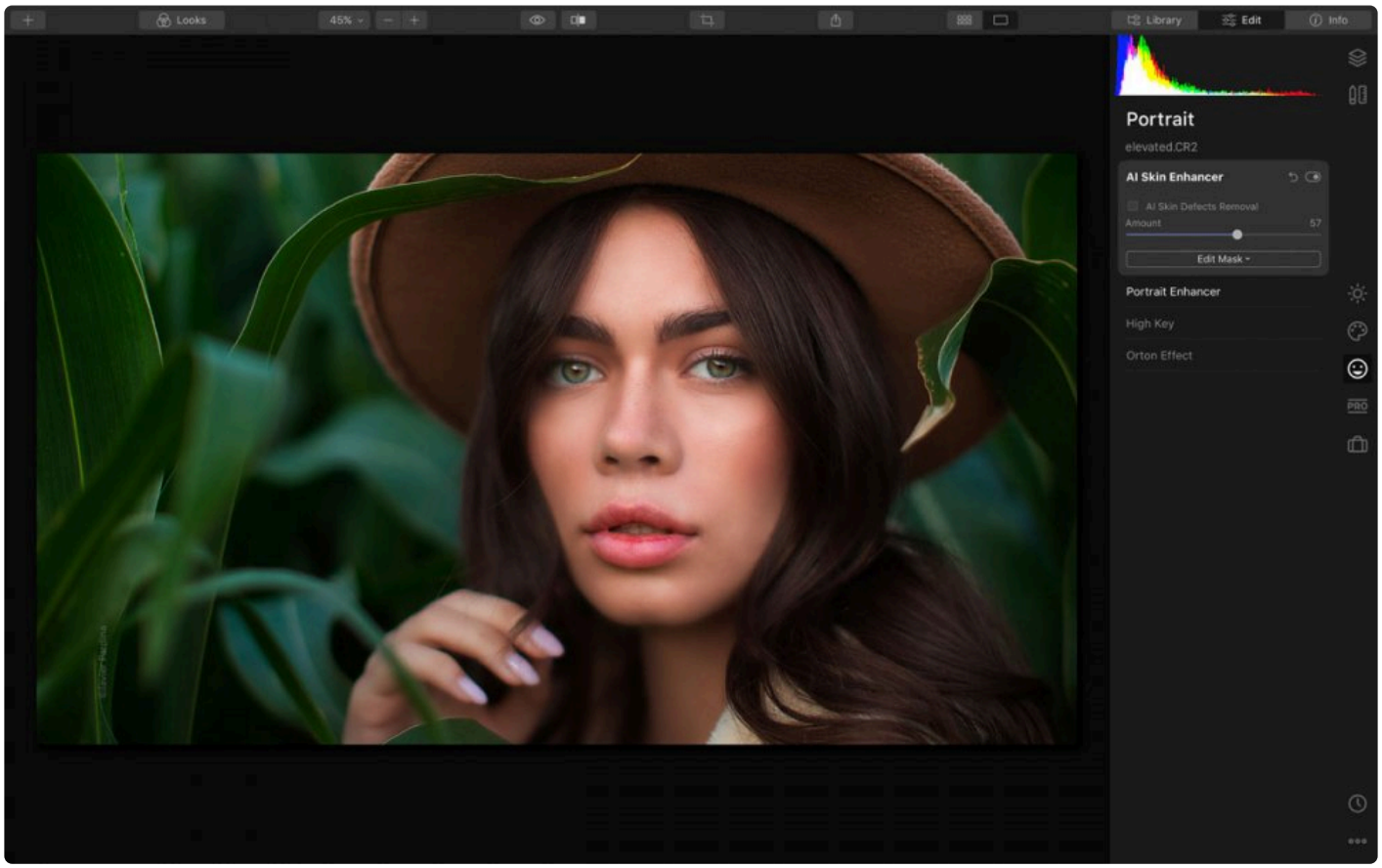
Overview
Displays
Storage
Support
Service
macOS Catalina
Version 10.15.1
MacBook Pro (15-inch, 2019)
Processor 2.4 GHz 8-Core Intel Core i9
Memory 32 GB 2400 MHz DDR4
Startup Disk Macintosh HD
Graphics Radeon Pro Vega 20 4 GB
Intel UHD Graphics 630 1536 MB
System Report...
Software Update...
™ and © 1983-2019 Apple Inc. All Rights Reserved. License and Warranty

5. Luminarの活用方法

Luminarはすべての写真家のために。貴方の想像性を発揮し最高の写真に仕上げる為に、あらゆる方法でユーザーをサポートします。

- Luminarを スタンドアロンエディター としての使い方
- Luminarを 外部エディター としての使い方
- Luminarを プラグイン としての使い方
- ライブラリでのLuminarの使い方

5.1. 対応ファイルの形式



Luminarは、さまざまなファイル形式に対応し、ほとんどのカメラおよび一般的なグラフィック形式に適合します。対応ファイル：

対応グラフィック形式

- PNG
- JPEG
- TIFF (8-bit、16ビット)
- Apple HEIC files (Macのみ)
- PSD

対応RAW形式

- .CR2
- .CR3
- .NEF
- .ORF
- .RAF

©2020 Skylum

- .ERF
- .ARW
- .RW2
- .DNG
- .PEF
- .PPM
- など

対応カメラのリストはこちらを クリック 。

対応されていないRAW形式での編集

Luminarで対応されていないカメラから画像を開く場合は、画像をDNGファイルに変換する必要があります。DNG撮影はカメラ内で設定できます。または、Adobeから無料の DNG Converter をインストールできます。

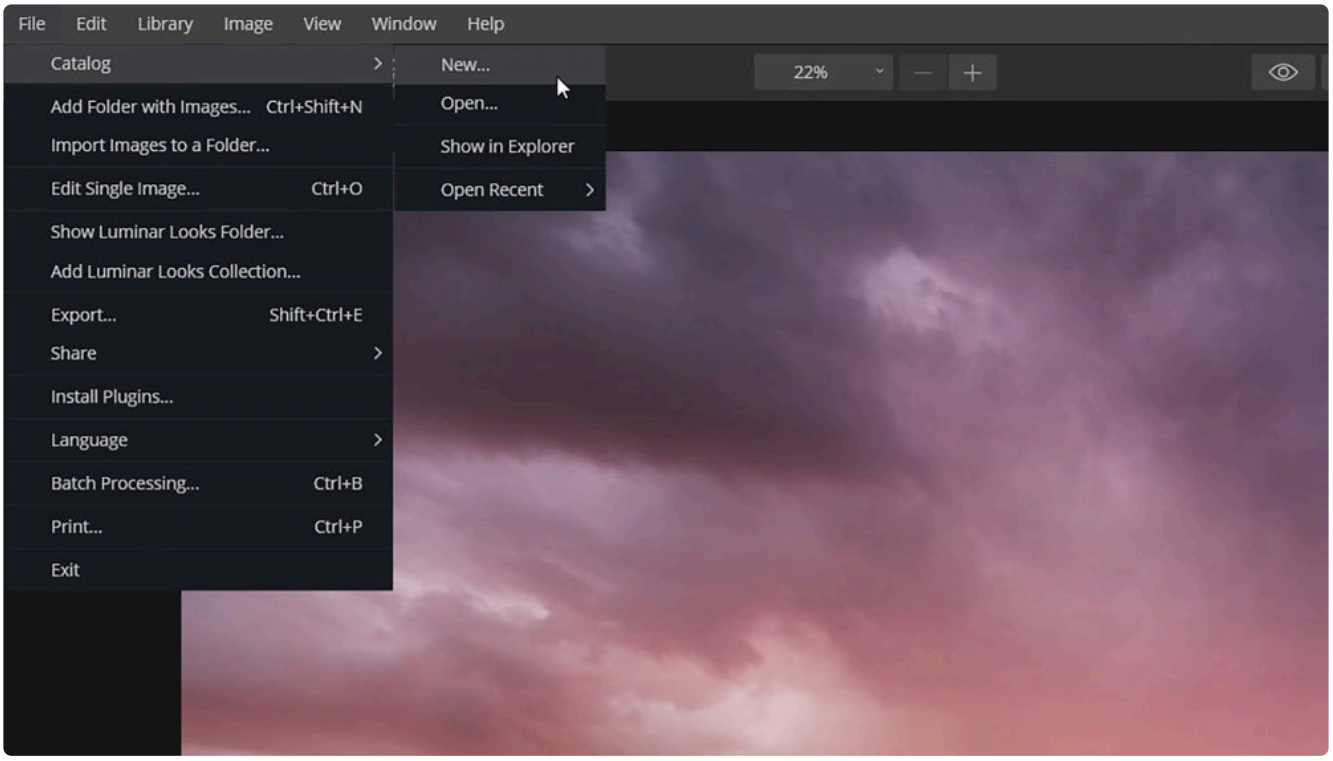
Luminarは、DNGファイルに対応しており、カメラでの撮影時に作成されたDNGファイル、またはRAW形式からDNG Converterで作成されたファイルを使用できます。

> ヒント
> Adobe DNG Converterをインストールすると、ライトツールの詳細設定セクションで使用できる便利なDNGカメラプロファイルもロードされます。

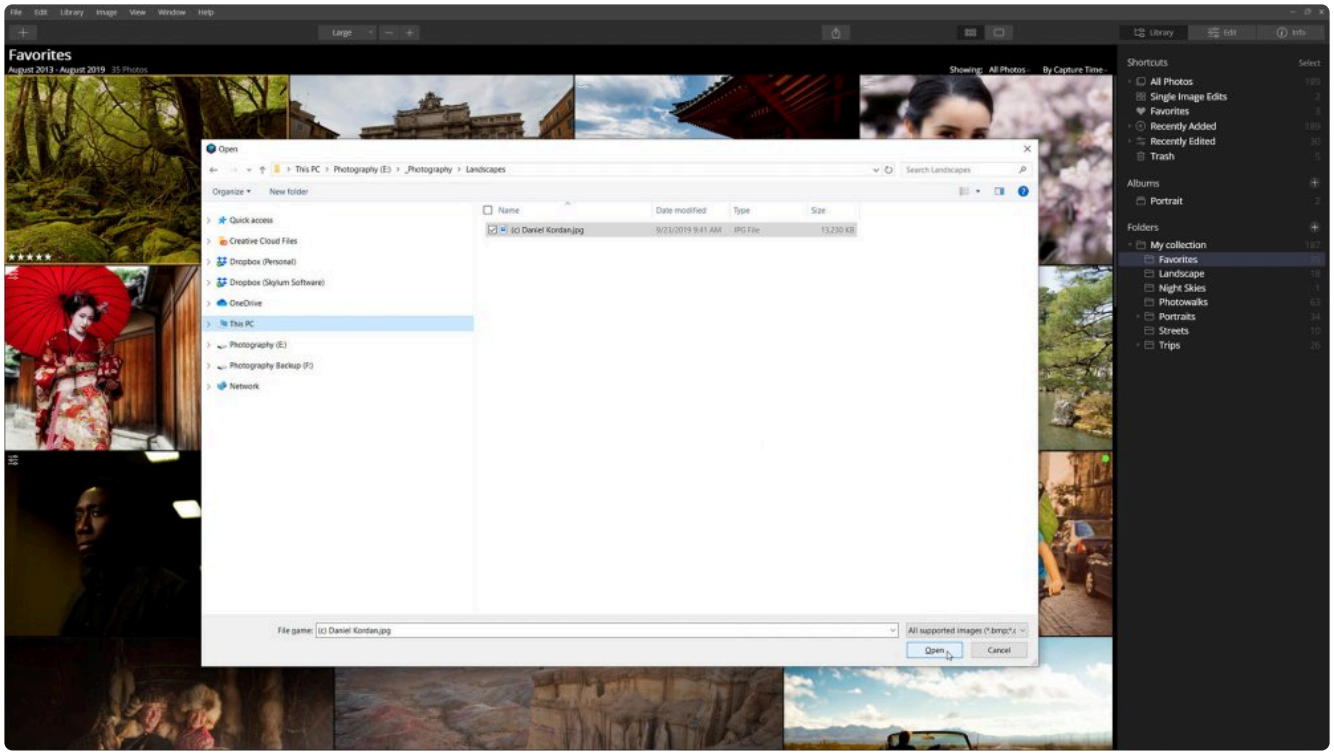
5.2. Luminarの単一画像エディターとしての使用方法

Luminarで、1枚ずつまたは複数の画像をセッションとして開き、それらの画像に基本的、そしてクリエイティブな編集を行うことができます。オプションとして、これらのファイルの編集履歴をLuminarカタログに保存できます。

1. 新しいカタログを作成、または既存のカタログを使用。新しいカタログを作成するには、ファイル > カタログ > 新規… を選択します。
2. ファイル > 単一画像を編集 をクリックし、写真を選択するか、Cmd+O(macOS) または Ctrl+O(Windows) を押します。新しいダイアログボックスが開きます。



3. 編集する画像を選択。



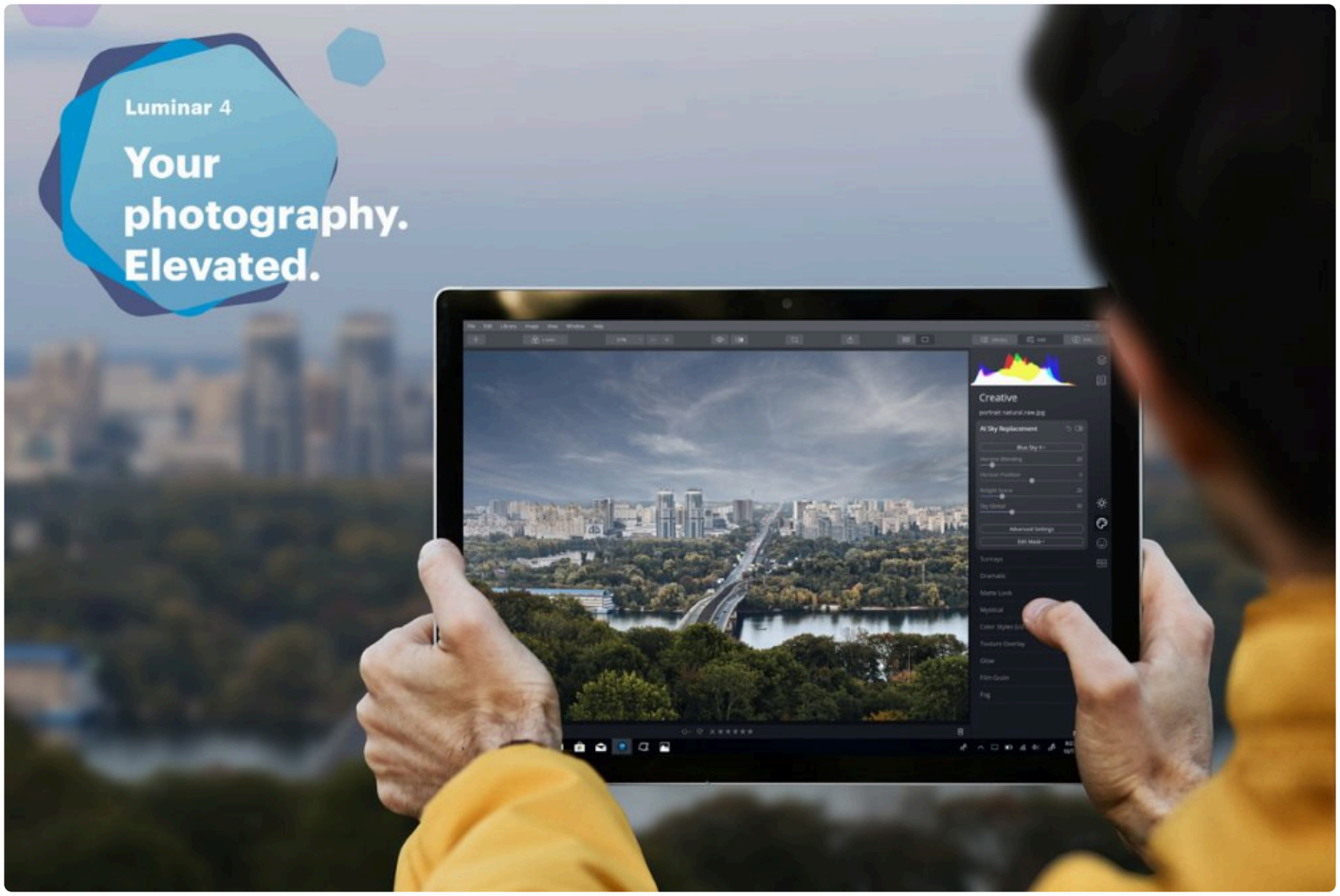
4. 写真に必要な調整やツールを適用。編集内容はカタログファイルに自動的に保存されます。
5. ファイル > エクスポート… または ファイル > 共有 を選択し、編集された新しい画像をシェアしましょう。

6. 編集したい次の画像を開く時は、上記の手順を繰り返します。
7. ライブラリに切り替えると、単一の画像を見つけることができます。単一画像編集 ショートカットをクリックしてください。

ヒント
複数の画像をアプリケーションアイコンにドラッグすると、一度に開くことができます。一度に開いた複数の画像を簡単に切り替えるには、フィルムストリップ(編集ビュー > フィルムストリップを表示)が便利です。

注意
編集した画像は自動的にカタログに保存されます。保存をしたくない場合は、単一画像編集コレクションで画像を選択し、Deleteキーを押してください。ファイルはLuminarから削除されますが、ハードドライブには残ります。

5.3. Luminarと他社のソフトウェアを一緒に



Luminarはフル機能のスタンドアロン・アプリケーションですが、他の一般写真編集ソフトウェアのプラグインとして使用することもできます。当社のウェブサイトからダウンロードしインストールした後、他のインストール済みのソフトウェアのプラグインをインストールします。

Luminarは、これらのアプリケーションのプラグインまたは外部エディターとして使用できます。

Mac & Windows

- Photoshopプラグイン
- Lightroom Classicプラグイン
- Photoshop Elementsプラグイン
- Capture One外部エディター

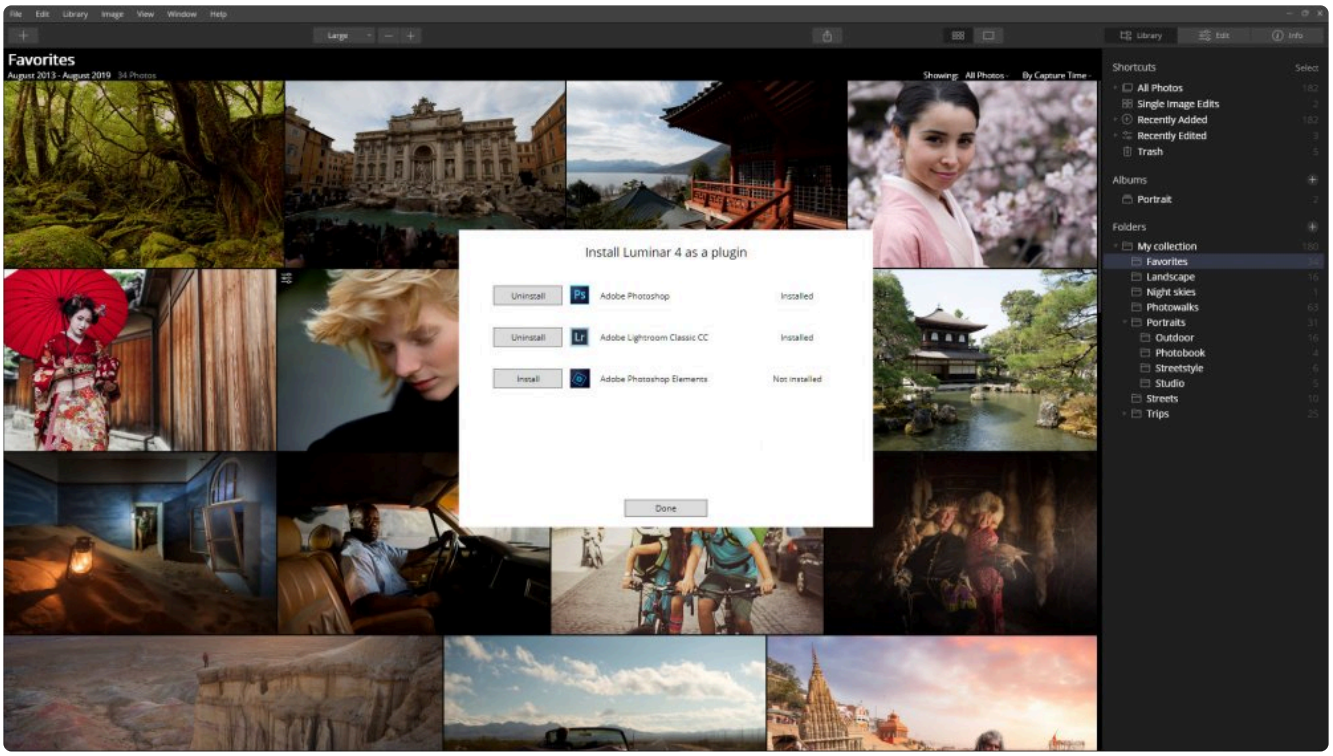
Macのみ

- macOSの写真アプリ
- Apple Aperture

5.3.1. プラグインのインストール

Luminar 4をプラグインとしてインストールするオプションは、インストーラを実行するときに表示されます。または、後からプラグインとしてインストールすることも可能です。

1. インストール対象のホストアプリケーションをすべて終了します。
2. Luminar 4が開かれていることを確認します。
3. Luminar 4 > プラグインをインストール… (macOSの場合)または ファイル > プラグインをインストール (Windowsの場合)を選択します。



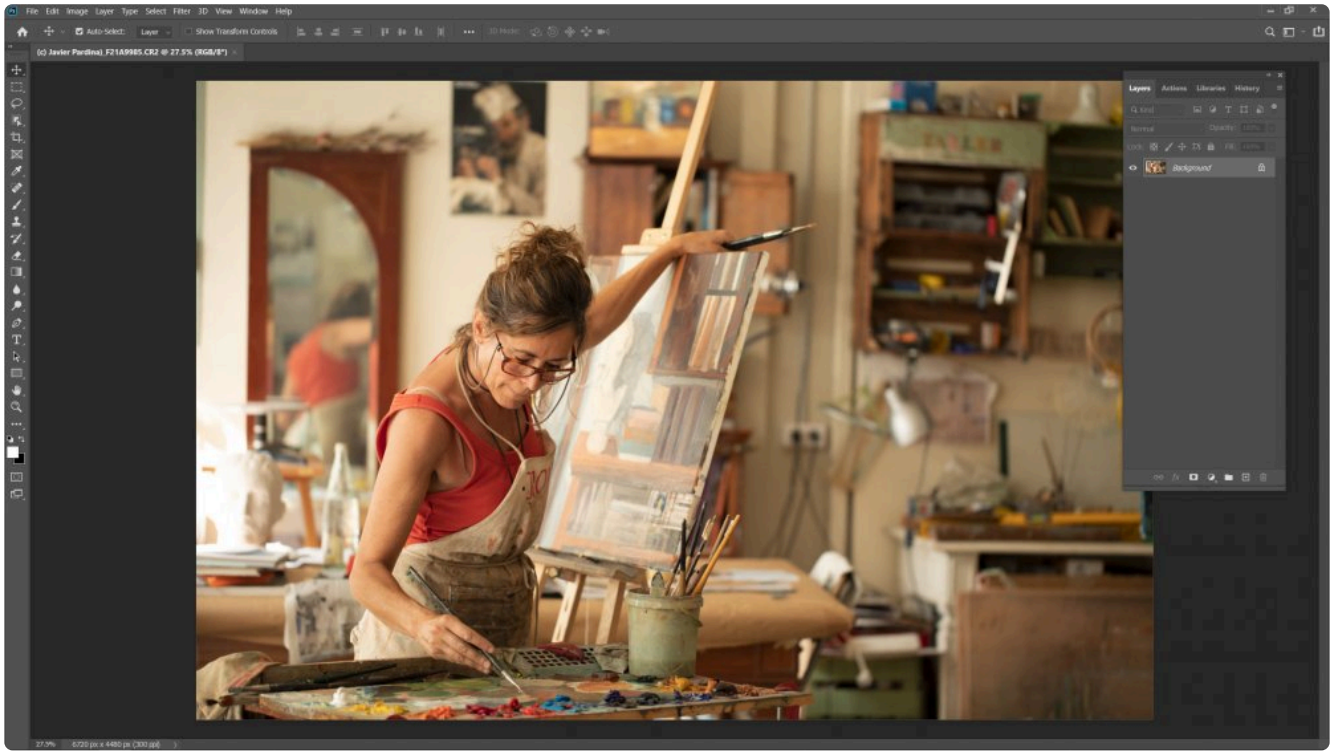
4. 表示されたダイアログ・ボックス内の目的のホストアプリケーションを選択し、コンピュータ内にあるサポートされているホストアプリケーションを表示します。
5. Luminarで使用したい対応アプリの[インストール/アンインストール]ボタンをクリックします。

> ! 注意
> スムーズに手順を進めるために、プラグインをインストールする前にホストアプリケーション(Photoshopなど)を終了してください。インストールを完了するために、管理者パスワードの入力を求められる場合があります。

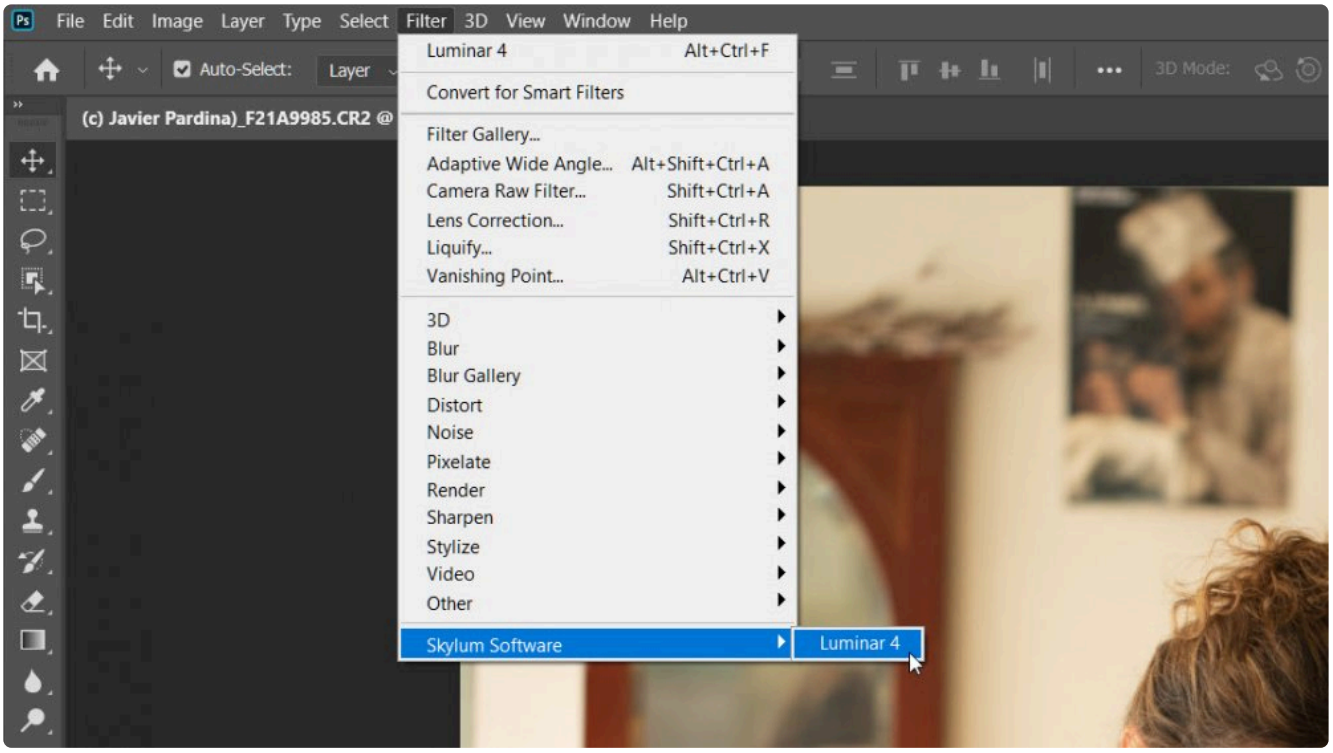
5.3.2. Adobe PhotoshopでLuminarを使おう

Luminarが、Adobe Photoshopの強力なアシストツールに！Luminar 4をフィルタとして使用するには以下の手順を実行してください。

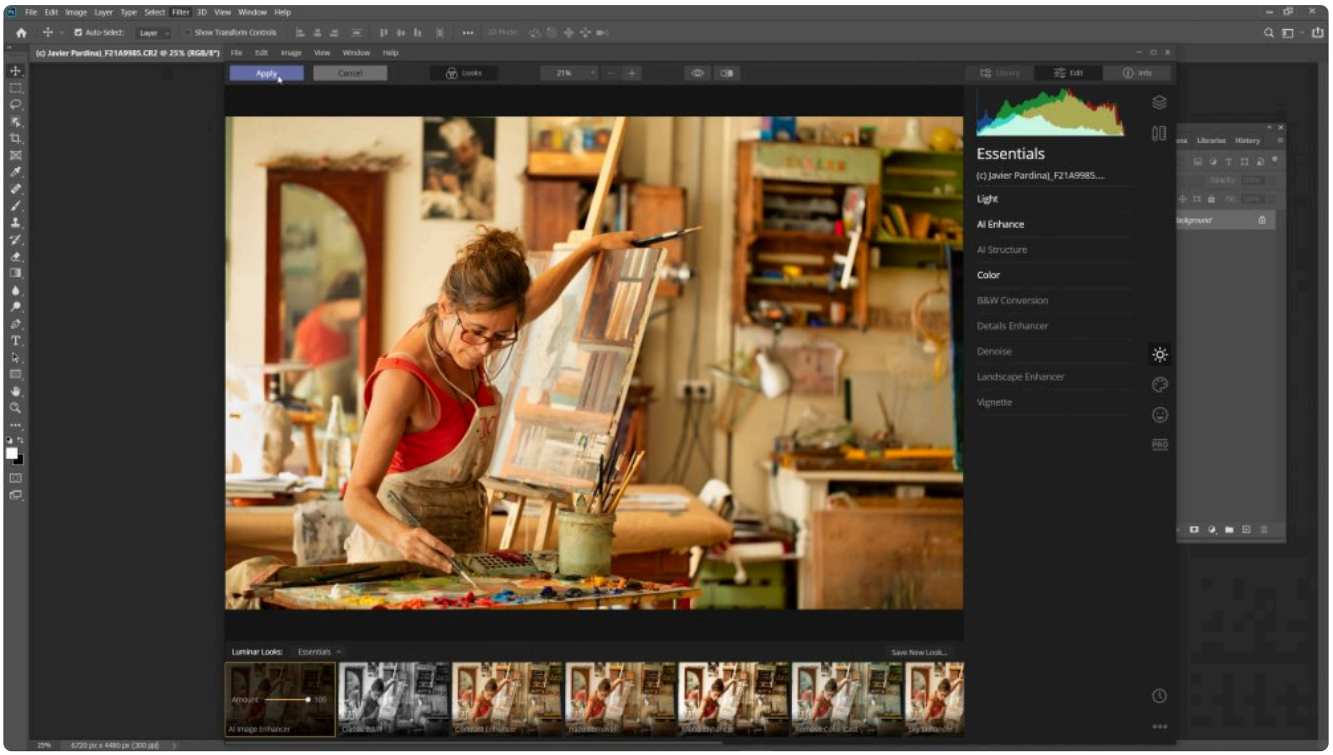
1. Adobe Photoshopを起動します。
2. 編集したい画像を開きます。



3. フィルタ > Skylum Software > Luminar 4… を選択すると、Luminarが開き、新しいダイアログが表示。



4. 編集中の画像がLuminarで自動的に開くので、必要に応じてドックまたはタスクバーにあるLuminarアイコンをクリックし切り替えます。
5. Luminarで調整を行います。または Luminar Looksを使いワークフローをスピードアップ!



6. 完了したら、適用ボタンをクリックし、調整した画像をPhotoshopに送り返します。

ヒント

LuminarはPhotoshopのスマートフィルターとしての活用が便利！Photoshopレイヤーをスマートオブジェクトとして指定し、通常どおりLuminarプラグインを起動して編集します。Photoshopに戻ってからレイヤーをクリックすることで、いつでもLuminarで行った編集をオンオフ出来ます。

©2020 Skylum

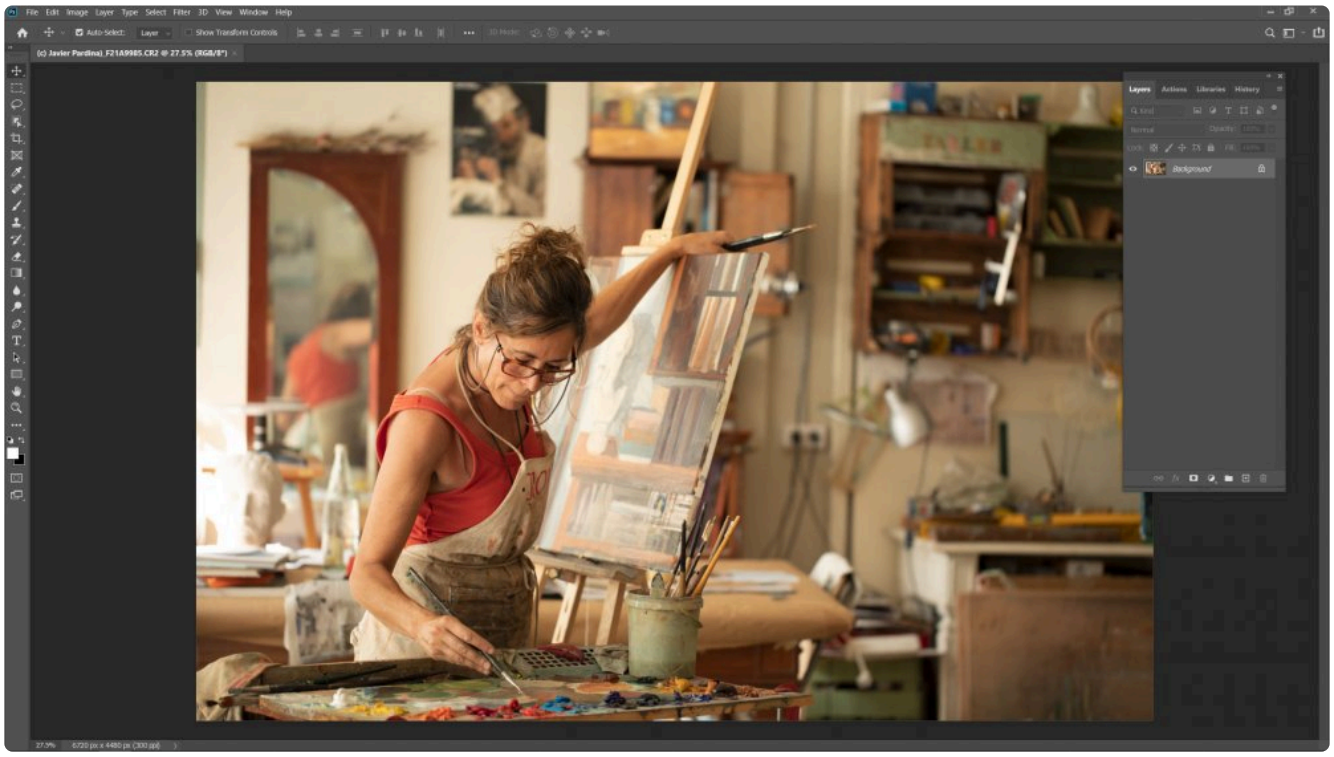
5.3.3. Lightroom ClassicでLuminarと使おう

Adobe Lightroom Classic（またはLightroom 6）の画像を、素早くLuminarで編集しよう！Lightroom Classic CCからLuminarにファイルを送るには以下の手順を実行してください。

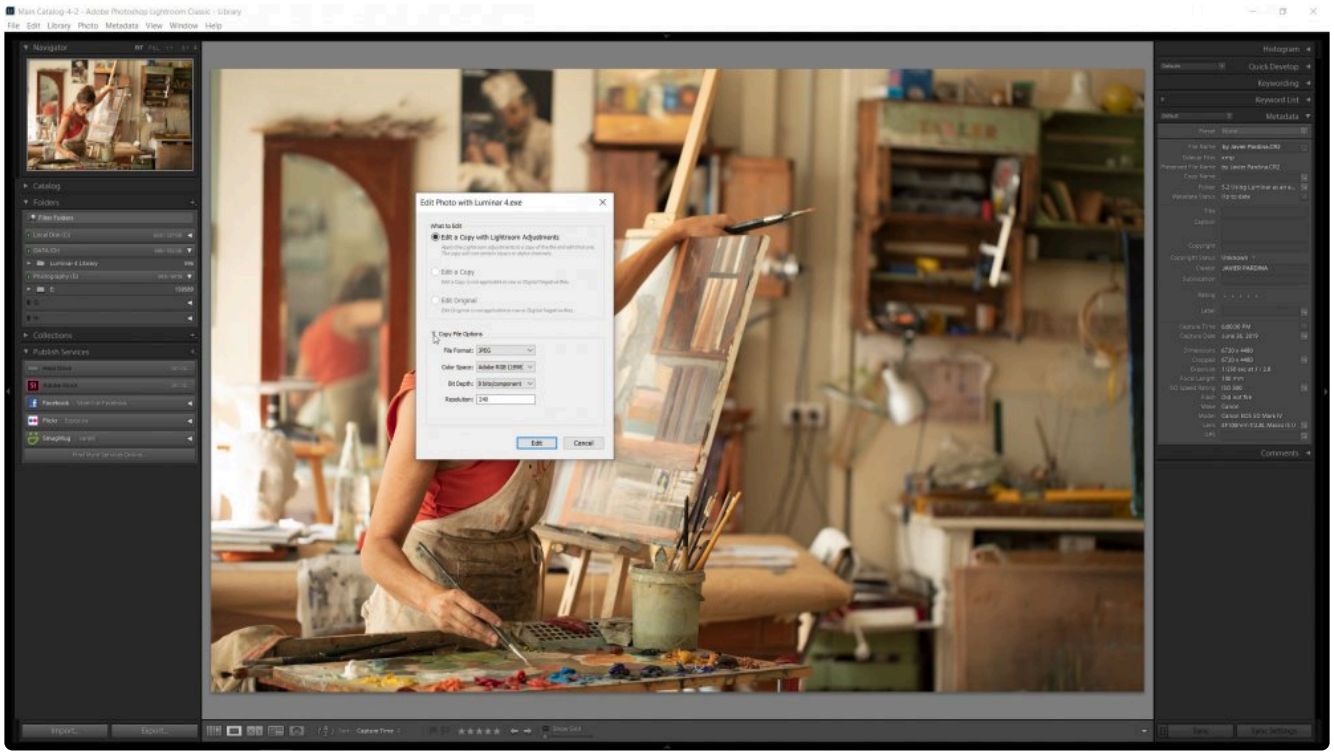
1. Adobe Photoshop Lightroom Classicを起動します。
2. Lightroom Classicのライブラリまたは現像モジュールで、編集する画像を選択します。
3. 次のいずれかの方法を選択し、Luminar 4で編集します。

写真メニュー

1. 写真 > 編集 > Luminar 4 を選択する事で、LightroomからLuminarに画像が送られ、新しいダイアログが開きます。



2. 次のオプションのいずれかを選択します。



- **Lightroom調整でコピーを編集** – Lightroomで行った編集をファイルに適応後、コピーされた画像をLuminarで編集します。ダイアログボックス内のオプションでコピーファイルの種類が選択できます。
- **コピーを編集** – Lightroomで補正する前の元の画像ファイルをコピーしLuminarで編集します。このオプションは、RAWファイルでは機能しません。
- **元画像を編集** – ハードドライブ上のLightroomで補正する前の元のファイルを編集します。このオプションは、RAWファイルでは機能しません。

3. コピーファイルオプションを選択し、編集ボタンをクリックします。

> ! 注意：写真 > 編集メニューにLuminarがない場合は、Lightroomの環境設定を開きます。プリセットタブを選択し、プリセットをこのカタログと一緒に保存オプションをチェック解除します。

ファイル メニュー

これらのいずれかを選択することもできます。

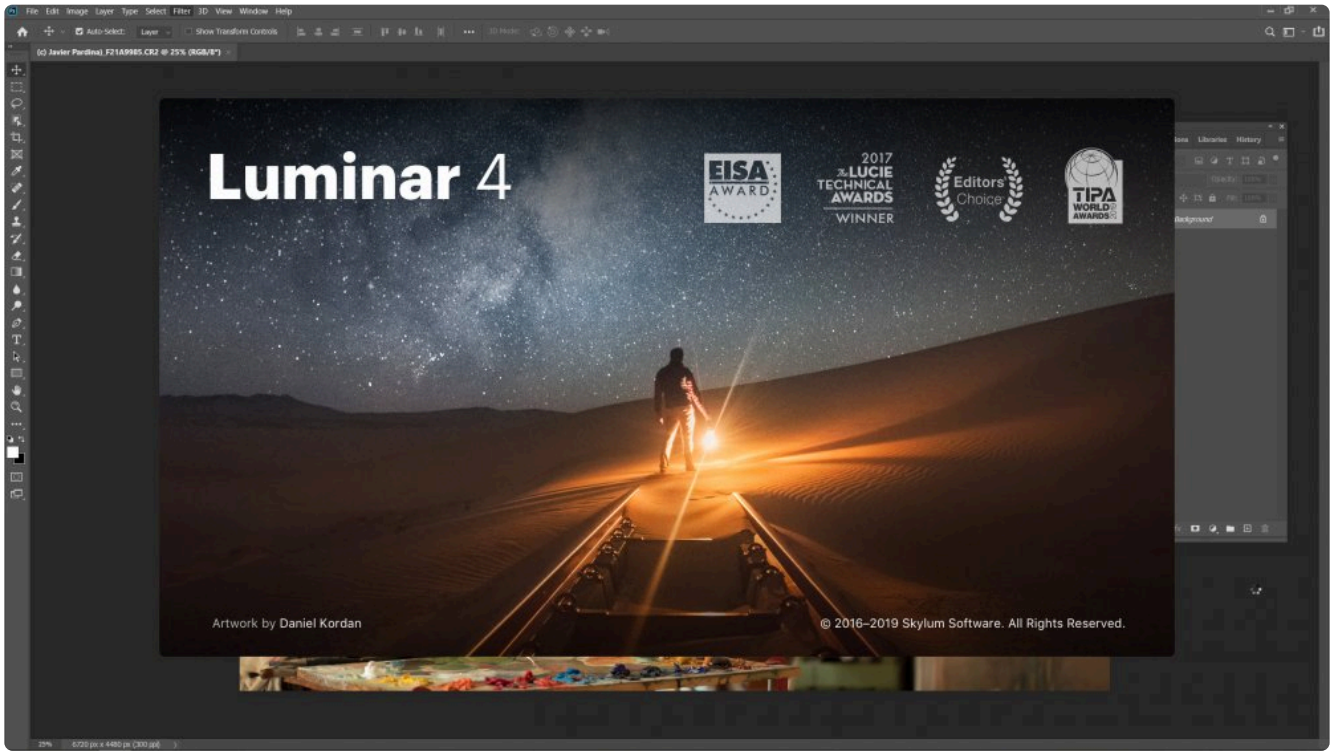
- **ファイル > Export with Preset > Luminar 4 Edit a Copy with Lightroom Adjustments]** – Lightroomで行った編集をファイルに適応しLuminarに送信します。
- **ファイル > Export with Preset > Luminar 4 Open Source Files** –元のファイル（Lightroom編集なし）をLuminar 4に送信します。
- **ファイル > Plug-in Extras > Transfer to Luminar 4** – 元のファイルをLuminarに送信します。このオプションはRAWファイルをLuminar 4に送信するため、ファイルのデータが最も多くなり、幅広い編集に最適です。

©2020 Skylum

Luminarプラグインでの編集

ファイルが送信されると、編集の準備は完了です。

1. ドックまたはタスクバーにあるLuminarアイコンをクリックし、Luminarに切り替えます。
2. Luminarで調整を行います。Luminar Looksを使い、ワークフローをスピードアップ!

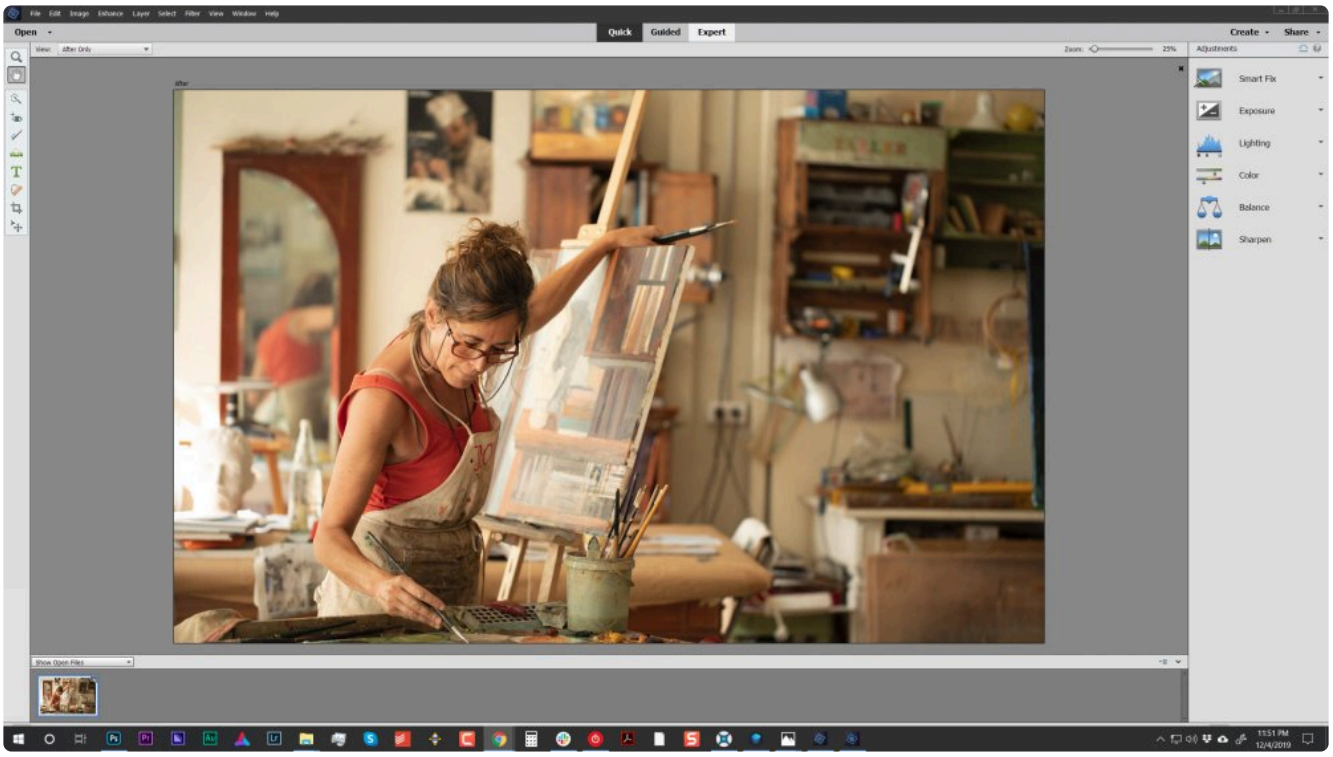


3. 完了したら、適用ボタンをクリックし、調整した画像をLightroomに送り返します。

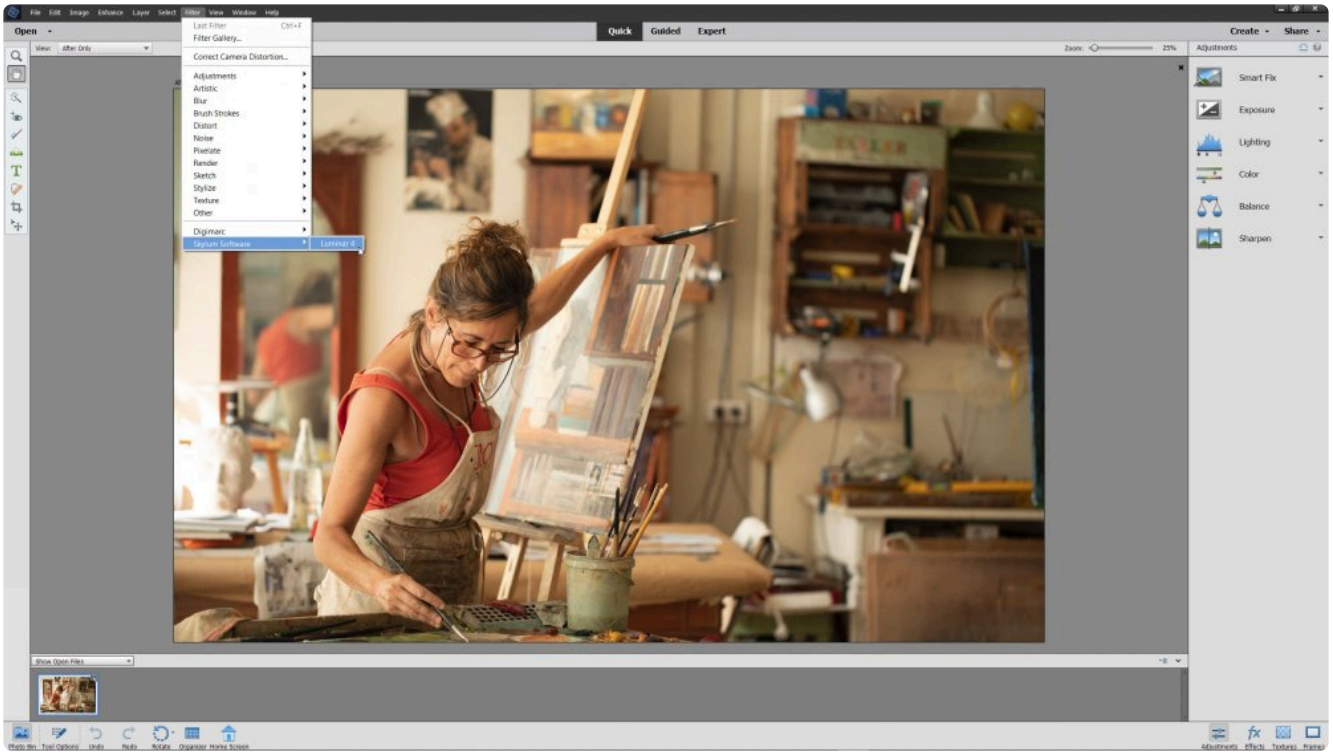
5.3.4. Adobe Photoshop ElementsでLuminarを使おう

LuminarをAdobe Photoshop Elementsと使おう。Luminar をフィルターとして使用するには以下の手順を実行してください。

1. Adobe Photoshop Elementsを起動します。
2. Photo Editorモジュールで、編集したい画像を開きます。



3. フィルター > Skylum Software > Luminar 4… を選択します。
   Luminarに画像が送られ、新しいダイアログが開きます。



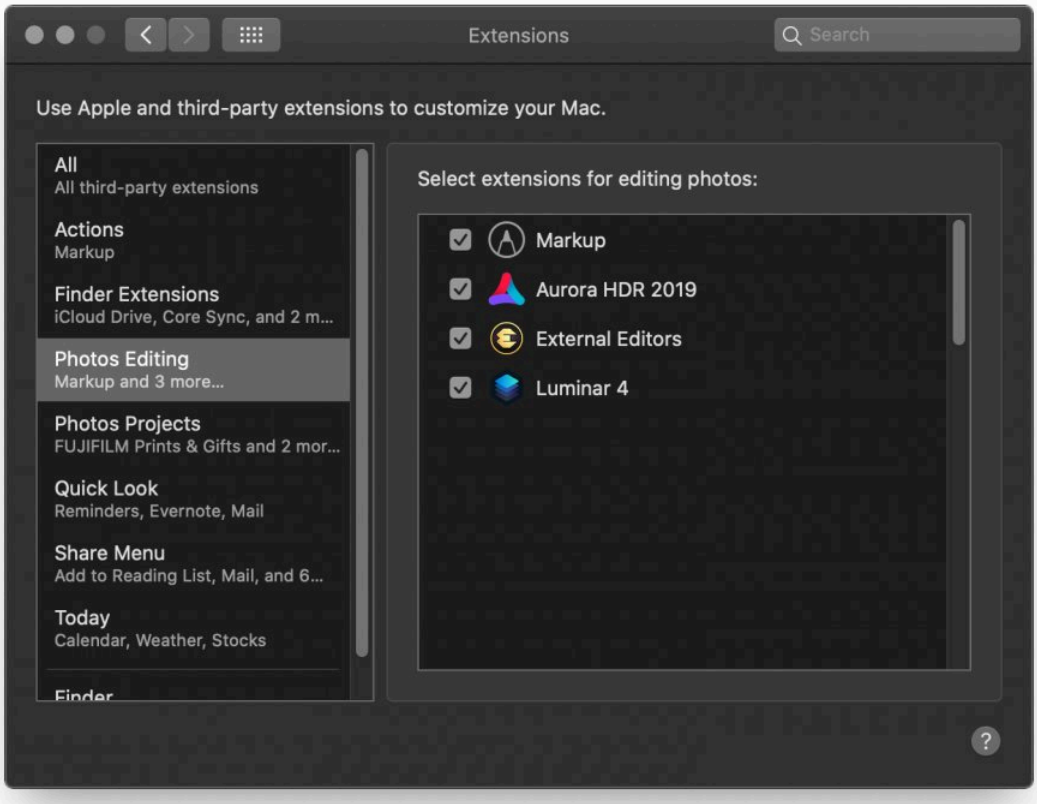
4. 編集中の画像がLuminarで自動的に開くので、ドックまたはタスクバーにあるLuminarアイコンをクリックし切り替えます。
5. Luminarで調整を行います。Luminar Looksやワークスペースを使用し、ワークフローをスピードアップ!

6. 完了したら、適用ボタンをクリックし、調整した画像をPhotoshop Elementsに送り返します。

5.3.5. Macの「写真」の拡張機能としてのLuminarの使用方法

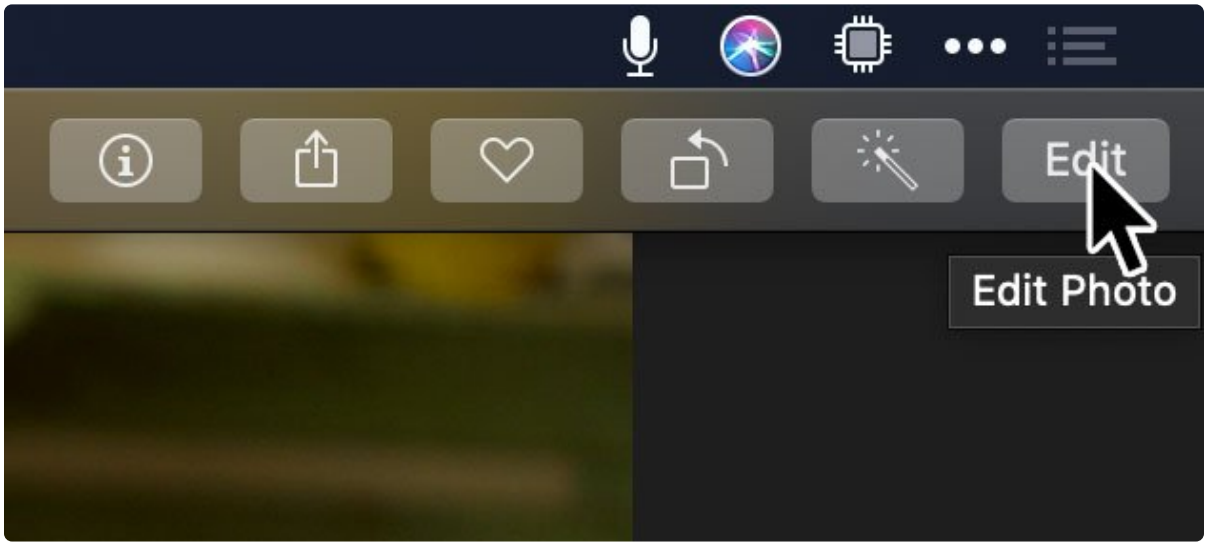
お使いのMacのOSシステムのバージョンが10.11以降である場合、LuminarをMacの「写真」アプリの拡張機能して使用することができます。機能拡張を選択する方法は次のとおりです。

1. システム環境設定を選択。
2. 機能拡張を選択。
3. 写真を選択。



4. 使用する拡張機能を選択します。Luminar 4をマークしてください。
5. アプリケーション フォルダーからmacOSの「写真」を起動します。
6. 「写真」のライブラリで編集する画像を選択します。
7. 編集ボタンをクリックします。

©2020 Skylum



8. 拡張機能ボタンをクリックし、Luminar 4を選択します。

9. Luminarで調整を行います。Luminar Looksやワークスペースを使用し、ワークフローをスピードアップ!

10. 完了したら、変更を保存ボタンをクリックし、調整した画像をMacの「写真」アプリに送り返します。

5.3.6. Apple ApertureでLuminarを使おう

ApertureからのLuminarの操作は、Lightroomでの方法とよく似ています。ApertureからLuminarにファイルを移行するには以下の手順を実行してください。

1. Apple Apertureを起動します。
2. Apertureのライブラリから Luminarで作業したい画像を選択します。
3. 写真 > 編集 > Luminar 4 を選択するか、画像を右クリックして Edit In > Luminar 4 を選択します。

4. 新しい画像が作成され、Luminarに送信されます。
5. Luminarで調整を行います。Luminar Looksやワークスペースを使用し、ワークフローをスピードアップ!
6. 完了したら、適用ボタンをクリックし、修正した画像をApertureに送り返します。

> **注意**
> Apple Apertureは廃止されたため、macOS 10.15以降では作動しません。

5.4. 外部エディターとしてのLuminarの使用方法

その他の画像エディター、特にデジタルアセットマネージャーを使用すると、ファイルを別のアプリケーションに送信して処理出来ます。この様にLuminar 4で画像処理パイプラインを統一することが出来ます。

- Capture Oneワークフロー

5.4.1. Skylum Luminar 4でのCapture Oneの使用方法

Luminar 4はCapture Oneから容易にアクセスでき、画像処理ワークフローの一部としてお使いいただけます。すべてのユーザーに活用いただけますが、とりわけRAW画像のワークフローにオススメです。

[Edit With…]コマンドを使用し、画像をCapture OneからLuminarに移動します。写真を編集後、元のファイルの横に書き込みができます。そして、新しいバリアントファイルとしてCapture Oneに読み込みされます。このタイプのワークフローは「ラウンドトリップ編集」と呼ばれ、Capture Oneが推奨しています。

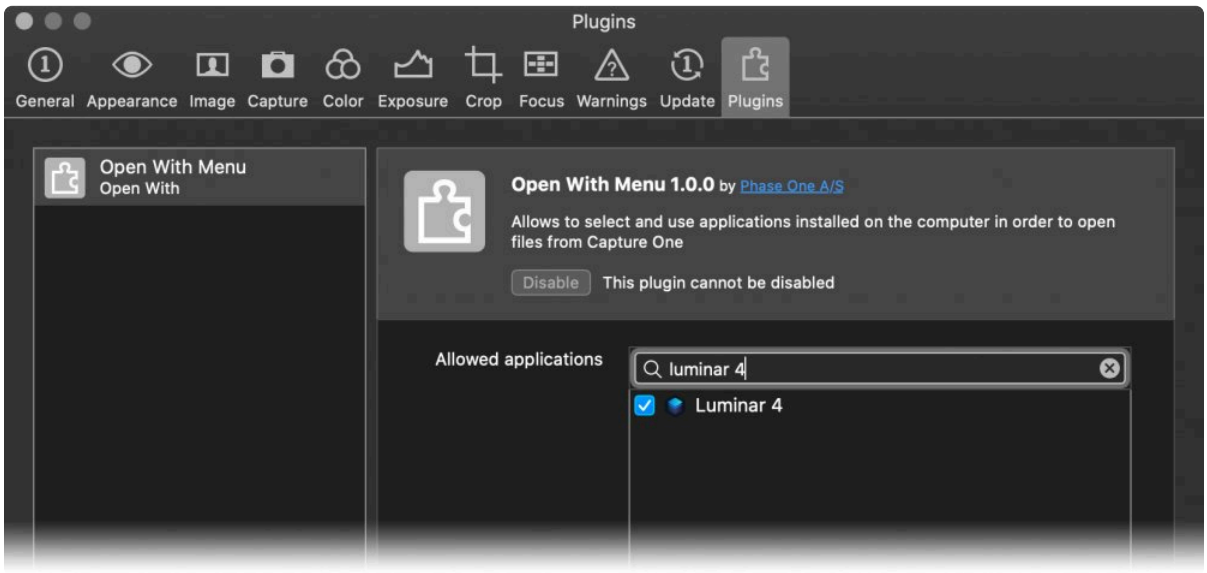
- 画像は最初にCapture Oneによって処理されます。
- ファイルは、高画質を保つため8ビットまたは16ビットのPSDまたはTIFFファイルとして交換されます(この交換にはTIFF形式が最適です)。
- 元の色調を保つため、ProPhotoRGB色空間の使用をお勧めします(Adobe RGBも使用可能です)。

このワークフローは以下の手順を実行してください。

Luminarを有効にする

Capture OneからLuminarへのアクセス方法。

1. Luminar 4をインストール後、アクティベートされていることを確認してください。
2. Capture Oneを起動し、Cmd+ (Mac) または Ctrl+ (Windows) を押して設定パネルを開きます。
3. Pluginsタブをクリックします。



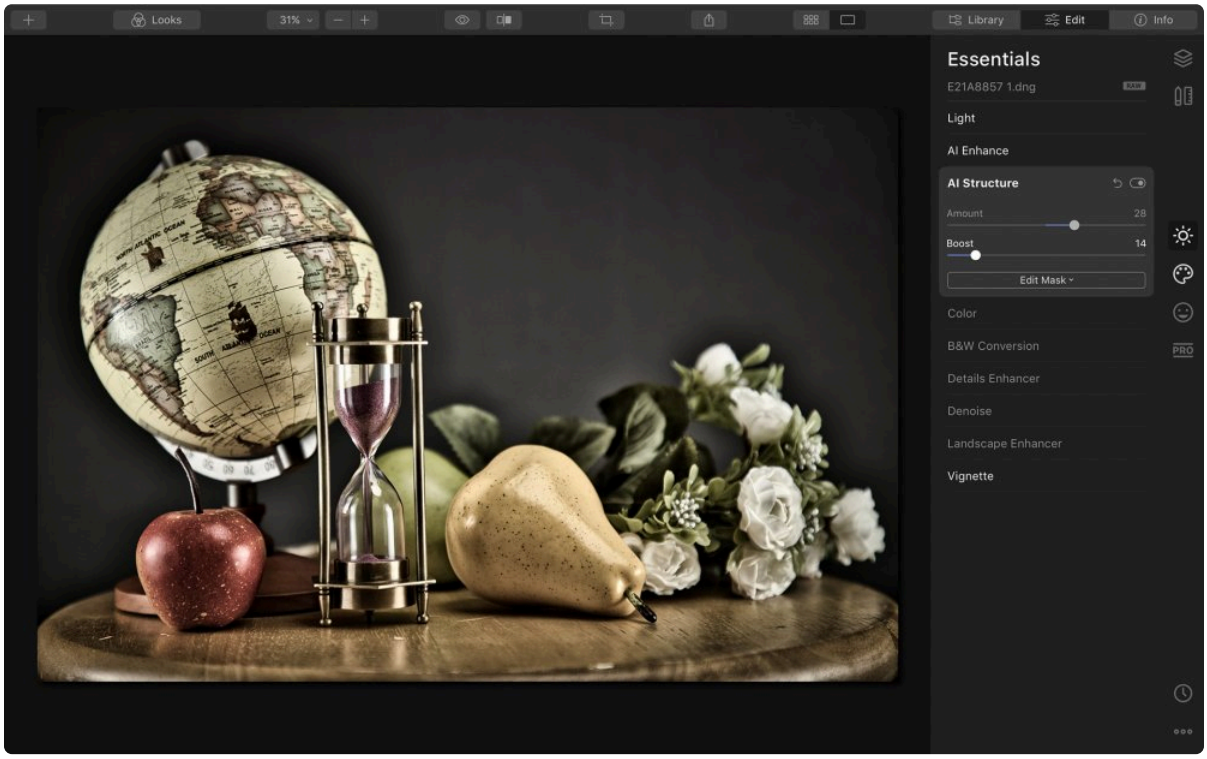
4. Allowed applicationsの検索ボックスにLuminar 4と入力し、名前の横にあるチェックボックスにチェックを付けます。
5. 設定ウィンドウを閉じます。

RAWファイルをLuminarに送信

RAWファイルをCapture OneからLuminarに簡単に送れ、RAWファイルを使用し高画質での処理を行うのに便利です。

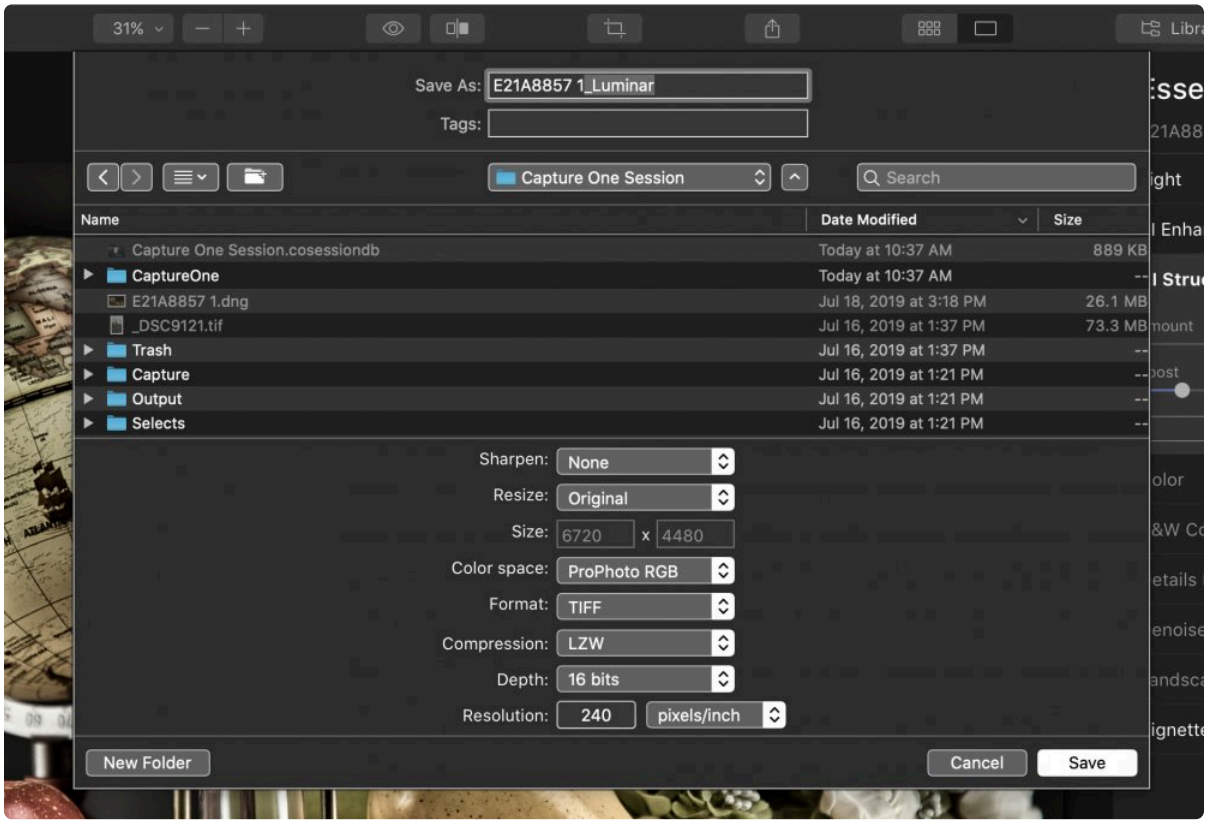
1. ブラウザで編集する画像を選択します。
2. RAWファイルを送信する場合は(または変更されていない画像を直接Luminar 4に送信する場合)、Image > Open with Luminar 4 を選択します。

3. Luminar 4を使用して画像を編集します。



4. ファイル > エクスポートを選択し、Luminarの保存ダイアログを開きます。
5. 新しいファイルを作成して追加し、ファイル名の変更を選択します。
6. Capture Oneセッションまたはライブラリに移動します(この場所は次のエクスポートのために記憶されます)。この場所がわからない場合は、Capture Oneで画像を選択し、Image > Show in Finder (Mac) または Show in Explorer (Windows)を選択します。

©2020 Skylum

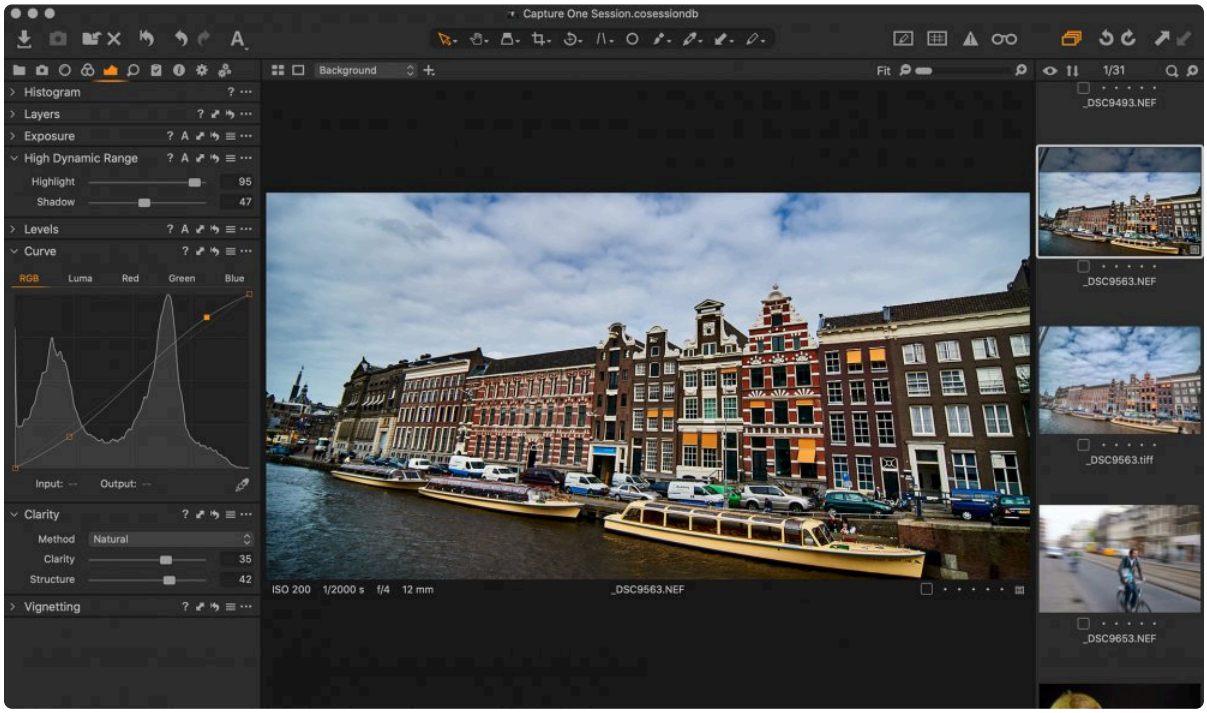


7. 「ファイル名__Luminar」等、名前を分かり易い様に変更し、適切なファイル形式と色空間を選択します。上記は一般的に推奨されている設定です。
8. 保存 をクリックします。
9. Luminar 4を起動した状態で、Capture Oneに戻ることができます。
10. 画像はCapture Oneセッションまたはカタログに自動的に追加されます。

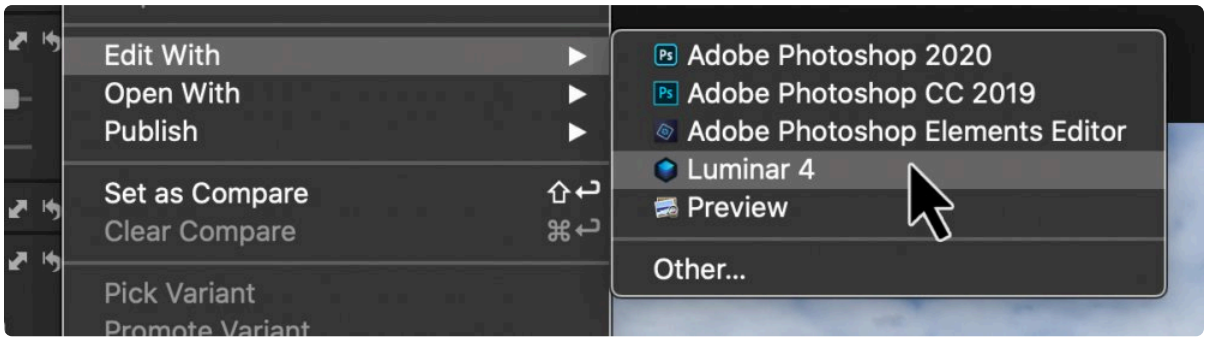
編集した画像をLuminarに送信

Capture Oneから、Luminarはたった1クリック先に。

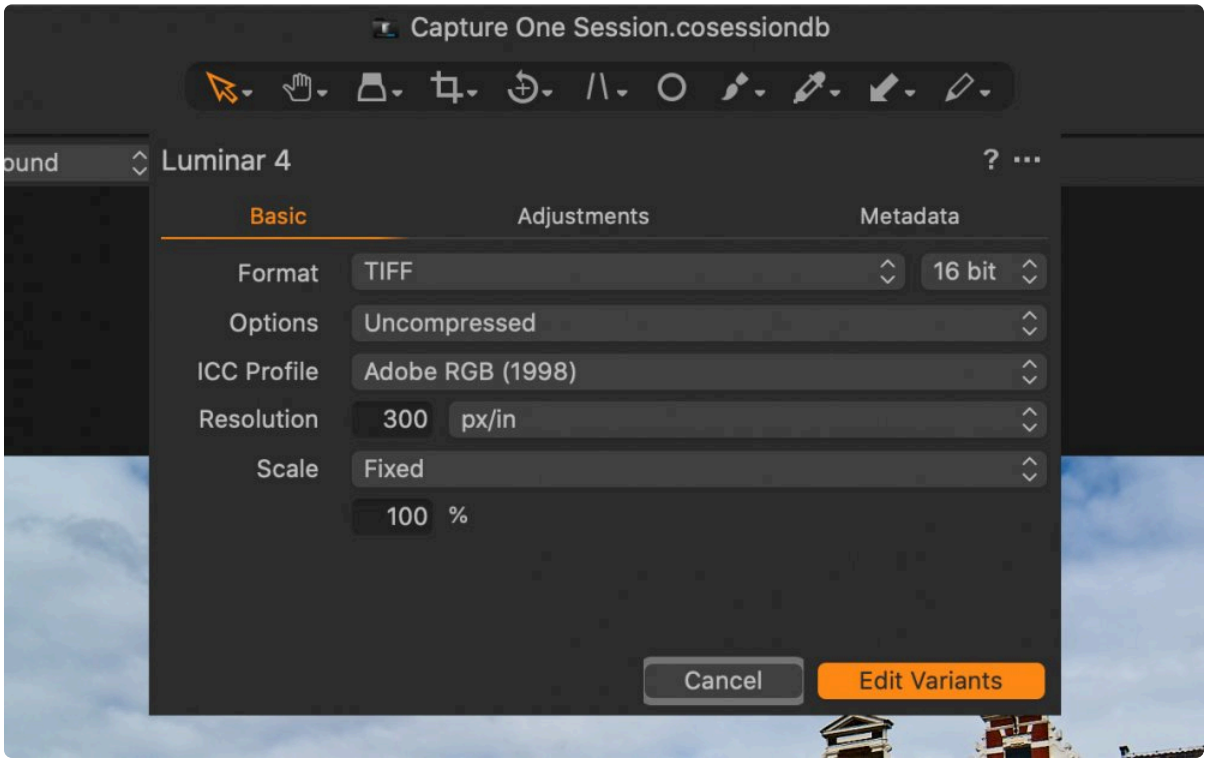
1. ブラウザで編集する画像を選択します。
2. Capture Oneで調整を行った後、その調整済のファイルをLuminarに送信できます。



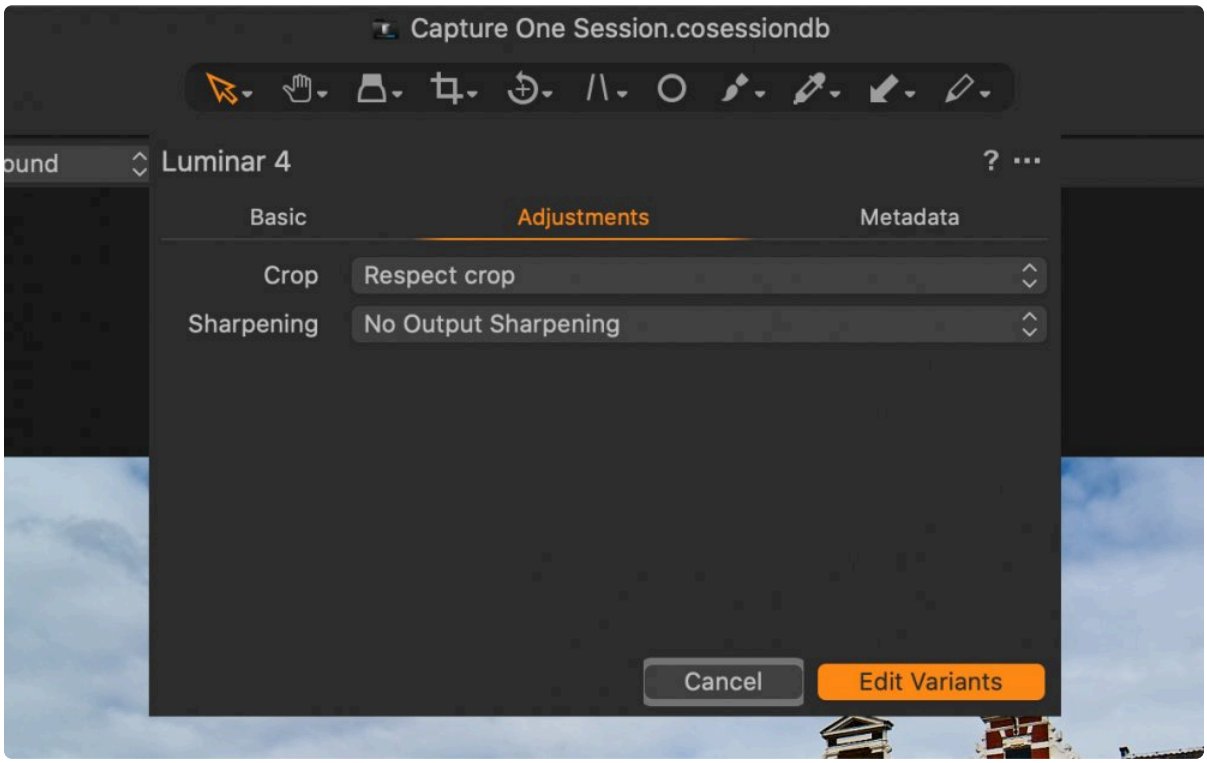
3. 調整済のファイルをLuminar 4に送信する場合は、イメージ > 開くで Luminar 4 を選択します。以下のオプションを選択できます。



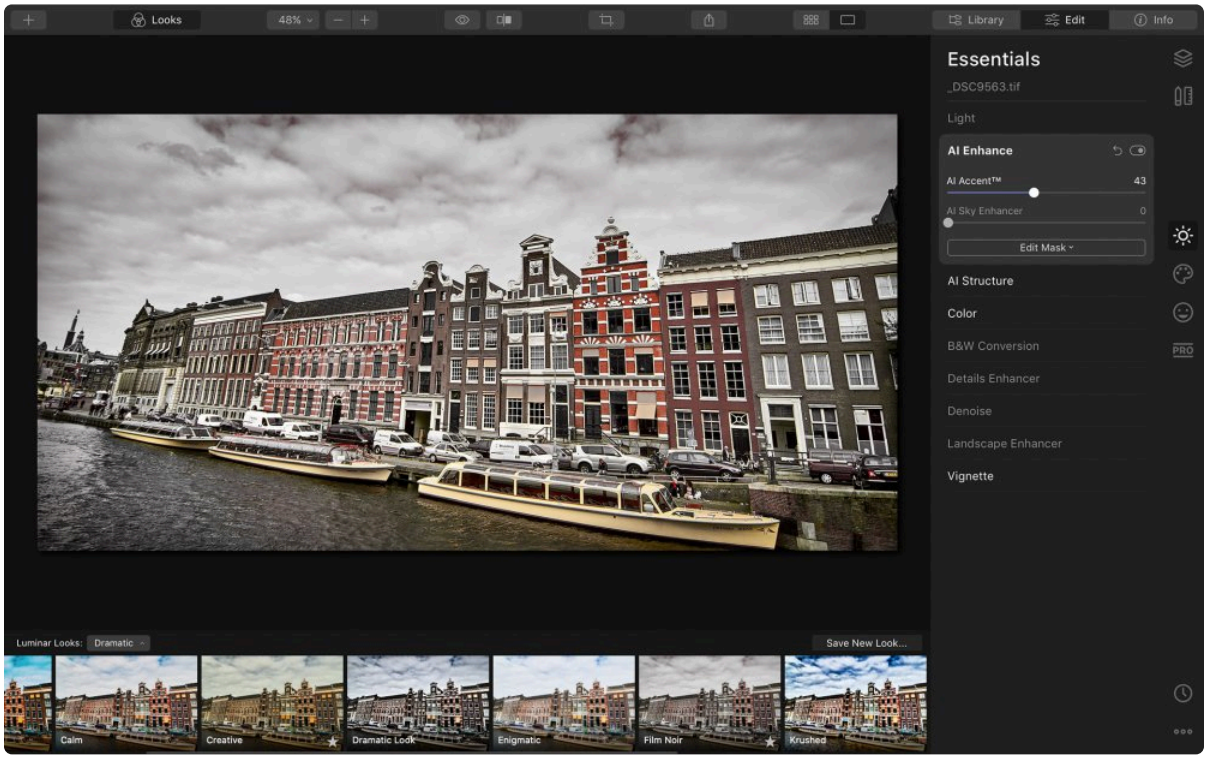
4. レシピを編集 ダイアログの基本タブから画像形式を選択します。
5. Depthメニューで適切なビット深度を設定します(16ビット推奨)。



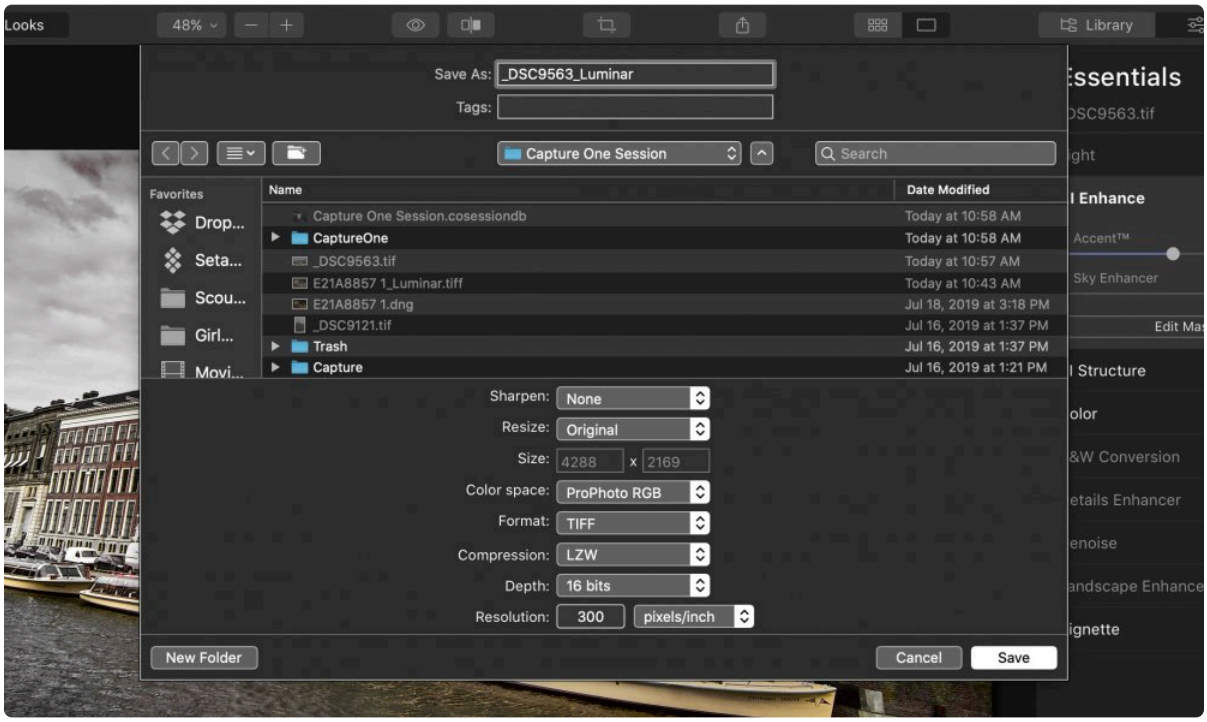
6. 必要に応じて、圧縮や色空間等を選択します。「Adobe RGB」または「ProPhotoRGB」を推奨します。解像度およびスケールオプションは変更しないでください(ただし、写真のサイズを変更する場合は除く)。
7. Adjustmentsタブをクリックし、Disable SharpeningオプションとIgnore Cropオプションを調整します。



8. 調整が終了したら、バリアントを編集ボタンをクリックします。Luminarが起動し、ファイルは変換された形式で送信されます。
9. Luminar 4ツールを使用して画像を編集します。



10. ファイル > エクスポート を選択し、Luminarの保存ダイアログを開きます。
11. 新しいファイルを作成して追加し、ファイル名の変更を選択します。
12. Capture Oneセッションまたはライブラリの場所に移動します(この場所は次のエクスポートのために記憶されます)。この場所がわからない場合は、Capture Oneで画像を選択し、Image > Show in Finder (Mac)またはCapture One (Windows)を選択します。



13. ファイルにわかりやすい名前を付け、適切なファイル形式と色空間を選択します。基本的に上記の設定が推奨されます。
14. 保存をクリックします。

15. Luminar 4をバックグラウンドで実行したままで、Capture Oneに戻ることができます。
16. 画像はCapture Oneセッションまたはカタログに自動的に追加されます。

17. Capture Oneで画像の編集作業を続行するか、次の写真に進みます。

注意：
上記の方法がCapture Oneセッションでの作業では最適です。これにより、使用中の画像を簡単に確認し、Finder/Explorerでフォルダー構造を表示できます。カタログアプローチを使用する場合、画像を送信できますが、それらの再インポートが必要になる場合があります。

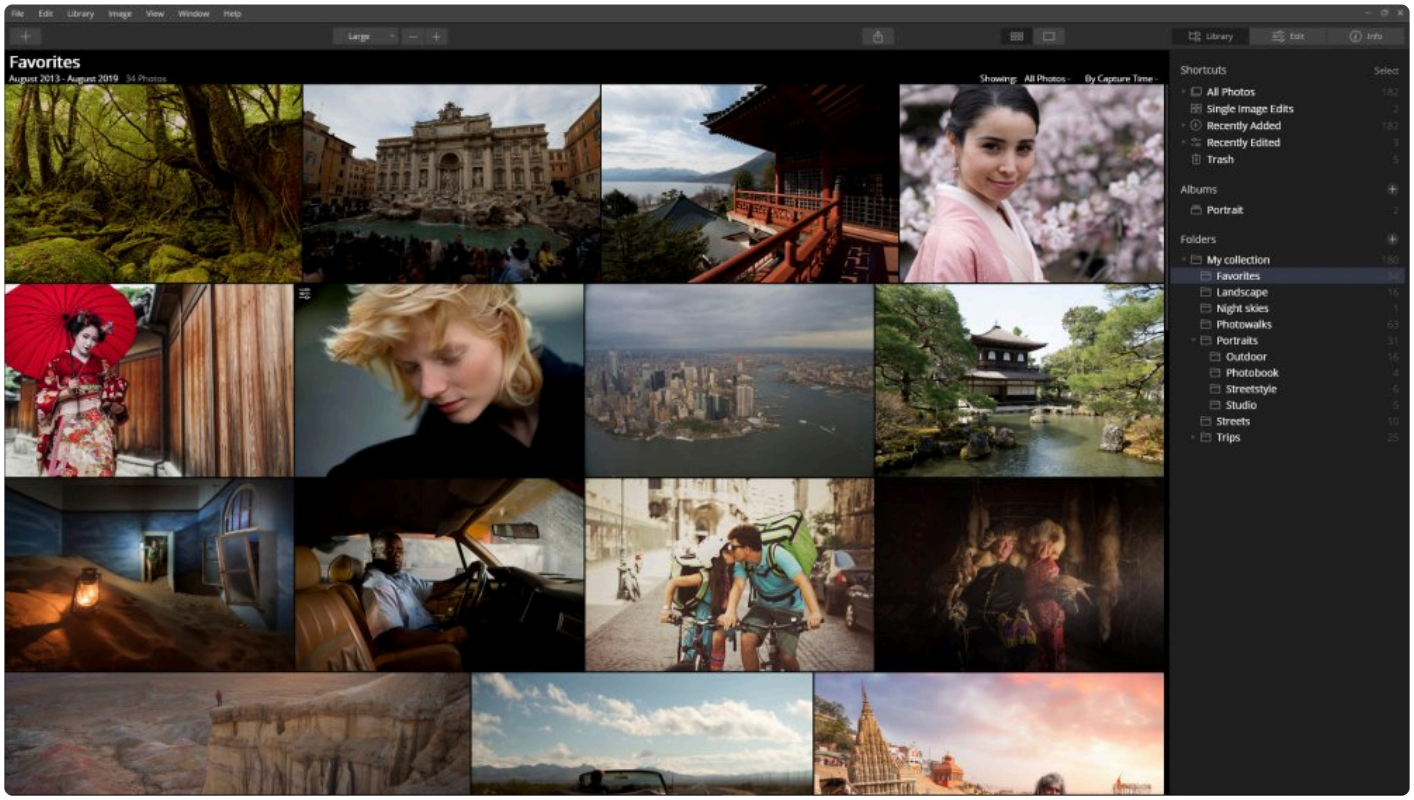
6. ユーザーインターフェースの概要

Luminarは、2つの主な領域からコントロールできます。

- ライブラリ ビューから、写真を閲覧およびナビゲートできます。
- 編集 ビューでは、画像を調整する事ができます。
  インターフェースは、シンプルで操作しやすいようにデザインされています。

©2020 Skylum

6.1. ライブラリビュー

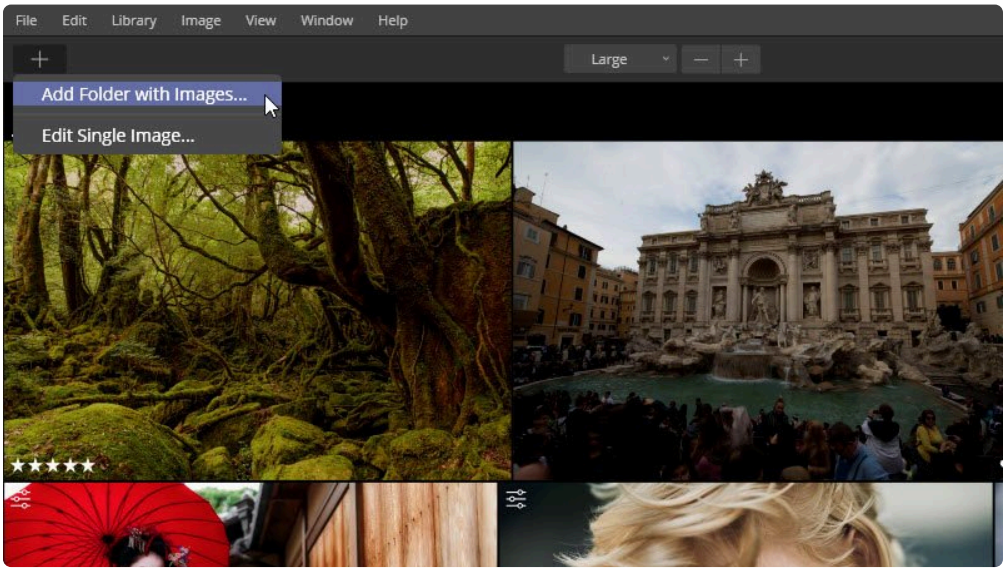


ライブラリビューは、楽しく好きな画像を検索できる様に作られています。写真の評価や並べ替えが簡単にできるので、画像の整理や選択をに最適です。ライブラリであなたが次に編集したい1枚を選んで下さい。

6.1.1. ライブラリ･ツールバー

画像の調整に際し､トップツールバーには使用頻度の高い多くのコマンドが含まれ､使いやすい様に機能的にグループ化されています。

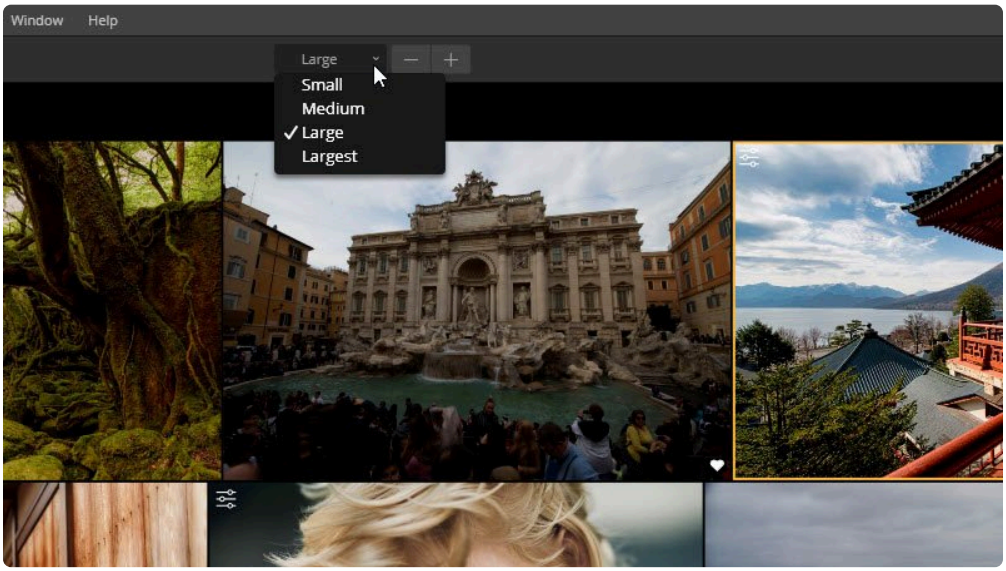
開く



最初のボタンは､ファイルをLuminarに追加する方法をです。開く(＋)シンボルをクリックすると､2つの選択肢が表示されます。

- **画像入りフォルダーを追加...** コンピュータ上の既存のフォルダーをLuminarライブラリに追加します。
- **単一画像を編集...** 編集のために個々の画像をLuminarに取り込みます。

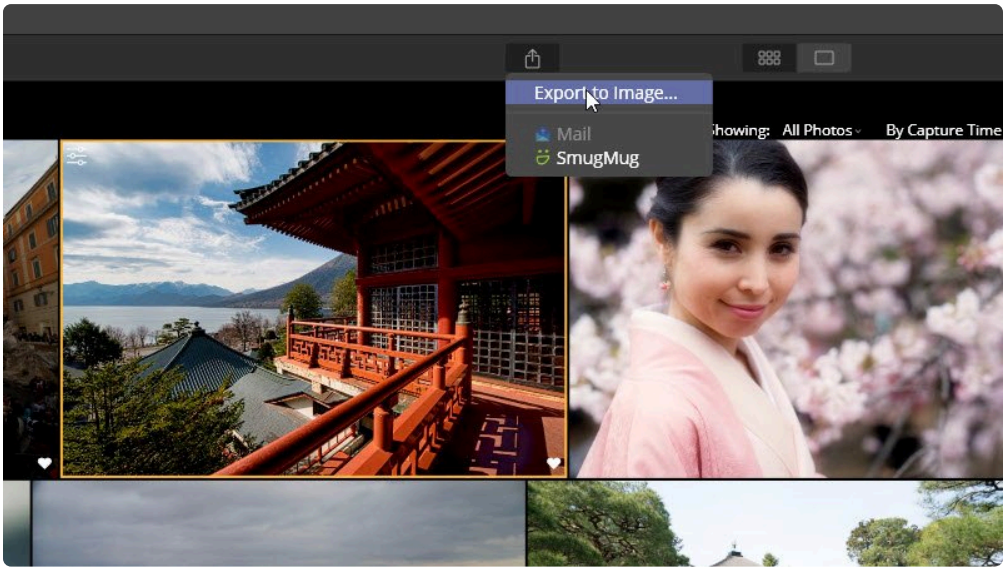
倍率



次の3つのボタンで、ギャラリービューの画像サイズの表示を変更できます。

- **サムネイルサイズ**　ギャラリービューで画像を探す際の画像サムネイルの倍率レベルのリスト。
- **ズームアウト**　表示するサムネイルのサイズを縮小します。その時点でのズームレベルは、サムネイルサイズ表示で確認できます。
- **ズームイン**　表示するサムネイルのサイズを拡大します。

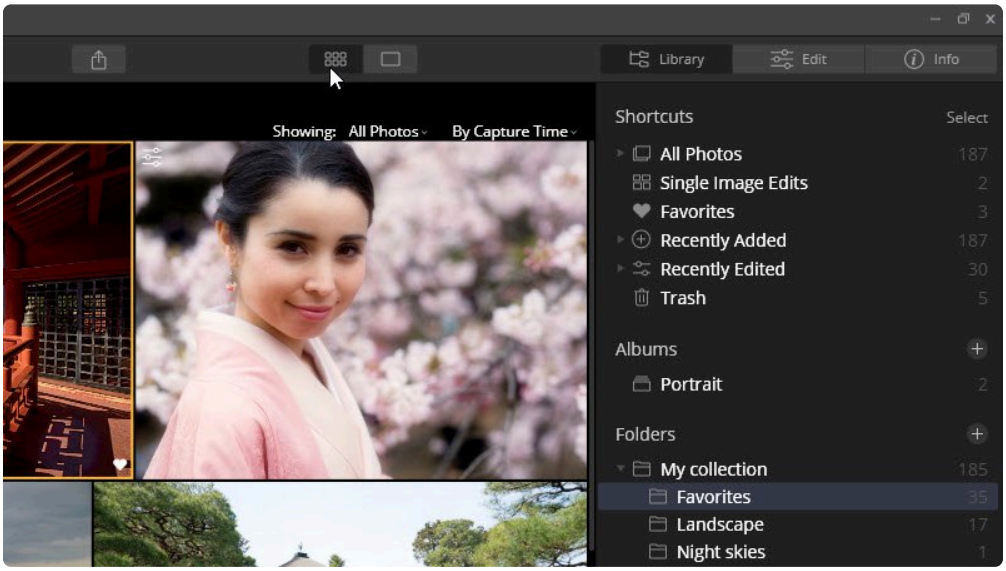
画像の共有



次の3つのボタンは、写真を別のアプリケーションと共有するために使用します。同じ画像をSkylum(および他社)の別の画像編集ソフトと共有したり、ソーシャルネットワークや他のオンラインサービスへ直接アップロードができます。

- **画像へエクスポート**　一般的な画像形式を指定でき、新しく画像を書き出します。
- **サービス**　システムアプリケーションに送信するか、写真共有ウェブサイトに直接アップロードするかを選択します。
- **その他のアプリで開く**　他のSkylumアプリケーションまたは他の写真編集アプリケーションに送信します。

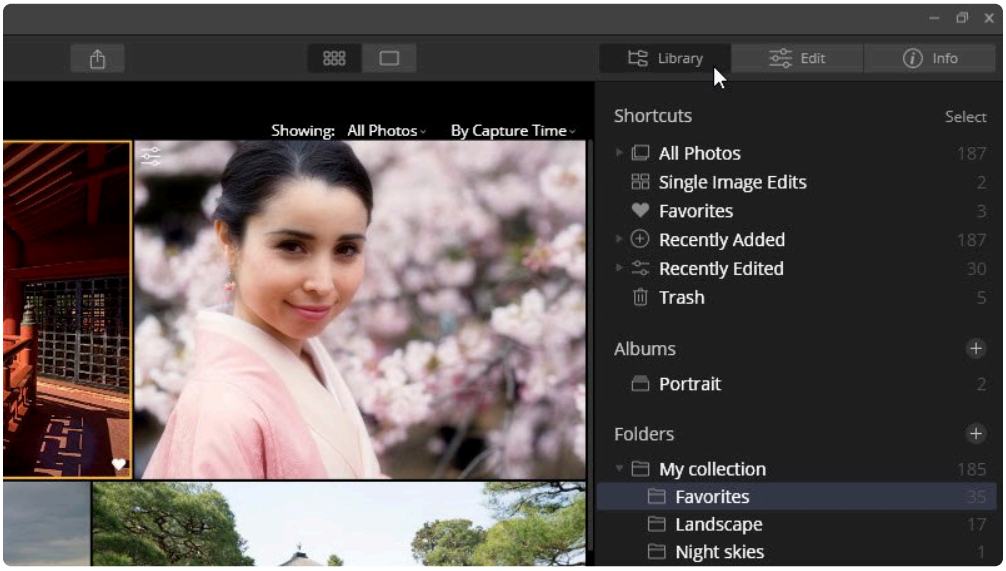
モード選択



画像の表示モードを選択します。

- **ギャラリーモード**　複数の画像をギャラリー形式で表示します。画像の閲覧や整理に活躍。
- **単一画像モード**　1枚ずつ画像を表示します。ファイルの詳細の確認または編集に最適です。

レイアウト



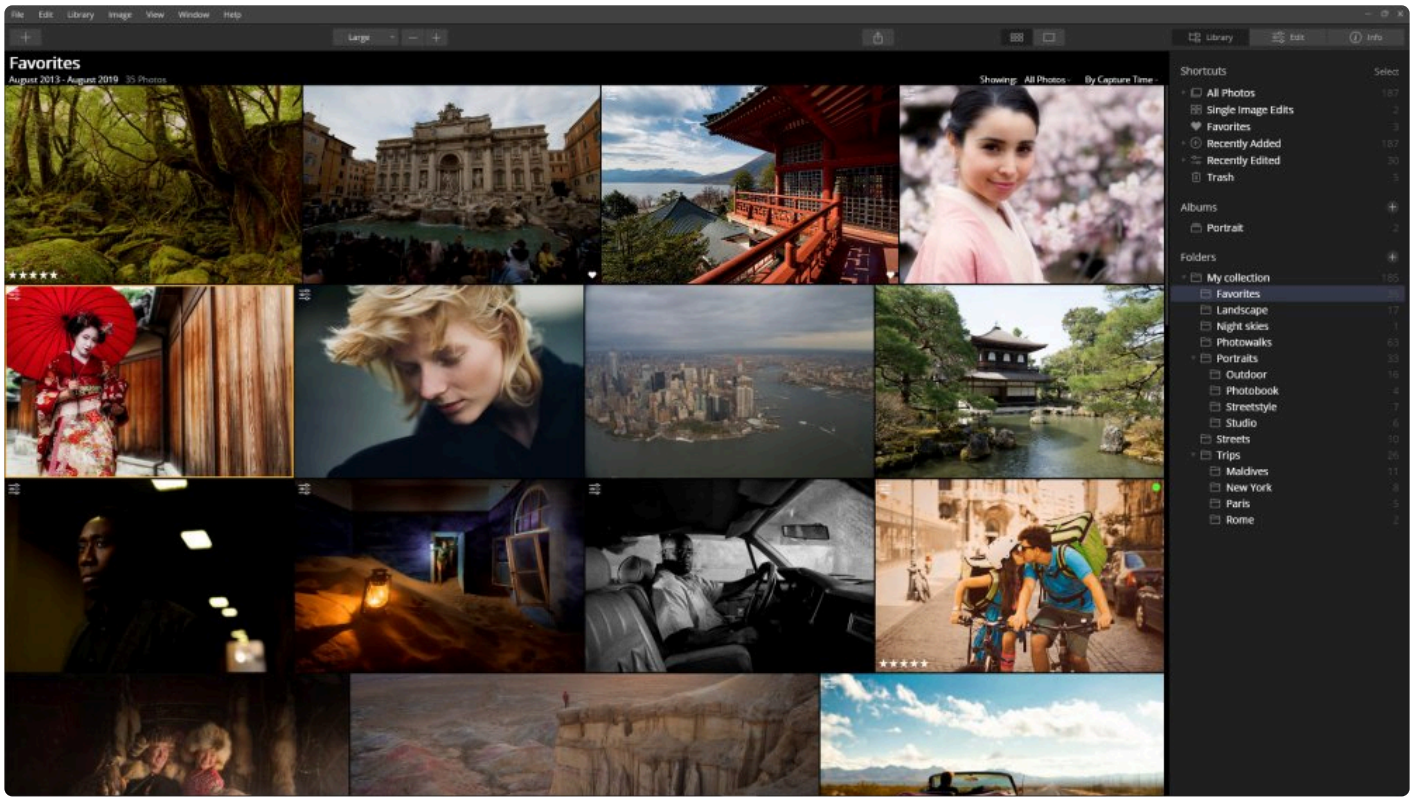
次の3つのボタンは、Luminarアプリケーションウィンドウのレイアウトを操作します。必要に応じて切り替えて下さい。

- **ライブラリ**　画像フォルダーとアルバムを閲覧します。
- **編集**　美しい画像を作るための編集、調整を行えます。
- **情報**　選択した画像のメタデータを表示し、ファイルの詳細を確認できます。

©2020 Skylum

6.1.2. ライブラリ・サイドバー

サイドパネルを使って、画像の閲覧や検索をスムーズに行いフォトライブラリを最大限に活用。ショートカットから、各項目の画像にすばやくアクセスできます。アルバムの仮想コレクションに複数のフォルダーから写真の追加や削除を行う事で、マスターファイルには影響を与えずに画像を整理できます。フォルダーはハードドライブ上の画像と直接連動します。



ショートカット

設定のショートカットを使用することで、ライブラリにすばやくアクセスできます。

- **すべての写真**　年月日ごとにライブラリを表示します。
- **単一画像編集**　単一の画像として開かれた写真を表示します。
- **お気に入り**　「選択(Picks)」としてフラグを付けたすべての画像を表示します(画像が選択されている時にハートアイコンをクリックするか、Pを押します)。
- **最近の追加**　ライブラリに最近追加された画像を表示します。
- **最近の編集**　最近編集された画像を表示します。
- **未保存の編集内容**　Luminarカタログが以前に編集した画像のマスターファイルが移動した場合のみ表示されます。
- **ごみ箱**　カタログから除去された画像を表示します。整頓のために元画像を完全に削除してパソコンのシステムのごみ箱に移動するか、Luminarライブラリに戻すことができます。

©2020 Skylum

アルバム

写真を仮想コレクション内で整理します。複数の場所やフォルダーから画像を選択でき、追加や削除は、ハードドライブ上の実際のファイルには影響しません。音楽を整理したプレイリストのようにアルバム機能を使用しましょう。

フォルダー

フォルダーは、ハードドライブ上のフォルダーに直接連動し、ハードドライブ内の実際のフォルダー構造と同じです。

- **マスターフォルダー**　フォルダーを選択すると、フォルダーコレクションに最上位フォルダーとして追加され、内部に含まれるすべてのフォルダーも追加されます。
- **サブフォルダー**　マスターフォルダー内に含まれるフォルダーはすべてサブフォルダーとして追加されます。そして、これらのフォルダー内の追加フォルダーも追加されます。フォルダーを右クリックし、新規サブフォルダーコマンドを選択することにより、サブフォルダーを追加できます。

©2020 Skylum

6.2. 編集ビュー

編集ビューで、写真を思うままに。3つの主な領域からコントロールします。ツールバーには、ソフトウェアの汎用かつ使用頻度の高い機能が含まれています。サイドパネルは、メイン画像ディスプレイの右側にあり、すべての調整ツール、レイヤー、およびヒストグラムがここにあります。画面下部のLuminar Looksパネルからワンクリックでプリセットを適応し時短も可能。

©2020 Skylum

6.2.1. 編集ツールバー

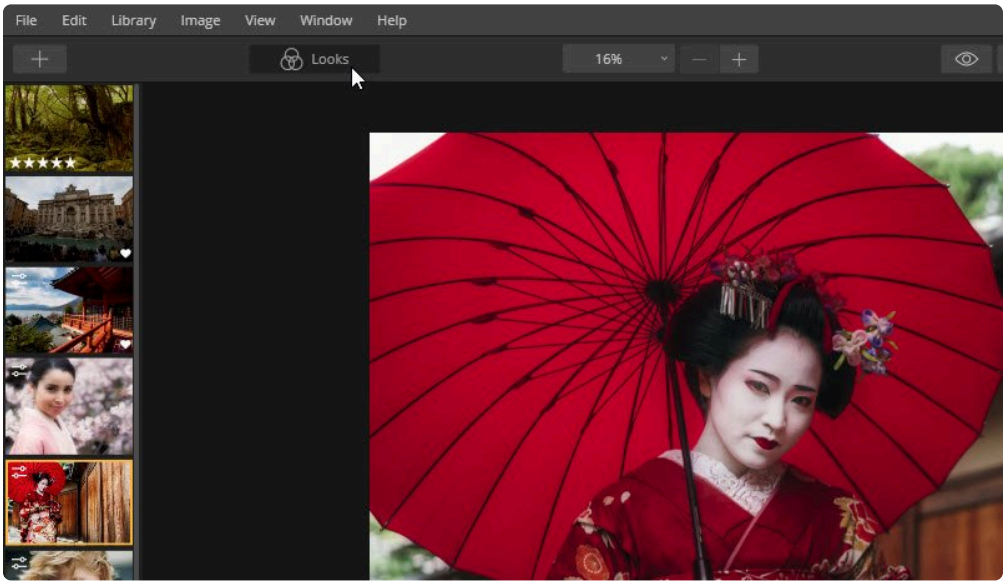
画像の編集に際し、編集ツールバーには使用頻度の高いコマンドが多く含まれ、使いやすいようにグループ化されています。ボタンを左から順に見て行きましょう。

開く

最初のボタンで、Luminarにファイルを読み込むことが出来ます。開くボタンをクリックすると、2つの選択肢が表示されます。

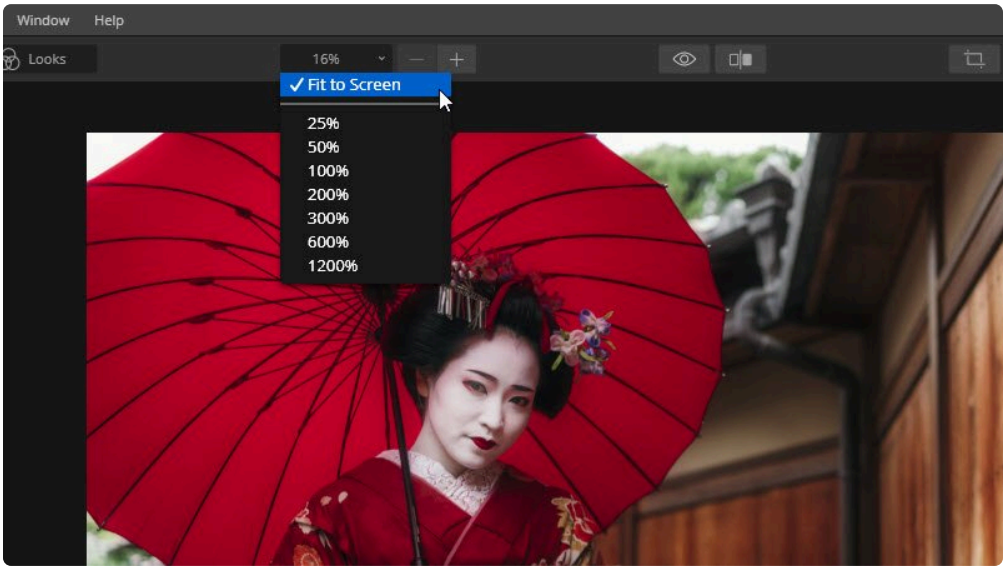
- **画像入りフォルダーを追加**　コンピュータ上の既存のフォルダーをLuminarライブラリに読み込みます。
- **単一画像を編集**　個々の画像をLuminarライブラリに取り込んで編集できます。

Luminar Looks：プリセットパネル



ここからすべてのプリセットが表示されます。プリセットには、Luminarチームによって作られたLooksと、ユーザーのオリジナルのLooksが含まれます。プリセットパネルを表示するには、トグルボタンをクリックして切り替えるか、Tabキーを押してサイドパネルとLooksパネルの両方を表示/非表示に切り替えます。

倍率



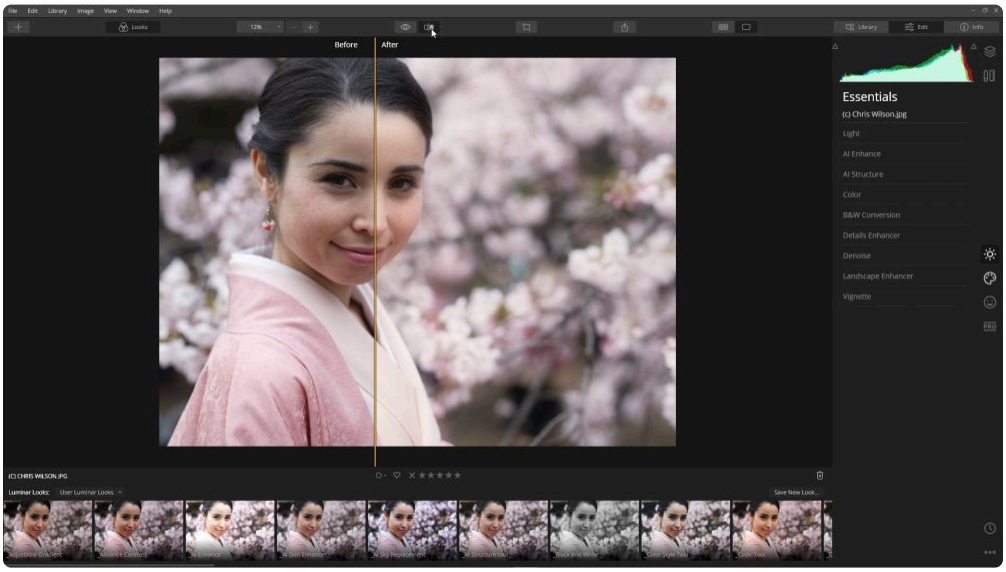
次の3つのボタンで、ギャラリービューの画像表示サイズを変更出来ます。

- **倍率レベル**　最初のメニューはズームレベル(表示倍率)を設定できます。ドロップダウンメニューをクリックし、プリセットから必要なサイズを選択します。
- **ズームアウト**　表示する画像のサイズを縮小します。ショートカットはCmd/Ctrlと – キー(マイナス)です。現在のズームレベルは、倍率レベルで確認できます。
- **ズームイン**　表示する画像のサイズを拡大します。ショートカットはCmd/Ctrlと = キー(イコール)です。

©2020 Skylum

Cmd/Ctrl と1 を押すと、画像を実ピクセルサイズである100%の倍率で表示できます。
Cmd/Ctrl と 0 で、画像はスクリーンのキャンバスの大きさに合わせて表示されます。

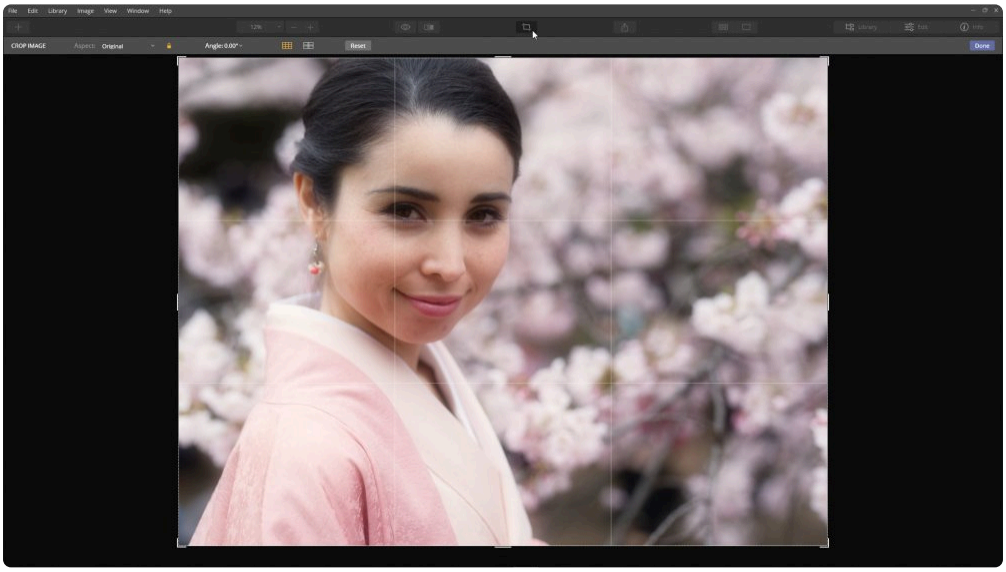
比較ボタン



これらのボタンを使用し、現在の画像と元の画像を比較することができます。そのため、修正によって写真がどのように変わったかを簡単に確かめることができます。

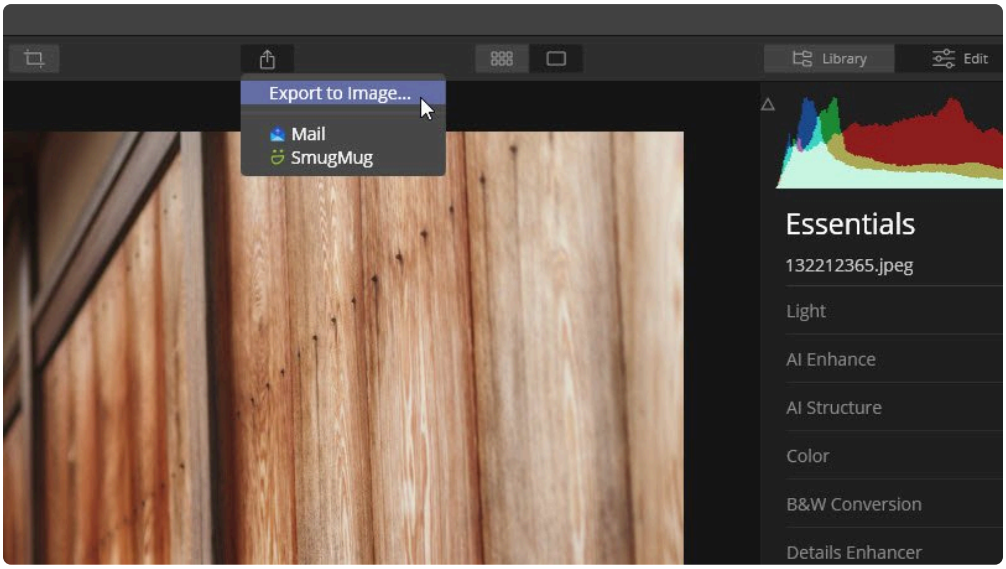
- **クイックプレビュー**　目のアイコンを押すと、元の画像と修正した画像をすばやく切り替えることができます。または、キーボードショートカットとして「\」キー(バックスラッシュまたは「円」記号)を使用します。これにより、現在の状態と元の状態をすばやく比較でき、最も便利な比較方法です。
- **比較**　画像を垂直のライン(カーテン)で左右に分割する比較モードをオンにします。元の画像(調整前)が左側に表示され、現在の結果(調整後)が右側に表示されます。このラインを左右にドラッグし、写真の違いを確認できます。

クロップツール



クロップツール(C)を使用することで、画像の一部を切り抜き、構図を変更したり、特定のサイズまたはアスペクト比(5×7印刷など)で表示することが出来ます。また、クロップツールを使用し、画像の水平線がまっすぐでない場合に、それを簡単に調整(直線化)することができます。

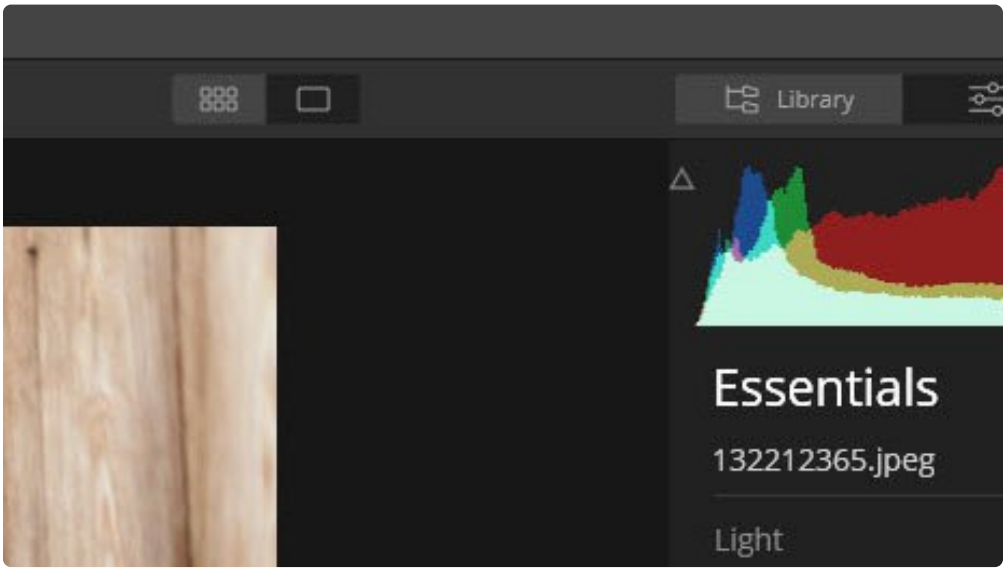
画像を共有



ツールバーの最後のボタンは、画像をアプリケーションから別のアプリケーションに共有するために使用します。同じ画像をSkylum(および他社)の別の画像編集ソフトと共有したり、ソーシャルネットワークや他のオンラインサービスに直接アップロードしたりできます。

- **画像をエクスポート**　共通の画像形式で新しいファイルを作成します。
- **サービス**　システムアプリケーションに送信するか、写真共有ウェブサイトに直接アップロードするかを選択できます。
- **その他のアプリで開く**　他のSkylumアプリケーションまたは他の写真編集アプリケーションに送信します。

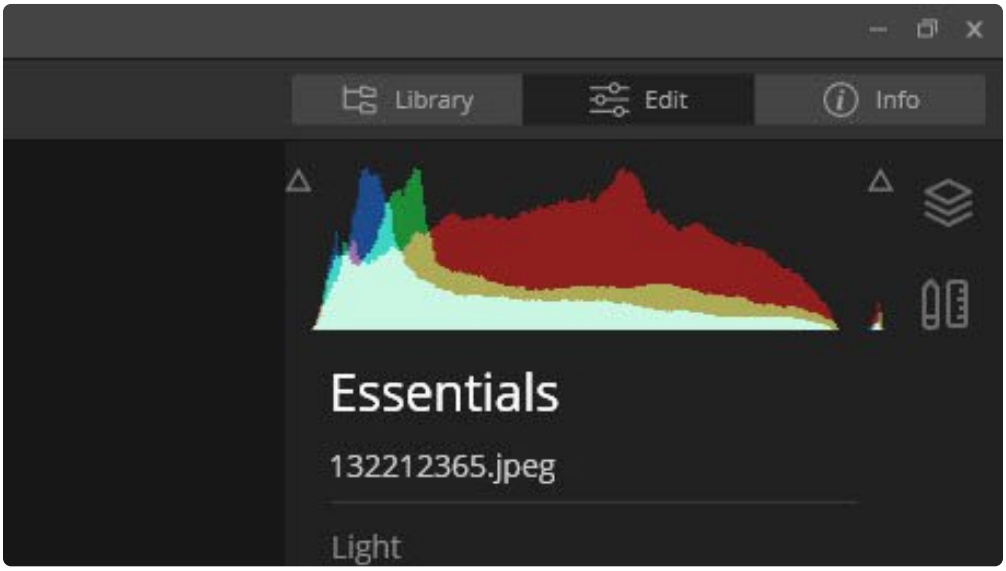
モード選択



画像の表示モードを選択します。

- **ギャラリーモード**　複数画像をグリッド状に表示します。画像の閲覧や整理に役立ちます。
- **単一画像モード**　単一の画像を表示します。ファイルの詳細(名前や評価など)の確認または編集に最適です。

レイアウトボタン



次の3つのボタンで、Luminarアプリケーションのレイアウトを変更できます。用途に応じて切り替えてください。

- **ライブラリ**　画像フォルダーとアルバムから写真を閲覧できます。
- **編集**　完璧な写真になるようにツールで画像を調整できます。
- **情報**　選択した画像のメタデータを表示し、ファイルの詳細を確認できます。

その他の表示オプション

画像の編集時に追加できるビューアイテムが2つあります。

- **フィルムストリップ**　フィルムストリップは、インターフェースの左側に沿って一連の画像を表示します。その時点で選択されているビュー、アルバム、またはフォルダー内のすべての画像が表示されます。ライブラリビューに戻らずに画像を選択できる便利な方法です。
- **現在の写真操作**　選択した画像の名前、評価、ラベルを表示します。

©2020 Skylum

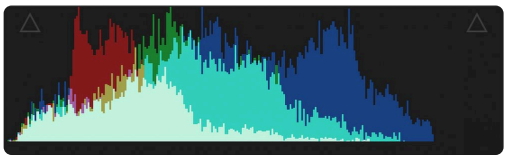
6.2.2. 編集サイドバー

サイドバーから3つの主な機能を使用できます。ヒストグラムは、写真の露出や詳細の確認に便利です。レイヤーは、複数のオブジェクトを合成して画像を作成したり、エフェクトやテクスチャを独自のレイヤーとして使用できます。また、ツールセクションでは、レイヤーに追加した各フィルターを細部まで調節が可能です。

- **ヒストグラム**　色補正または露出調整する際にとても便利。画像を構成するピクセルがどの明るさに分布しているか把握するために可視化したグラフです。
- **レイヤー**　Luminarでは、画像、透かし、フィルター等をレイヤーとして残せます。これにより、複数の画像を新しい画像に合体(または合成)したり、複雑で高度な調整を細かく行えます。
- **キャンバスツール**　レイヤーのコンテンツを調整でき、これには、切り抜きと回転、消去、クローン&スタンプ、レンズ&ジオメトリが含まれます。
- **ツール**　写真編集と修正に使用するツールは、**エッセンシャル** 、**クリエイティブ** 、**ポートレート** 、**プロフェッショナル** の4つのグループに分けられます。
- **履歴**　履歴 は、画像を開いてからそれに対して行った操作のリストです。操作を遡り、「取り消し」を行うのに便利です。過去の履歴の1つをクリックするだけで、写真編集をその段階に戻すことができます。履歴も画像とともに自動的にLuminarカタログに保存されます。

> ! 古いLuminar Looksを使用するか、以前に編集したファイルを開くと、非推奨ツールが表示される場合があります。これらについては、将来的にLuminarから撤廃される予定です。

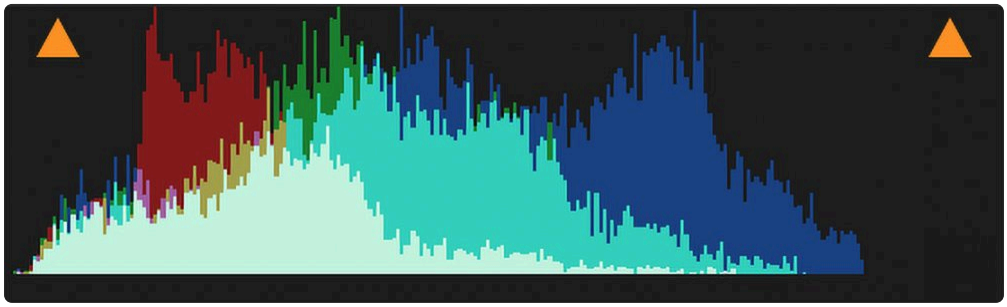
6.2.2.1. ヒストグラム



色補正または露出調整する際に、ヒストグラムを活用できます。これは、画像の階調値を可視化したもので、画像内のピクセルがどのような明るさレベルで分布しているかを示します。つまり、写真に見られる特定の明るさのトーンの量を、黒(0%の明るさ)から白(100%の明るさ)までの範囲で示します。理想的にバランスのとれた画像は、ヒストグラムの全範囲にわたって色調値を持つものとされます。

1. ヒストグラムは、左端が影の領域を示し、中間色は中央に表示(ここで画像のほとんどの調整が行われます)そして、右側にはハイライトが表示されます。

2. ヒストグラムは、標準設定では全てを一度に表示しますが、赤、緑、青のチャンネルを個別に表示することもできます。ヒストグラムをクリックして複合ヒストグラムを表示するか、赤、緑、青のチャンネルの詳細を表示するかを切り替えます(個別表示は、色合いの調整や色かぶりを見つけるのに役立ちます)。また、輝度のグレースケール平均を見ることもできます。
3. さらに、左上隅と右上隅にある2つの小さな三角形をクリックすると、黒つぶれと白飛びがそれぞれ表示されます。これらは、ピクセルが完全に黒または白になるようにシフトまたは露出したピクセルです。



- **黒つぶれ**　完全に黒いピクセルの警告モードを有効または無効にするには、ヒストグラムの左側にある三角をクリックします。真っ黒なピクセルが明るい青で表示されます。黒つぶれ(青)は、黒が最大の濃度(ゼロ値)に達した領域を示します。
- **白飛び**　右上の三角をクリックすると、画像内の完全に白い箇所が表示され、右側にヒストグラムがクリップされます。真っ白のピクセルは赤で表示されます。

©2020 Skylum

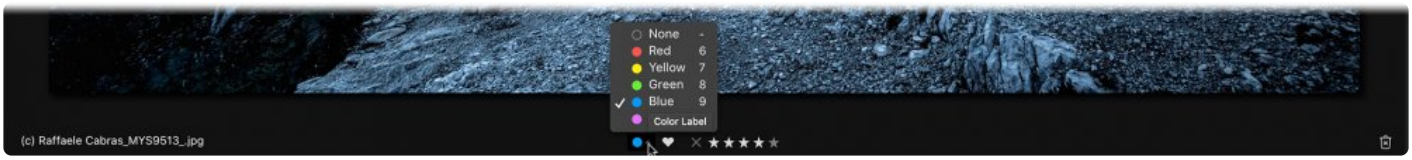
! いずれの場合も(特に印刷する場合は)黒つぶれ部分は黒一色に塗りつぶされ、白飛びの部分は諧調がなく真っ白になる為、問題となる可能性があります。これらは、画像の露出を調整する必要があることを示しています。デジタル画像の詳細を知る簡単な方法なので、調整中はヒストグラムパネルを開いたままにしておくことをお勧めします。

✻ ライトツールは、画像の影とハイライトだけでなく、まっ黒とまっ白の部分を調整するのに役立ちます。(J)キーを押すことでクリッピング表示のオン・オフを切り替えることができます。

©2020 Skylum

6.2.2.2. 現在の写真操作

選択されている画像の下に一連のクイック操作があり、画像のステータスを確認したり、フラグ付けをする事ができます。



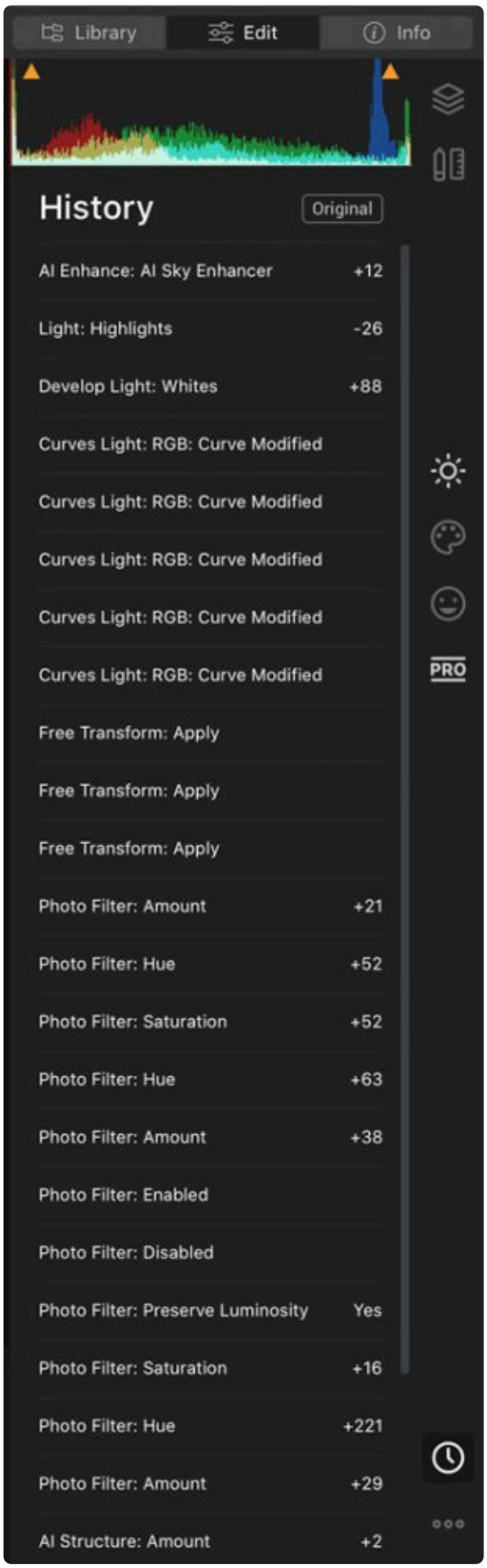
- **ファイル名**　現在選択されている画像の名前。
- **色ラベル**　各色のラベルを使用することで、画像のステータスまたは属性の整理に使用できます。
- **フラグ**　フラグ付き、又はお気に入りの画像は、ハートのアイコンが白くなり、お気にりの画像を見つけるのに便利です。
- **画像拒否**　(X)をクリックすると、ライブラリ内の画像が暗くなります。これは、ファイルを削除する代わりに必要の無い画像に使用できます。
- **評価**　星1つから5つの評価ができ、評価に基づいて画像を整理できます。
- **ゴミ箱へ移動**　ゴミ箱アイコンをクリックすると、ファイルをLuminar内のゴミ箱に移動できます。

©2020 Skylum

6.2.2.3. 履歴

Luminarは、画像に対して行った全ての編集履歴を保存します。これにより、無制限に取り消しをすることができ、以前の編集すべてを辿ることもできます。カタログを終了して再度開いた場合でも、各画像に対する編集内容は全て保持されます。

1. 編集サイドバーの右下にある 履歴 ボタンをクリックします。
2. 編集のリストを見ることができ、最新の編集内容がリストの上部に表示されます。
3. 履歴をクリックし、画像をそのポイントに戻します。



オリジナル ボタンをクリックすると、画像を未編集の状態に戻すことができます。

6.2.3. 追加のツール動作

ツールでの作業をさらに効率的にするために、これらの3つのオプションを活用してください。

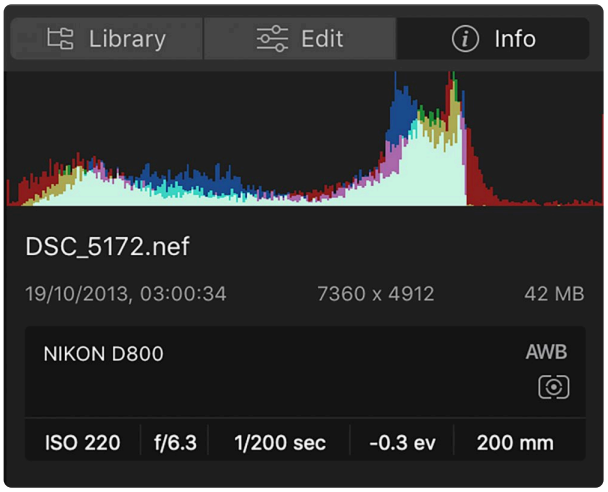
- **スライダーのダブルクリック** スライダー名をダブルクリックすると、値がデフォルトにリセットされます。ほとんどの場合、ダブルクリックすると0に戻ります。
- **数字をドラッグ** サイドバーの数値をクリックしてドラッグし、カーソルを左右に移動することでスライダーの値を細かく設定できます。スライダーの感度は、通常の動作よりも高くなる為、小さな数値で調整できます。この機能はMacのみ有効です。
- **マスクを編集** ツール名の下にあるマスクを編集ボタンをクリックすると、マスクを適用できます。これにより、効果をブレンドしたり、ブラシでツールをコントロールをすることができます。

> **注意**
> ツールでブレンドモードを使用する場合は、キャンバスツールの調整レイヤーを利用します。各調整レイヤーには、追加事項を含めることができ、レイヤー自体をブレンドモードで調整することができます。

6.3. 情報ビュー

情報ビューは、写真に関する基本情報を表示します。情報ビューを選択すると、以下の情報が左から右、上から下へと表示されます。

- **ファイル名**　ディスク内のファイル名。
- **撮影日時**　画像がカメラで撮影された日時またはファイルがスキャンされた日時。
- **解像度**　画像の現在の解像度(ピクセル)。
- **ファイルサイズ**　ファイルの大きさ。
- **カメラモデル**　画像の撮影に使用されたカメラのモデル。
- **ホワイトバランス**　画像の撮影時に使用されたホワイトバランスの設定。
- **レンズ**　写真の撮影に使用されたレンズ。
- **測光モード**　カメラの撮影時の露出方法。
- **ISO**　撮影時の画像のISO。
- **絞り値**　画像のF値。
- **シャッタースピード**　カメラのシャッターが開ていた時間。
- **露出補正**　カメラの露出設定にオーバーまたはアンダーの補整を追加したか。
- **焦点距離**　撮影時に使用たレンズの焦点距離。



6.4. フィルターからツールへの移行

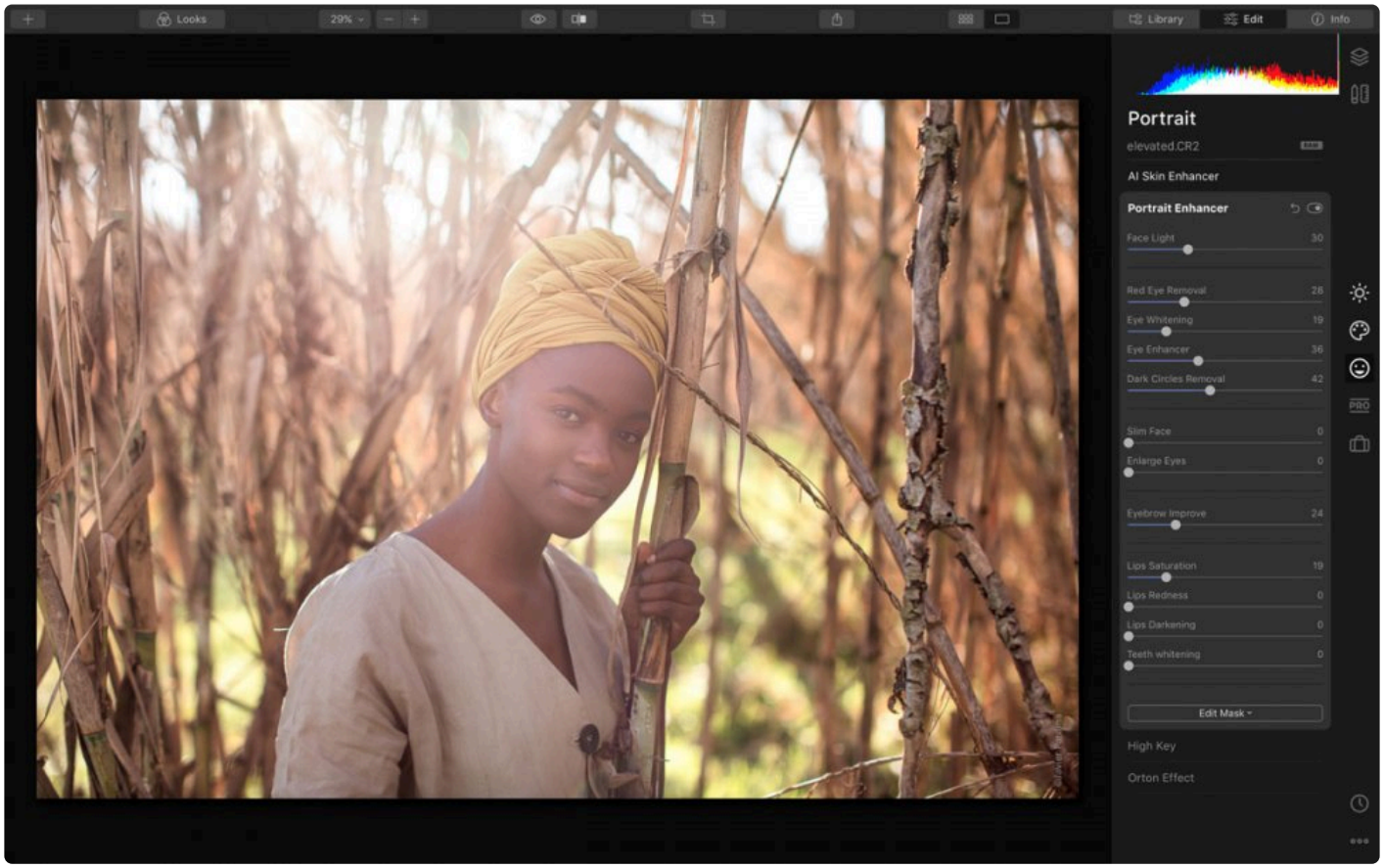
動作の移動場所| Luminar 3からLuminar 4への移行。

Luminar 3 フィルター	Luminar 4 カテゴリ	Luminar 4 ツール
Accent AI	エッセンシャル	AI補正
AIスカイ・エンハンサー	エッセンシャル	AI補正
(RAW)現像	エッセンシャル	ライト
(RAW)現像	キャンバス	レンズとジオメトリ
彩度/自然な彩度	エッセンシャル	カラー
ストラクチャー	エッセンシャル	AIストラクチャー
トーン	エッセンシャル	ライト
ビネット	エッセンシャル	ビネット
明瞭度	非適用	AIストラクチャー
霧軽減	エッセンシャル	ランドスケープ・エンハンサー
ノイズ除去	エッセンシャル	ノイズ除去
ディテール・エンハンサー	エッセンシャル	ディテール・エンハンサー
フォリエージ・エンハンサー	エッセンシャル	フォリエージ・エンハンサー
偏光フィルター	非適用	AIエンハンス
色かぶり除去	エッセンシャル	カラー
シャープ	エッセンシャル	ディテール・エンハンサー
ブリリアンス/ぬくもり	プロフェッショナル	カラー・エンハンサー
クロスプロセス	非適用	クリエイティブ・スタイル(LUT)
ドラマチック	クリエイティブ	ドラマチック
霧	クリエイティブ	霧
ゴールデンアワー	エッセンシャル	ランドスケープ・エンハンサー
粒子	クリエイティブ	フィルムグレイン
ハイキー	ポートレート	ハイキー
色相シフト	色	色相シフト
ラディエンス	クリエイティブ	神秘的
マット	クリエイティブ	マット
オートン効果	ポートレート	オートン効果
ソフトフォーカス	クリエイティブ	グロー

©2020 Skylum

ソフトグロー	クリエイティブ	グロー
スプリットトーニング	プロフェッショナル	スプリットトーニング
太陽光	クリエイティブ	太陽光
テクスチャオーバーレイ	クリエイティブ	テクスチャーオーバーレイ
高度なコントラスト	プロフェッショナル	高度なコントラスト
チャンネルミキサー	非適用	チャンネルミキサー
カラーバランス	プロフェッショナル	カラー・エンハンサー
カラーコントラスト	プロフェッショナル	カラー・エンハンサー
トーンカーブ	エッセンシャル	ライト
覆い焼き&焼き込み	プロフェッショナル	覆い焼き&焼き込み
HSL	エッセンシャル	カラー
LUTマッピング	クリエイティブ	カラースタイル(LUT)
マイクロストラクチャー	非適用	AIストラクチャー
写真フィルター	プロフェッショナル	写真フィルター
色温度分割	プロフェッショナル	カラー・エンハンサー
細かなグラデーション調整	プロフェッショナル	細かなグラデーション調整
バイカラー色調補整	非適用	スプリットトーニング
明るさ/コントラスト	非適用	ライト
色温度	非適用	ライト
露出	非適用	ライト
ハイライト/シャドウ	非適用	ライト
トップ&ボトム・ライティング	非適用	細かなグラデーション調整
白レベル/黒レベル	非適用	ライト
白黒変換	エッセンシャル	白黒変換

7. 編集用に画像を開く



編集のためにLuminarで画像を開くには、下記の方法があります。

- フォルダーを追加 を使用する場合は、写真をハードドライブ上の同じ場所に残します。
- メモリカードまたは外部ドライブから画像をインポート する場合は、新しい場所に移動、またはコピーをして画像をインポートします。
- 単一画像編集 コマンドを使用して、任意の場所から画像を開くこともできます。これにより、Luminarカタログに写真を保存せず、簡単に編集およびエクスポートができます。

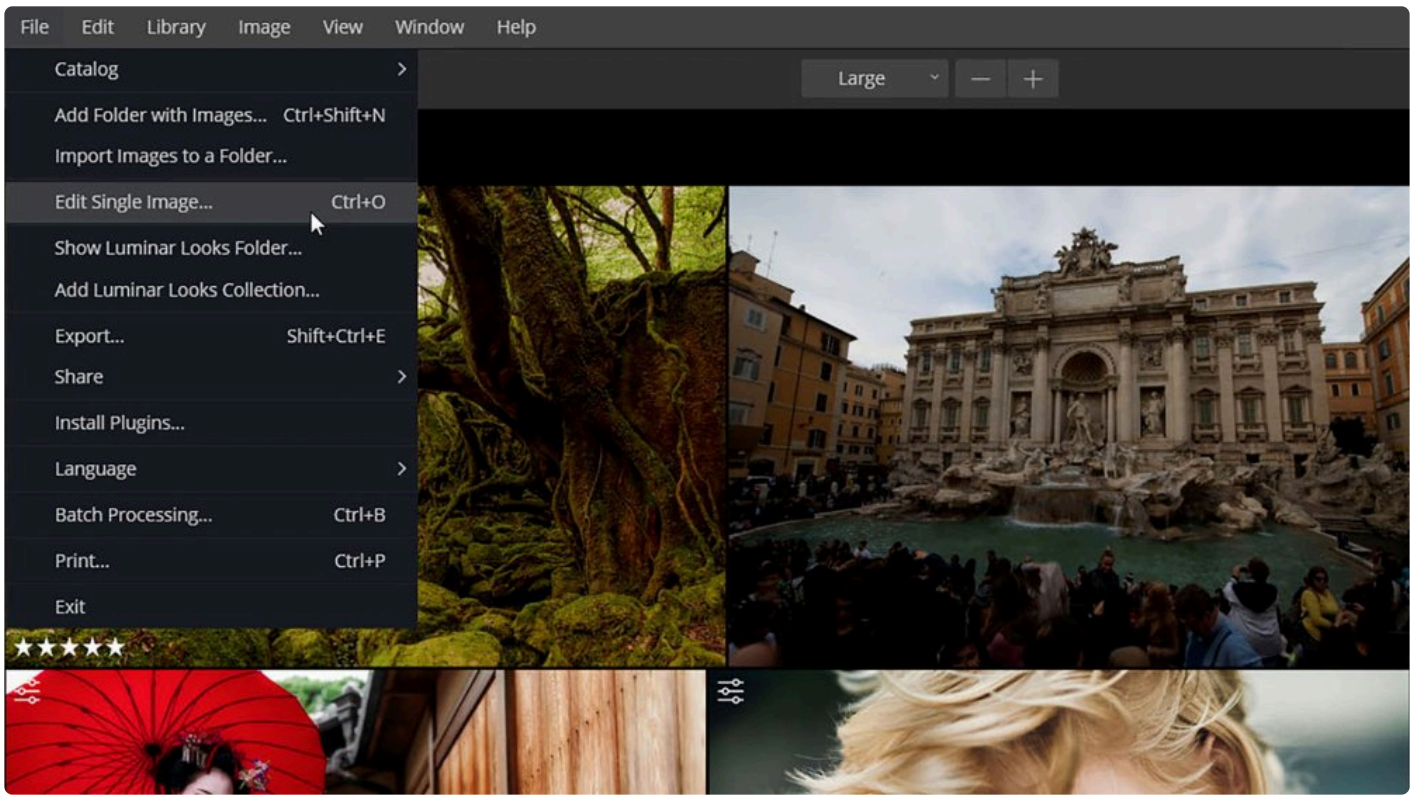
7.1. 単一画像を編集

単一画像編集 コマンドを使用することで、個々の写真を簡単に編集でき、Luminarライブラリに存在しない画像にも有用です。以前のバージョンのLuminarスタンドアロン・アプリケーションと似ています。

単一画像編集コマンドを使用する

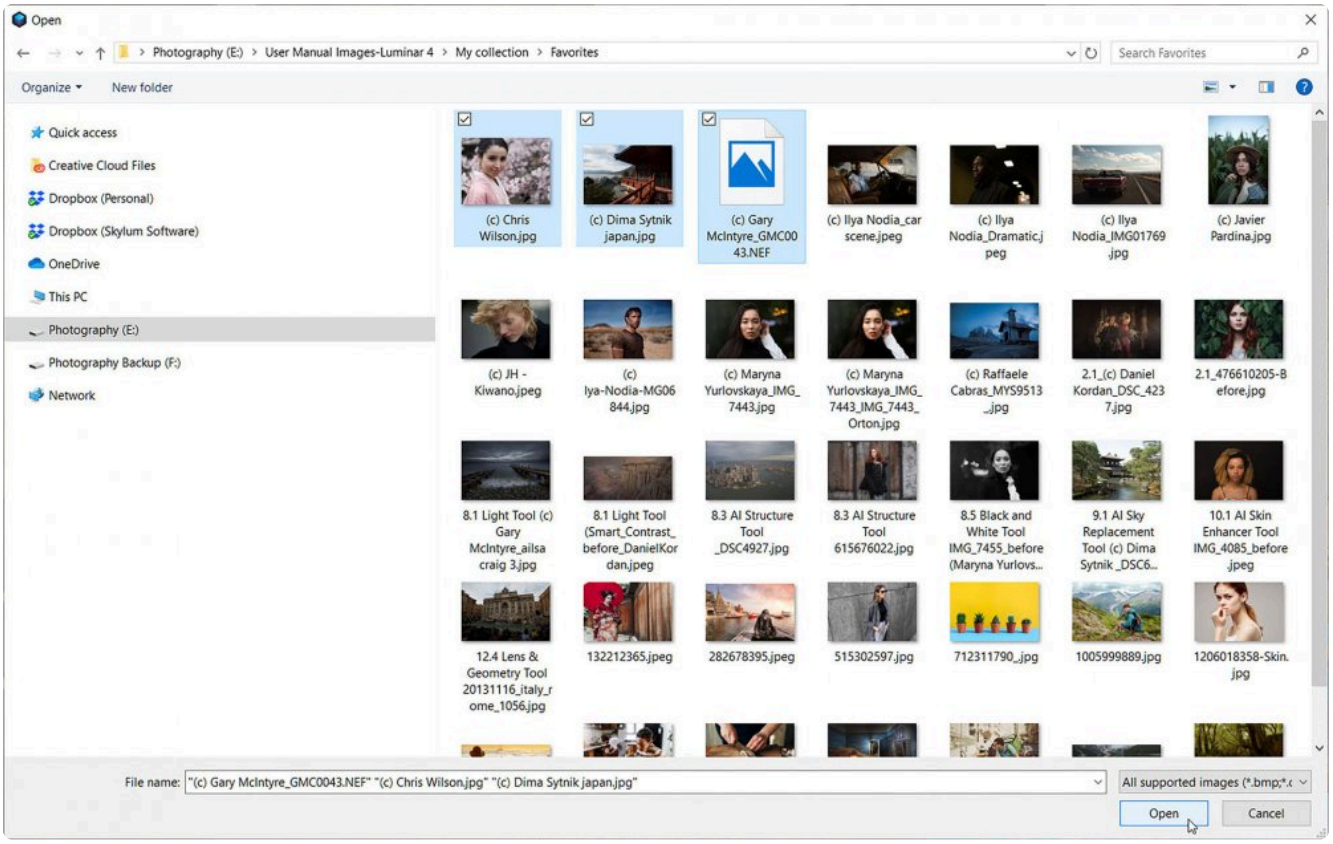
1枚または複数の画像を、ライブラリに追加またはインポートをせずに編集する場合は、Luminarの単一画像編集機能を使用します。これは、誰かに現像を数枚頼まれた時や、すぐに処理したい写真があって編集後にLuminarライブラリに残す必要のない時に便利です。

画像を単一画像を編集で開くと、ハードドライブの元の場所に残り、ライブラリパネルのコレクションに **単一画像編集** のショートカットが表示されます。(少なくとも1枚の写真を単一画像編集として追加しない限り、単一画像を編集ショートカットは表示されません。)

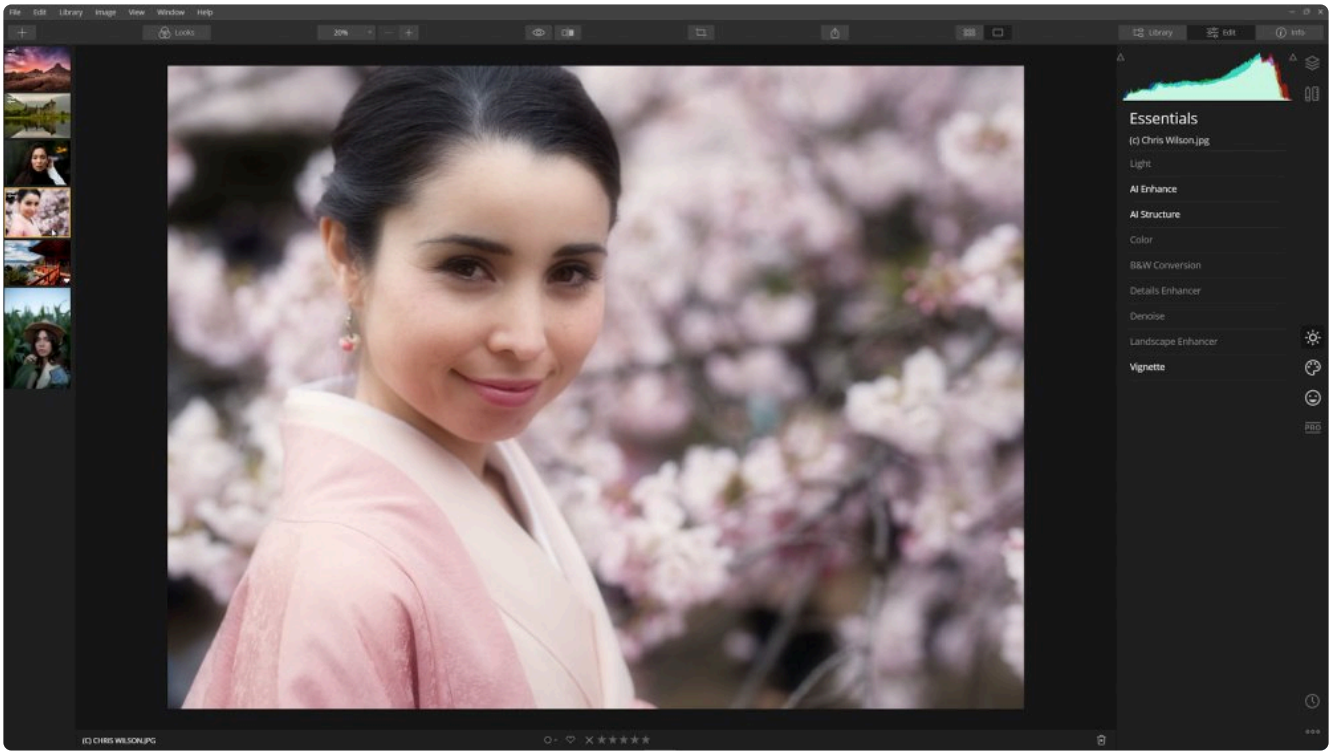


1. 次の4つの方法のいずれかを使用し、写真を開くことができます。
    - 開くボタンメニュー (+) をクリックし単一画像を編集を選択
    - ファイル > 単一画像を編集
    - Cmd+O (MacOS) または Ctrl+O (Windows)
    - 画像をアプリケーションアイコンにドラッグ
2. システムダイアログボックスが表示されるので、編集する画像のある場所に移動します。

©2020 Skylum

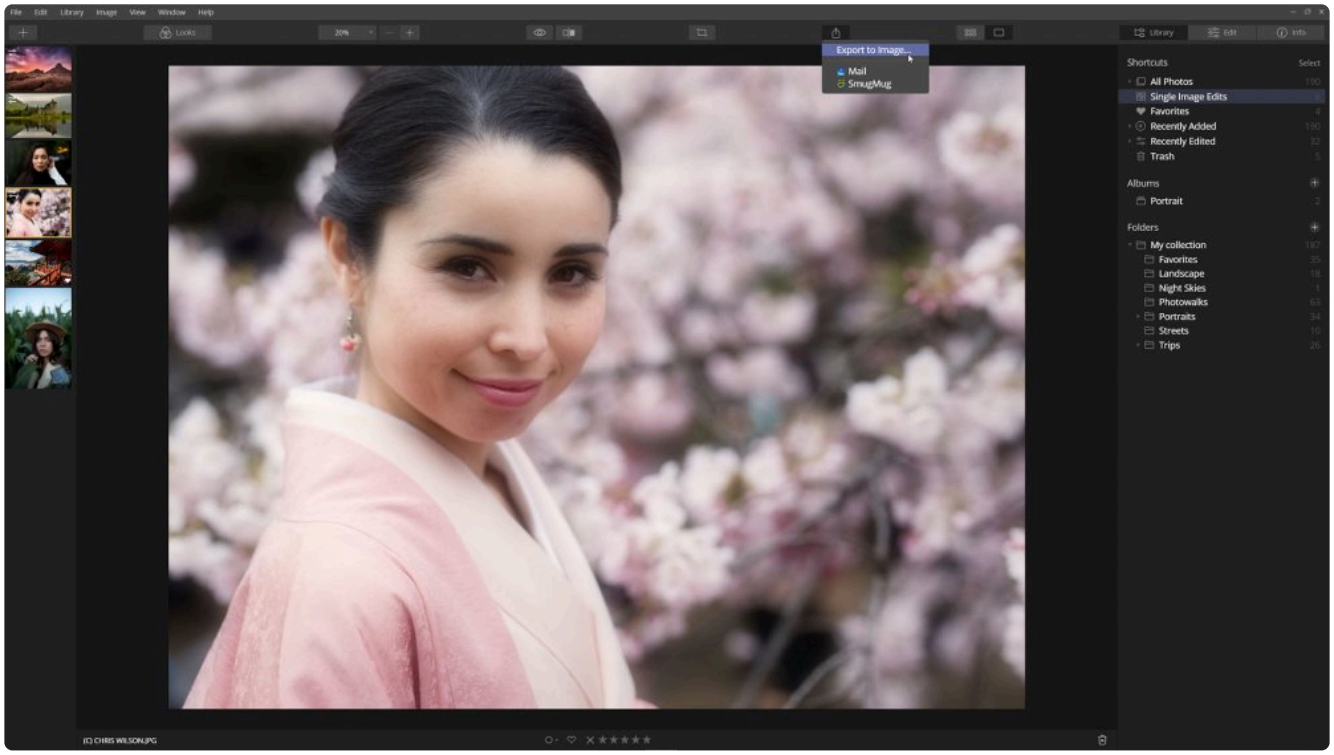


3. 編集する画像を選択します。(ShiftまたはCmd/Ctrlなどの修飾キーを使用し、複数の写真を選択できます。)
4. 開くをクリックすると、画像はフィルムストリップのサイドバーに表示されます。複数の画像が選択されている場合、選択された最初の画像が編集可能なメインウィンドウで開きます。



5. 別の画像を選択するには、左側のフィルムストリップをスクロールするか、ギャラリービューに切り替えます(Gキーを押すと、表示方法がギャラリーモードに切り替わります)。

6. ライブラリ内の他の画像と同様に、処理や編集、またはエクスポートする画像を選択します。忘れずに ファイル > エクスポートで編集した画像を保存し、他のアプリケーションで使用できるようにしてください。

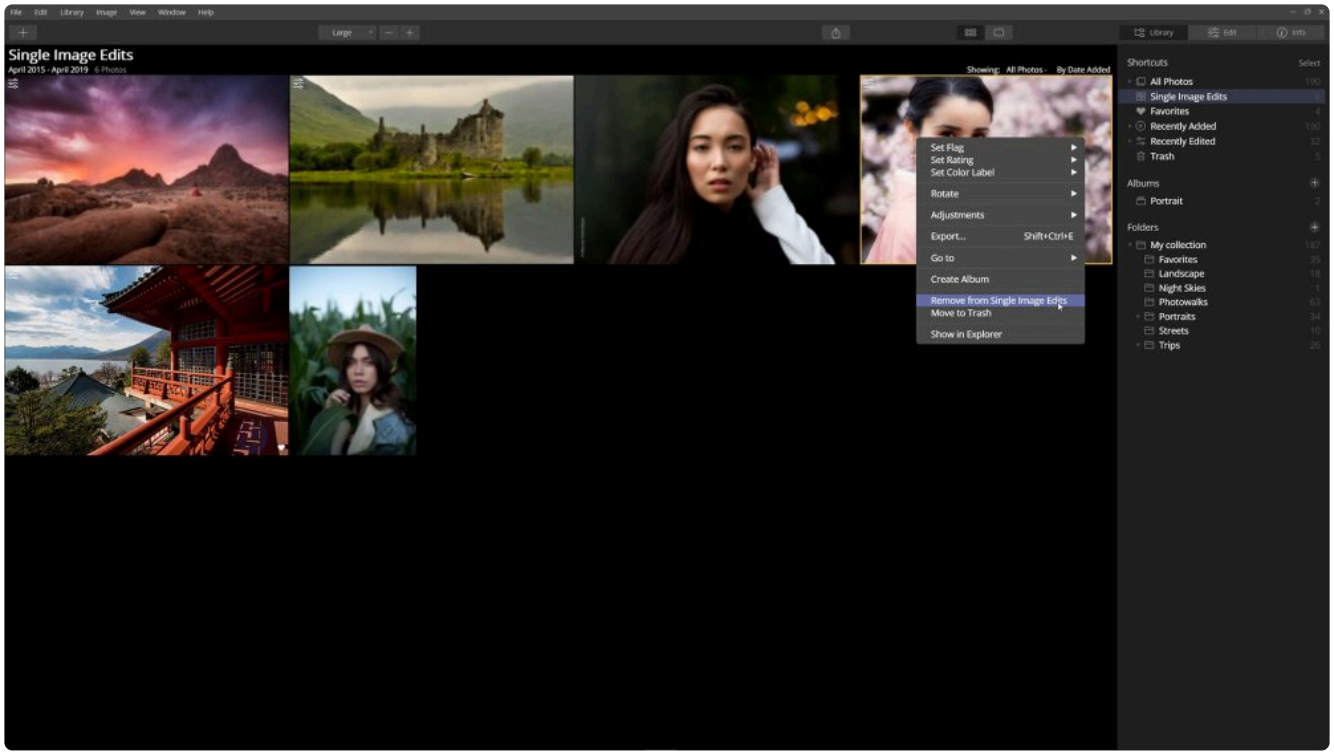


> **!** 注意
> 最初の画像を開くまで、ファイルメニューとショートカットは灰色で表示される場合があります。必ず (+) メニューを使用して画像を追加してください。

単一画像編集コレクション内の画像管理

画像は、削除するまで単一画像編集ショートカットコレクションに残ります。これは自動的に構築されるコレクションで、ウィンドウの上部にある表示および並べ替えメニューを使用し、表示される画像の数を制限したり、表示順序を変更したりできます。

1. 単一画像編集コレクションから画像を削除するには、画像を右クリック (Windows) または Ctrl+クリック (MacOS)します。
2. 次に、ドロップダウンリストの [単一画像編集から削除] を選択します。



3. これにより、ライブラリから画像が削除されますが、元の場所ではそのままの状態です。

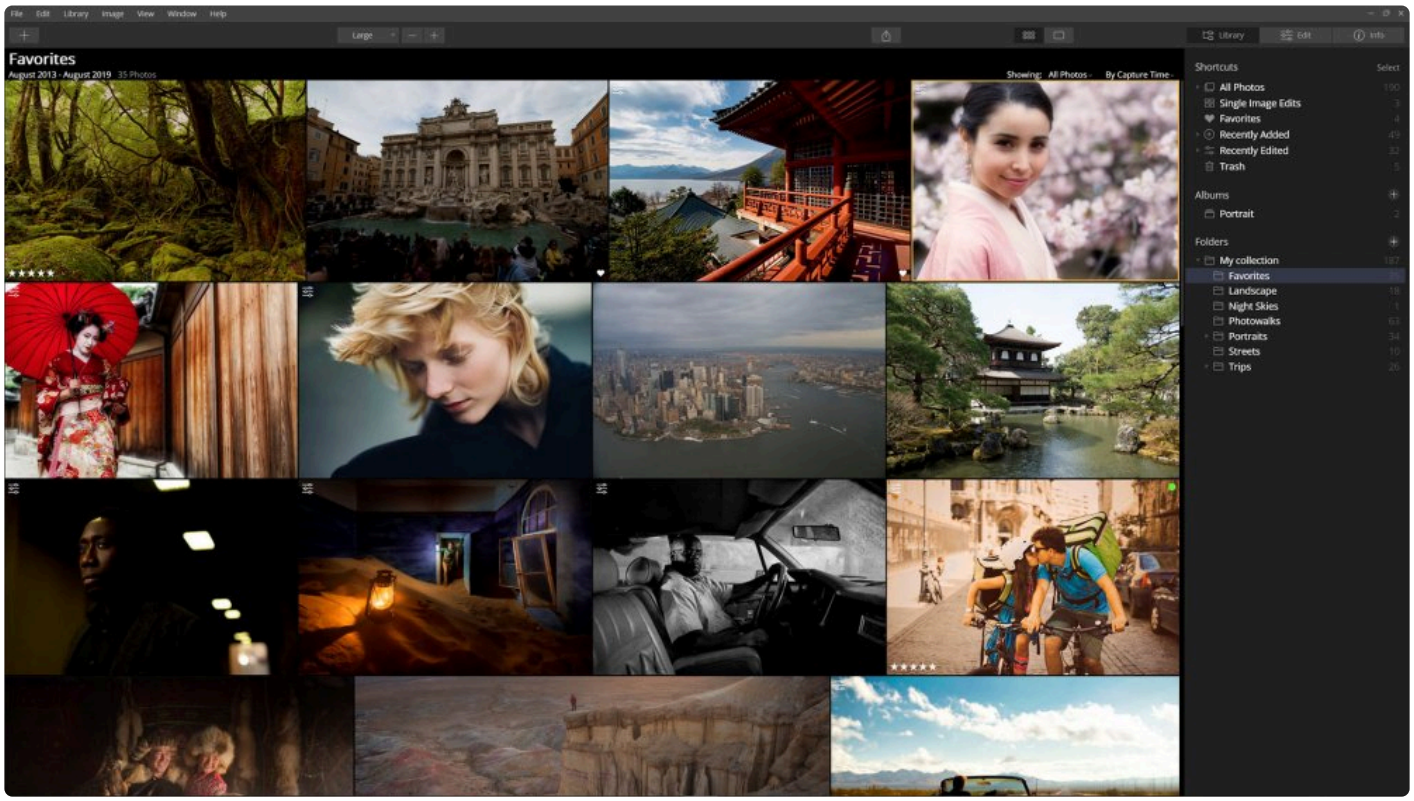
> **!** 注意
> 単一画像編集コレクションを管理するには、単一画像編集ショートカットを選択する必要があります。

> ✻ ヒント
> 単一画像編集ショートカット内の画像は、ライブラリの他の画像と同様に扱うことができ、タグ付け、評価、ラベル付けや アルバムに追加することができます。

単一画像編集の写真をライブラリ・サイドバーの任意のフォルダーにドラッグするだけで、ライブラリに保存することができます。元の写真は、ハードドライブ上でライブラリに対応するフォルダーに移動します。これで画像は通常のライブラリの一部になりますが、削除するまで[単一画像を編集]ショートカット内に表示されます。

> **!** メモ
> ファイルを開く時に、PPI (1インチあたりのピクセル数)またはDPI (1インチあたりのドット数)を設定する必要はありません。Luminarは常に元画像のフル解像度を読み取ります。必要に応じて、画像のエクスポート 時にはこれらの設定ができます。

7.2. 画像を含むフォルダーを追加



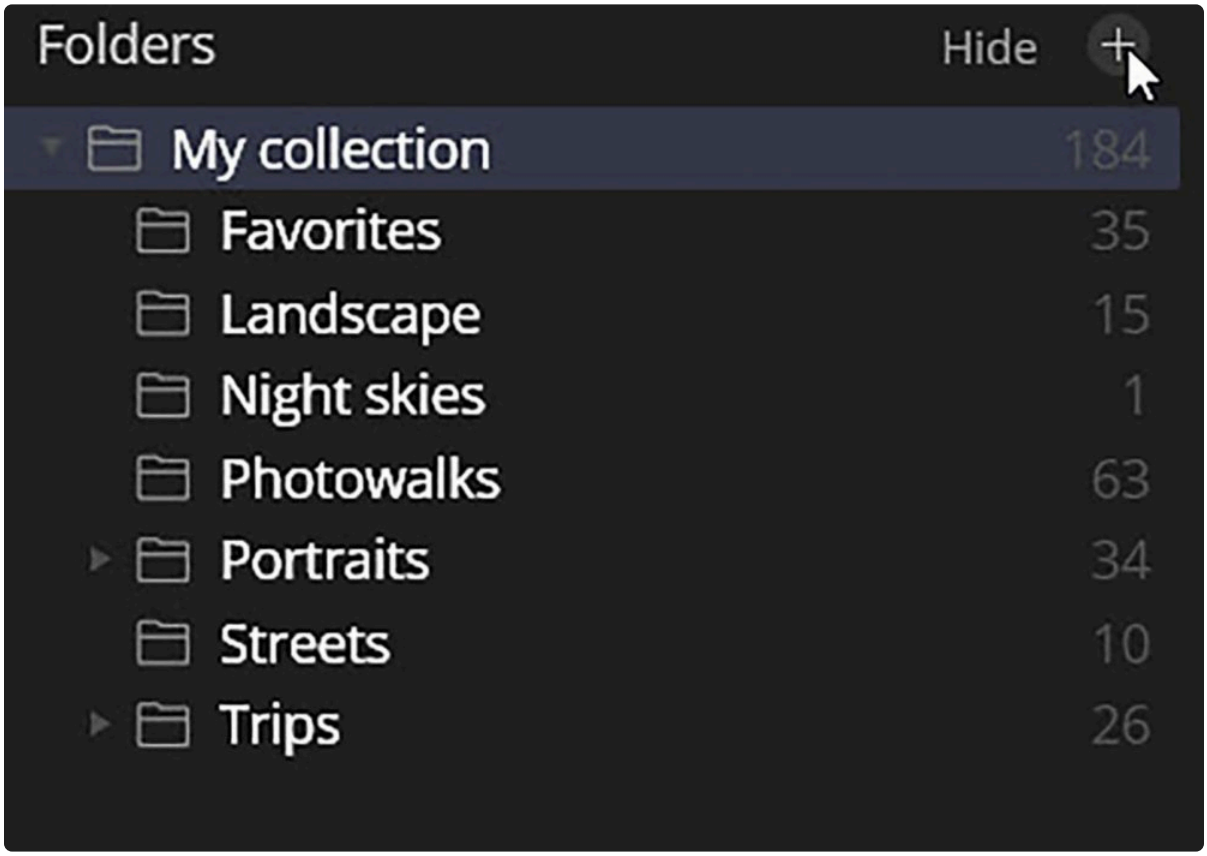
ライブラリに画像のフォルダーを追加する事で、ハードドライブ、外付けハードドライブ、同期されたクラウドストレージにある写真にすばやくアクセスし、整理、調整をすることができます。フォルダーを追加しても、実際の写真は移動されません。Luminarはフォルダーとサブフォルダーをスキャンし、サムネイルと内部の画像へのリンクを作成します。追加するフォルダー内にフォルダーがある場合は、そのフォルダーの構造を保持します。フォルダーは、ハードドライブのフォルダーに直接リンクし、ハードドライブ上の実際のフォルダー構造で稼働します。

内蔵ハードドライブからフォルダーを追加

Luminarライブラリにフォルダーを追加するには以下の3つの方法があり、これらはすべて同様の結果を得ます。

ライブラリ・サイドバーによる追加

- サイドバーのフォルダーの右にある (+)記号をクリックすると、Explorer(Windows) または Finder(Mac)でブラウザウィンドウが開きます。

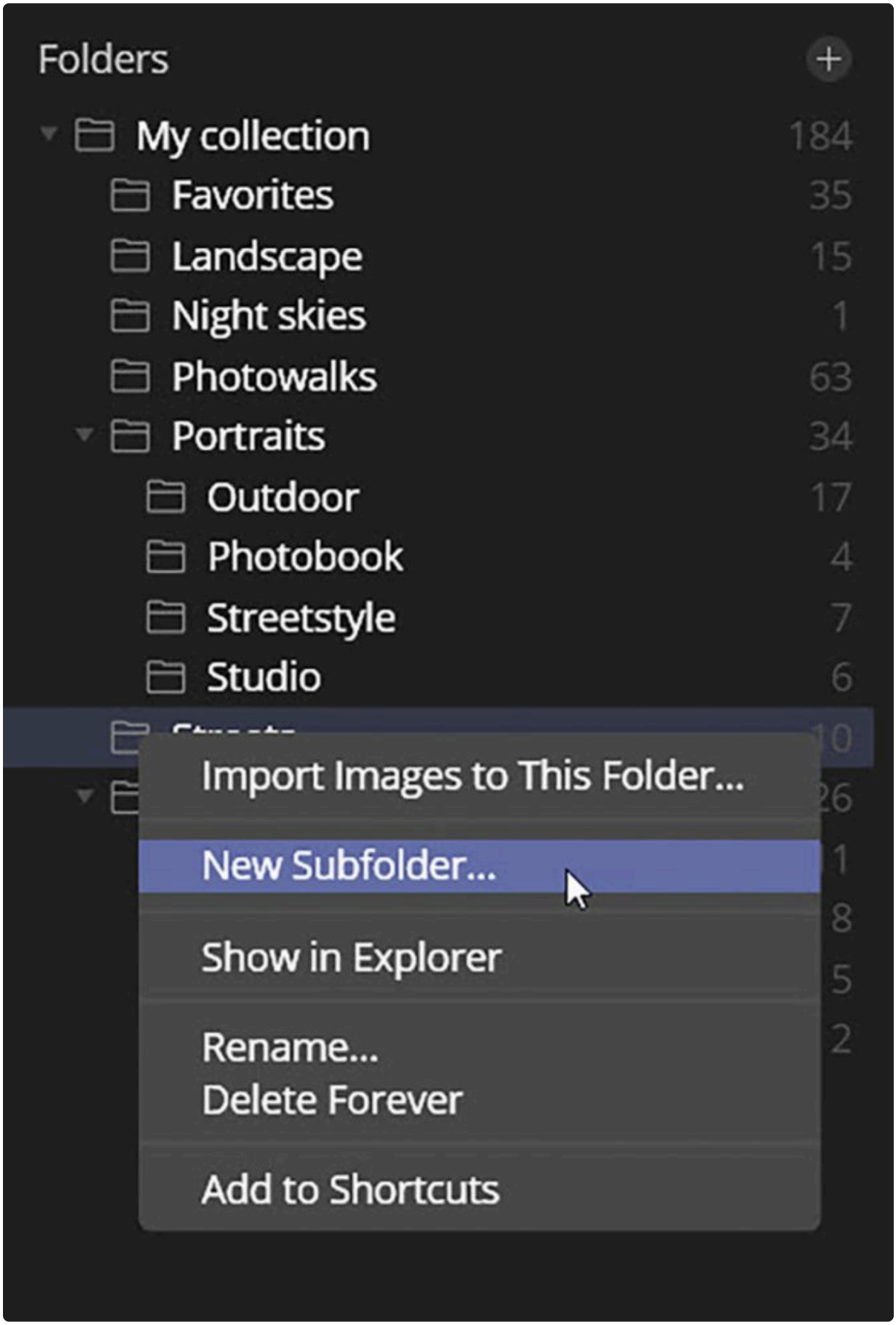


- ここで、ハードドライブ上のフォルダーを選択します。

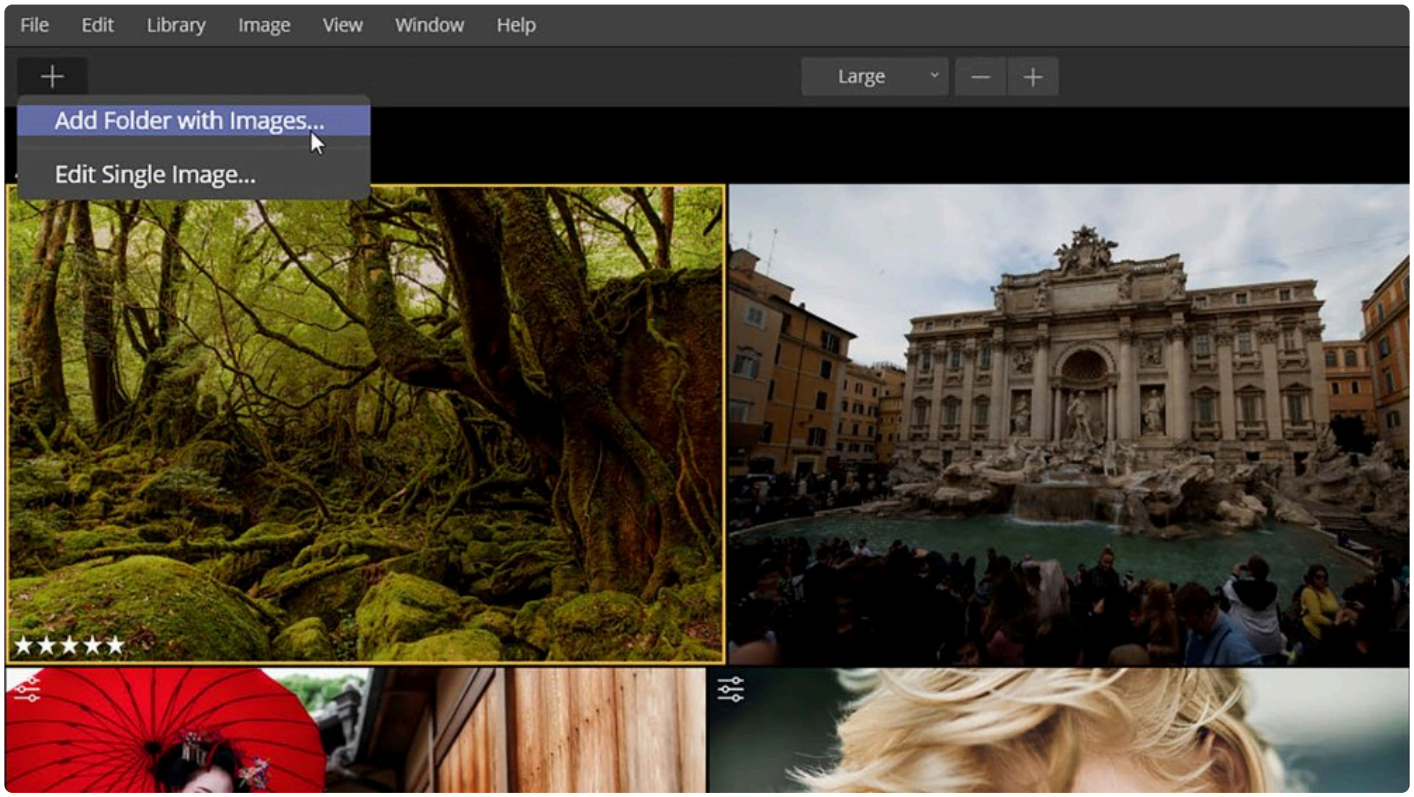
フォルダーを選択すると、コレクションとしてフォルダーが追加されます。
このフォルダー内に含まれる全てのフォルダーもサブフォルダーとして追加されます。

この様に追加されたすべてのフォルダーは、ライブラリ・サイドバーのフォルダーの下に表示されます。これらのフォルダーは **マスターフォルダー** とみなされ、マスターフォルダー内に含まれるフォルダーは全てサブフォルダーとして追加されます。これらのフォルダー内に、後にドライブ上でフォルダーを追加するとそれらもサブフォルダーとして追加されます。

- 名前の左に小さな三角形が表示されているフォルダーには、サブフォルダーが含まれています。
- 開閉用の三角ボタンをクリックすると、マスターフォルダー内のサブフォルダーが表示されます。
- フォルダーを右クリック (Windows) または Ctrl+クリック (Mac) し、[新規サブフォルダー]を選択することにより、任意のフォルダーにサブフォルダーを追加できます。


Folders
My collection 184
Favorites 35
Landscape 15
Night skies 1
Photowalks 63
Portraits 34
Outdoor 17
Photobook 4
Streetstyle 7
Studio 6
Import Images to This Folder...
New Subfolder...
Show in Explorer
Rename...
Delete Forever
Add to Shortcuts

開くボタンメニューからの追加

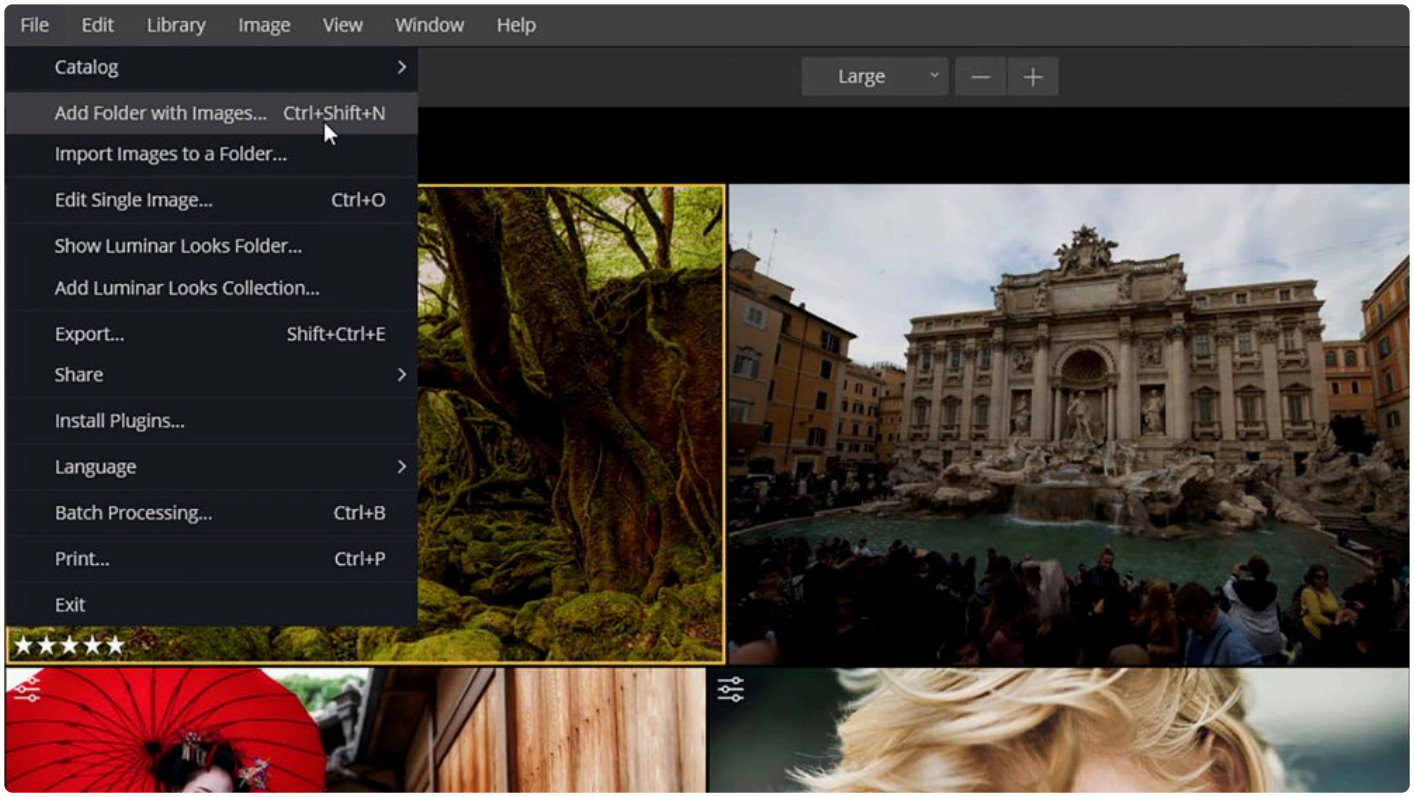


開く(+)ボタンは、ライブラリツールバーと編集ツールバーの左側にあります。(+)記号をクリックすると、2つのオプションが表示されます。**画像入りフォルダーを追加** を選択すると、コンピュータ上の既存のフォルダーがライブラリに追加されます。これらのフォルダーはライブラリ・サイドバーと同じ方法で表示されます。

メニューバーで追加

メインメニューからフォルダーを追加するには、ファイル > 画像入りフォルダーを追加 を選択します。選択後に、フォルダーはライブラリ・サイドバーからの追加と同じ方法で追加されます。

外付けハードドライブからのフォルダーの追加

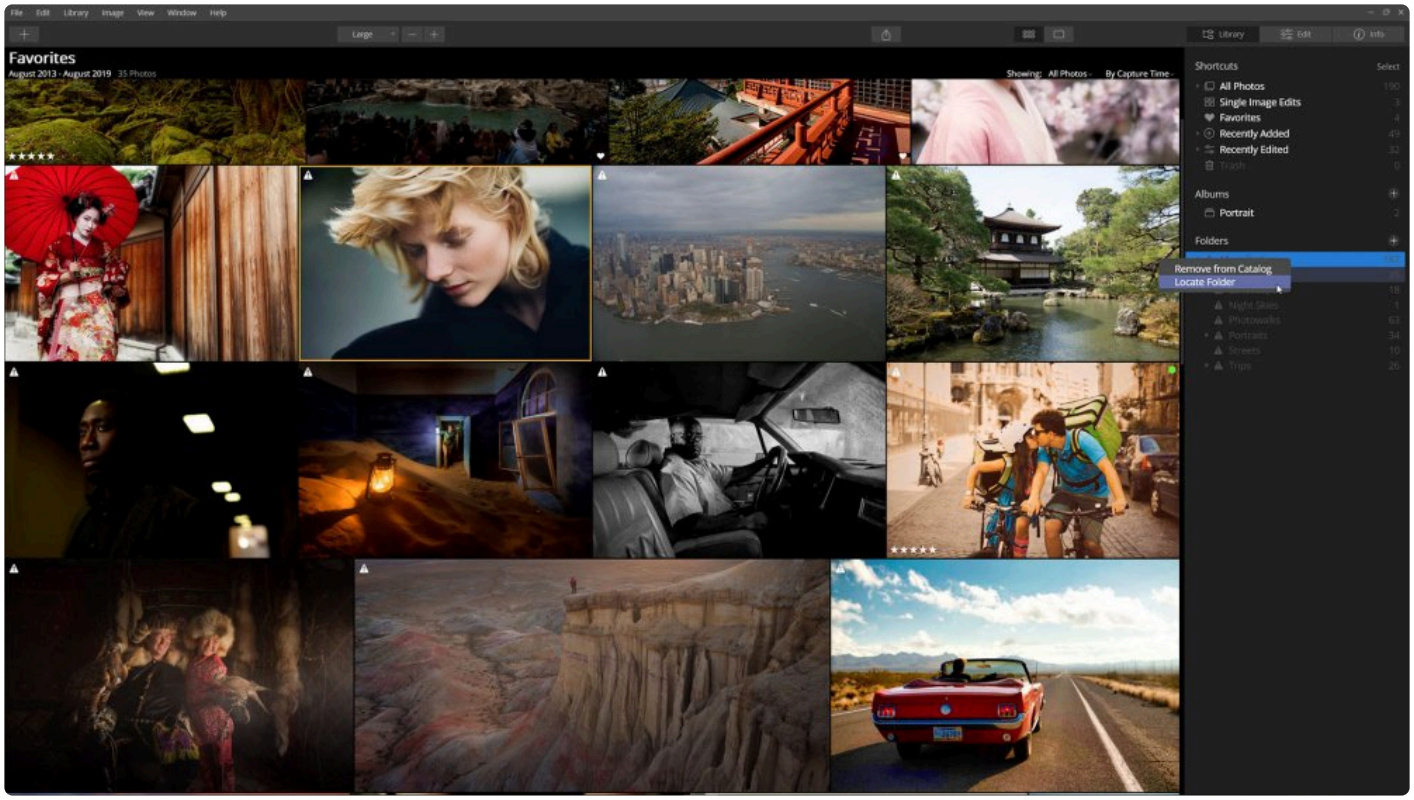


外付けハードドライブにあるフォルダーを追加する時は、内蔵ハードドライブからフォルダーを追加する方法と同様です。外付けハードドライブがシステムから切断されると、メディアがオフラインになることに注意してください。メディアがオフラインの場合、フォルダー名は灰色で表示され、フォルダー名の横に三角形の警告が表示されます。

- 写真のサムネイルはオフラインでも利用可能です。
- オフラインの画像へのフラグを付け、評価、ラベルを付けを行うことができますが、外部ハードドライブが再接続されるまで画像を編集することはできません。
- オフラインの画像には、サムネイルの左上隅に三角形の警告が表示されます。
- これらのオフラインの画像をアルバムを使用し整理することはできますが、フォルダーに移動することはできません。

外付けハードドライブを再接続し、マウントされた場合、フォルダーとその中にあるすべての画像がオンラインに戻ります。フォルダーは灰色で表示されなくなり、フォルダー名と各画像の横にある警告の三角形は表示されなくなります。フォルダーがオフラインの間に行われたタグ付け、評価、ラベル付けはすべて記憶されています。また、外付けドライブを取り外す前に画像が編集されていた場合、ドライブが再接続されるとその編集内容は記憶されています。

©2020 Skylum



システムがドライブを見つけられない場合は、フォルダーを右クリックして **ドライブを検索** を選択してください。

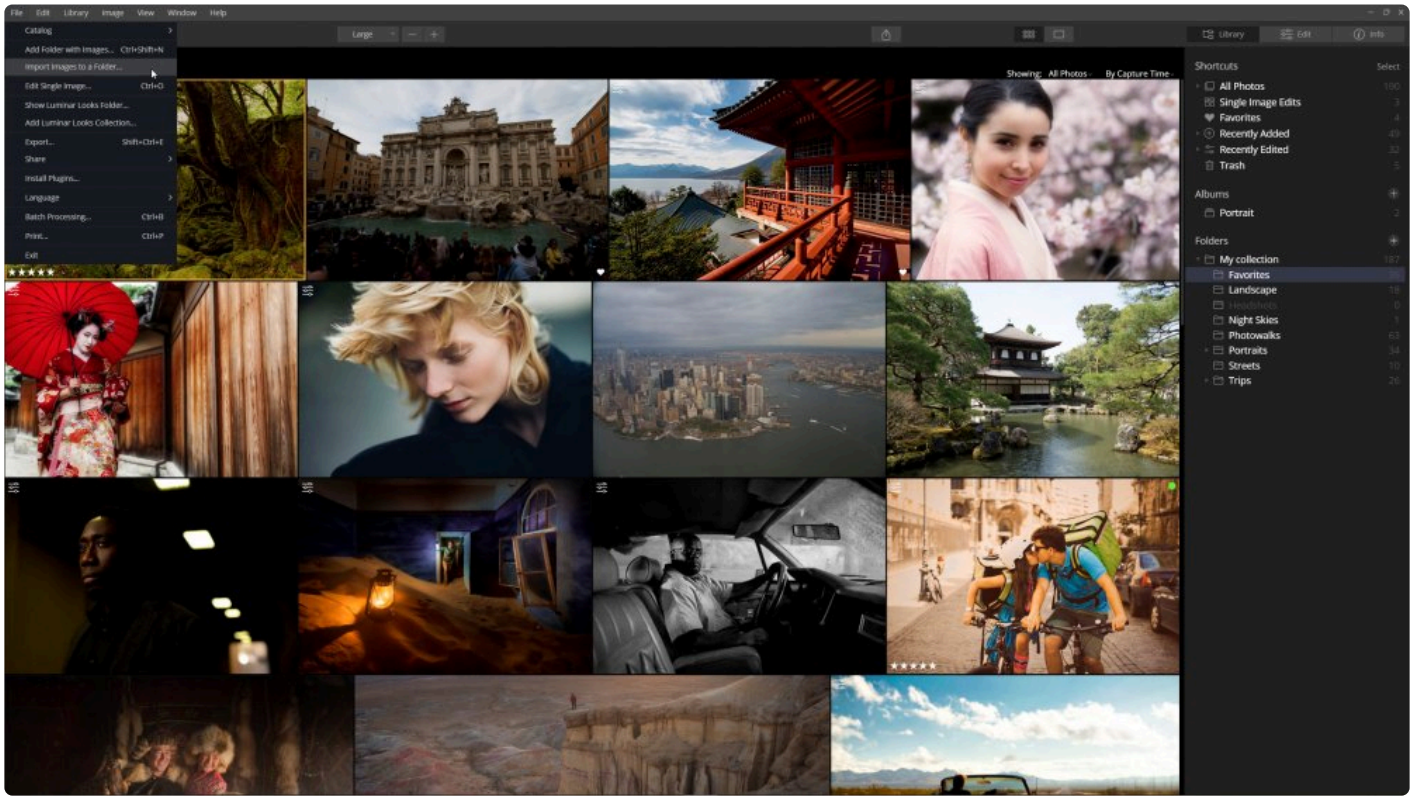
同期されたクラウドストレージからフォルダーを追加

Luminarでは、コンピュータに同期されているクラウドストレージからフォルダーを追加できます。この場合「同期」とは、実際の写真が内部または外部のハードドライブに存在することを意味します。写真の参照コピーのみがクラウドストレージの写真内にある場合、Luminarはサムネイルを作成したり、画像を編集することはできません。

同期されたクラウドストレージからフォルダーを追加することは、クライアントやご家族等がクラウドサービスサーバーに遠隔で画像を追加する場合などに非常に便利です。これらの画像がローカルコンピュータに同期されると、Luminarはそれらを自動的にライブラリに追加します。

©2020 Skylum

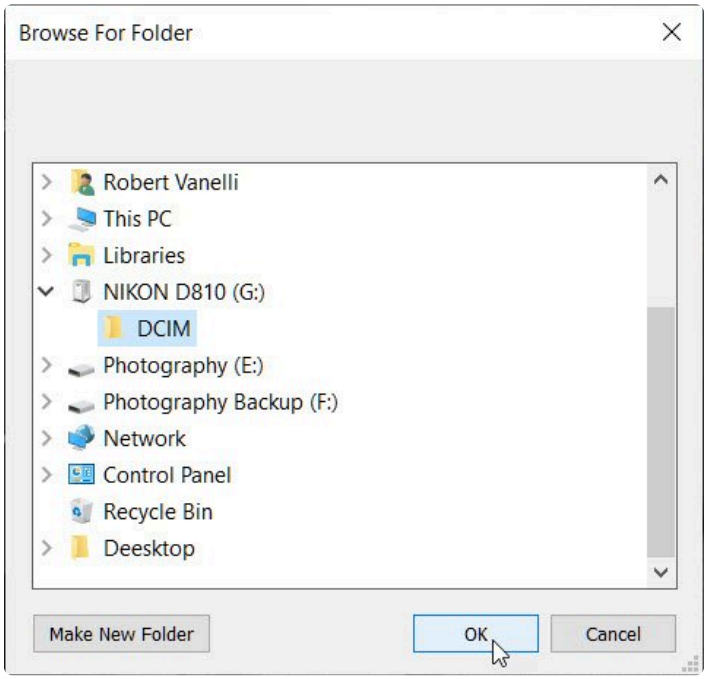
7.3. メモリーカードからのインポート



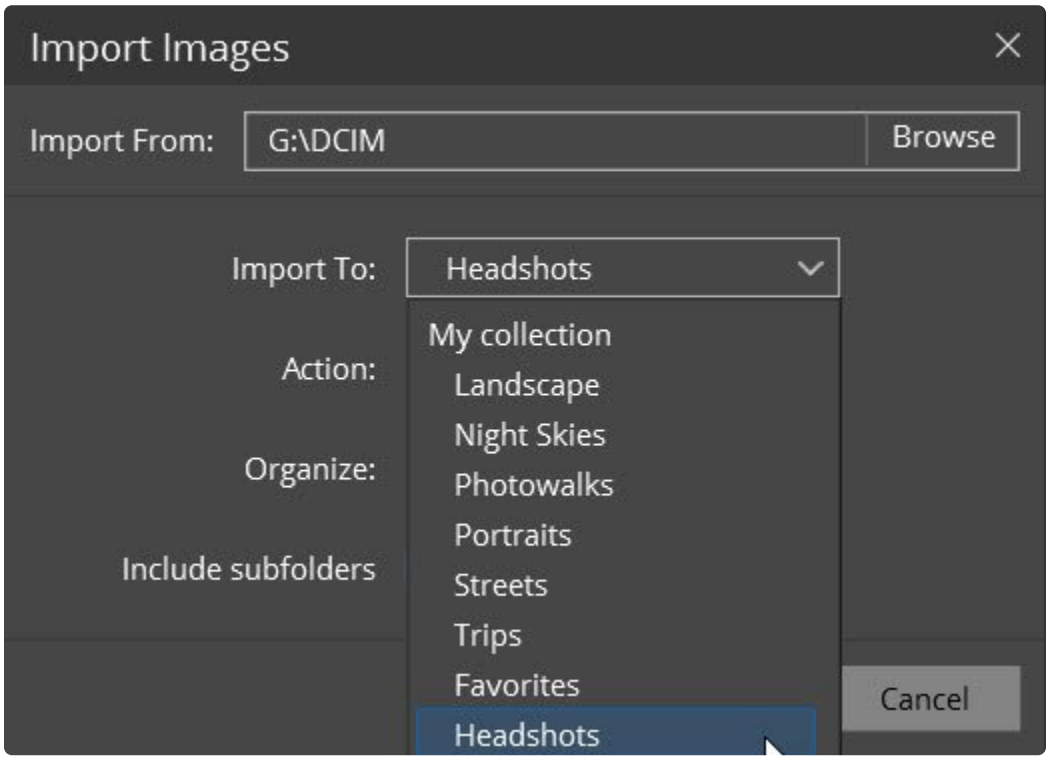
画像のインポートは、画像のフォルダーをLuminarライブラリに追加するのとは異なり、画像を実際に移動したり、コピーを新しい場所に移動させます。ユーザーは、内蔵ハードドライブ、外付けハードドライブ、さらにはメモリカードから画像をインポートできます。ライブラリ・サイドバーのフォルダーまたはサブフォルダーを直接クリックするかメニューバーから画像をインポートできます。

1. **ファイル > 画像をフォルダーにインポート...** を選択すると、システムダイアログボックスが開きます。
2. インポートする画像、または画像のフォルダーに移動し選択します。メモリーカードを使用する場合は、高確率で画像は **DCIM** (デジタルカメラ画像)フォルダー内にあります。

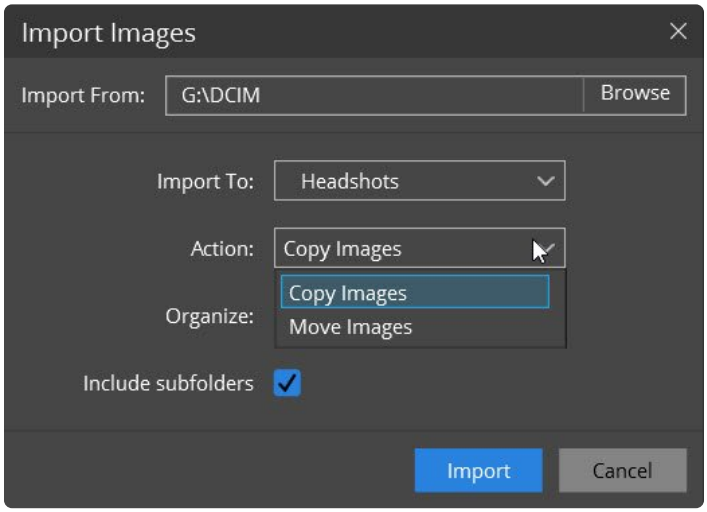
©2020 Skylum



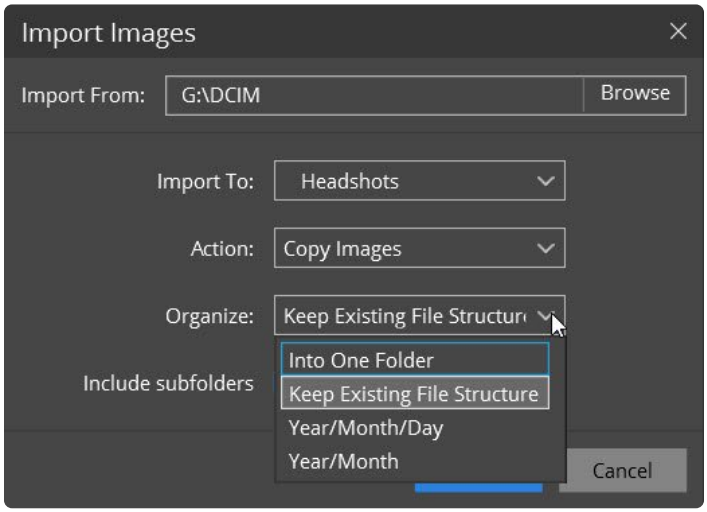
3. 追加の設定がインポートウィンドウの下部に表示されていることを確認し、非表示になっている場合は、**オプション** ボタンをクリックします。
4. **インポート先** メニューで、Luminarライブラリの既存のフォルダーを選択します。



5. **操作** メニューをクリックし、画像を新しい場所にコピーするか、新しいフォルダーに移動し、ソースディスク上の画像を消去するかを選択します。



6. 管理 ドロップダウンメニューをクリックして、画像をサブフォルダーに分類するか、またその方法を選択します。



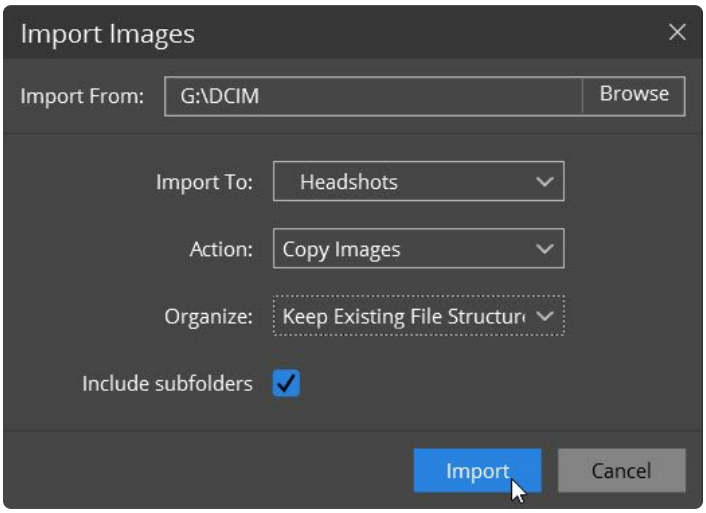
7. 選択したフォルダー内にあるサブフォルダーも一緒にインポートしたい場合は、**サブフォルダーを含める** チェックボックスをオンにします。これがチェックされている場合、Luminarは選択されたフォルダー内のすべてのサブフォルダーから画像を追加します。チェックしない場合、マスターフォルダーの画像のみがインポートされ、サブフォルダーの内容は無視されます。

ヒント
ライブラリ・サイドバーからのインポート。ライブラリ・サイドバーのフォルダーから画像を直接インポートできます。ライブラリ・サイドバーで既存のフォルダーを 右クリック(Windows) または Ctrl+クリック(MacOS)し、[画像をフォルダーにインポート...]を選択する。

注意
移動 オプションを選択すると、元の写真をライブラリ内の選択したフォルダーと、ハードドライブ上の対応するフォルダーに物理的に移動します。元の写真は、新しい場所に移動されると、元の場所からは削除されます。SDメモリーカードからインポートする場合、カードがロックされていると画像は削除されません。

インポート時の画像整理

お気に入りの写真を見つけ易くするために、インポートされた画像を幾つかの方法で整理できます。これらは、個々の画像、またはフォルダーのプロパティに基づいて、サブフォルダーを自動的に構築します。インポートダイアログの管理メニューをクリックし、以下のオプションのいずれかを選択します。



- **1つのフォルダーへ**　全ての画像が同じフォルダーに配置され、サブフォルダーは作成されません。
- **現在のフォルダー構造を維持**　インポートするフォルダー内にサブフォルダーがある場合、元のフォルダー構造を反映するサブフォルダーが作成されます。
- **年/月/日**　Luminarは画像の作成日を認識し、撮影された年月日に基づいてサブフォルダーを作成します。
- **年/月**　Luminarは画像の作成日を認識し、撮影された年、月に基づいてサブフォルダーを作成します。

新しいフォルダーへのインポート

新しいフォルダーに画像をインポートする場合は、インポートダイアログを開く前にこれを作成する必要があります。

> ! 注意：
> インポートコマンドが灰色で表示されている場合は、新しい画像を保持するため、少なくとも1つのフォルダーがライブラリにあることを確認してください。

8. エッセンシャルツールの使い方

エッセンシャルツールは、Luminarで最も頻繁に使用されるツール群です。これらのツールは、ほとんどすべての画像にとって役立つ核となる調整を施します。

1. ライブラリ内の画像を選択するか、単一の画像を開きます
2. サイドバーの編集でエッセンシャルツールのアイコンをクリックします
3. リストから使いたいツールを選択します

©2020 Skylum

8.1. ライトツール

ライトツールには、画像を調整するための最も重要なコントロール機能が含まれています。ライトツールには、画像への需要が高い色とトーンの調整が含まれています。これにより、その後のすべての調整の段階が設定されます。

標準制御

- **ホワイトバランス** スポイトツールでは、白またはニュートラルグレーにする領域をクリックし、カスタムホワイトバランスを計算することもできます。RAWファイルで作業する場合は、ホワイトバランス・プリセットリストを使用し、カメラのホワイトバランスメニューに似たさまざまなプリセットから選択します。
- **温度** このスライダーを使用すると、写真に温かさを加えたり、冷たさを加えたりできます。 この調整により、基本的には画像にシアンまたは黄色が追加され、それによって色温度が変更されます。
- **色合い** これにより、写真に追加されるグリーンまたはマゼンタの量が調整されます。 画像から色かぶりを取り除くのに役立ちます。
- **露出** 画像の全体的な輝度を調整します。このスライダーを左に動かすと、画像全体が暗くなります(露出値が減少します)。このスライダーを右に動かすと、画像全体が明るくなります(露出値が増加します)。
- **スマートコントラスト** 画像のコントラストを調整します。コントラストは、画像内のオブジェクトを別のオブジェクトと区別できるようにする輝度または色の違いです。実際には、コントラストは同じ視野内の他のオブジェクトに対するオブジェクトの色と明るさの違いによって決まります。この補正のスマート機能は、色の変化を制限し、ディテールがブロックされるのを防ぎます。
- **ハイライト** 画像の最も明るい部分の明るさを調整します。スライダーを右に動かすと最も明るい領域がさらに明るくなり、スライダーを左に動かすと暗くなります。

©2020 Skylum

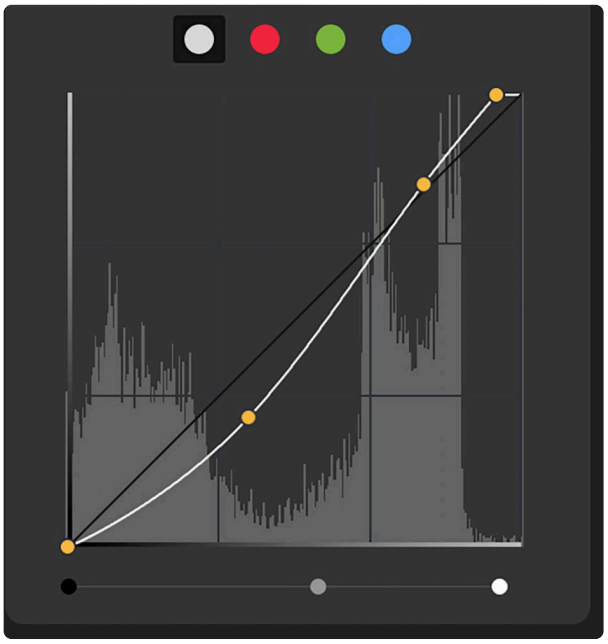
- **シャドウ** 画像の最も暗い部分の明るさを調整します。スライダーを右に動かすと、そうした領域がより明るくなり、ディテールがさらに浮かび上がります。左に移動すると、そうした領域は暗くなり、画像内のシャドウ領域は通常増加します。

詳細設定

- **プロファイル** これを使えば、RAWファイルをプロ級の精度で調整できます。DNGカメラプロファイルを試してみてください。Luminarは、コンピュータに既に存在する(または第三者から購入した)業界標準のDCPファイルを認識します。これらは、RAWファイルの色とトーンの処理方法をより細かく制御できます。フリーのDCPプロファイルが大量に必要?そんなあなたは、Adobeから無料のDNG Converterをインストールしましょう。
- **ホワイト** ヒストグラムの白点と画像の白色トーンを調整します。右に移動すると、最も明るいトーンがより明るくなり、ヒストグラムが右に伸びます。スライダーを左に動かすと、画像の白いトーンが暗くなり、ヒストグラムが左に圧縮されます。
- **ブラック** ヒストグラムの黒点または画像の黒色トーンを設定します。スライダーを右に動かすと、黒のトーンが明るくなり、ヒストグラムが右に圧縮されます。スライダーを左に動かすと、黒い部分がより暗くなり、ヒストグラムが左に伸びます。

トーンカーブ

トーンを調整して明るくしたり、暗くしたり、コントラストを追加し、色を変換するための最も強力なツールの1つ。トーンカーブは通常、画像内のすべてのチャンネルに一緒に適用することも、各チャンネルに個別に適用することもできます。トーンカーブは、画像の明るさとコントラストを手動で微調整するのに役立ちます。



- **タブ** すべてのチャンネルを均等にしたり、個々のチャンネル(空を強調するための青など)に対してカーブを調整できます。
- **スライダー** 下部には、ヒストグラムの黒点と白点を調整できるスライダー(左端と右端のスライダー)と、カーブの中央の曲がり(中央のスライダー)があります。
- **ポイント** 最大10個の制御ポイントを追加できます。上にドラッグして領域にコントラストを追加し、下にドラッグして領域を明るくします。複数のポイントを使用し、色調範囲に基づいてコントラストを調整できます。

ほとんどのユーザーは、トーンカーブを頻繁に使用するか、あるいはまったく使用しません。トーンカーブのインターフェースは少し複雑であり、最大10個の制御ポイントを使用できます。これにより、色と露出を調整する際に、非常に多彩なオプションを提供します。トーンカーブの主な利点は、トーン調整のためにマッピングするポイントを正確に制御できることです。

©2020 Skylum

8.2. AIエンハンスツール

このツールには、人工知能の力で写真を修正する2つの便利な調整が含まれています。このツールは自動的に画像を分析し、最終的な量を制御しながら、即座に修正します。

- **AI Accent** 内部では、12を超えるコントロール機能が使用されています。このエフェクトは、1つのシンプルなスライダーだけで、自然で美しい結果をもたらします。 AI Accentツールは、シャドウ、ハイライト、コントラスト、トーン、彩度、露出、ディテールなど、従来の多くのコントロール機能の代わりに使用できます。
- **AIスカイ・エンハンサー** Luminarは画像内の空を分析および検出し、そのテクスチャ、トーン、色を改善します。このツールは、ほとんどの写真の空を認識できるだけでなく、写真内の水と他の要素を区別できます。また、前景のオブジェクトとそのエッジを検出し、完全にマスキングします。AIスカイ・エンハンサーは、必要な改善を実行し、明るさとコントラスト、彩度と鮮明度を選択的に調整するとともに、ディテールを回復し、空と雲のテクスチャを改善します。AIスカイ・エンハンサーは、ほとんどの空の写真で有効に働くように設計されており、朝のブルーアワーから夕方のブルーアワーまでカバーします。 このツールは、夜空で動作するようには設計されていません。

> **注意**
> ツールの適用後にコントロール機能が灰色で表示される場合、人工知能は写真の空を認識できていません。また、焦点が合っていない空やぼやけた空は、自動検出できない場合があります。

> **ヒント**
> AIスカイ・エンハンサーツールを使用するLuminar Looks適用し、空が検出されない場合、Luminarは調整をスキップします。これにより、AIスカイ・エンハンサーツールを含む独自のカスタムLuminar Looksを作成し、写真に空が含まれているかどうかに関わらずそれを適用できます。

©2020 Skylum

8.3. AIストラクチャツール

このツールを使用すると、画像のディテールと明瞭度を調整できます。また、このツールを使用することで、優れたディテールの写真を得たり、ディテールを減少させた滑らかな写真を得ることができます。これは、画像のコントラストを高め、ディテールを視覚化するための主要ツールです。AIを搭載したこのツールは、対象物を認識するため、被写体に応じて領域を調整できます。また、写真内の人物も認識できるため、過剰な処理を施すことがありません。その結果、顔と肌は自然なままで、周囲のオブジェクトをより細やかに表現にします。

- **量** エフェクトの強さ。スライダーを右に動かすと、画像に表示されるディテールの量が増えます。スライダーを左に動かすと、画像のディテールが失われ、平坦な印象になります。
- **増強** ディテールの全体的な表示を調整します。スライダーを右に動かすと、ディテールが強調されます。

LUMINAR 4

DRAMATIC
MASTERPIECE
LUMINAR 4

8.4. カラーツール

このツールは、写真の色の強度を制御する便利な方法です。多くの場合、ライトツール と組み合わせて使用されます。

標準コントロール機能

- **彩度** このスライダーは、写真のすべての色の強度を調整します。
- **自然な彩度** このスライダーは、十分な彩度を持つ色を無視し、弱い色の強度のみを調整します。これは、色を調整する時の細やかな制御に役立ちます。
- **色かぶり除去** 色相を検出および調整することにより、画像内の望ましくない色かぶりを自動的に除去します。

詳細設定

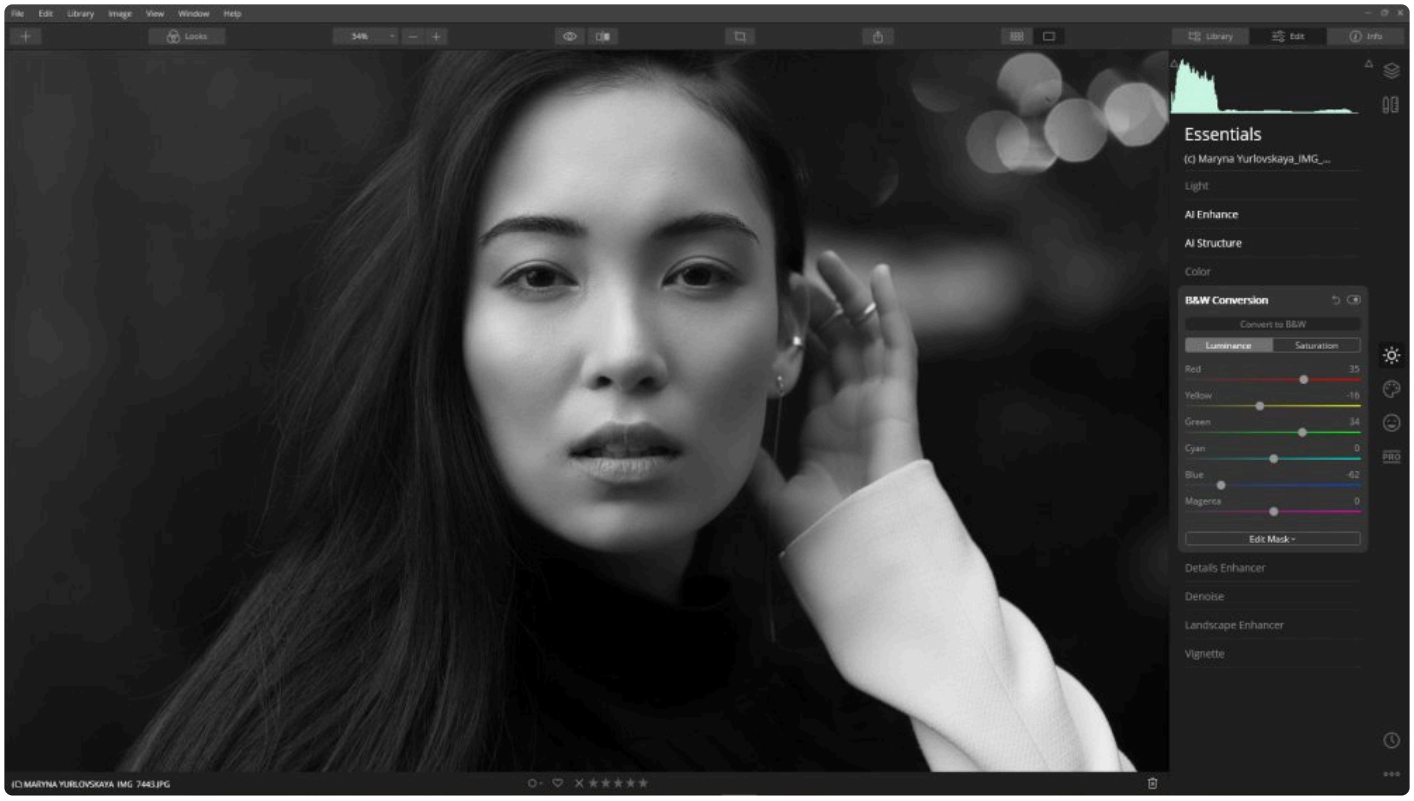
- **カラーブロック** 制御するカラーターゲットを選択します。
- **色相** 選択したターゲットの画像の色相または基本的な色合いを調整します。コントロールバーをさらに右にスライドさせると、リスト内の次の色にシフトします(例えば、オレンジから黄色といった具合)。左にスライドすると、色相がリスト内の前の色にシフトします(例えば、オレンジから赤といった具合)。

©2020 Skylum

- **彩度** 選択したターゲットの彩度を調整します。コントロールバーをさらに右にスライドさせると、より濃い色になります。当然のことながら、左に移動すると色が取り除かれていきます。
- **輝度** 選択したターゲットの色の明るさを調整します。コントロールバーをさらに右にスライドさせると、画像の色が明るくなります。左に動かすと、画像は暗くなります。
- **色相シフト** このフィルターを使用すると、写真の色相を微妙に、あるいはドラマチックに変化させることができます。細かい調整は不要な色合いを完全に除去するのに最適であり、大きな調整はドラマチックなスタイルに最適です。

8.5. 白黒変換ツール

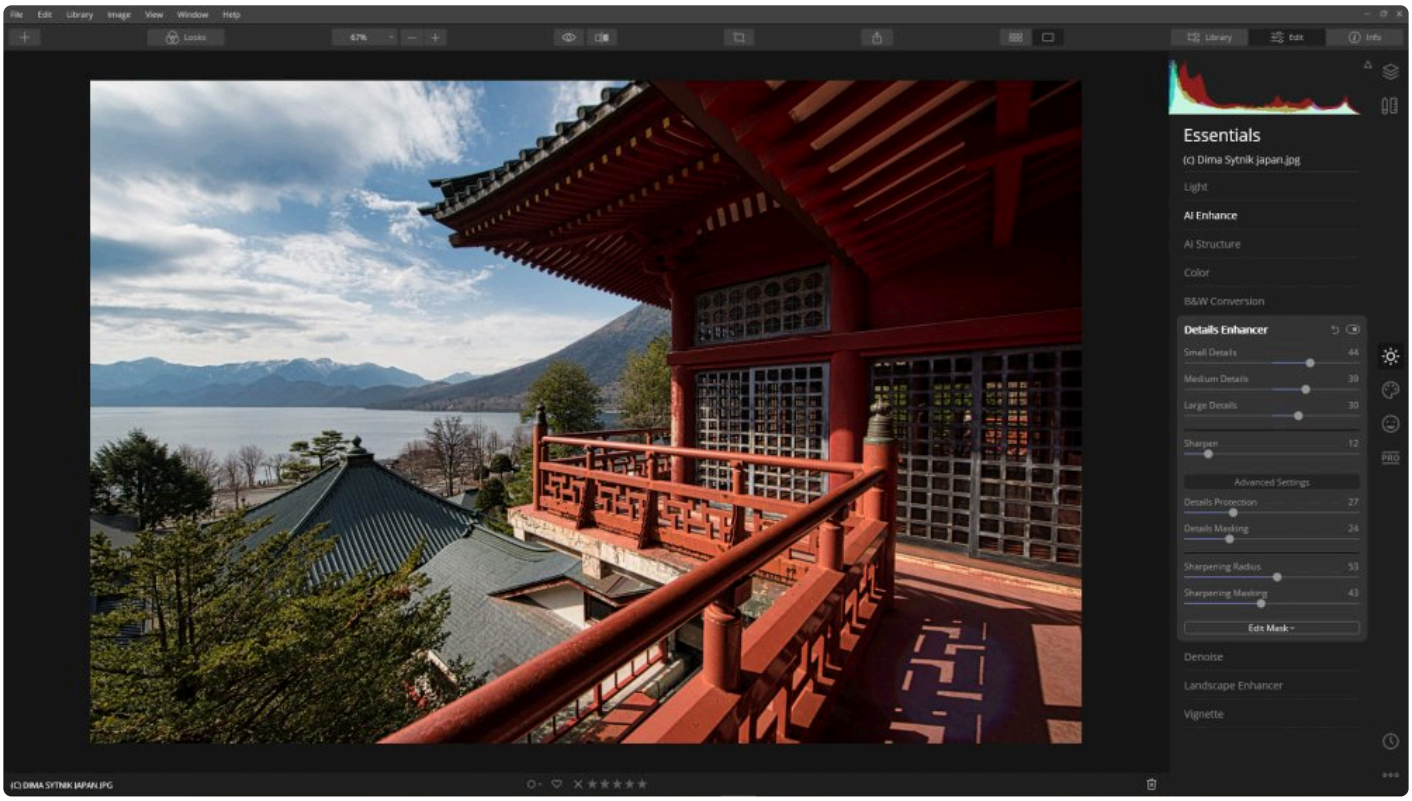
白黒変換フィルターは、カラー写真を白黒に変換します。また、モノクロの外観を操作するための多くの制御が含まれています。



- **白黒に変換** これをクリックすると、写真をカラーから白黒、またはその逆に切り替えます。
- **輝度** ここにあるカラースライダーは、各相対色がカラーから白黒に変換される際の輝度を制御します。
- **彩度** 各カラースライダーは、元のカラー画像内にあったそれぞれの色を白黒画像に戻します。

8.6. ディテール・エンハンサーツール

ディテール・エンハンサーフィルターは、ドラマチックな写真を作成し、画像にクリアな鮮明さをもたらすのに役立ちます。ディテールを適切に修正することで、写真をハローや余分な処理ノイズのない、美しくシャープなものに見せることができます。



標準コントロール機能

- **細かなディテール** 細かなディテールのシャープネスを小さく設定します。0の場合、同エフェクトは適用されません。スライダーを右に移動すると、ディテールの明瞭度が強調されます。それとは反対に、スライダーを左に移動させると、ディテールをいくらか取り除きます。
- **中程度のディテール** このオプションは、中サイズの部分のシャープネスを設定します。0の場合、同エフェクトは適用されません。スライダーを右に動かすとシャープネスが上がり、スライダーを左に動かすとシャープネスが下がります。
- **ディテール大** これを使用すると、画像内のオブジェクトの全体的な輪郭のシャープネスを設定します。0の場合、同エフェクトは適用されません。スライダーを右に動かすとシャープネスが上がり、左に動かすとシャープネスが下がります。
- **シャープに** 「シャープに」ツールは、写真のソフトエッジに焦点を合わせて、明瞭度や焦点を合わせやすくします。このツールを使用すると、画質を大幅に改善できます。ただし、シャープにしすぎると写真がざらざらした感じになるので注意してください。

©2020 Skylum

! 注意：ほとんどの画面では、シャープ化した結果は100%以上のズームで見ることができます。

詳細設定

- **詳細保護** 画像の領域が過剰処理されないようにするには、詳細保護スライダーを使用します。
- **詳細マスキング** マスキング機能を使用すると、適切な領域でのみディテールを表示でき、画像のシャープネスを定義できます。
- **半径のシャープ化** エフェクトが適用されるコントラストエッジからの距離。
- **マスキングのシャープ化** ディテールを増幅するゾーンを制御するには、マスキングスライダーを使用します。スライダーを左に動かすと、ゾーンの数が増え、画像がより詳細に表現されます。右に移動すると、ゾーンの数が減ります。

✻ 最適なマスキングは、30〜70の範囲設定で得られます。

©2020 Skylum

©2020 Skylum

8.7. ノイズ除去ツール

デジタル画像を綿密に調べると、不要で煩わしいノイズや小さな粒が目立つ場合があります。これは通常、デジタルカメラで高ISO設定で写真を撮影することにより引き起こされますが、露出不足またはシャッタースピードが長いことによって引き起こされることもあります。また、低品質の一般カメラでもノイズの問題が発生する可能性が高くなります。幸いなことに、Luminarはノイズを簡単に低減または除去するツールを提供しています。

標準コントロール機能

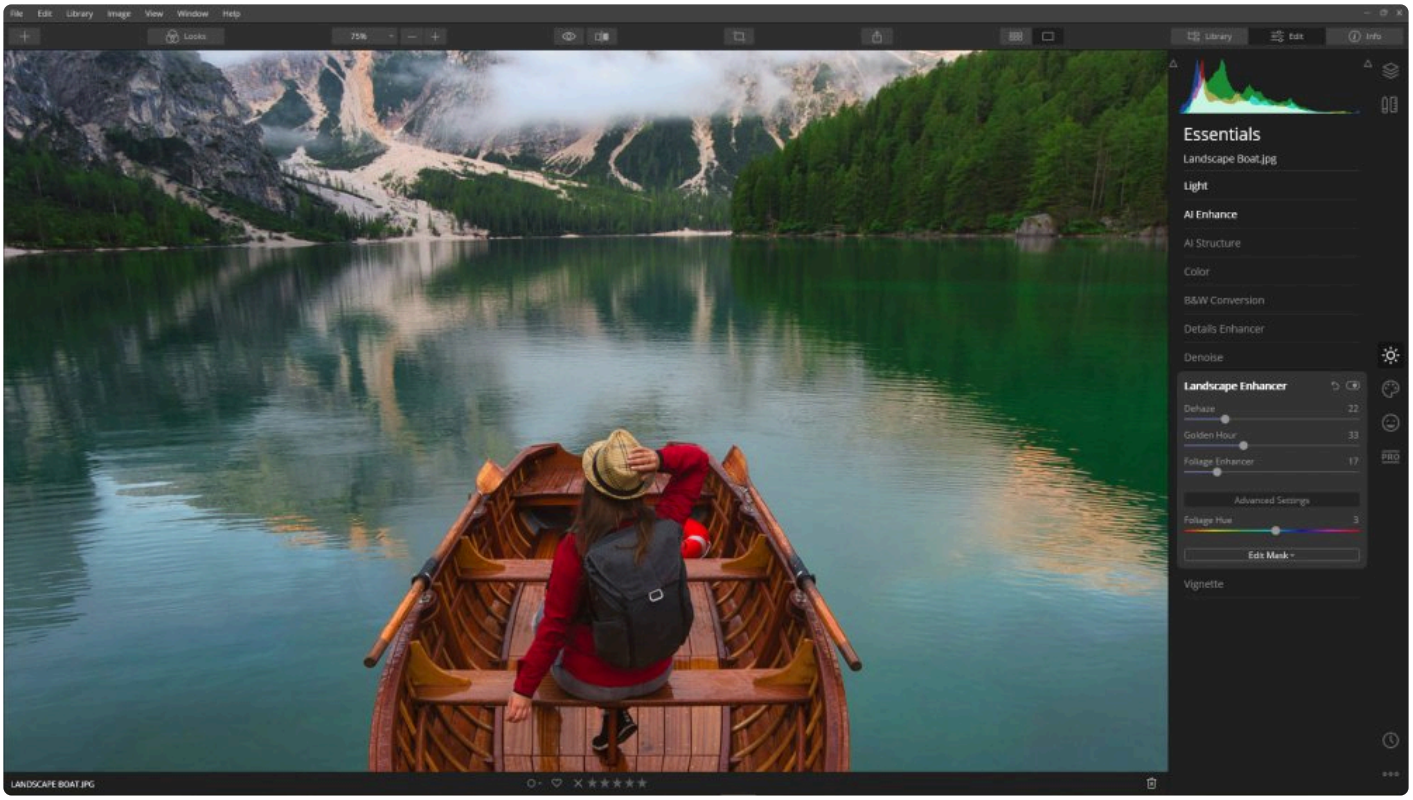
- **輝度ノイズ除去** 画像からグレースケールノイズを除去します。
- **色ノイズの低減** 画像から色ノイズを除去します。

詳細設定

- **増強** ノイズ除去フィルタの適用度を高めます。

8.8. ランドスケープ・エンハンサーツール

これらのツールは、風景写真の編集をサポートするために特別に設計されています。ただし、それだけではなく、建築物、旅行、自然写真にも有効に機能します。



標準コントロール機能

- **霧軽減** これは、コントラスト、明瞭度、色調整の完璧なブレンドにより、都市景観写真、風景写真、航空写真でよく見られる霧やもやの影響を排除します。ガラス越しに撮影した写真を編集する場合、または写真にかすみや霧が多い場合に特に役立ちます。
- **ゴールデンアワー** このツールを使用することで、あらゆる写真に暖かさ、ソフトネス、そして黄金の輝きをもたらします。温かい色調の量をダイヤル調整するだけで、全体的な色合いの自然な彩度が加えることができます。それにより、日の出の直後または日の入り直前に発生する魔法の美をすばやくエミュレートできます。
- **フォリエージ・エンハンサー** 葉や緑の色が自動的に強調され、より鮮やかかつ自然な仕上がりになります。自然と緑に溢れた風景画像に適しています。

高度なコントロール機能

- **色相** 影響を受ける葉の色相を変更します。適切な緑の量を調整するのに便利です。

©2020 Skylum

8.9. ビネットツール

ビネットは画像のエッジを暗くしたり明るくしたりします。これは、写真のアクセントを強調するための非常に古典的な手法です。通常、このエフェクトによりエッジが暗くまたは明るくされている間、中央の領域は影響を受けません。Luminarは、ビネットの中心点を画像のどこにでも配置できるようにすることで、さらにそれを進化させました。

標準コントロール機能

- **題名を選択** このボタンをクリックして十字線を有効にし、さらに写真内をクリックすると、そこを中心にビネットを配置できます。これでビネットを補正することにより、ビネットの視覚的な焦点を調整できます。これを使用することで、観賞者の目を被写体に誘導する効果を生み出します。
- **量** 写真の端付近の暗さを強調します。スライダーを画像の左側に移動して、エッジにより陰影が付きます。逆にスライダーを右に移動すると、エッジが明るくなります。
- **サイズ** 暗い領域のサイズ。スライダーを左に動かすと、暗くなる領域が増えます。スライダーを右に動かすと、暗くなる領域が減ります。

高度なコントロール機能

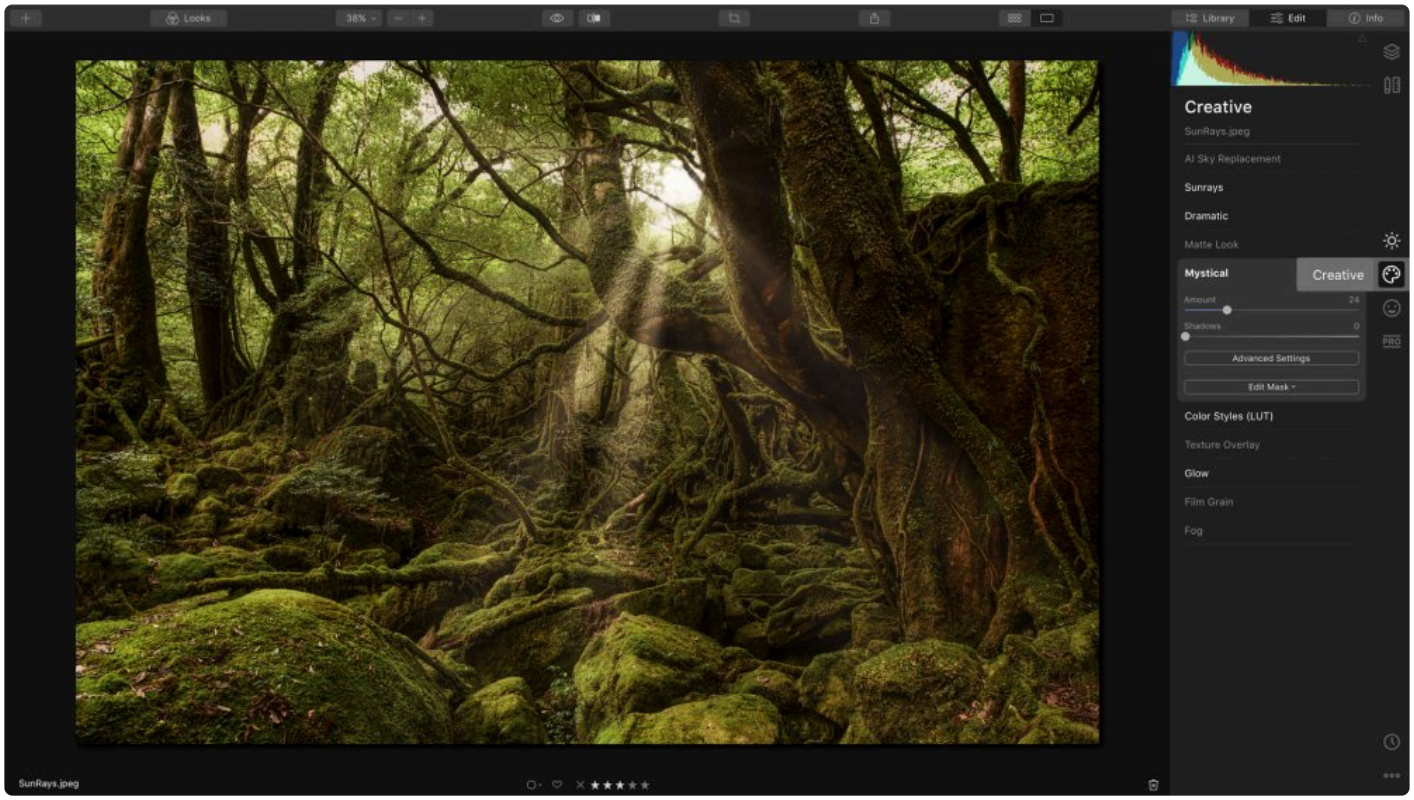
- **モード** レイヤーにトリミングを適用する前後に、ビネットを適用するかどうかを選択します。
- **丸み調整** このスライダーは、影になった部分の形状を変更します。
- **フェザー** このスライダーは、影の領域間の色の移り変わりの滑らかさを設定します。
- **インナーライト** このスライダーは、影の影響を受けない中央領域の明るさを上げます。これにより、コントラスト効果を作り出すことができます。

©2020 Skylum

> **注意**
> このツールを使用すると、写真の重要な部分を強調し、より個性的な仕上がりにすることができます。わずかなエッジシェーディングを付けると、写真の中央部分が明るい印象になるため、観賞者を刺激します。リアルな仕上がりにするには、量を-50より下にはしないでください。原則として、このエフェクトは暗い影でのみ使用されます。一部のビンテージな外観を除き、ハイライトはほとんど使用されません。

©2020 Skylum

9. クリエイティブツールの使い方



クリエイティブツールは、写真で自分らしさを表現するのに役立ちます。画像の雰囲気に影響を及ぼす色とスタイルの新しいオプションを探究してみましょう。

1. ライブラリ内の画像を選択するか、単一の画像を開きます。
2. サイドバーの編集でクリエイティブツールのアイコンをクリックします。
3. リストから使いたいツールを選択します。

9.1. AIスカイ・リプレースメントツール

写真の空に感動が欠けている場合は、AIスカイ・リプレースメントで簡単に交換できます。このツールは、退屈な空や台無しとなった空に使うために設計されていますが、多くの場合、スライダーを調整することでほとんどの空に対応するように調整できます。AIスカイ・リプレースメントフィルターは、人工知能の力を駆使して画像を自動的に分析し、空の境界線を特定し、滑らかにに置き換えてリアルな外観を作り上げます。

標準コントロール機能

- **空のセレクション** サンプルの空のライブラリから選択し、ツールの使用に慣れます。[カスタムした空の画像を読み込む]オプションを選択して、あなたが作成した空もロードするようにしてくだい。自分で撮影した空の使用については、こちらの記事 をご覧ください 。
- **ホライズンブレンディング** これにより、現在の地平線と新しい地平線間の移行がスムーズになります。多くの場合、そこにソフトトランジションが存在するため、高い値を適用するとリアルな写真になります。
- **地平線の位置** Luminarは、元の写真の地平線を新しい空の地平線に自動で合わせます。ユーザーはこの配置を好みに合わせて画像を上下に移動できます。
- **リライトシーン** AIスカイ・リプレースメントツールは、元の画像の明るさと色が空のそれと一致するように写真全体を調整します。
- **スカイグローバル** これは、テクスチャがシーンにどのようにミックスされるかに影響します。値を大きくすると、追加される新しい空の量が増えます。

高度なコントロール機能

- **ギャップを閉じる** このスライダーは、最初の空の置き換え時に埋められなかった細かなディテールと穴を修正します。画像に木やワイヤーなどの細かいディテールがある場合は、これを調整する必要がある場合があります。
- **スカイローカル** このスライダーは、新しい空と元の雲の重なりを制御するのに役立ちます。このスライダーは、元の雲がどの程度置き換えられるかに影響を与えるように設計されています。
- **スカイデフォーカス** このスライダーは空の焦点をぼかすので、前景オブジェクトで浅いフォーカスを使用する場合に便利です。
- **フリップスカイ** このオプションは、新しい空のテクスチャを反転させて画像の方向を変更します。このオプションは、マッチさせようとしているシーンに写真の影がある場合に便利です。
- **空の温度** このスライダーを使用して、ニーズに合わせて新しい空のテクスチャを温めたり冷やしたりします。
- **空の露出** このオプションは、新しい空のテクスチャの露出を制御し、外観と雰囲気を簡単に変更できます。

空が置き換えられると、AIエンハンスなどの便利なオプションを利用して写真全体を改善できます。

よくある質問
スカイ・リプレースメントを使用したいのですが、スライダーが灰色で表示されます。なぜでしょうか？AIスカイ・リプレースメントが無効になる場合、2つの原因が考えられます。1つ目は画像の空を認識できない場合、2つ目は調整レイヤーにエフェクトを適用した場合です。この場合、AIスカイ・リプレースメントツールに元の画像レイヤーまたはスタンプ付きレイヤーを使用するようにしてください。

9.1.1. AIスカイ・リプレースメントガイドライン

Luminar 4のAIスカイ・リプレースメントフィルタで最高の結果を得るには、このガイドラインに従うことをお勧めします。これにより、アプリケーションに最も多くの情報が提供され、最良の結果が得られます。フィルタには自由に使用できるサンプルの空が含まれていますが、多くのユーザーの方は、自分で作成した空の写真を使いたいと思われていることでしょう。

技術仕様

AIスカイ・リプレースメントフィルタでテクスチャを使用するには、次の技術仕様を満たす必要があります：

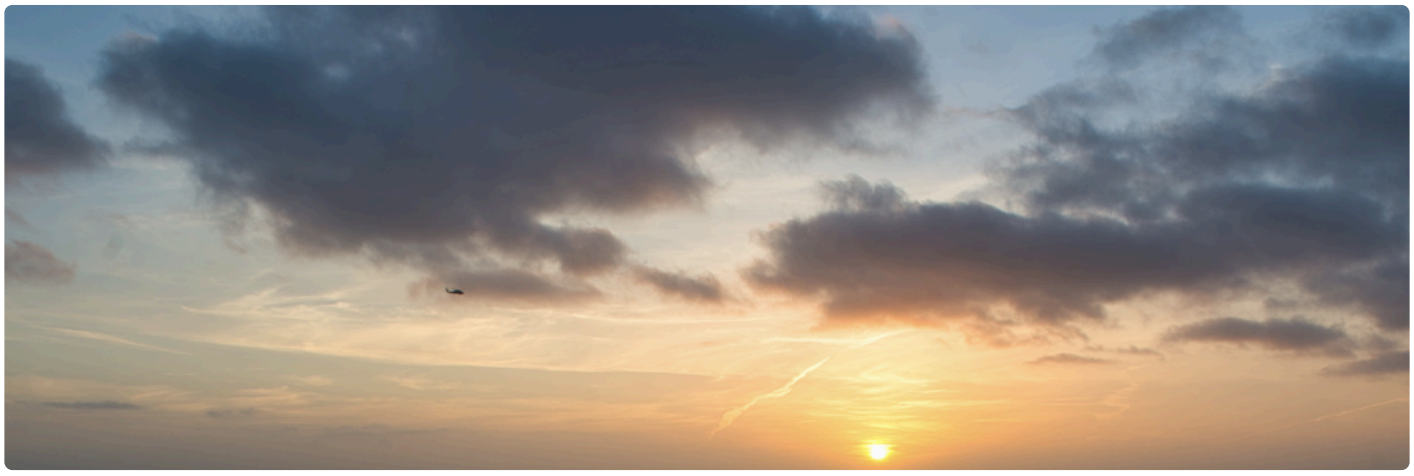
1. ファイルが適切な解像度であること。これはつまり、最短エッジで1,200ピクセル以上の画像であることを意味します。より高い解像度であることが推奨されます。
2. ファイルはJPEG形式で保存する必要があります。[ファイル] > [エクスポート]を選択し、JPEG形式を選択すると、画像をLuminarの新しいJPEGファイルとしてエクスポートできます。60〜85の品質設定を使用して、ファイルサイズを小さく保つことができます。
3. フィルターの最適なパフォーマンスを得るには、画像サイズを10MB未満に保ちます。

空のテクスチャをキャプチャーする方法

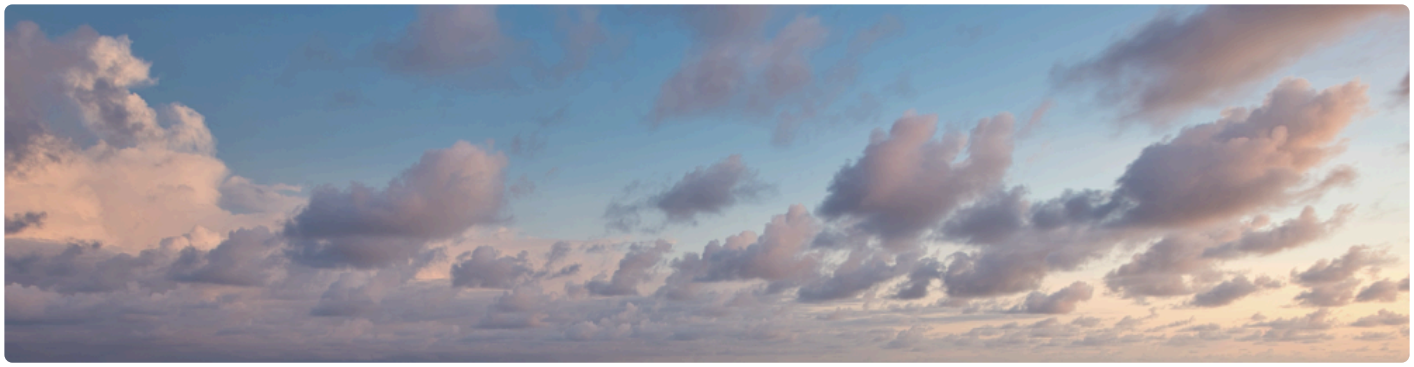
Luminar 4のスカイ・リプレースメントテクノロジーでは、リアルな結果を実現するために、特定の方法でスカイテクスチャを撮影する必要があります。これらのガイドラインによりよく対応ために、既存の空の画像を前処理し、フィルターで使用するために、新しいJPEGファイルをエクスポートできます。

ベストプラクティス

最良の結果を得るには、次のガイドラインを用いてください：

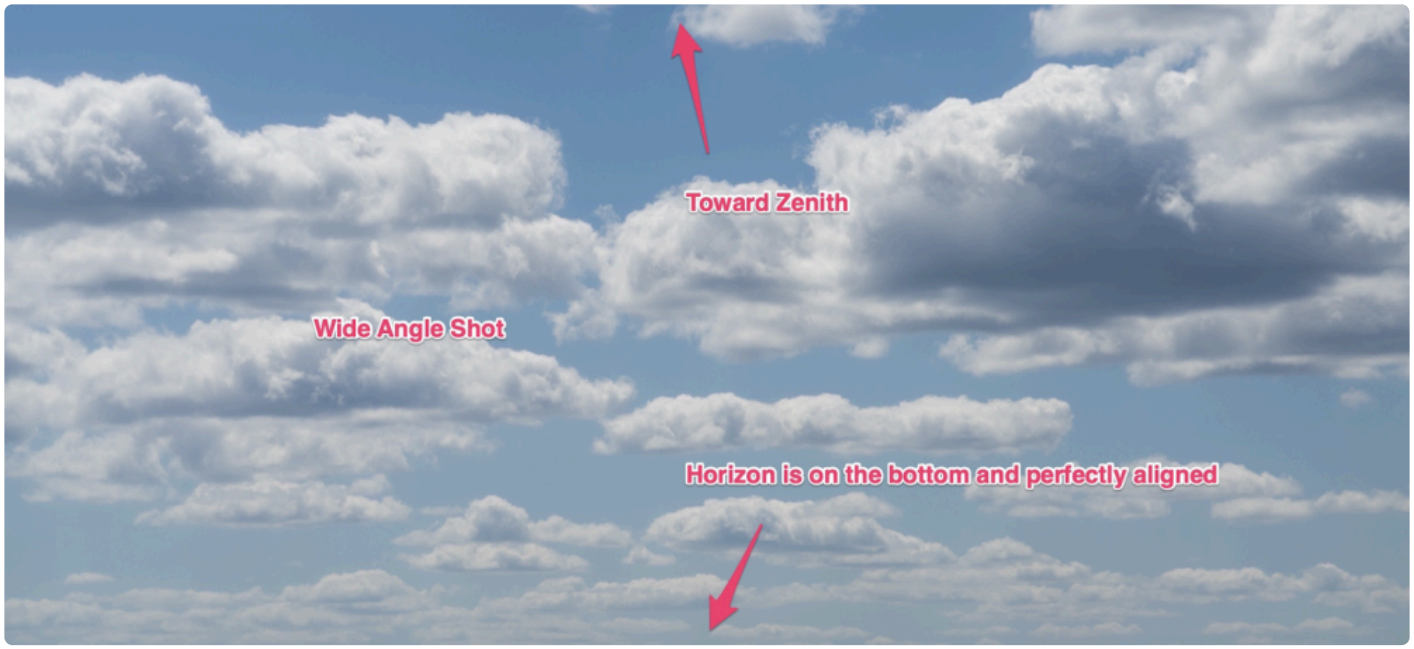


- **空のテクスチャには特定の方向が必要です。** 写真の下端が地平線と平行であることを確認してください。画像の上部は上(上空)に向ける必要があります。



- **地平線は、直線のエッジに完全に平行である必要があります。**地平線が画像の下部に平行でない空のテクスチャは使用しないでください。必要に応じて、事前に画像を切り取り、前処理して新しいファイルにすることができます。
- **空のテクスチャは、空のみで構成される必要があります。**木、山、送電線などのオブジェクトは含まないようにしてください。それらがあると、空のスカイ・リプレースメントのクオリティに大きく影響します。地平線上の微細なオブジェクトでさえ、不要な処理ノイズとなる可能性があります。

- **ワイドな写真を使用。**広角レンズで撮影された空のテクスチャは、多くの写真にマッチするため、理想的です。



- **遠近感のある写真であること。**地平線上の雲がより遠くにあり、画像の上部周辺の雲が撮影者に近くにある写真が理想です。

避けるべき問題

最もリアルな結果を実現するために、間違った方法で撮影した画像は避けてください。次のような画像が使用されている場合、AIスカイ・リプレースメントフィルターは不完全な画像を生成します。

- **望遠レンズを避ける。**大きな焦点距離に設定された望遠レンズで撮影した空のテクスチャは使用しないでください。こうした写真は、リアルさに欠ける写真を生成する原因となります。
- **規格に沿わない角度。**ランダムな角度で撮影した空のテクスチャは使用しないでください。

©2020 Skylum

- **地平線がない写真。**明確な(水平な)地平線のない空のテクスチャは使用しないでください。

- **前景やオブジェクトはNG。**地平線上にある山、木、その他のオブジェクトを含む空のテクスチャの使用は避けてください。

©2020 Skylum

©2020 Skylum

9.2. AI空の拡張ツール

写真にもっと刺激的な空を。**AI空の拡張ツール** は写真の空の部分を自動的に検知し、選んだオブジェクトをその空に差し入れます。

画像認識テクノロジーにより前景が自動的に考慮され、オブジェクトが自然に空に溶け込む上、オブジェクトをドラッグして簡単に配置を変えられます。

雲、月、鳥など様々なオブジェクトを用意しています。写真に木や建物の様な複雑な背景があってもマスキングやレイヤーは不要。オブジェクトは繋ぎ目無く背景に溶け込み、貴方の創造性を実現します。

標準テクニック

- **オブジェクトの選択** まずはオブジェクトをサンプルから選び、使い方に慣れたら『カスタム画像をロード』より、貴方のオリジナルのオブジェクトを使ってみて下さい。アルファチャンネルのPNGファイル、または背景が真っ黒なJPEGに対応しています。
- **量** 追加したオブジェクトの透明度を調整します。
- **温かみ** 追加したオブジェクトの色調を温かく、または冷たくします。オブジェクトにシアンもしくはイエローを加える事で色の温度を調整します。
- **リライト** 追加されたオブジェクトの光と色を調整する事で、元写真の空のそれと調和し易くします。
- **オブジェクトの配置** クリックすると、オブジェクトの位置やサイズ、または角度を自由に変えられる様になります。

©2020 Skylum

注意: カスタム画像を最大限に活かすためには、画像の準備が重要です。画像の背景が真っ黒である必要があるので、必要な場合はライトツールを使って背景を真っ黒にし、新しいJPEGファイルとしてエクスポートしてください。

ヒント: 透明な部分を含むPNGファイルを作るにはAffinity Photo かAdobe Photoshopを使います。また、すぐに使えるPNGファイルを提供するストックフォトのWebサイトもたくさんあります。

上級テクニック

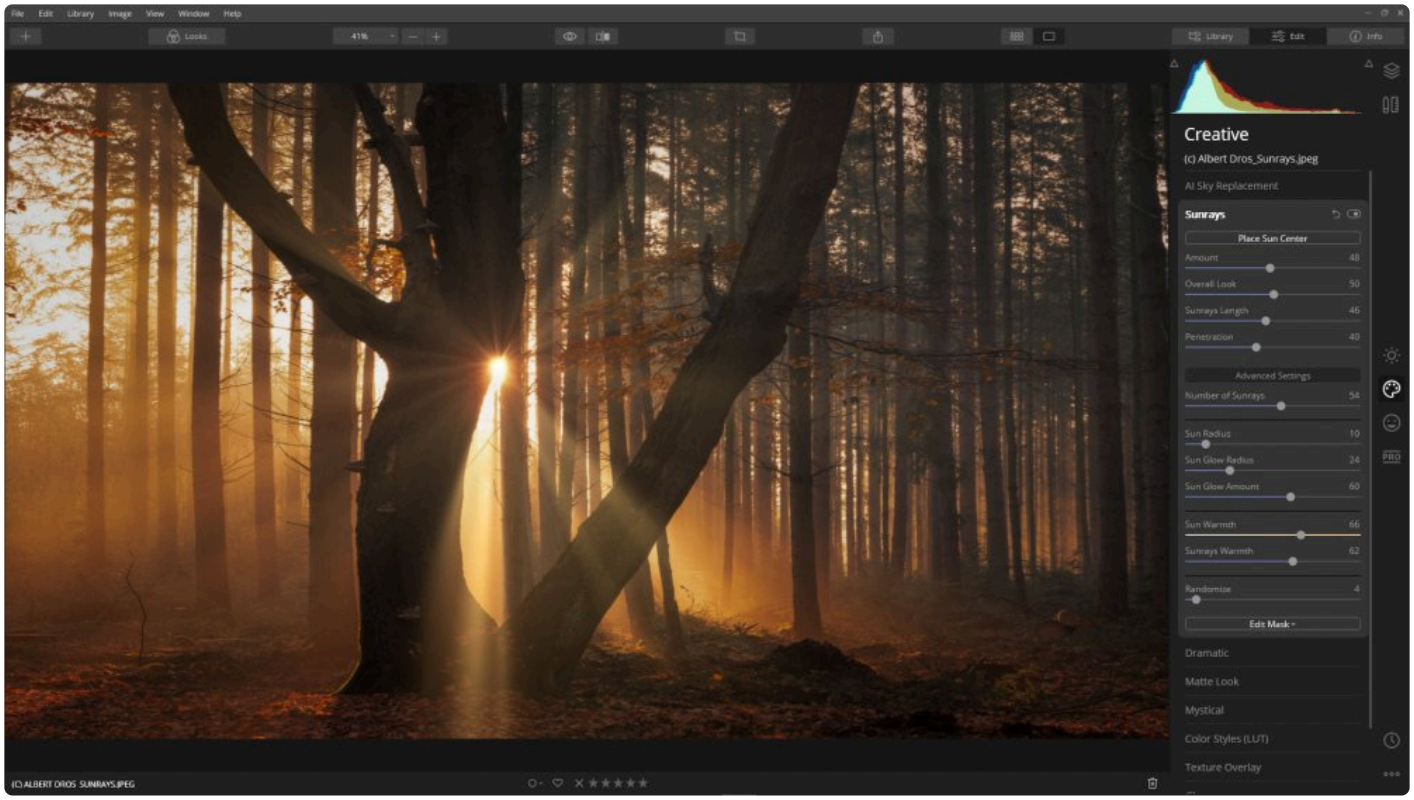
- **マスクの改良** 追加したオブジェクトでは埋めきれなかった細かい部分を調整します。前景に木やワイヤー等のディテールがある場合に使います。
- **ぼかし** 追加したオブジェクトの焦点をぼかします。元の画像の被写界深度が浅い場合に便利です。

ヒント: 複数のオブジェクトを加えたい場合は スタンプレイヤー が必要です。新規のスタンプレイヤーを追加し、そのレイヤーに AI空の拡張ツールを適応します。

©2020 Skylum

9.3. 太陽光ツール

写真にまったく新しい光源、太陽を追加しましょう！ 微妙な、あるいはドラマチックな光の効果を実現するために、光の位置、暖かさ、およびグローの量を制御できます。フィルタをブレンドモードと組み合わせることで、光をさらに制御できます。



標準コントロール機能

- **太陽の位置を指定** このボタンをクリックしてドラッグすると、太陽の位置を相互に微調整します。
- **量** 太陽光の全体的な強度を制御します。
- **全体的な外観** これにより、写真の全体的な明るさが変わります。
- **太陽光線の長さ** これは、太陽光線が移動する距離に影響します。
- **全体的な浸透** このスライダーは、太陽光線が通過する量に影響を与えます。 これは、写真に自然な光をもたらしたい場合に役立ちます。

高度なコントロール機能

- **太陽光線の数** より多くの光線にはより大きな数値を、より少ない光線にはより小さな数値を用います。
- **太陽半径** これは、太陽光線の原点のサイズに影響します。
- **サングロー半径** このスライダーは、太陽周辺のグローのサイズを変更します。
- **サングロー量** このスライダーは、太陽のグローの強さを変更します。
- **太陽の暖かさ** 太陽を明るい白から暖かみのあるグローに変えることができます。
- **日差しの暖かさ** このスライダーを使用することで、光線の色温度を調整します。
- **全体のランダム化** このスライダーを使用すると、現在の設定に基づくバリエーションでまったく新しい結果を取得

します。

©2020 Skylum

9.4. ドラマチックツール

ドラマチックツールは、彩度を下げてコントラストを高めるクリエイティブなオプションで、暗室のテクニック「ブリーチバイパス（銀残し）」と同様、ざらざらした質感の、映画の一場面のような写真を実現します。これは、定型化されたファッション撮影、都市の写真、または汚れを表現したいアスレチック・ポートレートなどでよく用いられます。

標準コントロール機能

- **量** このスライダーは、追加されるエフェクトの合計強度を制御します。
- **ローカルコントラスト** 画像のディテール部分に、限定された範囲のコントラスト調整を追加します。

高度なコントロール機能

- **明るさ** 画像のディテールを暗くしたり明るくしたりします。多くの場合、空のような領域のディテールを引き出すのに役立ちます。
- **彩度** 色を白っぽくするか、より彩度を増すかを制御します。

9.5. マットツール

このツールを使用すると、写真に平坦な色合いと高いコントラストを備えた、古びた感じの外観を与えることができます。これは、風景とポートレートの両方でうまく機能し、画像の表情を変えます。

標準コントロール機能

- **量** マット効果の全体的な強度。
- **フェード** 画像の暗い領域で発生するディテールの損失を制御します。
- **コントラスト** ツールの明るい部分と暗い部分の関係を調整します。

高度なコントロール機能

- **鮮明度** ここでは、エフェクトの彩度の強弱を調整します。
- **トーン範囲**　画像のどの部分にシフトしたカラーを持つのかを調整します。
- **トーン色相** これにより、画像が帯びる色合いが設定されます。
- **鮮明度** これは、トーンエフェクトの強さを制御します。

©2020 Skylum

9.6. 神秘ツール

このフィルターは、画像の発光を和らげ、コントラストと彩度を高めることにより、画像に全体的に“幻想的な“外観を提供します。画像の明るい部分に優先順位を付け、コントラストを高め、クリエイティブなグローを追加することで、写真におぼろげでファンタジーの様な印象を加えることができます。

標準コントロール機能

- **量** 全体的なエフェクトの強度。中程度のエフェクトでリアルな画像を得るには、量の値を+40に保ちます。値が0の場合、エフェクトは適用されません。スライダーを右に動かすと、量が増えます。
- **シャドウ** 画像の暗い部分の黒点を調整します。

高度なコントロール機能

- **滑らかさ** これにより、エフェクトの柔らかさが制御されます。
- **彩度** 画像に適用されるエフェクトの色の彩度を調整する便利なコントロール機能。
- **温かみ** 温かみの最大値に向かってエフェクトの色相を調整します。

> 注意
> これを低く設定すると、このエフェクトにより画像のコントラストが強くなり、画像の色が増加します。

©2020 Skylum

9.7. カラースタイル(LUT)ツール

プロレベルのルックアップテーブルを使用し、写真の外観をすばやく変化させます。フィルムのストック、白黒の外観から選択するか、カラーグレードを作成して数秒で新しいスタイルのロックを解除します。ポップアップリストには、いくつかの組み込みスタイルがあります。また、自作のルックアップテーブルを.cube形式で読み込むこともできます。

- **LUTを選択** プリセットまたは最近使用したLUTファイルを選択するか、新しいファイルをロードします。
- **量** これにより、ルックアップテーブルの強度を減らすことができます。
- **コントラスト** これは画像の全体的なコントラストに影響を与え、LUTの外観を改善するために使用できます。
- **彩度** これは画像の全体的な彩度に影響を与え、LUTの外観の改善にも使用できます。

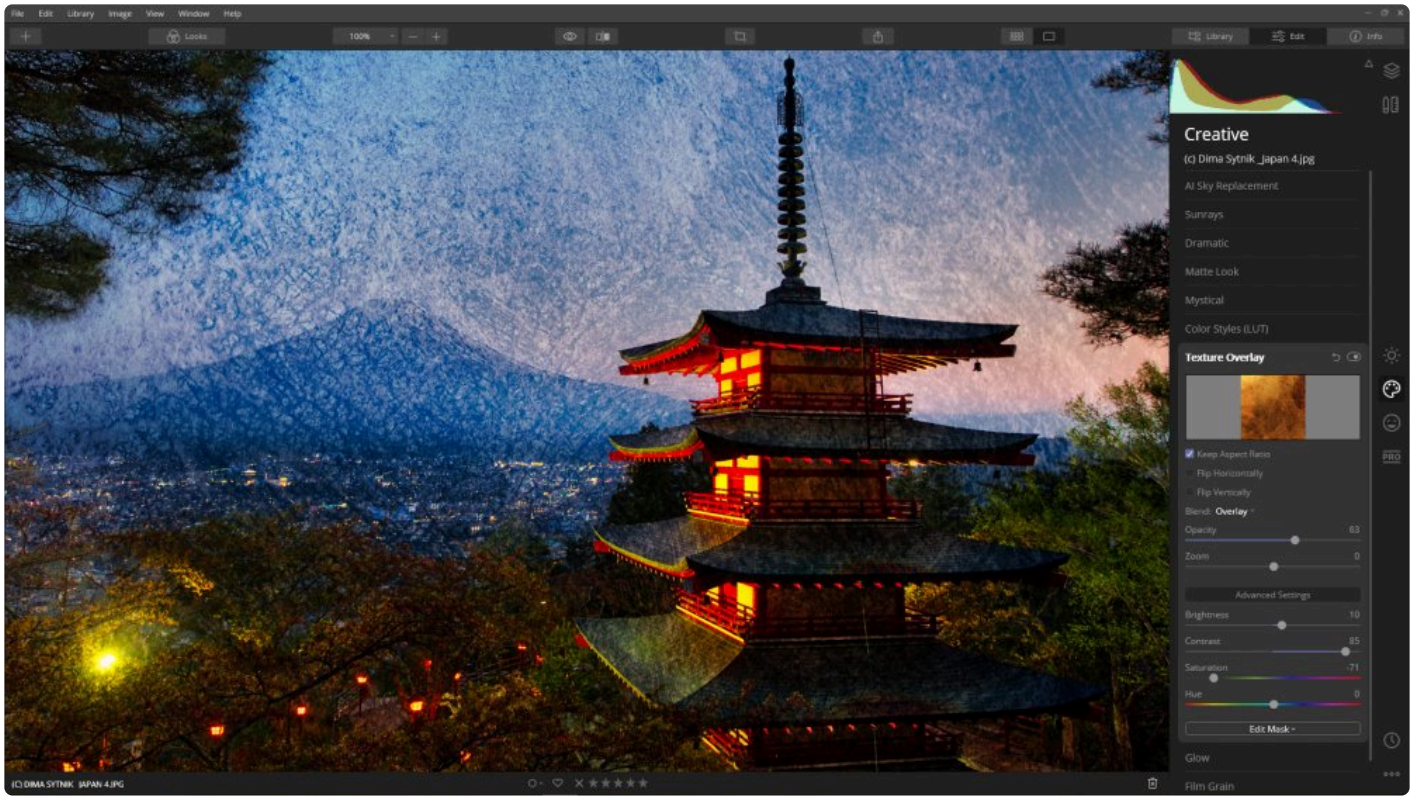
! 注意
カスタムLUTを選択すると、保存されたLuminarファイルに自動的に保存されるか、作成したカスタムLuminar Lookに埋め込まれます。

ヒント
カスタムLUTを作成する必要がありますか？その場合は、こちらの記事 をご覧ください。

©2020 Skylum

9.8. テクスチャオーバーレイツール

カスタムイメージとテクスチャをレイヤーとして現在のイメージにブレンドできます。テクスチャを使用すると、特にビンテージ調や汚れた外観を実現したい場合に、写真に新しいユニークな外観を簡単に与えることができます。



標準コントロール機能

- **テクスチャを読み込む** [テクスチャ選択]ボタンをクリックし、ファイルブラウザを開きます。 それから、ハードドライブ上のテクスチャグラフィックを選択します。
- **Flip/Flopボタン** これにより、テクスチャ画像の方向が入れ替えられます。
- **ブレンドモード** ブレンドモードを使用し、テクスチャと画像の混合方法を変更します。
- **透明度** 量スライダーを使用し、テクスチャレイヤーに基づいて画像の明るさを調整します。
- **ズーム** テクスチャのサイズを制御します。

高度なコントロール機能

- **明るさ** テクスチャの明るさを調整します。
- **コントラスト** テクスチャのダイナミックレンジを増減します。
- **彩度** テクスチャの色の強度を増減します。
- **色相** 色相を回転させてテクスチャの色を変更します。

©2020 Skylum

9.9. グローツール

このツールは、写真に照明エフェクトを与えるのに役立ちます。街灯や空など、画像の明るい部分に特に有効に作用します。

標準コントロール機能

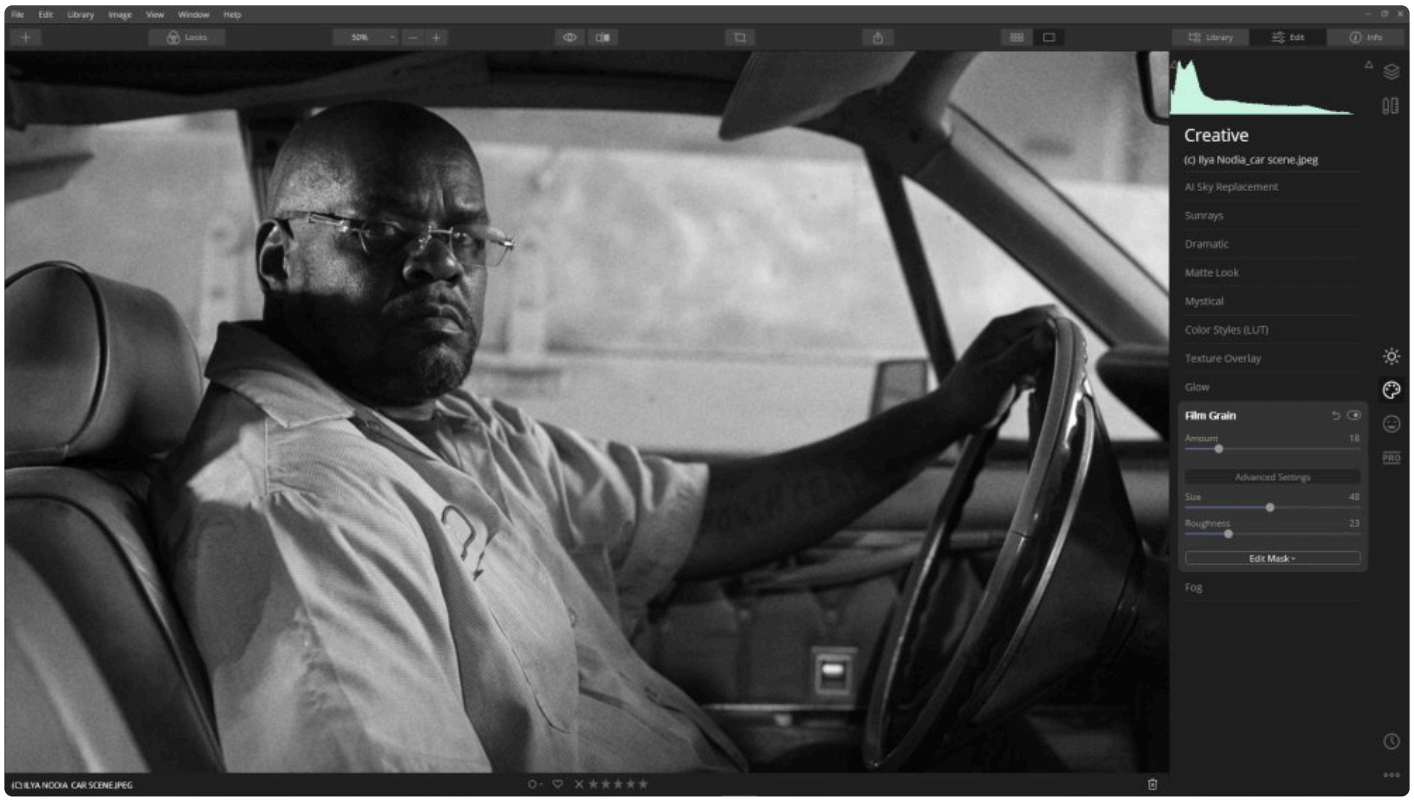
- **タイプ** グローの特性に影響する3つの異なるオプションから選択します。
- **量** 全体的なエフェクトの強度。金額の値が0の場合、エフェクトは適用されません。スライダーを右に動かすと、量が増えます。
- **明るさ** このスライダーを使用すると、エフェクトの明るさを制御できます。

高度なコントロール機能

- **滑らかさ** これにより、エフェクトの柔らかさが制御されます。値を大きくすると、画像内のエフェクトの影響を受ける領域と受けない領域が穏やかにブレンドされます。
- **温かみ** 温かみの最大値から最小値まで、エフェクトの色相を調整します。

9.10. フィルムグレインツール

画像にランダムな様式化されたグレインを導入することにより、アナログフィルムストックの様な効果を模写します。グレインと写真のノイズは異なるものであることに注意してください。グレインを使用することで、カラー写真や白黒写真にクールなアナログ感を与えます。



標準コントロール機能

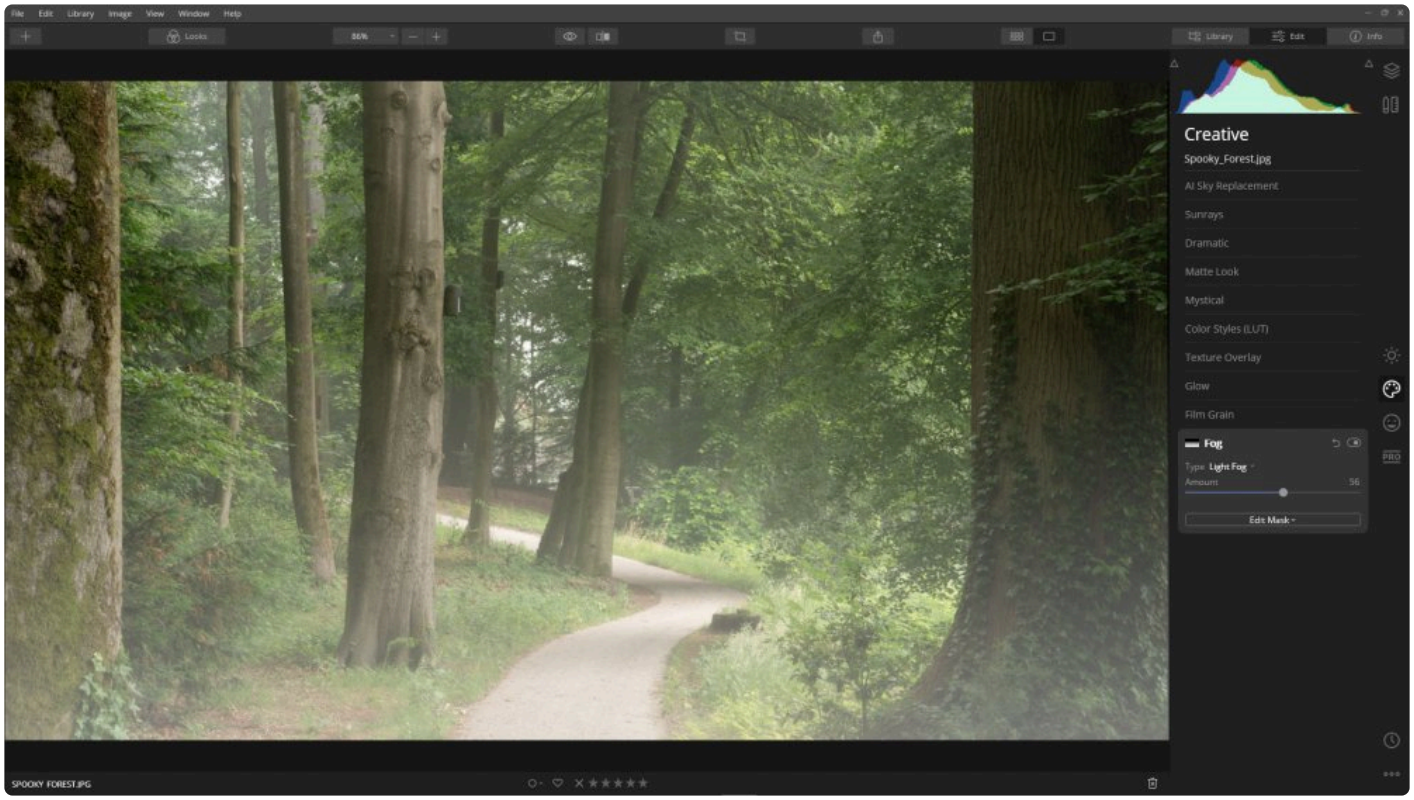
- **量** これは、グレインの量を制御します。

高度なコントロール機能

- **サイズ** これにより、追加されるグレインのサイズが調整されます。
- **ラフネス** これは、グレインの外観に影響します。

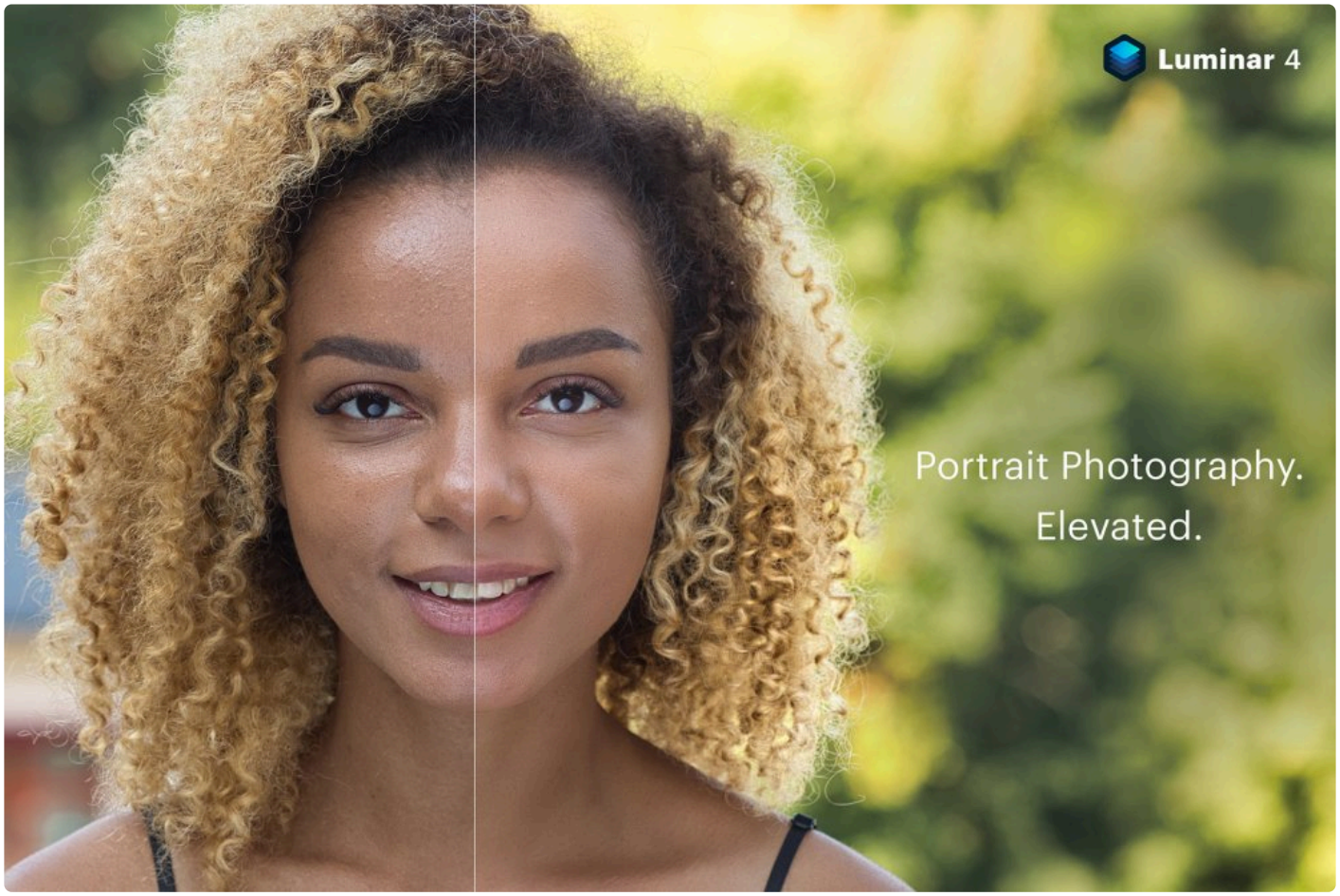
9.11. 霧ツール

写真の一部に強いソフト化またはぼかしエフェクトを追加し、“霧“として一般的に知られる高湿度下の気象現象を表現できます。画像に明るい霧や暗い霧を追加し、量スライダーで強度を調整できます。



- **タイプ** 2つの異なるスタイルの霧を選択します。
- **量** 追加される霧の量を制御します。

10. ポートレートツールの使い方



ポートレートツールは、ポートレートを簡単に修正できるように設計されています。調整を複数の写真に同期し、あなた自身のLuminar Lookを作成する機能を探究してみましょう。

1. ライブラリ内の画像を選択するか、単一の画像を開きます。
2. サイドバーの編集でポートレートツールのアイコンをクリックします。
3. リストから使いたいツールを選択します。

©2020 Skylum

10.1. AIスキン・エンハンサーツール

このツールは画像を分析し、人の肌を自動的に修正およびレタッチします。対象物認識調整の適用方法を完全に制御できます。さらに、AIスキン・エンハンサーは、肌のにきび、そばかす、ほくろなを取り除くことができます。それにより肌が滑らかになりますが、同時に、髪の毛やまつ毛のようなディテールがシャープになっていることにも注目してください。

- **AIスキン・ディフェクト・リムーバル** ポートレートの肌のしみなどを簡単に除去します。このプロセスは自動化され、チェックボックスで制御されます。
- **量** 肌を滑らかにし、質感とディテールを維持しながら、不要な変化を取り除きます。

> **注意**
> AIスキン・エンハンサーは、ポートレートで機能するように設計されています。そのため、人物が画像の少なくとも25%を占めている写真が適しています。

ヒント
保持したいディテールが除去されている場合は、マスクを編集機能を使用してそれらをペイントし直します。

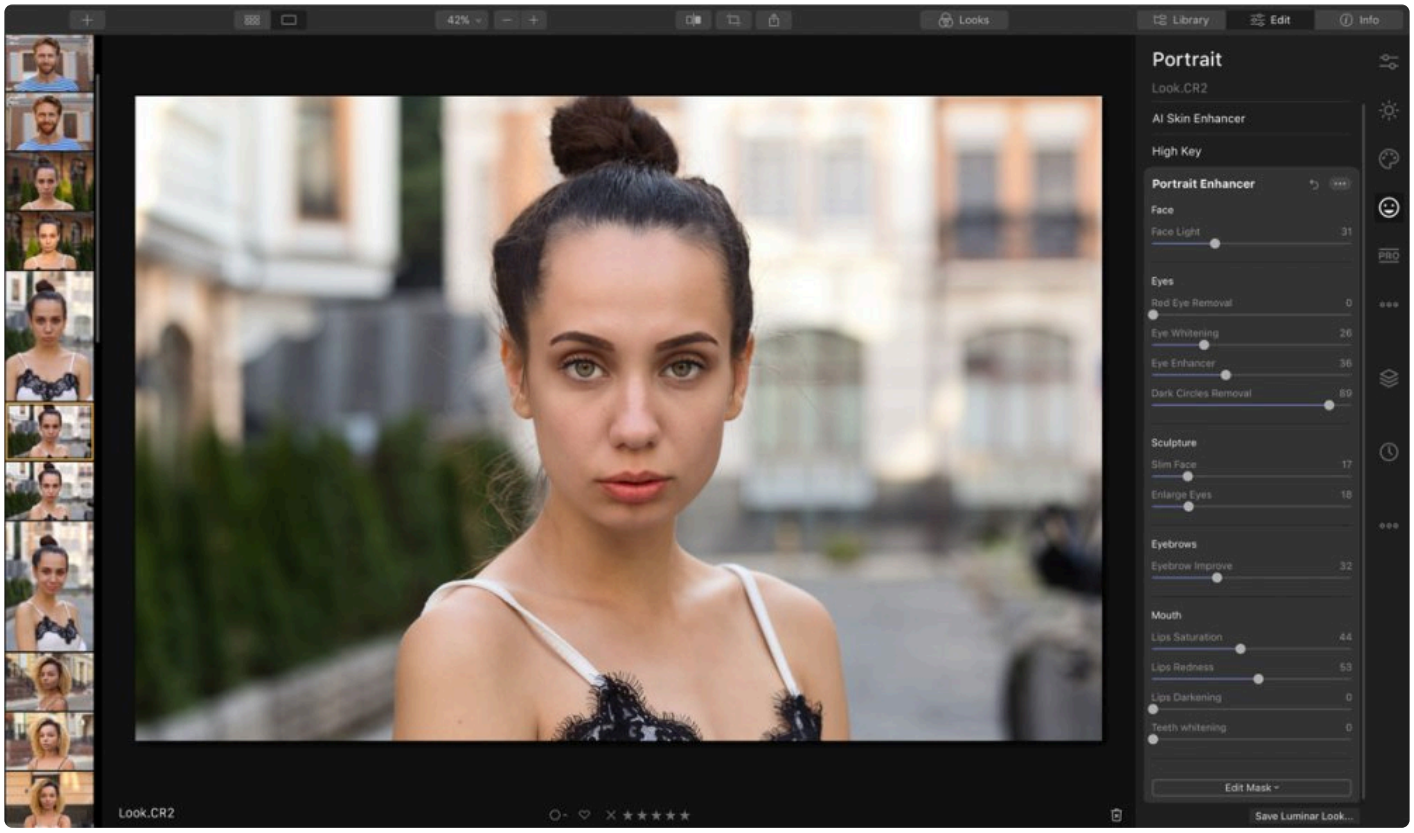
ヒント
キャンバスツールグループの消しゴムツールを使用して、不要なディテールを除去することもできます。

©2020 Skylum

10.2. ポートレート・エンハンサーツール

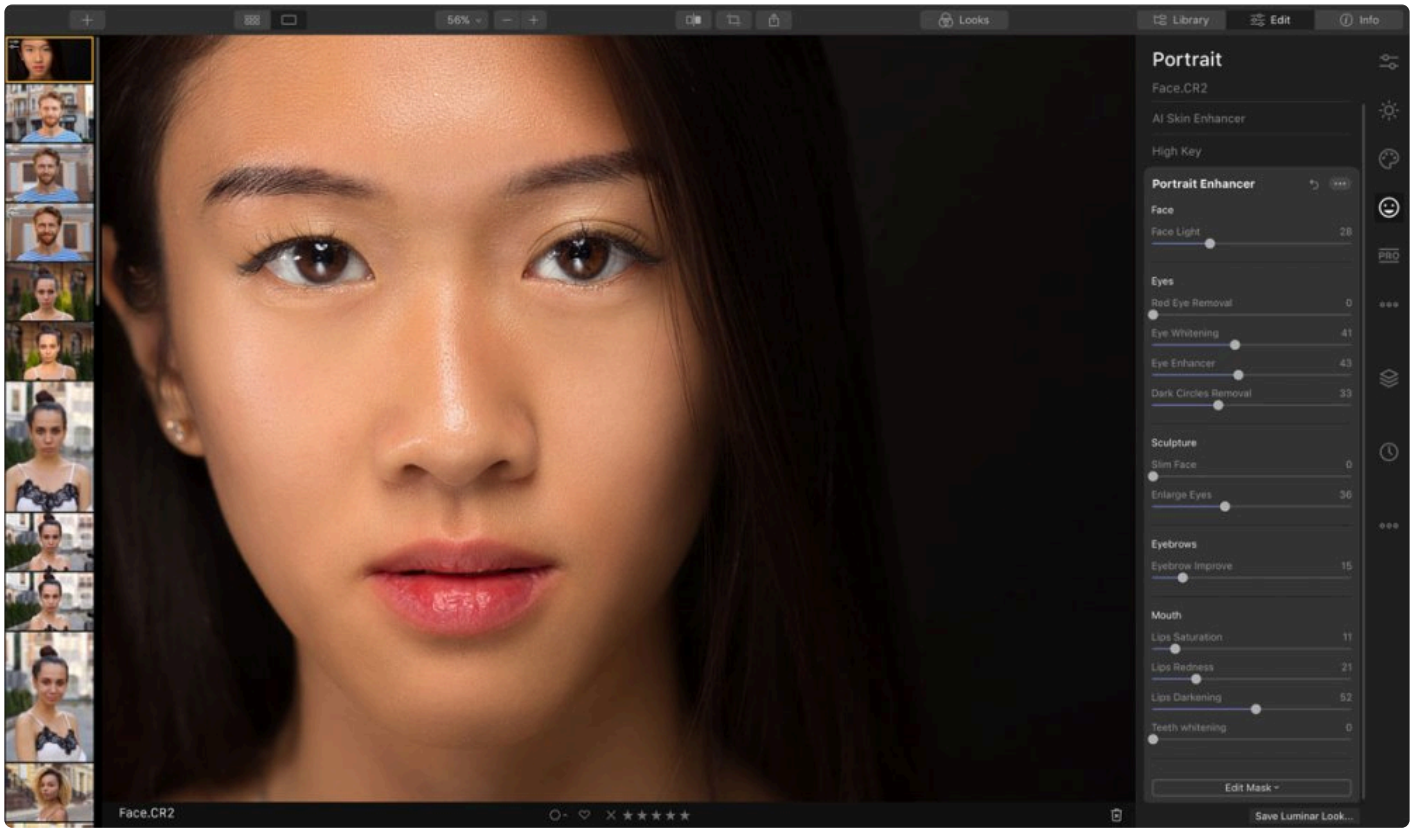
このツールのコレクションは、自然でありながら楽しい方法でポートレート写真を修正できるように設計されています。このツールは、人の顔の主要な特徴を強調しつつ改善するのにも役立ちます。このツールはAIを駆使して顔のディテールを認識します。また、最良の結果を得るためには、最低でも顔がフレームの25%を占めている必要があります。複数の顔が存在する場合、それらはツールに処理されます(顔を検出するのに十分な大きさである場合のみ)。

- **フェイスライト** 写真の他の部分に影響を与えずに顔の明るさを調整します。顔に向けたフラッシュまたは反射板の様な効果が得られます。
- **赤目除去** フラッシュによって引き起こされる赤目の問題を修正します。
- **アイ・ホワイトニング** 瞳孔を白くして目を改善します。
- **アイ・エンハンサー** 目をより豊かに、鋭くします。
- **ダークサークルの除去** 目の下のくまや影を簡単に削除します。



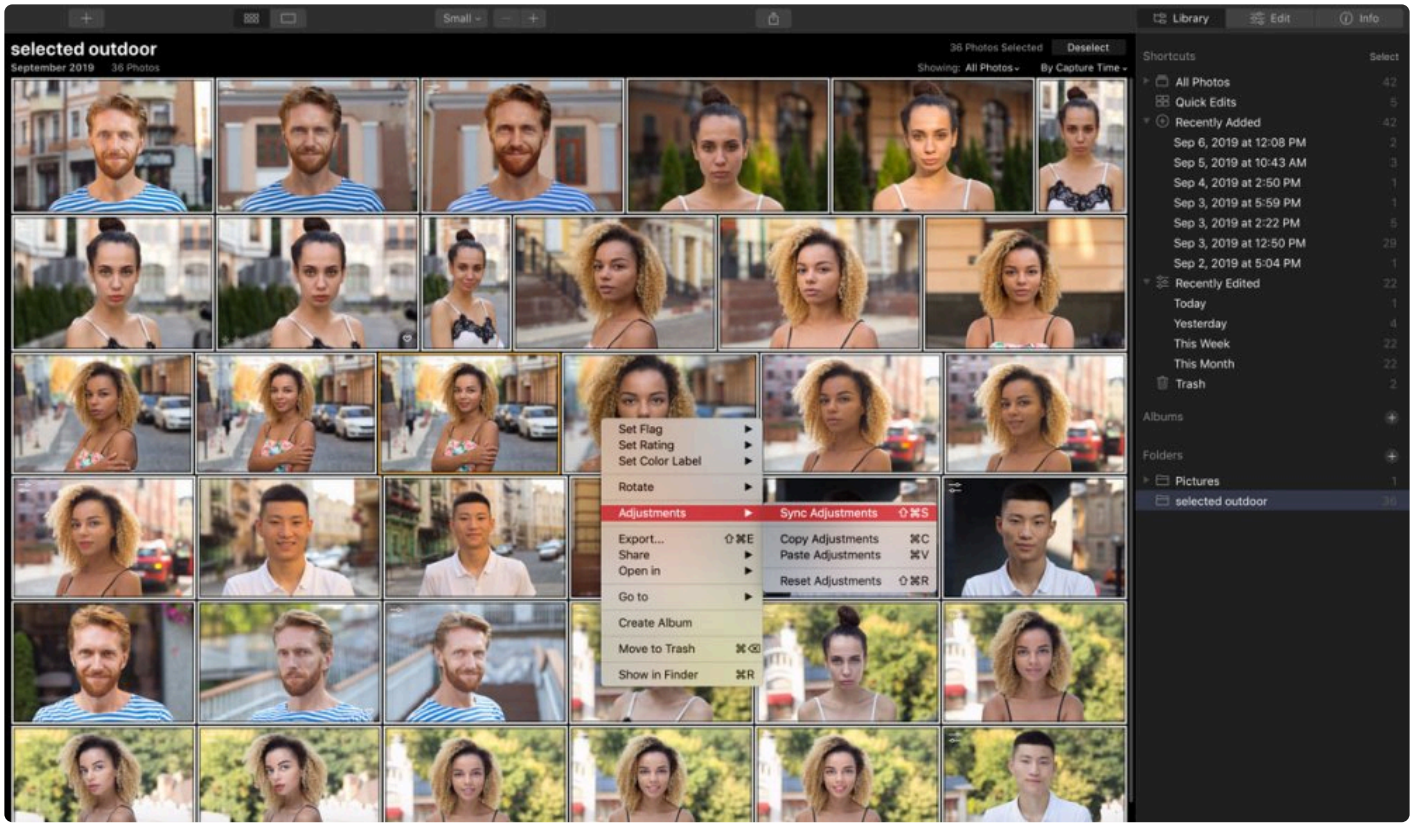
- **スリムフェイス** 顔の輪郭を描くことができる便利ツール。輪郭を細く修正し、より魅力的なポートレートにします。また、レンズによる顔の歪みを補正するのにも役立ちます。
- **目を大きくする** ポートレートの被写体の人物が眠たそうに見えてしまいませんか？まぶしい光で目を細めてしまったりしていませんか？目のサイズをやや大きく修正することで、より生き生きとしたものにします。
- **眉毛の改善** 眉を太く、濃く修正し、目のフレーミングを強調します。
- **唇の彩度** 唇の色の量を増やします。
- **唇の発赤** 唇の赤みを増加させます。
- **唇の暗化** 唇の明るさを下げます。
- **歯のホワイトニング** ポートレートの笑顔をより明るくします。

©2020 Skylum



注意
AIスキン・エンハンサーは、ポートレートで機能するように設計されています。そのため、人物が画像の少なくとも25%を占めている写真が適しています。

©2020 Skylum



ヒント
AIスキン・エンハンサーと同様、ポートレート・エンハンサーの調整は複数の画像に適用することができます。Luminarの人間認識テクノロジーは、どの調整をどこに適用する必要があるかを認識し、写真を素早く修正する際の時間とエネルギーを節約します。

10.3. ハイキーツール

メインの光源が被写体をわずかに露出過度にしているハイキーライト設定の外観をエミュレートします。これにより、明るい高コントラストの画像が生成されます。これは、ファッションや美容の写真でよく使用されます。

標準コントロール機能

- **量** 画像に追加されるエフェクトの量。
- **標準ハイキー** 包括的な形状で画像に適用します。
- **ダイナミックハイキー** 画像にフィルタを適用する際に肌のトーンを考慮するため、エフェクトがより限定されます。
- **ブラック** 最も暗い領域でコントラストを維持します。

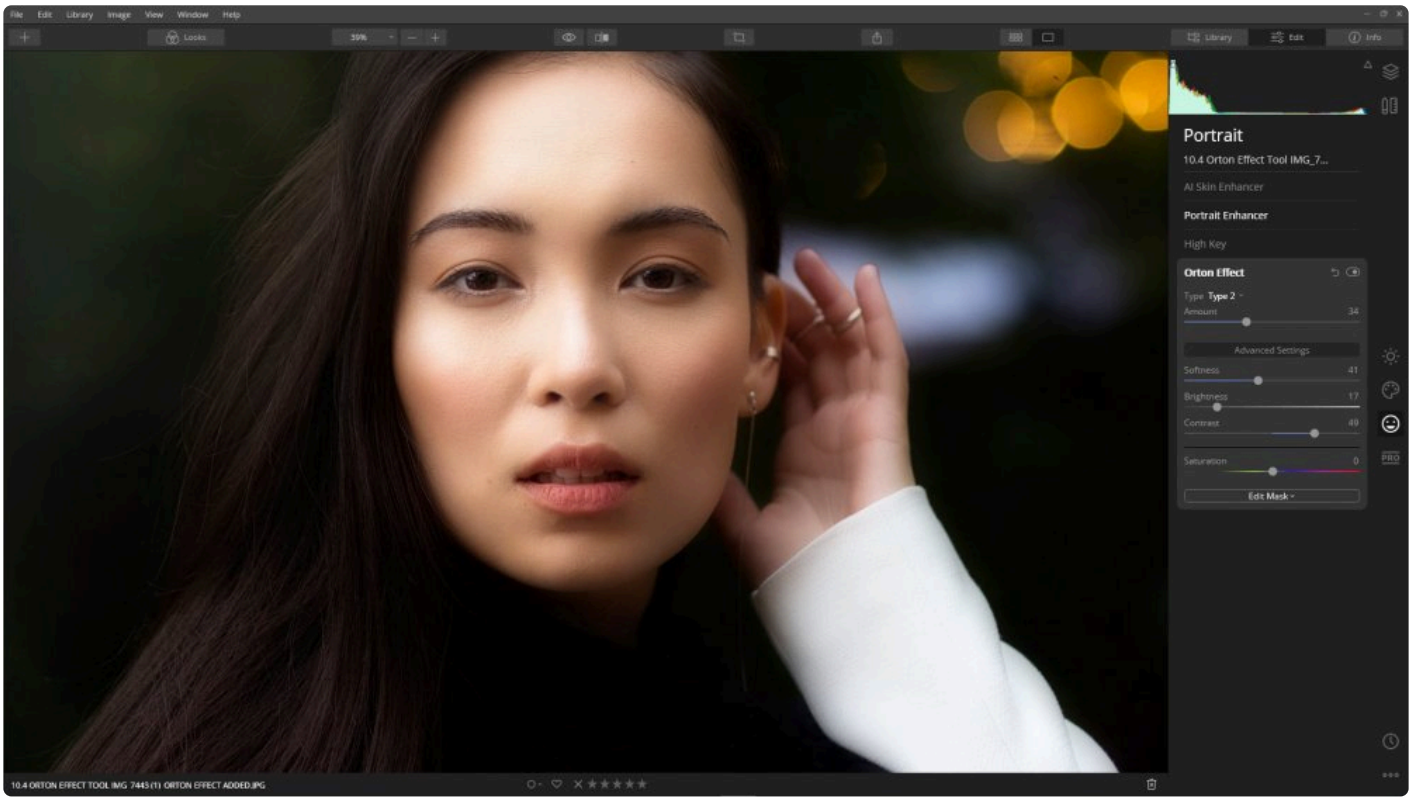
高度なコントロール機能

- **グロー** 写真の明るい部分を制御します。
- **コントラスト** 画像の全体的なコントラストを調整します(最も明るい領域と最も暗い領域の相対的な差)。
- **彩度** 全体の色を色あせた感じにするか、彩度が高いままに保つかを決定します。

©2020 Skylum

10.4. オートン効果

オートン効果を使用すると、グローとフォーカスを含む画像を修正し、シャープでありながらぼやけた感じの写真を作成することができます。これは、写真にユニークな見た目にするのに最適です。ポートレートで特によく機能しますが、ほとんどの写真で絶対的に役に立ちます。



標準コントロール機能

- **タイプ** ポップアップメニューには2つのオプションがあります。
    - タイプ1は、画像の彩度を上げます。
    - タイプ2は、ソフトグローを適用します。
- **量** エフェクトの全体的な強度を制御します。

高度なコントロール機能

- **ソフトネス** エフェクトを穏やかにブレンドするか、エッジをより明確にするかを選択します。
- **明るさ** ここでは、画像全体の輝度の値を上げることができます。
- **コントラスト** これを使うと、写真の明るい部分と暗い部分の鮮明な違いを維持することができます。これは、豊かな黒と明るい白を作成する便利な方法です。
- **彩度** 影響を受ける画像の色の強度を制御します。

©2020 Skylum

11. プロフェッショナルツールの使い方

プロフェッショナルツールは、上級者や経験豊富なユーザーに正確なコントロール機能を提供するように設計されています。色とトーンを制御するのに最も便利なLuminarツールを使ってみましょう。

1. ライブラリ内の画像を選択するか、単一の画像を開きます。
2. サイドバーの編集でプロフェッショナルツールのアイコンをクリックします。
3. リストから使いたいツールを選択します。

©2020 Skylum

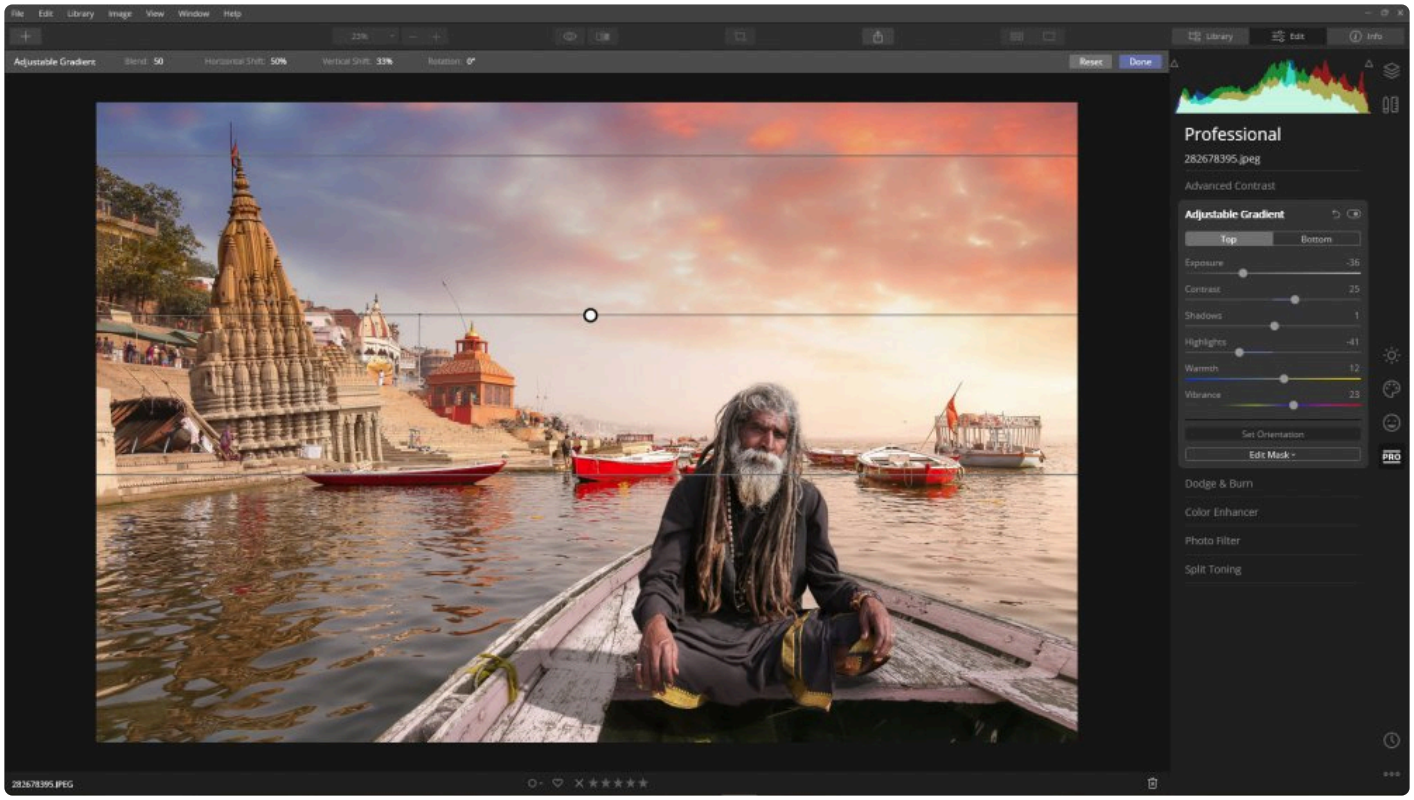
11.1. 高度なコントラストツール

ハイライト、中間階調、シャドウにまたがる6つの異なるコントロール機能により、色のコントラストを正確に調整し、よりディテールに富んだ写真を作成します。

- **ハイライト** 、**中間階調** および **シャドウ** スライダーを使用して、各ゾーンのコントラストの量を調整します。右にドラッグすると、コントラストが上昇します。
- 3つの **バランス** スライダーを使用して、各ゾーンの中点を定義します。これにより、シャドウ、中間階調、およびハイライトとして処理される領域を定義できます。

11.2. 調整可能なグラデーションツール

調整可能なグラデーションツールを使用すると、画像の2つの異なる部分の露出、コントラスト、自然な彩度、温かみを選択的に調整できます。選択的な編集のために、マスクの向きを調整できます。



- **トップ&ボトム** ツールの影響を受ける領域を選択します。
- **露出** 画像の輝度を調整します。スライダーを左に動かすと、画像全体が暗くなります(露出値が減少します)。スライダーを右に動かすと、画像全体が明るくなります(露出値が増加します)。画像の上部と下部の相対露出を個別に調整し、画像を修正できます。
- **コントラスト** 個別のコントラストコントロールバーで画像の上部と下部のコントラストの量を変更できます。コントラストは、画像内のオブジェクトを別のオブジェクトと区別できるようにする輝度または色の違いです。実際には、コントラストは、同じ視野内の他のオブジェクトに対するオブジェクトの色と明るさの違いによって決まります。
- **シャドウ** 画像の暗い領域を調整します。
- **ハイライト** 画像の明るい領域を調整します。
- **温かみ** このスライダーは、画像の暖かみや冷たさの度合いを調整します。正の値は暖かさを付加し、負の値は冷たさを付加します。
- **自然な彩度** このスライダーは“スマート彩度“コントロールです。一般に、そのエフェクトは彩度に似ていますが、鮮やかではない色に強く作用し、鮮やかな色に弱く採用するという違いがあります。これにより、画像をよりリアルで彩度の低い色にすることができます。このスライダーを彩度と組み合わせて使用すると、2次色を強調できます。
- **向きを設定** 直感的な画面コントロールで上部と下部のブレンドを調整します。

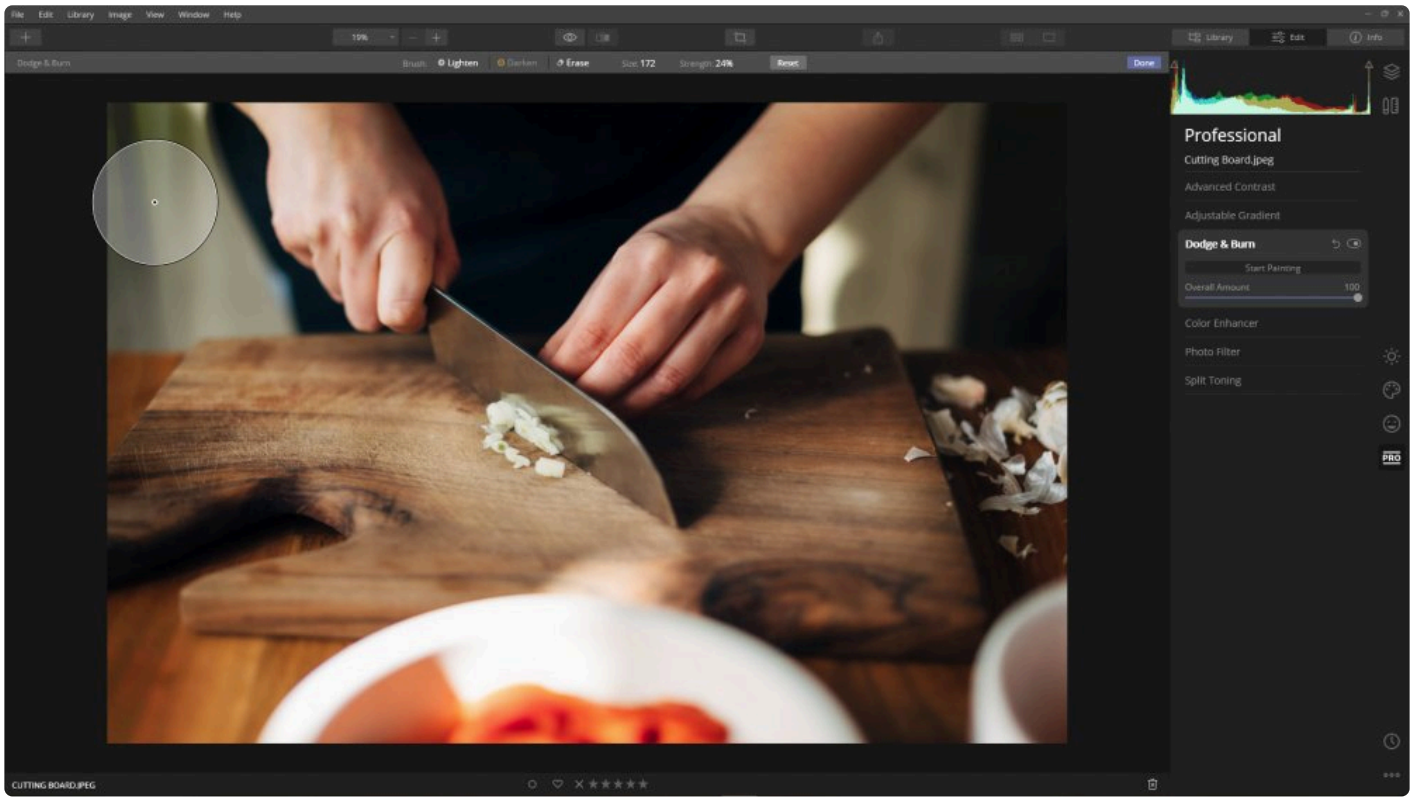
©2020 Skylum

ヒント
調整可能なグラデーションツールを回転し、ポートレートの光を調整することを試してみてください。

©2020 Skylum

11.3. 覆い焼き・焼き込みツール

覆い焼き・焼き込みツールはトーニングツールとして知られています。これにより、画像の明暗をより細かく制御できます。これらのツールは、写真家が使用する従来の技術をシミュレートします。暗室では、写真家は写真の特定の領域の光量を調整します。



1. 覆い焼き・焼き込みをするには、プロフェッショナルツールセクションの覆い焼き・焼き込みツールを適用します。
2. **ペインティング開始** ボタンをクリックし、キャンバスを開きます。
3. 上部のツールバーで **比較(明)** または **比較(暗)** ツールを選択し、目的のブラシを選択します。
4. ツールバーの **サイズ** スライダーで、ブラシの大きさを制御します。
5. **適用量** スライダーで、その影響度を制御します。
6. ストロークを誤った場合は、**消しゴム** ツールで削除できます。
7. 最初からやり直す必要がある場合は、**リセット** をクリックします。
8. **完了** をクリックして調整を適用します。
9. ツールコントロールグループの **総量** スライダーでツールの全体的な強度をさらに調整し、元の画像とブレンドすることができます。

> **注意**
> これは、クリエイティブかつ感覚的に使用するためのツールです。特定の数値やスライダーよりも、外観と結果がより重要になります。覆い焼き・焼き込みエフェクトのマスクと全体的な不透明度はいつでも調整できるため、自由に実験してみてください。

©2020 Skylum

11.4. カラー・エンハンサーツール

カラー・エンハンサーツールには、色を正確に制御するための高度なオプションがいくつか用意されています。各画像にこれらのスライダーのすべてが必要なわけではありませんが、それらの制御と利点に精通していると非常に役立ちます。

- **ブリリアンス** 写真に豊かな色を作り出すのに便利です。
- **温かみ** 画像の色温度を制御できます。画像のスタイル設定に使用できます。正の値で画像の温かみを増すことができます。さらに、負の値で画像のトーンを下げることもできます。

カラーコントラスト

このツールを使用すると、コントラストを適用する色の範囲を選択できます。選択した色により、その色のオブジェクトは明るくなり、カラーホイールの反対の色は暗くなります。このエフェクトは、画像の色に基づいてフラットな画像をポップにするのに役立ちます。

- **量** これは、色(vs. 輝度)に基づく違いによって作られるコントラストを制御します。最も強いのは、原色と二次色のコントラストが高いことです。
- **色相** 強調するターゲット色相を選択します。

スプリットカラー暖かさ

このツールを使用すると、画像の冷たいトーンと暖かいトーンを選択的に強調できます。カラーコントラストと自然な彩度を高めたり、クリエイティブなトーニングエフェクトを作成したりできます。暖色と寒色を個別に調整できます。

- **温かみ** スライダーを左にドラッグすると、黄色や赤などの温かみのある色調を中和します。右にドラッグすると、逆に強調されます。
- **クール** スライダーを左にドラッグすると青、アクア、シアンをより冷たい色調し、右にドラッグするとそれらを中和して暖かい色調にします。

上級ツール

カラーバランス

カラーバランスツールは、一般的な色補正のために画像の色の全体的な混合を変更するのに役立ちます。また、画像のさまざまな色調領域内でのクリエイティブな制御にも使用できます。

- **範囲セレクタ** 調整のために、画像内のシャドウ、中間階調、またはハイライトをターゲットにします。
- **カラーバランススライダー** シアン-レッド、マゼンタ-グリーン、イエロー-ブルーのバランスを調整して、各色調領域の特定の色を強調します。

11.5. 写真フィルタツール

このツールは、従来カメラレンズに取り付けられていたカラーフィルターをシミュレートします。 プロの写真家は、写真を“冷たく“したり“暖かく“したり、特殊効果を追加するために、カメラレンズの前にガラスフィルタを配置することがよくあります。これらは、補色を強調し、写真にクリエイティブなトーンを加えるためにも使用できます。

- **量** 画像に追加する色付きフィルターの量を制御します。
- **色相** 写真フィルターの色の値を設定します。
- **彩度** 画像に追加される色の強度を制御します。
- **輝度を維持** このオプションは、画像の全体的な露出が変化するのを防ぎます。これは、ほとんどの場合に有用であり、その効果を比べるにはオンにする必要があります。

11.6. スプリットトーニングツール

強力なクリエイティブツールであるスプリットトーニングは、白黒画像にカラートーニングを導入する機能を提供します。白黒の画像を調整すると、画像の雰囲気が変わり、一部の印刷プロセスにも有効に機能します。

- **量** 画像に適用される色調の全体的な強度。
- **ハイライト**
  - **色相** 色のスペクトラムをスクロールし、写真内の明るい値の色調を選択します。
  - **彩度** 画像の明るい領域の色の強度が増加します。
- **シャドウ**
  - **色相** 色のスペクトラムをスクロールし、暗い値の色調を選択します。
  - **彩度** 画像の暗い領域の色の強度が増加します。
- **バランス** スプリットトーニングのハイライト調整とシャドウ調整によって影響を受ける要素のバランスを調節します。左にスライドするとシャドウの調整が優先され、右にスライドするとハイライトの調整が優先されます。

©2020 Skylum

12. キャンバスツールの使い方

キャンバスツールは、画像内の歪みを修正するのに役立ちます。また、写真の再構成や邪魔な要素の除去にも役立ちます。これらのツールの一部は、選択したレイヤーで直接機能しますが、消去およびクローン&スタンプツールは新しいレイヤーを生成します。

1. ライブラリ内の画像を選択するか、単一の画像を開きます。
2. サイドバーの編集でキャンバスツールのアイコンをクリックします。
3. リストから使いたいツールを選択します。

12.1. 切り抜きと回転ツール

カメラから直接取り出したデジタル写真は、必要な正確な寸法にサイズ調整されない可能性があります。 異なる形の画面、ウェブページ、ソーシャルネットワーク、印刷物間では、画像の形やサイズが変わることがよくあります。

1. 切り抜きまたは傾き補正が必要な画像を開きます。
2. 編集サイドバーのキャンバスツールグループをクリックするか、(C)キーを押して、**クロップツール** に切り替えます。
3. 画像を切り取るためのすべての機能を表示する上部の情報バーを調べます。画像には、アスペクトドロップダウンメニューで選択した比率を表すグリッドが表示されます。
4. アスペクトドロップダウンメニューから比率を選択します。ロックを解除するには、メニューの横にあるロックアイコンのクリックが必要な場合があります。
    - **自由** ドラッグして好みの形状を作成します。
    - **オリジナル** 写真の元の形状を保持しますが、端から細部を除去するために、より精密に切り抜くことができます。
    - **転置** 切り抜きの元の寸法が逆になります。
    - **16:10** 多くのコンピュータディスプレイに一致する比率。
    - **16:9** テレビ、多くの電子機器、プレゼンテーションで使用される比率。
    - **11:8.5** ドキュメントの一般的な比率。
    - **7:5** 多くの写真サイズに共通する長方形の画像。
    - **5:4** 多くの写真サイズに共通するほぼ正方形の画像。
    - **4:3** 多くの写真サイズに共通する長方形の画像。
    - **3:2** 多くの写真サイズに共通する長方形の画像。
    - **1:1** 正方形の画像が作成されます。
    - **2:3、3:4、4:4、 5:7、8.5:11、9×16、10:16** 標準の印刷と画面の比率に一致するが、値が入れ替わったプリセット。
    - **Facebookカバー** Facebookのページバナーに最適なサイズ。
    - **Facebookフィード** Facebookに投稿される画像の一般的なサイズ。
    - **カスタム入力...** 特定のアスペクト比を選択する機能を提供します。
5. 切り抜きに役立つ比率オーバーレイを選択します。
    - **三分割法** これは、切り抜きをサポートするために頻繁に使用される方法です。4つの交差ポイントは、被写体を置くのに最適な場所と見なされます。 多くの人は、これらのガイドに従うと画像の構図が良くなると感じます。
    - **ファイグリッド** ファイグリッドは、三分割法グリッドに似ています。違いは、平行線が互いに近く、フレームの中心に近く、9つのボックスがすべて同じサイズではないことです。このグリッドは、黄金比により適合します。多くの風景写真家は、これが三分割法よりも良い構成であると感じます。
6. 角のいずれかをドラッグするか、ハンドルのサイズを変更し、切り抜く四角形を変更します。
7. 切り抜き内の画像を移動するには、画像の切り抜き領域内をクリックしてドラッグし、切り抜く長方形の“背後“に画像を再配置します。
8. 画像を回転するには、[角度] 読み出しをクリックし、画像の角度をいずれかの方向に最大45度まで調整できるドロップダウンスライダーを表示します。コーナーのすぐ外側をクリックしてドラッグし、回転させることもできます。グリッドオーバーレイが表示され、正確な切り抜きをやりやすくします。

©2020 Skylum

9. トリミング中にレイヤーを変換することもできます。
    - **左右反転** 画像の左右を反転して、鏡像を作成します。
    - **上下反転** 写真の上下を逆にします。
    - **左へ回転（反時計回り）** 画像を反時計回りに90˚回転します。
10. 切り抜きに満足したら、[完了] ボタンをクリックします。このアクションをキャンセルするには、[リセット] をクリックしてから[完了]をクリックします。結果が気に入らない場合は、[取り消す] ボタンを押すと、切り抜きアクションを簡単に元に戻すことができます。したがって、切り取りは簡単に元に戻すことができる安全な操作です。

12.2. 消しゴムツール

消しゴムツールは、クローン&スタンプツールと同様の目的を果たします。不要なオブジェクトやディテールを削除することがすべてです。しかし、この方法は少し異なります。選択をしてピクセルのソースポイントを設定するのではなく、クリックして不要な領域をペイントします。次に、Luminarは周囲のピクセルを調べ、写真の近くにあるものを認識して新しいテクスチャを生成します。

消しゴムツールは、元のピクセルのテクスチャ、ライティング、シェーディングも一致させます。この方法は、ツールが高速で使いやすいため、多くの場合非常に効果的です。

1. 消去したいアイテムを含む画像を開きます。
2. 編集サイドバーのキャンバスツールグループをクリックするか、Cmd+E (macOS) または Ctrl+E (Windows) を押して、**消しゴム** ツールに切り替えます。
3. **ズーム** ボタンと手のひらツールを使用して、画像のディテールを確認します。 スペースバーを押し続けると、一時的に手のひらツールに切り替わります。
4. 消したい領域が見つかったら、クリックして不要な領域をブラッシングします。
5. 画面上部のツールバーを使用することで、ブラシのサイズと硬さを調整できます。
6. ターゲット領域から減算するには、**X** キーを押して、ブラシによるピクセルの加算と減算を切り替えます。
7. 選択する領域が大きい場合は、**なげなわ** ツールを選択します(macOSのみ)。
8. クリックしていくつかのポイントを描画し、希望する形状を作成します。
9. 基本的な選択ができたら、最初のポイントをクリックしてループを閉じます。
10. **消去** ボタンをクリックして、選択した領域を削除します。
11. 消去がうまくできた場合、**完了** ボタンをクリックします。

> ! 注意
> 消しゴムツールは新しいスタンプ付きレイヤーを作成するため、最初にRAWまたはプライマリイメージを現像し、色とトーンの最適な補正を取得してください。

12.3. クローン&スタンプツール

クローン&スタンプツールは、不要なピクセルまたは破損したピクセルをターゲットの適切なピクセルに置き換えることで機能します。このツールは使いやすく、サンプルポイント(良いピクセルの取得元)を設定してから、(損傷や傷を隠すために)悪い領域にペイントすることができます。Luminarには、ストロークのブレンドを容易にするためのフェザーブラシが用意されています。

1. クローニングとスタンプが必要な画像を開きます。
2. 編集サイドバーのクローン&スタンプツールグループをクリックするか、Cmd+J (macOS) または Ctrl+J (Windows) を押して、**クローン&スタンプ** ツールに切り替えます。
3. **ズーム** ボタンと手のひらツールを使用して、画像のディテールを確認します。
4. クローン&スタンプする領域が見つかったら、**Option** キー(macOS) または **Alt** キー(Windows) を押したまま、損傷したピクセルまたは欠陥のある箇所近くの空き領域をクリックします。
5. 損傷した領域をクリックしてブラシをかけます。
6. 消したいピクセルをクリックして塗りつぶします。また、軽い塗り付けと短いストロークで、よりブレンドされた外観にすることもできます。サンプリングされたピクセルは、サンプルポイントから取得され、不要なピクセルをカバーします。最適な結果を得るには、複数のストロークをブレンドし、ブラシの不透明度を下げてみてください。
7. ストロークごとに画面がブレンドされ、新しいピクセルが表示されます。試行錯誤しながら、必要に応じて追加のストロークを適用します。
8. 消去がうまくできた場合、**完了** ボタンをクリックします。

ヒント
クローン&スタンプツールを使用してより良い結果を得るための実用的なヒントを次に示します。
低い不透明度でクローニングし、ストロークを構築してください。
領域を埋めるために、いくつかの異なる場所からサンプリングしてみてください。
ブレンドモードを試します。

注意
ポートレートの欠陥の除去には、AIスキン・エンハンサーを試すこともできます。

注意
クローン&スタンプツールは新しいスタンプ付きレイヤーを作成するため、最初にRAWまたはプライマリイメージを現像し、色とトーンの最適な補正を取得してください。

©2020 Skylum

12.4. レンズとジオメトリツール

このツールは、画像を修正し、レンズの欠陥を除去するのに役立ちます。これらのスライダーは、レンズまたはカメラの取り扱いによって生じる画像の傷を取り除くように設計されています。表示されるコントロール機能は、標準ファイルとRAWファイルによって異なります。

- **自動歪み補正(RAWのみ)** レンズの歪みを自動的に削除するには、このオプションをクリックします。フィルタは画像とそのメタデータを分析し、ワンクリックで適用できる自動修正を計算します。広角な歪みを取り除き、より正確な透視線と魅力的なポートレートを作成します。
- **色収差除去(RAWのみ)** 色収差は、色にじみの一種です。望遠レンズやハイコントラストな領域でよく起こります。マゼンタまたは緑のエッジとして表示される傾向があります。
- **フリンジ除去** この調整により、ハローまたはエッジノイズを除去できます（特にハイコントラストな領域）。
- **レンズ歪み** レンズのバレルを大きくするには、左にドラッグします。 広角レンズをつまんで補正するには、右にドラッグします。レイヤーをトリミングするか、変形コントロール機能のスケールコマンドを使用して、エッジのギャップを補正する必要がある場合があります。
- **ビネット解除** レンズ自体に起因する画像の端の暗さを取り除きます。 これは修正コマンドであり、スタイル化コマンドではありません。芸術的なビネットが必要な場合は、ビネットフィルタを確認してください。
- **デビネットの中心点** デビネットスライダーでどの領域を明るくするか、または暗くするかを調整します。

> **!** 注意：ジオメトリコントロール
> 写真の形を変形して、遠近法の問題やカメラの物理的な位置に起因する問題を補正することもできます。 ジオメトリコントロールには、レイヤーの位置、回転、スケールを変更するための多くのオプションがあります。レイヤーツールには、自由変形コマンドもあります。

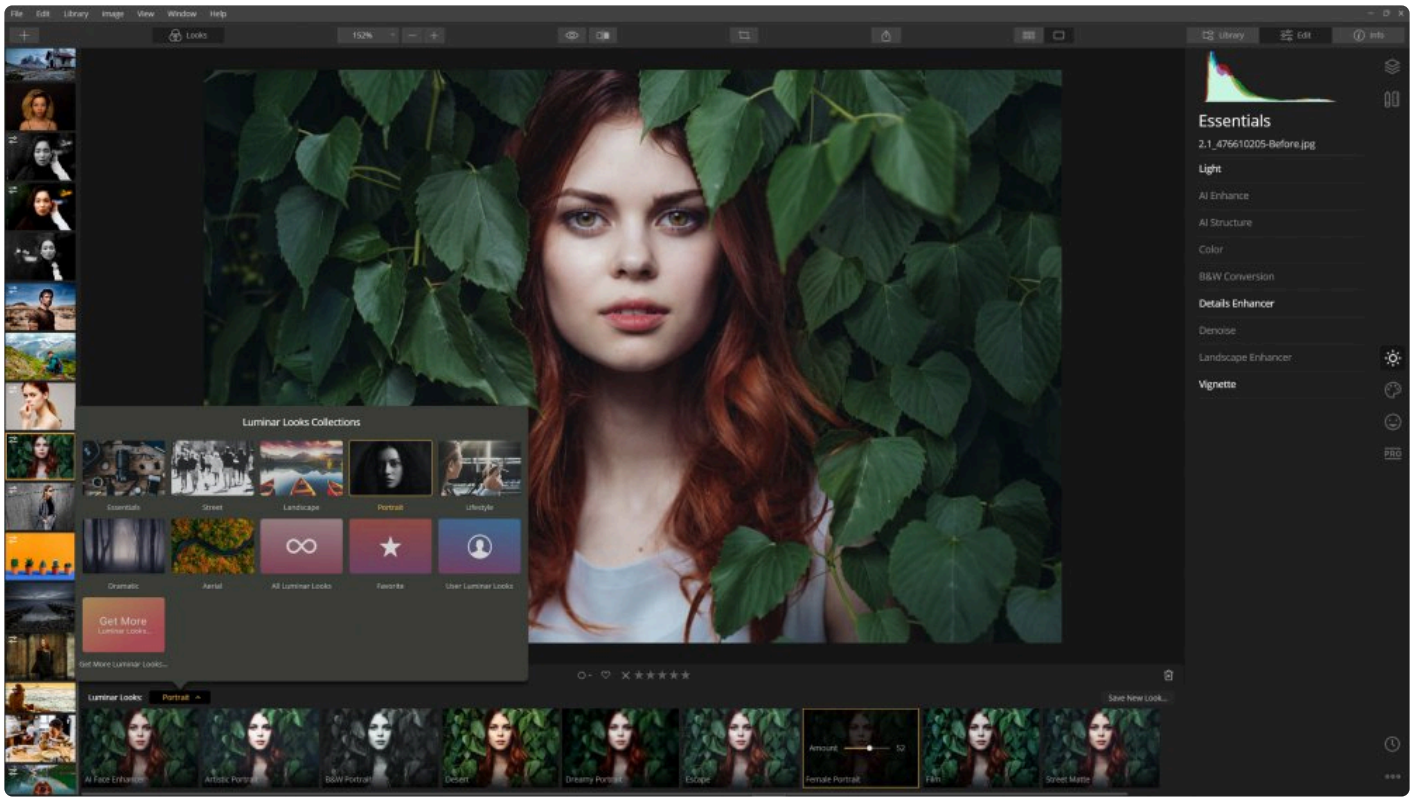
必要に応じて、次のプロパティを調整して画像を変形します：

- **縦方向** これは、X軸を中心に回転することで画像を傾けます。これにより、画像が前後に傾き、中枢部分に問題がある画像を補正できます。このタイプの問題は、垂直線が歪んで見える原因になります。これは主に、Y軸を中心に回転し、古いカメラで撮影することが原因です。これにより、画像が左右に角度付けされ、被写体に対して斜めに撮影することによって生じる問題が解決されます。
- **横方向** この調整により、画像がY軸上で傾斜します。これは、被写体からオフアングルを撮影することによって生じる遠近感の問題を補正するのに役立ちます。
- **回転** キャンバス全体をZ軸上で回転させます。曲がった写真をまっすぐにするのに役立ちます。
- **アスペクト** このコマンドは、写真のアスペクト比を変更します。スライダーをドラッグすると、2番目の値の反対方向に縮小しながら高さまたは幅を拡大します。
- **スケール** このコマンドを使用すると、変形された写真を効果的にトリミングできます。これは、写真を変形した後にギャップを隠す便利な方法です。
- **Xオフセット** これは、変形した画像を左右にシフトします。
- **Yオフセット** これは、変形した画像を上下にシフトします。

©2020 Skylum

©2020 Skylum

13. Luminar Looks



Luminar Looksを使用すると、ボタンを1回クリックするだけで画像を即座に変更できます。各Luminar Looksは、保存されているすべてのツールと、それらの各ツールに使用される設定で構成されています。レイヤーまたは調整レイヤーごとに、異なるLuminar Looksを適用できます。これにより、クリエイティブな結果が得ることができます。

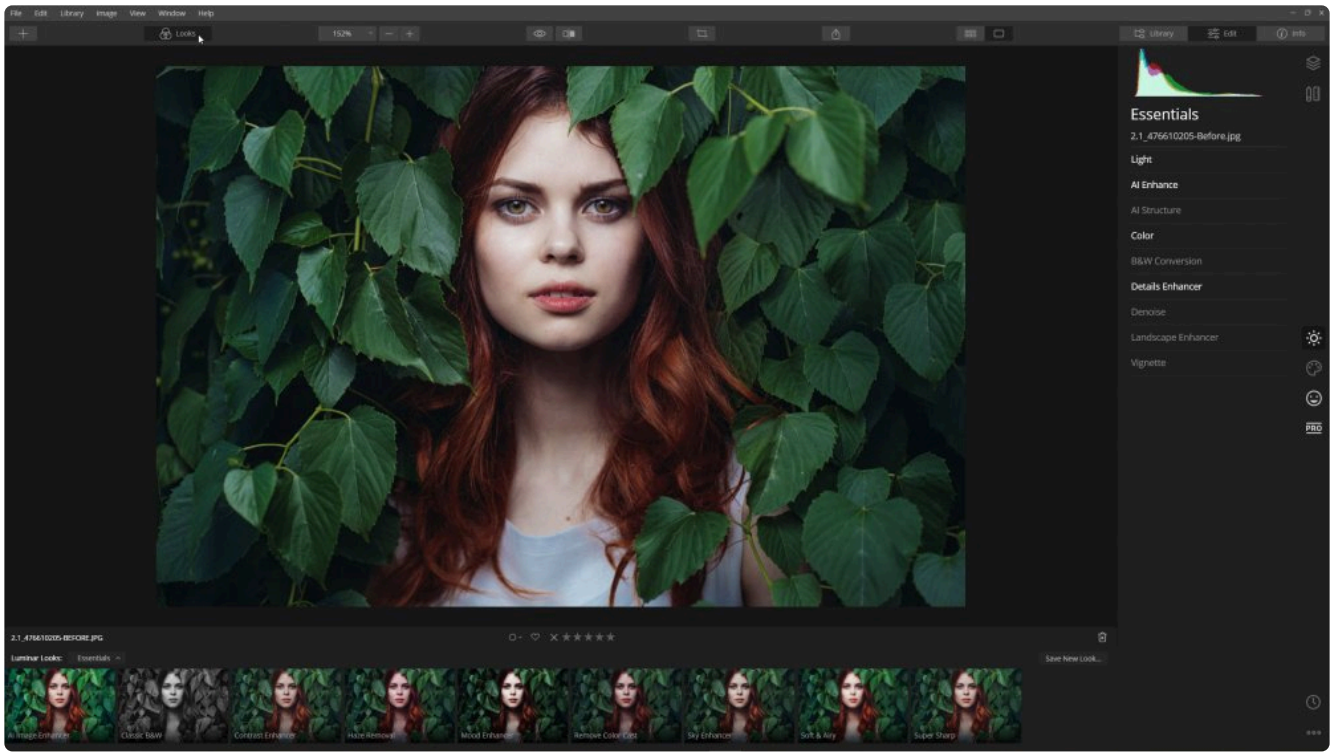
©2020 Skylum

13.1. Luminar Looksの使用

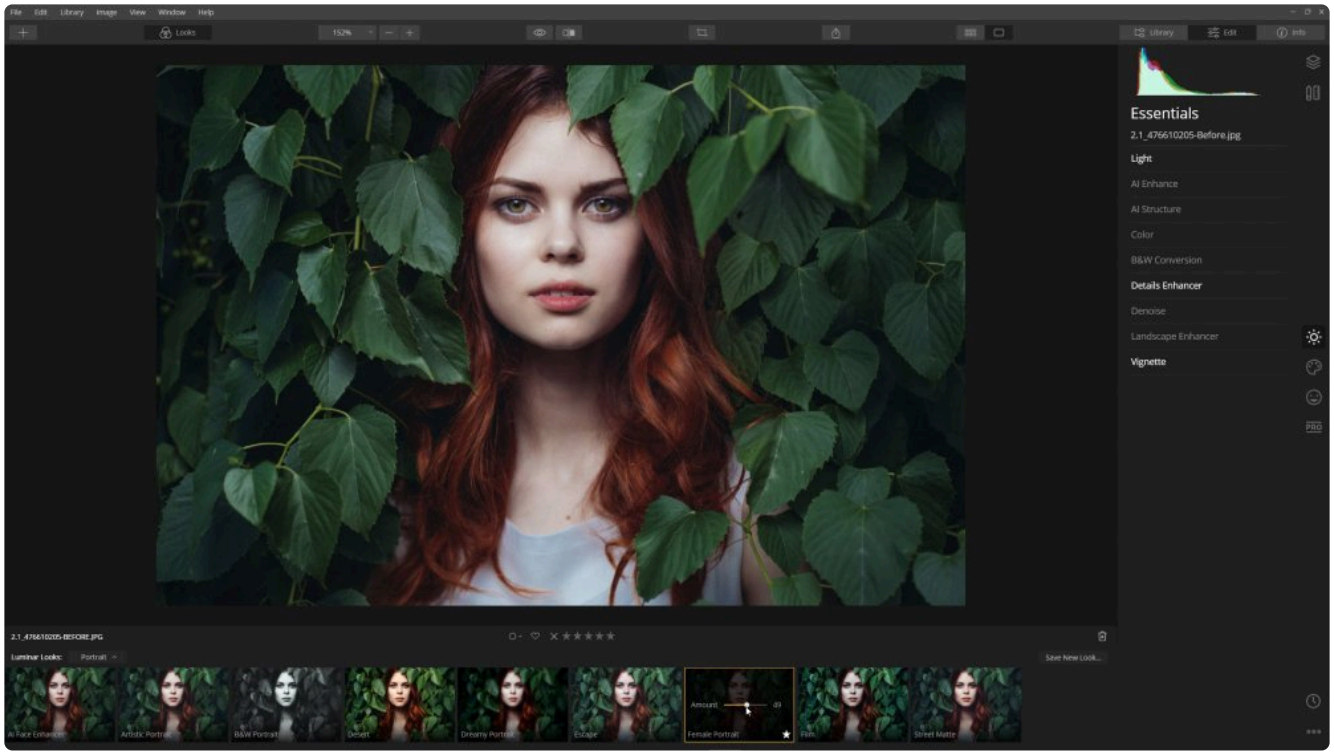
Luminar Looksの豊富なコレクションを見つけることで、画像を現像する時間を節約することができます。世界中のプロ写真家が、ワンクリックで画像を劇的に修正する「Luminar Looks」の包括的グループを作成するのに一役買っています。

Luminar Looksを適用するには：

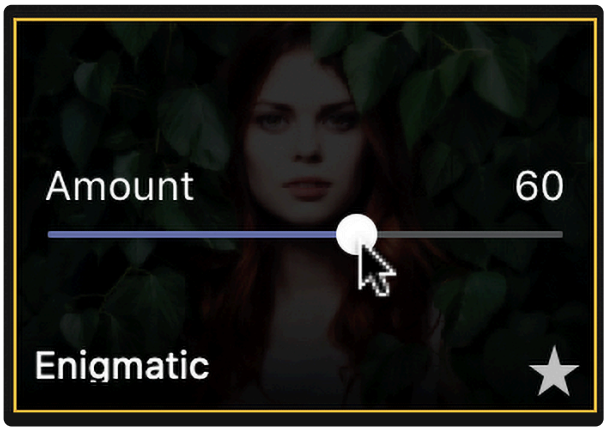
1. Luminarで画像が開いていることを確認してください。
2. Luminar Looksパネルが表示されていない場合は、トップツールバーアイコンをクリックします。 Luminar Looksパネルが画面の下部に開きます。トップツールバーの[Luminar Looksパネル]ボタンをクリックすると、ウィンドウの下部にあるLuminar Looksバーの表示/非表示を切り替えることができます。



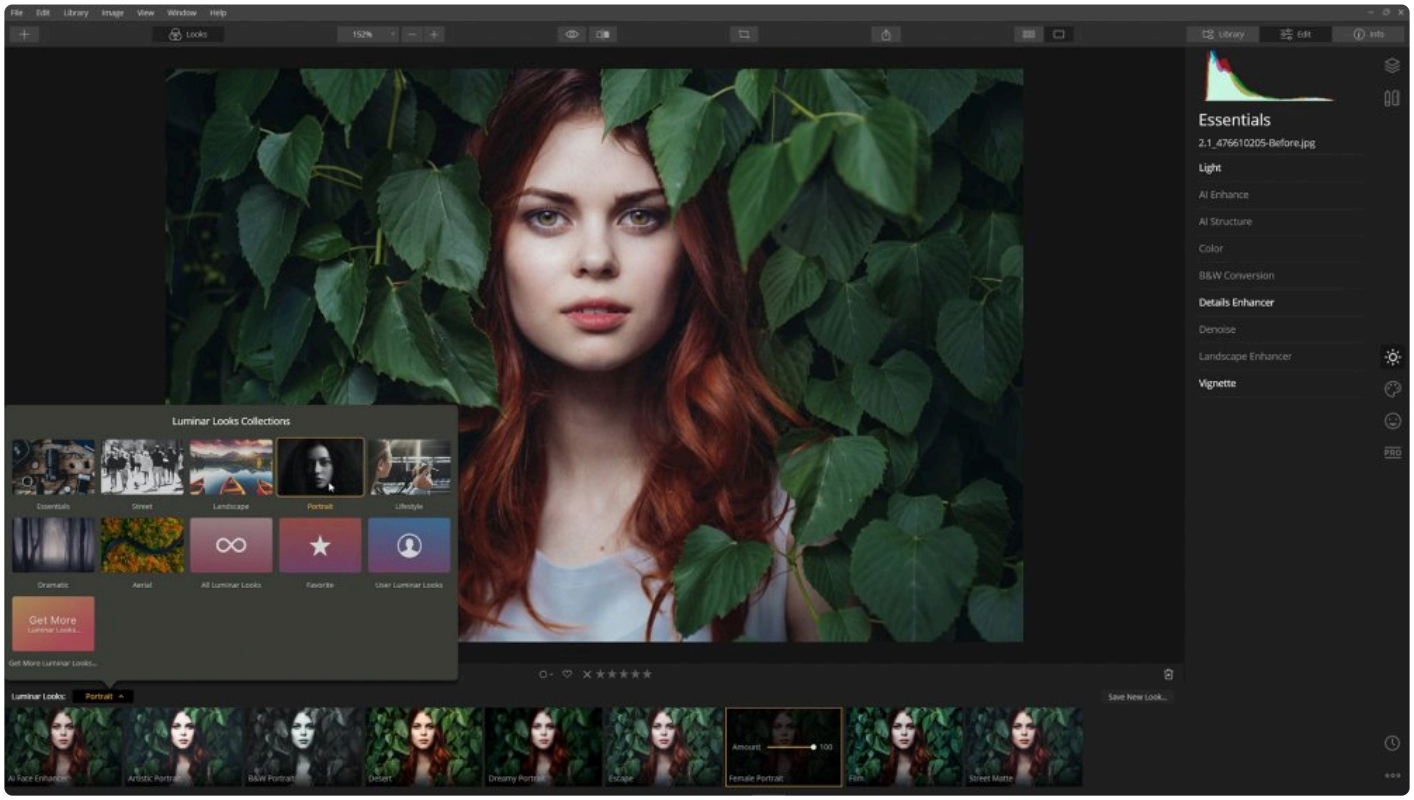
3. ページの下部にあるサムネイルを調べて、利用可能なLuminar Looksを調べます。 それぞれが、Luminar Looksを適用した場合の画像の外観として、ライブプレビューを提供します。
4. Luminar Looksのサムネイルをクリックして適用します。新しいサムネイルをクリックし、Luminar Looksをすばやく切り替えることができます。
5. 特定のカテゴリのすべてのLuminar Looksを表示するには、Luminar 4ウィンドウの下部にある水平スクロールバーを使用します。



6. マウスをLuminar Looksの上に置くと、[量]スライダーが表示されます。デフォルトは100%の不透明度に設定されています。Luminar Looksの名前の中にある[量]スライダーを動かすことにより、画像に与えるエフェクトの強度を下げることができます。
7. Luminar Looksサムネイルのスターアイコンをクリックすることで、お気に入りリストに追加し、簡単にアクセスできるようにします。



13.2. 追加のLuminar Looksコレクションの読み込み

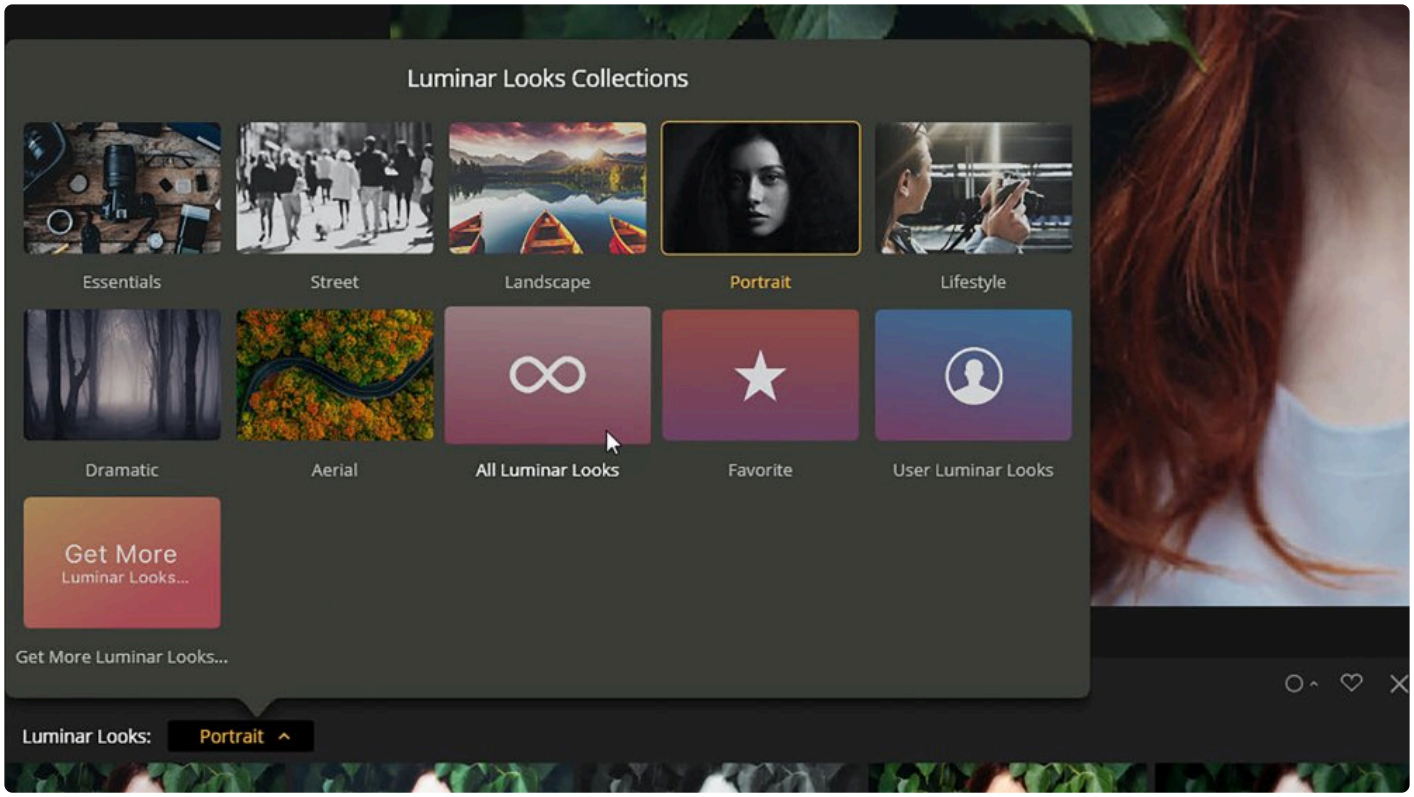


Luminar 4には、多くのLuminar Looksが含まれています。Luminar Looksを簡単に管理するために、それらはいくつかのコレクションに整理されています。

コレクションの選択

Luminar プリセットはコレクションに整理されています。そこには、Luminar Looksブラウザの左端にあるLuminar プリセットポップアップメニューをクリックするだけで使用できます。これにより、Luminar プリセットコレクションのブラウザが開きます。

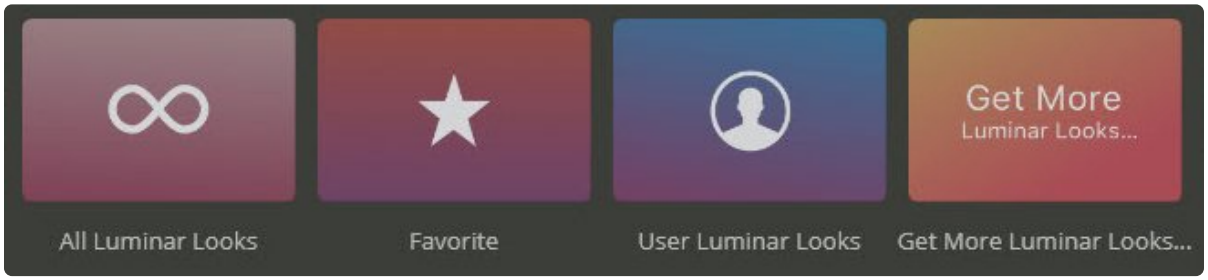
そこでは、インストールしたLooks(プリセット)を参照できます。以下は、Luminar 4でデフォルトでロードされます。



- **エッセンシャル** これらのLuminar プリセットは、明瞭度、鮮やかさ、ビネットの追加などをもたらすために、画像に微妙な変化をもたらします。
- **ストリート** これは、移動しながら撮影した写真に適しています。 ディテールを引き出し、画像にコントラストをすばやく追加します。
- **風景写真** 屋外照明に適したLuminar プリセットのコレクション。これらのLuminar プリセットを使用してコントラストをすばやく追加したり、色を鮮やかにしたり、空を改善したり、ストラクチャにディテールを追加したりします。
- **ポートレート** 被写体である人の肌の色を滑らかにし、暖かみと色を付加することで、容姿を修正します。
- **ライフスタイル** 色とコントラストの両方に微調整を適用します。これらのLuminar Looksは、ムードを喚起し、写真をスタイリングする簡単な方法です。
- **ドラマチック** これらのLuminar プリセットを使用すると、劇的な雰囲気を演出する画像を作成できます。それは、低い彩度、ハイコントラストトーン、豊かな色合い、大きなグロー、またはソフトフォーカスを作成します。
- **航空写真** DJIよりインスピレーションを受けたこれらのLuminar プリセットは、ドローンで撮影した写真に最適です。これらは、航空写真のディテールを最大限に引き出し、もやの量を減らして画像をシャープにする目的に最適化されています。

ヒント:
その他のLuminar プリセットを見つたい場合は、https://skylum.com/luminar/marketplace にアクセスしてください。ここには、コレクションに追加できる無料のLooks(プリセット)と有料のLooks(プリセット)の両方があります。

Looksコレクションブラウザの下部と3つの便利なコレクション。



- **全てのLuminar Looks** には、Skylumチームが作成したLuminar プリセットと、保存またはインポートしたものの両方が表示されます。
- **お気に入り** は、星でタグ付けしたLuminar Looksです(Luminar プリセットのサムネイルで空っぽの星をクリックするだけで評価できます)。これらのLuminar プリセット使用することで、一連の画像全体で一貫した編集を作成したり、お気に入りの調整の短いリストを保持できます。
- **ユーザーLuminar Looks** では、自分で作成したLuminar プリセットを表示します。

ヒント:
Luminar Looksをもっと入手 ボタンをクリックすると、Luminarマーケットプレースに直接移動し、無料および有料のLuminar プリセットを見つけることができます。

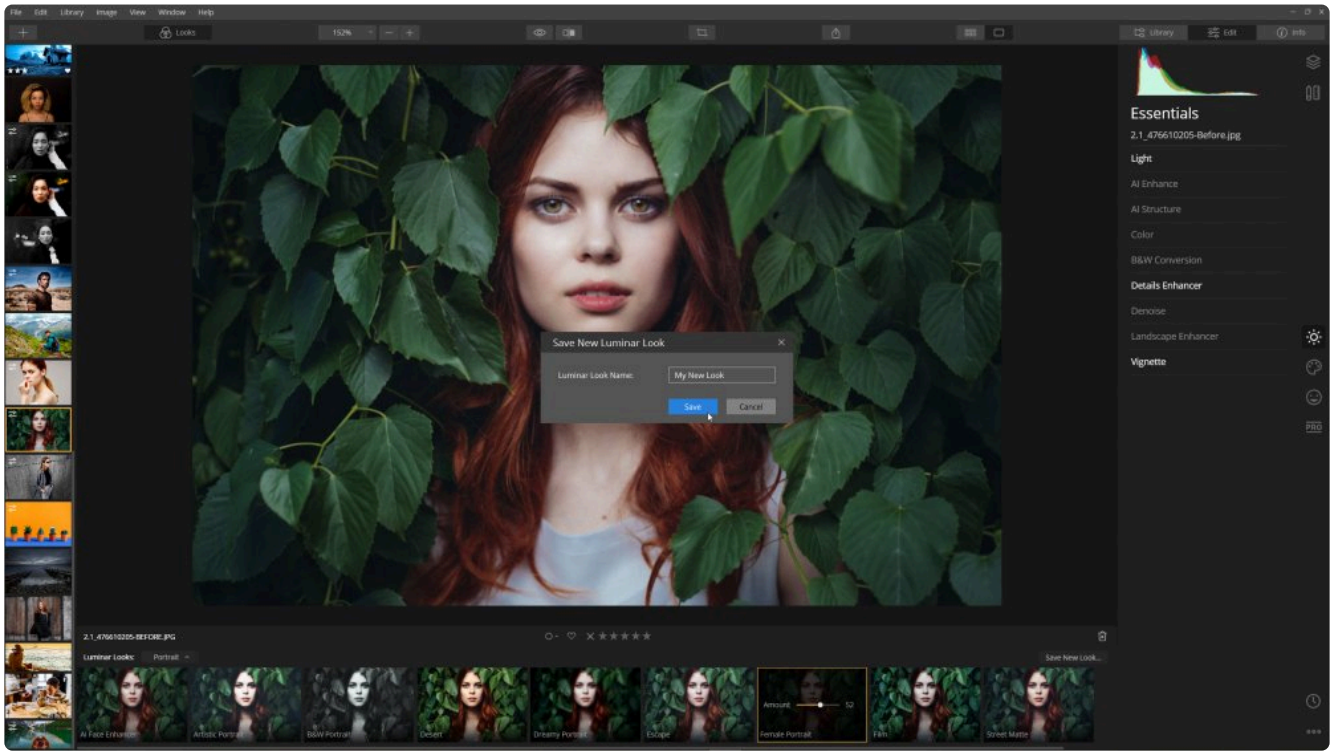
13.3. Luminar Looks(プリセット)のカスタマイズ

Luminar Looks(プリセット)は出発点にすぎません。ユーザーは、それぞれが異なるLuminar Looksを必要とします。さらに、一部の写真ではLuminar Looksが最適ですが、他の写真に対しては少し調整が必要になります。Luminar Looksを選択すると、サイドバーでツールコントロール機能で特定の画像ニーズに合うようにLuminar Looksを変更することができます。

カスタムLuminar Looks(プリセット)の保存

Luminar Looksを調整したり、独自のレシピをゼロから構築したりすると、特定の組み合わせが見つかる場合があります。カスタムLuminar Looksは、あなた自身のLooksとスタイルの出発点として機能します。Luminar Looksは、ワンクリックで簡単に多数のコントロールを保存できます。

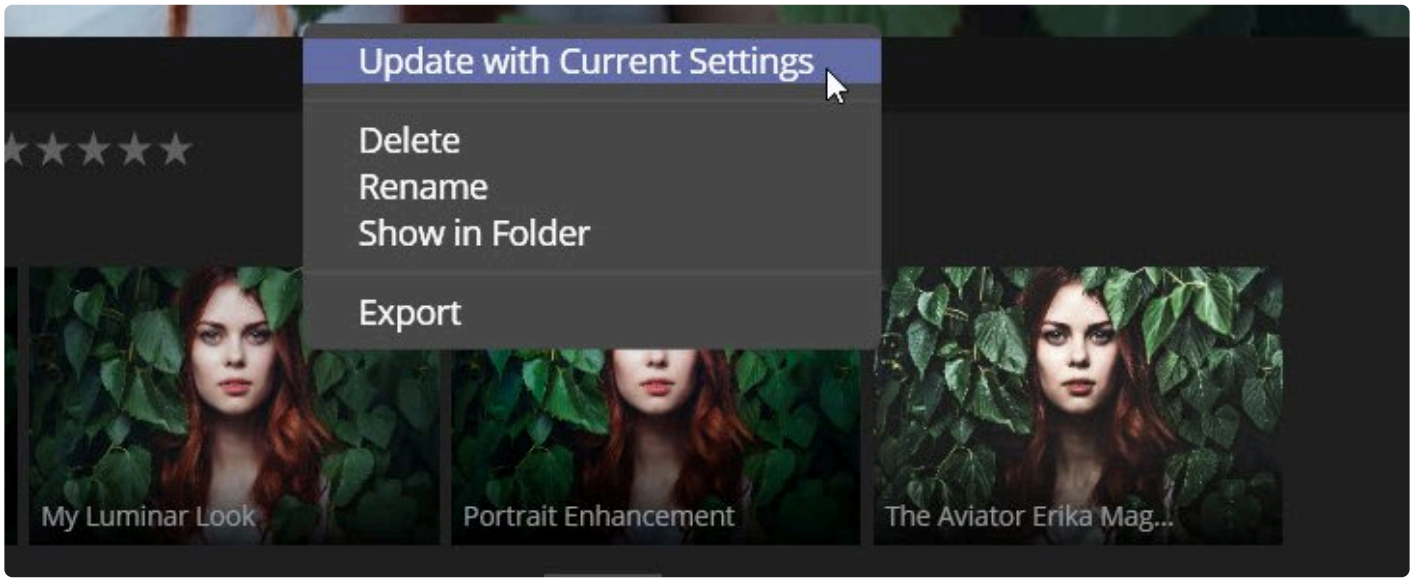
1. 既存のLuminar Looksを調整するか、独自のツールを画像に追加します。
2. 上部のツールバーで、**プリセット** ボタンをクリックして、Looksパネルを開きます。



3. 右下隅にある **新規Looksを保存** ボタンをクリックします。
4. ウィンドウの上部に、Luminar Looksに名前を付けるように求めるダイアログがポップアップ表示されます。そのLuminar Looks使用するシチュエーションが覚えやすくなるように、わかりやすい名前を付けてください。
5. **保存** ボタンをクリックし、Luminar Looksを保存します。Luminar Looksを追加すると、それはユーザーLuminar Looksグループに表示されます。

カスタムLuminar Looks(プリセット) の変更

ユーザーLuminar Looksには、組み込みのLuminar Looksにはない追加機能があります。これらのオプションを表示するには、すべてのLuminar LooksまたはユーザーLuminar Looksカテゴリを表示する必要があります。
ユーザーLuminar Looksのこのメニューを使用するには、Luminar Looksのサムネイル画像にカーソルを合わせながら、Luminar Looksの名前の横にある小さな三角形をクリックします。

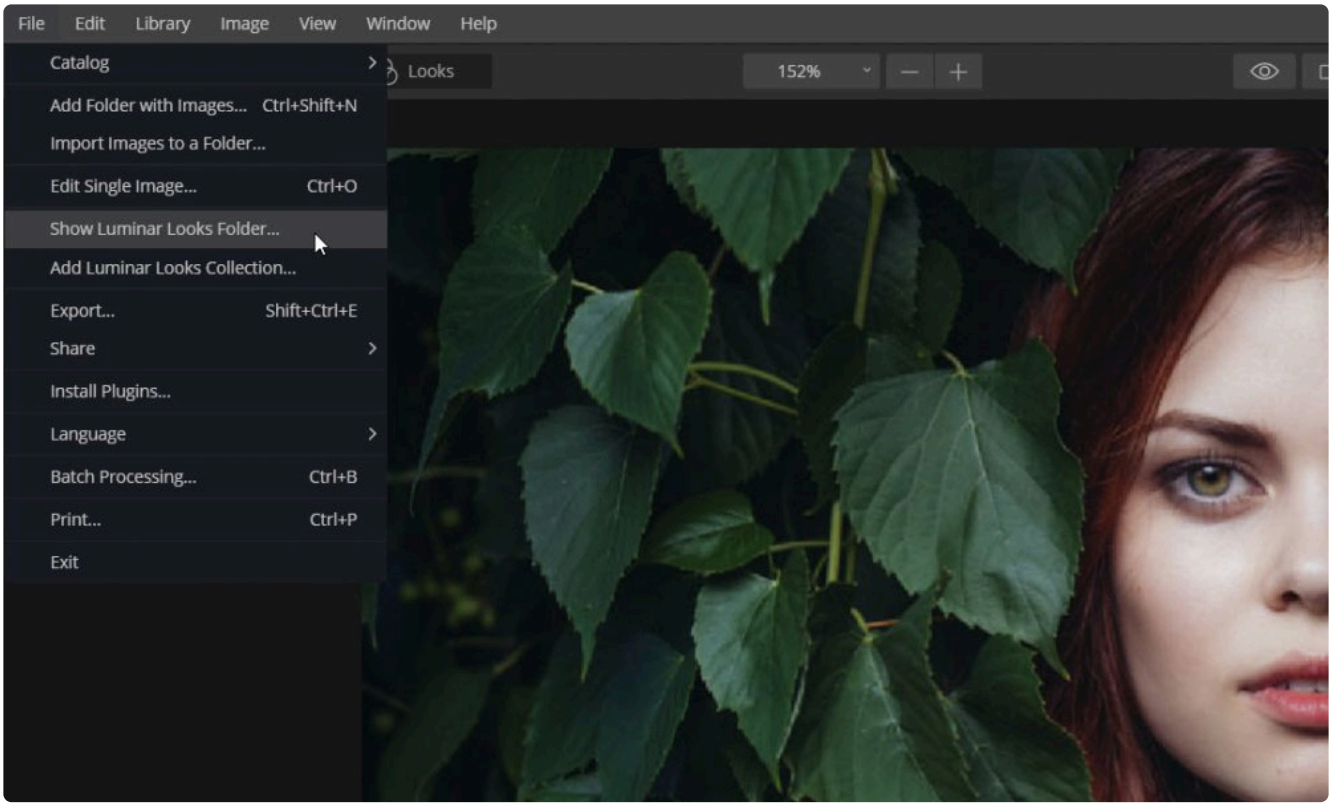


- **現在の設定を上書き** フィルター制御のスライダーの現在の状態で、Luminar Looksを上書きまたは再保存します。
- **削除** 現在のユーザーLuminar Looksを削除します。
- **名前を変更** 現在のLuminar Looksの名前を変更します。
- **Finderで開く/Explorerで開く** 現在選択されているLuminar Looksファイルのオペレーティングシステムウィンドウを開きます。これにより、Luminar Looksをコピーして他の人に渡すことができます。
- **エクスポート** 現在のLuminar Looksファイルを選択した場所に保存します。

カスタムLuminar Looks(プリセット)の共有

作成したLuminar Looksは、他のユーザーと共有したり、新しい場所に手動でバックアップしたり、新しいコンピュータにコピーしたりできます。自分で作成したLuminar Looksを自由にエクスポートし、他の人のLuminar Looksをアプリケーションにインポートすることができます。

1. カスタムLuminar Looksを表示するには、**ファイル** > **Luminar Looksフォルダーを表示...** を選択します。Luminar Looksのファイル拡張子は.lmpです。



2. 共有したいLuminar Looksを選択し、共有相手のLuminarユーザーに送信します。
3. 別のデバイスでLuminar Looksをコピーするには、他のコンピュータで **ファイル > Luminar Looksフォルダーを表示...** を選択します。
4. 新しいLuminar LooksをLuminar Looksフォルダーにドラッグします。このフォルダー内のすべてのLuminar Looksは、カスタムカテゴリとすべてのLuminar Looksカテゴリに表示されます。
5. 最良の結果を得るには、Luminarを再起動し、すべての新しいLuminar Looksをロードしてください。

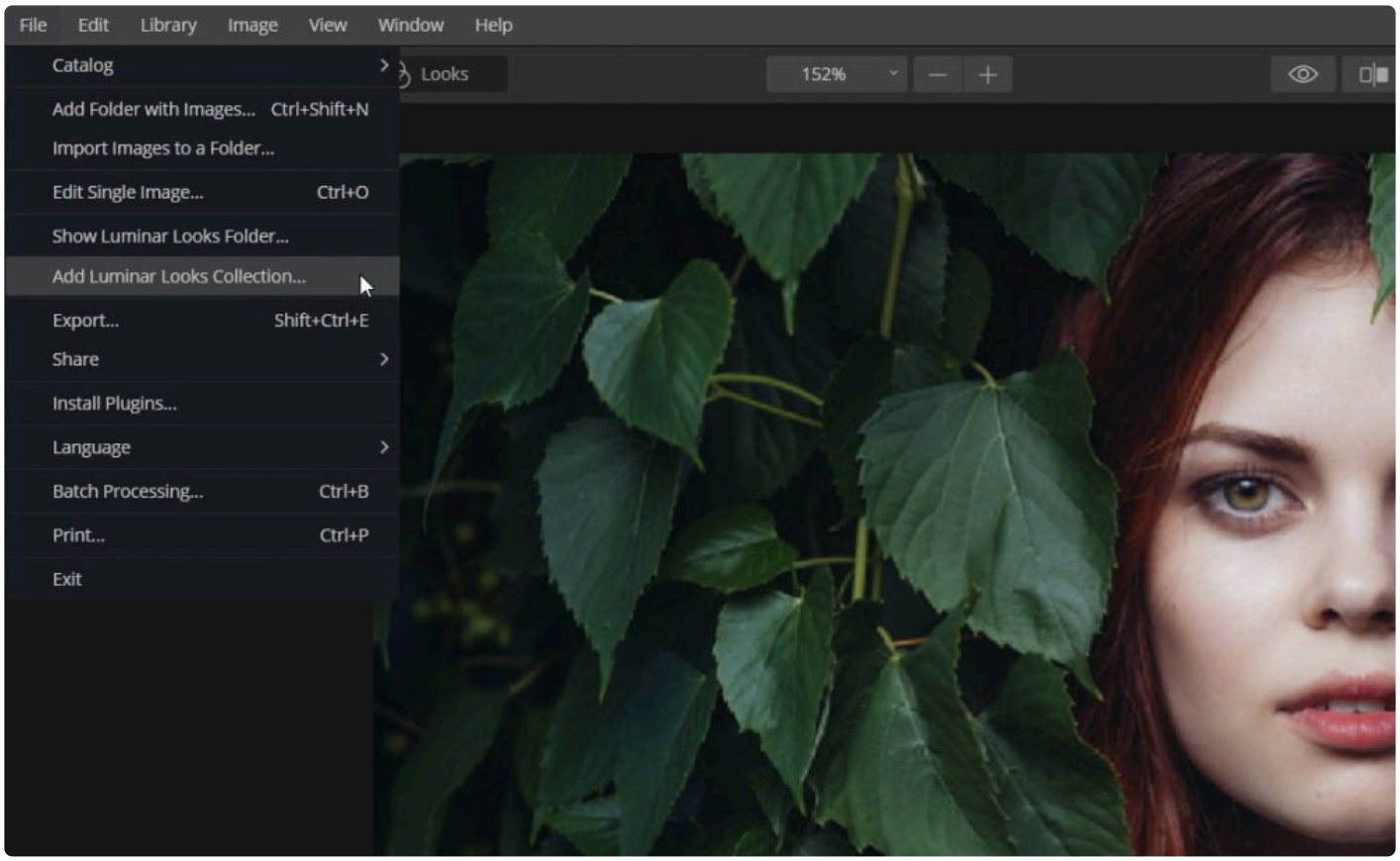
[Luminar Looksフォルダーを表示…]コマンドで、カスタムLuminar Looksを正確に制御できます。

- エクスポートするには、このフォルダーからファイルをコピーします。
- インポートするには、ファイルを新しいLuminar Looksフォルダーにコピーします。
- Luminar Looksを削除するには、フォルダー内のLuminar Looksファイルを削除するだけでそれが完了します。

©2020 Skylum

13.4. カスタムLuminar Looks(プリセット)パックの追加

時折、Skylumまたは他のプロ写真家が、Luminar Looksのコレクションをリリースします。カスタムLuminar Looksコレクションをインポートすると、Luminar Looksブラウザに新しいコレクションが作成され、関連するLuminar Looksが表示されます。



カスタムLuminar Looksコレクションを追加するには、メニュー項目 **ファイル > Luminar Looksコレクションを追加...** を選択します。オープンダイアログが表示され、追加するコレクションを選択できます。

Luminar Looksコレクションパネルから [Luminar Looksをもっと入手…] ボタンをクリックすることで、Luminar Looksをさらに取得することもできます。

©2020 Skylum

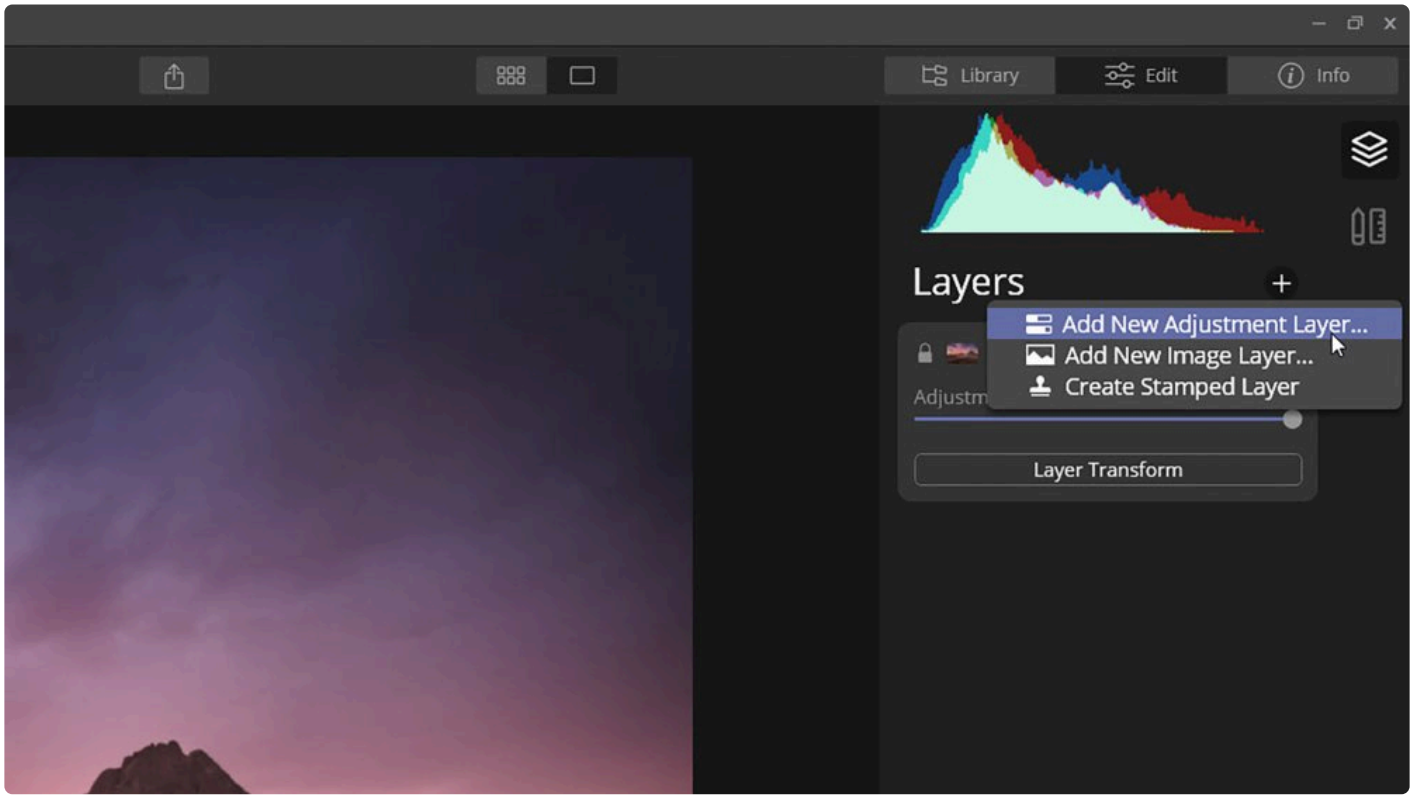
14. レイヤーの使い方

1つのプロジェクトで複数の編集を組み合わせて使いたい場合は、レイヤーがとても便利です。編集サイドバーの **レイヤー** ボタンをクリックしレイヤーでの編集を始めましょう。

各レイヤーには写真、テクスチャ、基本の調整等の別々の要素を盛り込むことができます。レイヤーの作成および管理する方法は色々ありますが、整理整頓されていることが重要です。作業をスムーズに行うために、各レイヤーの[アクション]メニューをクリックし、名前の変更オプションを選択して、貴方に分かり易い名前を付けてください。

©2020 Skylum

14.1. レイヤーの概要



レイヤーを使用し複数の要素を組み合わせて、新しいデザインを作成できます。次の手順を行い、レイヤーが表示されることを確かめて下さい。

1. Luminarを起動して画像を開きます。
2. レイヤーが表示されていない場合は、画面上部のツールバーの[編集]をクリックしてサイドバーを開きます。サイドバーが非表示の場合、Tabキーを押して開くこともできます。
3. レイヤーが表示されない場合は、サイドバーの上部にある[レイヤー]ボタンをクリックします。
4. レイヤーパネルを確認します。画像を開いた段階では、画像は元のファイル名で表示されます。
5. このベースレイヤーには、ツールを直接適用することも、新たなレイヤーをその上に追加することもできます。新しいレイヤーは、出発点としてその真下にあるレイヤーを使用します。つまり、各レイヤーはその直前のレイヤーに結果を加えて行きます。
6. レイヤーを追加するには、レイヤーコントロールの上部にある(＋)ボタンをクリックし、調整 レイヤーや 画像 レイヤー または、スタンプ レイヤーを追加できます。

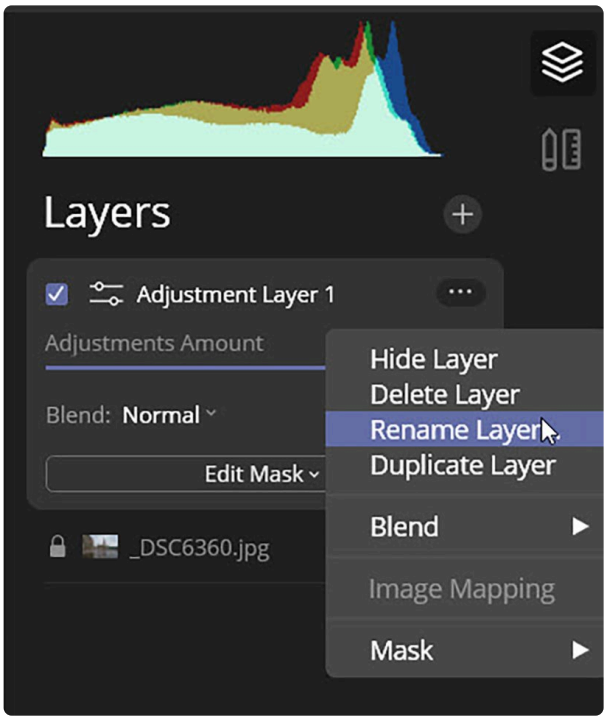
14.2. 調整レイヤーの使い方

思い通りの編集が簡単に行える様、Luminarには独自のレイヤーが用意されています。全てのツールは調整レイヤーで使用でき、加えたレイヤーの順序、透明度、またはブレンドモード等を変更し高度な調整も簡単に行えるので、とても自由な調整作業が行えます。調整レイヤーは貴方の思うままの写真編集を可能にします。

調整レイヤーの使用方法は次のとおりです。

1. Luminar内で画像を開きます。
2. 非表示の場合、レイヤーパネルを開きます。

3. フィルターセクションの上部にある(+)ボタンをクリックします。
4. **新規調整レイヤーを追加** を選択します。
5. 編集サイドバーからエッセンシャルや、クリエイティブ等の使用したいツールを選択します。
6. 作業を進め易くする為、レイヤー名の右側にあるアクションメニューをクリックし新しい調整レイヤーにわかりやすい名前を付けてください。
7. レイヤーのブレンドモードや調整値を好みによって変更することで、フィルターをより細かく調整します。
8. 必要に応じて、調整レイヤーにツールを追加していけます。



9. レイヤーをオンまたはオフにして、画像の仕上がりを必要に応じて確認できます。層状になった調整レイヤーを上下にドラッグし移動させる事で、新たなエフェクトを生み出すこともできます。

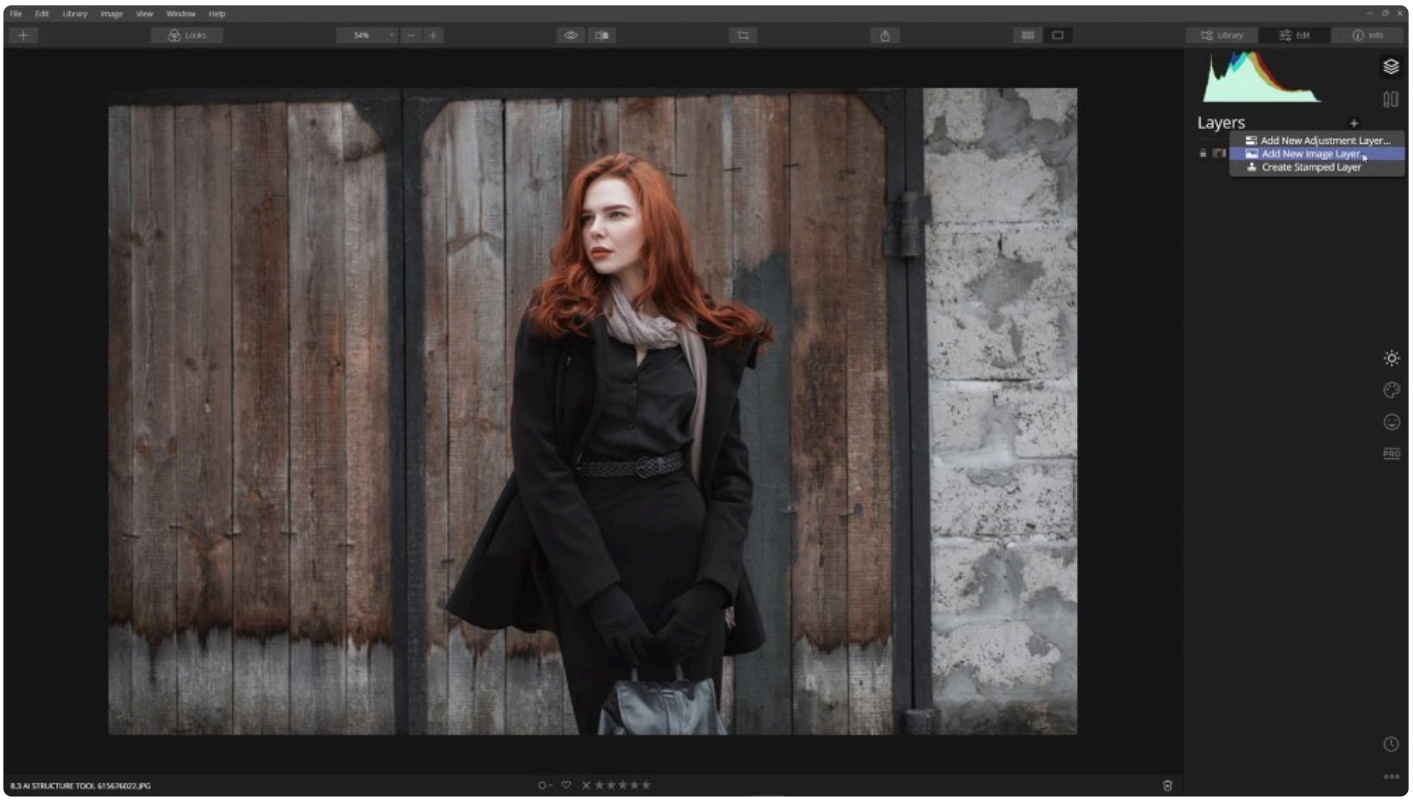
ヒント:
調整レイヤーでは、先のレイヤーに既に適用したツールを再度使用できます。この様にツールを重ねる事で効果を上乗せし、ドラマチックな写真を作ることができます。

14.3. 画像レイヤーの使い方

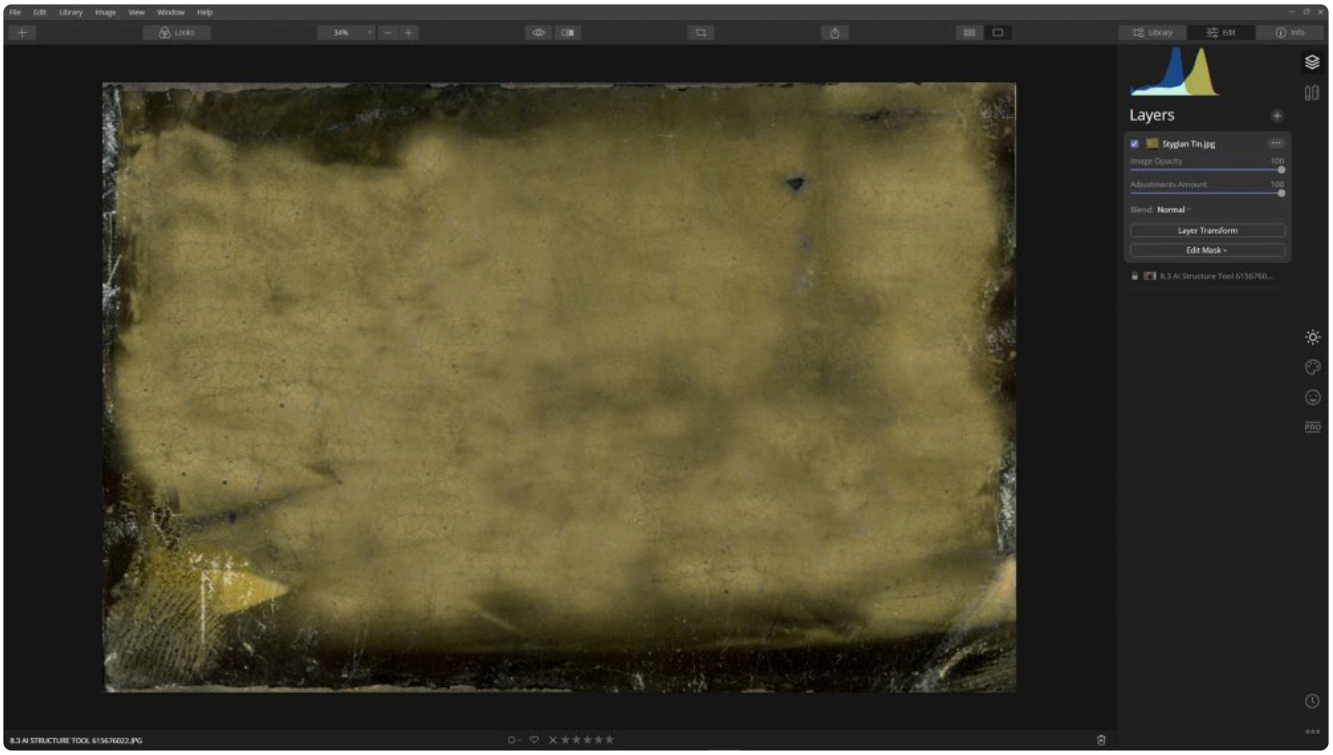
[画像を追加]コマンドは、画像をLuminarプロジェクト内の別の画像の上に重ねるのに役立ち、デザインやテクニック上とても便利です。

テクスチャレイヤーの読み込み

テクスチャレイヤーを使用することで、画像の表現スタイルの設定に非常に役立ちます。[新規画像レイヤーを追加]コマンドを使用し、写真の上にテクスチャを配置できます。



1. レイヤーパネルの上部にある(+)記号をクリックし、**新規画像レイヤーを追加...** を選択します。

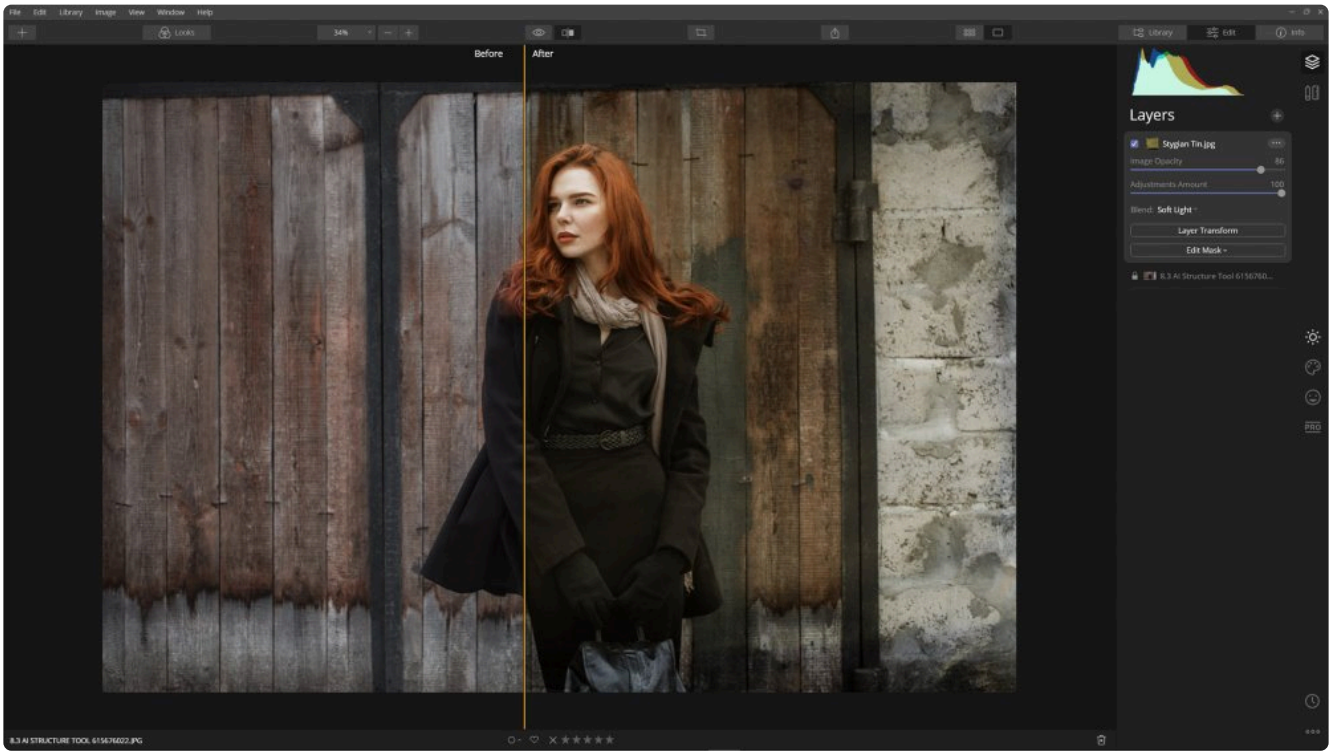


2. ハードドライブ上のテクスチャ画像を選択し、[開く]ボタンをクリックして、ファイルを追加します。レイヤーには、選択したファイルのファイル名が自動的に付けられます。
3. テクスチャを拡大・縮小するには、[アクション]メニューをクリックし[画像マッピング]を選択、そして以下の3つのマッピングオプションのいずれかを選択します。

- **フィット** を選ぶと、画像の幅または高さに合わせます。
- **画面に合わせる** を選ぶと、画面にぴったりと合うように拡大します。
- **塗りつぶし** を選ぶと、画像が画面いっぱいになる様に変形します。

4. **ブレンド** メニューをクリックし、テクスチャレイヤーのブレンドモードを変更します。

5. **不透明度** スライダーをドラッグして、2つのレイヤーのブレンドの程度を調整します。



テクスチャは外部ファイルである必要があるので、ご注意ください。テクスチャレイヤーのブレンドモードと不透明度を調整すると、さまざまなクリエイティブエフェクトを作成できます。それぞれのモードタイプや不透明度の選択によって、画像に違った効果を生み出します。画像にテクスチャを加えることで、作品の見た目や印象を劇的に変化させます。さらに、ブラシを使用して、画像の特定の領域にのみテクスチャを適用することもできます。

> 注意
> テクスチャはLuminarに保存されません。これらのファイルは、使用時の元の位置に保存されているので、簡単にアクセスできるように、全てのテクスチャをハードディスク上の一貫した場所に保管することをお勧めします。

透かしまたはロゴレイヤーの読み込み

ロゴや透かしは、インターネットに投稿したり、印刷する際に画像をブランド化する重要な方法です。[画像を追加]コマンドを使用し、写真の上に透かしまたはロゴを配置できます。

写真を読み込んだり、サインをスキャンしたりする方法を学びましょう。この例では、画像は白い背景に黒いテキストです。

1. レイヤーパネルの上部にある (+)記号をクリックし、**新規画像レイヤーを追加...** を選択します。

2. ハードドライブのロゴまたは透かしを選択し、[開く]ボタンをクリックしてファイルを追加します。レイヤーには、選択したファイルのファイル名が自動的に付けられます。

3. テクスチャを拡大・縮小するには、アクションメニューをクリックし、[画像マッピング]を選択します。
4. 透かしまたはロゴの不要な歪みを防ぐには、[フィット]を選択します。
5. ロゴを黒い背景上の白いテキストに変えてみましょう。これを行うには、**ライト** ツールをロゴのレイヤーに適用します。
6. ライトツールの[詳細設定]から、**トーンカーブ** を選択します。

7. 白と黒のポイントを逆にし、トーンカーブを反転します。
8. 透かしを拡大・縮小するには、**レイヤー変換** ツールを選択するか、Cmd+T(MacOS）または Ctrl+T(Windows）

を押します。

9. 画面左上の情報バーのロックアイコンをクリックする事で、不要な歪みを防げます。

10. コーナーハンドルを中央に向けてドラッグして、ロゴのサイズを変更できます。ロゴを希望のサイズに変更し、配置します。
11. [完了]ボタンをクリックし、ロゴの配置を決定します。

12. さまざまなブレンドモードを試して、背景色を消すこともできます。例えば、[画面]を選択して黒い背景を削除したり、**乗算** を使用して白い背景を削除することが出来ます。

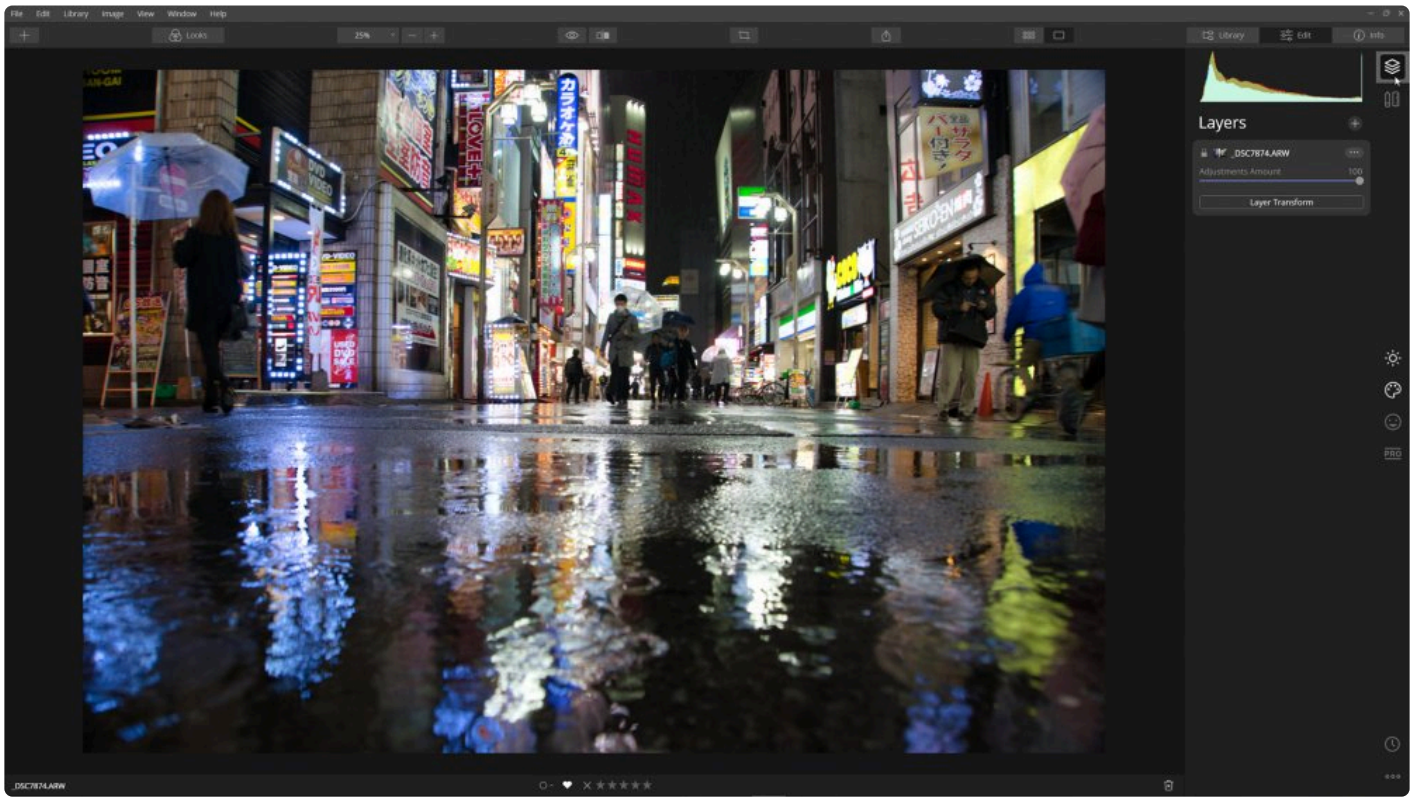
14.4. スタンプレイヤーの作成

レイヤーを使用した写真を調整する際に、それらのレイヤーを統合したコピーを作成することができます。エフェクトを追加したり、レイヤーにマスクやブレンドをかける場合等に有効です。Luminarではこれをスタンプレイヤーと呼びます。これは、現在のレイヤーとフィルターが全て統合され、新たなレイヤーとしてレイヤーリストの一番上に表示されます。

スタンプレイヤーの作成方法は次のとおりです。

1. Luminar内で画像を開きます。
2. 非表示の場合、レイヤーパネルを開きます。
3. 必要に応じて調整レイヤーと画像レイヤーを使用して調整します。
4. レイヤーを統合する準備ができたら、[レイヤー]セクションの上部にある (+)ボタンをクリックし、**新規スタンプレイヤーを作成** を選択する事でレイヤーを統合します。
5. 全てを統合した新しいレイヤーは、レイヤーリストの一番上に作られます。マスク、ブレンドモード、追加のフィルター等を必要に応じて追加して下さい。

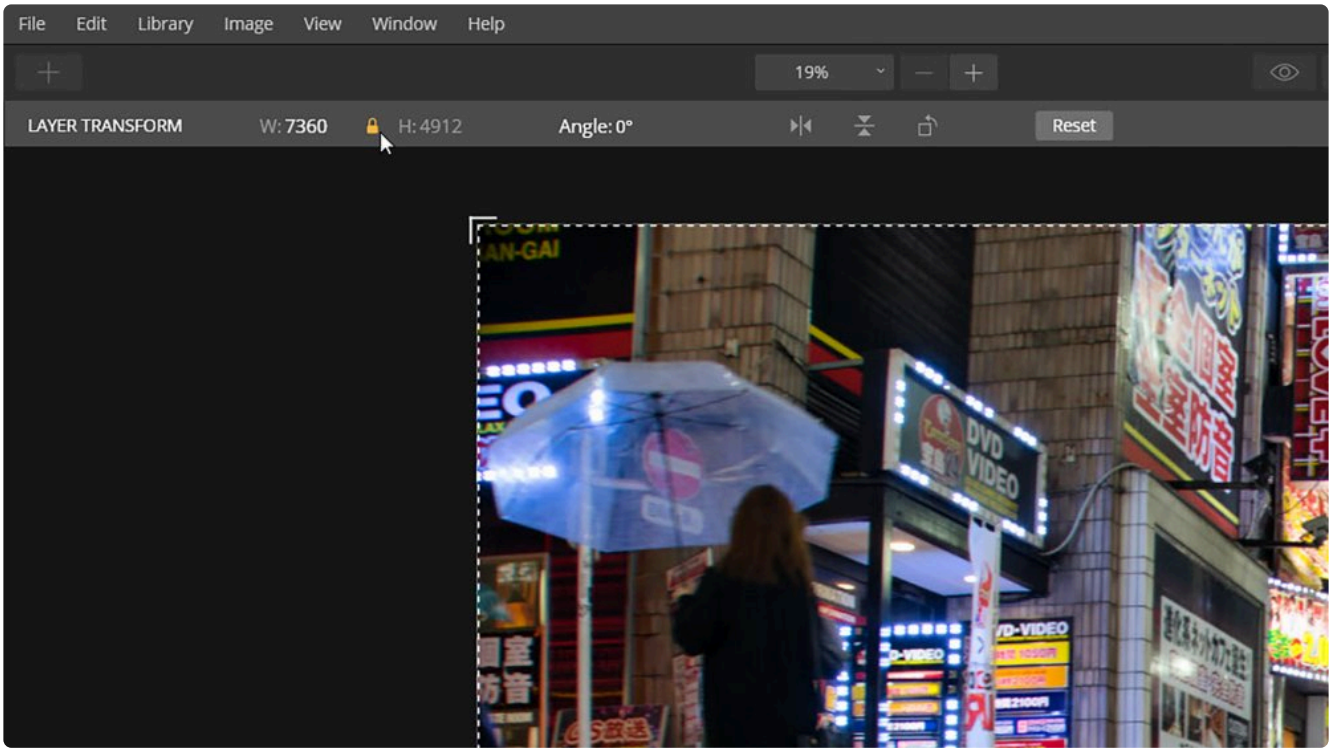
14.5. レイヤーの変換



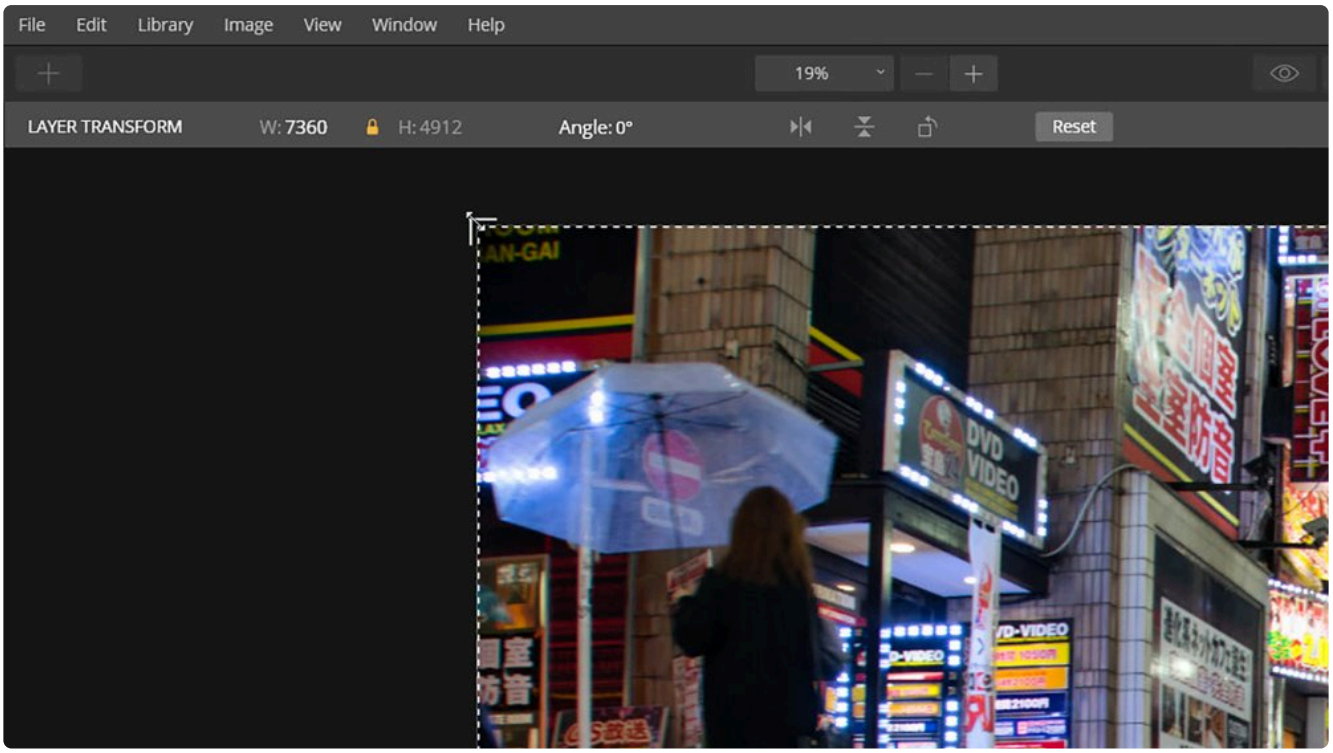
新しいレイヤーを追加した後に、**レイヤー変換** コマンドで新しいサイズに簡単に変換が出来ます。

1. サイドバーのレイヤーアイコンをクリックし、レイヤーツールを開きます。
2. 既存のレイヤーを選択するか、レイヤーツールの上部にある (+)記号をクリックし、**新規画像レイヤーを追加...** を使用します。
3. レイヤーを拡大・縮小するには、**レイヤー変換** ボタンをクリックするか、Cmd+T(MacOS) または Ctrl+T(Windows) を押します。
4. 画面左上の情報バーのロックアイコンをクリックし、レイヤーの不要な歪みを防ぎます。

©2020 Skylum

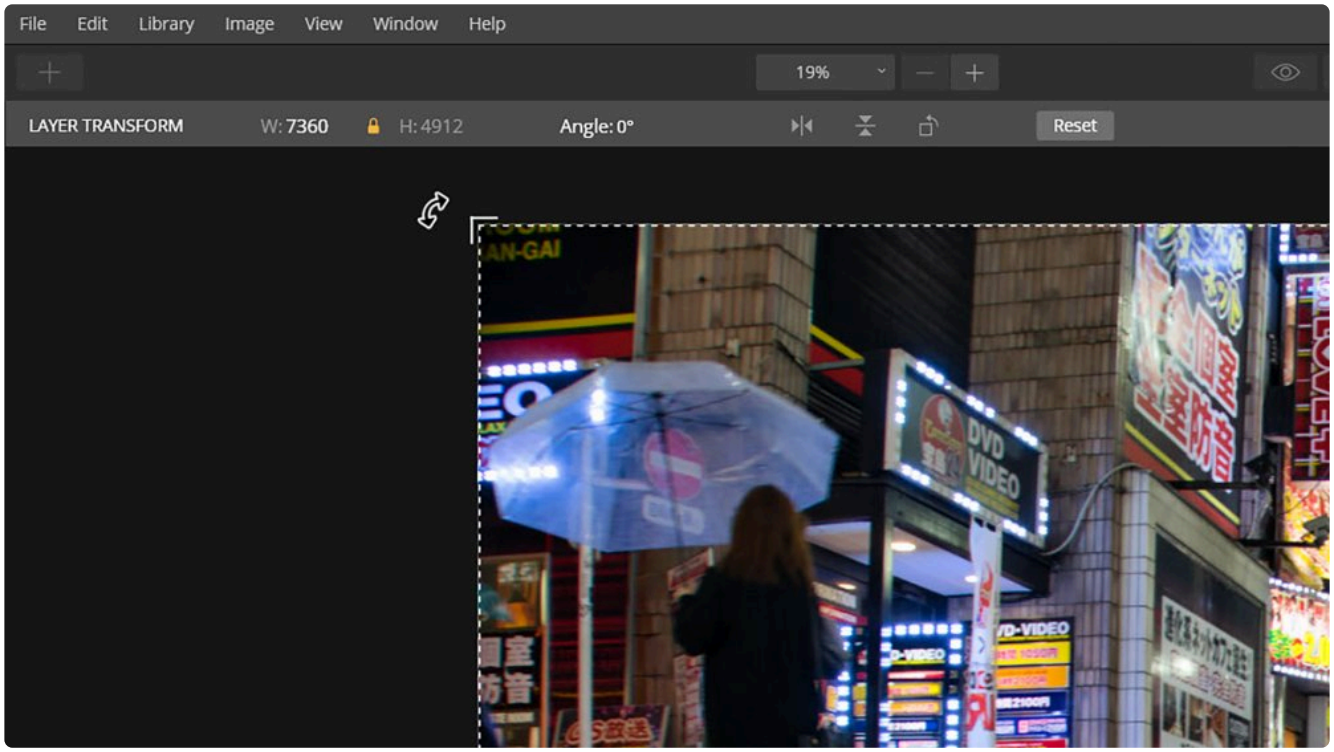


5. コーナーハンドルをドラッグして、レイヤーのサイズを変更します。



   - 角をドラッグすると、レイヤーを2方向に変形します。
   - 上下または左右をドラッグすると、1方向にのみ変形します。
   - 中央へドラッグして変形します。好みに合わせてロゴのサイズを調整します。
6. 画像の内側をクリックしてドラッグすることで、画像の位置を変更できます。
7. 画像を回転するには、[角度]をクリックしてドロップダウンからスライダーを表示し、いずれかの方向で画像の角度を最大45度まで調整します。または画像のすぐ外側をクリックしてドラッグし、回転させることもできます。オーバー

レイガイドが表示され、正確な切り抜きをやりやすくします。



8. 新しいレイヤーの位置が決定したら、**完了** ボタンをクリックします。アクションをキャンセルする場合は、**リセット** ボタンをクリックしてから[完了]をクリックします。

14.6. レイヤーでのブレンドモードの使い方

ブレンドモードは2つのレイヤーの内容を比較し、その両方の内容に基づいて変更を行います。レイヤーコントロールの上部にあるブレンドメニューから、14種類のモードを選択できます。ブレンドモードを理解するには、ちょっとした知識が必要です。まず、3つの重要な用語を見てみましょう。

- **ベースカラー** 画像内の元の色。
- **ブレンドカラー** トップレイヤーまたは調整レイヤーによって適用される色。
- **結果カラー** 合成することで生じる色。

レイヤーのブレンドモードの調整が簡単に出来ます。

1. Luminarで写真を開きます。
2. レイヤーコントロール機能で (+)ボタンをクリックし、[新規画像レイヤーを追加]オプションを選択します。
3. トップレイヤーを使用する場合、レイヤーコントロール機能の[ブレンド]メニューをクリックします。
4. 14種類のブレンドモードから選択します。

ノーマル

基本のノーマルモードでは、レイヤー画像の相互作用は行われません。

©2020 Skylum

比較（暗）

ブレンドカラーとベースカラーの各チャンネル内のカラーを比較し、より暗い方を結果カラーとしてが表示します。ブレンドカラーよりも明るいピクセルは置き換えられ、ブレンドカラーよりも暗いピクセルは変更されません。

乗算

これは、絵の上から何回もマーカーで描くのに似ています。ベースカラーとブレンドカラーを掛け合わせた状態です。

©2020 Skylum

焼き込みカラー

各チャンネルのカラーに基づいて、ベースカラーを暗くすることでベースとブレンドのコントラストを強くして結果カラーを表示します。

比較（明）

各チャンネルのカラーに基づいて、ベースカラーまたはブレンドカラー(のより明るい方)を表示します。

©2020 Skylum

スクリーン

より明るい色を表示します。レイヤーから「黒を取り除く」のに便利です。

オーバーレイ

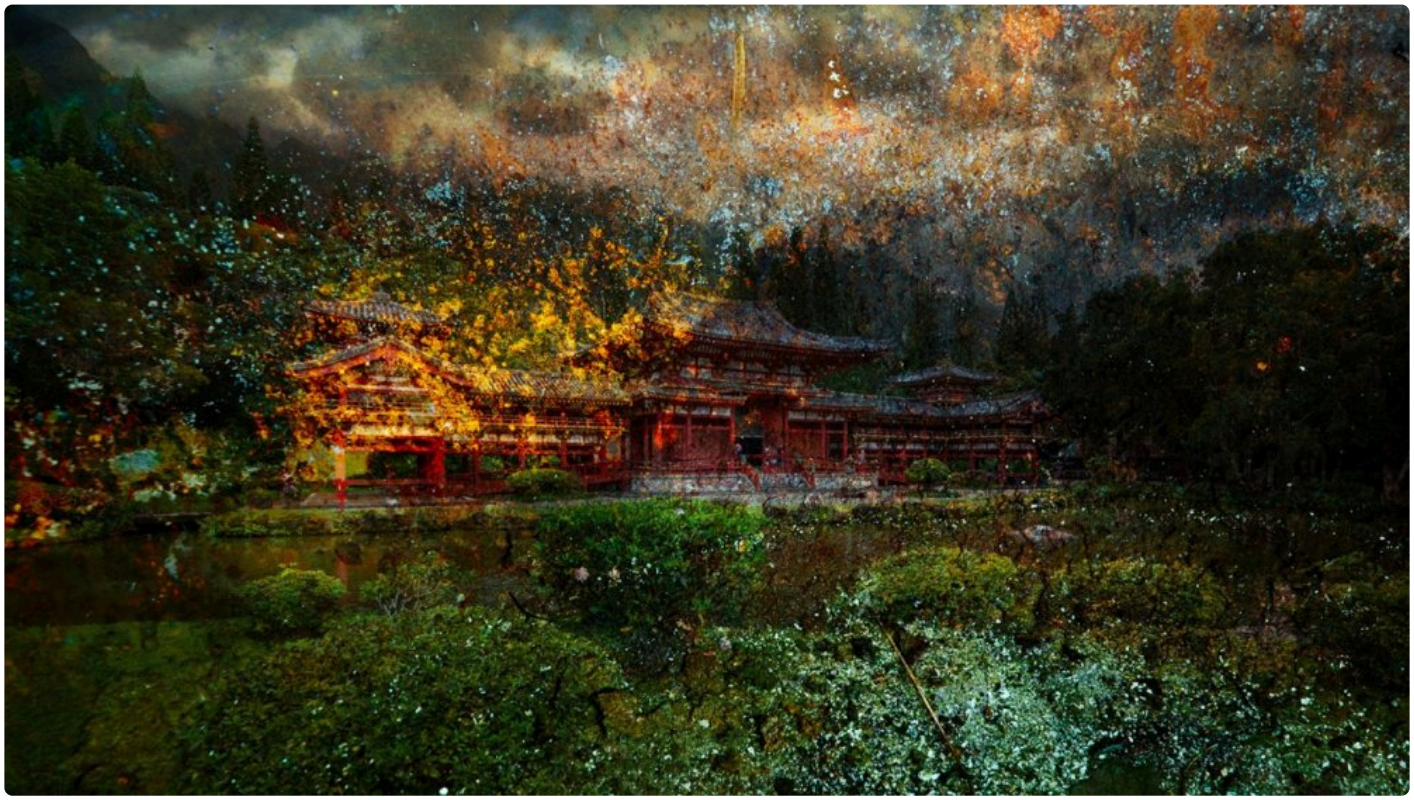
ベースのハイライトとシャドウを維持しながら、既存のピクセルを重ねます。

©2020 Skylum

ソフトライト

このエフェクトは、画像上で拡散スポットライトを照らす様な感じになります。

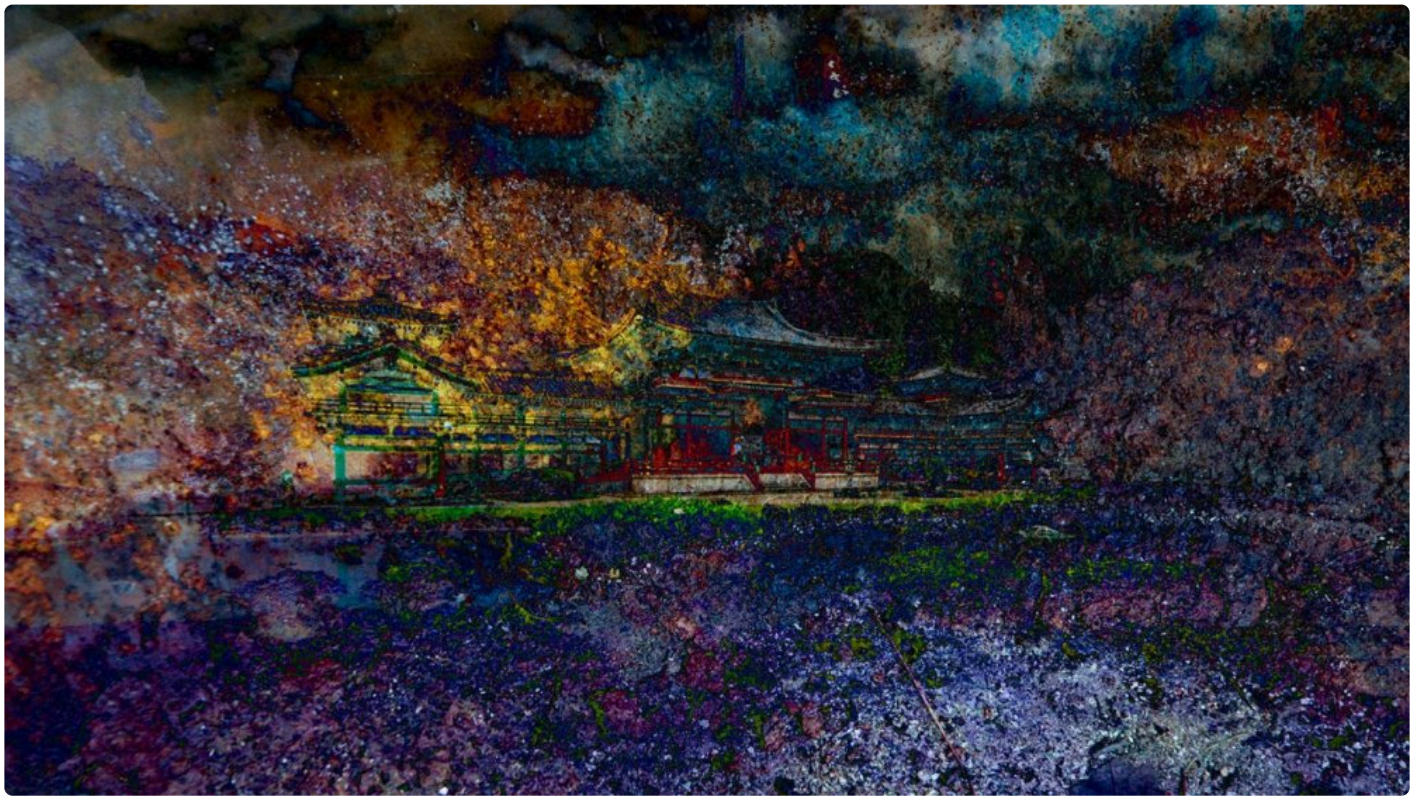
ハードライト



このエフェクトは、画像に強いスポットライトを当てている様な感じになります。

©2020 Skylum

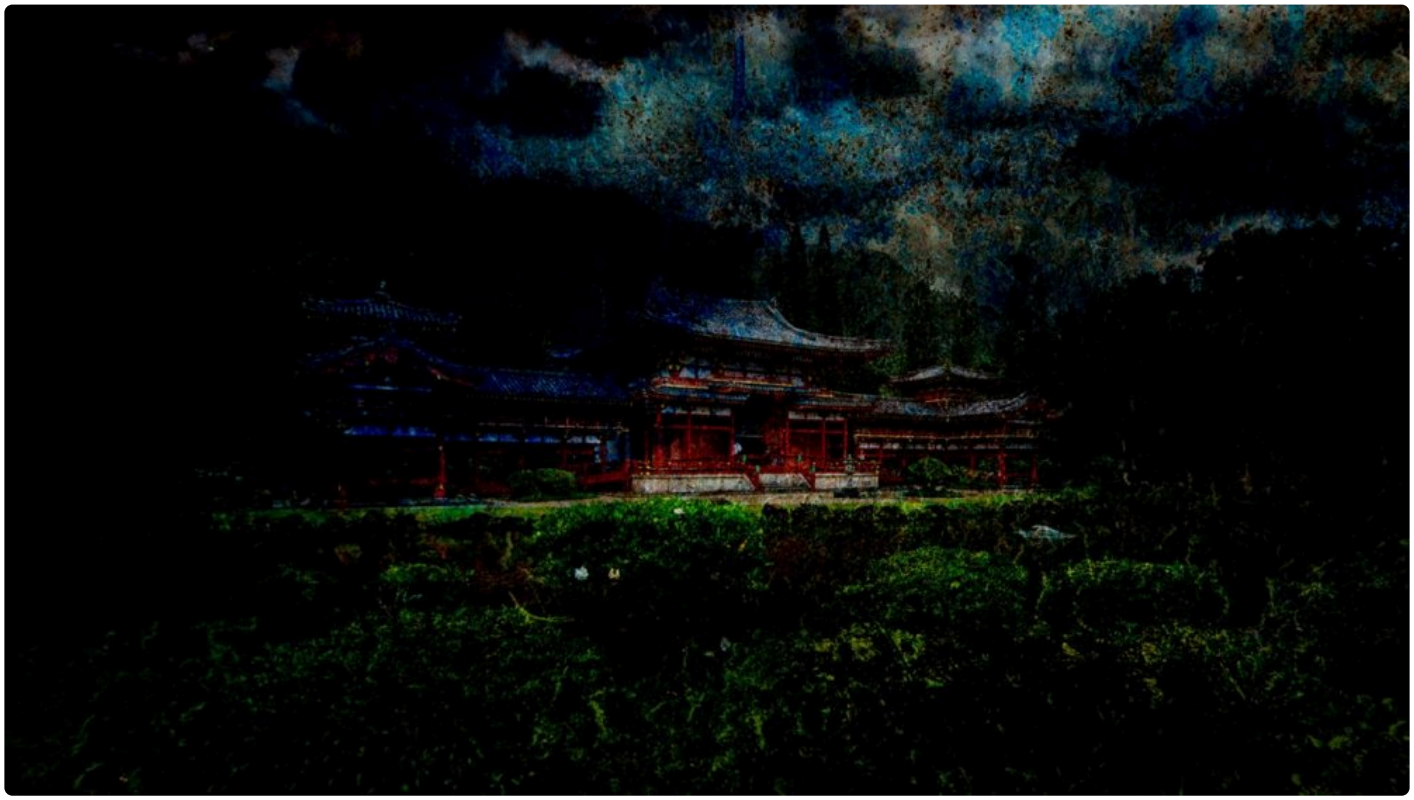
差の絶対値



各チャンネルのカラーの明るさに応じて減算または反転します。

©2020 Skylum

減色



各チャンネルのカラーに基づいて、ベースからブレンドを減算します。

©2020 Skylum

色相

ベースの輝度と彩度、およびブレンドの色相を使用します。

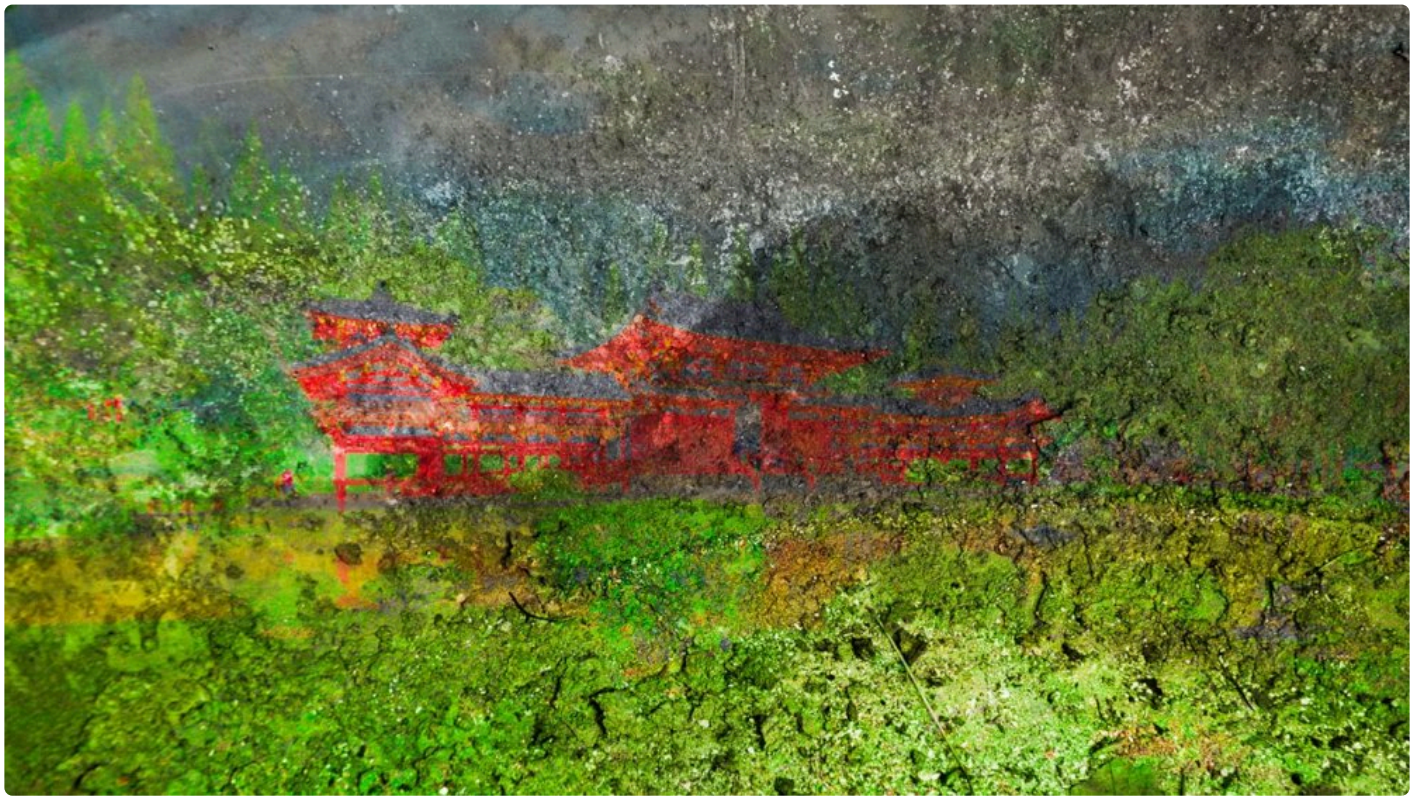
©2020 Skylum

カラー

画像のグレーレベルを保持します。白黒画像の着色やカラー画像の階調化に非常に便利です。

©2020 Skylum

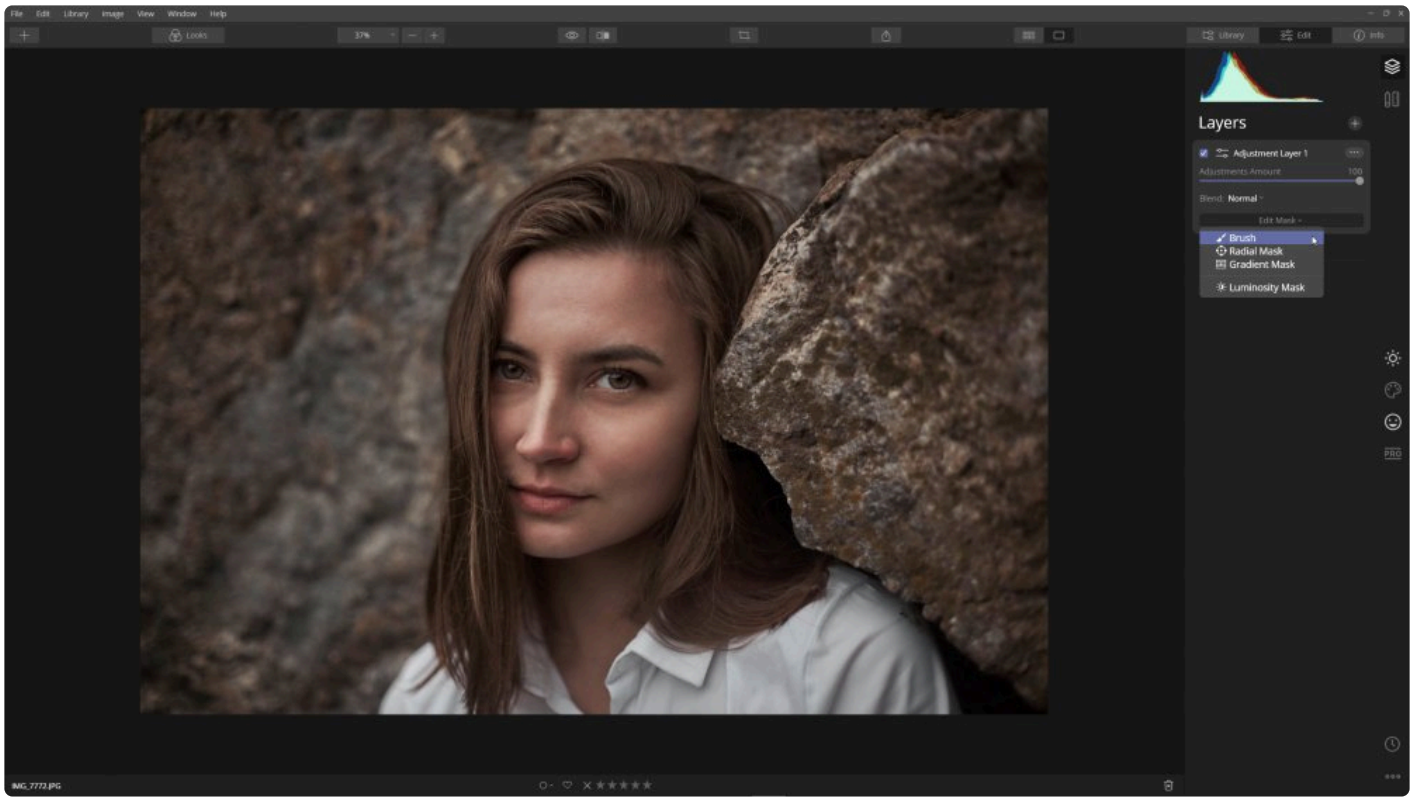
輝度



カラーモードの反対の効果が表示されます。

©2020 Skylum

15. Luminarのマスキングのオプション



マスキングを使用すると、画像の一部を隠したり、ぼやけさせたりできます。また、1つのレイヤーのコンテンツや結果を、元の画像と組み合わせるのに便利です。レイヤーマスクを使用すると、精密な描画でのコントロールが可能です。複数の画像を組み合わせて行くほど、マスクが必要になります。

Luminarは4種類のマスクがあります：

- ブラシ 画像をマスキングする最も簡単な方法の1つです。ブラシストロークを使用することで、マスクを追加または消去できます。
- 放射状マスク 写真の円形の領域をすばやく簡単に強調できます。
- グラディエント・マスク グラデーションを使用し、段階的に2つの画像やレイヤーを馴染ませるのに役立ちます。
- 輝度 画像のピクセルの明るさに基づいて、新しいマスクをすばやく簡単に作成する方法です。

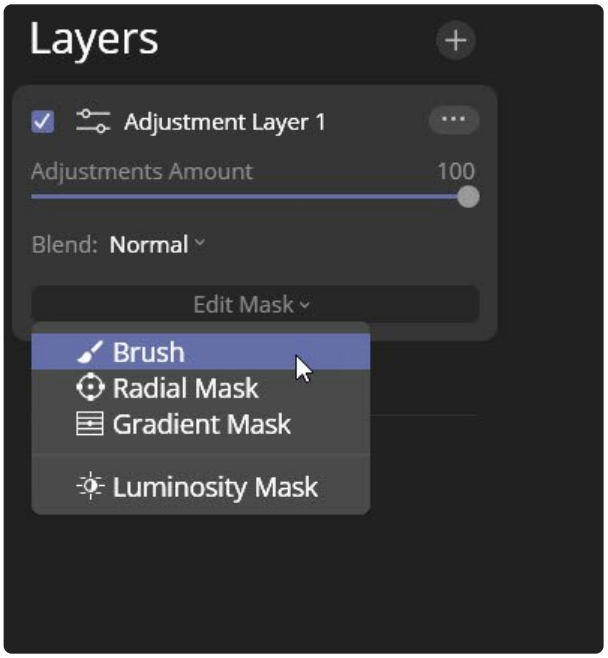
©2020 Skylum

15.1. レイヤーマスクの作り方

レイヤーでマスクを使用する場合、最初にマスクを追加する必要があります。この手順は、画像レイヤーの一部をグローバルにマスクする場合、または複数のフィルターを一度にブレンドしたい場合にとくに便利です。このマスクは、ブラシ、放射状マスク、またはグラディエント・マスクツールで編集できます。

マスクを追加するには：

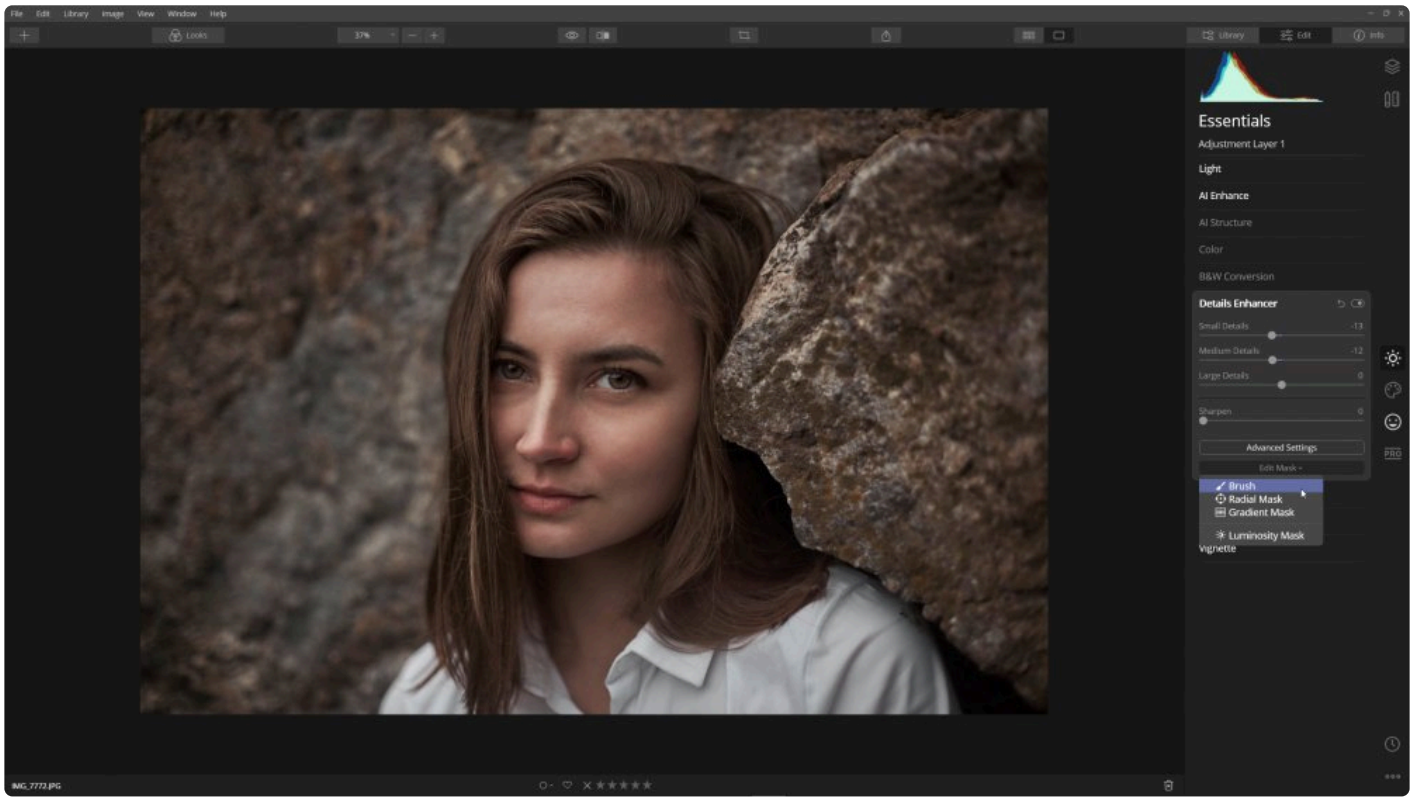
1. Luminar 4で写真を開きます。
2. 希望のレイヤーを選択します。基本設定では、レイヤーと調整レイヤーにはマスクがありません。
3. [マスクを編集]ボタンをクリックします。
4. 4つのマスクタイプのいずれかを選択します
    - ブラシ
    - 放射状マスク
    - グラディエント・マスク
    - 輝度



これらのツールのコントロール方法を次に見ていきましょう。

15.2. ツールマスクの作り方

マスクを適用するもう1つの方法は、ツールに直接マスクをかける方法です。この方法により、特定のエリアの結果を孤立させる事が出来ます。これは空だけを強調したり、画像の特定の部分に何かしらのディテールを追加したりする目的に利用できます。また、グラディエント・マスクと放射状マスクモードを使用すると、フィルターをスムーズにブレンドできます。



ツールマスクを作成するには:

1. 編集サイドバーで個々のツールを選択します。
2. ツールの下にある **マスクを編集** ボタンをクリックします。
3. 4種類のマスクのいずれかを選択します:ブラシ、放射状、グラディエント、輝度
4. この章で説明する手法を用いて、マスクを編集します。
5. マスクが完成したら、**完了** ボタンをクリックします。

©2020 Skylum

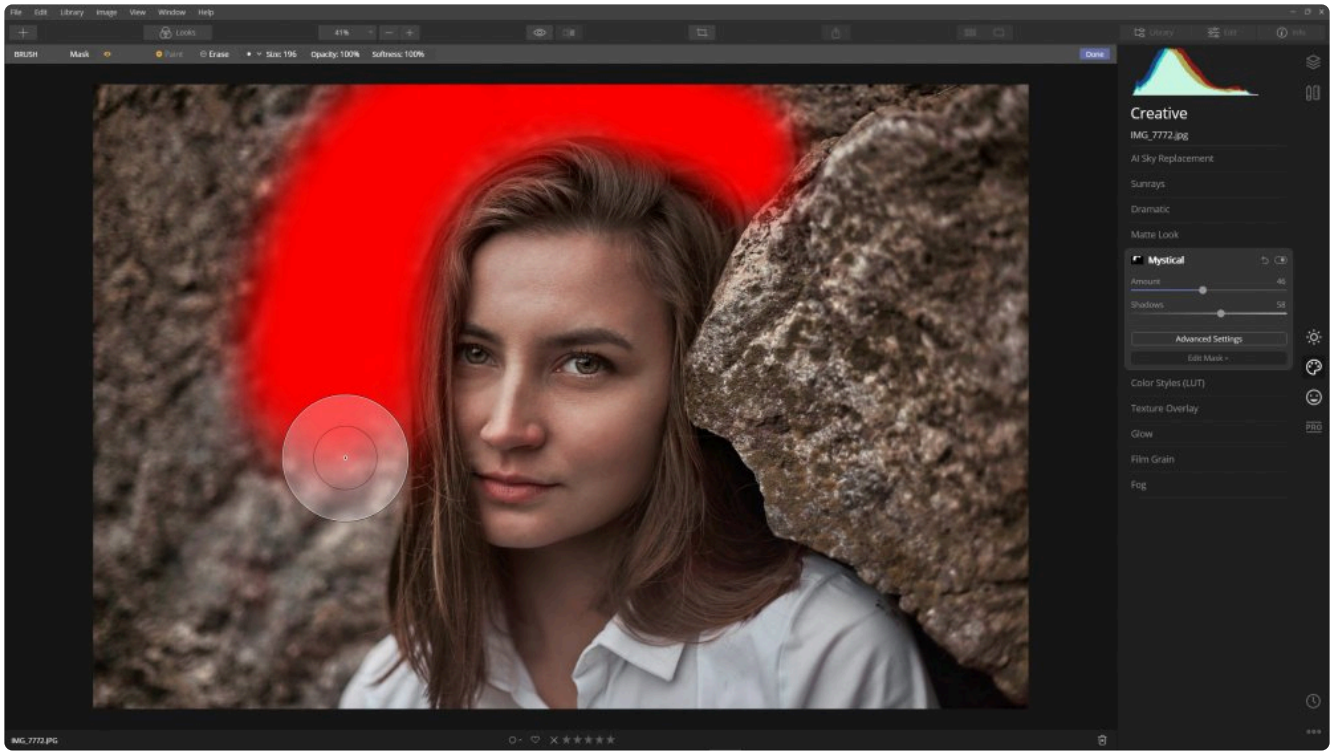
15.3. ブラシマスクの使い方

ブラシは、描画モードまたは消去モードがあり、マスクの範囲を追加したり、消去したりできます。[描画]オプションをクリックすると、マスクに白い領域が追加されます。これらの領域は現在のレイヤーに保持されます。消去モードでのブラッシングは、マスクをかけ過ぎた箇所を”トリミング”する事で修正し、マスクの範囲をより正確にするのに便利です。

ブラシを設定するには、[ブラシの設定]ドロップダウンメニュー([消去]オプションの横)をクリックします。ここでは、サイズ、透明度、ソフトネスなどのすべての描画ブラシの設定ができます。グリッドの中央には、簡単に選択できるさまざまなプリセットがあります。ペンタブレットを接続している場合は、筆圧、半径、および透明度のレベルも設定できます。

マスキングブラシツールの使用方法は次のとおりです:

1. Luminar 4で画像を開きます。
2. **レイヤーを追加** ボタン([+]記号)をクリックします。
   見やすいように明白なエフェクトをかけてみましょう。
3. 調整レイヤーを選択した状態で、**クリエイティブ** カテゴリのツールを選択します。
4. **ドラマチック** ツールを適用し、スライダーを動かして高めの値に設定します。
5. **マスクを編集** ボタンをクリックし、調整レイヤーにレイヤーマスクを作成します。
6. ポップアップリストから **ブラシ** を選択します。ここでは、初期マスクの作成方法を決定するオプションが2つあります。
   - **描画** 描画ツールで画像をクリックすると、マスクが黒で塗りつぶされて表示されます(結果がすべて非表示の状態です)。描画でストロークすると、それらは白で追加されます。この方法では、調整レイヤーの結果を選択してブラシをかけることで、部分的に追加できます。
   - **消去** 消しゴムツールでクリックすると、マスクが白で塗りつぶされます(すべての結果が表示された状態です)。描画でストロークすると、それらは黒で追加されます。この方法では、調整レイヤーの結果を選択してブラシをかけることで、部分的に覆い隠すことができます。ブラシで黒く隠されたは部分は、下の画像が透けて見えます。
7. 可視(目)アイコンをクリックし、マスクを表示します。



8. **ブラシ** ツールでブラシをかけることで、調整したレイヤーを選択的に表示します。
9. マスクの描画を続け、希望の状態にします。ウィンドウ上部のツールバーを使用し、マスキングブラシツールの設定を行います。[ブラシの設定]ドロップダウンメニューをクリックし、ブラシの形状と動きを設定します。上部のツールバーから個別に設定することもできます。
    - **サイズ** ブラシの直径を設定します。キーボードショートカット [と] キーを使用して、ブラシの大小を調節することもできます。
    - **ソフトネス** ブラシの中心と外側の間のブレンドの量を設定します。これにより、任意のマスクでより緩やかなブレンドを作成できます。Shift + [か]キーのキーボードショートカットを使用し、ブラシの強弱を調節することもできます。
    - **透明度** これは、ブラシの全体的な透明度を設定します。100%のブラシは、最大強度を意味します。50%のブラシは、最大強度の半分しか加算または減算しません。
    - **筆圧** ペンタブレットを接続している場合は、筆圧、半径、および透明度のレベルも設定できます。これにより、タブレットで描く場合はペンにかかる力をブラシのサイズと密度に変換できます。
10. 画面をクリックしてペイントし、選択したマスク(レイヤーまたは調整レイヤー)を変更します。
11. マスクをさらに調整するには、マスクメニューをクリックし、マスクの密度とフェザーによるぼかしを変更します。これにより、マスクの適用を設定し、調整結果をさらにブレンドし易くする事ができます。
    - **密度** マスクの外側のピクセルの透明度を設定し、マスク全体が背景にうまく溶け込む様にします。
    - **フェザー** マスクの外側をぼかすことで、マスクをより自然に画像に馴染ませます。
12. ツールバーの **可視(目)** アイコンをクリックし、マスクの可視のオンオフを切り替えます。
13. マスクが思う様にかけられたら、ツールバーの **完了** ボタンをクリックします。

15.4. 放射状マスクの使い方

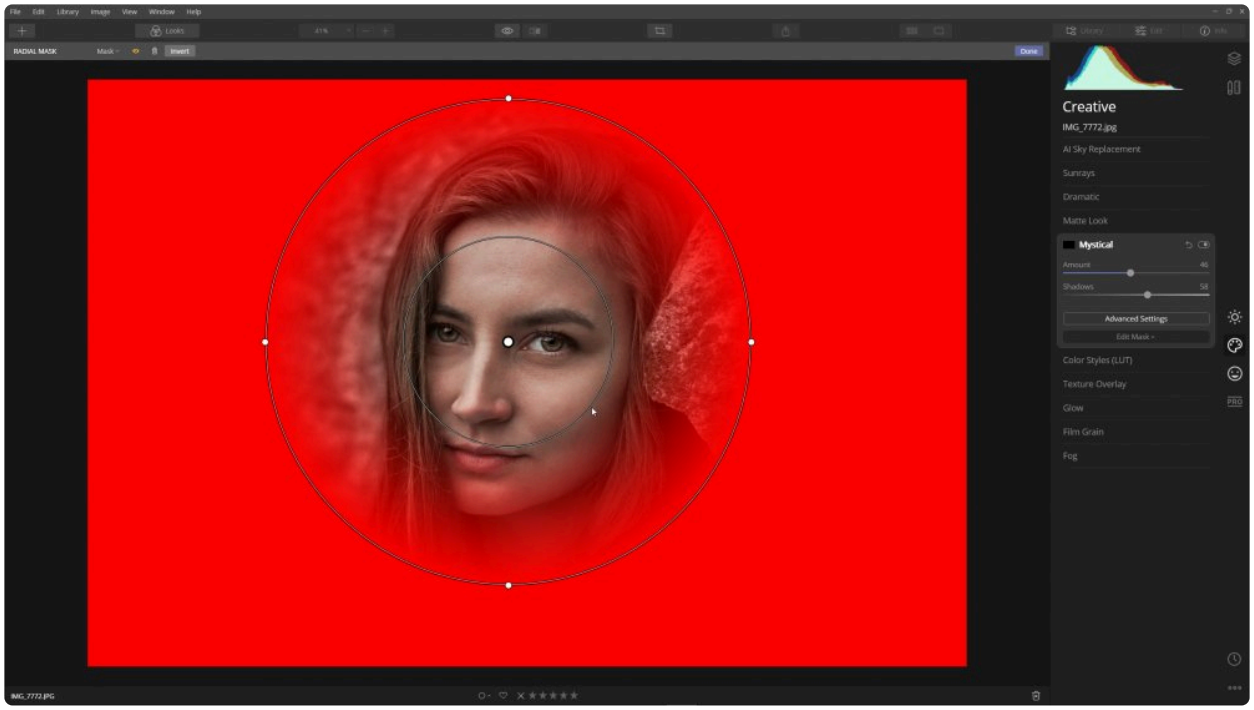
放射状マスクを使用すると、写真内の太陽や顔などをすばやく簡単に強調できます。楕円または円形の形状を作成し、2つの写真や調整レイヤー間での段階的なブレンドを簡単に行えます。画像レイヤーの透明度を段階的にあげて追加する事や、調整レイヤーのレイヤーと元の画像のブレンドに便利です。

放射状マスクツールの使用方法は次のとおりです:

1. この章で前述したように、レイヤーまたは調整レイヤーマスクを作成します。
2. レイヤーの **マスクを編集** ボタンをクリックします。
3. ドロップダウンから **放射状マスク** オプションを選択します。
4. クリックしてドラッグし、円形のグラデーションを作成します。

5. 上部ツールバーの **可視(目)** ボタンをクリックすると、グラデーションを視覚化しやすくします。
6. このツールは、簡単にグラデーションの調整する事ができます。
    - 円の中央(ドット)をドラッグすると、それを中心に配置ができます。
    - 内円をドラッグすると、グラデーションのサイズを変更します。
    - 外円をドラッグすると、グラデーションのぼかしを変更します。
    - 外円の線上の点をドラッグすると、縦横比を調整して楕円形を作成します。
    - 外円の外側をドラッグすると、放射状マスクが回転します。

©2020 Skylum



7. マスクの適用方法を変更する必要がある場合は、**反転** ボタンをクリックしてマスクのモードを変更できます。基本設定は、作成された放射状マスクは円/楕円の中心を「保存」し、あらゆる修正は円の外側に適用されます。このボタンをクリックしてマスクを反転すると、円の内側にエフェクトが適用されます。
8. また、**ブレンドモード** や **透明度** などの設定を調整し、画像へのマスクの影響度を変更する事もできます。
9. マスクの出来に満足したら、**完了** ボタンをクリックします。
10. 調整レイヤーを使用する場合は、必要に応じて調整を変更する事ができます。マスクにより結果の適用方法が調整されます。

ヒント
[マスクを編集]ボタンをクリックすると、放射状マスクを編集できます。これにより、ブラシツールを使用してマスクを追加または消去し、マスクをより細かくかける事ができます。

15.5. グラディエント・マスクの使い方

グラディエント・マスクツールは、2つの状態間の段階的なブレンドを作成するのに役立ちます。2つの写真や調整レイヤー間での段階的なブレンドを簡単に行えます。画像レイヤーの透明度を段階的にあげて追加する事や、調整レイヤーのレイヤーと元の画像のブレンドに便利です。グラディエント・マスクは風景写真家にとって強い味方のツールであり、グラディエントを使用する事で、エフェクトをスムーズに画像に載せる事ができます。

1. この章で前述したように、レイヤーまたは調整レイヤーマスクを作成します。
2. 調整レイヤーにツールまたはLuminar Looksを適用します。
3. レイヤーの **マスクを編集** ボタンをクリックします。
4. ドロップダウンから **グラディエント・マスク** オプションを選択します。
5. クリックしてドラッグし、直線のグラディエントを作成します。

6. 上部ツールバーの **可視(目)** ボタンをクリックすると、グラディエントを視覚化しやすくします。
7. このツールは、簡単にグラデーションの調整する事ができます。
    - 上部バーまたは下部バーをドラッグすると、グラデーションを拡大・縮小します。
    - 中央のドットをドラッグすると、ドットを中心にグラディエントを配置します。
    - 下のバーをドラッグする事で、グラデーションの終点を配置します。
    - 中心点のすぐ外側をクリックし、ドラッグすると、グラディエント・マスクが回転します。

©2020 Skylum

8. マスクが完成したら、**完了** ボタンをクリックします。
9. 調整レイヤーを使用する場合は、必要に応じて調整を変更する事ができます。マスクにより結果の適用方法が調整されます。画像レイヤーを使用する場合、レイヤーの透明度とブレンドモードを制御できます。

> ヒント
> [マスクを編集]ボタンをクリックすると、リニアマスクの結果を編集できます。 これにより、ブラシツールを使用してマスクを追加または削除し、マスクをより細かく制御できます。

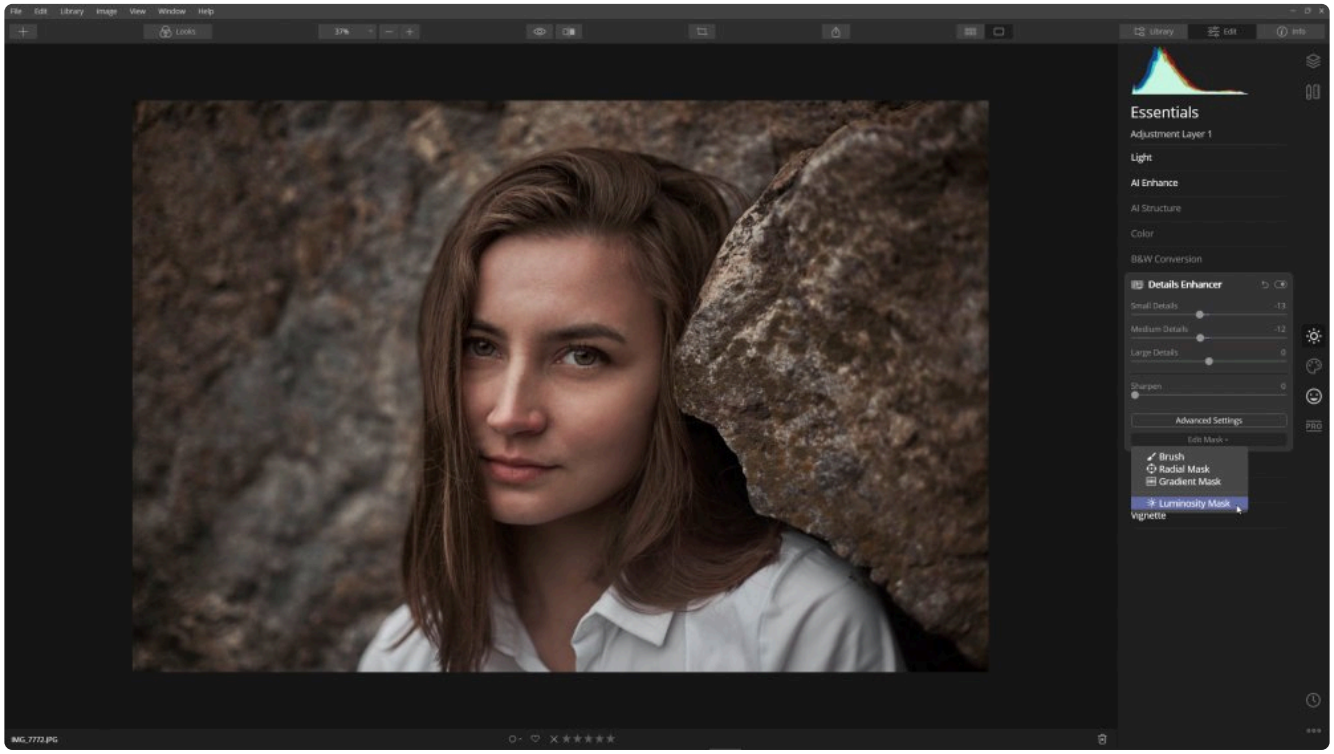
15.6. 輝度マスクの使い方

輝度マスクは、画像ピクセルの明るさに基づいて、新しいマスクをすばやく簡単に作成する方法です。選択すると、画像のアクティブなレイヤーのピクセルの明るさに基づいたマスクで塗りつぶします。レイヤーの透明度は、ピクセルの明るさに相互関係しています。

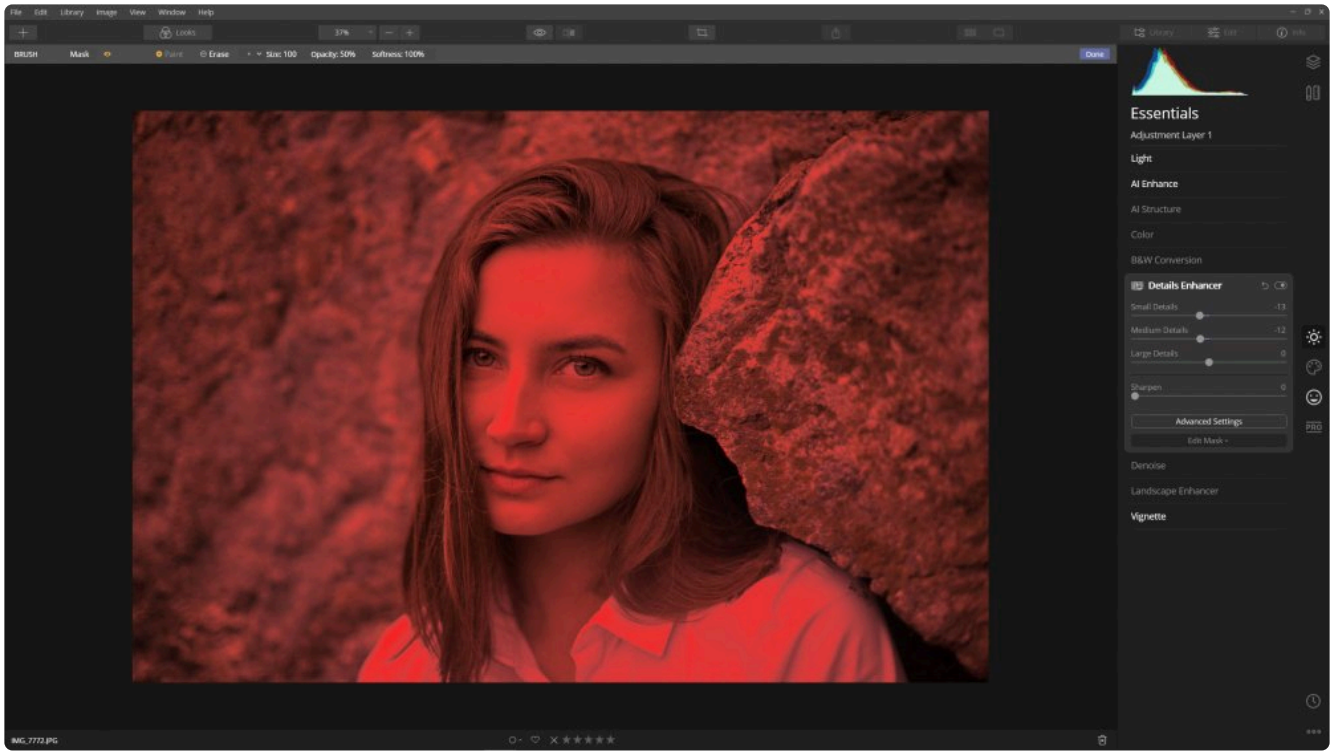
このコマンドは、雲やテクスチャレイヤーなどのオーバーレイ画像をマスクするのに非常に効果的です。レイヤーのコピーをマスクする事で、画像の一部のみを強調することも出来ます。例えば、空と雲が明るい場合、厳密に画像のその部分のみにマスクを作成し調整できます。

輝度マスクを作成する方法は次のとおりです：

1. Luminar 4で写真を開きます。
2. ライトツールまたはAIエンハンスで必要な調整を行います。
3. 調整レイヤーを適用し、画像を調整します。
4. 調整レイヤーの **マスクを編集** ボタンをクリックします。



5. ドロップダウンから **輝度マスク** を選択します。レイヤーとその下の画像の明るさに基づいて、新しいマスクが作成されます。
6. マスクに不要な部分が表示されている場合、**マスクを編集** ボタンをクリックして **ブラシ** を選択できます。
7. すると、マスクメニューを使用してマスクを反転したり、ブラシツールを使用してマスクを追加または消去できます。



8. 輝度マスクを作成を複数回実行し、毎回異なるマスクを作る事もできます。
9. レイヤーのブレンドモードと透明度スライダーを使用し、レイヤーを好みに合わせてブレンドできます。

ヒント
マスクを編集する際、backspace(Windows) または delete(Mac)を押して、グラディエント/放射状マスクを初期設定に再設定することができます。

15.7. その他のマスクの機能設定

マスクをかけた後に、さまざまなツールを用いてマスクの追加または消去が可能です。ブラシ、放射状マスク、グラディエント・マスクツールを自由に切り替えて作業しましょう。これらのツールのいずれかを選択すると、新しいツールバーが表示されます。それらの基本的な設定方法を見ていきましょう。

全体的なマスクの設定

マスクの編集を開始すると、全体的なマスクの機能設定が表示されます。これにより、マスクの可視化や内容の設定が容易になります。これらの機能設定は、ツールバーのマスクメニューから行えます。

- **塗りつぶし** これは、白で塗りつぶされたマスクを添付し、フィルターの画像を全て表示している状態にします。ブラシツールを使用して黒で描画し、マスクをかける事でその部分を非表示にできます。
- **反転** 不透明度と透明度の値が逆になるように、作成したマスクを反転します。
- **クリア** フィルターの結果を完全に非表示にします。ペイントブラシまたはグラディエントツールを使用し、望む部分の画像を表示させます。
- **複製** 現在のマスクをクリップボードにコピーします。これを使用するには、新しいレイヤーを作成し、そのレイヤーにマスクを貼り付けます。
- **貼り付け** クリップボードに保存されている現在のマスクを、別のレイヤーに貼り付け使用します。
- **マスクの表示/非表示** これにより、マスクの可視性を切り替えます。マスクをルビー色(赤)のオーバーレイとして簡単に表示で、レイヤーマスクが表示されている事で、より正確に描画を行う事ができます。目のアイコンをクリックする事で、同じ機能を使用できます。

©2020 Skylum

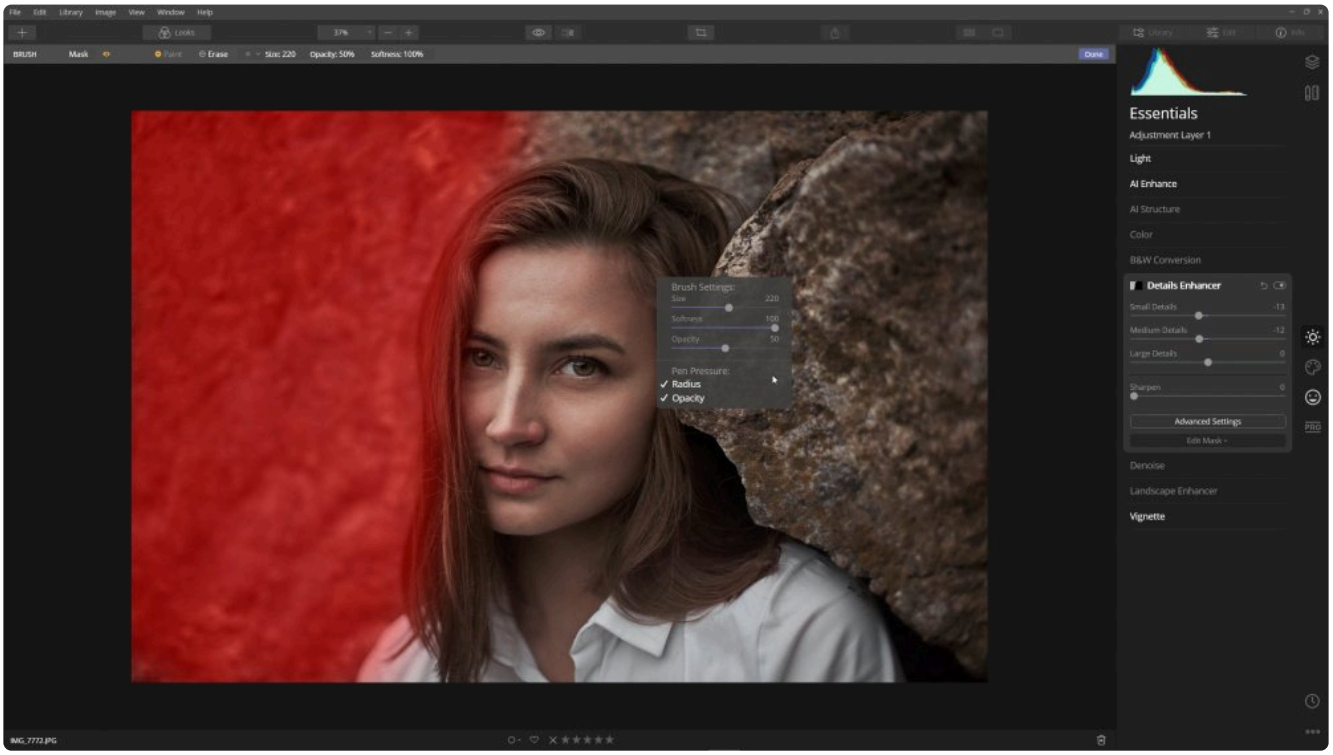
- **密度** マスクの外側のピクセルの透明度を変化させる事で、マスク全体を背景にうまくフェードインさせます。
- **フェザー** マスクのエッジをぼかす事で、マスク調整をより自然に画像に馴染ませます。

> **注意**
> マスクを貼り付ける際は、レイヤーに既に適用されているマスクが必要です。貼り付けできない場合は、一時的なマスクを作成し、クリップボード上のマスクと置き換えます。

レイヤーおよび追加のツールマスク

レイヤーまたは調整レイヤーにマスクをかける際に便利なテクニックをご紹介します。

- マスクを描画中または消去中にマウスを右クリック(Windows)または、Control + クリック(Mac)すると、ブラシのパラメータ設定のコンテキストウィンドウが表示されます。ここでは、筆圧の感度も設定できます。
- サイドパネルの右上にあるレイヤーパネルに、現在のマスクのサムネイル画像が参考の為に表示されます。
- 描画モードと消去モードをすばやく切り替えるには、ショートカットキーXの使用が便利です。



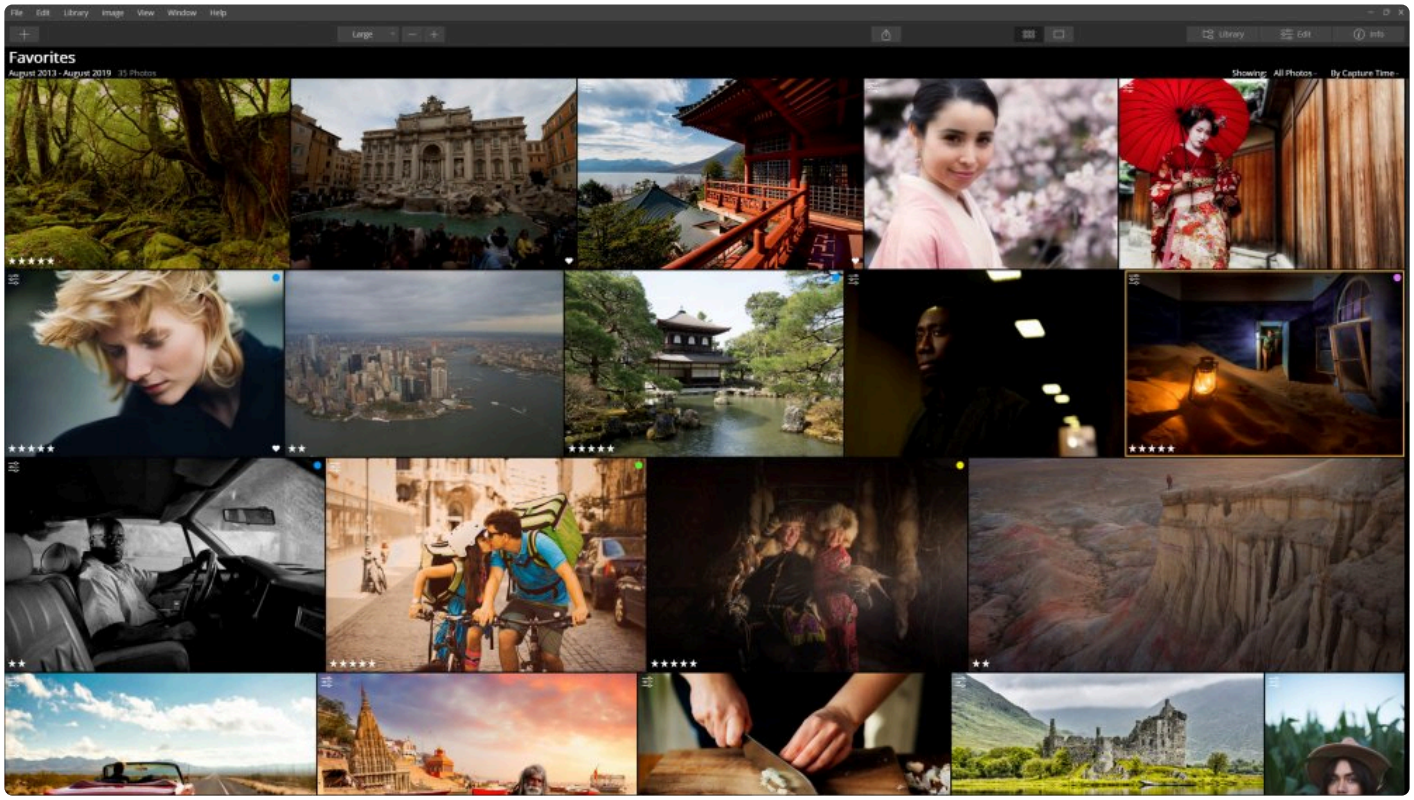
- ブラシの直径をすばやく変更するには、ショートカットキー [と] を使用します。これはブラシ作業を大幅にスピードアップするのに便利です。
- ブラシのソフトネスをすばやく変更するには、ショートカットキー Shift + [か] を使用します。
- 描画モードの状態で、画像を拡大している時にスペースバーを押したままにすると、簡単に画像上の移動が行えます。これは、拡大した状態でブラシストロークの詳細を確認するのに非常に便利です。

©2020 Skylum

ヒント
ペンとタブレットをお持ちの場合は、Luminarのブラシストロークを使用できます。その場合、筆圧感度の設定を必ず確認するようにしてください。

©2020 Skylum

16. 画像の評価



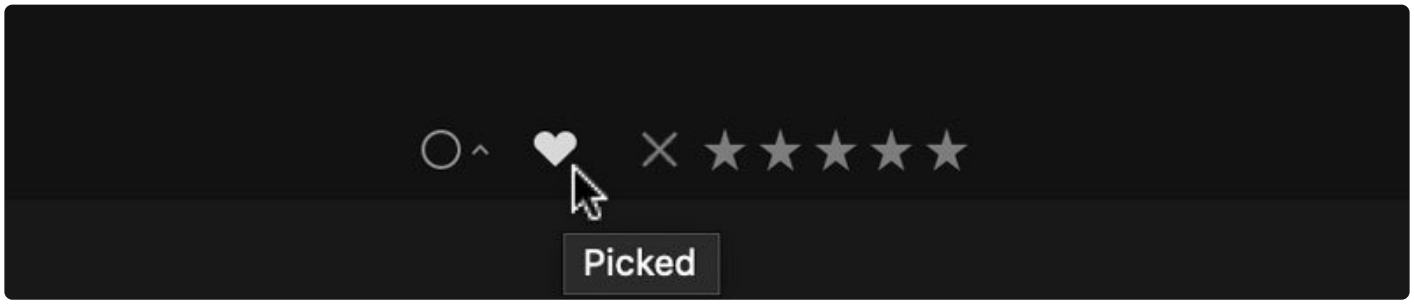
時間が経つにつれて、あなたの写真ライブラリは成長します。Luminarライブラリの主な利点の1つは、作業、表示、または共有したい画像だけを見つけられることです。このようにして、お気に入りを簡単に見つけられるように画像を評価する必要があります。

16.1. 評価の管理について

画像に適用できる評価には、3つのタイプがあります。Luminarでは、5つ星システムで写真をすばやく評価できます。画像にお気に入りまたは拒否のフラグを付けることもできます。さらに、色ラベルを適用することもできます。

フラグ

フラグは、画像を評価および並べ替える最も簡単な方法です。画像に適用できるフラグには、3つのタイプがあります。



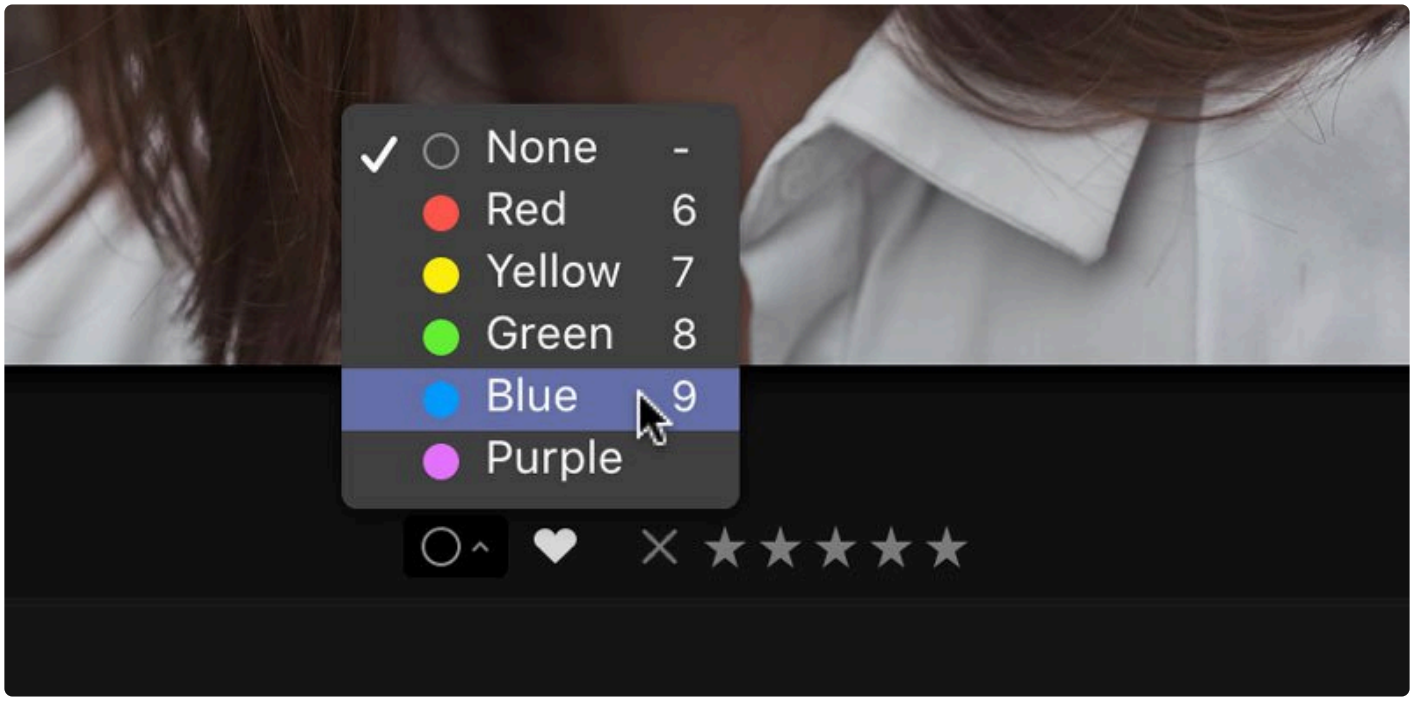
- **フラグ済み** フラグ付きの画像はお気に入りとみなされます。これらは、後で作業したり、星をつけたりする画像です。
- **拒否されました** これらは、使用したくないと判断した画像です。これは、フォーカスの問題、目を閉じている、あるいは編集できないその他の問題に基づいている可能性があります。
- **マーク解除** フラグも拒否もされていない画像は、“マークなし“とされます。マークされていない画像を除くすべて

を除外し、フラグを付けるか拒否するかを決定できます。フラグ付きまたは拒否された画像は、“マークなし“コマンドを使用して評価を削除できます。

評価

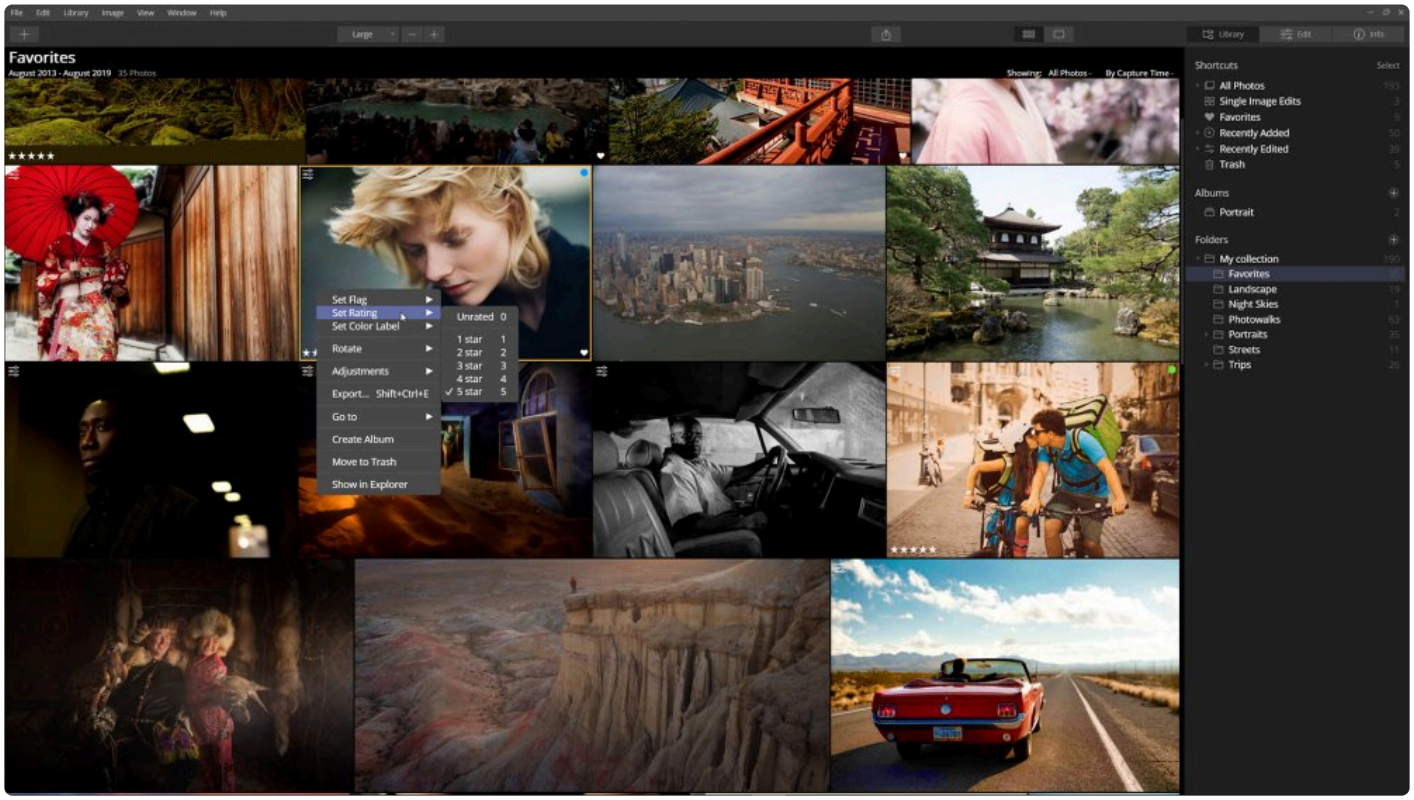
画像は0から5までの数値で評価できます。5つ星が最高です。評価をしたら、星の数で写真をフィルタリングできます。例えば、3つ星以上の画像だけを表示したりできます。

色ラベル



色ラベルを画像に適用できます。色は赤、黄、緑、青、紫に固定されています。色ラベルはさまざまな理由で使用されます。例えば、編集の必要性、完成、旅行画像、家族写真などの区分けです。 色ラベルでフィルタリングし、ある色でラベル付けされた画像のみを表示させることもできます。

16.2. ライブラリビューでの画像の評価



画像を評価できる最も簡単な場所は、ライブラリビューです。これは、画像を互いに比較できるためです。ライブラリビューには、マウスを使用するかキーボードショートカットを使用して画像を評価するための、さまざまなオプションがあります。

ギャラリービューでは、画像のサムネイルに直接フラグを付けて写真に評価することができます。マークされていないサムネイルの上にマウスを置くと、小さなハートの輪郭と5つの星が下端に沿って表示されます。

これを使用するには：

1. [ライブラリ] パネルのショートカットをクリックするか、操作したい画像のフォルダー、サブフォルダー、またはアルバムを選択します。
2. [G] キーを押して、ギャラリーモードになっていることを確認します。
3. 画像のディテールを簡単に確認できるように、ズーム制御でサムネイルサイズを調整します。
4. これにより、評価を画像に直接適用できます。

©2020 Skylum

- **星で評価** サムネイルの左下にある中空の星をクリックすると、星による評価を適用できます。また、次のキーボードショートカットを使用することもできます。
- **画像にフラグを付ける** 各サムネイルの右下にある中空のハートをクリックします。クリックするたびにハートのオン/オフを切り替え、フラグ付きまたはマークなしでマークすることができます。
- **色ラベルを表示** 画像のサムネイルに色ラベルを表示することもできます。 色を変更するには、画像 > 色ラベルを設定を選択する必要があります。

ヒント:
マウスを使用して画像を評価できます。画像を右クリックすると、ドロップダウンメニューが表示されます。 メニューの上部には、[フラグを設定]、[評価を付ける]、[色ラベルを設定]があります。評価のタイプを選択すると、その評価のタイプに固有の2番目のオプションセットが使用可能になり、画像にフラグを付けたり拒否したり、1つ星から5つ星まで評価したり、色ラベルを適用したりできます。

16.3. シングルビューでの画像の評価

編集ビューまたは単一画像ライブラリビューで画像を評価することもできます。 これは、(とりわけLuminarのフィルタとLooksを活用した後)画像の評価について心変わりし、その質を高めたい場合に役立ちます。

これを使用するには:

1. ライブラリパネルのショートカットをクリックするか、操作したい画像のフォルダー、サブフォルダー、またはアルバムを選択します。
2. **G** キーを押して、**ギャラリーモード** であることを確認します。このモードでは、目的の画像を選択できるように、フォルダーまたはアルバムのコンテンツの概要を簡単に取得できます。
3. 編集する画像を選択し、ダブルクリックして単一画像モードに入ります。
4. 個々の画像が開き、キャンバスの画像の下に評価やその他の有用な情報が表示されます。

5. 非表示の場合は、**ビュー** メニューをクリックし、**現在の写真操作** がマークされていることを確認します。これで、画像の下に直接評価することができます。

画像がわずかに縮小して、一連の評価コントロールが表示されます。画像に評価が適用されていない場合、小さな円の輪郭、小さなハートの輪郭、灰色のX、5つの灰色の星が表示されます。画像が既に評価されている場合、[現在の写真操作]の表示を有効にすると、それらの評価がシンボルに反映されます。

ここに、左から右に表示されます。

- **ファイル名** ハードドライブ上のファイル名とマッチさせます。
- **色ラベル** 円をクリックすると、さまざまな色ラベルのドロップダウンを取得できます。

- **フラグ済み** ハートをクリックし、画像にお気に入りのフラグを付けます。
- **拒否されました** (X)をクリックすると、画像を拒否します。
- **評価** 5つ星のいずれかをクリックし、画像を評価します。

ヒント:
キーボードショートカットを使用して画像にラベルを付けることもできます。

©2020 Skylum

16.4. 画像を評価する際に便利なキーボードショートカット

フラグを設定

P	フラグ済み
X	拒否
U	マーク解除

評価を付ける

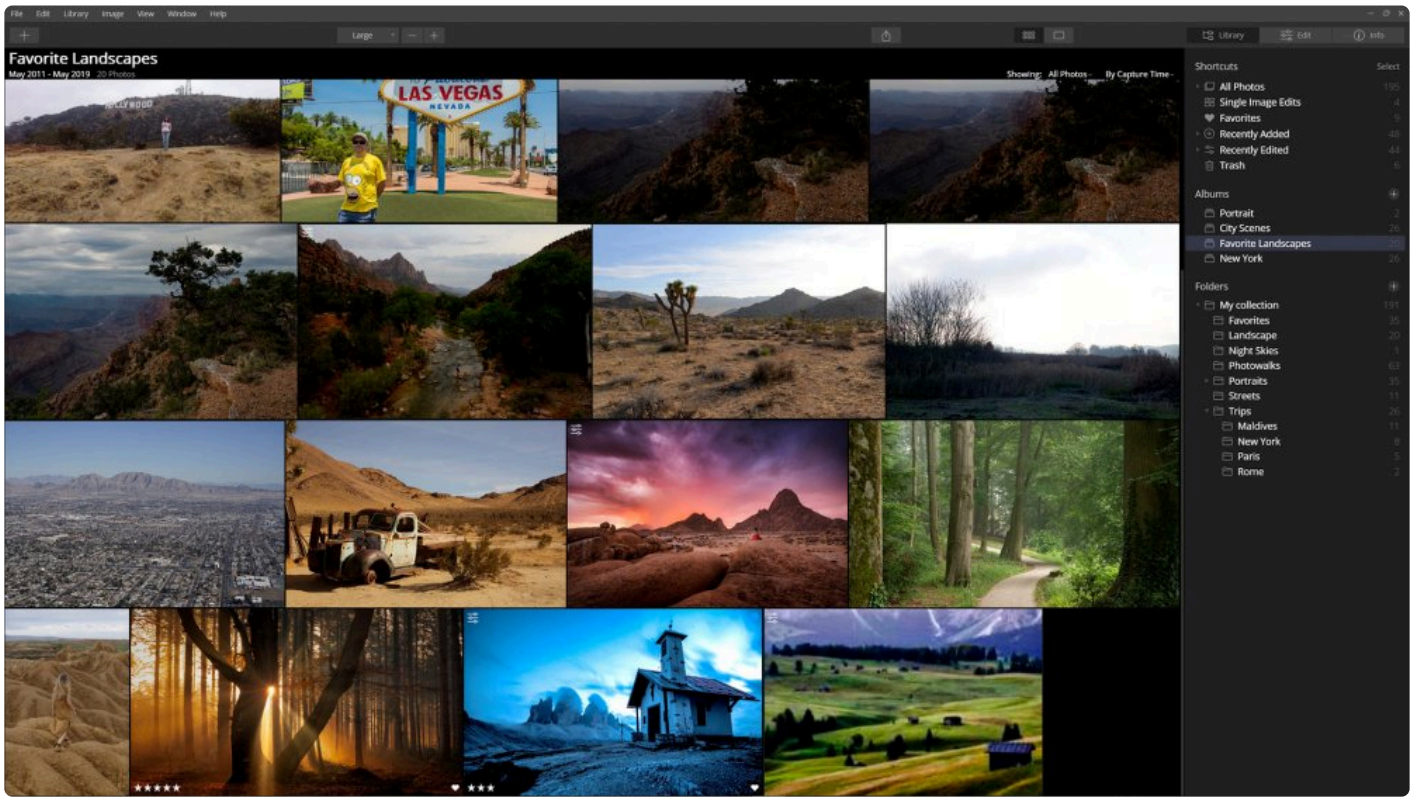
5	5つ星で評価
4	4つ星で評価
3	3つ星で評価
2	2つ星で評価
1	1つ星で評価
0	評価を削除
[	評価を上げる
]	拒否

色を設定

6	赤
7	黄
8	緑
9	青
–	なし

©2020 Skylum

17. 画像の整理



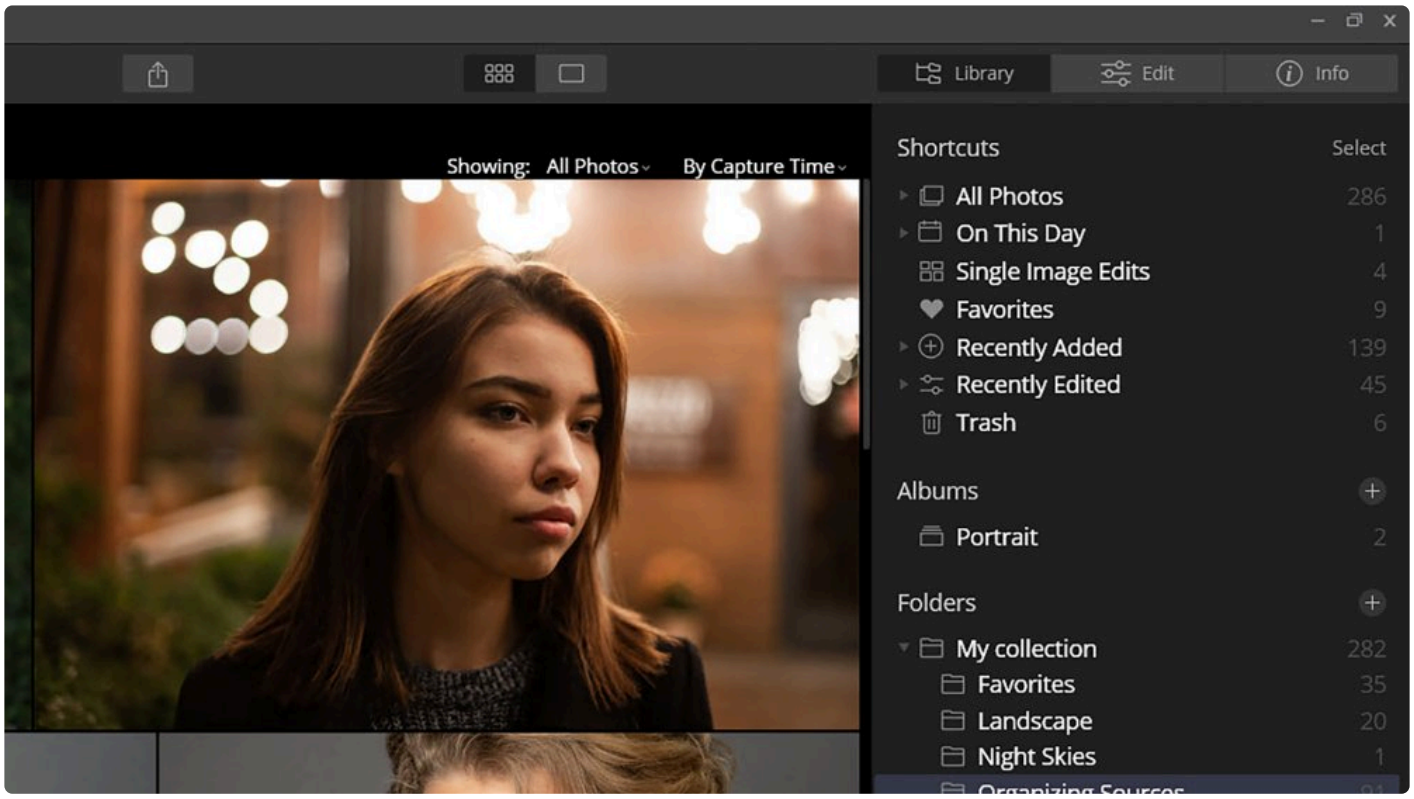
ライブラリパネルで作業する主な利点は、整理です。あなたの最高のお気に入り写真を見つけられると、ライブラリがより便利になります。Luminarでの整理に時間をかけることは重要です。

Luminarの主要な整理ツールはフォルダーであり、ハードドライブ上のフォルダに直接つながっています。Luminar内で実際のフォルダーを物理的に整理できることに加えて、アルバム機能を使用して画像の仮想整理を作成することもできます。アルバム機能を使用すると、ハードドライブ上の場所に影響を与えることなく、画像をグループごとに整理できます。それでは、それぞれのアプローチについて見ていきましょう。

©2020 Skylum

17.1. ショートカットを使用して写真を見つける

コンテンツを見つける最も簡単な方法の1つは、ショートカットを使用することです。ライブラリサイドパネルにあるショートカットを使用すると、ライブラリにすばやくアクセスできます。Luminarを使用すると、一般的かつ強力な基準に基づいて画像を整理する、動的に作成されたショートカットによって整理されたコンテンツを簡単に見ることができます。



すべての写真

[すべての写真]ショートカットを選択すると、現在のカタログ内のすべての写真が読み込まれます。小さな三角形をクリックすると、年、月、日ごとにライブラリを閲覧できます。写真は、ファイルの作成日または撮影日に基づいて自動的にソートされます。

この日に

ライブラリに同じの日付に撮影された写真がある場合、このショートカットはそうした写真を検索するのに役立ちます。このショートカットを使用すると、1年以上前の同日に撮影した写真を見直すことができます。この機能を使うと、あなたが写真家としてどのように成長してきたのかを振り返ることができ、一日の始まりに良いインスピレーションを与えてくれるでしょう!

単一画像編集

[単一画像編集]コマンドの使用を選択した場合、[単一画像編集]ショートカットがリストに表示されます。これを選択する

と、処理するためにライブラリに一時的に追加したすべての画像が表示されます。

お気に入り

お気に入りとして画像にフラグを付けた場合、お気に入りのショートカットが表示されます。 これは、お気に入りの画像を見つけるための最も簡単な方法です。 このオプションと表示フィルタからの選択を組み合わせると、星の評価、色ラベル、およびその他の基準でお気に入りの画像をフィルタリングできます。この機能は、ギャラリービューの[表示] の横にあるドロップダウンリストをクリックするだけで開始することができます。

最近の追加

最近追加された写真が[最近の追加]ショートカットの下に表示されます。小さな開閉用三角形のマークをクリックすると、ライブラリに追加された特定の日までにこれらの画像を閲覧できます。

最近の編集

編集した画像をすばやく確認するには、[最近の編集]ショートカットを選択します。編集した画像がすべて表示されます。小さな開閉用三角形のマークをクリックすると、今日、昨日、今週、または今月のLuminarが表示する内容を調整できます。

ごみ箱

画像を削除した場合、ごみ箱のショートカットが表示されます。ここでは、削除待ちの画像を確認できます。クリーンアップのために画像を削除してパソコンのシステムのごみ箱に移動するか、Luminarライブラリに戻すことができます。

ヒント：
カスタムショートカット
フォルダーまたはアルバムを右クリックし、[ショートカットに追加]を選択すると、すばやくアクセスできます。気が変わった場合は、ショートカットを右クリックし、[ショートカットの削除]を選択してください。リスト内のショートカットを新しい順序にドラッグすることもできます。

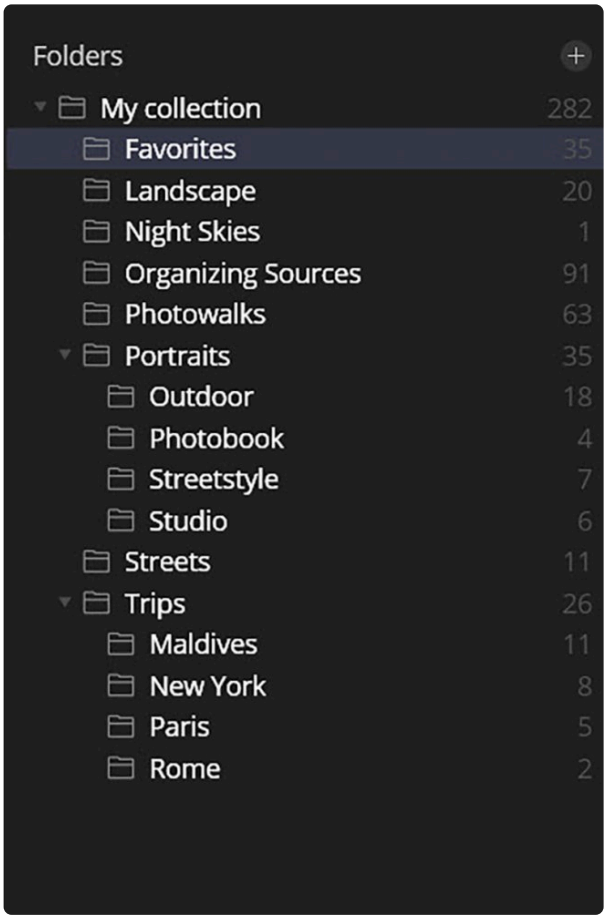
©2020 Skylum

17.2. フォルダーを使用した画像整理

Luminarのフォルダー内で画像を整理することは、画像をハードドライブに保持して維持するための優れた方法です。Luminar内のフォルダーに適用するすべての整理は、ハードドライブ上のフォルダーの整理方法に直接影響し、その逆も同様です。サブフォルダーを作成するか、ハードドライブ上のフォルダーに新しい画像を追加すると、Luminarの画像ライブラリも更新されます。

フォルダーとは何ですか？

Luminarで画像のフォルダーを追加すると、ハードドライブ上のフォルダー、サブフォルダー、および画像への直接リンクが作成されます。フォルダーとそのコンテンツの管理は、WindowsのExplorerまたはMacのFinder内でこれらのアイテムを直接管理するための拡張機能とみなす必要があります。



フォルダーとアルバムの違いは何ですか？

Luminarのフォルダーはハードドライブ上のフォルダーに直接リンク(および影響)しているため、Luminar内でのフォルダーの整理方法には細心の注意を払う必要があります。アルバム機能を使用すると、ハードドライブ上の画像の構造に影響を与えることなく、Luminar内で画像を整理できます。アルバムはプレイリストのようなものと考えてください。画像をいくつかの異なるアルバムに整理して見つけやすくすることはできますが、ハードドライブ上の場所はそのままです。

マスターフォルダー

ライブラリにフォルダーを追加するには、[フォルダー追加]ボタン(ライブラリパネルの[フォルダー]の右側にある[+]記号)をクリックするか、メインメニューの[ライブラリ] > [フォルダー追加]をクリックします。これにより、参照フォルダーが最上位フォルダーとしてフォルダーコレクションに追加されます。その最上位フォルダー内に含まれるすべてのフォルダーも(サブフォルダーとして)追加されます。

サブフォルダーの使用

参照されたマスターフォルダー内に既に存在するフォルダは、サブフォルダーとして追加されます。オペレーティングシステム内からマスターフォルダーに新しいフォルダーが追加されると、Luminarはその変更を認識し、そのフォルダーをライブラリに追加します。Luminarにサブフォルダーを追加することもできます。ネストされたフォルダーを使用すると、クライアント、場所、またはイベントごとに画像を簡単に整理できます。

©2020 Skylum

サブフォルダーの作成

Luminarライブラリで作業する際、整理するために追加のフォルダーを作成する場合があります。Luminarライブラリの任意のフォルダー内に2つの方法で追加のサブフォルダーをすばやく作成できます。

- フォルダーを右クリックして、[新規サブフォルダー]を選択します
- ライブラリパネルでフォルダーを選択し、メインアプリケーションメニューから[ライブラリ] > [新規サブフォルダー]を選択します。

Untitledという名前の新しいサブフォルダーが作成されます。そのため、名前を変更する必要があります。このサブフォルダーは、マスターフォルダー内のハードドライブにも作成されます。
また、フォルダーをあるレベルから別のレベルにドラッグし、ネストされたフォルダーを作成できます。それを行う方法は、ライブラリリストで任意のフォルダーを選択するだけです。フォルダーを別のフォルダー上にドラッグしてネストすると、それがサブフォルダーに変換されます。フォルダーは、Luminarライブラリとハードドライブの両方に再配置されます。

フォルダー名の変更

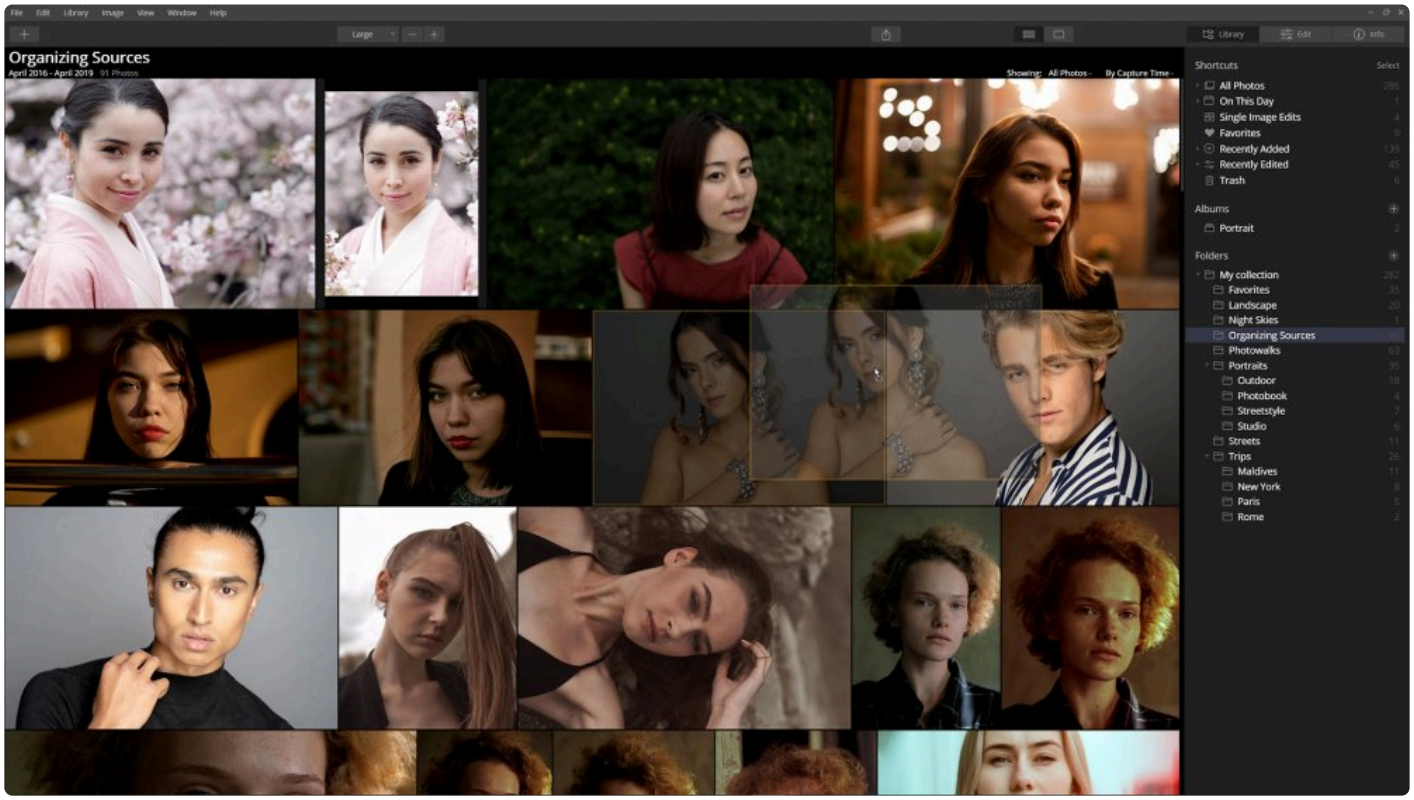
画像の整理を続けると、フォルダーまたはサブフォルダーの名前を変更する必要が生じる場合があります。画像のステータス(選択など)を特定したり、日付や場所で分割したりすることが考えられます。フォルダーの名前を編集する際は注意してください。

- Luminar内からフォルダーまたはサブフォルダーの名前を変更することを選択した場合、ハードドライブ上でリンクされているフォルダー名が変更されます。
- Luminarの実行中にフォルダーの名前を変更すると、ライブラリが更新されて新しい名前が反映されます。

注意:
Luminarアプリケーションを閉じて、ハードドライブ上のマスターフォルダーの名前を変更または移動すると、Luminarが混乱する場合があります。これが起こると、画像へのリンクが破損し、フォルダーが使用できなくなります(灰色で表示されます)。そのため、Luminarがメディアファイルに再接続してLuminarを再起動できるように、マスターフォルダーの名前を元に戻す必要があります。

©2020 Skylum

17.3. フォルダー間の画像の移動



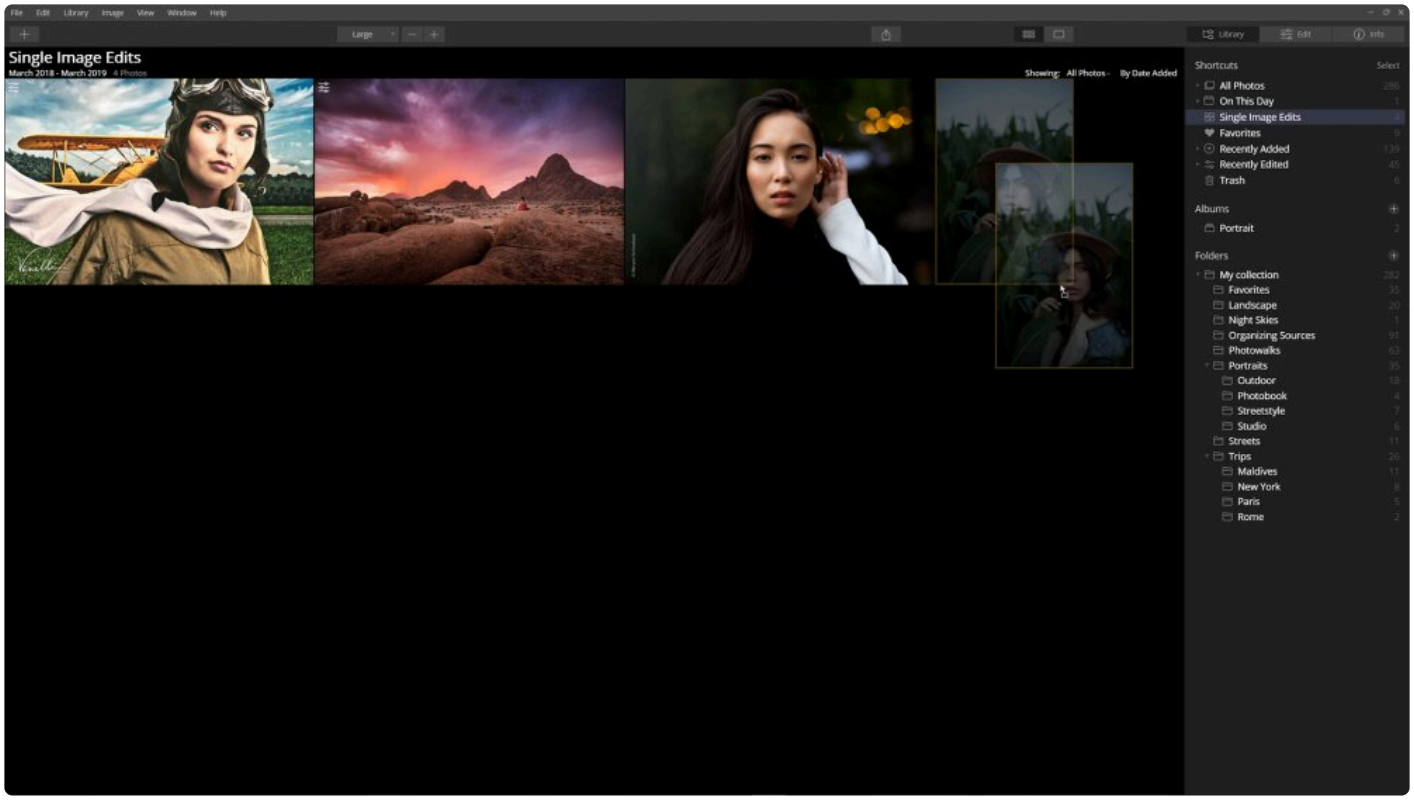
ライブラリ内のとあるフォルダーからライブラリ内の別のフォルダーに、画像とサブフォルダーを移動できます。Luminar内で写真を再編成する場合は、1つまたは複数の画像を選択し、それらを別のマスターフォルダーまたはサブフォルダーにドラッグできます。これらの画像は、Luminar内の新しい場所にマッチするようにハードドライブに再配置されます。
また、画像のサブフォルダー全体をあるフォルダーから別のフォルダーに移動することもできます。これを行うと、ハードドライブの整理構造に影響が及びます。

> **注意:**
> あるディスクから別のディスクにフォルダーを移動すると、画像は“移動“されます(“コピー“はされません)。これは、フォルダーが新しい場所に転送され、以前の場所からは消去されることを意味します。

単一画像編集コレクションからフォルダーへの画像の移動

[単一画像を編集]コマンドは、個々の画像フォルダーのコレクションに追加することではなく、それらを操作するのに最適な方法であることを留意してください。開いた画像はすべて、単一画像編集コレクションの最近のファイルとして追跡されます。

[単一画像を編集]コマンドでLuminarに一時的に追加された画像は、Luminarライブラリに永久に追加することができます。



1. ショートカットエリアで、[単一画像編集]コレクションをクリックします。
2. 1枚または複数の画像を選択します。
3. 画像のサムネイルをライブラリパネルの任意のフォルダーまたはサブフォルダーにドラッグします。画像は、ハードドライブ上の一致する場所に物理的に移動されます。

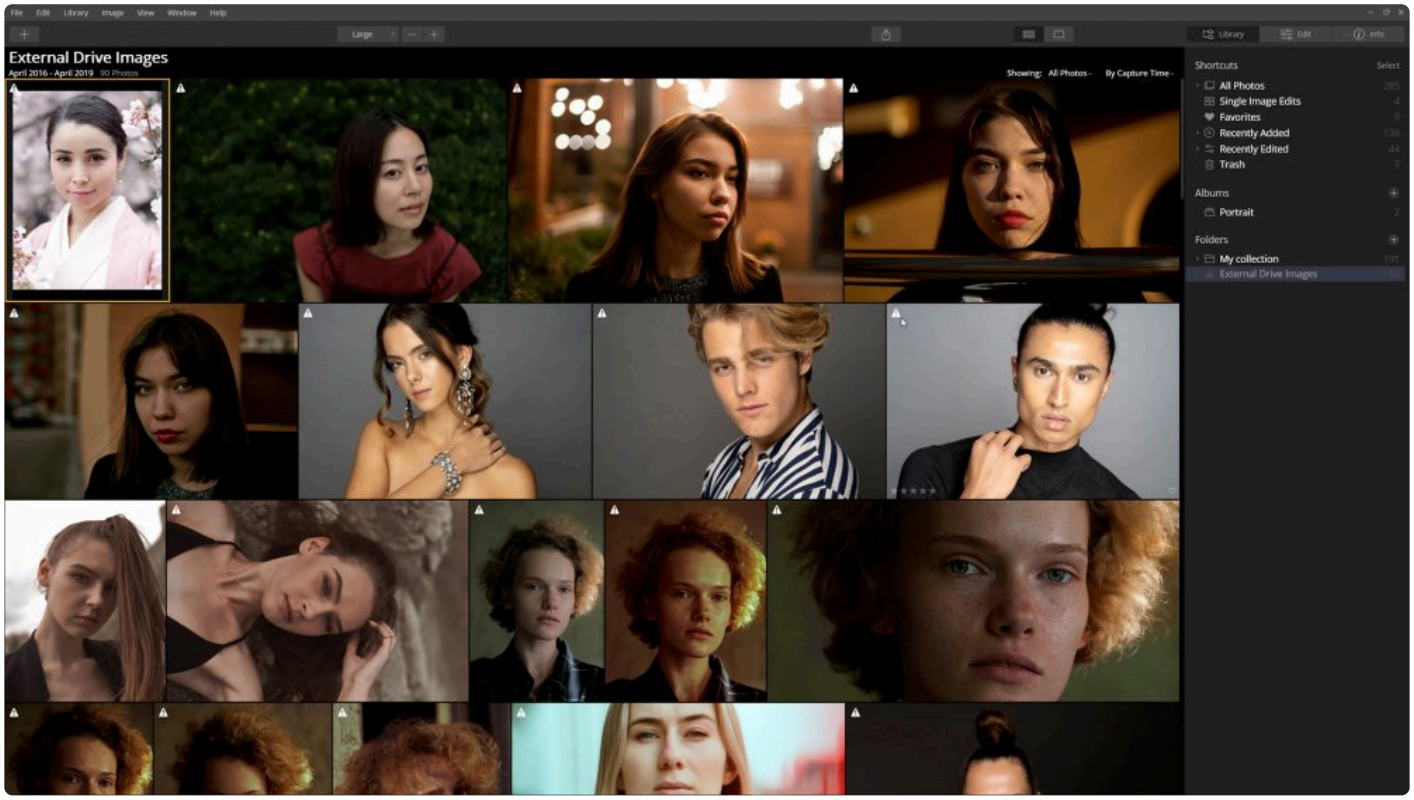
> **注意:**
> [単一画像編集]コレクションから画像をドラッグすると、ハードドライブ上の新しい場所に移動されます。

これらの画像は、ライブラリの一部になっている場合でも、**単一画像編集** ショートカットに表示されます。単一画像編集のショートカットからそれらの画像を削除するには、それらを選択して [Delete] キーを押します。画像が単一画像編集コレクションから削除されます。 そうした画像はもはや単一画像編集コレクションには含まれませんが、新しい場所にあり、ライブラリに追加されています。

©2020 Skylum

17.4. 未接続のフォルダーと画像の再接続

フォルダーやハードドライブを操作する際に、時折画像が移動する場合があります。例えば、外付けハードドライブがアンマウントされている場合、そのハードドライブにリンクされているフォルダーは灰色で表示されます。そのフォルダーを開くと、それに含まれる画像のサムネイルが表示され、写真を評価することができます。ただし、ドライブがオフラインの間は、これらの画像を編集または移動することはできません。



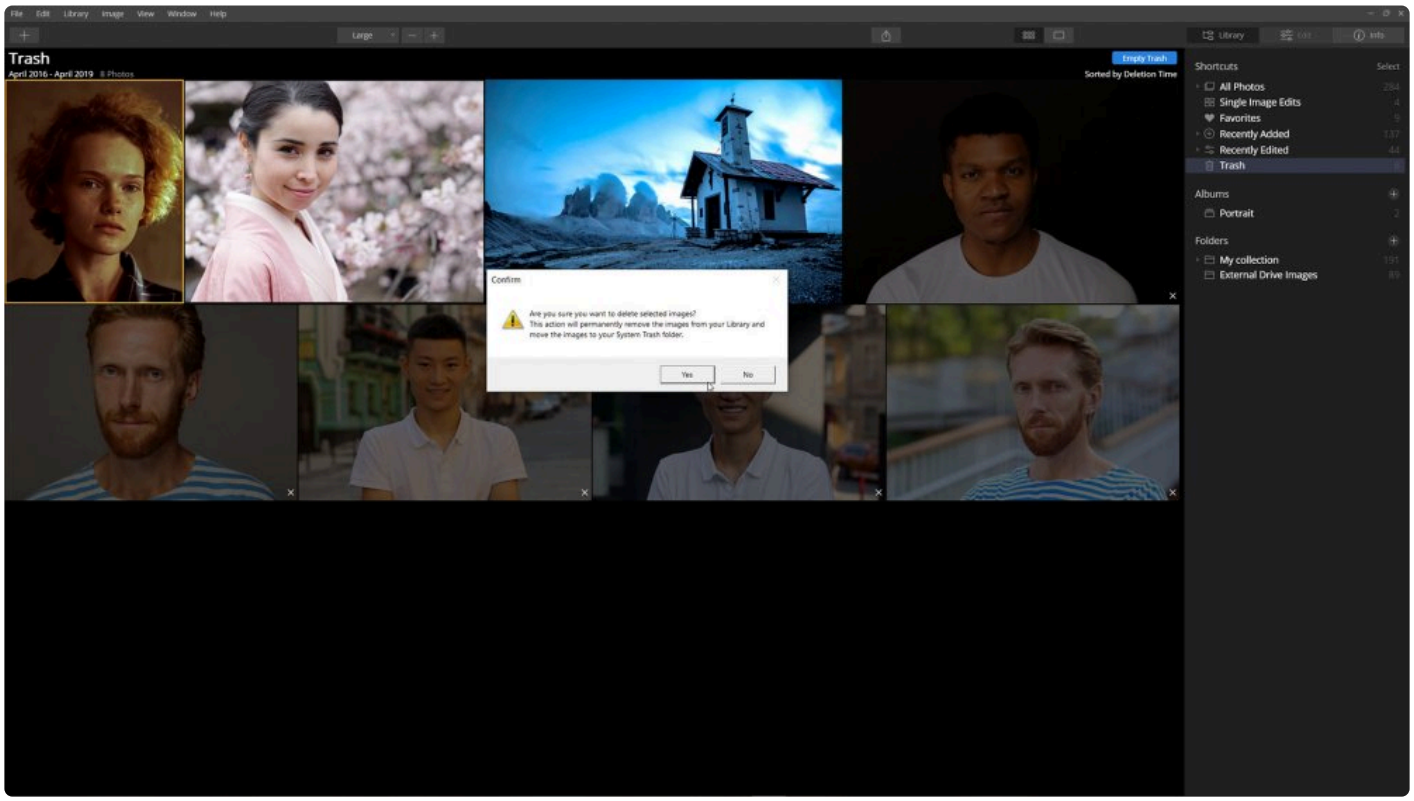
これらのフォルダーをオンラインに戻すには、外付けハードドライブを再接続します。そうすると、Luminarはハードドライブ上のフォルダーとのリンクを再確立します。再接続すると、フォルダーは灰色で表示されなくなり、画像は通常どおりに編集または整理できます。

注意

- 最良の結果を得るには、Luminarの実行中に参照フォルダーを移動、名前変更、整理してください。
- Luminar内を除き、マスターフォルダーの名前変更は避けてください。
- Luminarでフォルダーの移動と名前変更を行うと、ハードドライブに直接影響することにご注意ください。

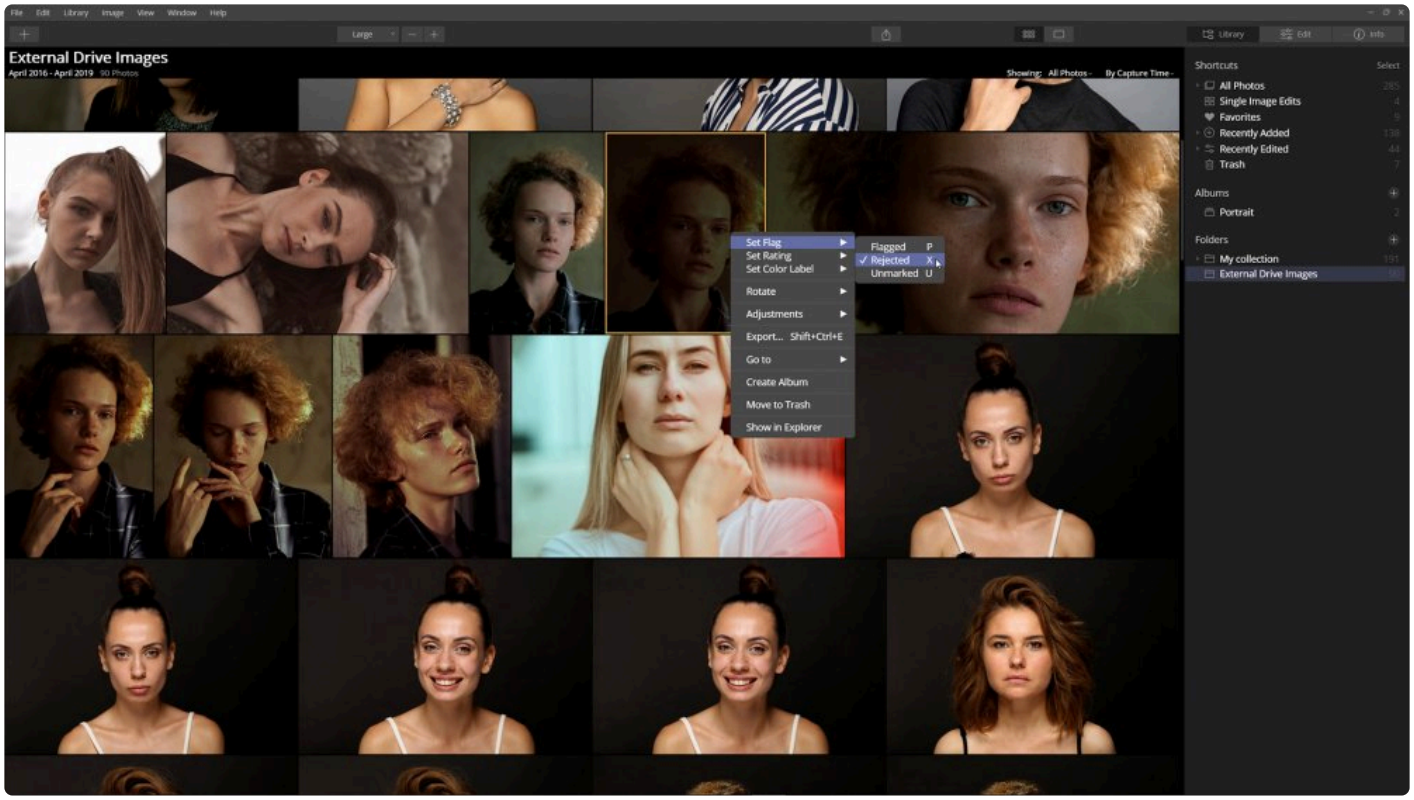
©2020 Skylum

17.5. フォルダーからファイルを削除



Luminarライブラリ内の画像を削除する時間をとることは、ハードドライブをクリーンアップし、ストレージスペースを解放する手段です。**Luminarのフォルダー内からファイルを削除すると、ハードドライブからも削除されることに注意してください。**ただし、元のメディアを誤って削除しないようにするためのチェックが存在します。Luminarを使用する際、ハードドライブからメディアを完全に削除する方法に沿って警告を表示する3つの手順が必要です。

ファイルを“拒否“としてマーク



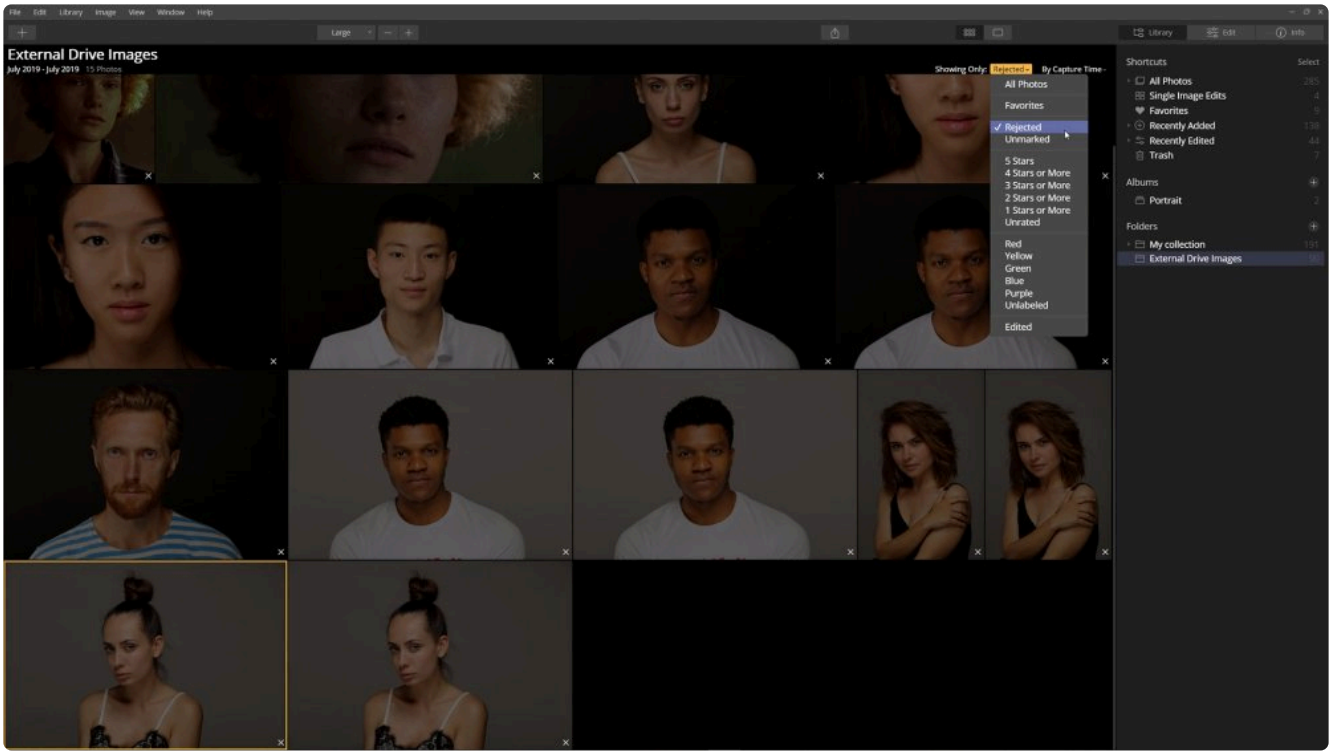
削除するファイルをキューに入れる便利な方法は、ファイルを拒否することです。これは、不要な画像をアーカイブまたは削除する最初のステップです。**X** キーを押すと、ファイルを拒否済みとしてマークします (**U** を押すとファイルのマークを解除できます)。画像を“拒否“としてマークすると、Luminarで灰色で表示されます。

ライブラリから拒否されたファイルを安全に削除

Luminarを使用すると、拒否されたファイルを簡単に表示および管理できます。 この方法では、削除するファイルのみを操作します。

1. 必要に応じて、上部ツールバーのライブラリをクリックしてライブラリパネルを開きます。
2. ショートカットコントロールを使用し、[すべての写真]を選択します。または、フォルダー、アルバム、または保存されたショートカットを選択し、写真ライブラリの一部のみを表示することもできます。
3. 画像ギャラリーの上部のギャラリービューで、**表示:** というラベルの付いたドロップダウンメニューを見つけます。
4. リストから、**拒否** という画像のみを表示することを選択します。

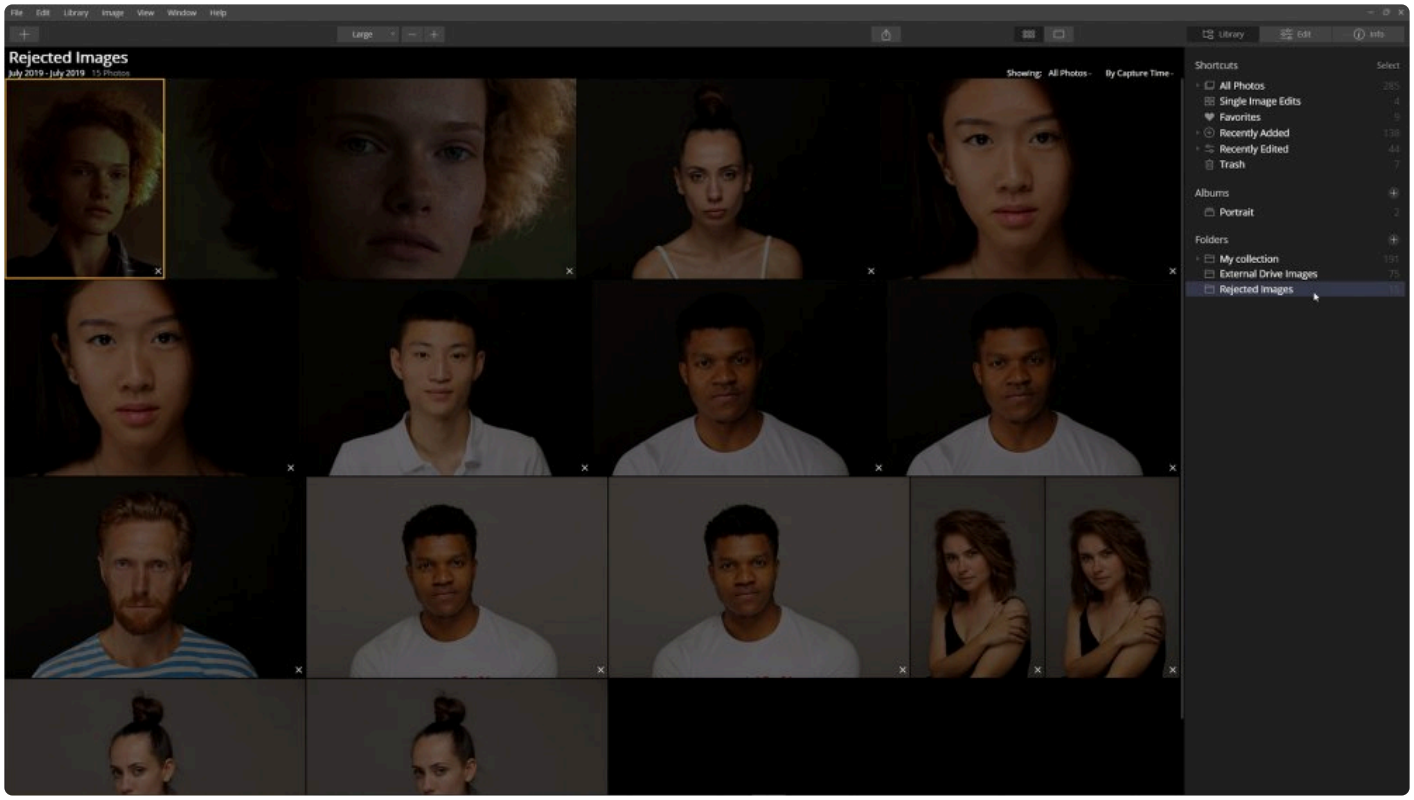
©2020 Skylum



これにより、拒否したものとしてマークした画像のみが表示されます。これで、これらすべての画像を独自のマスターフォルダーに移動できます。

新しいマスターフォルダーを作成する必要がある場合は、フォルダーの追加ボタンをクリックするか、メインメニューから **ファイル > 画像入りフォルダーを追加** を選択します。ダイアログボックスの左下隅にある [新しいフォルダー] ボタンを選択すると、ハードドライブに新しいフォルダーを作成できます。

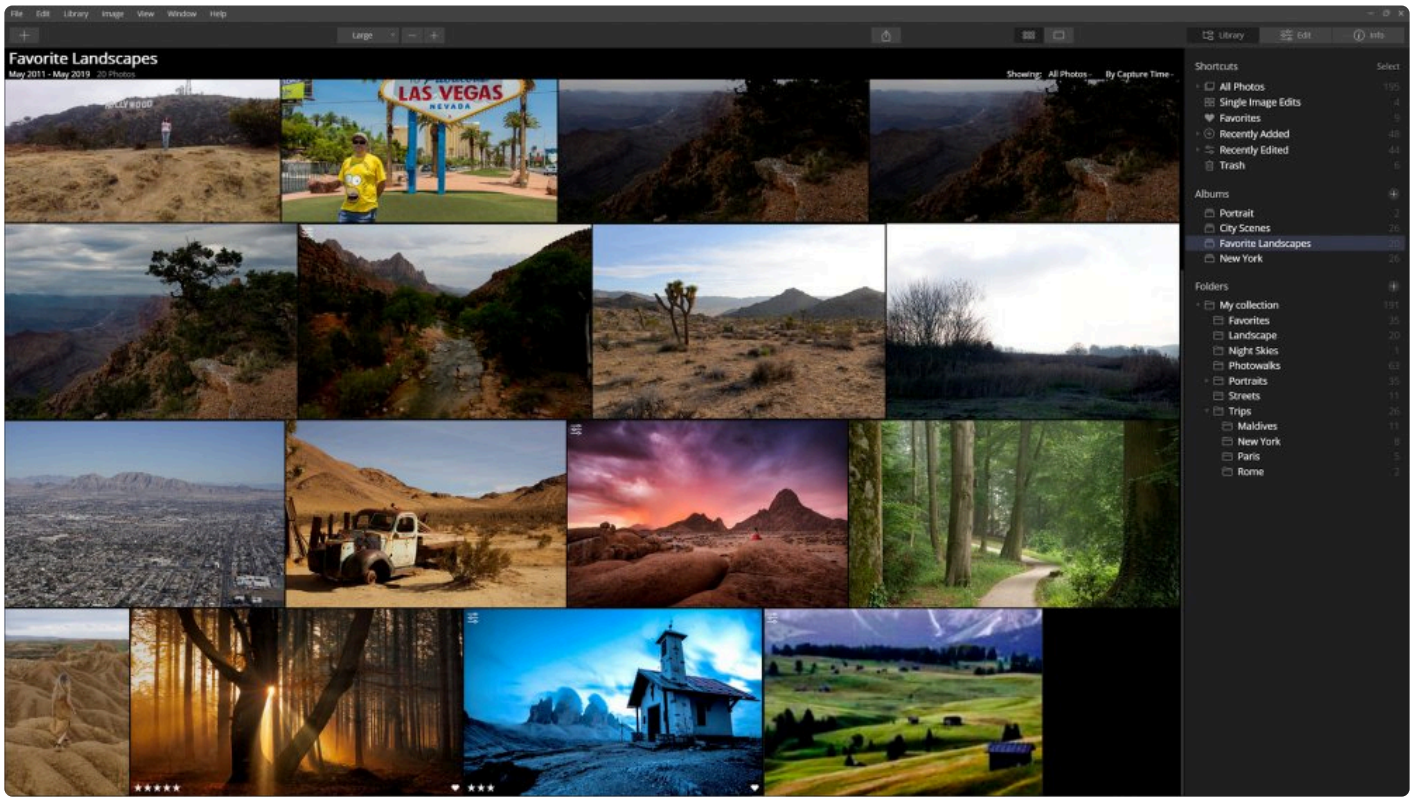
©2020 Skylum



拒否された画像はすべて、(Luminarとハードドライブの両方の)新しいマスターフォルダーに移動します。ハードドライブではなくカタログからそれらを削除する場合は、[拒否]フォルダーを右クリックし、ドロップダウンメニューから **カタログから削除** を選択します。画像がカタログから削除されますが、ソースフォルダーと元のファイルはディスクに残ります。

©2020 Skylum

17.6. アルバムを使用して画像を整理



アルバム機能を使用すると、ハードドライブ上の場所に影響を与えることなく、画像をグループごとに整理できます。アルバムは、人、場所、ペットなどのグループまたはカテゴリに画像を分類する便利な方法です。

アルバムとは何ですか？

アルバムは仮想ストレージの場所を指します。これらは、写真の音楽プレイリストのようなものと考えてください。ハードドライブ上の曲は、アーティスト、リリースされた年、および所属する音楽のジャンルに基づいてプレイリストに保存できます。写真も同様に、同じ元の画像を、人物の名前、写真が撮影された場所、および写真が撮影されたイベントにちなんで名付けられたアルバムに割り当てることができます。

アルバムはフォルダーとどう違うのですか？

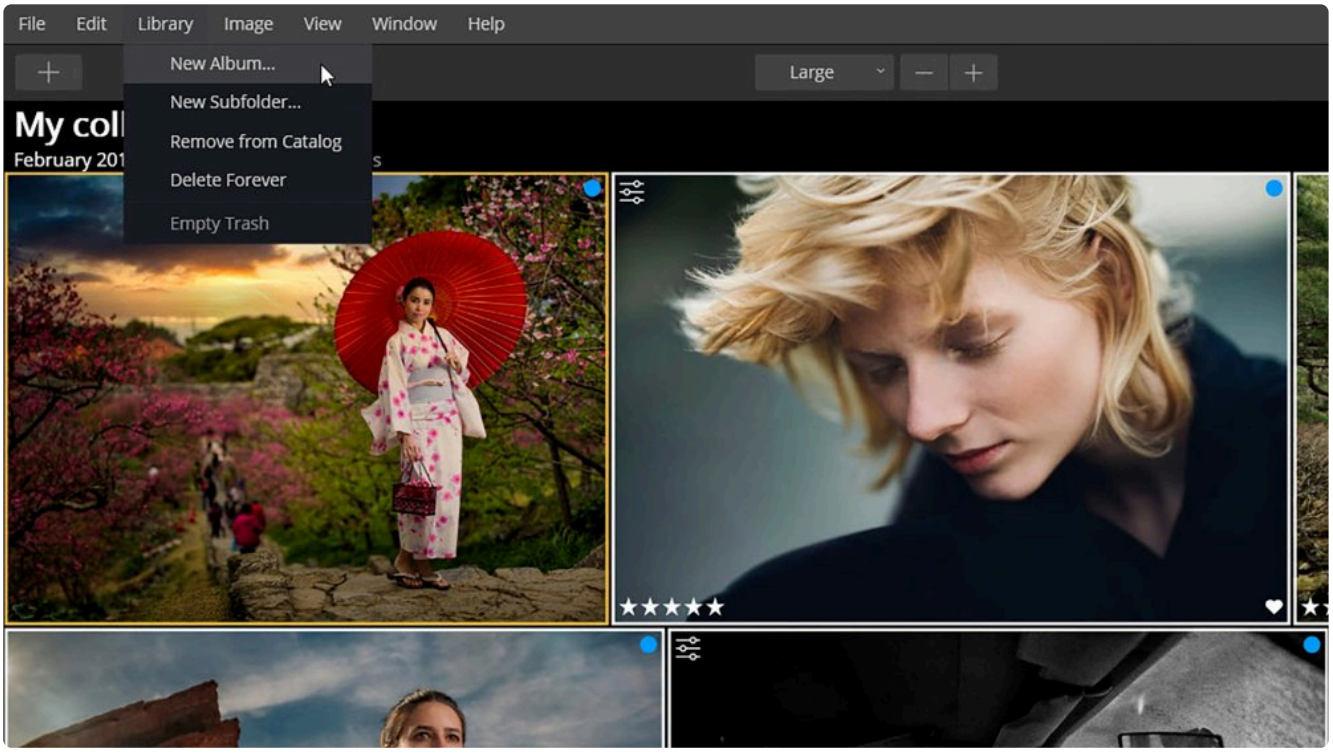
フォルダーとは違い、画像をアルバム間で移動したり、複数のアルバムに移動したりしても、ハードドライブの構造は変わりません。アルバムから写真を削除しても、写真はLuminarの元のフォルダーとハードドライブに残ります。

アルバムの作成

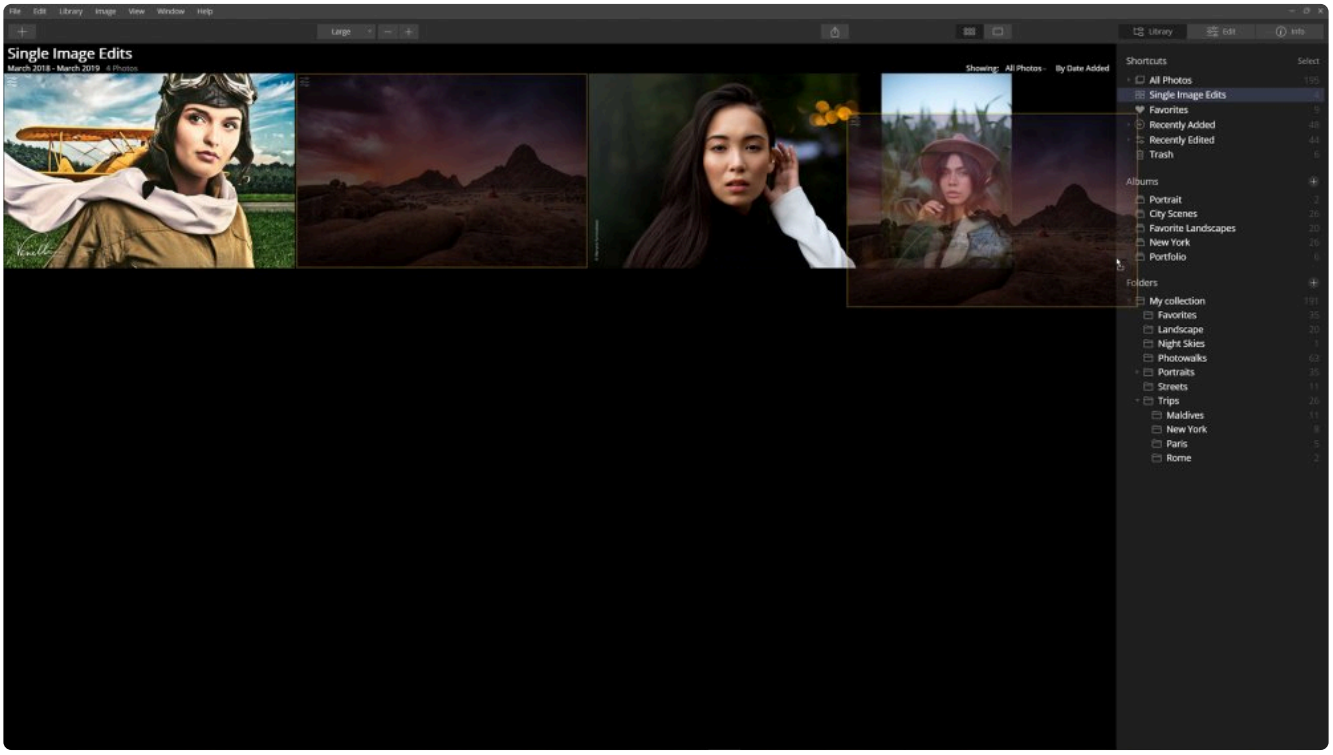
アルバムの作成は簡単で、写真を整理するのに最適な方法です。

1. アルバムを作成するには、ライブラリ内の単一の画像または画像のグループを選択します。

2. ライブラリパネルの [アルバムを追加] ボタン(アルバムという単語の右側にある小さな + ボタン)をクリックします。“Untitled“という名前の新しいアルバムが作成され、選択した画像がそのアルバムに配置されます。[ライブラリ] > [新しいアルバム]を選択することもできます。



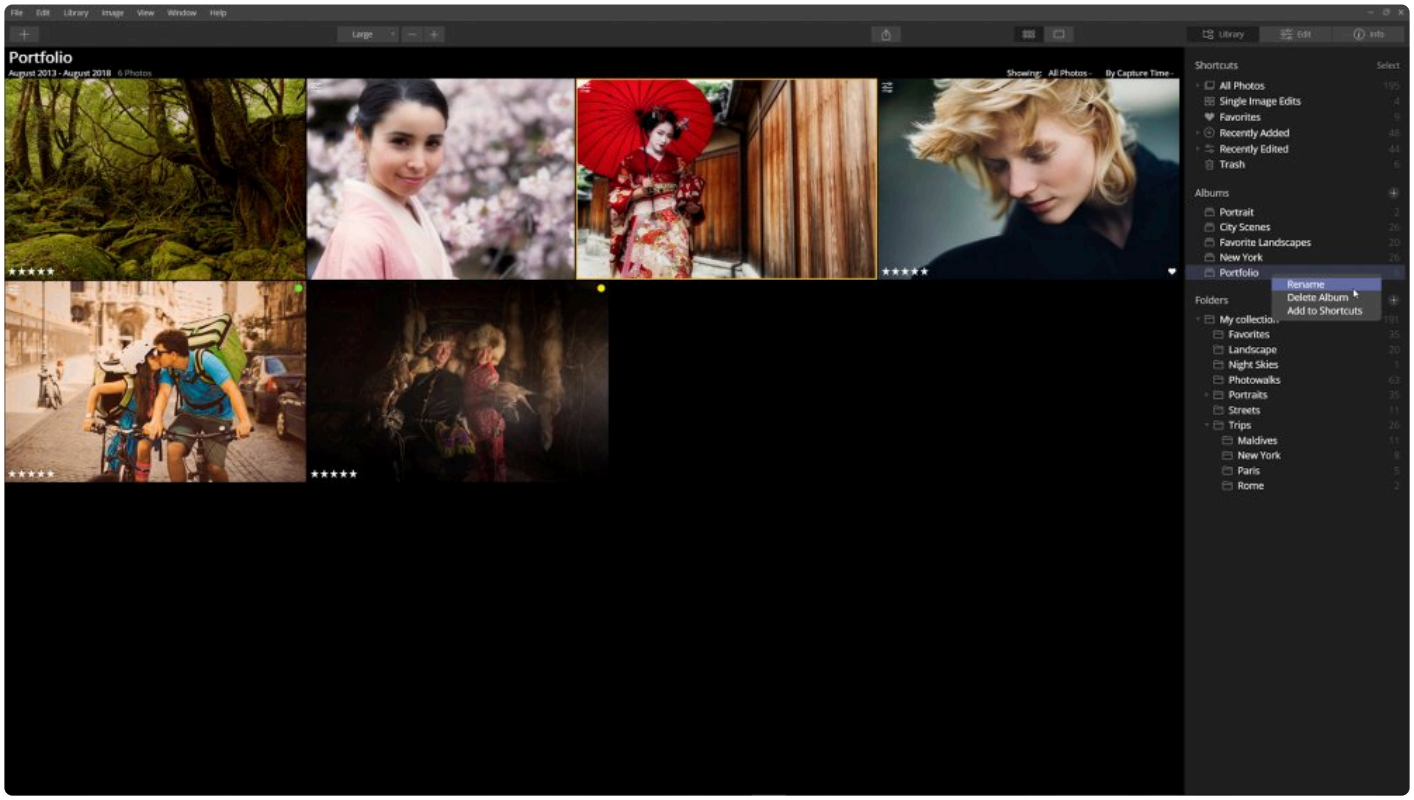
3. 初めてアルバムを作成すると、名前が強調表示され、そのアルバムの名前を簡単に変更することができます。新しいアルバムにわかりやすい名前を追加します。



画像のグループからアルバムを作成することもできます:

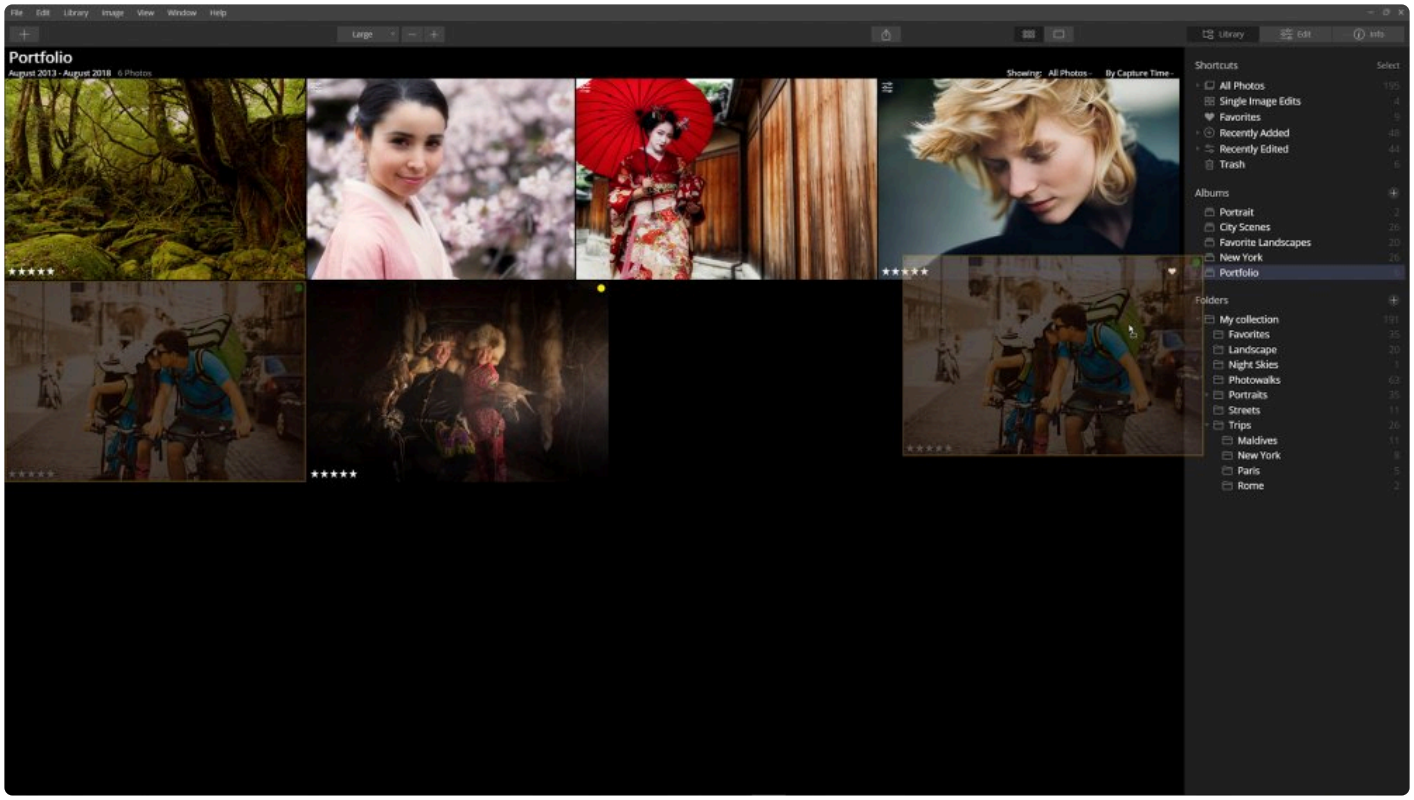
1. ライブラリ内の複数の画像を選択する
2. [ライブラリ] > [新しいアルバム]を選択します(または Cmd+N / Ctrl+Nを押します)

アルバムの名前変更



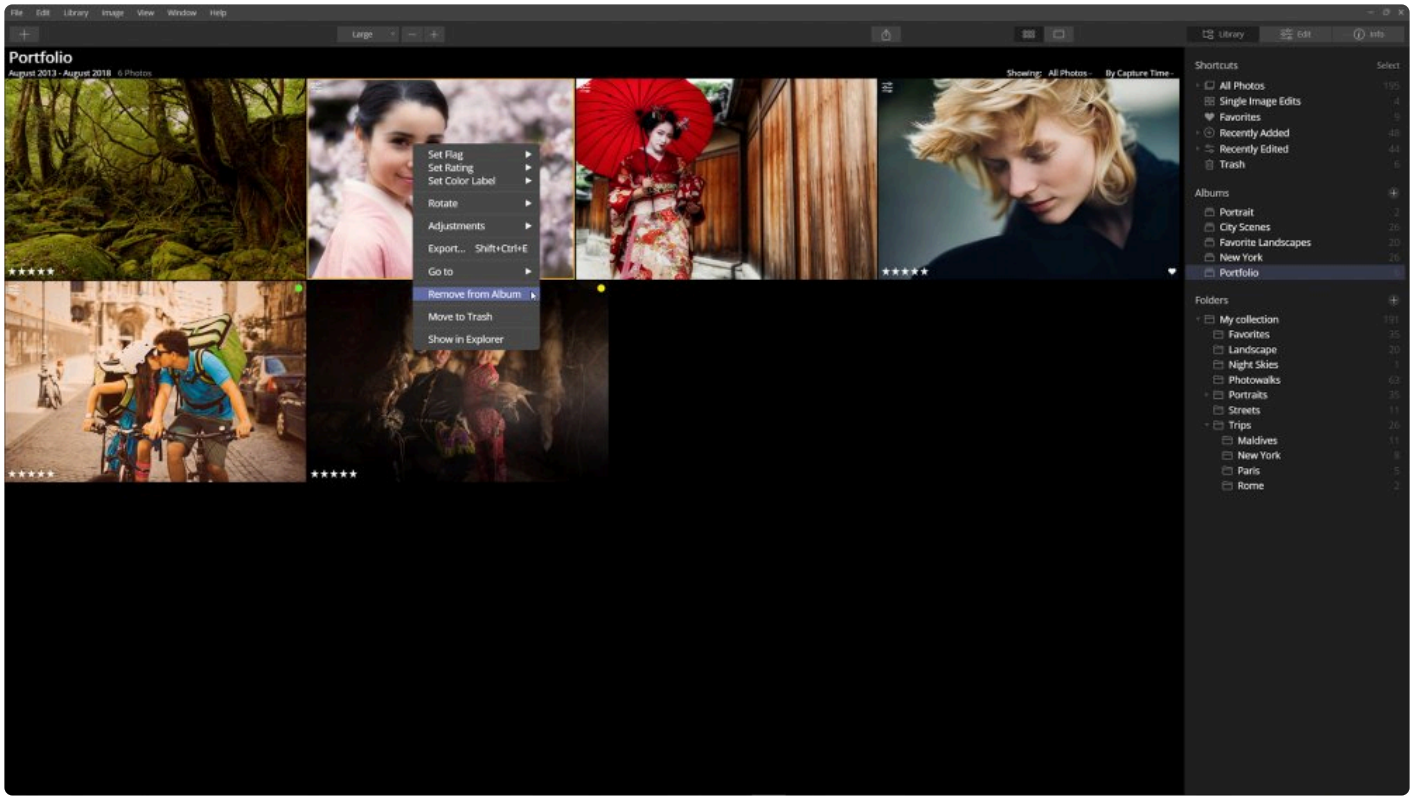
アルバムを右クリックし、ポップアップメニューから [名前を変更] を選択すると、いつでもアルバムの名前を変更できます。同じ名前の2つのアルバムを作成することも可能です。しかし、適切に整理されたライブラリを推進するため、命名する際はその点に注意してください。

アルバム間における画像のコピー



あるアルバムから別のアルバムに画像をドラッグできます。これを使うと、最初のアルバムから画像を削除せずに新しいアルバムに画像を配置できます。例えば、パリ旅行のアルバムに人物の写真があり、それらをあなたの人物アルバムにも含めたい場合などに便利です。

アルバムからファイルを削除



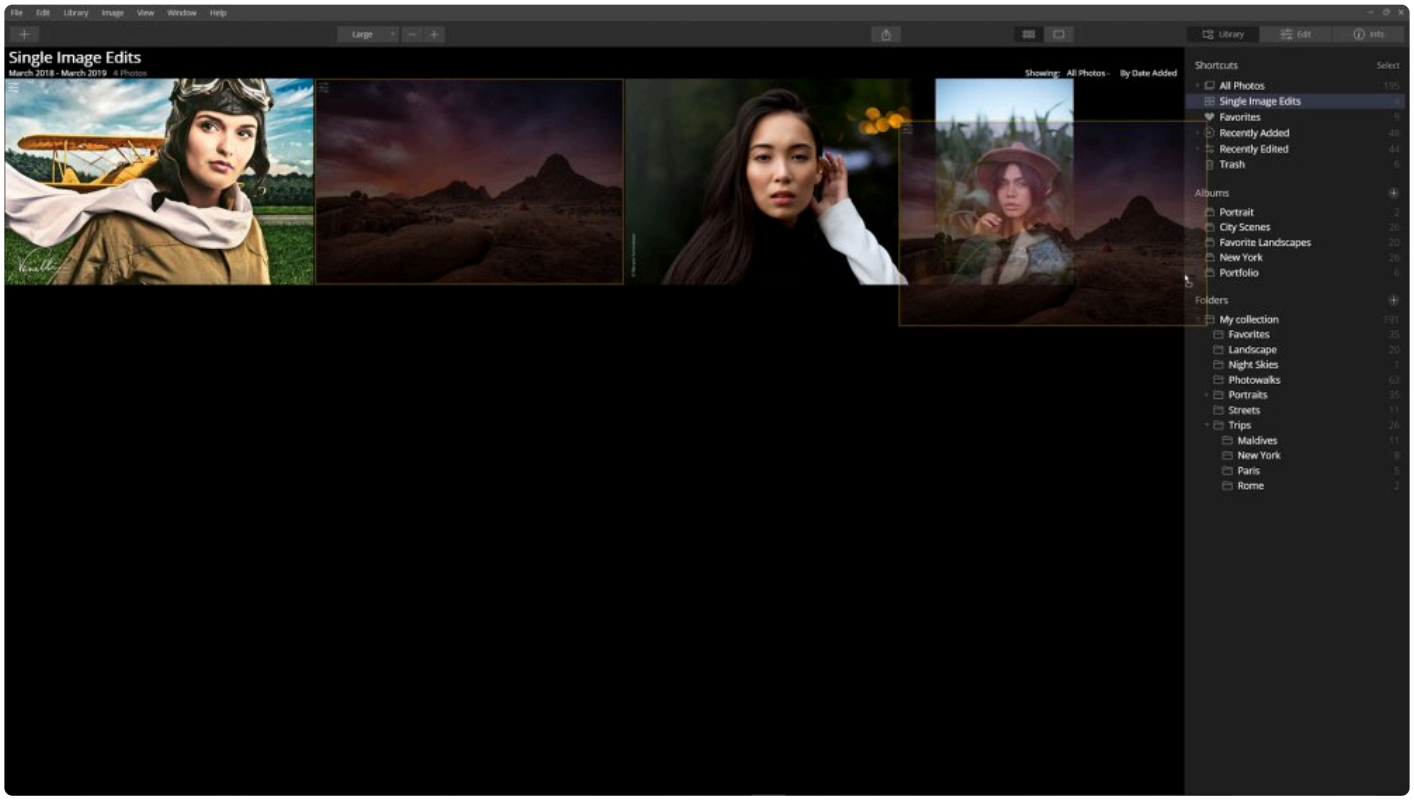
アルバムから画像を削除するのは簡単です。ファイルは元のフォルダーとライブラリに存在するため、迅速に行える操作です。

1. 使用したいアルバムを選択してください。
2. 破棄したい画像を選択します([Shift]キーを使用して画像の範囲を選択します)。
3. [Delete] キーを押します。

選択したアルバムから画像が削除されます。ただし、それらは引き続き他のアルバムと元のフォルダーに残ります。アルバムから画像を削除しても、ハードドライブ上の元のファイルには影響しません。

警告:
アルバム内の画像で [ゴミ箱へ移動] を選択すると、その同じ写真が割り当てられている全てのアルバムから削除され、元のファイルがフォルダーから移動し、Luminarのゴミ箱フォルダーに配置されます。

17.7. 単一画像編集コレクションからアルバムへの画像の移動

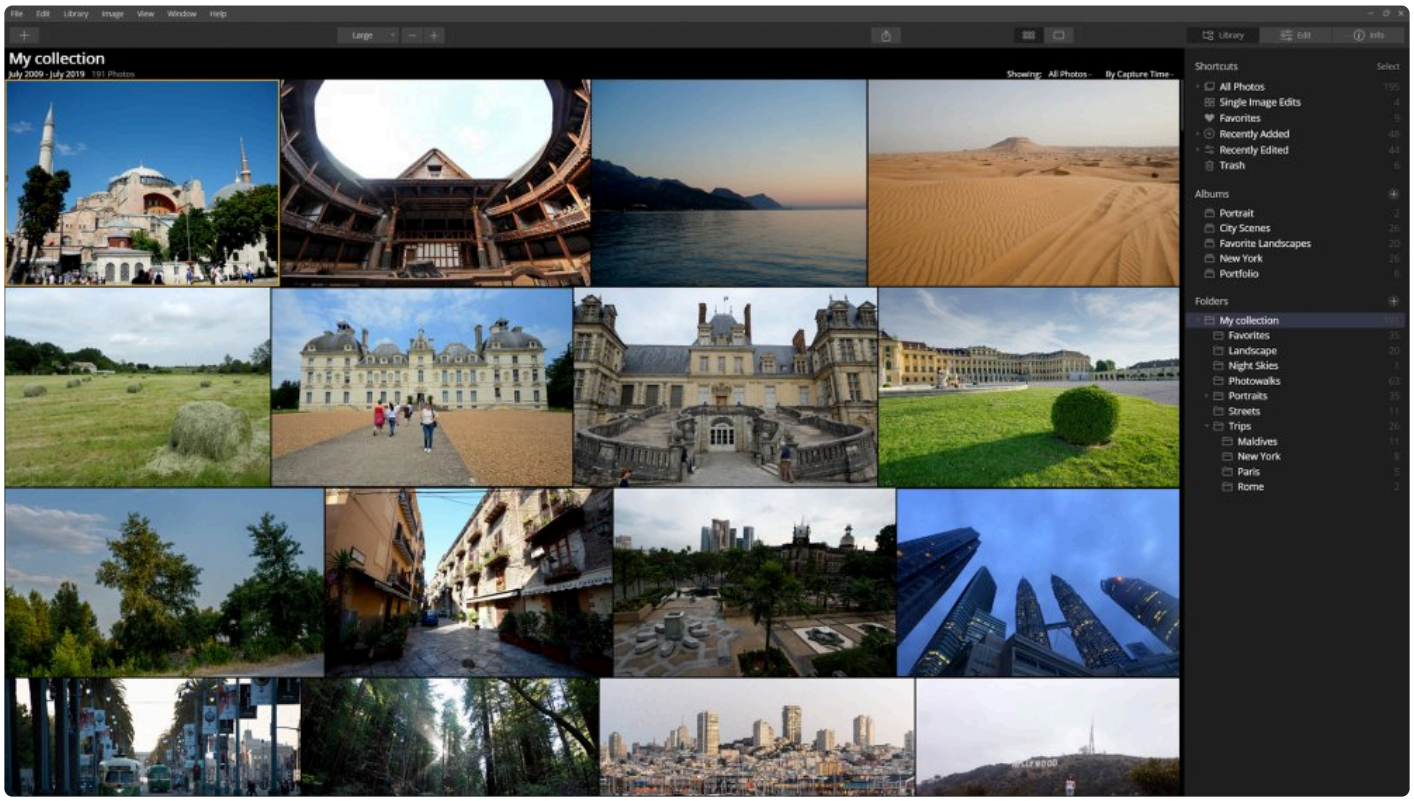


時と共に、単一画像編集コレクションは大きくなります。そこで、単一画像編集コレクションに持ち込んだ画像を既存のアルバムに整理したり、新しいアルバムを作成したりできます。 それらの画像はまだ一時的なものと見なされ、Luminarのどのフォルダーにも存在しません。

これは、編集したい多数の画像を整理するのに最適な方法ですが、ハードドライブ上の画像の場所には影響しません。単一画像編集コレクションから画像を削除すると、追加したアルバムからも削除されます。

> **注意:**
> 単一画像編集をアルバムからフォルダーにドラッグすると、その写真は元の場所からハードドライブ上の対応するフォルダーに移動します。

18. ライブラリのナビゲーションと管理

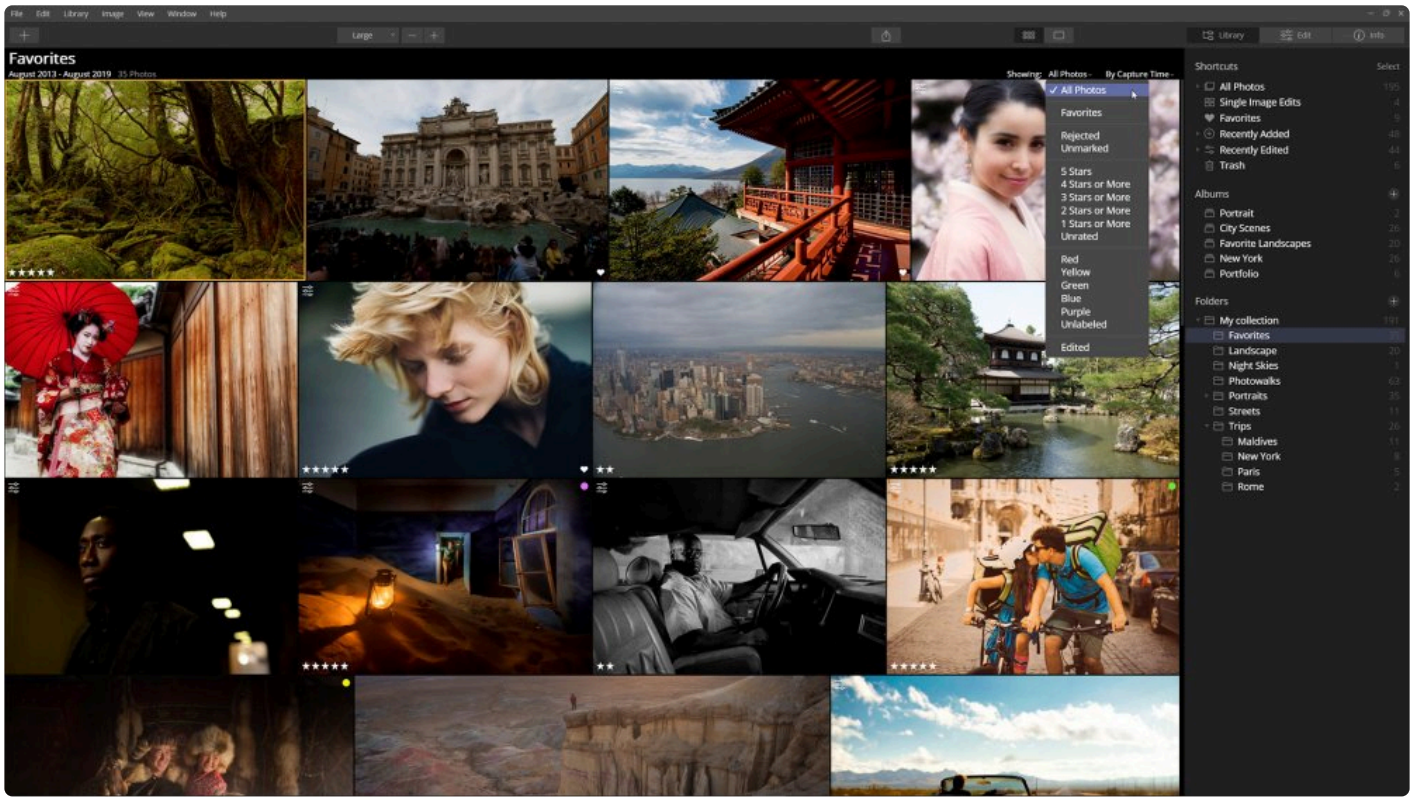


ライブラリへ画像のインポートまたは画像のフォルダーを追加し続けると、サイズと複雑さが増してしまいます。幸いなことに、Luminarを使用すると、簡単にライブラリ内を移動したり、画像を並べ替えたり、複数のカタログを使用して写真を管理したりできます。

©2020 Skylum

18.1. 画像の表示をフィルタリング

ショートカットの左側にある **表示** ドロップダウンメニューを使用すると、お気に入り、評価、色、さらには編集によって画像をフィルタリングできます。何百、何千、さらには何万もの写真があっても、最高の写真を見つけられるようにします。例えば、**星4つ以上** を選択すると、評価の高い一部の写真のみを表示できます。



フィルタリング とLuminarの **並べ替え** 機能および **ショートカット** を組み合わせます。**アルバム** および **フォルダ** オプションを使用すると、数回クリックするだけで必要なものを正確に見つけることができます。例えば、最近編集した旅行アルバムの中の5つ星の画像を表示したりできます。

お気に入り

表示されている画像を、お気に入りとしてフラグが付けられた画像のみにフィルタリングできます。また、“拒否“とマークされていない画像(お気に入りまたは拒否のタグが付けられていない画像)のみを表示することもできます。

評価

特定の星の数以上の画像を表示できます。例えば、編集のために4つ星と5つ星の画像のみを表示したい場合などに使えます。また、星の評価が割り当てられていないすべての画像を表示することもできます。

色ラベル

色ラベルごとに、あるいは色ラベルが適用されていない画像を表示できます。これは、異なるアクションまたは場所を表

すために異なる色を割り当てた場合に非常に便利な機能です。例えば、緑色のラベルが付いた画像は引き続き編集する必要があり、青色のラベルが付いた画像はエクスポートまたは印刷する準備ができている、といった感じの分別です。

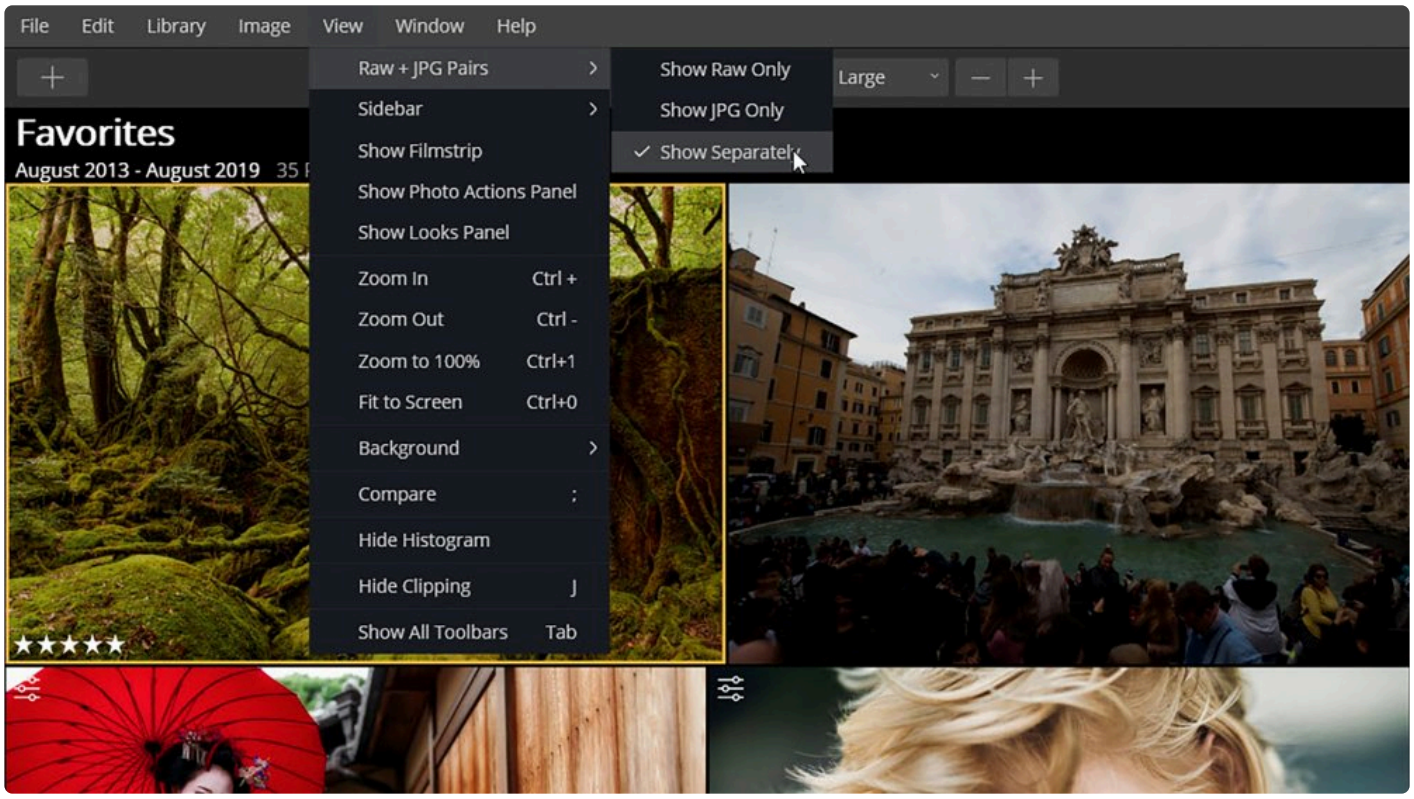
編集済

編集されたすべての画像を表示します。作業したすべての写真をすばやく検索したい場合、編集済の画像のみを表示すると、既に処理した写真を簡単に見つけることができます。

©2020 Skylum

18.2. RAW + JPEGペアの処理

一部の写真家は、RAWファイルとJPEGファイルを同時に撮影することを選択します。これは多くの場合、カメラ内処理の参照またはバックアップ戦略としてJPEGファイルを使用するために行われます。Luminarを使用すると、この方法で撮影されたファイルを整理しやすくなります。



RAWとJPEGのペアをインポートする際に、表示するファイルを決定できます。これにより、より整理されたライブラリが作成されます。

1. **ビュー** メニューをクリックし、**ビュー > Raw + JPEGペア** を選択し、目的のオプションを選択します。
2. 必要に応じて、これらのいずれかを選択してください。
    - **Rawのみ表示** RawとJPEGが同じファイル名で同じフォルダーに存在する場合、Raw画像のみを表示します。
    - **JPEGのみ表示** RawとJPEGが同じファイル名で同じフォルダーに存在する場合、JPEG画像のみを表示します。
    - **別々に表示** ライブラリ内の両方の画像を表示し、編集中にJPEGファイルを参照として使用できます。
3. ビューはいつでも変更できます。

以下に、画像ペアの調整と評価に関して有効なルールをいくつか示します。

- JPEGファイルとRAWファイルの編集は独立していますが、簡単に同期できます。ビューメニューを使用し、整理されたライブラリに表示する画像を制御します。
- 評価、選択、色ラベルなどの属性は、いずれかを変更すると画像上のペアに適用されます。

©2020 Skylum

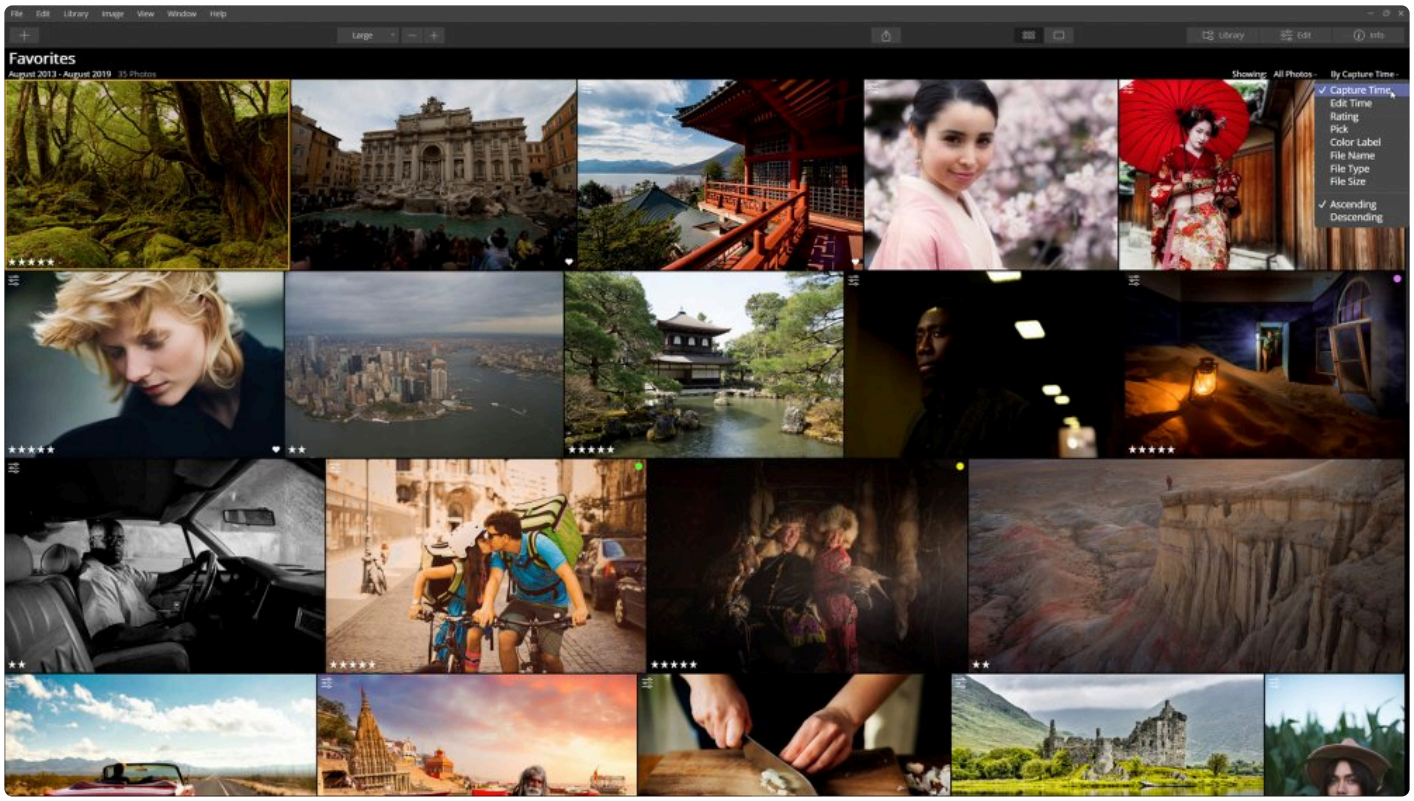
- ファイルを移動すると、ファイルはペアで移動されます。
- [Rawのみ表示] または [JPEGのみ表示] を選択した場合、画像を削除すると、両方のファイルがLuminarのゴミ箱に移動します。
- RAWとJPEGを別々に表示する場合、ペアの互いに独立した画像を削除できます。

©2020 Skylum

18.3. 画像の並べ替え

[並べ替え]ドロップダウンメニューを使用すると、[ライブラリ]ビューで画像を表示するための最適な順序を選択できます。

[ライブラリ]ビューの右上隅にあり、ニーズに応じて異なる並べ替えオプションを簡単に切り替えることができます。 最新の写真を見つけたい場合は、[撮影日時]と[降順]で並べ替え、逆に最も古いものを見つけたい場合は、[撮影日時]と[昇順]で並べ替えます。



撮影時間

これは、写真が撮影された日付と時刻のメタデータを使用して画像を並べ替えます。これを使うと、フォルダやアルバム、または最も古い写真から最新の写真を簡単に見つけることができます。

編集日時

これを使うと、Luminarで最後に編集した写真で写真を並べ替えることができます。これは、休憩後にライブラリを再度開き、最後に作業していた画像をすばやく見つけたい場合などに便利です。

評価

1つ星から5つ星で画像を評価した場合は、最高から最低、またはその逆の順で簡単に並べ替えることができます。最高

評価の画像を表示するには、並び替え順を[降順]に切り替えます。

選択

フラグの付け方で画像をグループ化し、並べ替えます。 昇順で並べ替えると、マークされていない画像、拒否された画像、お気に入りの画像が順番に表示されます。 降順に切り替えると、最初に拒否された画像が、次にお気に入りが、そして最後にマークされていない画像が表示されます。 すべてのお気に入り、拒否、マークなし

色ラベル

これを使うと、画像に適用した色ラベルで写真を並べ替えることができます。 昇順に設定した場合、ソート順は – なし、赤、黄、緑、青、紫になります。降順はその逆になります。

ファイル名

画像をファイル名で並べ替えます。数字で始まるファイルが最初に表示され、続いてAからZの文字が最初に来るファイルが表示されます。降順に設定すると、画像はZからAに、数値は大きい順に番号に並べ替えられます。

ファイルタイプ

画像をJPEG、TIFF、RAWファイルなどのファイルタイプ別に、アルファベット順にグループ化および並べ替えます。これらのグループは、ファイル識別子でアルファベット順に並べ替えられます。例えば、Sony Raw画像は.ARWファイルとして最初に表示され、Canon Rawファイルは.CR2ファイルとして2番目に表示され、それから.JPG、Nikon .NEFファイル、TIFFの順に表示されます。

ファイルサイズ

ファイルのサイズで写真を並べ替えることができます。これは、同じ写真の複数のバージョン、低品質のサムネイルと元のJPEG画像がある場合に便利です。 サイズで並べ替えると、簡単にグループ化できます。低解像度のサムネイルの場合は、ライブラリから削除できます。

昇順

このオプションは、他のフィルタ基準と組み合わせて使用されます。最小から最大、AからZ、最小数から最大数、最も古いものから最も新しいもの、といった風に並べ替えられます。

降順

このオプションは、他のフィルタ基準と組み合わせて使用されます。最大から最小、ZからA、最も新しいものから最も古いものなど、昇順とは逆の順序にします。

©2020 Skylum

18.4. 調整の同期

一枚の画像を現像すれば、簡単に他の写真でこの調整を再利用できます。このプロセスを同期と呼び、統一したい画像を選択することで行えます。同期は、グローバルなコマンドで全ての調整を一つの写真から選択した全ての写真へ適用します。

画像の同期方法：

1. Luminarで画像を開き、目的の状態まで編集する。
2. 使用したい調整済みの画像が選択されていることを確認する。選択中であることを示す金色の枠で囲まれているはずです。
3. 同じ調整を適用したい複数の画像を選択する。
    - これはギャラリーイメージモードで可能(Gキーを押して切り替え)。
    - 画面横のフィルムストリップでも複数の画像の選択が可能(ビュー ＞ フィルムストリップを表示／非表示)
4. 使用したい追加の写真を選択する。
    - shiftキーを抑えながらクリックして画像を選択する。
    - Cmdキー (macOS) または Ctrlキー(Windows) を抑えながら各写真をクリックして選択に追加する。
    - 追加された選択中の写真は白い枠で囲まれる。
5. 画像を選択 ＞調整 ＞調整の同期で画像を統一、あるいは Shift+Cmd+S(macOS) または Shift+Ctrl+S(Windows) を押す。画像は同期され、完了するとギャラリーイメージモードで左上の角に調整バッジが付きます。
6. 新たに同期された画像を確認して、必要であれば調整する。

©2020 Skylum

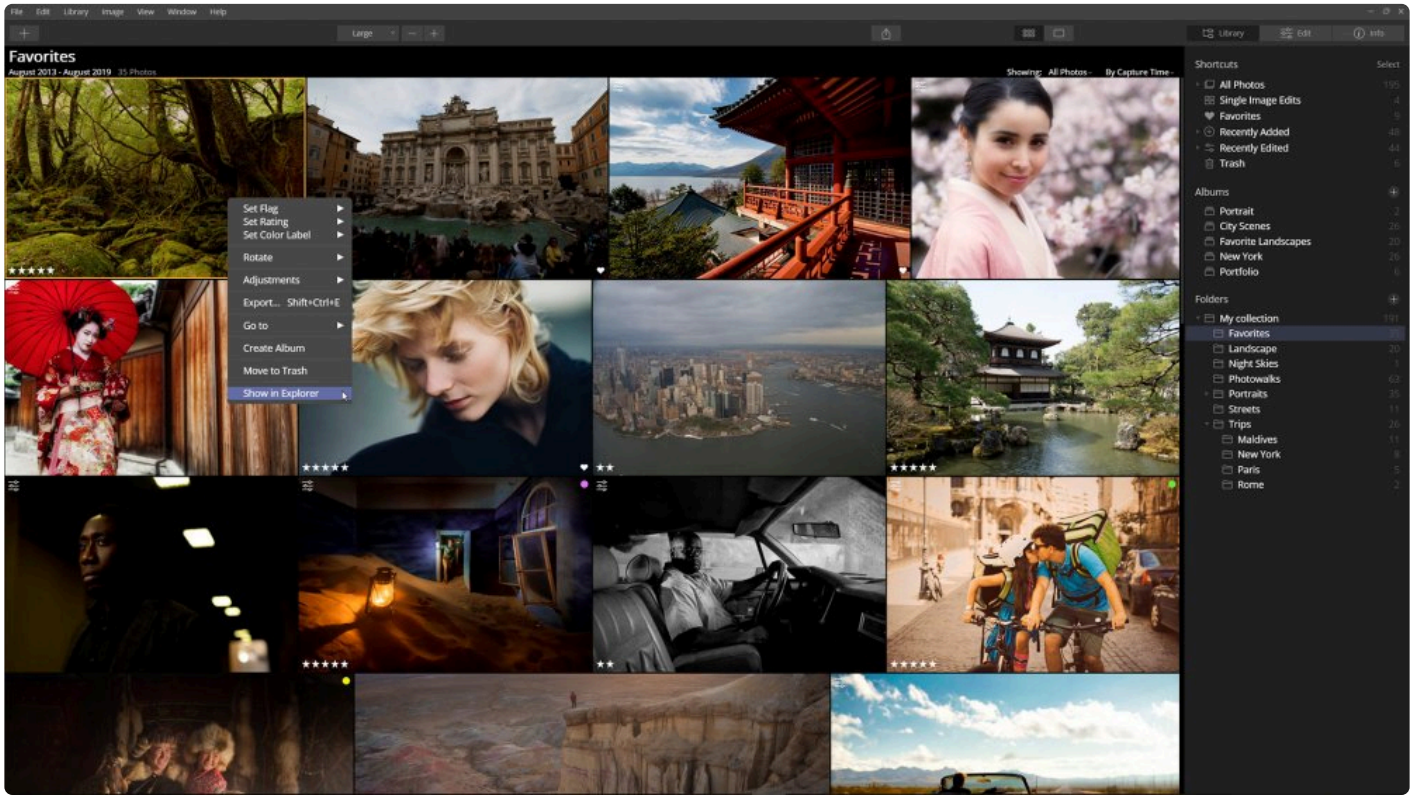
18.5. 元の画像の公開

元の写真またはハードドライブを特定したい場合があります。元の画像を別のドライブに保存またはアーカイブするか、誰かに送信したい場合などです。多くの場合、同じ時期に撮影した別の画像を見つけたいだけで、その画像はLuminarライブラリにはありません。Luminarを使用すると、ハードドライブ上の元の画像ファイルをすばやく見つけることができます。

Finderで開く/Explorerで開く

実際のドライブでLuminarライブラリのコンテンツを表示することは可能です。このオプションは、コピーやデータのバックアップといった操作を行うのに便利です。

一枚の画像:

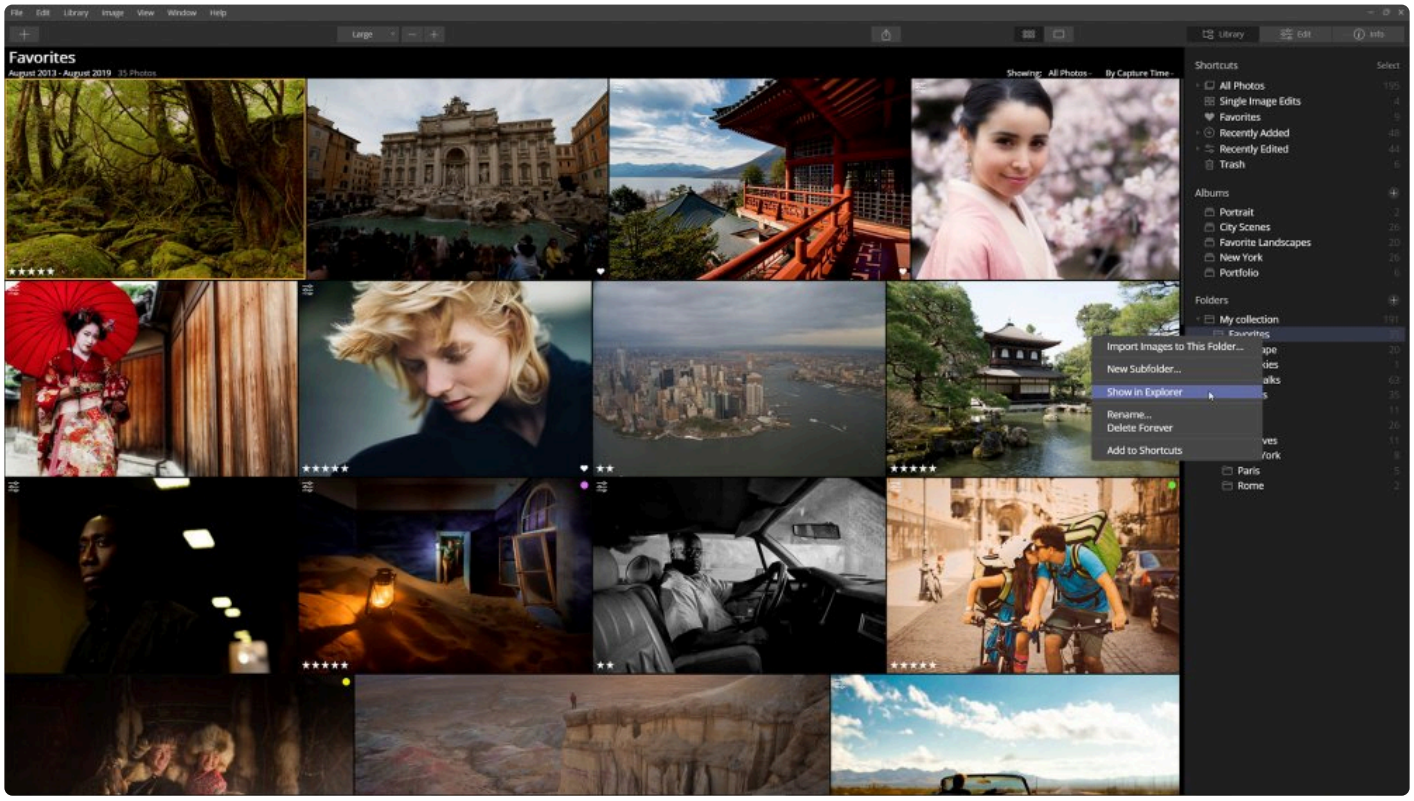


ハードドライブ上で一枚の画像を見つける方法は次のとおりです。

1. ライブラリ内の画像を選択します。
2. 画像を右クリックし、[Explorerで開く] / [Finderで開く]を選択します。これは、リストの下部にあります。
3. Luminarは、ハードドライブ上のファイルを表示します。

複数の画像を選択して表示する場合、Luminarは最初に選択した画像を見つけます。

フォルダー:



ハードドライブ上の画像のフォルダーを見つける方法は次のとおりです。

1. ライブラリビューに切り替えます。
2. [フォルダー] セクションの右側のサイドバーで、表示するフォルダーまたはサブフォルダーを選択します。
3. それを右クリックします。
4. ポップアップメニューで、[Explorerで開く] / [Finderで開く]を選択します。
   Luminarは、ハードドライブ上のフォルダーを表示します。

> **注意:**
> 画像またはフォルダーが外部ハードドライブに存在し、そのハードドライブがオフラインの場合、[Finderで表示] オプションは使用できません。さらに、アルバムとショートカットは仮想コレクションであるため、これをオプションとして持っていません。そうしたアルバムおよびショートカットの内部にある個々の画像を表示できます。

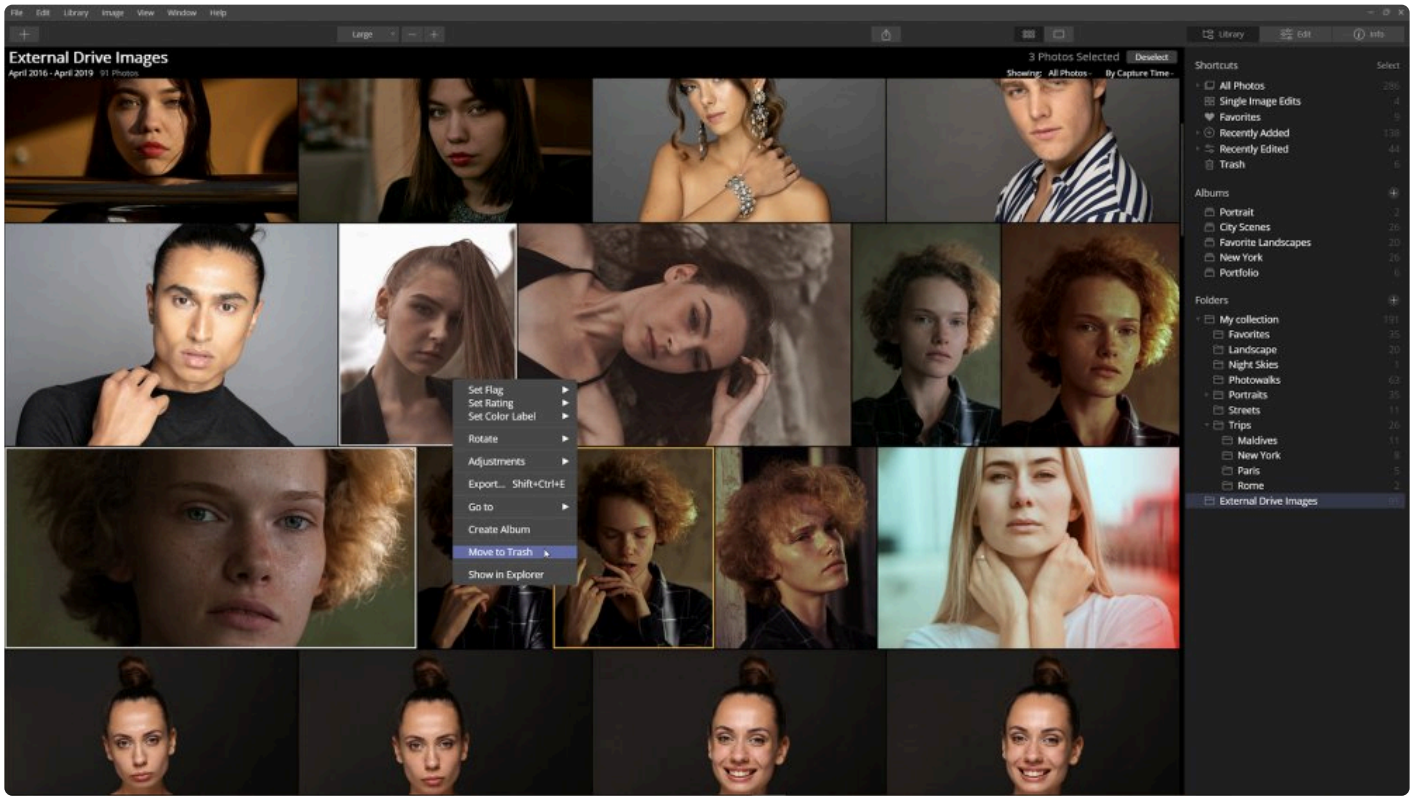
©2020 Skylum

18.6. ゴミ箱フォルダーの使い方

編集のどの時点でも、Luminar内から直接画像を破棄できます。これにより、ハードドライブを簡単に整理し、混乱を減らすことができます。ただし、保護対策として、Luminarは完全に削除される前に3つの手順を実行します。

Luminarでファイルを削除

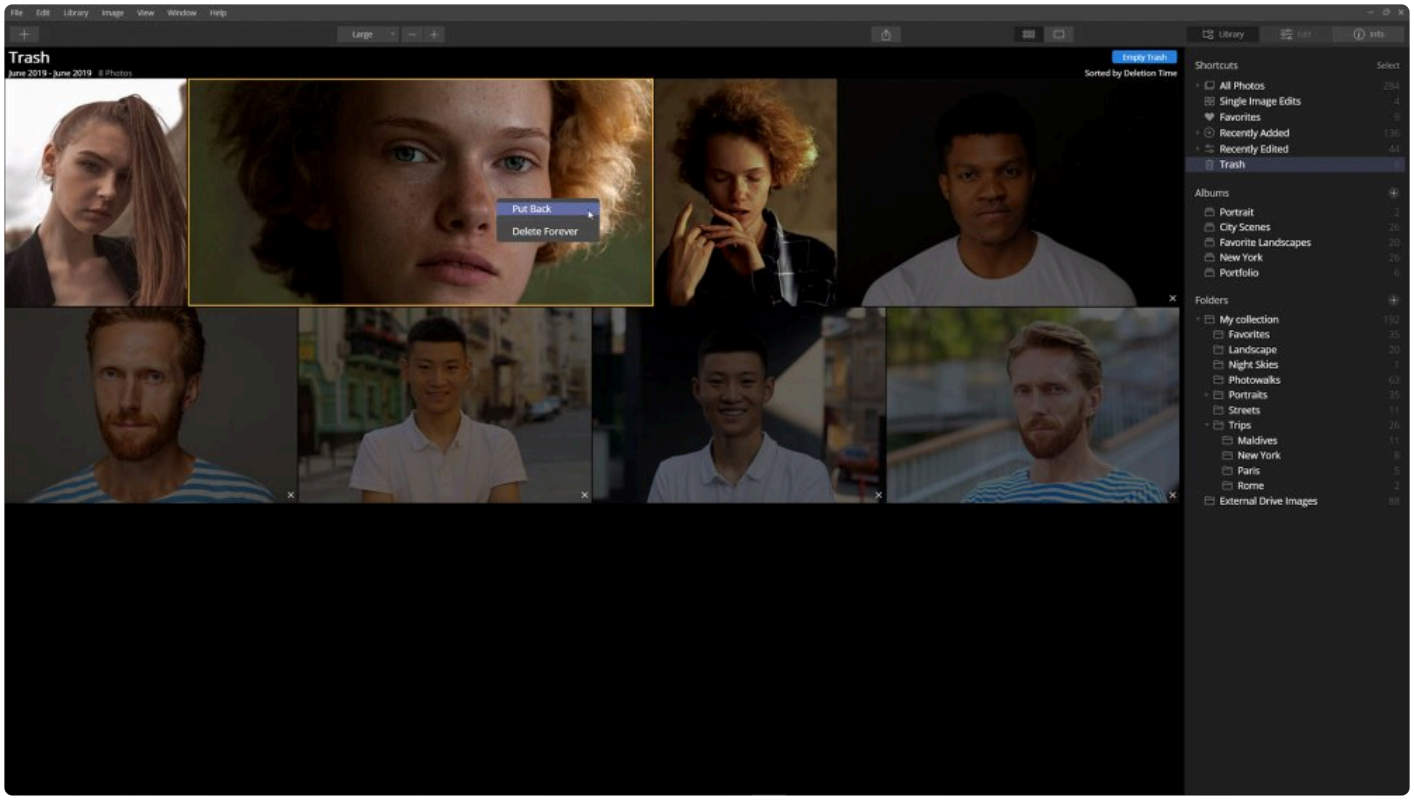
Luminarで1枚または複数の画像を削除するには、それらを選択して右クリックし、ドロップダウンメニューから **ゴミ箱へ移動** を選択します。また、Macでは [Cmd] + [Delete] キーを、Windowsでは [Ctrl] + [Delete] キーを押すことでも同様の操作を行えます。 すると、画像が現在のフォルダーから削除され、Luminarのゴミ箱に入れられます。



このゴミ箱は単なる“足場領域“であり、ファイルはまだハードドライブの同じ場所にあります。 ライブラリパネルのショートカット領域を見ると、ゴミ箱への新しいショートカットが表示されます。ゴミ箱にファイルがない場合、ショートカットは非表示になることにご注意ください。ゴミ箱のショートカットをクリックすると、追加のコントロール機能が表示されます。

ゴミ箱からファイルを復元

画像がLuminarのゴミ箱にある時、それはまだハードドライブ上にあります。それを、元の場所とライブラリに復元することができます。



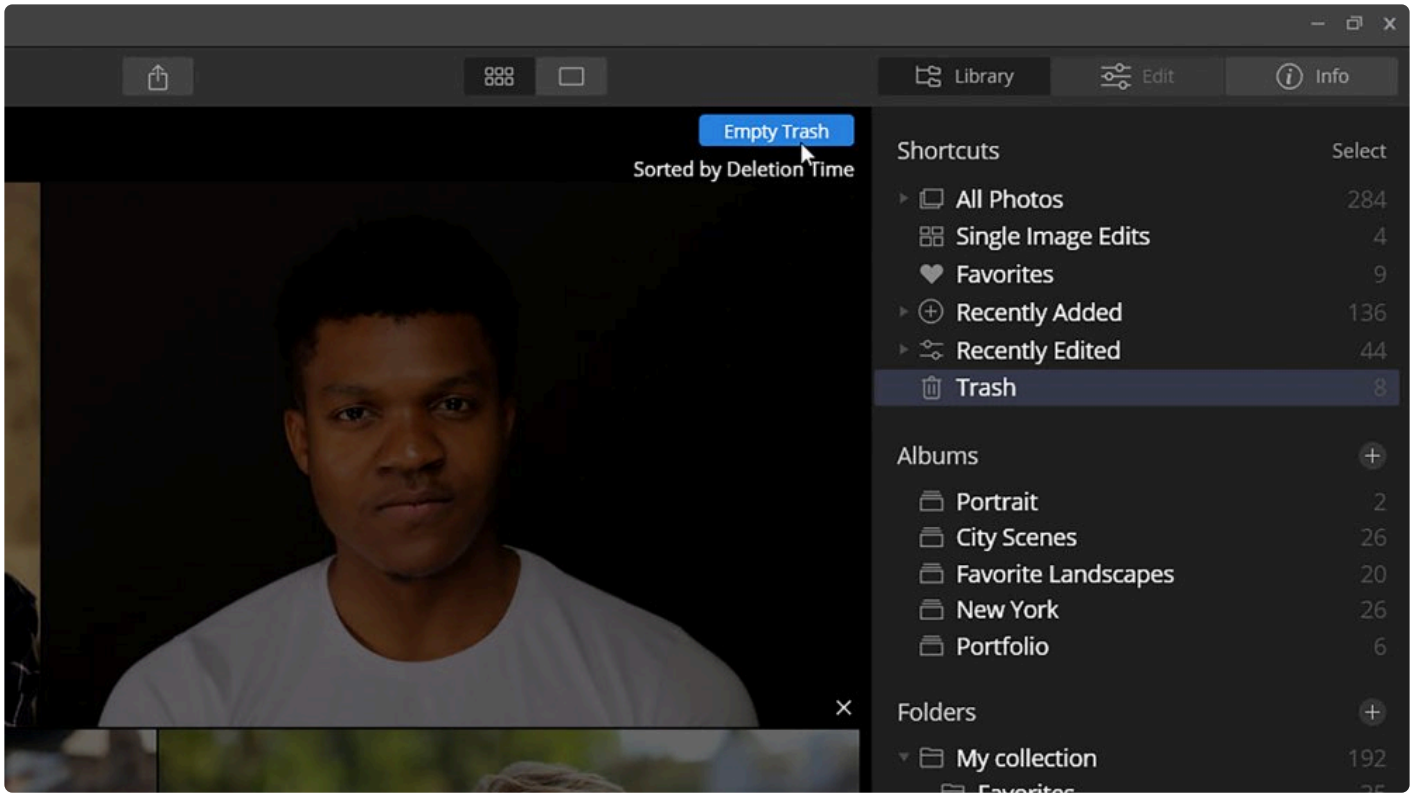
1. 復元する画像を選択します。
2. [画像] > [元に戻す] を選択し、ライブラリに復元します(画像を右クリックしても、同様のコマンドを使用できます)。

Luminarのゴミ箱を空にする

Luminarライブラリから画像を永久に削除することに決めた場合は、それを行うことができます。

- フォルダー内の画像へのすべての参照が削除されます。
- すべての編集が削除されます(これらを最初に保存する場合は、必ず新しいファイルをディスクにエクスポートしてください)。
- アルバム内の画像の参照は削除されます。

Luminar Trashを空にするには、2つのオプションがあります。



- 1つまたは複数の画像を右クリックし、ポップアップメニューから[永遠に削除]を選択できます。
- ウィンドウ上部の **ゴミ箱を空にする** ボタンをクリックします。これにより、ゴミ箱内のすべての画像が削除されます。

ただし、ファイルはこの時点ではディスクから完全には削除されません。 画像はLuminarからオペレーティングシステムのゴミ箱に移されただけです。つまり、コンピュータのゴミ箱を開いてファイルを再取得することもできます。ディスク領域を永久に解放するには、ゴミ箱を空にしてください。

システムのゴミ箱を空にする

ハードドライブから画像を完全に削除するには、コンピュータのシステムのゴミ箱を空にする必要があります。これは、コンピュータのオペレーティングシステムを通して行います。

- **macOS** [Finder] > [ゴミ箱を空にする]
- **Windows** デスクトップでごみ箱アイコンを見つけ、右クリックして[ごみ箱を空にする]を選択します。

©2020 Skylum

18.7. 未保存の編集内容への再接続

Luminarは、画像に適用された編集とハードドライブまたはネットワーク上の場所の両方を正確に追跡しようとします。ただし、画像が欠落する場合があります。 これは通常、いくつかの原因により発生します。

- 画像を別のフォルダーに移動してLuminarが閉じた場合。
- 画像またはフォルダーの名前を変更してLuminarが閉じた場合。
- Finder/Explorerレベルの画像をLuminarライブラリにない別の場所に移動した場合。

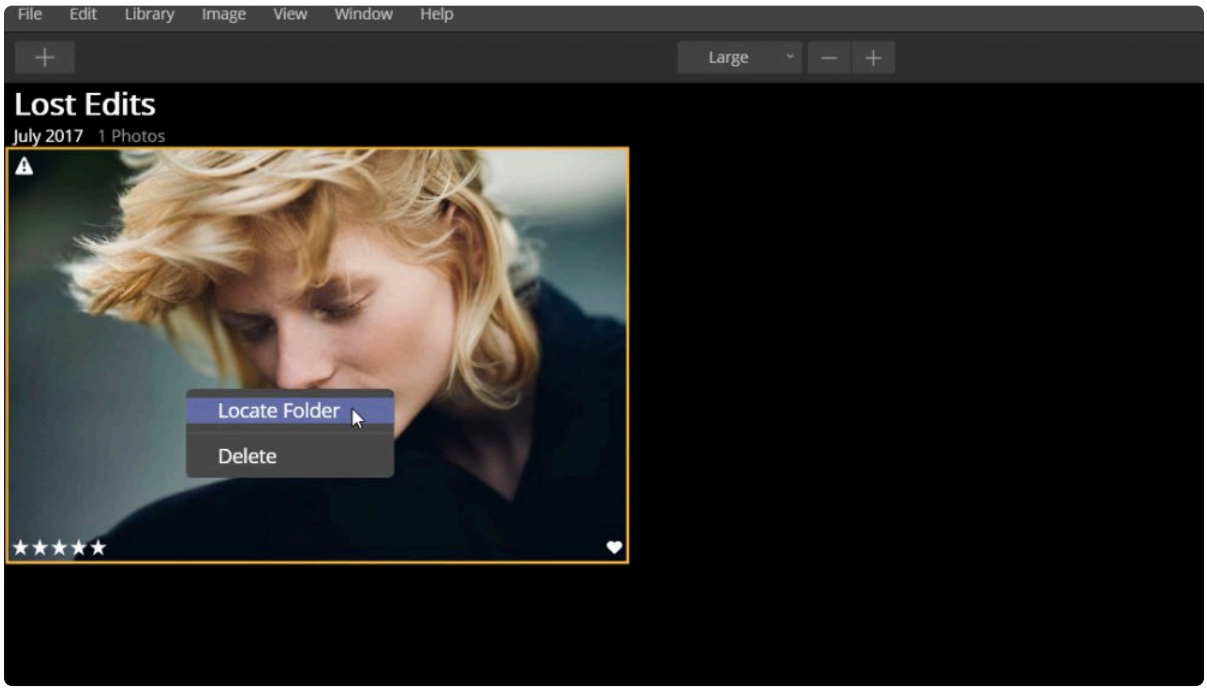
この場合、アプリケーションはソースファイルの保存場所を認識できない場合があります。この場合、写真は [未保存の編集内容] という特別なアルバムに追加されます。

このアルバムは、画像が失われた場合にのみ表示されます。不足している写真がない限り、表示されません。Luminarには、サムネイル画像と再接続可能な一連の指示がまだあります。

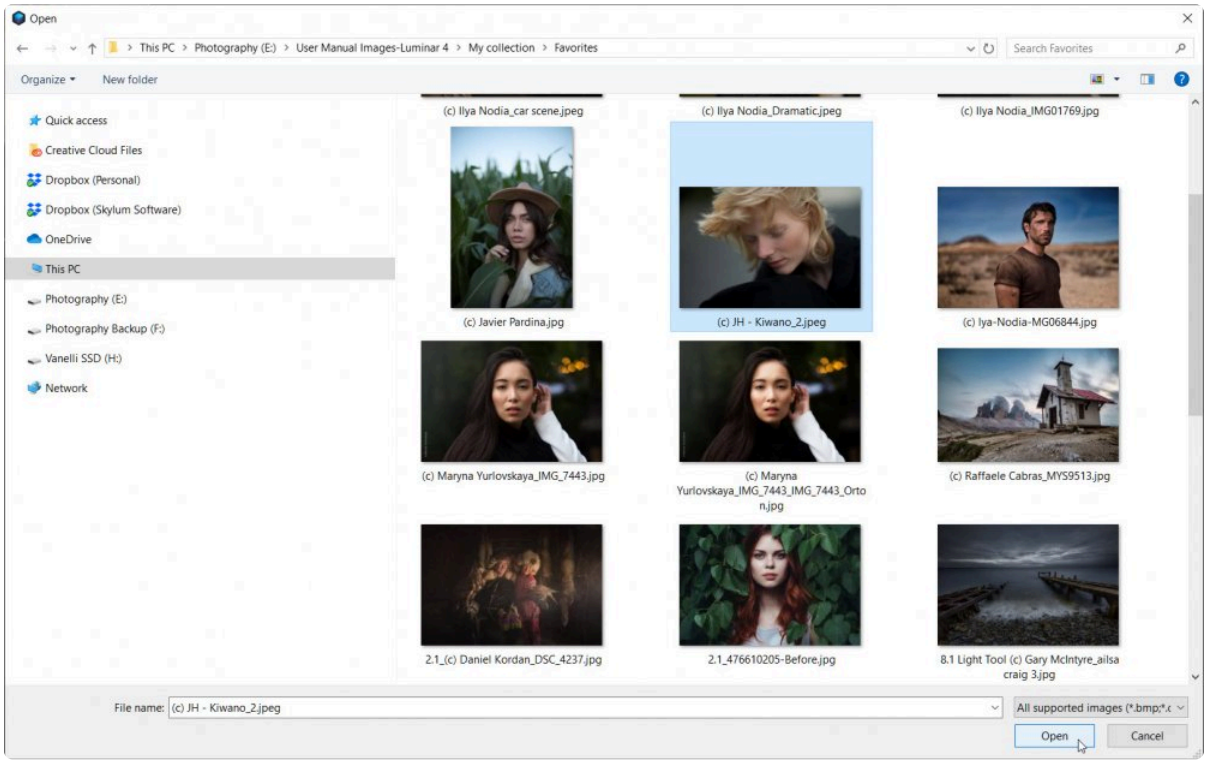
[未保存の編集内容] フォルダー内の画像を再接続する方法

[未保存の編集内容] アルバムが表示された場合は、すぐに接続を修復する必要があります。

1. [ライブラリ] パネル内の [ショートカット] メニューで **未保存の編集内容** アルバムを見つけます。
2. [未保存の編集内容] ショートカットをクリックし、不足している画像を表示します。



3. 目的の画像を右クリックし、画像の検索を選択します。
4. 新しいナビゲーションウィンドウが開きます。
5. ファイルが保存されている新しい場所に移動します。



6. **フォルダーを選択** ボタンをクリックし、ファイルを再リンクします。

画像が再接続され、ライブラリに追加されます:

- **選択したフォルダーがすでにライブラリにある場合** – すべての編集は選択した画像に転送されます。画像は [未保存の編集内容] コレクションから自動的に削除されます。 複数の画像が同じフォルダーにある場合、それらの未保存の編集内容も解決されます。
- **選択したフォルダーがライブラリにない場合** – 新しいフォルダがLuminarライブラリに追加され、すべての編集が画像に転送されます。画像は[未保存の編集内容]コレクションから自動的に削除されます。複数の画像が同じフォルダーにある場合、それらの未保存の編集内容も解決されます。

基準のマッチング

選択した写真を再接続するために、Luminarは選択した画像の3つのパラメーターチェックします。

- ソースファイル名
- ピクセル単位の画像寸法
- 元の作成日

3つのプロパティがすべて一致する場合、画像は自動的に再接続されます。 ただし、画像のサイズと作成日が一致している限り、ファイル名が変更された場合でも再接続できます。 これらのプロパティが一致しない場合、選択されたフォルダに **画像（image_name）が見つかりません** という警告が表示され、フォルダーは追加できません。

写真が一致すると、次のことが発生します：

- アルバムの[未保存の編集内容]のすべての写真が見つかった場合、[未保存の編集内容] リストからアルバムが消えます。
- すべての属性が転送され、選択した写真で使用できます。
- [未保存の編集内容] の同じフォルダーから複数の画像があった場合、これらのすべての画像が検索され、ライブラリに追加されます。
- RAW + JPEGファイルの場合、これらも再接続されます。

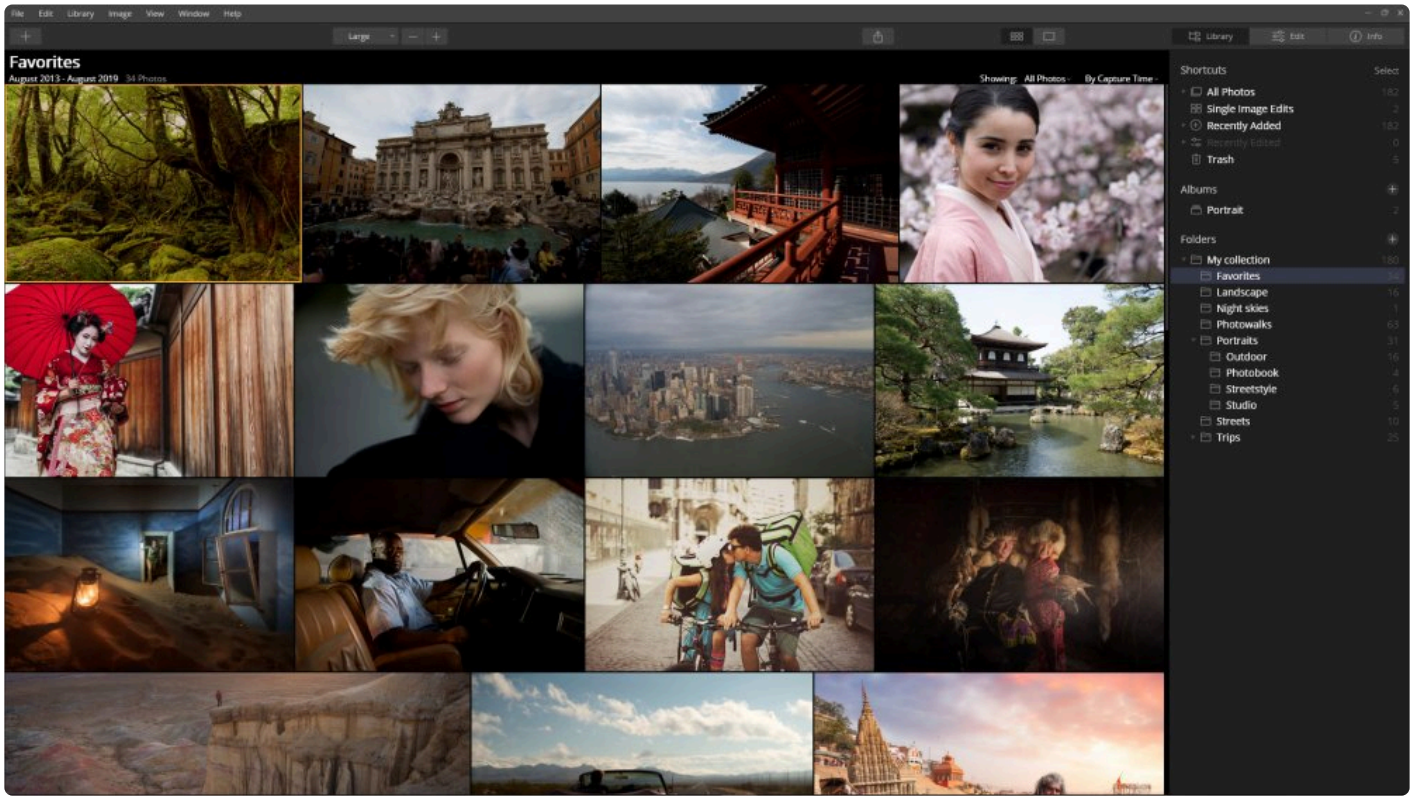
©2020 Skylum

19. カタログでの作業

写真をエクスポートしてバックアップできます。JPEGファイルとして保存すると、ファイルの管理がより簡単になりますが、圧縮により品質が低下します。TIFF画像として保存すると、アーカイブ品質のファイルが作成されます。これらのファイルは、JPEGとして保存された場合よりもはるかに大きくなります。Luminarで作業する際、編集内容はカタログファイルに保存されます。このカタログは、画像ライブラリとそれらの画像に加えられた編集を追跡します。Luminarでは、複数のカタログを作成することで、写真をより適切に管理できます。さまざまなクライアントやイベント用のカタログ、家族の写真用のカタログ、空の限界があります。より小さなカタログを使用すると、作業を大幅にスピードアップすることができます。

©2020 Skylum

19.1. カタログとは何ですか？



おそらく、最初にLuminarをインストールした時にカタログをセットアップします。カタログには、評価やラベルなどのメタデータやツールで行った編集など、ファイルに関するすべての情報が含まれています。

Luminarで行った編集は、ライブラリを操作する際に常に非破壊的であることに留意してください。つまり、実際のファイルを変更するのではなく、指示をデータベースにキャプチャします。他の場所でファイルを共有または使用する準備ができたら、画像をエクスポートして編集を適用します。

カタログの内容はフォルダー内に保存されます。カタログをバックアップまたは移動する場合は、必ずフォルダー全体を取得してください。

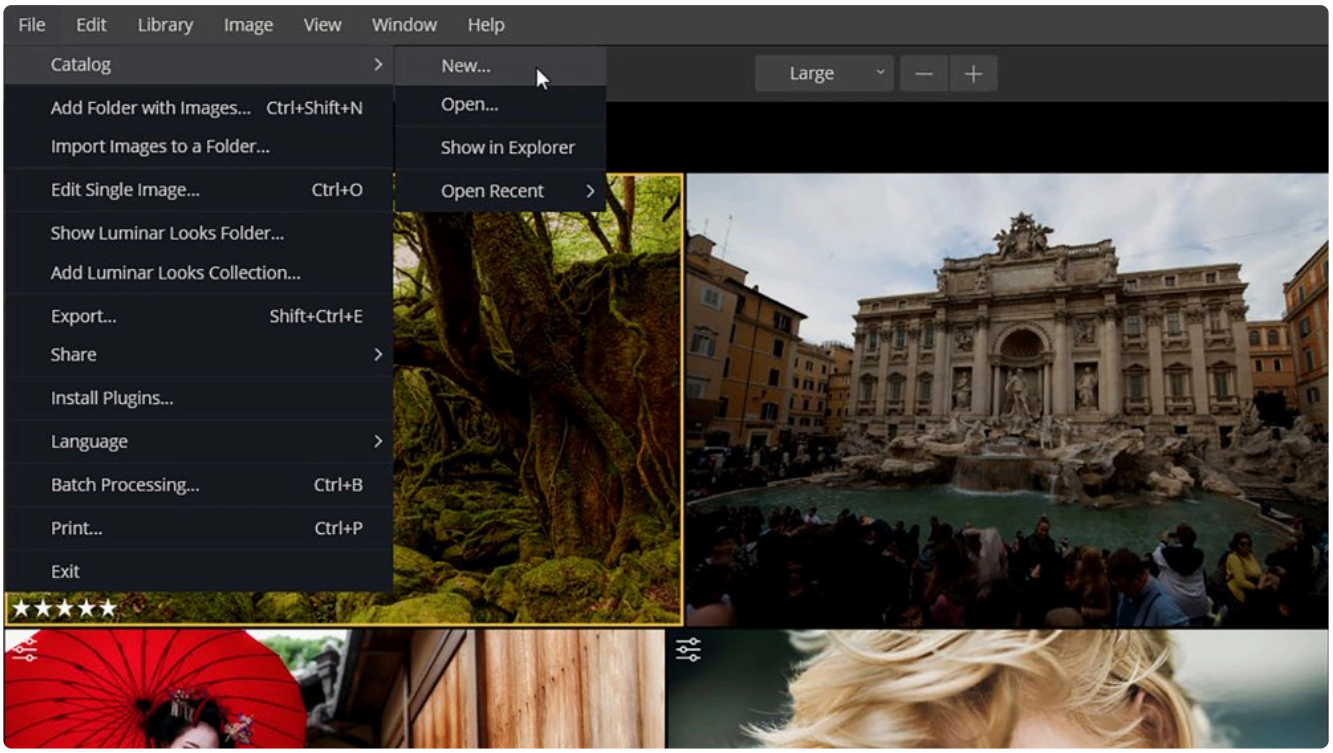
19.2. 複数のカタログの使い方

最初に、アプリケーションを初めて起動すると、Luminarはデフォルトのカタログを作成します。この1つのカタログだけをすべての写真に使用することも、新しいカタログを簡単に作成することもできます。カタログは、ハードドライブのどこにでも配置できます。 デフォルトでは、Luminarは写真フォルダーに最初のカタログを作成します。カタログはライブラリとも呼ばれ、画像とその場所のデータベース、それらの画像のサムネイル、および画像に適用されたすべての調整の履歴が含まれます。

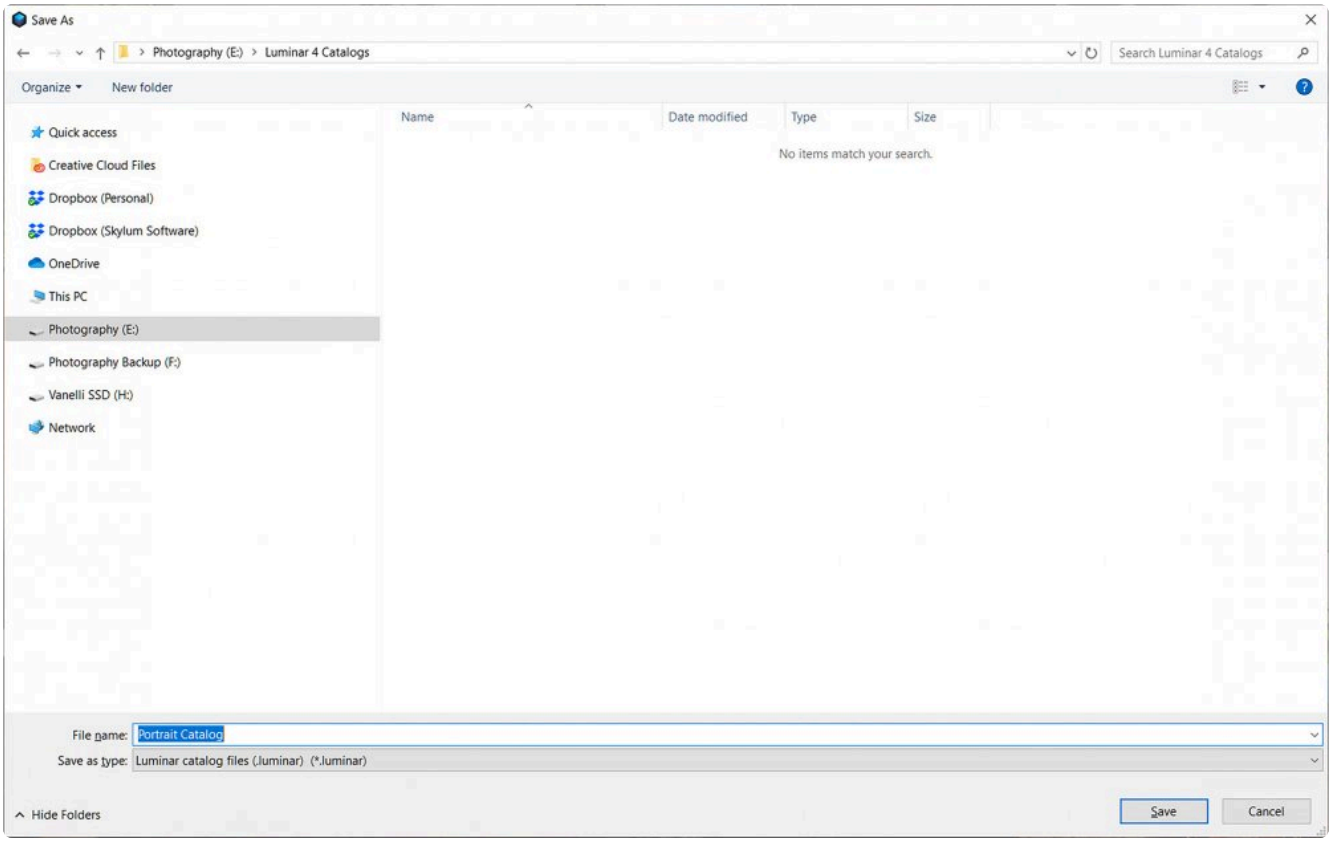
カタログの作成

新しいカタログの作成を行うのは簡単です。

1. Luminarを開いた状態で、[ファイル] > [カタログ] > [新規] を選択します。新しいカタログに名前を付けて保存する場所を選択するためのダイアログボックスが開きます。



2. 名前を入力し、場所を選択します。多くの人が画像フォルダーを選択しますが、どのドライブや場所でも機能します。



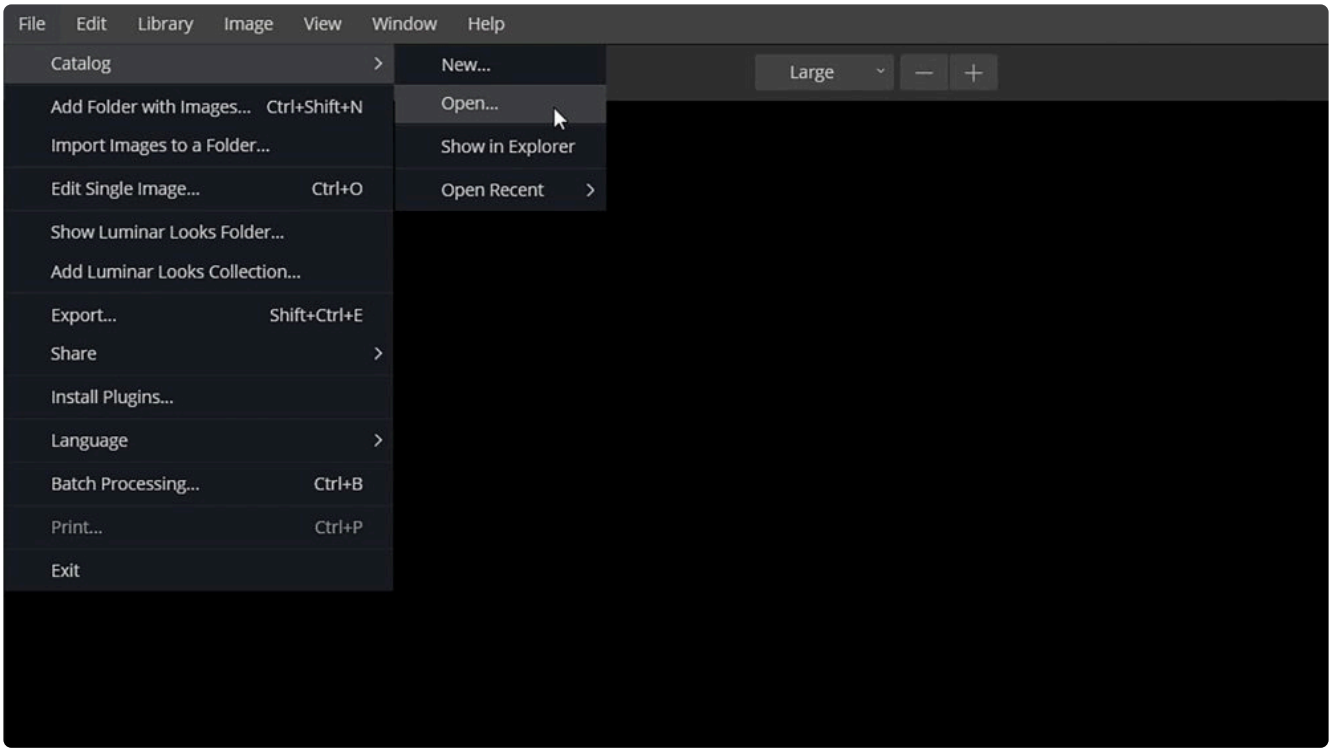
3. 新しいカタログを保存すると、現在のカタログが閉じられ、新しいカタログが開かれます。

必要に応じて、画像を追加したり、単一画像編集を開くことができます。

カタログの切り替え

複数のカタログを使用している場合、切り替えはクリックを行うだけで完了します。

1. 以前に作成したカタログを開くには、[ファイル] > [カタログ] > [開く] を選択します。



2. 使用したいカタログに移動すると、フォルダーとして表示されます。
3. それを選択し、[開く] をクリックします。
4. 現在のカタログが閉じられ、選択されたカタログが開かれます。

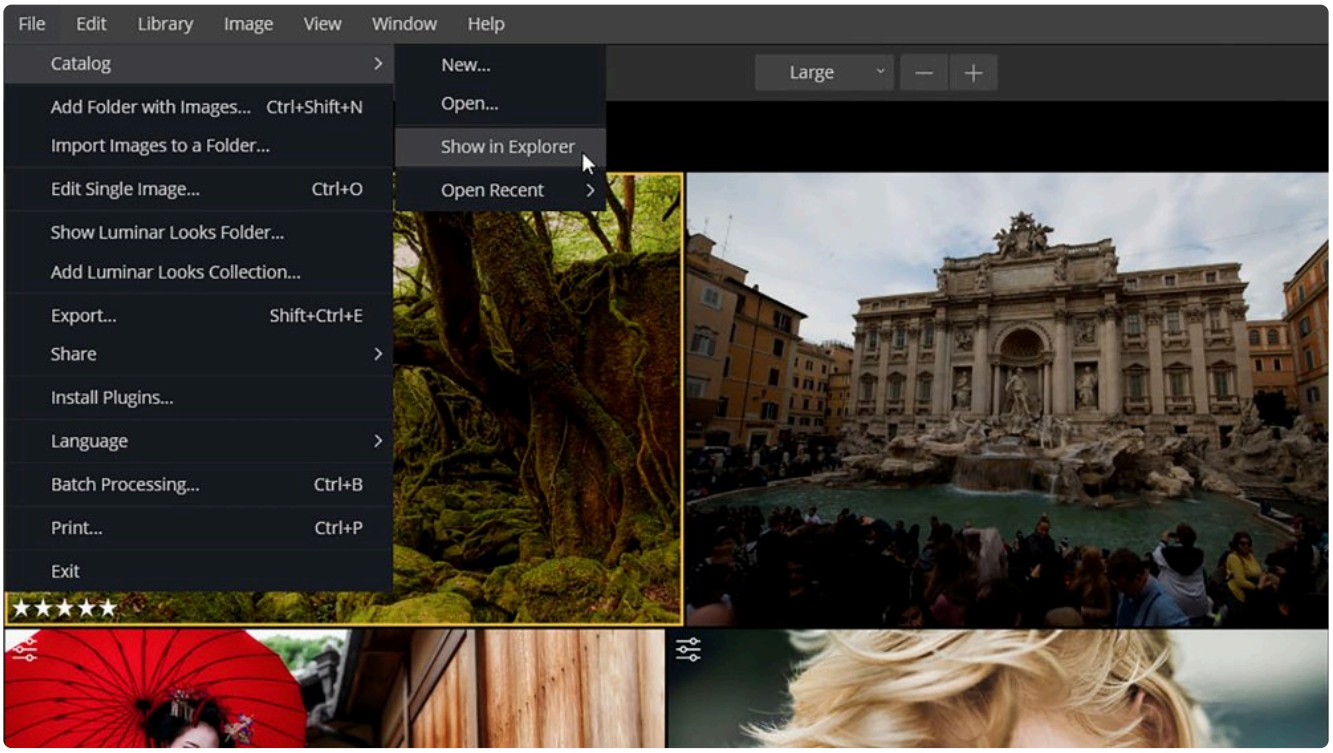
19.3. カタログのバックアップ

Luminarは、作業中にデータベースを常にバックアップしています。これにより、最新の編集が確実に保管されます。ただし、ハードドライブに問題がある場合に、カタログを手動でバックアップしたい場合があります。

Windowsのバックアップ

カタログをバックアップするには、外部ドライブまたはクラウドの場所を使用することをお勧めします。

1. Luminarを開いた状態で、バックアップするカタログを編集します。
2. **ファイル > カタログ > Explorerで開く** を選択します。



3. これにより、フォルダー内にネストされたカタログファイルが表示されます。
4. ハードドライブのレベルを上げ、このフォルダー全体をバックアップし、最も完全なバックアップを作成します。

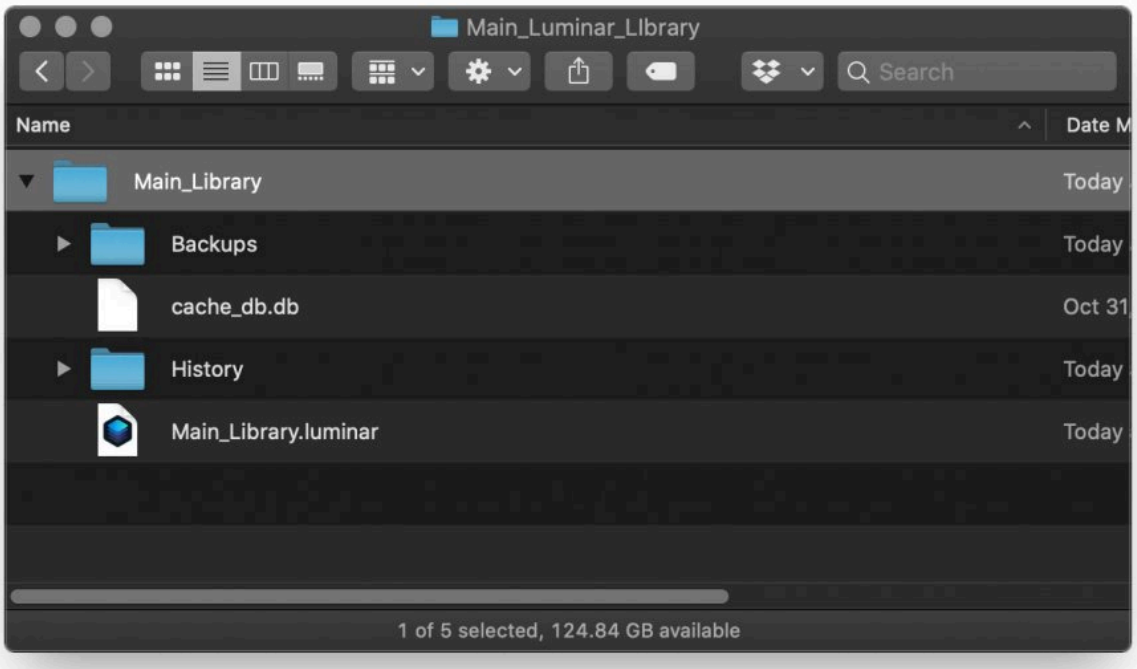
バックアップを復元する必要がある場合は、バックアップをコンピュータにコピーし、**ファイル > カタログ > 開く** を選択します。

Macのバックアップ

カタログをバックアップするには、外部ドライブまたはクラウドの場所を使用することをお勧めします。

1. Luminarを開いた状態で、バックアップするカタログを編集します。
2. **ファイル > カタログ > Finderで開く** を選択します。

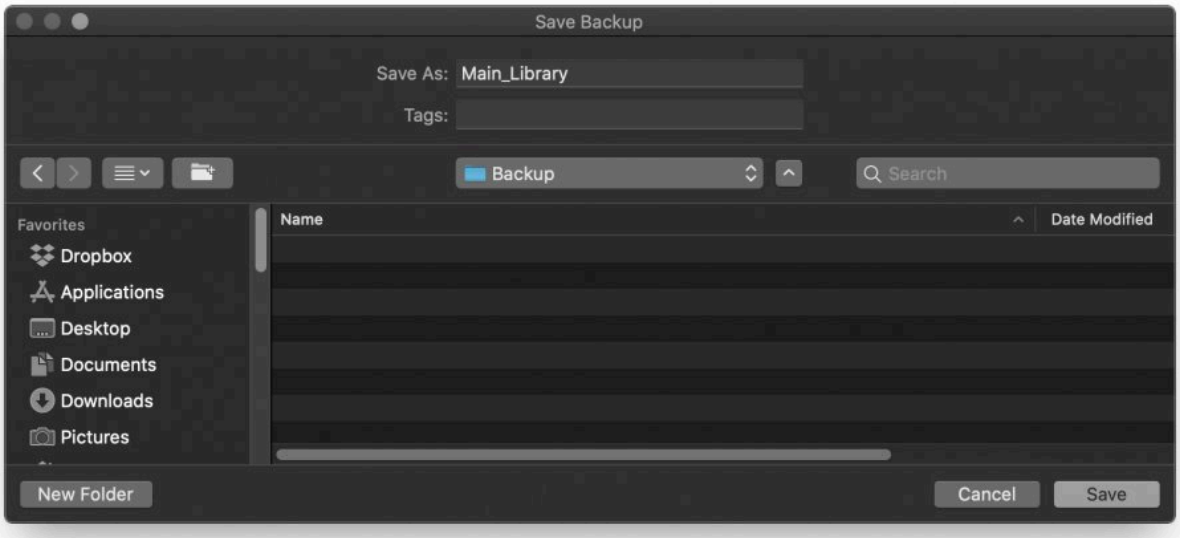
3. これにより、フォルダー内にネストされたカタログファイルが表示されます。
4. ハードドライブのレベルを上げ、このフォルダ全体をバックアップし、最も完全なバックアップを作成します。



バックアップを復元する必要がある場合は、バックアップをコンピュータにコピーし、**ファイル > カタログ > 開く** を選択します。

[バックアップ]コマンドを呼び出してバックアップカタログを保存することもできます。カタログをバックアップするには：

1. **ファイル > カタログ > バックアップ** に移動します。
2. Luminarは、バックアップファイルを保存する場所を選択できるダイアログボックスを開きます。

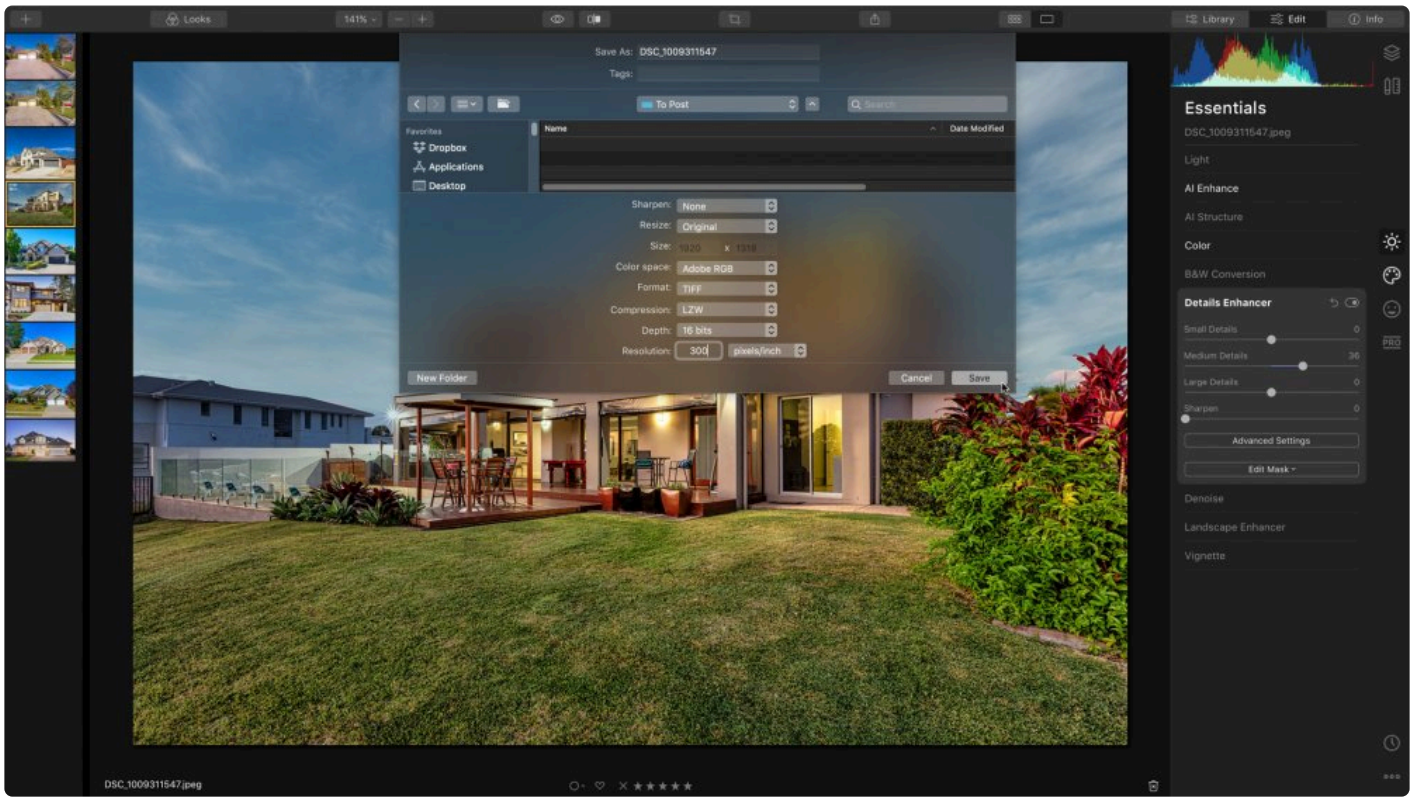


3. バックアップファイルを復元するには、**ファイル > カタログ > バックアップから復元する** に移動します。

19.4. 写真編集のバックアップ

写真をエクスポートしてバックアップできます。JPEGファイルとして保存すると、ファイルの管理がより簡単になりますが、圧縮により品質が低下します。TIFF画像として保存すると、アーカイブ品質のファイルが作成されます。これらのファイルは、JPEGとして保存された場合よりもはるかに大きくなります。

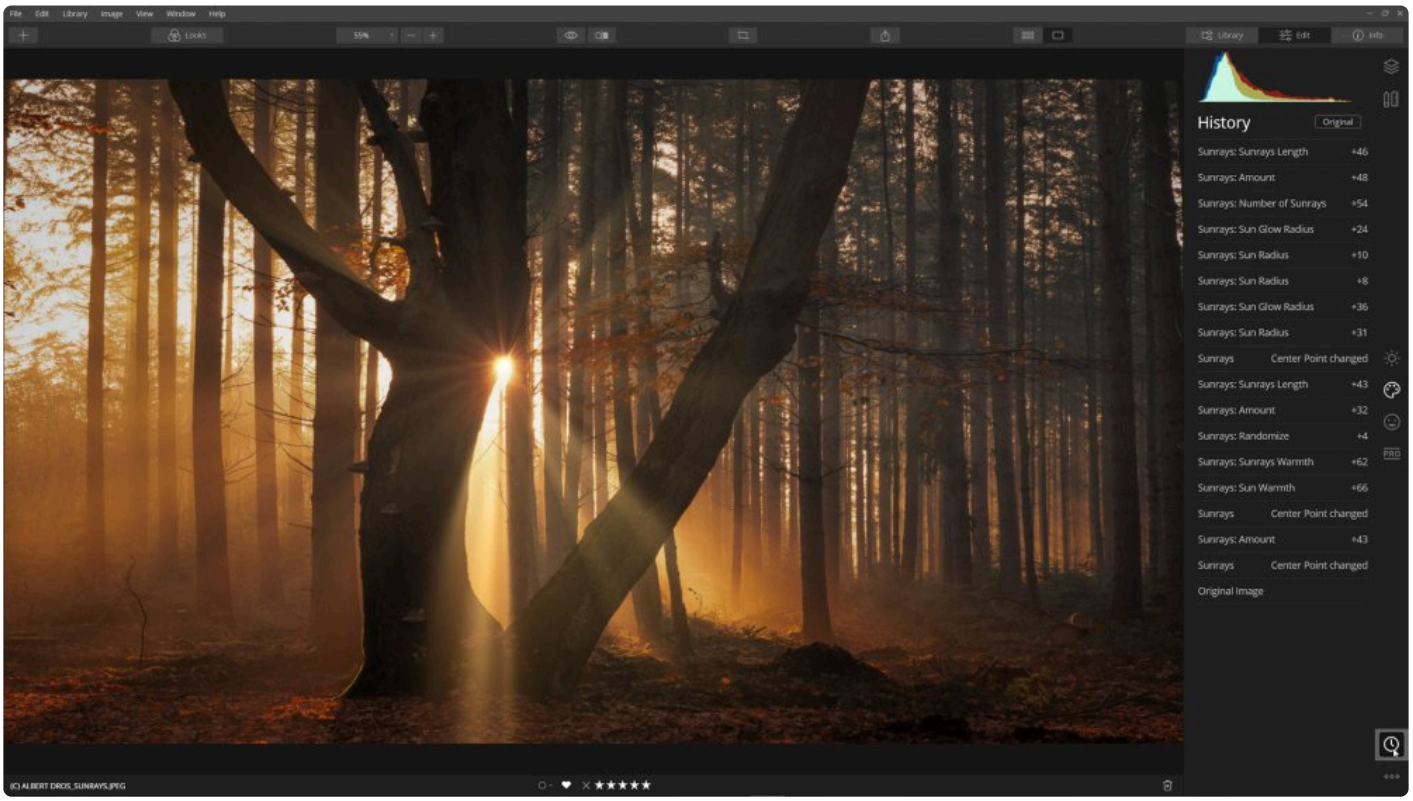
20. ファイルの保存とエクスポート



Luminarで画像を編集すると、適用するすべてのツール、それらのツールに加えた調整、画像に対するすべての操作がLuminarカタログに保存されます。最終画像をエクスポートすると、Luminarはこれらの調整を写真に適用するため、クライアントに送信したり、ソーシャルメディアにアップロードしたり、印刷用に送信したりできます。

©2020 Skylum

20.1. カタログに調整を保存



Luminar 4で写真を操作する場合、調整を保存する必要はありません。フラグ設定、評価、編集はすべて、作業中にカタログデータベースに自動的に保存されます。そのため、常に時間を節約について心配することなく、クリエイティブな作業に集中できます。

Luminarカタログが編集をキャプチャする方法

個々の画像に対して作業する場合、Luminarはその画像の編集内容をすべてカタログに.stateファイルとして保存します。編集を独自の.stateファイル内の単一の画像に保存することにより、1つの画像に問題がある場合、データベース全体が破損することはありません。これらの編集は、作業中に自動的にキャプチャされます。

ファイル履歴の表示とナビゲート

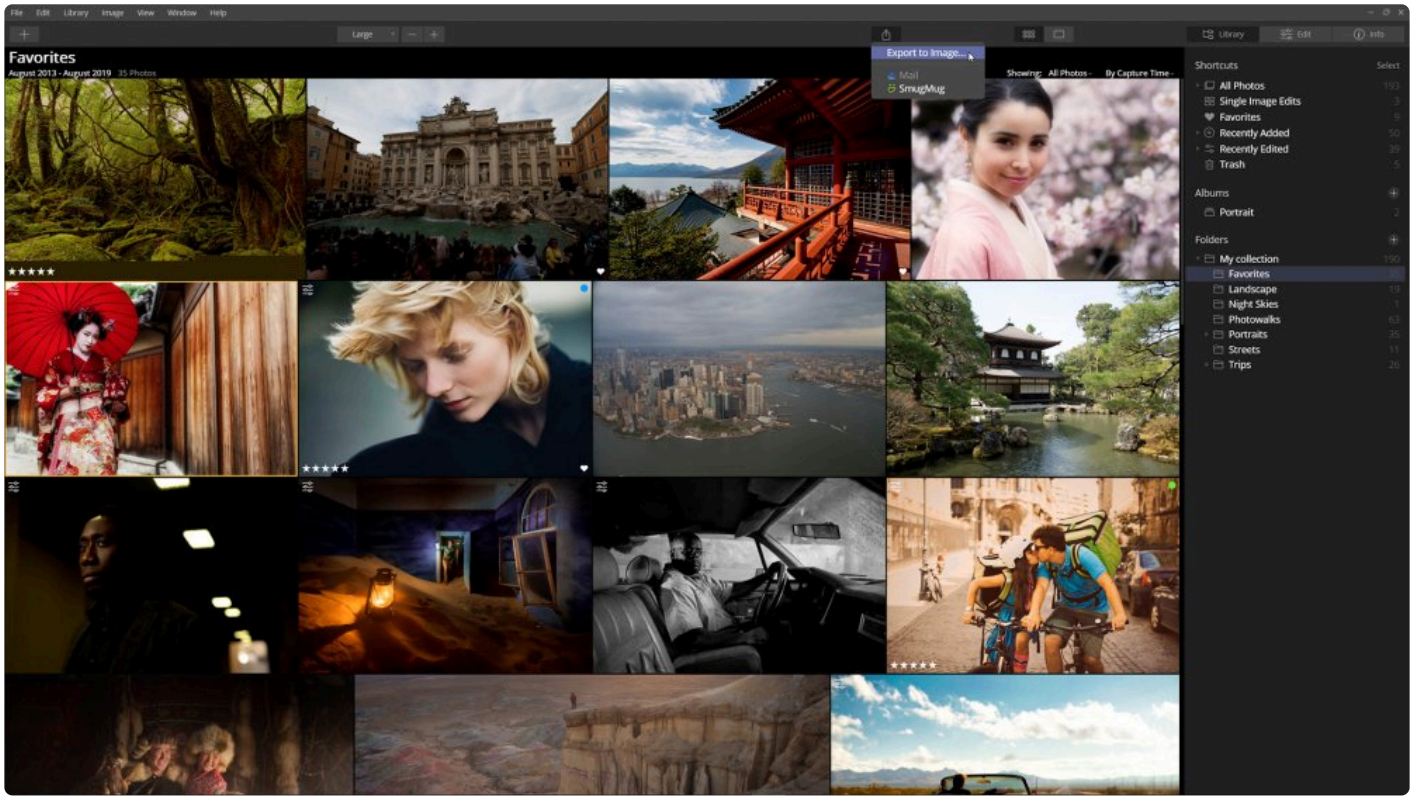
Luminarは、画像に対して実行したすべての編集履歴を保存します。これにより、無制限にアンドゥすることができ、以前の編集すべてを辿ることもできます。履歴を表示するには、サイドバーの編集の下部にある履歴ツールをクリックします。カタログを終了して再度開いた場合でも、各画像に対する編集内容はすべて保持されます。

©2020 Skylum

20.2. 画像のエクスポート

デジタル画像の編集において、多くの方がある時点で、ファイルを保存するのが良い、という考えに到達します。それは、これまでの写真編集作業をキャプチャするための進行の保存かもしれません。あるいはインターネット上での印刷または共有のためにファイルを準備することかもしれません。もしくは、ソーシャルメディアにエクスポートすることかもしれません。Luminarでは、ニーズに合わせて画像を保存およびエクスポートするためのさまざまなオプションを提供しています。

完成した画像をエクスポートする準備ができたら、[エクスポート…] を選択することができます。



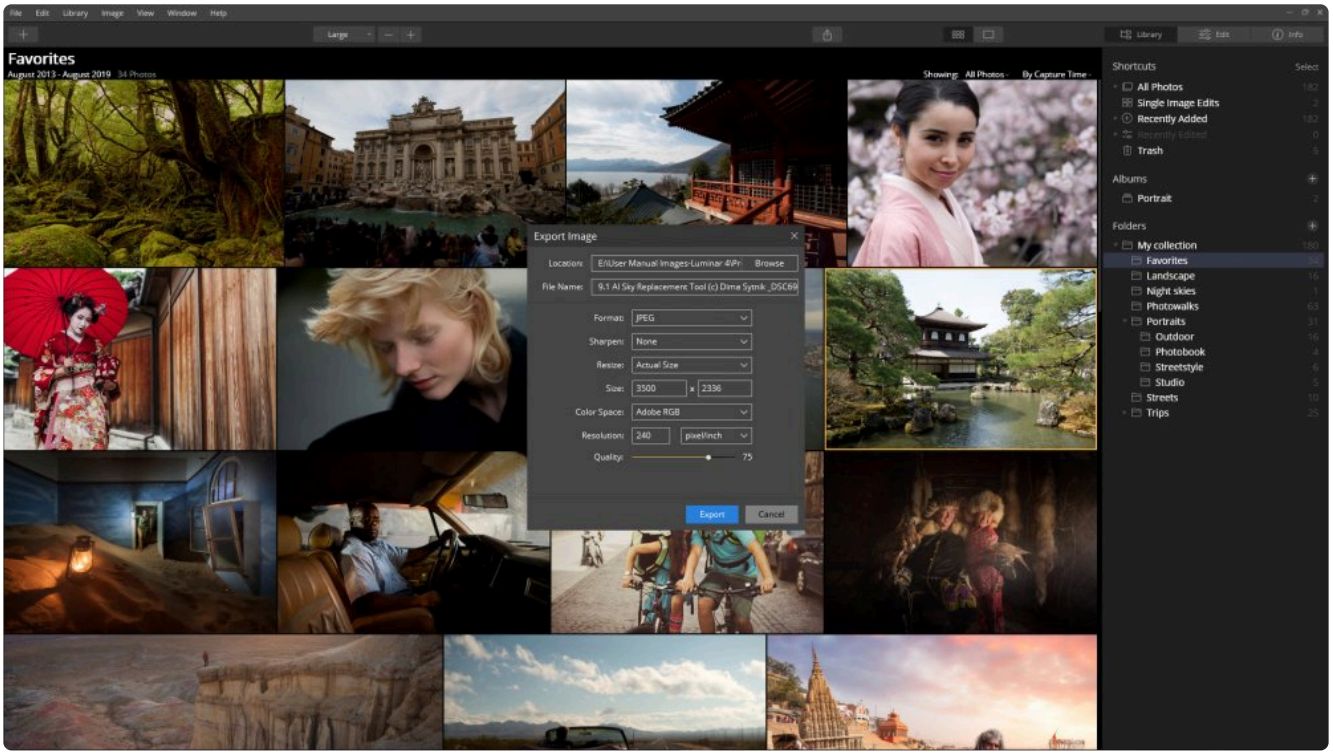
1. 投稿または送信できる画像としてファイルを保存するには、[ファイル] メニューから [エクスポート] を選択します。
2. 写真を保存する場所と保存する形式を選択できるダイアログボックスが表示されます。Luminarは、JPEG、TIFF、Photoshopなどのさまざまな一般的な形式を保存できます。
3. 家族やクライアントと共有したり、ウェブにアップロードしたりできるファイルを保存するには、JPEGを選択し、品質スライダーを約85に調整します。
4. [保存] ボタンをクリックし、ファイルを書き込みます。

> ヒント：
> 高品質のアーカイブ。写真をアーカイブするには、TIFFファイルとして保存します。TIFFファイルは、画像のすべてのディテールと色を保持し、印刷に最適です。

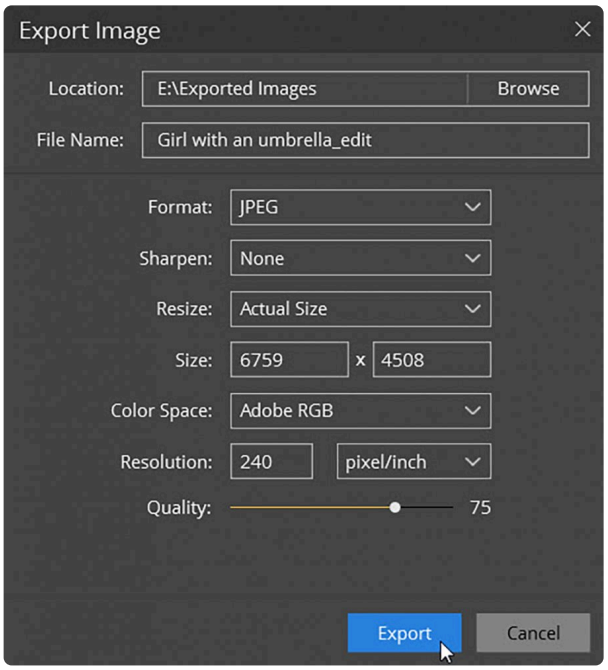
20.2.1. 画像ファイルの保存

他のタスクのために、複数のファイルをエクスポートする必要がある場合があります。オンラインで投稿したり、プレゼンテーションに参加したり、他の人とコラボレーションしたりする場合などです。ファイルをエクスポートすると、JPG、TIFF、PNGなどのさまざまなファイル形式で保存できます。

1. 保存したい画像を選択します。
2. メインメニューから **ファイル > エクスポート** を選択するか、ツールバーの上部にある[画像を共有] ボタンをクリックし、**画像へエクスポート...** を選択します。新しいダイアログボックスが開きます。



3. 保存したファイルをハードドライブ、接続されたディスク、またはクラウドストレージプロバイダーを使用し、保存する場所を選択します。
4. 次のオプション項目から選択します：
(複数の画像をエクスポートする場合、これらのオプションを表示するには、エクスポートダイアログボックスの左下隅にあるオプションボックスをクリックする必要があります)



- **フォーマット** 8つの異なるファイル形式から選択します。TIFFやJPEGなどの一部のオプションでは、圧縮とビット深度を制御するための追加設定が提供される場合があります。
- **シャープに** エクスポートしたファイルをよりシャープにするかどうかを選択します。これにより、画像の端のディテールを増やし、JPEGなどの形式の圧縮アーチファクトの一部を克服できます。
- **リサイズ** 元のサイズでエクスポートするか、画像の長辺または短辺に合うように画像の新しい寸法を入力するかを選択できます。
- **色空間** 出力用に3つの色空間から選択できます。
  - **sRGB** は、最も狭い色域ですが、ウェブとの互換性が最も高いものです。
  - **Adobe RGB** コンピュータグラフィックスおよび多くのソフトウェアアプリケーションで使用される一般的な色空間です。
  - **ProPhoto RGB** は最も広い色域であり、最も広い範囲の色をサポートします。ProPhoto RGBは、RAW形式の写真でキャプチャされたすべての色を含むことができる唯一の色空間です。
- **画質** 一部のフォーマット(JPEGなど)では、全体的な圧縮と最終的なファイルサイズに影響する品質設定を割り当てることができます。

1つのファイルをエクスポートする場合、ダイアログボックスの上部でその名前をよりわかりやすいものに変更できます。複数の画像をエクスポートする場合、このオプションは表示されず、エクスポートされたファイルは元のファイル名を保持します。

> ヒント:
> エクスポート時に解像度を設定する必要がある場合は、このように考えてください。1インチあたりのドット数(より正確には1インチあたりのピクセル数)は、有効な解像度を表します。したがって、幅3,000ピクセルの画像は、300 ppiで10インチの印刷を行います。[エクスポート] ダイアログの [リサイズ] オプションを使用することで、エクスポートされた画像の解像度を設定できます。この設定を変更しない場合、Luminarは最高品質でエクスポートします。

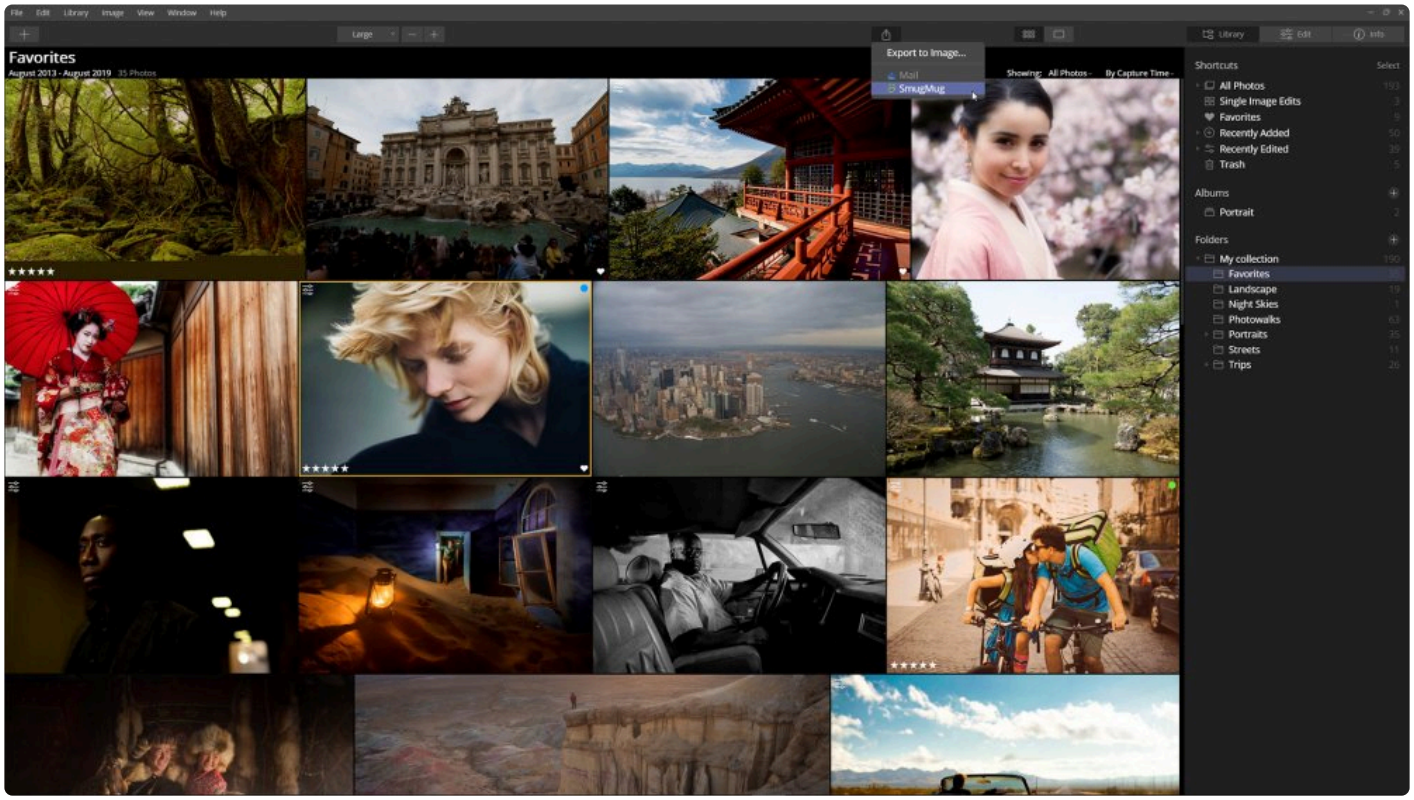
20.2.2. サポートされているファイルの形式

Luminarでは、次のタイプのファイルを作成できます。

- **JPEG（.jpg）** JPEG (Joint Photographic Experts Group) 形式は、インターネット上で連続階調画像 (写真など) を表示するために最もよく使用されます。ほとんどのデジタルカメラは優れた圧縮を提供するため、JPEGを使用します。最大設定では、TIFFなどのはるかに大きなファイル形式に匹敵する画像品質が提供されます。時折、印刷業界 (特に新聞) はJPEGを使用します。JPEGは非可逆圧縮です。つまり、画像の圧縮中に一部のデータが破棄されます。JPEGは、アーカイブまたは本番ファイル形式として使用しないでください。通常、JPEGファイルは一度だけ保存します。再保存するとデータが破棄され、画質が低下するためです。カメラで画像をJPEGとして取得した場合、編集したドキュメントをネイティブのLuminarファイルとして保存するようにしてください。
- **PNG（.png）** PNG（Portable Network Graphics）形式は、ロスレス圧縮を提供します。同形式は、ほとんどのウェブブラウザがサポートしているため、インターネット上でより一般的になりつつあります。PNG形式は、GIFに代わる特許なしの代替として作成されました。その主な利点はPNG-24ファイルです。これにより、24ビット画像 (チャンネルごとに8ビット) と透明度の埋め込みが可能になります。技術的にはGIFよりも優れています。
- **TIFF（.tif）** タグ付き画像ファイル形式は、最も一般的かつ柔軟な形式の1つです。アプリケーションとコンピュータプラットフォーム間でファイルを交換するために広く使用されており、長い間互換性があります。さらに、TIFFは、チャンネルごとに8ビットまたは16ビットのビット深度で動作する形式の1つです。
- **JPEG 2000（.jp2）** JPEG 2000形式は、2000年にJoint Photographic Experts Group委員会からリリースされたアップデートです。その目的は、元のJPEG形式を置き換えることでした。同形式は、より効率的な画像圧縮の新しいウェーブレットベースの方法を使用しています。
- **Photoshop（.psd）** Photoshop形式は、コンピュータグラフィックス業界で使用される一般的な形式です。Skylumは階層化されたファイルを書き込むことはできませんが、Adobe Photoshopおよびその形式をサポートする他のソフトウェアパッケージで開くことができるファイルをエクスポートできます。
- **PDF（.pdf）** PDF (Portable Document Format) は、アドビが開発したファイル形式であり、PostScriptの拡張を目的としています。PDFは、事実上すべてのオペレーティングシステムとポータブルメディアプレーヤーまたは携帯電話で表示できます。PDFはオープンスタンダードです。つまり、コンピュータ業界では、Adobeに追加料金を支払うことなくPDFを読み書きできるアプリケーションを作成できます。このオープン性は、PDFの迅速な採用につながっており、インターネット上で広く利用されています。

©2020 Skylum

20.3. 画像の共有

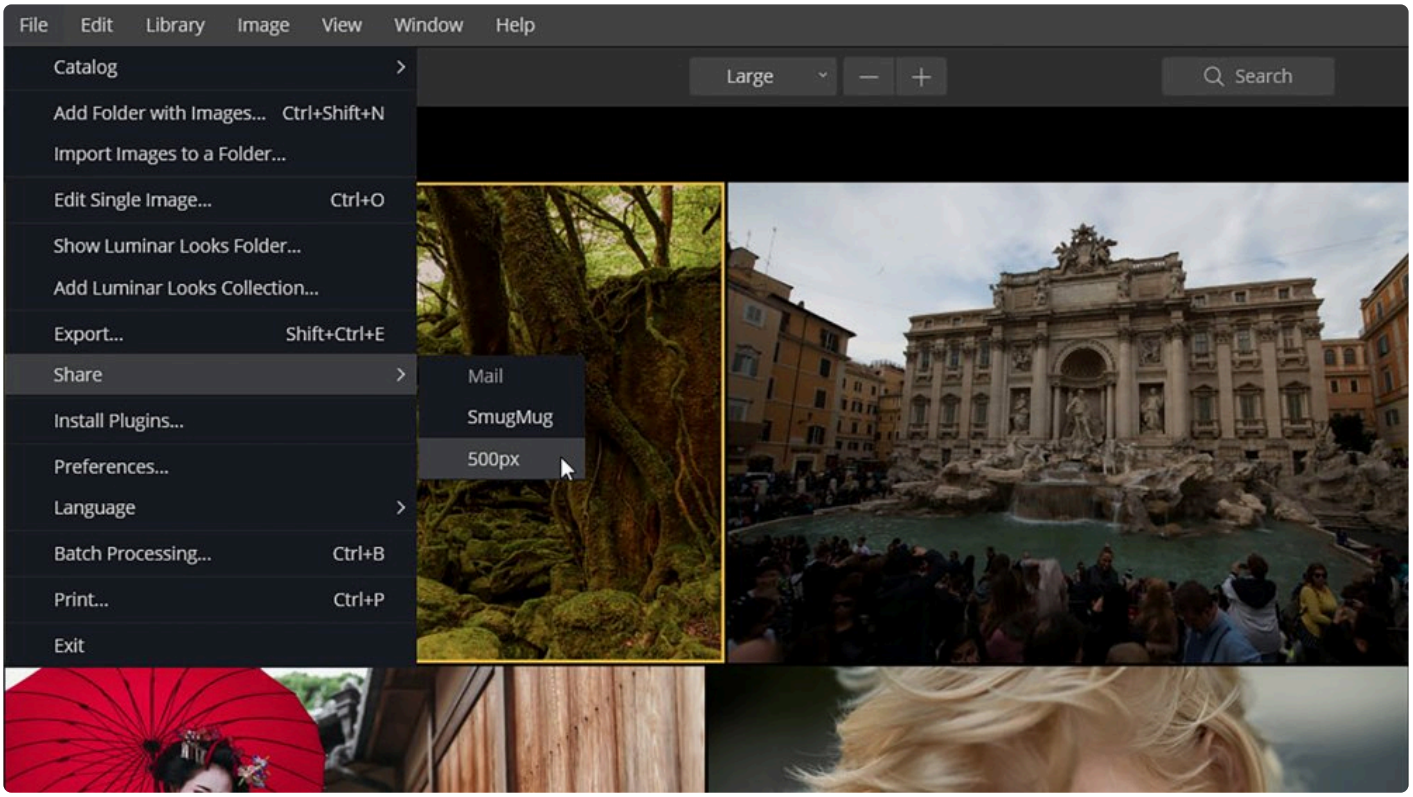


画像をEメール、メッセージを通じて送信したり、ソーシャルメディアサイトにアップロードする場合は、右上隅の [画像を共有] ボタンをクリックし、画像の共有方法を選択します。共有用に表示されるオプションの例を次に示します。オペレーティングシステムによっては、一部のオプションは利用できません。

- **メール** Eメールのメッセージにに JPEGを添付します。
- **メッセージ** 友人またはクライアントへJPEGをメッセージ送信します。(macOSのみ)
- **SmugMug** 1枚の画像を SmugMug アカウントにアップロードします。

> **注意:**
> SmugMug メンバーシップは、別途のサービスです。Luminar内でアクセスするには、一部のソーシャルサービスのアカウントが別途必要になる場合があります。

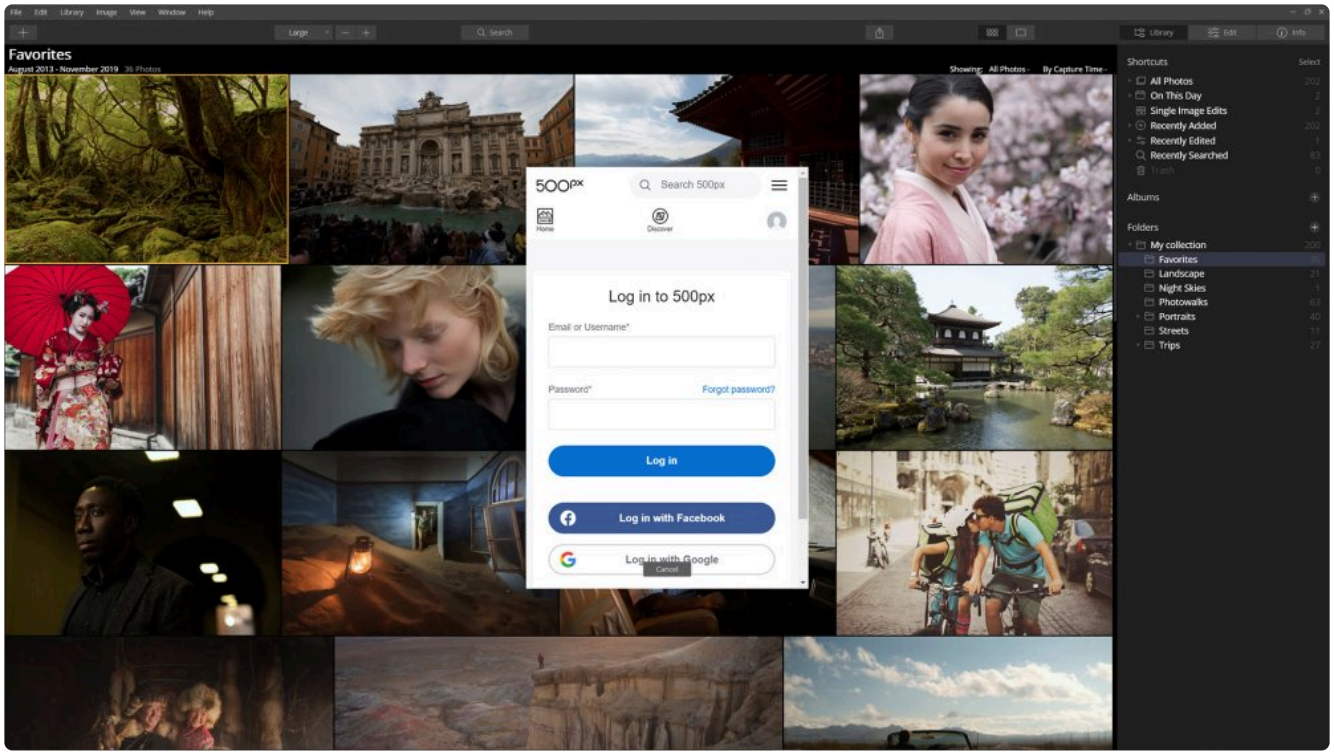
20.3.1. Sharing an Image to 500px



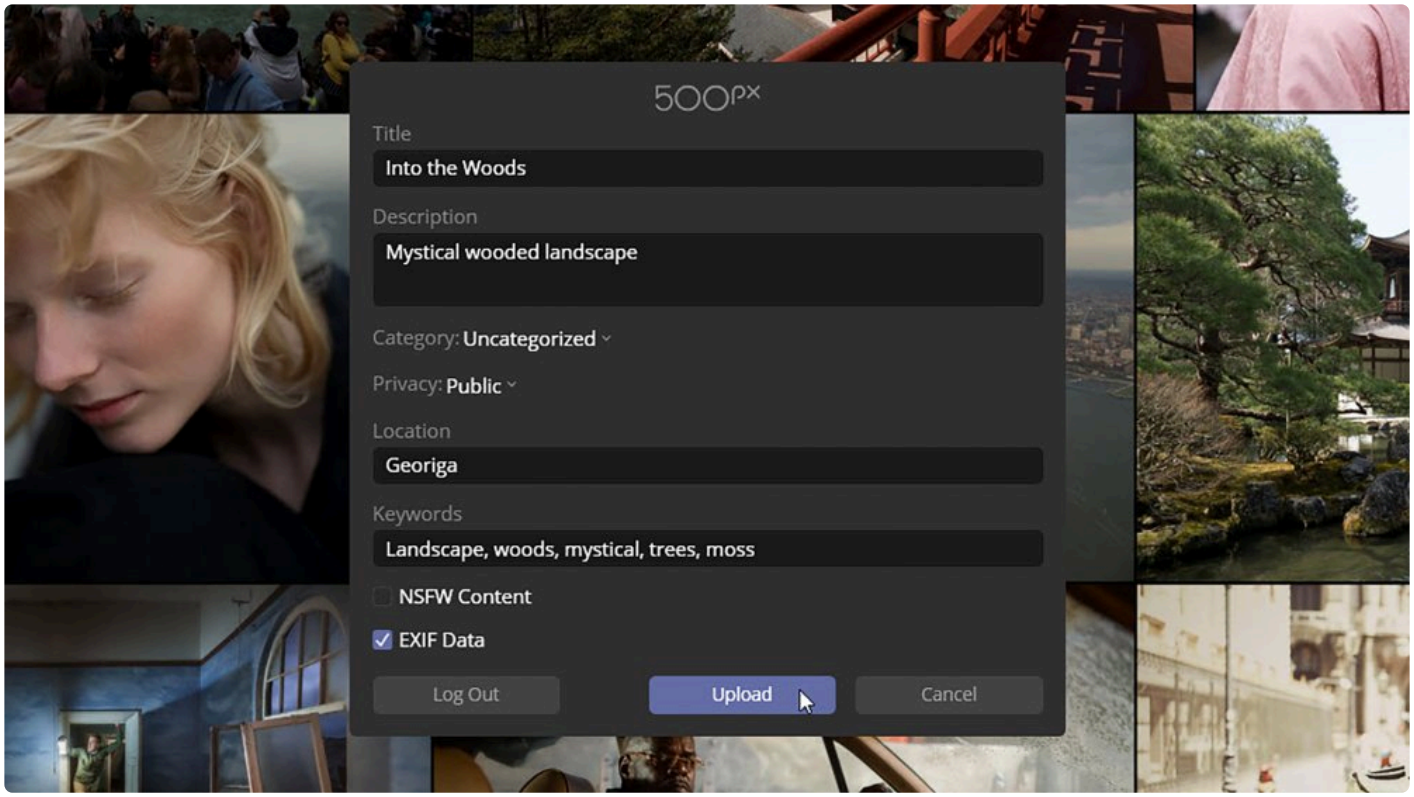
You can quickly and easily share a photo to your 500px account. Get inspired with incredible photos from diverse styles and genres around the world.

> ! **Note: A 500px membership is a separate service.**
> You can learn more at https://500px.com/upgrade.

1. In your Luminar library select one photo that you'd like to share.
2. From the main menu choose File > Share > 500px or click the Share image button in the top toolbar corner and choose **500px**. A new dialog appears.



3. Please wait while the edits are applied to your photo and it is converted to the right format for sharing. If this is the first time sharing to 500px you will be prompted to log in to 500px.
4. Make your image easier to discover by adding:
    - **Title**
    - **Description**
    - **Category**
    - **Location**
    - **Keywords**
    - **EXIF data.** For macOS users, the EXIF data is automatically sent. Windows users have a checkbox to control whether EXIF data is uploaded.

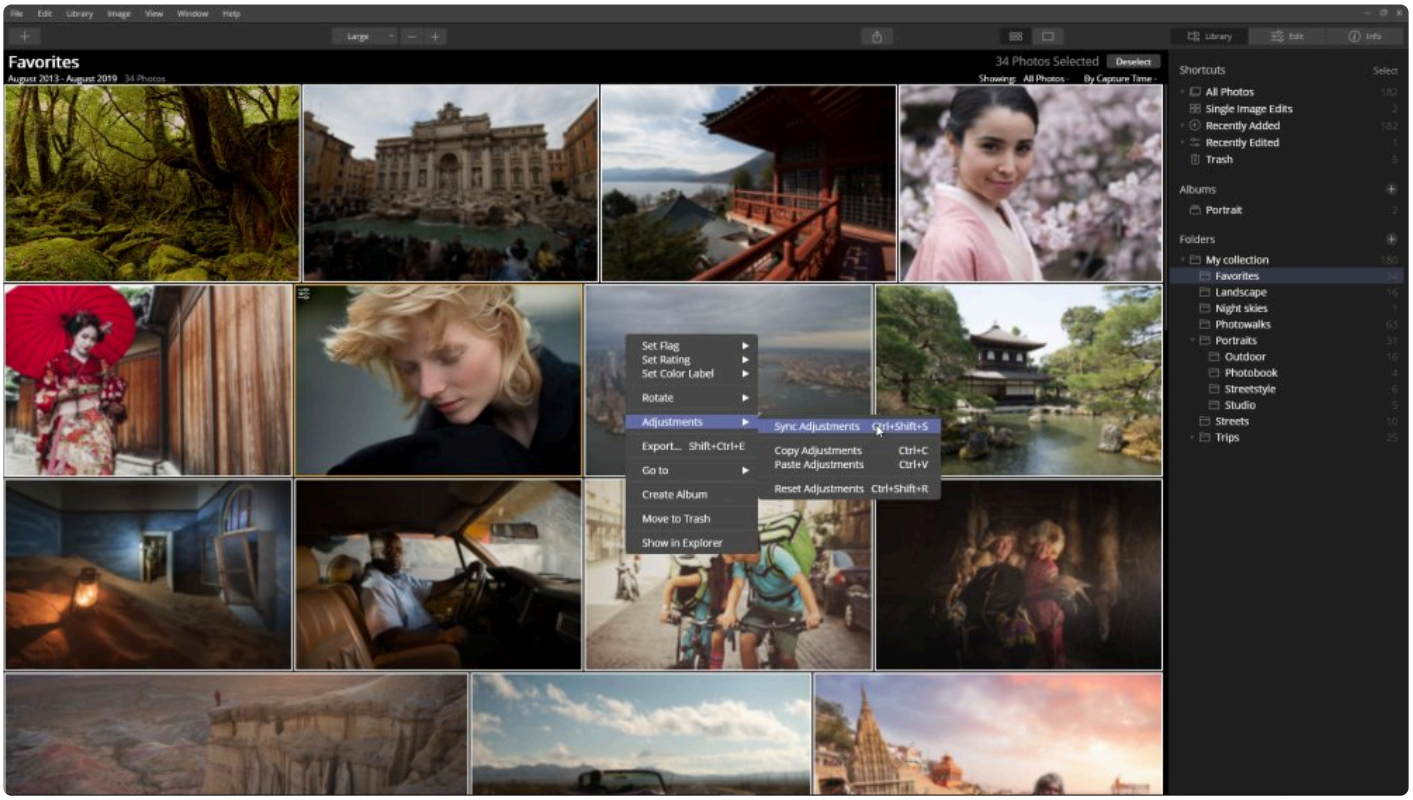


5. Control access to your image by choosing a **Privacy** level:
    - Public
    - Private

6. If your image contains details unsuitable for children or the workplace, mark the box next to **NSFW** (Not Safe For Work content).
7. Click the **Upload** button to add it to your 500px account.After pushing the Upload button, your photo is automatically uploaded to the 500px website to the Photo manager section of your Profile.
8. On the 500px site, you can then browse and add your photo to the Gallery or edit its data in the Photo manager section of your Profile.

©2020 Skylum

20.4. 写真のバッチ処理

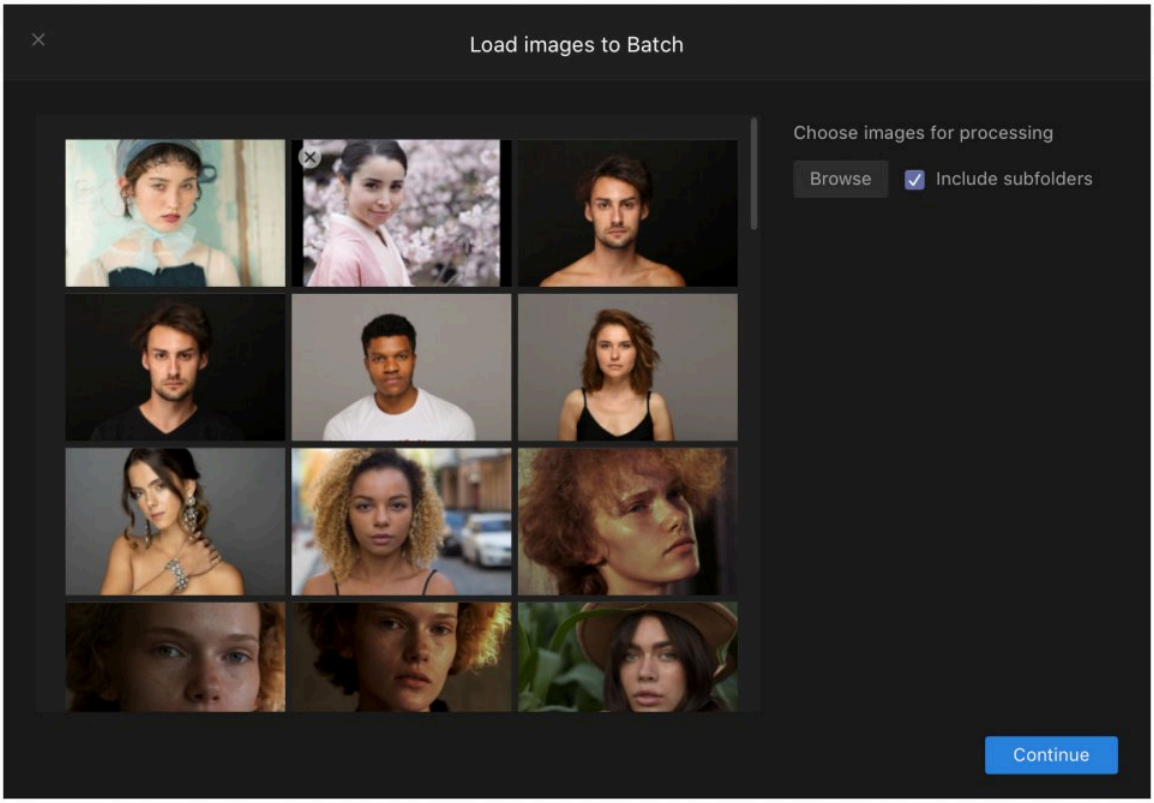


1つの写真撮影から複数の画像が存在する場合、同じ現像設定を複数の写真に適用することにより、多くの場合時間を節約できます。これは特に、イベント、スポーツなどの同様の条件下で多くの異なるタイプの写真を撮影するユーザーに役立ちます。バッチ処理機能は非常に用途が広く、多数の画像セットに便利に適用できる多くのオプションが含まれています。

バッチ処理の開始

バッチ処理を開始しましょう。これには、処理する画像を識別し、設定を選択する必要があります。

1. 最初のステップは、現像したい写真をロードすることです。これは、2つの方法で実行できます：
    - ファイル > バッチ処理
    - Cmd+B (macOS) または Ctrl+B (Windows) を押します。
2. バッチ処理する画像をロードする必要があります。これを行うには、次の方法を利用します：



- ファイルまたはフォルダーをバッチ処理ウィンドウにドラッグします。
- [閲覧] ボタンをクリックします。[サブフォルダを含む] オプションがオンになっている状態でフォルダーを追加した場合、Luminar 4は追加されたフォルダーの全サブフォルダーですべての画像を検索します。アプリケーションに画像を分析する時間を少し与えます。

3. 処理する画像を選択したら、[続ける] ボタンを押して、バッチ処理のオプションと設定を表示します。

バッチ処理の設定

バッチ処理機能は非常に用途が広く、そこには多数の画像セットに便利に適用できるさまざまなオプションが含まれています。

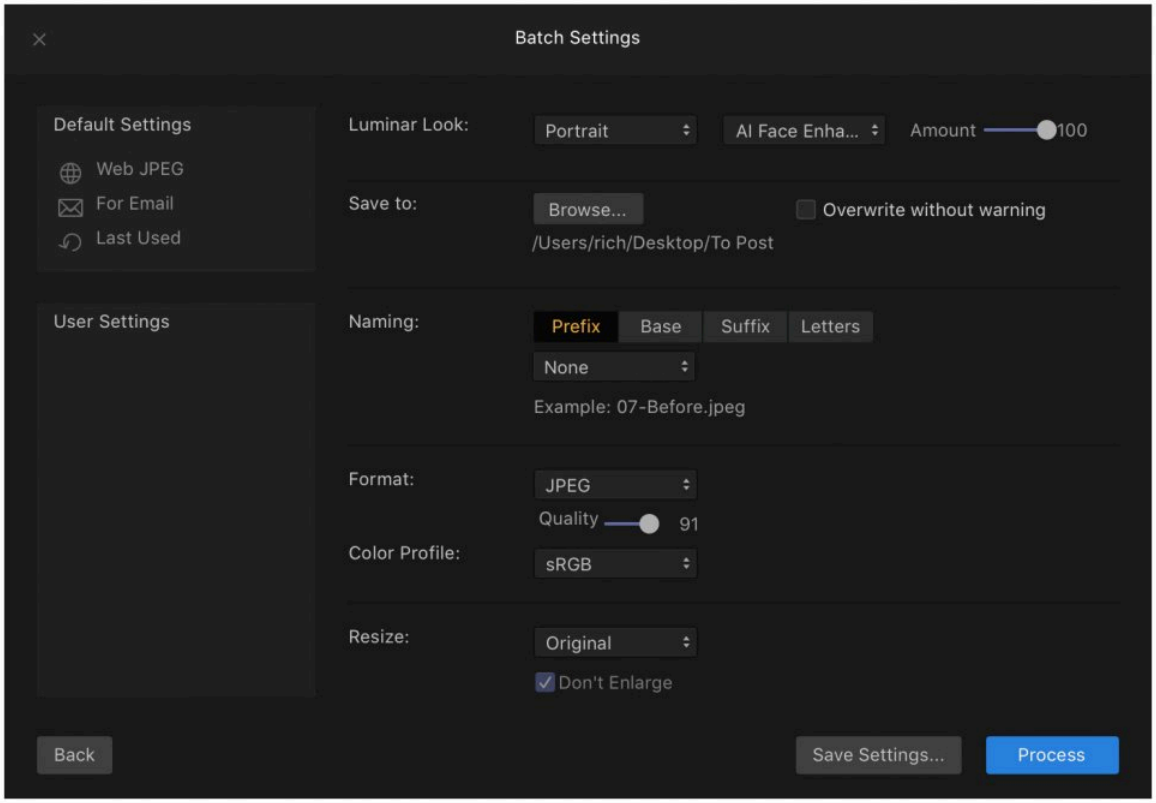
利用可能なオプションは次のとおりです:

デフォルト設定

ダイアログの左上隅には、バッチ処理の実行方法を設定する便利なプリセットがあります。 これらは、生成されるファイルのタイプに関するすべてのオプションを変更します(ただし、宛先を指定する必要があります)。搭載されているプリセットは次のとおりです:

- **Web JPEG** ウェブサイトに投稿する準備ができているファイルを作成します。
- **メール用** Eメール用に最適化された小規模なファイルを作成します。

- **最後に使用した** 前回使用したバッチ処理コマンド設定です。



ユーザー設定

このセクションには、作成したあらゆるカスタムワークフローが含まれます。これらは、右側の設定を使用して作成できます。後で使用できるようにバッチ処理設定を保存するには、ウィンドウの下部にある **設定を保存** ボタンをクリックします。プリセットにはわかりやすい名前を付けるようにしてください。

バッチ設定

バッチ処理を構成する準備ができたら、いくつかの便利な設定を選択できます。

- **Luminar Looks** プリセットコントロール機能を使用すると、Luminar Looksから選択できます。これには、搭載されているすべてのLuminar Looks、インストールされているLuminar Looks、およびユーザーが作成したLuminar Looksが含まれます。最初にカテゴリを選択し、次に個々のLuminar Looksを選択します。[量] スライダーを使用し、Luminar Looksの強さを調整できます。
- **保存** このオプションを使用すると、処理済みのファイルを保存する場所を選択できます。現在の場所に保存するか、参照して別のフォルダーを選択できます。選択すると、ファイルの“パス“が表示されます。注意：元のファイルを上書きする可能性があるため、バッチ処理されたファイルを元のファイルとは別の新しいフォルダーに保存することをお勧めします。
- **名前** Luminar 4には非常に柔軟なファイル命名オプションがあります。接頭辞や接尾辞を追加したり、さまざまな

ベース名から選択したり、大文字と小文字を選択したりできます。これにより、バッチ処理操作の一環としてファイルを非常に柔軟に整理できます。

- **フォーマット** 作成するファイルのタイプを選択します。バッチ処理中にJPEG、PNG、TIFF、またはPSDファイルを作成できます。
- **カラープロファイル** これは、色の読み取り方法を制御します。オプションには、sRGB、Adobe RGB、およびProPhoto RGBが含まれます。
- **リサイズ** 新しいファイルのディメンションを簡単に選択します。

> ヒント:
> [設定を保存] ボタンをクリックし、簡単に再利用できるように設定を保存できます。

バッチの実行

希望するバッチ処理オプションを選択したら、ウィンドウの右下にある [処理] ボタンをクリックして操作を開始します。これにより、進行状況を示す処理ウィンドウが表示されます。

- 画像選択ウィンドウに戻り、バッチ処理操作を開始する前に別の画像を選択するには、ウィンドウの左下にある [戻る] ボタンをクリックします。
- バッチ処理をすべてキャンセルするには、ウィンドウの左上隅にある“X” をクリックします。

©2020 Skylum

21. キーボードショートカットキー

キーボードショートカットの使用はオプションですが、時間を大幅に節約できます。以下を実行し、それらをあなたのワークフローに追加しましょう。この辺りのページを印刷すると便利です。ページを印刷するには、右上隅の印刷ボタンを押してください。

- macOSのキーボードショートカット
- Windowsのキーボードショートカット

21.1. macOSのキーボードショートカット

一般

\	ビフォー/アフターの比較を行う際に使用します。キーを押すと、元の画像が表示されます。キーを離すと、修正された画像が表示されます。
;	元の画像が左側に、編集結果が右側に配置される [分割画面比較モード] を起動します。モードを終了するには、; をもう一度押します。
G	ギャラリーモードに切り替え
L	ライブラリパネルに切り替え
D	編集モードに切り替え
I	情報パネルに切り替え
F	フルスクリーンビュー
Tab	すべてのパネルを表示/非表示
Space	単一画像ビュー/ギャラリービューの素早い切り替え
->	次の写真へ移動
<-	前の写真へ移動
Cmd + ->	次のLooksへ移動
Cmd + <-	前のLooksへ移動
Cmd + click	複数の個別の写真を選択
Shift + click	複数の連続する写真を選択
Cmd+M	最小化

Luminarメニュー

Cmd + H	Luminarを非表示
Alt + Cmd+H	他を非表示
Cmd + Q	Luminarを終了
Cmd + ,	環境設定

ファイルメニュー

Cmd + O	開く(クイック編集で画像を開く)
Cmd + W	ファイルを閉じる

©2020 Skylum

Shift + Cmd + E	画像をエクスポート
Cmd + B	バッチ処理モードを開く
Shift + Cmd + P	ページ設定
Cmd + P	印刷

編集メニュー

Cmd + Z	アンドゥ
Shift + Cmd + Z	リドゥ
Cmd + X	カット
Cmd + C	コピー
Cmd + V	ペースト
Cmd + A	すべて選択
Cmd + D	すべて選択解除

ツール

C	クロップツールを開く
Cmd + T	自由変形ツール
Cmd + J	クローン&スタンプツール
Alt	クローンの選択部分を変更
Cmd + E	消しゴムツール

ライブラリメニュー

Cmd + N	新規アルバム
Alt + Shift + N	新規フォルダーを追加

画像メニュー

フラグを設定	
P	フラグ済み
X	拒否

U	マーク解除

評価を付ける	
5	5つ星で評価
4	4つ星で評価
3	3つ星で評価
2	2つ星で評価
1	1つ星で評価
0	0つ星で評価
[	評価を上げる
]	評価を拒否

色ラベルを設定		
:\3(grpclass#grpid).100	100	350
6	赤	
7	黄	
8	緑	
9	青	
–	なし	

回転	
Cmd + [	左へ回転（反時計回り）
Cmd +]	右へ回転（時計回り）

調整	
Shift + Cmd + S	同期調整
Cmd + C	コピー調整
Cmd + V	ペースト調整
Shift + Cmd + R	リセット調整

画像の削除	
Cmd + Delete	ゴミ箱へ移動
Delete	アルバム/コレクションから削除

©2020 Skylum

Cmd + R	Finderで開く

ビューメニュー

Option + Cmd + T	ツールバーの表示/非表示
L	ライブラリサイドバーの切り替え
D	編集サイドバーの切り替え
I	情報サイドバーの切り替え
Cmd + +	ズームイン
Cmd + –	ズームアウト
Cmd + 1	等倍率にズーム
Cmd + 0	画面にフィット
;	比較
Ctrl + Cmd + F	全画面プレビューに切り替え
F	画像のみの全画面プレビューを表示
J	クリッピングの表示/非表示
Cmd + L	フィルターカタログの表示/非表示

マスク編集

B	ブラシ
G	グラディエントマスク
R	放射状マスク
[	ブラシ半径を減少
]	ブラシ半径を増加
Shift + [	ブラシのソフトネスを減少
Shift +]	ブラシのソフトネスを増加
Cmd + I	マスクを反転
X	ペイント/消しゴムモードの切り替え
/	現在のレイヤーマスクを赤い透明な画像として表示
Cmd + I	レイヤーマスクを反転

©2020 Skylum

21.2. Windowsのキーボードショートカット

一般

\	クイックレビュー
;	比較
G	ギャラリーモードに切り替え
D	編集モードとパネルへ切り替え
I	情報パネルへ切り替え
Tab	すべてのパネルを非表示/表示
Space	単一画像ビュー/ギャラリービューの素早い切り替え
->	次の写真へ移動
<-	前の写真へ移動
Ctrl+ ->	次のLooksへ移動
Ctrl+ <-	前のLooksへ移動
Ctrl+ click	複数の個別の写真を選択
Shift+ click	複数の連続する写真を選択
Ctrl+O	開く（クイック編集で画像を開く）

ファイルメニュー

Ctrl+A	すべて選択
Ctrl+Shift+E	エクスポート
Ctrl+B	バッチ処理
Ctrl+P	印刷

編集メニュー

Ctrl+A	すべて選択
Ctrl+D	すべて選択解除
Ctrl+C	コピー
Ctrl+V	ペースト
Ctrl+Z	アンドゥ
Ctrl+Y	リドゥ

©2020 Skylum

ツール	
C	クロップツールを開く
Ctrl+T	自由変形ツール
Ctrl+J	クローン&スタンプツール
Alt	クローンの選択部分を変更
Ctrl+E	消しゴムツール

ライブラリメニュー

Ctrl+N	新規アルバム
Ctrl+Shift+N	新規フォルダを追加

画像メニュー

評価を付ける	
5	**5**つ星で評価
4	**4**つ星で評価
3	**3**つ星で評価
2	**2**つ星で評価
1	**1**つ星で評価
0	**0**つ星で評価
[	評価を上げる
]	評価を拒否

色ラベルを設定	

6	赤
7	黄
8	緑
9	青
-	なし

フラグを設定	
P	フラグ済み
X	拒否されました
U	マーク解除

回転	
Ctrl+[	左へ回転（反時計回り）
Ctrl+]	右へ回転（時計回り）

調整	
Shift+Ctrl+S	同期調整
Ctrl+C	コピー調整
Ctrl+V	ペースト調整
Shift+Ctrl+R	リセット調整

画像の削除	
Ctrl+Delete	ゴミ箱へ移動
Delete	アルバムから削除
Ctrl+R	Explorerで開く

ビューメニュー

Ctrl ++	ズームイン
Ctrl +-	ズームアウト
Ctrl+1	等倍率にズーム
Ctrl+0	画面にフィット
J	クリッピングを表示/非表示
Ctrl+L	フィルタカタログを表示/非表示

©2020 Skylum

マスク編集

B	ブラシ
G	グラディエントマスク
R	放射状マスク
Ctrl+I	マスクの反転
[	ブラシ半径を減少
]	ブラシ半径を増加
Shift+[	ブラシのソフトネスを減少
Shift+]	ブラシのソフトネスを増加
X	ペイント/消しゴムモードの切り替え
/	現在のレイヤーマスクを赤い透明な画像として表示
Ctrl+I	レイヤーマスクを反転

©2020 Skylum

22. Luminarを最新の状態に維持

Luminar 4には、更新、新機能、機能強化、バグ修正などを行う便利な自動更新機能があります。

macOS

最新リリースを確実に入手するには、ソフトウェアを開き、[Luminar 4] > [アップデートのチェック…] メニューを選択します。

Windows

最新リリースを確実に入手するには、ソフトウェアを開き、[ヘルプ] > [アップデートのチェック…] メニューを選択します。

これにより、Skylum更新サービスが起動し、必要な更新が自動的に取得されます。ソフトウェアのインストールおよび/または再起動に関するプロンプトに従ってください。また、管理者パスワードを入力し、他のアプリケーションのプラグインを更新する必要もあります。また、オペレーティングシステム、特にグラフィックカードドライバーも最新の状態に保つようにしてください。

最後までご読了いただきありがとうございました。ご質問がある場合は、年中無休のLuminarサポート support@skylum.com までお問い合わせください。

©2020 Skylum