

Lesson

11⁴ 3D レンダラー

3D レンダラーとは、現実の物理法則を再現して 2D レイヤーを 3D レイヤーに変換し、光沢や反射を表現する機能です。

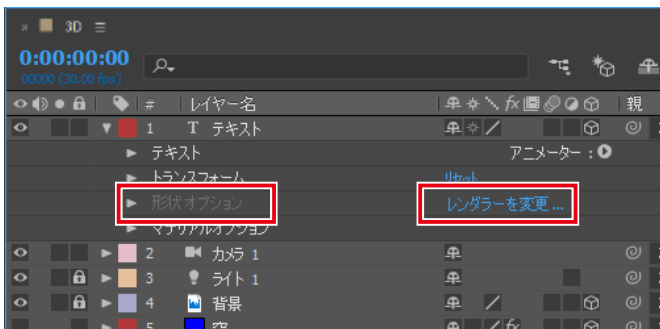
● レンダラーの設定



◆素材ファイルを開く◆

学習用素材ファイルを開きます。

素材フォルダーの「**lesson11**」から「**11_4_3D レンダラー .aep**」ファイルを開きましょう。



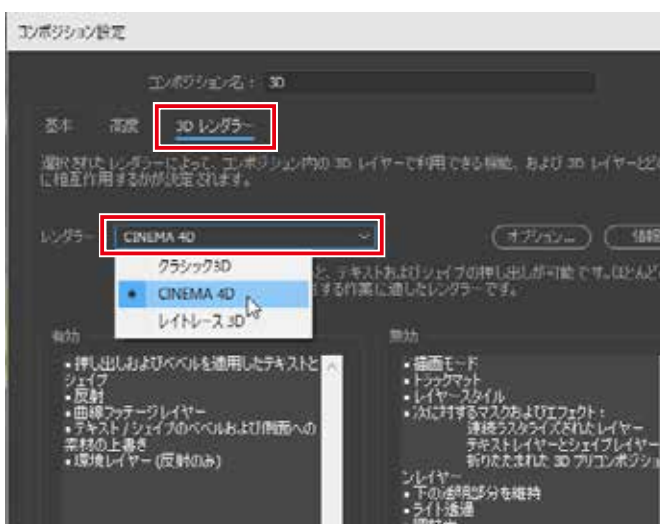
「3D」コンポジションを開きましょう。

①「**テキスト**」レイヤーを展開します。

「**形状オプション**」を選択できないことが確認できます。

②「**形状オプション**」の「**レンダラーを変更**」を選択します。

または、コンポジションパネル右上のレンダラー：「**クラシック 3D**」をクリックします。

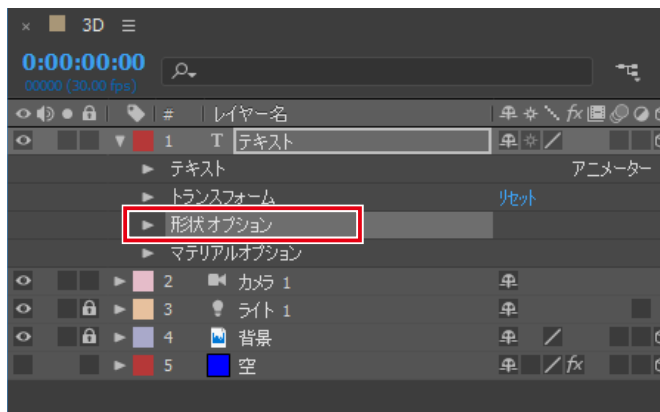


「**コンポジション設定**」ダイアログボックスが表示されます。

③「**3D レンダラー**」タブの「**レンダラー**」を「**CINEMA 4D**」に設定し、「**OK**」をクリックします。



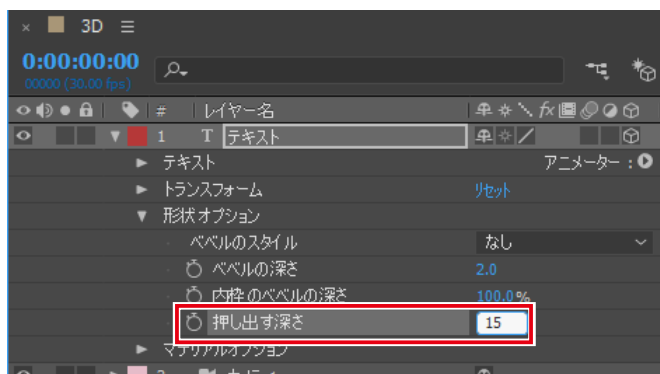
④ レンダラーが「**CINEMA 4D**」に変更されます。



⑤ 「**テキスト**」レイヤーを展開します。

「**形状オプション**」が選択できるようになりました。これは「**CINEMA 4D**」および「**レイトレース 3D**」レンダラーを選択した場合に表示されるオプションです。

● ベベルの設定



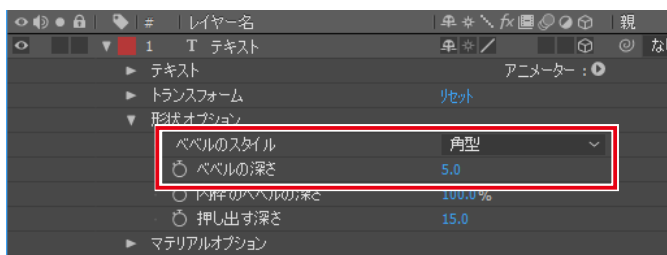
「**形状オプション**」のプロパティを設定してみましょう。

① 「**テキスト**」レイヤーの「**形状オプション**」を展開し、「**押し出す深さ**」プロパティを「**15**」に設定します。

テキストの厚みが増して立体的になります。

シェイプに対して適用することで円柱や立方体を簡単に作ることができます。





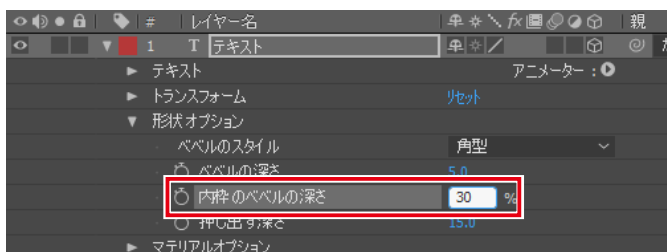
- ② 「**形状オプション**」を以下内容に設定します。

ベベルのスタイル：「**角型**」

ベベルの深さ：「**5**」



ベベルが角型になり深さが増します。しかし「A」や「e」の線に囲まれて閉じている範囲のベベルが密着し、穴が潰れかけています。

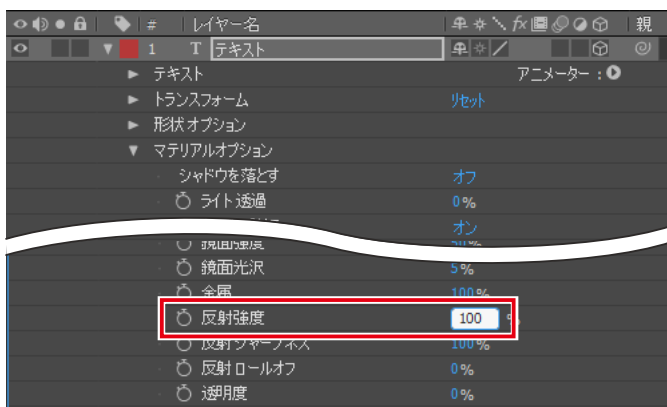


- ③ 「**内枠のベベルの深さ**」を「**30%**」に設定します。

線で囲まれている範囲のベベルのみ深さが浅くなり、穴が維持できます。




● 反射



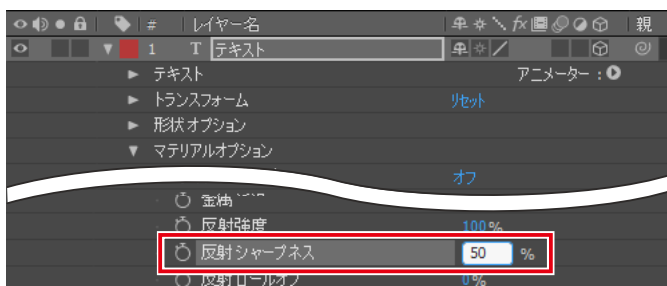
- ① 「**テキスト**」レイヤーの「**マテリアルオプション**」を展開し、「**反射強度**」を「**100%**」に設定します。



レイヤーの表面が鏡のようになります。

「総合カメラツール」でドラッグし、テキストの上面が見えるようにカメラを動かします。

背景のレイヤーを反射していることが確認できます。



②「**反射シャープネス**」を「**50%**」に設定します。

レイヤーの表面が粗くなり、ざらついた金属のような反射になります。



③「**反射ロールオフ**」を「**50%**」に設定します。

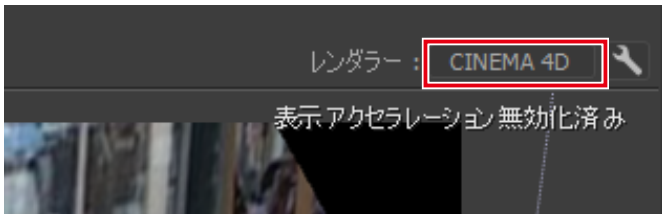
反射が薄くなり、レイヤー自体のカラーが濃くなります。



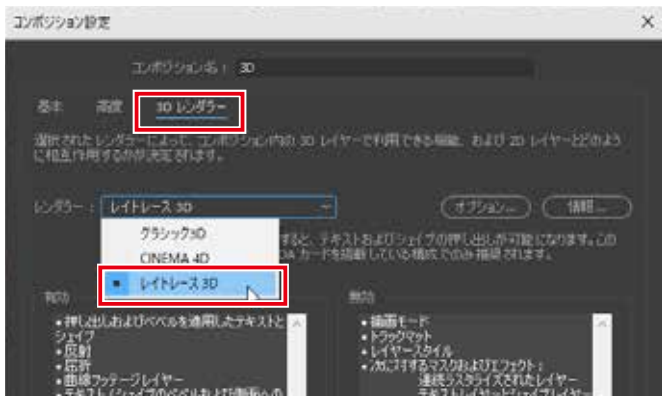
● 透明

ここからの機能は「CINEMA 4D」レンダラーでは無効化されるため、3D レンダラーを「CINEMA 4D」から「**レイトレース 3D**」に変更します。「**レイトレース 3D**」によるレンダリングは非常に負荷がかかるため、処理速度が著しく低下する場合は、プレビュー画質を下げるなどの対応しましょう。

※ パソコンによってはフリーズする場合もあるため注意しましょう。

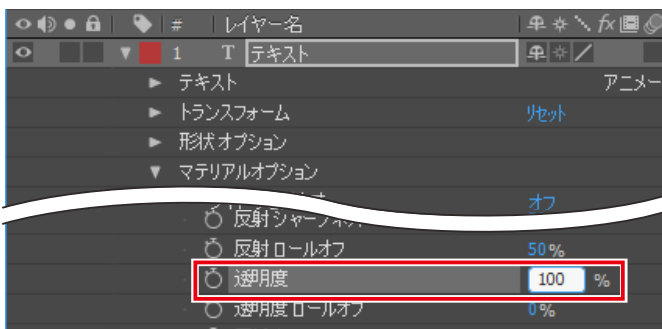


- ① コンポジションパネル右上のレンダラー：「**CINEMA 4D**」をクリックします。



「**コンポジション設定**」ダイアログボックスが表示されます。

- ② 「**3D レンダラー**」タブの「レンダラー」を「**レイトレース 3D**」に設定し、「**OK**」をクリックします。

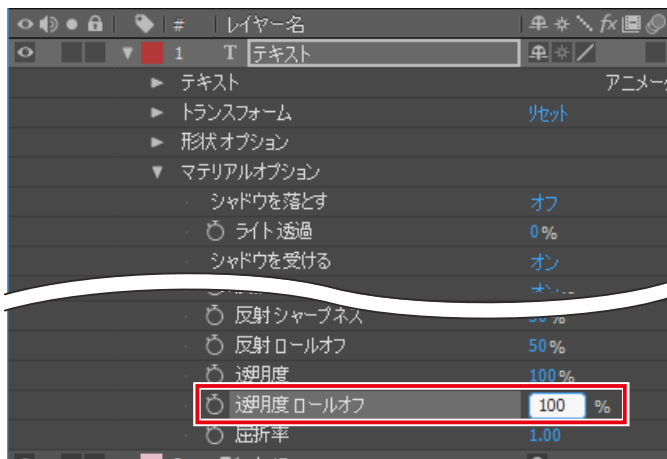


- ③ タイムラインパネルで「**テキスト**」レイヤーの「**マテリアルオプション**」-「**透明度**」を「**100%**」に設定します。

レイヤーが透明になり背景の画像が透けて見えるようになりました。

完全に透明にならないのは「**鏡面強度**」、「**鏡面光沢**」などの設定によりハイライトが写っているせいです。ここではテキストの形を判別するため、このままにしておきます。





④「**透明度ロールオフ**」を「**100%**」に設定します。

テキストのエッジの部分だけやや不透明になり、エッジがくっきりと見えるようになりました。カメラの角度によってレイヤーが見えなくなるのを防ぐことができます。

