AＰC　ゲーム・ＣＧ・アニメ科／ゲーム・ＣＧ・アニメ専攻科 ノート ＣＧ概論Ⅰ-04(1/1)

**ＣＧ概論Ⅰ**

**学科名を入力　科　学籍番号　学籍番号を入力　氏名　氏名を入力**

**１．実写撮影**

**１－１　写真撮影の基礎**

**１－１－１　写真撮影の基礎**

**［４］写真のレタッチ（つづき）(ベーシック対策)**

**◎複数の画像を合わせて一枚の画像を作り出す手法を画像合成という。**

**①レイヤ合成**

**レタッチ用のソフトで画像を重ねる場合には、レイヤ機能を用いる。**

**レイヤとは層を意味する。**

**・不透明度：100％は完全不透明、0％は完全透明**

**・ブレンドモード：単純合成の「標準」、演算合成の「スクリーン」、スクリーン合成を行うと画像が明るくなる**

**②マスク合成**

**画像の一部を切り抜いて合成する場合はマスクを用いる。**

**マスクはグレースケール画像で黒い部分がマスクされ白い部分が使用される。**

**③マスクを用いた部分的な画像補正**

**マスク合成を応用し、部分的な画像補正も可能。**



**オリジナル画像**



**画像補正**

**明るく補正した画像**



**マスク画像**



**マスク部分以外が補正された画像**

**合成**

**［５］フィルタ処理(ベーシック対策)**

**レタッチソフトには、特定の決められた手順に沿って処理を行うフィルタ機能がある。**

**フィルタ機能を用いたレタッチをフィルタ処理と呼ぶ。**

**①アンシャープマスク**

**アンシャープマスクは、輪郭を鮮鋭化するフィルタで、画像をシャープにする効果がある。**



**オリジナル画像**



**フィルタ処理後**

**アンシャープマスク**



**ガウスぼかし**



**移動ぼかし**



**放射状(ズーム)ぼかし**

**②ぼかし効果**

**ささまざまな種類のぼかし効果のフィルタがある。**

**［６］被写界深度(P26)**

**◎被写体に焦点を合わせたとき、被写体の前後の焦点が合っている範囲のことを被写界深度と呼ぶ。**

**◎被写界深度は絞りを開けるほど浅くなり、絞るほど深くなる。**



**被写界深度が深い**



**被写界深度が浅い**