

STRATA DESIGN 3D CX 7J

レンダリングイメージのレタッチ
チュートリアル



はじめに

レンダリングイメージのレタッチ



このチュートリアルでは、Strata Design 3D CX 7Jでレンダリングしたイメージに対して、Nik SoftwareのPhotoshopプラグイン「Nik Viveza 2」を使ってレタッチする方法について紹介していきます。

Nik Viveza 2は、Nik Softwareの特許技術である「U Point® テクノロジー」によって、画像内のそれぞれの被写体に対する明るさやコントラストや色などの編集が、直感的に実行できる画期的なツールです。

コントロールポイントをイメージ上に配置し、コントロールポイントの置かれた位置の色、テクスチャ、彩度、明度を認識し、画像内から似たようなピクセルを識別し、対象となる部分に編集項目の各スライダで調整を加えることができます。

このコントロールポイントの操作性によって、作業スピードの向上や調整の自然さを実感することができます。

本来は、デジタルカメラで撮影したイメージに対する調整を行うことを目途に開発されていますが、3Dソフトウェアでレンダリングしたイメージに対してもご利用いただくことができます。

このチュートリアルを進めるためには、Nik Viveza 2がインストール可能なPhotoshop CS3～CS6が動作する環境が必要になります。

Nik Viveza 2の体験版は、Nik Softwareのサイトからダウンロードすることができます。

また、最初にこのチュートリアルで使用するデータを、[こちら](#)からダウンロードしておいてください。



STEP-01

レタッチ対象イメージをレンダリングする

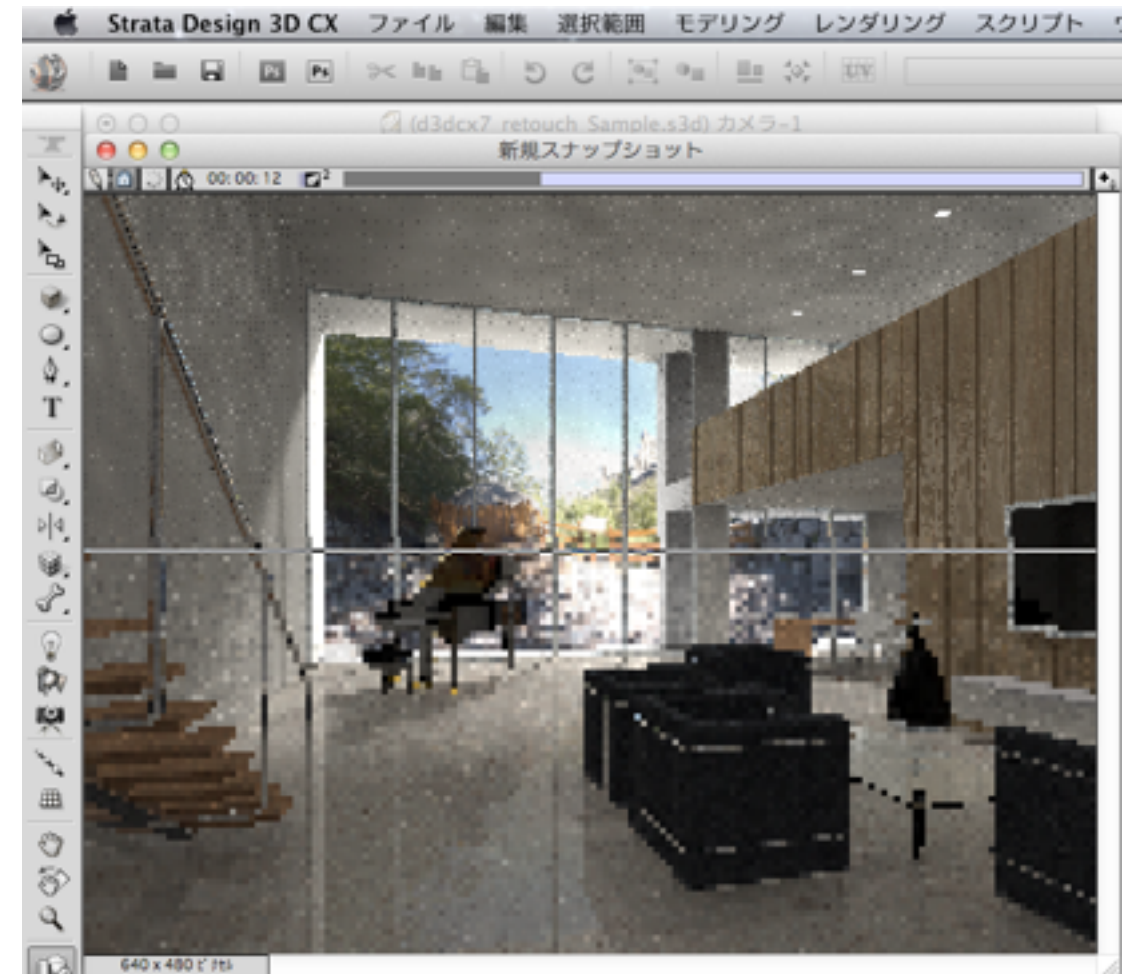
このステップでは、Nik Viveza 2でレタッチするイメージを、Strata Design 3D CX 7Jでレンダリングしていきます。

1. Strata Design 3D CX 7Jを起動してください。
2. ファイルメニューの「開く」を選択して、冒頭でダウンロードしていただいたチュートリアルデータに含まれているファイル（d3dcx7_retouch_Sample.s3d）を開いてください。
3. ウィンドウメニューから「カメラウインドウ」を選択し、その中の「カメラ1」を選択してください。



4. ツールパレットのレンダリングツールを選択し、カメラウインドウの何れかをクリックしてレンダリング処理を開始してください。

5. このモデルファイルに保存されているレンダリング設定は、「ライトドーム 標準」のプリセットをベースにして、レタッチの効果がより分かりやすくなるように、レンダリングパラメータを調整して、レンダリング品質を下げています。



NOTE：一般的にシーンの全体的な明るさを調整する場合、以下のような方法がありますが、今回のシーンではこれらのパラメータの調整は行っていません。

- レイディオシティ反射の上限やレイディオシティレベルを調整する：イメージレンダリングダイアログのライティングでレイディオシティ反射の上限やレイディオシティレベルの値を調整します。

- 使用しているライトドームまたはローカルライトの強さを調整する：ライトドームの場合は、環境パレットのライトドームセクションで「強さ」の値を調整します。ローカルライトの場合は、対象のローカルライトを選択し、オブジェクトプロパティパレットの「オブジェクト」パネルで「強さ」の値を調整します。
- シーンのアmbientライトのカラーを調整する：環境パレットのアmbientライトのカラーボタンをクリックし、「カラー」ダイアログで「カラーホイール」タブを選択し、現在設定されている黒よりも少し明るい黒に調整します。

ここまでの処理で作成されたレンダリングイメージファイル（d3dcx7_retouch_Sample.psd）は、冒頭でダウンロードしていただいたチュートリアルデータに含まれています。

Strata Design 3D CX 7Jをご購入いただいている方は、このレンダリングイメージを使って、STEP-02の手順を試すことができます。

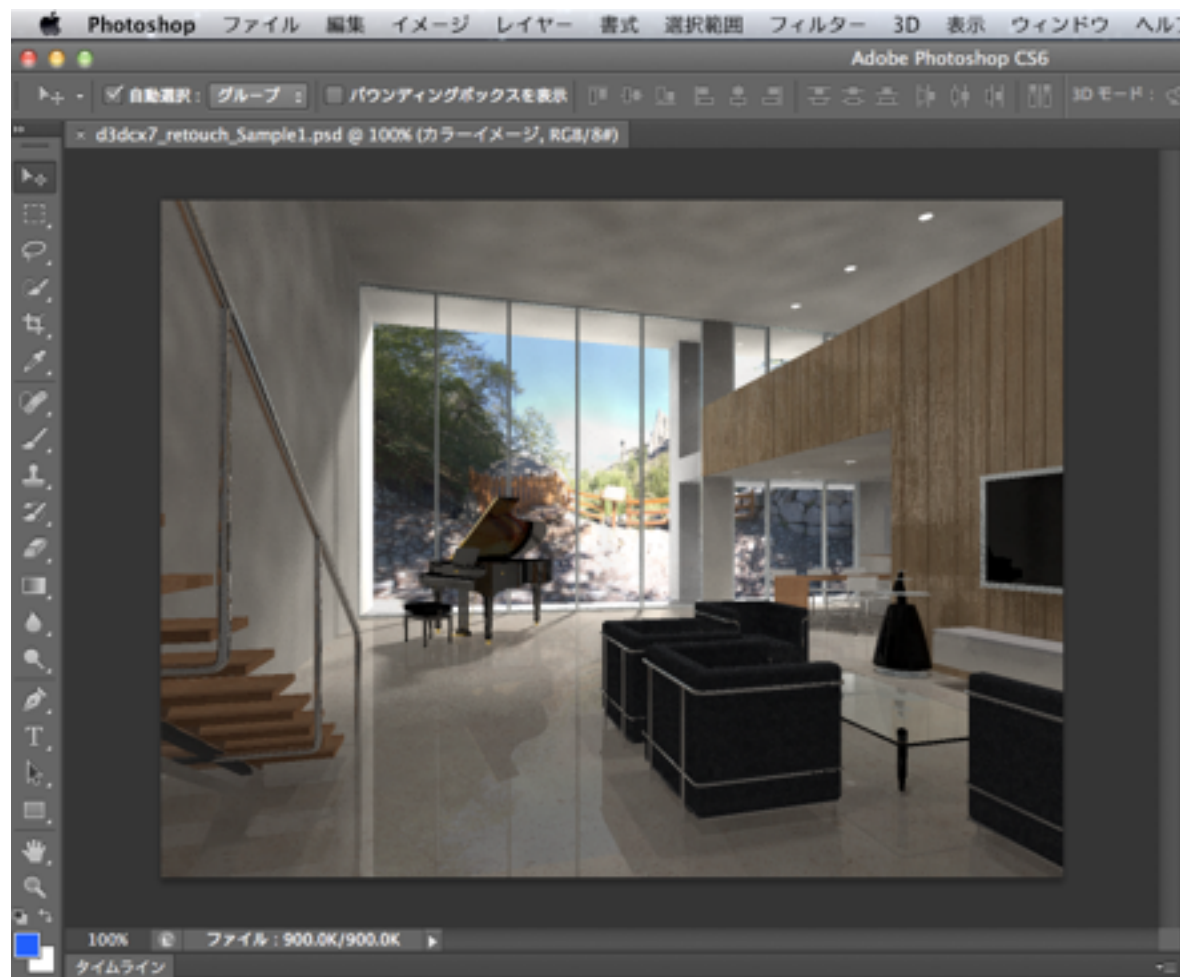


STEP-02

レンダリングイメージをレタッチする

このステップでは、Strata Design 3D CX 7Jでレンダリングしたイメージを、Nik Viveza 2でレタッチしていきます。

1. Nik Viveza 2がインストールされているPhotoshopで、STEP-01でレンダリングしたイメージを開いてください。



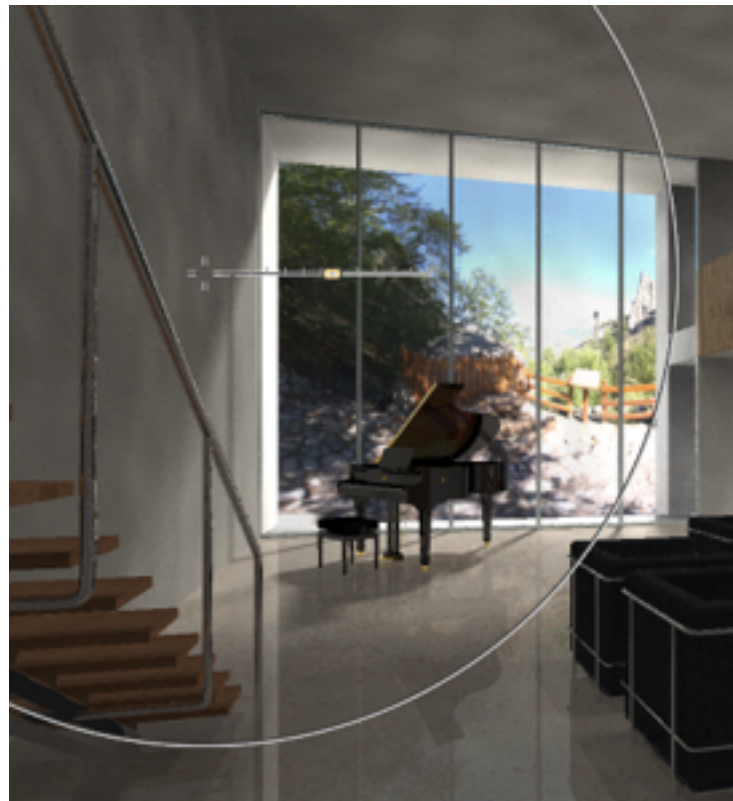
このレンダリングイメージは、レンダリングパラメータの値を低く設定したことによって、影にムラが出ています。また、全体的に暗いシーンとなっています。

2. Photoshopのフィルターメニューから「Nik Software>Viveza 2」を選択して、Nik Viveza 2でイメージを開きます。



3. Viveza 2のインターフェイスの右端に用意されている「コントロールポイントの追加」ボタンをクリックして、レンダリングイメージの左側の壁をクリックします。





配置したコントロールポイントの右側のスライダーを左右にドラッグして、このコントロールポイントの調整範囲を決定します。

次に「Br」と表記されている「明るさ」のスライダーを右にドラッグして70%に設定します。



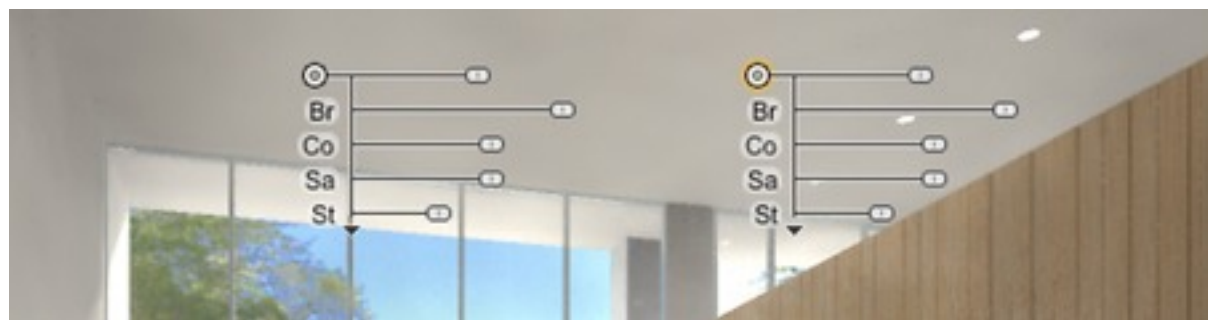
また、壁に現れているムラを取り除きたいので「St」と表記されている「ストラクチャー」のスライダーを左にドラッグして-50%に設定します。「ストラクチャー」は、細かいディテールの表現を調整することができます。



ウインドウ上部の「プレビュー」チェックボックスをオフにすることで、編集前のイメージを表示することができます。

- 手順3で追加したコントロールポイントだけでは、全ての壁をカバーすることができませんので、左側の壁のコントロールポイントを天井に2カ所複製します。

Optionキー（WindowsではAltキー）を押しながら、左側の壁のコントロールポイントをドラッグして、以下のようにコントロールポイントを複製してください。



コントロールポイントを複製した場合、元のコントロールポイントで調整した「明るさ」と「ストラクチャー」の設定内容が引き継がれます。

5. 床の部分も明るくしたいので、左側の壁のコントロールポイントを床に1カ所複製します。

Optionキー（WindowsではAltキー）を押しながら、左側の壁のコントロールポイントをドラッグして、以下のようにコントロールポイントを複製してください。



但し、大理石の床の様相はそのまま表現したいため、床に配置したコントロールポイントで「St」と表記されている「ストラクチャー」の sliders を右にドラッグして0%に設定します。Sliderの調整で目的の数値にならない場合は、右端にある同じ項目のSliderの数値を直接変更することができます。



6. ここまでのコントロールポイントによる編集によって、イメージ内のピアノと椅子にも編集の影響が現れ、白っぽくなってしまっています。このような場合、全てのSliderがデフォルトの状態のコントロールポイントを、他のコントロールポイントの影響を反映させたくない箇所に配置することで対処することができます。
- 手順3でコントロールポイントを配置した時と同じように、新規のコントロールポイントをピアノと椅子の2カ所に配置します。これらのコントロールポイントに対しては、「Br」と表記されている「明るさ」のSliderを右にドラッグして20%に設定します。



7. ウィンドウ上部の「プレビュー」チェックボックスをオフにして、編集前のイメージと比較してみてください。

イメージ上にコントロールポイントを配置すると、編集内容を適用する範囲を決めるマスクが生成されます。

右端にあるスライダーを下にスライドさせて「コントロールポイントの一覧」を表示し、「コントロールポイント1」の右端にあるチェックボックスを選択してください。これで「コントロールポイント1」を配置したことにより生成されたマスクの内容を確認することができます。

このように「Nik Viveza 2」では、各コントロールポイント毎にマスクを生成して各スライダの編集内容を適用します。また、各コントロールポイントの編集内容は、全体のバランスをとりながら合成されます。これによって、イメージの階調を壊すことなく、自然な部分編集が可能となります。



このチュートリアルでは、Nik Viveza 2のコントロールポイントを使ったレタッチ作業はここまでとしますが、窓の外にある背景についても、手順6で行った打ち消しのコントロールポイントを配置しても良いかもしれません。

8. 最後にNik Viveza 2のウィンドウで「OK」ボタンをクリックすることによって、「Viveza 2」という名前で新たにイメージレイヤーが作成され、ここにNik Viveza 2のコントロールポイントで編集を加えた結果が書き出されます。

ここまでの処理で作成されたレンダリングイメージファイル（d3dcx7_retouch_Sample_after.psd）は、冒頭でダウンロードしたチュートリアルデータに含まれています。

このチュートリアルでは、Nik Viveza 2の一部の機能を紹介しましたが、他の機能については製品のオンラインヘルプをご覧ください。

注意事項

- Nik Viveza 2は弊社で販売しているソフトウェアではありません。よって、Nik Viveza 2に関するご質問や製品のサポートなどを行うことはできません。Nik Viveza 2の操作方法については、製品のオンラインヘルプをご確認ください。
- このチュートリアルに掲載されている手順が、いかなる環境においても完全に動作することを弊社が保証するものではありません。また、このチュートリアルを使用したことから生じるいかなる損害に対し、弊社は一切の責任を負わないものとします。
- Strata、Strata Design 3D CXは、Corastar, Inc.の商標です。その他の会社名または製品名は、それぞれの所有者の商標です。