

## リアルタイム合成の注意点

エクサイナーナショナル  
バーチャルスタジオ

### 【衣装、小道具に関して注意点】

<合成がうまくいかない可能性のあるもの・条件>

以下のものをお持ちいただいた場合、色の特性・カメラの特性・反射等により合成が芳しくない結果になることがあります。

[衣装・靴・アクセサリ・眼鏡・椅子・机]

色 グリーンバック : 緑系・黄色系(濃い黄色はうまくいく場合あり)

ブルーバック : 青系・紫系

共通 : 白・白黒(縞模様・チェック)・シルバー

素材 共通 : レザー系・ラメ系・光沢・ツヤある素材・レース・毛羽立った素材

淵が細い光沢、金属系 レンズに写りがでる。 ※床やカーテンの色を反射し抜けてしまう。

眼鏡・椅子・机 等 : 脚・フチが細いとエッジ部分が損なわれる。

[その他]

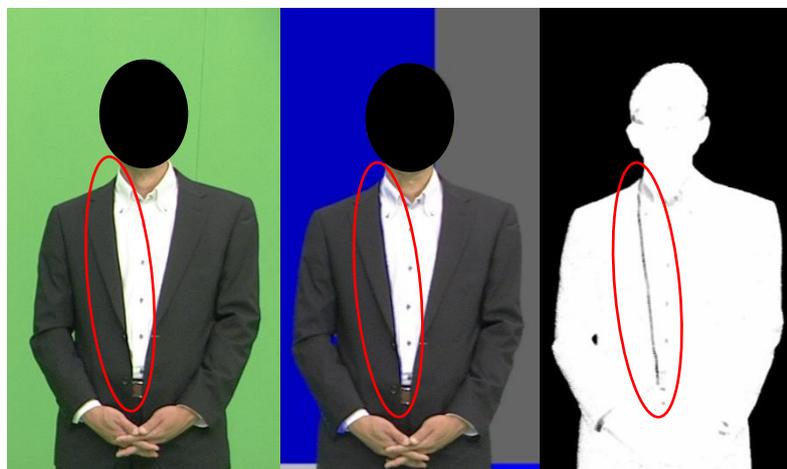
ぬいぐるみ・着ぐるみ・ファー(毛羽立ち テカリ)・金髪系(極端に明るい髪色 但しまとまっていればうまくいく場合もある)

縮れ毛(パーマ・ウェーブなど) 等

### [要注意事項]

- ・以下の現象はライティングでは改善することができません。
- ・画像は例えになります。

・白黒の重なった衣装・・・黒白の(水玉やストライプ、ボーダー)シャツ、白と黒が重なった衣装。



・紺色の衣装 ……スーツ系

青の成分だけ抜け色味が変わります。実際の色味と合成後の色味が変わってしまいます。

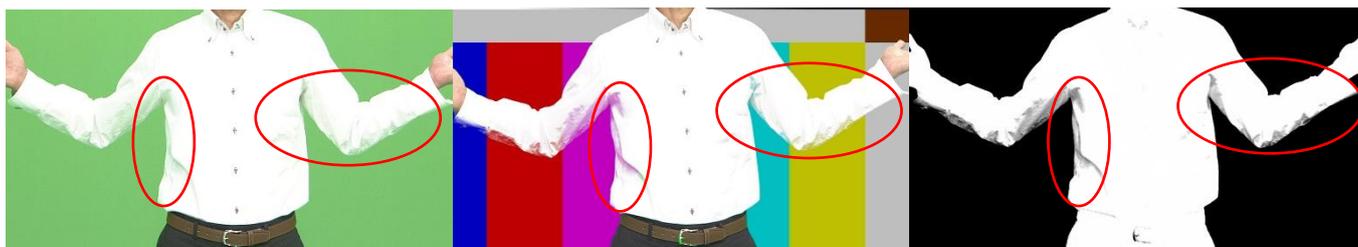
※紺の衣装が黒の衣装に見えてしまう。



・白色の衣装 ……白衣、全身白いスーツ、ワイシャツ

照明次第となりますが、全身白の衣装は床からの ブルー、グリーンの反射を拾い照明が届きにくく、脇・腕の下や衣装のしわなどが抜けてしまうことが多々あります。

※主演者の動きにより抜け具合が変化することがあります。



白いシャツ：下からのグリーンの反射で脇・腕の下が抜けてしまう。また、胸の側面のシワもグリーンの反射で抜けてしまう。



白いスカート等：白いシャツと同様に下からのグリーンの反射で抜けてしまう。

[グリーンバックでの黄色]

グリーンと色が近いために抜けてしまう。



[ブルーバックでの紫色]

ブルーと色が近いために抜けてしまう。



[眼鏡のフチ]

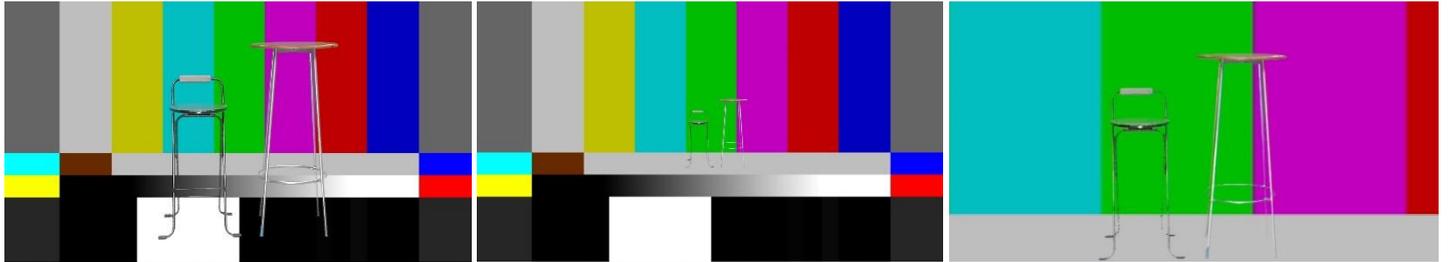
グリーン・ブルーを反射し抜けてしまう。



両方ともつやあり



カメラの寄り引きにより見え方が変化し、エッジ部分が損なわれはつきりと抜けない。(右の画像は中央の画像の拡大)



寄り

引き

引き (拡大)

[ぬいぐるみ・着ぐるみ・毛羽立ち・ファー等]

輪郭(エッジ)が抜けきれず、

バックのカーテンの色が残ってしまう。



上記内容により 衣装は事前確認が必要であり、2~3パターンの衣装をご用意していただくのが理想です。

<合成がうまくいきやすいもの・条件>

[衣装・靴・アクセサリ・眼鏡・椅子・机]

色 共通：原色系・ベージュ系・グレー系(暗め)・茶系

素材 共通：木・マット系・ツヤのないもの

※つや・反射のないものが好ましい

眼鏡・椅子・机 等：脚・淵が太いもの。

[その他]

黒髪・濃い茶系の髪・隙間がなく、まとまった髪型 等