

Grad ND撮影

機能概要

- 適正露出と露出マイナスの2枚の画像を合成することで、グラデーションNDフィルターを使用したような効果を得る機能です。
- 画面内の明暗差を少なくして白とび・黒つぶれを抑える効果があります
- 「最大減光量」によって、適正露出に対してどれだけ露出をマイナスするかを指定することが可能です。
- グラデーションのタイプや範囲を設定することで、様々なグラデーションNDフィルターの効果を再現することができます。




OFF



Grad ND: ノーマル 最大減光: -3.0

Grad ND撮影

基本的な撮影手順



1.  6 メニューのGrad ND撮影で、グラデーション方式を選択します。
2. 最大減光量を、-0.3EV（1/2EVステップの場合は-0.5EV）から-5.0EVの範囲で設定します。
3. 露出を設定します。
4. 三脚などを利用してカメラを完全に固定して撮影します。1回のレリーズで、適正露出、露出マイナスの順に2枚の画像を撮影します。
5. 合成確認画面で、合成領域の位置と幅を指定します。
6. 必要であれば、ISOボタンを押すことで合成結果を確認します。合成領域の指定をやり直す場合は、MENUボタンで5の合成確認画面に戻ります。
7. OKボタンまたはシャッターボタンで、画像処理を実行して合成画像を保存します。画像処理には約5秒の時間がかかります。

注意

- Grad ND撮影は、2回撮影した画像を合成することで、光学的なグラデーションNDフィルターを模す機能です。
- 2回撮影を行うために、三脚を使用してカメラを固定して撮影する必要があります。
- 動きのある被写体では、像が二重になるなど、合成がうまくいかないことがあります。
- 合成領域に露出オーバーになる被写体があると色が変わったり階調が出なかったりするので、合成領域に露出オーバーになるものが入ることを避けるときれいに合成できます。
- RAWデータも合成画像で保存されます。撮影後に機能をオフにしたり最大減光量や合成領域を変更することはできません。
- 露出マイナスはシャッタースピードで調整されます。適正露出のシャッタースピードは、露出マイナス分の余裕があるように、ISO感度を下げたり絞りを絞り込むなどして設定してください。

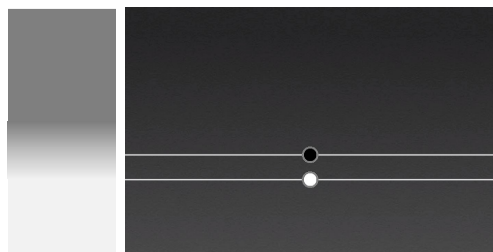
Grad ND撮影

グラデーション設定

- ノーマル、リバース、カスタム1、カスタム2、カスタム3から選択できます。
-  6メニューの他に、コントロールパネルのカスタマイズで、Grad ND撮影を登録しておくことで設定できます。
- カスタムでは、ノーマルやリバースの他に、ライン（暗）、ライン（明）からグラデーション方式を設定し、合成領域を予め登録しておくことも可能です。カスタムの詳細設定は、 6メニューから行います。
- 最大減光量は、カスタムで登録できません。撮影シーンに応じてその都度設定します。

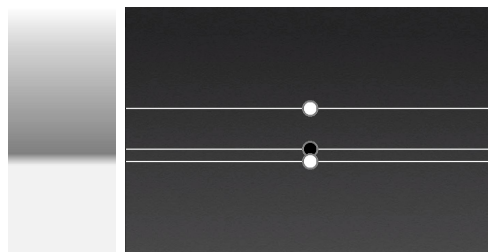


グラデーション方式



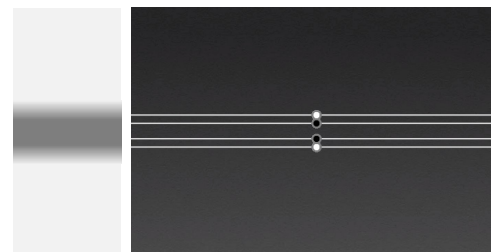
ノーマル

明暗差を少なくして白とび・黒つぶれを抑える効果があります。



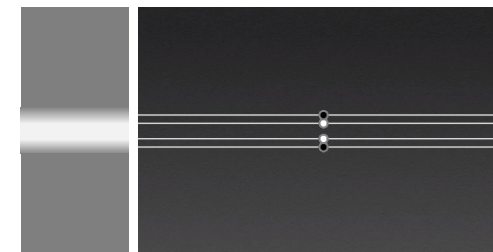
リバース

水平線付近で最も輝度が高くなる日の出や日没の撮影で有効です。



ライン（暗）

対岸の街明かりを抑えながら、風景を撮影するのに有効です。

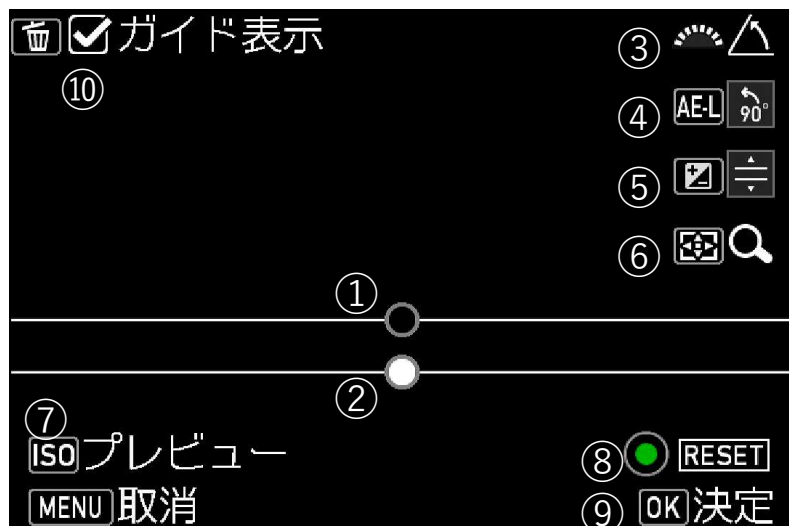


ライン（明）

逆光で被写体の露出がアンダーになる場合に有効です。

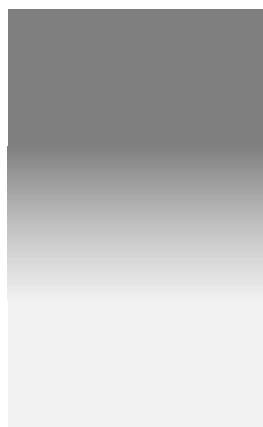
Grad ND撮影

合成確認画面

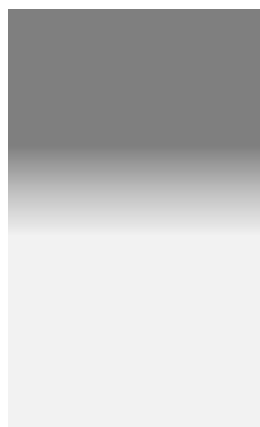
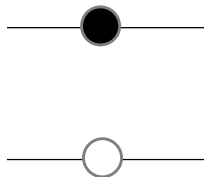


- ① 合成領域の始端（露出マイナス側）を十字キーで指定します。
- ② 合成領域の終端（適正露出側）を十字キーで指定します。
- ③ 前電子ダイヤルで1度単位、後電子ダイヤルで0.1度単位で、始端・終端を回転します。
- ④ AEロックボタンで、合成領域を90度回転します。
- ⑤ 露出補正ボタンで、合成領域の始端・終端の両方を移動するか、終端のみ移動するかを切り替えます。移動する線の選択は、グラデーション方式により異なります。グレイアウトの線（●/○が透過）は移動しないことを意味します。
- ⑥ 測距点移動ボタンで、画像を縮小表示して、画面外に始端・終端を設定します。
- ⑦ ISOボタンで、設定を終了する前に合成結果を予め確認します。
- ⑧ グリーンボタンで、位置の指定を初期状態に戻します。
- ⑨ OKボタンで、合成処理を開始して画像を保存します。
- ⑩ 削除ボタンで、ガイドの表示・非表示を切り替えます。

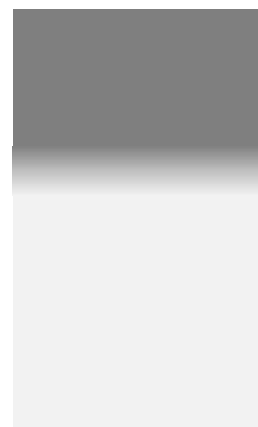
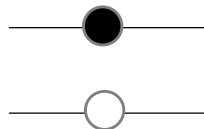
始端と終端の間隔を広げるとソフトなグラデーション、間隔を狭めるとハードなグラデーションに仕上がります。



ソフト



ミディアム



ハード

